

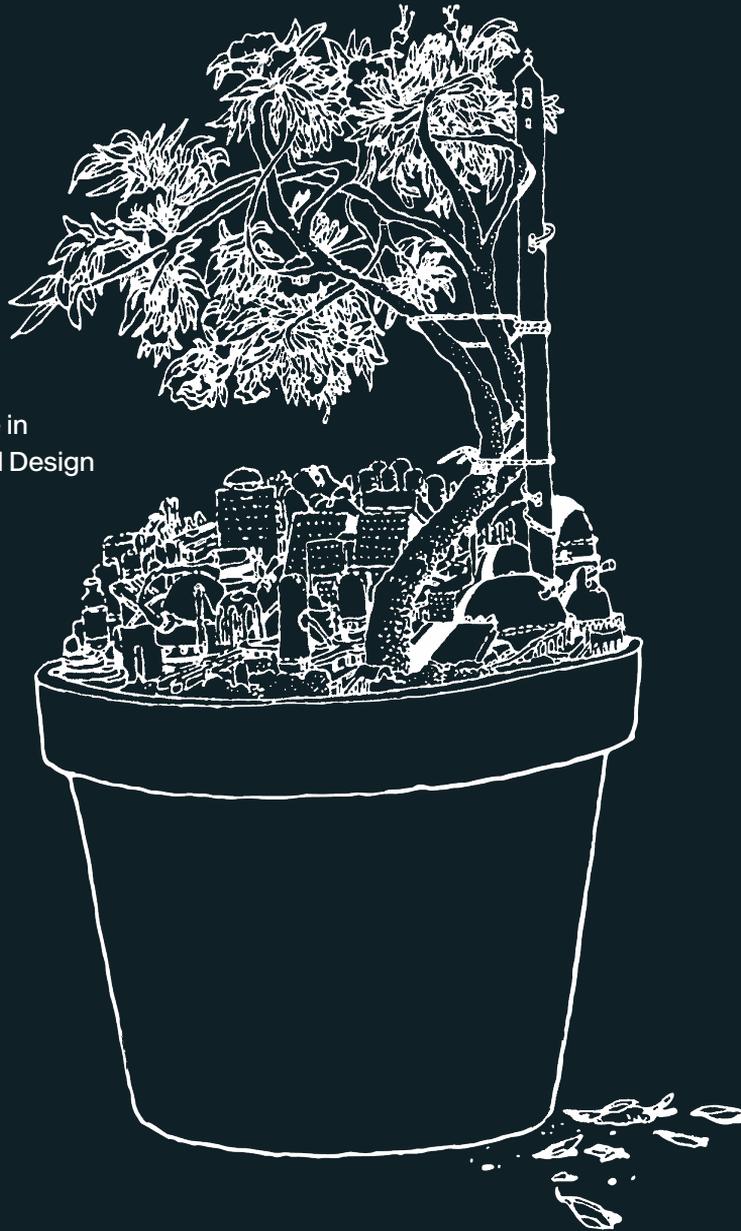
# [RE]generation.

Tesi di Andrea Pusineri  
Matricola 882750

Relatrice  
Prof.ssa Laura Galluzzo

Anno Accademico  
2018/2019

Corso di Laurea Magistrale in  
Interior Design - Scuola del Design



**POLITECNICO**  
MILANO 1863



# [RE]generation.





# Abstract.

**IT** ——— La Sicilia, raccoglie da sempre i flussi umani e culturali provenienti da diversi territori; questo microcosmo ha facilitato la creazione di un ambiente socio-culturale coeso e caratteristico, terreno fertile per la nascita di nuove identità culturali. Radicandosi su questi punti cruciali della società, Periferica, Associazione Culturale attiva sul territorio siciliano, pone la sua volontà a riattivare questo territorio al centro, purtroppo già da anni, dei fenomeni di abbandono, spopolamento e abuso edilizio.

In un contesto sociale in cui vediamo il disinteresse delle istituzioni a impegnarsi per favorire una maggiore e migliore abitabilità di questi luoghi, definiti sempre più aree marginali, l'attenzione della politica, tramite spinte dal basso, sta iniziando a dirigersi verso i borghi e quelle che sono definite aree interne, ad oggi al centro di ricerca e sperimentazione da parte di attori sensibili che vi operano.

La spinta di questi attori porta all'apprendimento della politica che, sempre più, inizia a produrre policy e governance iper – localizzate, aprendo la possibilità ai cittadini e gruppi organizzati di operare con la sfera pubblica; in questa direzione si stanno muovendo l'Europa e, prima ancora, l'Italia riconoscendo gli impatti che questo genere di attività, quelle emesse dagli Enti del Terzo Settore, vanno ad innescare nei tessuti sociali dei territori.

