



#07

Sharing and public spaces

Condivisione e spazi pubblici

a cura di L. Baima, J. Hetman, L. Martini, B. Pelusio & V. Stefanini

settembre dicembre 2015
numero sette
anno tre

URBANISTICA ire
giornale on-line di
urbanistica
ISSN:
1973-9702

- Laura Martini |
- Giovanni Caudo |
- Matteo Robiglio |
- Riccardo Marini |
- Orizzontale |
- Collectif ETC |
- Topotek 1 |

- PKMN |
- Urban Nomads |
- Lucia Baima & Janet Hetman |
- Grazia Cocina |
- Roberto D'Autilia |
- Benedetta Pelusio & Vittoria Stefanini |

Direttore responsabile

Giorgio Piccinato

Comitato scientifico

Thomas Angotti, *City University of New York*
Orion Nel·lo Colom, *Universitat Autònoma de Barcelona*
Carlo Donolo, *Università La Sapienza*
Valter Fabietti, *Università di Chieti-Pescara*
Max Welch Guerra, *Bauhaus-Universität Weimar*
Michael Hebbert, *University College London*
Daniel Modigliani, *Istituto Nazionale di Urbanistica*
Luiz Cesar de Queiroz Ribeiro, *Universidade Federal do Rio de Janeiro*
Vieri Quilici, *Università Roma Tre*
Christian Topalov, *École des hautes études en sciences sociales*
Rui Manuel Trindade Braz Afonso, *Universidade do Porto*

Comitato di redazione

Viviana Andriola, Lorenzo Barbieri,
Elisabetta Capelli, Sara Caramaschi,
Lucia Nucci, Simone Ombuen,
Anna Laura Palazzo, Francesca Porcari,
Nicola Vazzoler.

<http://www.urbanisticatre.uniroma3.it/dipsu/>

ISSN 1973-9702

Progetto grafico / Nicola Vazzoler
Impaginazione / Lorenzo Barbieri

in copertina:

particolare della foto "ICP Testaccio, Roma. Coreografie Urbane" di Flavio Graviglia >
approfondisci il progetto grafico del numero:
"Coreografie Urbane", a p. 92



#07

settembre dicembre 2015
numero sette
anno tre

september december 2015
issue seven
year three



in questo numero
in this issue

Tema/Topic >

Condivisione e spazi pubblici

Sharing and public spaces

a cura di Lucia Baima, Janet Hetman, Laura Martini, Benedetta Pelusio & Vittoria Stefanini

Laura Martini_p. 15

Tornare allo spazio pubblico
Going back to public space

Giovanni Caudo_p. 21

Progettare la città è l'arte di guardare i luoghi
Designing the contemporary city is the art of looking at places

Matteo Robiglio_p. 27

Progettare lo spazio pubblico: statuti, tecnica e comunità
Designing public space: charters, technology and community

Riccardo Marini_p. 33

Cities for people: la ragione d'essere dello spazio pubblico?
Cities for people: the essence of public space

Orizzontale_p. 39

In cerca delle potenzialità nascoste nella città
Challenging the hidden potentials of the city

Interviste_p. 47

La piattaforma per gli eventi e gli eventi come piattaforma
The platform for events and events as a platform

Lucia Baima & Janet Hetman_p. **57**

Spazio pubblico tra intensità e condivisione: strategie di progetto
Public space between intensity and sharing: design strategies

Grazia Cocina_p. **65**

Leggere e progettare gli spazi pubblici attraverso space syntax
Understanding and designing public spaces with space syntax

Roberto D'Autilia_p. **73**

La città dei disabili: verso una generalizzazione della space syntax
The city of disabled people: towards generalization of the space syntax

Contributi visuali/**Videos** >

Benedetta Pelusio & Vittoria Stefanini_p. **82**

Indagare la complessità dello spazio pubblico
An investigation on the complexity of public space

Apparati/**Others** >

Profilo autori/**Authors bio**
p. **86**

Parole chiave/**Keywords**
p. **90**

Illustrazioni/**Illustrations**
p. **92**



Sharing and public spaces

Condivisione e spazi pubblici



In cerca delle potenzialità nascoste nella città

Challenging the hidden potentials of the city

@ Orizzontale |

Spazio pubblico |
Comune |
Residui urbani |
Public space |
Common |
Urban wastes |

The city and its architecture are no more as stable and permanent as they have been for ages, but they seem to be increasingly marked by transiency. This tendency, that concerns in the first place built, internal and private space, must affect the vacant or un-built space of the city as well.

