

The background of the entire page is a white surface covered with numerous thick, expressive yellow brushstrokes. These strokes vary in direction and intensity, creating a dynamic and textured visual field. Some strokes are horizontal, while others are vertical or diagonal, and they often overlap, giving a sense of movement and energy.

Giulia Pellegrini (a cura di)

**PATRIMONIO ARTISTICO  
CULTURALE  
PAESAGGISTICO**



In copertina:

*Ho fatto il mare giallo perché lo voglio fare di giallo. Perché mi piace il giallo.  
E' così perché lo voglio fare così.*

*Giulia T. (3 anni)*

**PATRIMONIO ARTISTICO  
CULTURALE  
PAESAGGISTICO**

*Atti della Giornata di Studi*  
Genova, 11 maggio 2015

a cura di Giulia Pellegrini

***Patrimonio artistico, culturale e paesaggistico: nutrimento per l'anima  
La qualità del territorio per le generazioni future***

Giornata di Studi - Genova 11 maggio 2015

Dipartimento di Scienze per l'Architettura D.S.A.

Scuola Politecnica dell'Università degli Studi di Genova

*Responsabile Scientifico*

Giulia Pellegrì

*Organizing Committee*

Michela Mazzucchelli, Michela Scaglione, Giulia Pellegrì

*Comitato Scientifico*

Enrica Bistagnino, Raffaella Fagnoni, Maria Linda Falcidieno, Patrizia Falzone, Giovanni Galli, Manuel Gausa Navarro, Adriana Gherzi, Adriano Magliocco, Michela Mazzucchelli, Giulia Pellegrì, Michela Scaglione.

*Invited Talk*

**A.Toccolini**, *Primo Coordinatore Laurea Magistrale Interateneo in Progettazione delle aree verdi e del paesaggio, Dipartimento di Scienze Agrarie e Ambientali - Produzione, Territorio, Agroenergia, DISAA, Università degli Studi di Milano*

**M. Gausa Navarro**, *Coordinatore del Corso di Dottorato in Architettura e Design, Dipartimento di Scienze per l'Architettura, D.S.A., Scuola Politecnica di Genova*

**M. Devecchi**, *Dipartimento di Scienze agrarie, Forestali e Alimentari, DISAFA, Università degli Studi di Torino. Presidente Osservatorio del Paesaggio per il Monferrato e l'Astigiano.*

**M.I. Mantello**, *Vice Presidente Associazione Italiana di Architettura e del Paesaggio AIAPP, Sezione Piemonte e Valle d'Aosta; Osservatorio del Paesaggio Alessandrino.*

Con il patrocinio di:

**Scuola Politecnica di Genova**, Dip. di Scienze per l'architettura D.S.A, Stradone Sant'Agostino, 37, Genova; **Ordine degli Architetti Paesaggisti Pianificatori Conservatori della Provincia di Genova**, **OAPPC**, Piazza S.Matteo, 18 Genova; **Fondazione dell'Ordine degli Architetti, P.P.C. della provincia di Genova**, **Centro Studi**, Piazza S.Matteo, 18 Genova; **Associazione Italiana di Architettura del Paesaggio, AIAPP**, Sezione Valle d'Aosta e Piemonte Associazione Italiana di Architettura del Paesaggio; **Provincia di Asti**; **Associazione Orme su La Court**, Via Cocito,30 Castelnuovo Calcea, Asti



## **Presentazione**

### **Un'occasione d'incontro**

*Perché il disegno, padre delle tre arti nostre, Architettura, Scultura e Pittura, procedendo dall'intelletto, cava di molte cose un giudizio universale; simile a una forma ovvero idea di tutte le cose della natura [...] di qui è che non solo nei corpi umani e degli animali, ma nelle piante ancora, e nelle fabbriche e sculture e pitture, conosce la proporzione che ha il tutto con le parti, e che hanno le parti fra loro e col tutto insieme.*

(G. Vasari, *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori e architettori*, 1568)

*La Giornata di Studi nasce dalla volontà di condivisione, confronto, dibattito e diffusione di ricerche e pensiero che dalla Rappresentazione si apre a tutte le discipline che coinvolgono una certa responsabilità di approccio culturale, analisi, studio, valutazione, progetto, design, colore, dell'Ambiente uomo.*

*L'anno dell'Expo 2015, l'Italia si mette in gioco con una tematica che non può lasciare indifferenti, con l'interdisciplinarietà, la connessione, la globalità, la trasversalità progettuale, le risorse e i territori. Il Dipartimento di Scienze per l'Architettura entra nel circuito Expo patrocinando il Progetto Scuola Expo 2015 - Itinerario Università, proposto dal Parco Artistico Orme su La Court e di cui chi scrive è responsabile Scientifico.*

*Ecco allora l'esigenza di andare oltre il workshop di "Disegno" che si terrà nel Parco Artistico, e affrontare il tema della Rappresentazione e delle ricadute scientifiche di tutti quei settori disciplinari che coinvolgono l'ambiente che viviamo, guardiamo, immaginiamo, progettiamo con una giornata di Studi dedicata.*

*La scelta delle tematiche proposte t1-Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura e dell'Ambiente; t2-Il Disegno per il paesaggio; t3- Progetto: visioni e pre-visioni; t4-I margini; t5-Riqualificazione del paesaggio rurale; t6-Riqualificazione del paesaggio agrario; t7- Le emergenze architettoniche: recupero, riqualificazione, progetto; t8- Il colore e l'ambiente; t9- Percezione e identità territoriale; t10- Patrimonio artistico - culturale - paesaggistico: arte, letteratura e ricadute progettuali; t11- Il Design per il Paesaggio, ha portato alla stesura di questi atti grazie alla partecipazione di docenti afferenti il Dipartimento di Scienze per l'Architettura della Scuola Politecnica di Genova, di studiosi ed esperti dei diversi settori scientifici disciplinari coinvolti e di dottorandi del Corso di Dottorato di Architettura e Design di Genova.*

*Ringrazio Michela Mazzucchelli, docente a contratto di Disegno del Paesaggio presso il Dipartimento D.S.A. e Michela Scaglione dottore di ricerca in Disegno, per il loro indispensabile impegno e apporto scientifico nel progetto, oltre a tutti i componenti del Comitato Scientifico.*

Giulia Pellegrini

## *Indice*

*t1- Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura e dell'Ambiente*

7 - *Rilevare per conoscere, Rappresentare per descrivere\_ G. Pellegrini*

17 - *Il Rilievo delle piccole cose\_ G. Guidano, C. Battini*

27 - *Strumenti per l'analisi paesaggistica. Il GIS nella valutazione dell'intervisibilità\_ L. Volpin*

*t2- Il Disegno del Paesaggio*

34 - *Il disegno del paesaggio: segno e interpretazione iconica\_ M.Mazzucchelli*

47 - *Disegnare dal vero: imparare, vedere, ragionare, esprimere\_ L.Cogorno*

56 - *Giardino e mimesi della natura nell'architettura immaginifica\_ M.E.Ruggiero*

*t3-Progetto: visioni e pre-visioni*

63 - *Il progetto - visioni e previsioni: 10 ± 1\_ G.Galli*

76 - *I paesaggi vitivinicoli di Langhe-Roero e Monferrato: il Piano di Gestione come strumento per la governance del territorio\_ M.C.Reggio*