In un panorama sempre più complesso, questo genere di iniziative vanno ad attivare processi inediti, dando vita a veri e propri spazi innesco con l'obiettivo di allargare questi sviluppi a scale più grandi: da quella territoriale a quella nazionale.

Vediamo nascere nuove figure professionali non definibili secondo standardizzazioni; figure complesse, progettisti culturali che mettono al centro della loro indagine la valorizzazione del capitale umano e culturale come risorsa principale dei territori.

Analizzando il contesto europeo e nazionale possiamo notare la diffusione di questo tipo di azioni e di come queste abbiano trasformato l'identità di spazi pubblici, quartieri, periferie, città. Processi di rigenerazione urbana che non scindono dal concetto di innovazione sociale; non si tratta solo di interventi tecnici e puramente fisici sullo spazio urbano ma, piuttosto, processi legati strettamente al contesto sociale.

Il ruolo dei progettisti è legato a quello di altri professionisti di diversi settori, i quali lavorano in sinergia con chi abita la città, rivedendo il concetto di abitare, lavorando sullo spazio pubblico come protesi dello spazio privato secondo il motto "Abitare è essere ovunque a casa propria".

Il mio progetto ruota e si basa proprio sulle sinergie delle diverse professioni e strumenti progettuali, propri del design, coinvolti e che si legano al tessuto antropologico dei luoghi; laboratori di quartiere e autocostruzione, progettazione e ascolto, artigianato e cultura locale. Una proposta progettuale frutto di una sperimentazione continua volta a favorire la riattivazione dei luoghi del presente attraverso pratiche trasformative contemporanee.



# Abstract.

**EN** ——— Sicily has always collected human and cultural flows from different territories; this microcosm facilitated the creation of a cohesive and characteristic socio-cultural environment, fertile ground for the birth of new cultural identities.

Rooting on these crucial points of society, Periferica, Cultural Association active on the sicilian territory, places its will to reactivate this territory at the center, unfortunately since years, of the phenomena of abandonment, depopulation and building abuse.

In a social context in which we see the disinterest of the institutions to commit to favor a greater and better habitability of these places, defined more and more marginal areas, the attention of politics, through botton-up pushes, is starting to go towards the villages and those which are defined as internal areas, currently centers of research and experimentation by sensitive actors who work there.

The push of these actors leads to the learning of politics which, increasingly, begins to produce hyper-localized policies and governance, opening up the possibility for citizens and organized groups to operate with the public sphere; Europe is moving in this direction, and before it, Italy is recognizing the impacts that this kind of activities, those issued by Third Sector Bodies, are going to trigger in the social tissues of the territories. In an increasingly complex panorama, this type of initiative activates unprecedented processes, creating real trigger spaces with the aim of expanding these developments on larger scales: from territorial to national.

We see new professional figures born which cannot be defined according to standardization; complex figures, cultural designers who put the enhancement of human and cultural capital as the main resource of the territories at the center of their investigation. Analyzing the European and national context, we can see the spread of this type of action and how these have transformed the identity of public spaces, neighborhoods, suburbs, cities. Urban regeneration processes that do not separate from the concept of social innovation; it is not only a question of technical and purely physical interventions on the urban space but, rather, processes strictly linked to the social context. The role of the designers is linked to that of other professionals from different sectors, who work in synergy with those who live in the city, reviewing the concept of living, working on the public space as a prosthesis of the private space according to the motto "Living is being everywhere own home".

My project revolves and is based precisely on the synergies of the different professions and design tools, specific to design, involved and linked to the anthropological fabric of the places; neighborhood workshops and self-construction, design and listening, crafts and local culture. A design proposal resulting from continuous experimentation aimed at promoting the reactivation of the places of the present through contemporary transformative practices.



# Premessa.

Il mio lavoro di tesi parte da una ricerca personale, un percorso che ho svolto negli ultimi quattro anni durante i quali ho preso parte a progetti, iniziative e workshop organizzati da studi, collettivi e organizzazioni che si occupano di progettazione, riqualificazione, rigenerazione, riattivazione e valorizzazione urbana e territoriale.

All'inizio di questo percorso ero molto curiosa riguardo ai processi che vengono messi in atto e alle dinamiche che originano tali progetti.

Si tratta di interventi difficili da definire ma anche da capire e descrivere, le loro pratiche e metodi non sono standardizzabili, non esiste una regola; è un processo in divenire, dinamico e mutabile.

Man mano che mi sono addentrata in questo ambito ne ho scoperto diversi approcci, strategie diverse, le evoluzioni e i meccanismi.

Ho costruito delle mappe processuali, ho compreso l'importanza dei network, delle collaborazioni e quanto questi progetti siano legati alle politiche territoriali e all'identità di ciascun luogo dove si va ad operare.

Ne ho scoperto le bellezze, il fascino ma anche le fragilità e le difficoltà, ne ho indagato le pratiche attraverso il lavoro di chi le attua ma anche di chi fa ricerca, dalle teorie ai dibattiti, alle tante sfaccettature.