In a fluid and ever-changing urban scenario, public spaces continue to be the only place where common will and needs converge simultaneously. Even if social interactions take the shape of superficial meetings or manifestations of collective disagreement, an infrastructure for the encounter is still required. Instant architectural devices, movable and that can be dismantled emerge as possibilities to reach an ordinary sociality that quickly passes but, like a shooting star, leaves visible traces.

Since working in public spaces is our way to face the city, these are the statements that we assumed when we decided to constitute as an architectural practice. Orizzontale is an architecture collective based in Roma. Our primary interests are reactivation processes involving urban scrap. We've developed a method to intercept places, ideas and things rejected from metropolitan [re]productive cycle. With this raw material we like to activate collaborative "public acts" in the form of semi-permanent architecture or installations, in which material and immaterial wastes mutually restore each other's meaning. Since 2010 we promote do-it-yourself projects of common relational spaces, giving form to both dismissed and unseen images of the city. These projects have represented the ground to experiment new kinds of interactions between city dwellers and urban commons as well as occasions to push the boundaries of architectural creation process.

Lo spazio della città contemporanea è attraversato e plasmato da cicli sempre più rapidi di trasformazione, la permanenza delle attività in un dato quartiere è caratterizzata da una durata sempre minore, le funzioni degli spazi interni e le destinazioni d'uso degli edifici sono soggette a cambiamenti sempre più veloci. E sempre più rapidi sono i flussi e i movimenti che investono le persone che vi abitano, i loro ritmi di vita, le loro abitudini, le loro necessità. Si fatica sempre di più a riconoscere nella città e nella la sua architettura una condizione di stabilità e permanenza, come finora si era abituati a farlo, sembrando al contrario che vengano caratterizzate sempre più spesso dalla transitorietà.

Questa tendenza, che riguarda in primo luogo lo spazio costruito, interno e privato, non può che avere degli effetti anche sullo spazio vuoto della città, lo spazio non costruito. In uno scenario urbano fluido e in continua trasformazione, gli spazi pubblici continuano ad essere il luogo dove volontà e necessità comuni convergono simultaneamente. Anche se le interazioni sociali prendono la forma di incontri superficiali o di manifestazioni di dissenso collettivo, un'infrastruttura per l'incontro è ancora richiesta. Dispositivi architettonici istantanei, mobili e smontabili emergono come possibilità per raggiungere una socialità ordinaria che, anche se passa in fretta come una meteora, è capace di lasciare tracce visibili.

Dal momento in cui abbiamo scelto lo spazio pubblico come fuoco della nostra ricerca progettuale, sono queste alcune delle asserzioni su cui abbiamo fondato la nostra pratica.

Spazio pubblico e residui urbani.

Un intervento su questo terreno sperimentale tendenzialmente instabile è SOS¹ - Spazio Open Source - una installazione semi-permanente e site-specific che abbiamo costruito con la partecipazione del collettivo *madrileño* TXP² e gli studenti di architettura dell'Università "Sapienza" di Roma. S.O.S. è stato pensato e realizzato per uno spazio complesso situato all'interno di un giardino pubblico del quartiere di Centocelle a Roma e formato da un piccolo piazzale delimitato da un terrapieno in forma di emiciclo. La caratteristica di maggior interesse dello spazio, e al tempo stesso il suo aspetto più critico, è il suo essere cerniera tra la parte residenziale del quartiere e il "Forte Prenestino", un'antica struttura militare rimasta abbandonata per decenni prima di essere occupata e riscattata dagli abitanti in un percorso ventennale di autogestione. Benché l'interno del fortino sia oggi completamente riattivato da un'intensa attività culturale e sociale, lo spazio di soglia dell'emiciclo antistante è stato progressivamente dimenticato e abbandonato. Ridotto a mero spazio di passaggio privo di identità esso si è gradualmente trasformato nell'immaginario degli abitanti in uno spiacevole buco nero, una "no man's land" che sembra dividere il centro sociale e la città assai più di quanto li connetta.

Il progetto si sviluppa attorno all'idea che le medesime caratteristiche che rendono lo spazio problematico possono essere il punto di partenza per ribaltarne la condizione e trasformarlo in una "all man's land", in un luogo vivo e accogliente che proprio grazie alla sua centralità possa divenire un luogo d'incontro e di comunità. Dopo una fase di confronto e dialogo con il centro sociale, abbiamo pensato a (ri)costruire in modo discontinuo e intermittente lo spazio di un anfiteatro, sfruttando la particolare conformazione del luogo. Così abbiamo posizionato nelle pendici di questo spazio intermedio alcuni "oggetti anomali", in modo che potessero restituire a quel determinato spazio altre identità e valore.