81 - *La valutazione economica del paesaggio: aspetti metodologici e operativi\_ P.Rosasco*

*t4- I Margini*

94 - *Riflessioni sull'evoluzione del significato di margine nei tessuti urbani: dalla città storica a quella contemporanea\_ M.Scaglione*

107 - *Levanto ridefinisce i suoi margini\_ P.Burlando*

119 - *Margini reali e margini apparenti\_ Rosanna Sperlinga*

*t5-.Riqualificazione del paesaggio rurale*

123 - *Paesaggio come "terroir" \_A.Ghersì*

131 - *Paesaggi rurali abbandonati e forme di rivitalizzazione\_ G.Franco*

144 - *La nuova identità multifunzionale dei paesaggi rurali\_ M.Pedaso*

153 - *Criteri e soluzioni progettuali per la mitigazione dei capannoni ad uso agricolo nel*

*paesaggio rurale\_ P. Gullino, M. Devecchi, F.Larcher*

*t6-Riqualificazione del paesaggio agrario*

164 - *Il paesaggio agrario come infra/eco struttura territoriale\_ M.Gausa*

181 - *Il disegno dell'agricoltura nel paesaggio\_ S.Eriche*

*t7- Le emergenze architettoniche: recupero, riqualificazione, progetto*

187 - *Le emergenze architettoniche: recupero, riqualificazione, progetto\_ A.Magliocco*

*t8- Il colore e l'ambiente*

193 - *Territorio e paesaggio: il colore come elemento di identità e qualità ambientale\_ P.Falzone*

203 - *Il colore dell'architettura di terra: Shibam\_ M.Corradi*

216 - *Colori della natura, colori nell'architettura: indagini archeometriche sul costruito\_ D.Pittaluga*

237 - *Il colore e l'ambiente\_ S.Pastorino*

*t9- Percezione e identità territoriale*

244 - *Percezione e Identità Territoriale*\_M.L.Falcidieno

250 - *Lettura e interpretazione dei valori naturali, culturali, storici del territorio*\_M.I.Mantello

261 - *Percezione, Identità, Memoria*\_G.Giallocosta

267 - *Tre visioni "animate" di Napoli. Tra stereotipi ed empatia*\_A.Castellano

278 - *Psico-antropologia del paesaggio*\_A.Bertirotti

283 - *Territorio, identità, brand. Dalla cultura pop alla reputazione delle nazioni*\_E.Angella

289 - *Il grande palcoscenico. Per una lettura del paesaggio attraverso i codici del linguaggio teatrale*\_F.Fassone

*t10- Patrimonio artistico - culturale - paesaggistico: arte, letteratura e ricadute progettuali*

293- *Oltre l'abbandono. Azioni con-temporanee*\_R.Fagnoni

310 - *Parco artistico Orme su La Court: l'arte tra i filari delle vigne come progetto di valorizzazione del paesaggio culturale*\_L.Botto, A.Buzio

*t11- Il Design per il Paesaggio*

318 - *Quando la rappresentazione è design per il paesaggio?*\_E.Bistagnino

325 - *Il Design per il Paesaggio*\_ D. Repetto, L. Toppino ,C. Catena

330 - *C'era una volta il paesaggio*\_C.Olivastri



## **Oltre l'abbandono. Azioni con-temporanee**

**Raffaella Fagnoni**

Dipartimento di Scienze per l'Architettura, Scuola Politecnica di Genova

### **Introduzione**

Una porta chiusa con una catena, una gru che si impone sul paesaggio, una transenna che limita un percorso, la vegetazione che riprende il possesso di edifici ormai vuoti. Oggetti che testimoniano trasformazioni aprendo la porta temporale tra il passato, il presente e il futuro. Spazi sospesi, in attesa di nuove destinazioni, caratterizzati dalla stratificazione, edifici che riportano le tracce della costruzione sui resti, sulle macerie, con gli scarti. Segni distintivi della peculiarità e della bellezza del patrimonio italiano e mediterraneo, a cui servono occasioni e opportunità di rilancio. Attraverso temi tratti dalla cultura locale, racconti, testimonianze, storie che rimandano all'immaginario, è possibile rimettere in circolo il senso di luoghi apparentemente dimenticati o sottoutilizzati? Coltivare la nostra cultura significa prendere la direzione tracciata a suo tempo dai movimenti situazionisti, dalla cultura radicale, traendo suggestioni che partono dall'arte e dalla letteratura come occasioni per azioni collaborative, opportunità. I luoghi dimenticati o abbandonati si offrono come scenario per eventi o performance artistiche che preludono nuovi cicli di vita. Azioni con-temporanee creano connessioni fra i racconti e gli oggetti, intercettano i luoghi creando occasioni per rimettere in circolo l'energia e la bellezza che solo il patrimonio storico è capace di offrire, re-interpretando il topos romantico, prendendosi cura che partono dall'arte, dalla letteratura, dalla cultura dei luoghi anticipano il futuro proiettando il reale verso future soluzioni possibili. Attraverso la capacità di osservazione creativa, pilotata e consapevole, strumento fondamentale del processo del design, si intercettano i segnali che consentono di avviare il progetto.

### **Immaginare futuri possibili**

Nell'immaginario (imago: apparenza, apparizione) si riscontra un'ambivalenza fra apparenza di realtà/immagine di realtà (Bertirotti, Locatelli 2013). Immaginario è ciò che ci viene dalla capacità di immaginare, di pensare la realtà come altra da quella che è: se da una parte questo può facilitare il collegamento con ciò che è realmente presente, dall'altra può agevolarne l'allontanamento. Attraverso l'immaginario si rimette in discussione ciò che esiste ed è noto, si raccontano storie nuove, che emergono da un terreno sedimentato. La memoria storica dà forma al luogo stesso, e costituisce la base per la considerazione che di esso hanno i suoi abitanti, fruitori, visitatori. Si tratta di dare forma, funzione e senso ad un ambiente, in cui l'utente, attore nella narrazione stessa, agisce come soggetto attivo. Il progetto passa dalla forma alla performance, dall'oggetto al processo. Si prospetta un approccio che va oltre il disegnare oggetti e/o spazi, va oltre l'uso di devices tecnologici, concentrandosi su come si comportano le persone con questi oggetti/spazi, devices. Ogni singola azione, oltre ad essere importante per chi la vive, genera un sistema di relazioni. L'insieme dei connotati materiali e immateriali di un determinato ambiente concorre nella percezione di un luogo, con confini aperti a scambi fra reale e immaginario, in una sorta di cross-over culturale continuo.

L'analisi svolta con il progetto di Ricerca "NeoLuoghi"<sup>1</sup>, prendendo avvio dalla constatazione della necessità degli utenti di un nuovo approccio al nostro patrimonio culturale, ha prodotto una documentazione di casi studio sui contesti tematizzati, evidenziando gli equivoci generati dalla tematizzazione usata come strumento di persuasione, cercando di ricavarne una serie di strumenti e opportunità che possono essere occasione per esperienze di valorizzazione e riuso. Se produrre una visione diviene il concetto chiave, il design entra in gioco come *envisioning* (capacità di pensare a ciò che ancora non esiste e a come realizzarla, avere una visione lungimirante) sfruttando gli strumenti della comunicazione, del racconto, della rappresentazione, dell'interazione, della visualizzazione. Sfruttando la capacità di dare forma alla vita quotidiana e agli spazi collettivi, ma senza ridurre il tutto solo a una questione di forma, strategie di riuso e/o riciclo del patrimonio culturale entrano a far parte di una narrazione continua e collettiva.