Nei casi studio a cui ho partecipato ho trovato dei fili conduttori e tanti punti comuni che ho deciso di approfondire attraverso la prima parte della ricerca, un'analisi delle dinamiche che stanno alla base e originano i progetti di riqualificazione: dall'indagine delle necessità alla rielaborazione dei bisogni rilevati, alla fase di dialogo con le istituzioni pubbliche e gli enti privati che garantiscono la riuscita e la continuità del progetto attraverso contributi economici a sostegno. Il processo di riattivazione e valorizzazione è una pratica in continua trasformazione: vengono messi in atto tanti processi, approcci e significanti nuovi.

Siamo la generazione dei rigeneratori di luoghi, dei riattivatori sociali, che con coscienza e consapevolezza uniscono e plasmano queste due dimensioni, con la volontà di centralizzare i territori dimenticati, forzieri nascosti della nostra identità territoriale.



# Indice.

—	<b>Abstract [IT]</b>	<b>3</b>
—	<b>Abstract [EN]</b>	<b>5</b>
—	<b>Premessa</b>	<b>7</b>
—————	<b>Parte prima.</b>	<b>13</b>
—	[RE]generation	15
—	Da Progetto a Processo	17
—	— Nuovi tool e lessico del Design	17
—	— Design e comunità	22
—	— Architettura della partecipazione	24
—	— Co-progettazione e Autocostruzione	27
—	— Fare manuale: artigianato e spazio	29
—	Termini inscindibili: Rigenerazione Urbana e Innovazione Sociale	33
—	Policy e Governace	39
—	— Il ruolo delle istituzioni	39
—	— La valutazione degli impatti	44
—	I nuovi rigeneratori	53
—	Spazi innesco	59

<b>————</b>	<b>Parte seconda.</b>	<b>63</b>
—	Europa	65
—	— Collectif ETC.	71
—	Italia	77
—	— BASIS Vinschgau Venosta	89
—	— Baia Blanca	95
—	— Cantiere Barca	101
—	— La Rivoluzione delle Seppie	107
—	Sicilia	113
—	— Farm Cultural Park	121
<b>————</b>	<b>Parte terza.</b>	<b>127</b>
—	Periferica	133
—	— Casa Periferica	141
—	— Intervista a Paola Galuffo	149
—	— Cave	155
—	Progetti	161
—	— #periferici	163
—	— Rigenerata	201
—	— Riconsezioni	215

— Festival della Rigenerazione	221
— Realtà Abitabili	223
— Microvillage for Macrovisions	227
— The Open Museum 2018	231
— The Open Museum 2019	235

---

**Parte quarta. 239**

— New Perspectives	241
— Cibo e(‘) tradizione	243
— Parole e spazio	247
— Luoghi della fotografia	251
— Piante	254
— Area relax	262
— Modulo singolo	264
— Modulo assemblato	268

---

**Conclusioni. 275**

— Utopie realizzate	275
— Lo spazio ai tempi dell'emergenza	278



# Parte prima.

La prima parte della tesi analizza e inquadra gli argomenti che ruotano intorno ai processi di rigenerazione urbana, anticipando l'analisi dei casi studio specifici, selezionati tematicamente:

- Rapporti stretti tra i nuovi toll del design
- Dialoghi e collegamenti tra design e comunità
- L'uso dell'architettura come collante partecipativo del collettivo urbano con il territorio
- Co-progettazione tra nuove figure professionali e realizzazione di oggetti/edifici tramite l'autocostruzione

Si pongono le basi per il cambiamento: immaginare come un contesto possa trasformarsi, sostenersi ed evolversi continuamente grazie all'artigianato e allo spazio compreso e incluso nella nuova architettura sostenibile e partecipativa. Inoltre, viene approfondito il discorso relativo ai termini e alle definizioni del settore, cercando di indirizzare la ricerca verso una definizione funzionale della rigenerazione urbana in chiave contemporanea; per poterlo fare, si scoprono i nuovi rigeneratori, delle figure polivalenti, dalle professioni più diverse che, collaborando, riescono a offrire alla collettività un nuovo modo di intendere la rigenerazione urbana.

Tale discorso si scontra però con l'analisi del ruolo della politica e delle istituzioni, le quali hanno da sempre instaurato un rapporto top - down rispetto alle proposte, seppur innovative, provenienti dal "basso". L'analisi di nuove policy e nuovi rapporti tra pubblico e privato, tra politica e cittadini ci porterà a delle soluzioni chiare ma che allo stesso tempo sono molto difficili da universalizzare, con un riscontro evidente nella necessità di valutazione degli impatti di queste iniziative.