Funzionando singolarmente come "macchine relazionali" in grado di accogliere e stimolare l'uso quotidiano dello spazio, le quattro gradinate (di 3x6m. di dimensione) operano al tempo stesso tutte insieme interferendo con le qualità simboliche e percettive dello spazio, fino ad unificarlo

1_ Tutti i materiali, escluso il sistema d'illuminazione, vengono dall'installazione "Officina Roma" di raumlabor.berlin, realizzata nell'autunno del 2011 all'interno della mostra "re-Cycle" al museo MAXI di Roma.

2_ TXP, che è stato coinvolto nella costruzione del palco e del dispositivo di parcheggio per le biciclette è stato rappresentato a Roma da Diego Peris e Massimiliano Casu.

mediante la produzione dell'immagine di uno spazio teatrale. In occasione di eventi o manifestazioni i quattro elementi possono infatti funzionare come veri e propri spalti rivolti verso un piccolo palco multifunzionale costruito al centro dell'emiciclo in collaborazione con il collettivo Todo por la Praxis. Di notte, quando la vita del Centro Sociale si anima maggiormente, uno speciale sistema di illuminazione realizzato a partire da contenitori in plastica sottratti ad un ciclo produttivo che li avrebbe smaltiti, rende fruibile e accogliente lo spazio del giardino avvolgendo tutta l'area in una atmosfera di onirica sospensione.

Il nostro obiettivo è stato quello di attivare una sinergia tra i differenti livelli di rifiuti che la città costantemente produce: dai materiali di costruzione, allo spazio dismesso dell'emiciclo, all'idea dimenticata di uno spazio comune. Allo stesso tempo abbiamo voluto limitare al minimo il grado di trasformazioni fisiche del sito, con lo scopo di preservarne le qualità esistenti, rendere l'intervento completamente reversibile e ridurre a zero gli impatti ecologici ed economici. È per questo che ci siamo avvicinati alla costruzione con tecniche a basso contenuto tecnologico, tecniche che peraltro fanno sì che, insieme a abitanti ed a professionisti di altre discipline - anche se con poca dimestichezza nell'attività costruttiva - si possa trasformare lo spazio in prima persona. Siamo inoltre convinti che l'atto di prendersi cura di un luogo sia un primo fondamentale passo per la creazione di una comunità che intende abitarvi.

Superare i limiti.

Lavorare nella città oggi implica, in molti dei casi, il superare i limiti che determinati stili di vita urbani ci impongono. Barriere e confini vengono continuamente costruiti per tutelare gli spazi pubblici, trascurando la loro vocazione di essere luoghi aperti e liberi di rispondere ai desideri quotidiani dei cittadini. Come architetti siamo chiamati a identificare queste dinamiche di vita comunitarie e a dare forma all'infrastruttura in cui potenziali programmi comuni diventano spazi concreti, anche se di forma temporanea.

Questa tendenza ha rappresentato il concetto di base della nostra installazione per l'edizione romana di Ecoweek³. In questo caso, il luogo dell'intervento è stato il quartiere Valle Aurelia di Roma e, in particolare, il suo Giardino del maresciallo, uno spazio verde situato lungo via di Valle Aurelia. Il quartiere ha una storia particolare. Caratterizzato dalla presenza di numerosi forni di mattoni, la loro concentrazione ha favorito lo sviluppo di questo piccolo villaggio agli inizi del ventesimo secolo. A metà degli anni '70 però, un nuovo piano di sviluppo urbano (il Piano di Zona Valle Aurelia) ha fatto sì che il Borghetto venisse quasi completamente raso a suolo e che i suoi abitanti fossero spostati nelle grandi torri vicine.

La demolizione della maggior parte dei vecchi edifici ha lasciato vari vuoti urbani, tra cui un'area verde che ancora oggi si trova in una condizione fra abbandono e uso semi-privato. Questi cambiamenti hanno inoltre indebolito la coesione sociale esistente e cancellato molta dell'identità borgo. Uno degli intenti del progetto è stato quello di stimolare e promuovere, attraverso un metodo di lavoro e di esperienze condivise, il contatto tra gli abitanti locali e i partecipanti al

³ Per l'edizione romana di Ecoweek, abbiamo collaborato con OSA architettura e paesaggio (Massimo Acito, Marco Burrascano, Luca Catalano, Annalisa Metta, Luca Reale e Caterina Rogai - Mario Leonori, Lorenzo Senni and Marta Spadaro collaboratori) e LUS Living Urban Scape (un programma di ricerca per giovani studiosi finanziato dal MIUR).