## Cicli

La conclusione di un ciclo attivo di ogni elemento del nostro patrimonio storico allude a una perdita, lasciando tuttavia aperta la possibilità di una sorta di risarcimento implicito con la possibilità di un uso diverso. Il rito del passaggio da un ciclo all'altro da una parte genera una nuova cornice di senso, dall'altra lascia ruderi, rottami, relitti, frantumi, residui, scarti, industriali, commerciali, urbani, in un'epoca dominata dal consumismo, principale energia di trasformazione dell'esistente. "Abbandonati dalla storia, ci troviamo sperduti sotto le macerie del muro di Berlino, in mezzo ai gas di scarico, immondizie, inquinamenti, veleni e altre nequizie e altre iniquità ambientali. È il tempo della scoria! Restiamo fra i resti, risiediamo tra i residui, avanziamo tra gli avanzi. Oggi le idee avanzate sono solo avanzi di idee." (Fabbri 2008:81) Ma, prosegue Fabbri, c'è una possibile via d'uscita: trasformare la quantità in qualità, attraverso l'estetica della scoria, come nell'arte contemporanea. La maggior parte delle opere che si trovano nelle mostre d'arte sono sublimazioni di scarti, di residui, di scorie. La via del riciclo, dunque, si percorre all'interno di una cornice di senso, immaginando una trasformazione del residuo. L'attribuzione di senso contribuisce a costruire ciò che si percepisce, riguarda "i modi in cui le persone generano quello che interpretano." (Weik, 1997:13). L'individuo percepisce un determinato aspetto della realtà, interagisce con esso, che in questo modo è attivato, esiste, e può modificarlo con le proprie azioni continuando a attribuire ad esso senso. A sua volta l'ambiente attivato retroagisce su altri soggetti che assumeranno comportamenti conseguenti alla nuova realtà costruita. Il soggetto dunque non plasma l'ambiente, ma è l'ambiente, una volta attivato (ovvero una volta che il soggetto lo percepisce e lo fa esistere, per sé) che influenza le azioni del soggetto.

Gli elementi che entrano in gioco nei processi di creazione di senso, e che spesso coincidono con i processi di organizzazione, sono tre: *cornice, informazione e relazione*. I primi due riguardano il contenuto, il terzo il processo. Costruire il senso è l'operazione per cui si collocano degli stimoli (informazioni) all'interno di un contesto (cornice) mettendoli in relazione con altri preesistenti. Si può parlare di *sensemaking* come di un processo attivo, dinamico, una forma di azione sul mondo che permette di costruire, filtrare, incorniciare la realtà. Produrre senso è anche elaborare una *buona storia*, "qualcosa che conservi plausibilità e coerenza, qualcosa di ragionevole e di memorabile, qualcosa che incarni l'esperienza passata e le aspettative, qualcosa che faccia risuonare insieme le persone, qualcosa che si possa

<sup>1</sup> Cfr. Progetto di Ricerca "Neoluoghi, Soluzioni per l'esperienza culturale nei luoghi elettivi della surmodernità" realizzato con il contributo del Programma Operativo Nazionale (PON) Ricerca e Competitività - finanziamenti 2007-2013, cofinanziato con risorse europee del Fondo europeo di sviluppo regionale (FESR) e con risorse nazionali, a cui R. Fagnoni ha partecipato nell'unità OR2. (<http://www.neoluoghi.it>)

costruire retrospettivamente, ma che anche possa essere usato in prospettiva” (Weik,1997:64-65)

### **Le storie dei luoghi | oltre lo storytelling**

La fortuna del termine *storytelling* fa sembrare nuova una pratica antica come la storia dell'uomo. Lo *storytelling* (story-telling, Affabulazione, arte di scrivere o raccontare storie catturando l'attenzione e l'interesse del pubblico)<sup>2</sup> rimanda al bagaglio di narrazioni storiche, dai racconti biblici alle favole di Esopo o Fedro, ai racconti educativi per l'infanzia, ai racconti popolari. L'arte di raccontare storie è l'essenza dell'umanità da sempre, rappresentazione e condivisione di valori. In realtà più che raccontare storie lo *storytelling* individua l'azione di parlare attraverso racconti. Una storia è un evento definito in una certa situazione spaziale e temporale, mentre un racconto è la rappresentazione, la messa in scena di quel fatto/evento con i suoi protagonisti, i suoi problemi, le sue variabili, le sue motivazioni e infine i suoi esiti.

Lo storytelling quindi è la prassi che analizza il racconto personale e istituzionale (di un individuo, di una organizzazione, di un prodotto) per poi orientarlo in modo più efficace rispetto a bisogni di sviluppo personale / organizzativo e di crescita / coinvolgimento sociale (Fontana, 2009)

La novità non riguarda, dunque, la pratica del narrare in sé, quanto gli ambiti e gli strumenti che mette in campo. Oltre a proporre una modalità di organizzazione del racconto, la narrazione si manifesta come un fondamentale strumento di pensiero, un mezzo di integrazione dell'individuo nel contesto sociale, un modo per suscitare l'interesse e valorizzare prodotti di ogni genere.

Oggi lo storytelling è assunto dal mondo industriale, politico economico come mezzo di promozione, persuasione, affabulazione. Lo stesso accade a livello turistico, per la promozione e la valorizzazione dei luoghi, muovendosi fra immaginario e scenario, fra memoria e presente, sfruttando gli strumenti della comunicazione per presentare in modo visionario le relazioni fra i vari elementi che compongono un determinato sistema, progettando, cioè, per favorire l'instaurarsi di relazioni sociali. Nei racconti ci sono spesso zone d'ombra, passaggi incerti, ipotesi. Nel progetto, si integra nel racconto qualcosa che alla storia manca attingendo anche al quotidiano, o all'immaginario. La Storia è una narrazione che tende alla veridicità, supportata dalle fonti ufficiali e dalle ricostruzioni, nella quale tuttavia permangono momenti ambigui. Spesso la Storia si frammenta in una moltitudine di storie, di cui le comunità che si sono susseguite sono portatrici e garanti dell'esistenza, che può essere riproposta, ricordata e tramandata in mille modi diversi. La memoria si evolve come una massa cangiante, un insieme mutevole.

La recente svolta narrativa che ha portato lo storytelling alla ribalta, trova fondamenti anche in studi e ricerche che hanno evidenziato l'importanza della narrazione (proiettata nella realtà) come il processo cognitivo più importante. I racconti, secondo la nuova narratologia, costituiscono la forma principale di produzione di senso e di spiegazione del mondo (Poggio 2004:35). “Lo storytelling costruisce ingranaggi narrativi seguendo i quali gli individui sono portati a identificarsi in certi modelli e a conformarsi a determinati standard” (Salmon 2008:13), appare dunque ineludibile il ruolo delle narrazioni nella nostra quotidianità.

---

<sup>2</sup> [http://www.treccani.it/vocabolario/storytelling\\_\(Neologismi\)/](http://www.treccani.it/vocabolario/storytelling_(Neologismi)/) (consultato marzo 2015)

## Costruire scenari, imagery

Facendo riferimento all'approccio della letteratura e del cinema, la metodologia per la messa in scena di una narrazione va oltre la definizione di progetto degli spazi, degli artefatti fisici, integrando il processo interpretativo dell'utente, concentrandosi sul progetto di processo, sullo scenario in cui si svolge l'azione. Lo scenario è l'insieme degli elementi che costituiscono l'ambiente scenico, il luogo in cui si svolge l'azione, l'ambiente che serve come sfondo a una rappresentazione. Parlare di scenario significa dunque presupporre l'ambiente come luogo di azione, vivo, dinamico, in cui il primo soggetto è l'attore, o il sistema di attori, che in esso partecipano (chi abita, chi investe, chi percorre, chi lavora, ecc.) e in cui ogni elemento materiale o immateriale assume un preciso significato.

L'*imagery* è l'insieme degli elementi che concorrono alla definizione dell'immagine che caratterizza uno spazio esperienziale. Un lavoro creativo con cui si generano l'immaginario visivo, i simboli, l'evoattività formale, gli elementi di riconoscibilità. È un'operazione che traduce le suggestioni culturali in sistemi visivi simbolico-immaginativi. Le modalità per raccontare una storia in un ambiente tridimensionale sono diverse dalle modalità per raccontare una storia in forma orale.

Nel progetto della rappresentazione spaziale del racconto (scenario narrativo) entrano in gioco il *mood* e l'*atmosfera*: il primo si riferisce allo stato d'animo, alla sensazione che le persone hanno quando entrano in uno spazio. La seconda è l'influenza esercitata da tutto ciò che ci circonda, mentale, morale o materiale.

Si possono considerare tre scenari possibili di interazione fra il racconto e il progetto:

### 1. La storia dà l'avvio al progetto

La Storia è l'elemento iniziale utilizzato per ispirare il progetto del luogo, di un determinato ambiente. A partire dall'analisi del contesto si sviluppa la storia che dà vita al progetto, definendo le linee guida. Su questa base, vengono definite tutte le soluzioni progettuali, dal generale al dettaglio, in armonia.

### 2. Il progetto ispira la storia

Alla base c'è una proposta progettuale con determinate caratteristiche iconiche, strutturali, stilistiche, di preesistenza. È dalle peculiarità di questa che possono scaturire forme, materiali, colori, e ogni elemento del progetto, per esaltare le qualità che possono stimolare gli utenti/visitatori, creare emozioni. In questo senso la storia è un effetto secondario, una conseguenza usata per amplificare e/o aggiungere qualità al progetto.

### 3. Reciprocità fra storia e progetto

In questo scenario racconto e progetto hanno pari effetto l'uno sull'altro. Una determinata storia si lega ad un determinato luogo e ne ispira i connotati, l'architettura e il design. In questo caso si ha una sorta di reciprocità fra storia e progetto.

## Tracce

Le parole con cui Calvino descrive Zaira<sup>3</sup> evidenziano il rapporto fra le tracce del luogo e la memoria. L'occhio vede forme, segni, materiali, colori, e con il pensiero ricostruisce scene di vita, nascono sensazioni, collegamenti con il proprio immaginario, il proprio quotidiano. Attraverso l'attenzione ai dettagli il contesto si arricchisce di interesse e qualità. Isolando

---

<sup>3</sup> "potrei dirti di quanti gradini sono le vie fatte a scale, di che sesto sono gli archi dei porticati (...) ma so già che sarebbe come non dirti nulla. Non di questo è fatta la città, ma di relazioni fra le misure del suo spazio e gli avvenimenti del suo passato: (...) il filo teso dal lampione alla ringhiera di fronte e i festoni che impavesano il percorso del corteo nuziale della regina; (...) gli strappi della rete da pesca e i tre vecchi che seduti sul molo a rammentare le reti i raccontano per la centesima volta la storia della cannoniera dell'usurpatore (...) la città non dice il suo passato, lo contiene come le linee d'una mano, scritto negli spigoli delle vie, nelle griglie delle finestre, negli scorrimano delle scale, nelle antenne dei parafulmini, nelle aste delle bandiere, ogni segmento rigato a sua volta di graffi, seghettature, intagli, svirgole." (Calvino, 1972:5).

alcuni componenti, individuando dei punti, dei nodi da mettere a fuoco, si generano punti di partenza per storie e paesaggi da rivivere nella propria interezza.

Le tracce presenti in ogni luogo sono la principale fonte di ispirazione per creare una storia raccontata, una storia da vivere. Secondo Ricoeur (1983) nel termine *narrazione* è possibile individuare la chiave interpretativa per vivere il tempo nel contemporaneo (identità narrativa) che si applica anche allo spazio, che definisce l'idea di itineranza, dinamica e sfuggibile allo stesso tempo.

Giampaolo Proni e Raffaella Trocchianesi individuano cinque temi compositivi di cui si compone la pratica progettuale narrativa<sup>4</sup>:

*1.Nominare.* Assegnare una identità, una riconoscibilità diretta. Dare un nome vuol dire anche prendere possesso simbolico di qualcosa, coglierne l'essenza. L'atto della nominazione è un passo strategico fondamentale per dare forma ad un luogo.

*2.Costruire una sequenza.* Creare una relazione fra una serie di spazi seguendo una logica narrativa. Il senso della sequenza narrativa viene così presentato: "una parola dopo un'altra in una frase, un evento dopo l'altro in una storia, un elemento dopo un altro in un paesaggio".

*3.Rivelare e nascondere.* Il progettista interpreta ed anticipa il cambiamento: può coinvolgere il lettore-fruitori in un meccanismo di continue scoperte e rivelazioni, modulando con abilità narrativa la struttura dello spazio progettato. Gli autori indagano le possibilità offerte da questo meccanismo a partire da tre concetti chiave: segreto, trasparenza, mascheramento / smascheramento (di informazioni, identità, significati).

*4.Raccogliere, condensare.* Il paesaggio condensa nelle sue forme i segni di mutamenti spazio-temporali. Nel paesaggio narrativo viene potenziato questo carattere ontologico di giardino e paesaggio come depositi di segni: frammenti, ricordi, memorie possono esservi raccolti come i personaggi di un racconto.

*5.Aprire.* L'idea di paesaggi narrativi aperti, dicono gli autori, cioè quella che considera i luoghi formati da una pluralità di voci e segnati da una molteplicità di storie, è particolarmente importante in una epoca quale quella attuale in cui si tende a plasmare spazi pubblici procedendo con l'assegnazione di temi predefiniti.

Una buona capacità di analisi e di osservazione critica porta alla definizione del problema progettuale. Saper formulare buone domande è il primo passo verso azioni per il riuso dei luoghi. Entra in gioco la capacità del progettista, mettendo in campo competenze di regia, è importante la *lettura* del contesto, il saper vedere – e non solo guardare – il sistema e trovare relazioni. Saper raccontare il contesto oggetto di analisi è la fase preliminare necessaria da cui far emergere le potenzialità progettuali.