Fig.1_ GONDWANA,Composizione. Foto Orizzontale

workshop. Dopo aver lavorato intorno al tema dell'ostacolo, che inibisce questa rete di relazioni, abbiamo deciso di creare un nuovo ingresso temporaneo al Giardino del Maresciallo.

UP è una scala realizzata interamente con materiale riciclato, per lo più pannelli espositivi (legno e mdf) e che per un periodo si è eretta lungo via di Valle Aurelia, nel punto in cui il marciapiede, delimitato da un alto muro di mattoni, si interrompe. Nel luogo in cui la frattura è normalmente percepita come una discontinuità, UP ha temporaneamente risolto il dislivello di circa tre metri e invitato a salire su, a guardare oltre il muro. Una volta raggiunto il giardino, nuovi dispositivi (che includono panchine, giochi e una segnaletica) insieme ad una mostra fotografica, hanno caratterizzato lo spazio, reso maggiormente visibile e accessibile alla comunità.

Temporaneità ed evento.

Siamo stati invitati da GATR – Giovani Architetti Terni a partecipare all'edizione 2012 del festival di architettura Festarch.lab⁴, per immaginare e realizzare un'installazione architettonica per la piazza principale della piccola città umbra. Ciò di cui gli organizzatori avevano bisogno era una struttura che potesse funzionare come un sistema di palco e spalti per accogliere alcuni eventi del festival (tra cui l'apertura e la premiazione del 72h Urban Action) ma che durante il resto del tempo servisse come infrastruttura per l'uso quotidiano della piazza.

Alla loro richiesta abbiamo voluto rispondere in maniera ludica ed è subito spuntata l'idea: un palco che non fosse un palco. Gondwana (figura 1) è un arcipelago mobile di piattaforme diverse per forma, dimensioni e colore che invade la piazza, dando luogo ad infinite disposizioni e composizioni. Attin-

4_ Festarchlab è un festival di architettura organizzato dal GATR giovani architetti di Terni sulle orme di Festarch, rassegna promossa da Stefano Boeri e dalla rivista Abitare negli ultimi anni in varie città italiane. Il tema di quest'anno è "SMART CITIES" e in particolare lo spazio pubblico.



Fig.2 GONDWANA, Evento.
©Olimpio Mazzorana

gendo ad un riferimento formale riconoscibile, il Tangram - famoso rompicapo cinese - l'installazione assume una dimensione ludica, ma in questo caso a scala urbana. In una delle possibili configurazioni ci troviamo di fronte ad un palco circondato da spalti, in un'altra l'installazione si ricompone chiudendosi all'interno di uno dei quadrati che definiscono il disegno della pavimentazione. Da questa forma chiusa Gondwana esplose disperdendosi nello spazio urbano producendo ogni volta spazi diversi e nuovi, a seconda dell'immaginazione e delle necessità degli abitanti che, mettendosi insieme, possono spostare liberamente i pezzi del gioco e adattarlo ai loro più variegati appetiti relazionali. (figura 2)

Al termine del festival Gondwana è stato spostato fuori dal centro cittadino, e gli elementi che lo componevano sono divenuti infrastrutture per alcuni giardini pubblici di Terni. Il ciclo di vita dell'installazione, che si presupponeva doveva durare poco più di una settimana, è stato grazie agli organizzatori allungato, nel tentativo di ridurre l'impatto dell'evento e dando l'opportunità ad altri luoghi di testare le loro possibilità di trasformarsi in spazi comuni in un prossimo futuro.

La piazza come teatro.

Per l'edizione di YAP del 2014 al MAXXI⁵ abbiamo realizzato 8 ½. (figura 3) YAP, un programma di promozione della giovane architettura, è nato a New York a fine anni '90 all'interno della programmazione dell'allora nuovo museo "satellite" del MoMA, la PS1. Dal 2011, il museo MAXXI ha aderito al programma, costruendo ogni anno un'installazione che durante i mesi estivi dota al museo di spazi di ombra e di relax, oltre a fungere da cornice agli eventi e a gran parte della programmazione estiva dell'istituzione romana.

5_ YAP – Young Architects Program, il programma di promozione e sostegno alla giovane architettura, giunto quest'anno alla sua quinta edizione italiana e organizzato dal MAXXI in collaborazione con il MoMA/MoMA PS1 di New York, Constructo di Santiago del Cile, Istanbul Modern (Turchia) e MMCA National Museum of Modern and Contemporary Art di Seul (Corea).



Fig.3_ YAP, quotidiano.
©Alessandro Imbriaco

La nostra installazione, risultata vincitrice del concorso è 8 ½. Il progetto si configura come un teatro portatile, come una “macchina” per abitare lo spazio pubblico che indaga sulla sua doppia natura, in quanto spazio della privacy e delle relazioni elettive ma anche intrinsecamente come territorio dell’evento e dello spettacolo. L’installazione è una riflessione sul passaggio che trasforma lo spazio pubblico da *sfondo* di incontri privati e momenti individuali a *scena* di avvenimenti pubblici e rappresentazioni collettive.

8 ½ si compone di due elementi complementari. La parete: alta otto metri e mezzo e costruita con telai modulari in legno orienta lo spazio intorno a sé secondo una direzione principale, dando luogo ad un effetto di soglia che individua immediatamente un “davanti” e un “dietro”. (Figura 4) Incorpora uno spazio aperto che funziona come accesso allo spazio

posteriore ma che può essere usato come palcoscenico rivolgendosi alternativamente ad uno dei due lati. Durante gli spettacoli serve da *frons scenae*, da fondale o da infrastruttura per l’installazione di macchine e strumentazioni. Un percorso che sale di quota permette di realizzare spettacoli complessi o, durante l’uso quotidiano, di osservare lo spazio sottostante da un nuovo punto di vista. Il secondo elemento, l’arena, è costituita invece da quattro “oggetti relazionali” e da una copertura connessa alla parete e sorretta da una struttura articolata in blocchi. Lo spazio dell’arena è *teatro*, luogo destinato ad eventi pubblici e spettacoli, e *piazza*, dispositivo architettonico per l’uso quotidiano dello spazio comune. Un attento studio degli effetti d’ombra proiettati dalla copertura consente di avere zone ombreggiate e zone al sole durante tutti i mesi estivi. La parete e l’arena funzionano assieme per creare uno spazio intimo di relazione, una “stanza urbana” nella quale si può godere dello spazio assieme o con altri, giocare, rilassarsi, o semplicemente stare. L’installazione è stata progettata specificamente per lo spazio particolare di piazza Boetti, ma è pensata per essere smontata e trasportata con grande facilità, ricomponendosi in nuove configurazioni e adattandosi ai nuovi siti con flessibilità e intelligenza. Le modifiche da apportare al sito sono minime, riducendo i costi della prima installazione e di tutti le successive ricollocazioni. I materiali e le tecniche costruttive sono semplici ed economiche, ed una parte delle materie prime può essere reperita ricorrendo a materiali di recupero e all’*upcycling* di materiali poveri o di scarto.

Giocando con la sostenibilità.

Questi processi mostrano in qualche modo il nostro approccio al tema della “sostenibilità”: a scapito di consumare nuove risorse per trasformare l’ambiente urbano, preferiamo giocare con l’esistente, con il dimenticato.



Fig.4_ YAP, quotidiano2.
©Alessandro Imbriaco

Riadattando gli scarti della costruzione architettonica in progetti di diverse dimensioni, anche se temporanei, cerchiamo di fornire ai cittadini spazi immediati, spazi reali e di cui hanno bisogno in tempi così veloci che i processi di progettazione tradizionali non possono raggiungere. Così abbiamo scelto di lavorare con la transitorietà, perché implica reversibilità e lascia la possibilità di ripristinare un sito al suo stato originale, se il progetto viene respinto dai suoi abitanti. Questo è per noi un modo di ridurre il consumo di suolo, un'altro dei temi critici in termini di sostenibilità.

In definitiva, lavorando con architetture temporanee sperimentiamo le infinite possibilità di trasformare un medesimo spazio e abbiamo realizzato che le necessità cambianti dei cittadini richiedono progetti veloci e dotati di una grande flessibilità. Questo ci porta anche a fare una critica all'enorme quantità di sforzi che vengono fatti per preservare le strutture urbane dal passato e che, in alcuni casi, sono artificiali e inutili. La città è un'entità complessa del presente, che si nutre del passato, ma che è, inevitabilmente proiettata verso il futuro. In una prospettiva di continuo sviluppo, molti progetti dovranno essere costruiti. E distrutti.

UB

i QUADERNI

#07

settembre - dicembre 2015
numero sette
anno tre

URBANISTICA tre
giornale on-line di
urbanistica
ISSN:
1973-9702

È stato bello fare la tua conoscenza!
cercaci, trovaci, leggici, seguici, taggaci, contattaci, ..

It was nice to meet you!

search us, find us, read us, follow us, tag us, contact us, ..