### **Azioni con-temporanee**

Il termine ha in sé l'incertezza dello sviluppo futuro, si associa ad effimerità e provvisorietà. Effimero riguarda un'esistenza momentanea, provvisorio indica una fenomeno breve che si protrae per un tempo più lungo. Il *temporaneo* è breve come l'effimero, e condivide qualità

---

<sup>4</sup> G. Proni è dottore di ricerca e docente di Semiotica presso l'Università degli Studi di Bologna, R. Trocchianesi è architetto e designer, professore associato in Design presso il Politecnico di Milano, cfr. Lambertini, A. (a cura di) 2008, pag. 5.

del provvisorio. (Haydn, Temel 2006).

Temporaneo è un concetto che ha senso solo in relazione ad un periodo di tempo definito. Allargando i confini dell'arco temporale, il concetto di temporaneo - che si ricicla e si trasforma cambiando senso, uso e forme di spazi e luoghi - si perde. È un susseguirsi di tappe nell'arco della storia che fa parte della permanenza e allo stesso tempo del fascino del nostro abitare italiano.

La crisi del concetto di permanenza, che caratterizza la nostra epoca, si connette alla retorica della postmodernità, rimanda alle riflessioni sulla modernità liquida di Baumann, all'incertezza di Branzi, alla transitorietà, non solo dal punto di vista fisico, ma anche legislativo, delle pratiche sociali, delle economie.

Il numero di vuoti urbani, come evidenzia ad esempio il fenomeno dello *shrinkage* (contrazione) delle città occidentali, è destinato a crescere. Si tratta di contenitori dismessi, aree industriali, edifici monumentali, beni del nostro patrimonio storico artistico, interi borghi o villaggi, in cui l'abbandono si collega al calo degli abitanti e alla perdita di attrattività di luoghi spesso incapaci di adattarsi ai cambiamenti economici e sociali che impattano sulla qualità della vita dei residenti. Spazi che perdono il loro significato e allo stesso tempo caratterizzati dal vuoto normativo. Ciò che consente la loro rimessa in circolo sono le iniziative che partono dal basso, le economie locali, i cui casi-studio più eclatanti sono quelli delle città della Ruhr, da Essen a Gelsenkirchen fino a Duisburg, in Germania, o delle città americane di Detroit e Cleveland, supportati da altrettanto importanti ricerche come la ricerca europea Urban Catalyst<sup>5</sup>. Finanziata nel 5th Framework Programme (2001-2003) attraverso una serie di casi studio nelle aree di Amsterdam, Berlino, Helsinki, Napoli e Vienna, ha indagato le possibilità per offrire un modo nuovo di intendere gli usi temporanei. Cosa si può imparare dai processi spontanei? Che ruolo possono giocare in questo processo? Gli usi temporanei possono essere pianificati? Controllati?

Essi mostrano i risultati di strategie di partecipazione civica che puntano a coinvolgere i cittadini nei cambiamenti urbani e a riadattare gli spazi alle modificate esigenze sociali ambientali e economiche delle loro regioni.

Esempi ormai entrati nella storia e nella cultura delle nostre discipline del progetto, ma anche della politica e della economia. Pratiche orientate verso la realizzazione di progetti artistici, culturali, sociali, espositivi, esperienze di *pionierismo urbano* (AA.VV. 2007) che tentano di favorire forme di riappropriazione della città mediante azioni urbane in cui gli utenti giocano un ruolo progettuale attivo. Lo spazio instabile del temporaneo ribalta la tendenza tradizionale di concezione di città: non sono gli spazi e le strutture a plasmare gli eventi, ma sono gli eventi a dare forma a spazi e strutture urbane (Oswalt 2013). L'effetto di questi interventi è soprattutto sociale, comporta una maggiore partecipazione e la nascita di una rete territoriale capillare, sia formale che informale, tra i diversi progetti. I siti occupati dagli usi temporanei sono soggetti a un costante cambiamento, e ciò in ragione dell'influenza esercitata dai processi urbani e dai mutamenti che si verificano nella città. In questo senso lo spazio temporaneo non è solo un luogo di partecipazione, ma uno strumento per dare avvio a forme di autorganizzazione sociale (Rudolph 2007).

La diffusione di queste pratiche è in forte crescita anche in Italia: una molteplicità di piccole iniziative locali si diffondono e si propagano con la cultura del riuso, con azioni che spesso nascono come temporanee. Tuttavia, nell'impegno di dare spazio alla creatività del quotidiano e del temporaneo, si può perdere di vista la responsabilità e il ruolo del progetto come propulsore di cambiamento. Gli usi temporanei evidenziano la capacità degli individui di

<sup>5</sup> Cfr. Oswalt, 2013, e <http://www.urbancatalyst.net/projekte.php?lang=en>

pensare al di fuori delle regole formali, assumere un ruolo progettuale attivo e usare questi spazi come campo di sperimentazione per favorire il manifestarsi di differenti spazialità. Da questo coinvolgimento può emergere un enorme potenziale non solo per questi siti, ma per la vita urbana in generale.

Nel libro *Temporary Urban Spaces: Concepts for the Use of the City Spaces* le situazioni di Uso temporaneo sono considerate come strumenti di empowerment, rivelano le possibilità dello spazio (Haydn 2006) anche se spesso sono situazioni non legittimate.

Le azioni con-temporanee generano *spazi relazionali* che superano i confini delle categorie disciplinari del progetto (dell'urbano, dell'architettura, del design, del paesaggio) in cui più che la scala dimensionale conta il processo, contano gli obiettivi. (Branzi, 2014:272)

Si passa dal mettere al centro l'oggetto al mettere al centro i soggetti, ovvero chi agisce, fruisce, gestisce spazi, oggetti, luoghi o paesaggi e le relazioni che si instaurano. Spesso sono il risultato di una serie o di una successione di progetti. Ciò che li caratterizza non sono le categorie estetiche, compositive o narrative, bensì le relazioni che consentono, le caratteristiche performative, la possibilità di essere reimmessi nell'economia circolare del contesto.

### **Modi e strumenti**

Sono diversi i modi e gli strumenti per contrastare l'abbandono: dall'installazione intesa come oggetto collocato in uno spazio, all'arte sociale che lavora e coinvolge gli abitanti per migliorare l'ambiente abitativo, alla performance che richiama residenti e /o visitatori focalizzando l'attenzione su un luogo. Se da una parte il fenomeno può essere considerato una forma estrema di arte, che prende nomi diversi ed è dominio di varie discipline, dall'altra è considerata una strategia di valorizzazione dalle politiche pubbliche. Negli ultimi anni le iniziative, le ricerche, le sperimentazioni su questi temi sono proliferate in modo esponenziale ovunque. Dalle città alle regioni, dai piccoli borghi, agli interventi di singoli privati, l'approccio per ri-accendere anche temporaneamente i luoghi spesso produce l'effetto positivo di attirare l'attenzione sul problema cruciale, ma allo stesso tempo rischia di causare attese che difficilmente troveranno risposte. Il rischio è alimentare l'illusione che tutti i problemi possano essere risolti attraverso un intervento di arte pubblica. Dunque se da una parte sono occasioni che propongono una via di uscita apparentemente semplice al problema dell'abbandono, della crisi dei luoghi, dall'altra sono ancora rari gli episodi che sono riusciti a invertire la rotta del loro destino. In questo senso c'è ancora molto da fare.

Strumenti economici, come il crowdfunding pongono il patrimonio culturale all'inizio della catena del valore e danno l'opportunità di contaminare "in modi completamente nuovi e spesso imprevedibili quelle che sono le modalità tradizionali di produzione del valore" (Sacco, 2006)

Strumenti politici sono stati spesso usati per realizzare opere d'arte<sup>6</sup> per attirare l'attenzione dei media e suscitare un buon ritorno di immagine. Più recentemente, strumenti normativi come il principio di sussidiarietà<sup>7</sup>, stanno producendo i primi effetti positivi, riconoscendo e

---

<sup>6</sup> Da oltre 65 anni in Italia è attiva la legge che prevede di destinare il 2% del costo delle opere pubbliche a opere d'arte. (L. 717 del 1949) ma negli ultimi tempi le amministrazioni hanno spesso omesso di darne attuazione per carenza di finanziamento o per mancanza di fiducia nel fatto che l'inserimento di opere d'arte nell'edificio sia utile per migliorarne la bellezza.

<sup>7</sup> Nel 2001 è stato introdotto l'art. 118 nella Costituzione Italiana che sancisce il Principio di Sussidiarietà. "*Stato, Regioni, Province, Città Metropolitane e Comuni favoriscono l'autonoma iniziativa dei cittadini, singoli e associati, per lo svolgimento di attività di interesse generale, sulla base del principio della sussidiarietà*". Tale principio implica che le

individuando modalità per supportare le azioni di attivismo urbano. Il comune di Massarosa (LU) è il primo in Italia a prevedere in via sperimentale uno sgravio fiscale per tutti i cittadini che sono attivamente impegnati in azioni sul territorio. In applicazione dell'articolo 24 della Legge 164 del 2014, meglio conosciuta come Sblocca Italia, ha istituito l'albo della Cittadinanza attiva, in cui cittadini ed associazioni possono dare la propria disponibilità a svolgere servizi di volontariato per il comune e la comunità in cambio di uno sconto proporzionale all'impegno sulla tassa dei rifiuti (Tari) o sull'imposta per i servizi comunali (Tasi).

Una possibile articolazione degli interventi per il riuso e la riattivazione di luoghi distingue 5 differenti tipologie:

#### *1. Oggetto*

Singolo intervento, installazione, segnale, performance. Permette una relazione con l'intorno, suscita richiamo e interesse. Usato dalla politica pubblica.

#### *2. Contenitore*

Complessi e situazioni che si trasformano occasionalmente – o permanentemente - in contenitori attrattori e catalizzatori di spettatori e di interesse pubblico e privato.

#### *3. Mediatore*

Prodotti di comunicazione, reti, comunicati e/o comunicanti, interventi sinaptici fra artisti e abitanti, iniziative per interpretare, promuovere luoghi. Arte come veicolo per comunicare processi, renderli visibili e condivisi. Arte come facilitatore di processi, arte come veicolo comunicativo e azione politica.

#### *4. Evento*

Seminari, convegni, performance, spettacoli di ogni genere come azioni di produzione creativa, di comunicazione.

#### *5. Dispositivo*

L'arte non è necessariamente un oggetto ma l'esito di un processo che coinvolge più attori a ridosso di un problema espresso dalla città, dal territorio. L'arte circola e torna alla città in forme diverse: progetto urbano, archivio, progetto sociale, occasione di formazione, lavoro, economia circolare.

## **Oltre i confini disciplinari**

Questo tipo di azioni vanno oltre il valore intrinseco delle cose e delle discipline. Molte iniziative artistiche, progetti, campagne, sono proposte indistintamente da artisti, architetti, cittadini, associazioni, studenti, ecc. Attivisti di ogni genere si trovano a lavorare e poi a fruire insieme riscoprendo il valore dell'azione condivisa, dell'azione sociale e politica (fig. 15 a-f). Risentendo l'eco delle azioni situazioniste, iniziative e progetti inseguono ideali, lavorano con un sogno, ma allo stesso tempo sono immersi nella concretezza della crisi del nostro tempo, con l'obiettivo di trasformare la vita quotidiana per costruire situazioni. Una situazione è "un momento della vita concretamente e deliberatamente costruito mediante l'organizzazione collettiva di un ambiente unitario e di un gioco di avvenimenti." (definizione, Internazionale Situationniste, n.1 giugno 1958). Opponendosi con tutte le sue forze alla città spettacolo che rappresenta «un supplemento al museo» «considera il centro urbano come il terreno di un gioco di partecipazione. Si contrappone alla fissazione delle città nel tempo e, al contrario, porta a preconizzare la trasformazione permanente, un movimento accelerato d'abbandono e di ricostruzione della città nel tempo e all'occorrenza anche nello spazio», (IS n. 3)

La concezione del design come disciplina del progetto di oggetti (come architettura su piccola

---

diverse istituzioni debbano creare le condizioni necessarie per permettere alla persona e alle aggregazioni sociali di agire liberamente nello svolgimento della loro attività.



scala) sta lasciando il passo ad un approccio del design come *azione politica e sociale*, usato dai creativi di ogni genere per scardinare il reale in cambio del possibile. Un salto epistemologico del progetto, non più centrato sul prodotto ma sul processo, i cui soggetti attivi sono le persone. Per alcuni un ritorno agli anni '60, in cui il progetto era inteso come rottura, rivoluzione dei temi della vita, della socialità.

Oggi – e le manifestazioni e gli eventi lo confermano - i designer fanno design per lo stesso motivo per cui gli artisti fanno arte: non per rendere belli gli oggetti, o per portare la bellezza nelle case della gente, come il disegno industriale degli anni '50. In una realtà priva di meta-narrazioni e ricca di performatività tecnologiche, il senso dei fatti culturali sta nella ricerca delle potenzialità, non nell'affermazione, ma nel divenire. Spingere oltre i confini dell'esistente per immaginare situazioni future. Il ruolo anticipatorio dell'arte e del design si trova in queste azioni a carattere collaborativo, sociale, politico e di rilancio del nostro patrimonio.

### **La ri-evoluzione del fare**

I segnali di un cambio di rotta, evidenti in quei casi in cui al consumo passivo si contrappone il desiderio di partecipazione, la dimensione attiva, si ricollegano ai movimenti del Do It Yourself (DIY) degli anni '60. Il *fare* dell'autoproduzione, del ri-ciclo e dell'attivismo sta acquistando un valore che travalica quello del banale bricolage. Emerge l'esigenza di ridare al singolo individuo il controllo e la consapevolezza su ciò che fa e consuma, maggior coscienza e impegno attivo. Un approccio che richiama l'uomo-artigiano di Richard Sennett ma supera l'artigianalità del fare con le mani, tendendo verso l'impegno sociale, che nel *fare* cerca condivisione, scambio, consapevolezza, in un periodo, il nostro, in cui tutto sembra smaterializzato. La dimensione autoriale passa in secondo piano, in favore di piattaforme di collaborazione, strumenti che si avviano per auto-organizzazione, reti di produzione che coinvolgono gli utenti stessi nella definizione di prodotti, servizi, sistemi aperti. Una sorta di rivoluzione tecnologica ma anche culturale e sociale, le cui origini escono dai confini della comunità del progetto entrando nella cultura di massa, pronta ad abbracciare molti altri ambiti tematici, fra cui anche quello della cultura.

Sulla scia del ready-made duchampiano è il fruitore-osservatore che attribuisce il senso, l'intervento è malleabile: parte da ciò che già esiste, si ricicla, si riusa, si re-inventa, si rinnova agendo in modo sensibile sulle peculiarità dei luoghi, sulle leve strategiche a disposizione degli operatori, sulle possibili configurazioni alternative dei modelli di business effettivamente collegati alle prioritarie esigenze di utilizzazione. E' necessario però andare oltre. Lo spirito del tempo, quando è recepito da tutti, è ormai passato. Per questo serve guardare a quell'oltre, cui non si riesce ancora bene a dare una forma o un nome, ma che già fa avvertire la sua presenza, cercando un possibile equilibrio fra il *fare* e l'*essere*. Serve essere anticipatori di futuro, dando la direzione, e guidando verso una *estetica del ri-ciclo* che non sia confusa con il bricolage e il fai da te, guidata dalle competenze dei progettisti.

Allora forse anche nei luoghi della cultura piuttosto che di una storia che ci sommerge, abbiamo bisogno di una storia da costruire o ri-costruire pezzo per pezzo. Una estetica che si allontana dai canoni per andare verso il condiviso. Luoghi *dove fare, da fare* in prima persona. Il rigore e l'immaginazione devono poter convivere attraverso un adattamento virtuoso.



Fig. 1/2 “Laboratorio interdisciplinare sul tema del patrimonio dismesso e strategie di riuso” per sensibilizzare il pubblico al riutilizzo degli immobili abbandonati come potenziali luoghi per nuove economie legate alla cultura, all’arte e al sociale. A cura di Giacomo Zaganelli del gruppo [:esibisco](#) | 2013| Stazione Radiotelegrafica di Coltano (PI); “Laboratorio interdisciplinare sul tema del patrimonio dismesso e strategie di riuso” per sensibilizzare il pubblico al riutilizzo degli immobili abbandonati come potenziali luoghi per nuove economie legate alla cultura, all’arte e al sociale. A cura di Giacomo Zaganelli del gruppo [:esibisco](#) | Ex- cementificio Giuffanti.

## SCOPRI TUTTI I LUOGHI VOTATI



Fig. 3. I luoghi del cuore, censimento dei luoghi italiani da non dimenticare

*Giornata di Studi - Genova 11 maggio 2015, Dip. DSA*

ELEMENTI BASE	RACCONTO TRADIZIONALE	SCENARIO NARRATIVO
* <b>trama o narrazione</b> (plot or narrative)	si sviluppa con un ritmo regolare, azioni ed eventi assumono un carattere coerente con la storia	si sviluppa attraverso il viaggio nel contesto che si svolge attraverso oggetti, ambienti, luoghi progettati ad hoc.
* <b>prospettiva, visione</b> (perspective)	si crea attraverso la voce e le tecniche letterarie	si crea con scorci visivi, elementi di attrazione, progetto di artefatti e forme ad hoc.
* <b>tema</b> (theme)	si offre attraverso l'azione e il carattere, la natura degli eventi, il narratore	si offre attraverso le forme del progetto, in alcune situazioni rese esplicite, in altre con richiami metaforici, più sottili.
* <b>carattere</b> (character)	si esprime attraverso l'azione, nelle scene e negli eventi del racconto	si esprime con le forme degli oggetti e degli spazi, con la tecnologia, attraverso il ruolo di attori, eventi, e ospiti stessi.
* <b>ambientazione</b> (setting)	si crea attraverso un linguaggio evocativo e un susseguirsi di azioni che restituiscono il senso del luogo	si crea attraverso l'attenzione ad ogni dettaglio che entra in gioco nello spazio
* <b>lettore</b> (reader)	un racconto si legge singolarmente, mentre l'idea della storia viene condivisa in conversazioni, conferenze, testi critici, ecc.	l'interazione avviene in compagnia di altri; una comunità di persone interagisce con gli spazi progettati.

Fig.4 Dalla storia tradizionale alla storia progettata. Elaborazione: R. Fagnoni (cfr. Lukas, 2013, pag. 53)



Figg. 5/6 Firenze, Campagna di Fundraising Promossa da Unicoop Firenze; Olivier Grossetête - Château d'eau - 2010 - Cesac/Filatoio di Caraglio (Foto: Francesca Cirilli)



*Fig. 7/8 Nuovi Committenti a Barca, un progetto a cura di a.titolo, Maurizio Cilli, Giulia Majolino e Alessandra Giannandrea. Un progetto di autocostruzione collettiva a Torino entra nelle collezioni del MoMA di New York; Antony Gormley | Critical Mass II 1995 | L'opera è stata creata per rispondere al recupero del vecchio deposito dei tram a Vienna, per attivare l'intero edificio e farne un punto di riflessione su un momento buio della storia.*



*Fig. 9 Fosca | Note in viaggio\_Monteriggioni 17.05.2014*  
*Performance site specific. per raccontare un luogo, raccontare il viaggio attraverso gli occhi del camminatore, osservatore del mondo che lo circonda. Attori leggono lettere. La lettera come documento di uno spostamento fisico ed emotivo, di un essere altrove, di uno sguardo rivolto a un cambiamento. Attraverso le parole occupare gli spazi naturali e creare nuovi luoghi e paesaggi.*  
<http://www.fosca.eu/wp/>



*Fig. 10/11 **Temporioso.org** | Milano. P7 CORTILE P8 è un evento per conoscere il progetto di riuso temporaneo di P7 Palazzina Liberty Ospitalità e Scambio, del cortile e le trasformazioni della Pensilina P8 in Viale Molise 62. Un pomeriggio dedicato alla scoperta degli strumenti per la rinascita di uno spazio in abbandono, allo scambio, al riuso, al riciclo e alla reinvenzione di oggetti e complementi di arredo con il coinvolgimento di artigiani, designer, urbanisti, artisti, studenti ed abitanti della Zona 4. L'11 Aprile 2015 si apriranno i cancelli del cortile della palazzina P7, saranno allestite aree gioco, scambio, relax. ([www.temporioso.it](http://www.temporioso.it)); **Campo de Cebada, Madrid.** Iniziativa di appropriazione creativa da parte di un gruppo di cittadini di un cantiere abbandonato nel centro della città, vincitrice nel 2013 della Biennale di Architettura spagnola (<http://elcampodecebada.org/>)*



*Fig. 12 **Re-Cycle Italy** | Genova | **Superelevata 21.09.2014**  
Evento a cura della rete Re-Cycle Italy, con il Comune di Genova, Autorità Portuale, Ordine degli Architetti e numerose associazioni di cittadini, gruppi di attivisti, associazioni per sensibilizzare e promuovere iniziative di riuso temporaneo. ([www.recycleitaly.it](http://www.recycleitaly.it))*



**Fig.13 We-Traders. Cedo crisi, offro città è una coproduzione dei Goethe-Institut di Bruxelles, Lisbona, Madrid, Tolosa e Torino.**

*È una piattaforma di scambio di competenze e produttività dedicate ai We-Traders già attivi e a coloro che lo vogliono diventare. Architetti, designer, artisti, agricoltori, fashion e web designer, scrittori, professionisti, attivisti o semplici cittadini che, in una logica di cittadinanza attiva, vogliono prendersi cura dello spazio nel quale vivono, lavorano, studiano o passano il tempo libero.*

*In una situazione di crisi urbana i We-Traders danno vita a una ampia gamma d'iniziative di tipo economico, culturale e sociale. Quello che li accomuna è l'idea di rendere fluido il rapporto tra acquirente e venditore, I consumatori diventano co-produttori.*



**Fig. 14a Firenze, St'O Aperta | 25-27.09.2014**

---

*Giornata di Studi - Genova 11 maggio 2015, Dip. DSA*

---



*Fig. 14 b Firenze, St'O Aperta | 25-27.09.2014 Il progetto La città dentro San Lorenzo – St'O aperta, ideato per l'Estate Fiorentina 2014 e realizzato da associazioni locali, scuole, con il patrocinio del Comune e della Provincia di Firenze, propone tre giorni di installazioni, esposizioni, reading, musica e performances dentro il quartiere di San Lorenzo attraverso un viaggio verso Sant'Orsola quale luogo monumentale emblematico da recuperare e restituire alla città. L'ex convento di Sant'Orsola, poi divenuto fabbrica per la lavorazione del tabacco, centro sfrattati, sede della Guardia di Finanza ed infinito cantiere, dopo anni di silenzio viene riaperto per 3 giorni per interrogare la città sul futuro dei suoi spazi abbandonati.*



*Fig. 15 a Favara (AG)*



Fig 15 b Favara (AG) è una piccola città segnata da problemi di abbandono, abusivismo, urbanizzazione selvaggia, rifiuti ovunque. F.U.N. Favara Urban Network è la rete che oggi riunisce varie associazioni: DinamicaMente, Beddra Favara, Farm Cultural Park, Nicodemo, Comitato Beni Comuni, la Tenda di Abramo ecc. con il patrocinio del Comune di Favara. Si propone di far rinascere la città attraverso l'arte contemporanea e la collaborazione sociale. Progetto promosso dal notaio Andrea Bartoli che dal 2010 sta attuando una vera e propria rivoluzione riuscendo a coinvolgere centinaia di persone. A dirigere i lavori l'architetto L.Giglia e F. Saieva.

## Bibliografia

- AA.VV. (2007), *Urban Pioneers*, Jovis, Berlin.
- AA.VV. (2013) *Detroit Future City 2012* Detroit Strategic Framework Plan- Inland Press 2001 Detroit, MI
- Bertirotti A., Locatelli, U., (2013) *Areale: una cartografia in divenire. Verso un'ecologia del pensiero e dello sguardo*, in Im@go, Rivista di studi sociali sull'Immaginario, Mimesis ed., Anno II n. 1, pag. 53-86
- Branzi A., (1996) *Il Design dopo Dio (e la poetica dei gommini)* in Domus 787, pag. 58
- Branzi, (2014), *Una generazione esagerata*, Baldini e Castoldi, Milano



- Calvino, (1972) *Le città invisibili*, Einaudi, Torino
- Campagnoli, G. (2014) *Riusiamo l'Italia. Da spazi vuoti a Stat-Up Culturali e sociali*, Il Sole 24 Ore, Milano
- Fabbri P., (2008) *Storia e scorie*, in Fraziano G. (a cura di), *Abitat e bellezza*, LINT, Trieste
- Fagnoni, R., (2009) *Design and new behaviours - Project responsibility, social and cultural connectivity. [Three case histories]*. Strategic Design Research Journal, vol. 2, pag. 45 -55.
- Fagnoni, R., (2006) *La valorizzazione dei beni culturali, pratiche operative e campi di azione del design. Brand, servizi aggiuntivi, merchandising, funzioni educazionali*, in SDI Design Review, n. 03, 2003 Poli.design.
- Fagnoni, R., (2013) *[In]Azione. The Design way*, in Monograph.it, International Monomagazine Collection Design, Urbanism, Landscape. N. 5/2013, ISSN 2279-6886, p. 227-229
- Fagnoni, R., Pericu, S., (2014) *Re-activate the city, sharing spaces for research on design and humanities* In: De Moraes, Dijon; Dias, R. A.; Sales, R. B.C.(Eds.). *Diversity: design/humanities*. Proceedings of Fourth International Forum of Design as a Process. Barbaena: EdUEMG, 2014. pp. 538-546.
- Fontana, A. (2009) *Manuale di Storytelling. Raccontare con efficacia prodotti, processi e identità d'impresa*, ETAS, Milano.
- Fuad Luke, A., (2009) *Design Activism, Beautiful Strangeness for a sustainable world*, Earthscan, London.
- Haydn F., Temel ,R. (a cura di) (2006) *Temporary Urban Spaces: Concepts for the Use of the City Spaces*, Birkhauser, Basel.
- IS n. 3, *L'urbanismo unitario alla fine degli anni '50*, p. 13. (<http://www.ecn.org/nautilus/PDF/%20intsit4%20.pdf> / marzo 2015) Internazionale Situazionista,1958-69, *Nautilus*, Torino 1994 (traduzione italiana dei numeri della rivista)
- Inti, G., Cantaluppi, G., Persichino, (2014) M. *Temporioso. Manuale per il riuso temporaneo di spazi in abbandono in Italia*, Altra Economia Ed. Milano
- Lucas, Scott A., (2013), *The Immersive worlds handbook*, Focal Press, Taylor & Francis Book, London, New York
- Oswalt, P. Overmeyer K., Misselwitz, P. (2013) *Urban Catalyst, the power of temporary use*, Dom Publishers
- Lambertini, A. (a cura di) (2008), *Iter progettuali ed estensioni di campo. Una conversazione tra Giampaolo Proni e Raffaella Trocchianesi*, in Ri-Vista, Ricerche per la progettazione del paesaggio, Dottorato di Ricerca in Progettazione Paesistica, Facoltà di Architettura, Università degli Studi di Firenze gennaio-giugno 2008 Firenze University Press I (<http://www.unifi.it/ri-vista>)
- Manzini, E. (2014) *Design and Policies for Collaborative Services*, in Design for Policy, (ed. Bason, C.) Gower Publishing, pag. 103-111
- Pine, II B. J., Gilmore, J. H. (1999) *The experience economy. Work is theatre & Every Business a Stage*. Harvard Business School Press, Boston, trad. it (2000) *Oltre il servizio. L'economia delle esperienze*, Etas Libri.
- Poggio M. (2004), *Mi racconti una storia? Il metodo narrativo nelle scienze sociali*, Carocci, Roma
- Ricoeur P., (1983), *Tempo e racconto*, vol. I, Ed. Jaca Book, Milano
- Rudolph I.U. (2007), *Vacant space and new form of labour: the niche, the melting pot or the incubator*, in AA.VV., *Urban Pioneers*, Jovis, Berlin, pp. 150-156.
- Sacco P. (2006) *Il fundraising per la cultura*, Meltemi, Roma
- Salmon C. (2008), *Storytelling. La fabbrica delle storie*, Fazi, Roma
- Trocchianesi (2008) *Strutture narrative e metalinguaggi Design-Oriented per la fruizione del patrimonio culturale*, in Tafter Journal, Esperienze e Strumenti per la cultura del territorio, Monti & Taft, Roma, 22.12.2008
- Turri, E., (2001), *Il paesaggio come teatro - Dal territorio vissuto al territorio rappresentato*, Marsilio, Venezia.
- Weik, K. E. (1997) *Senso e significato nell'organizzazioni. Alla ricerca delle ambiguità e delle contraddizioni nei processi organizzativi*, Raffaello Cortina Ed. Milano