L'analisi procede infine verso la definizione di cosa è uno spazio innesco: si tratta di un vero e proprio ambiente ricco di fattori, come ad esempio la popolazione locale, le dinamiche politiche, i restringimenti urbanistici, e tutto ciò che concerne i valori territoriali, storici e ambientali del luogo.

[RE]generation.



# [RE]generation.

Perchè [RE]generation?

Re-generation è il termine che utilizzo per indicare una nuova generazione di progettisti. Dei nuovi rigeneratori che fanno eco alle nuove modalità di progettazione informali all'interno delle nostre città, degli spazi marginali, rurali o urbani che siano.

Si inseriscono nello scenario contemporaneo in cui mettiamo in discussione il ruolo dell'architetto o designer come colui a cui unicamente vengono affidati i progetti tramite concorsi e bandi fortemente top-down, ma piuttosto una figura policentrica e flessibile capace di ricoprire il ruolo di moderatore e facilitatore in progetti complessi, quei progetti non strettamente legati al progetto architettonico e la sua costruzione, ma di ricerca e osservazione della realtà, della sua analisi e dell'ascolto di chi la vive.

Innovatori sociali promotori di sperimentazioni e ricerca sul campo flessibili e diverse raccontabili solo tramite l'analisi di ciascun progetto situato in un contesto sociale, spaziale e culturale specifico.

Progetti volti a cambiare la vita e l'identità di interi territori, che ambiscono alla multiscalarità, all'upscaling, fornendosi di strumenti tradizionali ma utilizzandoli in maniera totalmente nuova.

La realizzazione di questi, con soluzioni temporanee e non, nasce perlopiù dal basso, dalla re-generation, da gruppi autorganizzati e indipendenti guidati da associazioni ed esperti, supportati da bandi emanati da fondazioni, che si prendono la responsabilità sociale di cambiamenti dove la politica lascia grosse lacune. Questa panoramica lascia ampio spazio di discussione riguardo alla necessità di un maggiore approfondimento riguardo, in primis, alle mancanze di chi opera "dall'alto", di *policy* e *welfare state* che garantiscano la riuscita dei progetti e garantiscano e verifichino impatto e durabilità di questi.

In secondo luogo, una revisione della nostra idea di abitare i luoghi e una maggior riflessione su come viviamo e percepiamo lo spazio pubblico e i servizi, le funzioni e i valori ad esso legati. Una diversa considerazione del capitale umano e dei luoghi marginali, non più come problemi ma come risorse e opportunità per la creazione di nuovi scenari.

# TINGO E IL GIARDINO DI RDM!

Il nostro obiettivo è quello di creare uno spazio che invogli alla comunicazione e all'integrazione, perchè crediamo che più persone parteciperanno più l'esperienza sarà stimolante. Per far questo abbiamo scelto il metodo della **PROGETTAZIONE PARTECIPATA**: l'ideazione dello spazio non sarà più in mano solo ai tecnici professionisti, ma coinvolgerà i **RESIDENTI** e i **CLIENTI**.

Crediamo che gli interlocutori più preparati a fornire risposte qualitative per il proprio territorio siano gli abitanti stessi!!

TINGO

TINGO

Nel giardino che vorrei...

# Da Progetto a Processo.

## Nuovi tool e lessico del Design di oggi

Il design, nato come strumento per la definizione di processi e di produzione industriale, oggi sta mutando in relazione ai cambiamenti socio-economici in atto. Prima di essere una tecnica, è una capacità di analisi critica e riflessione.

Il *design thinking*, insieme di processi cognitivi, strategici e pratici, si sta orientando dal piano industriale a quello dell'innovazione di prodotti e produzione di servizi, configurandosi come modello progettuale per la soluzione dei problemi in sistemi complessi attraverso vision e gestione creativa. L'industria da strumento del progetto era diventata il suo fine, non lasciando margine alla disciplina per altre forme di fare. Non più per una produzione materiale, ma per la costruzione di valori e supporto al capitale umano, il carattere principale di questo cambiamento è lo spostamento del focus da oggetti, e i sistemi per realizzarli, a processi che comprendono una revisione di metodi, strumenti e approcci. Un mezzo per affrontare problemi molto diversi e rimettere in discussione i processi tradizionali, lasciando il posto a processi aperti co-progettazione, con lo scopo di arrivare ad una co-produzione.

Mai come oggi si parla di comunità, condivisione di spazi e creazione di servizi per la collettività. Per realizzare questi punti è necessario utilizzare approcci *human-centered*, con l'avvio di processi collettivi e progetti che partano da un'iniziativa dal basso. Il dibattito sul design degli ultimi decenni, è stato più orientato verso il *problem-solving*, piuttosto che all'approfondimento delle pratiche di co-design, ancora non del tutto entrate nel vocabolario della cultura della materia. L'assenza di un confronto, una definizione e un dibattito sul tema e una formalizzazione di questo, è un limite che impedisce a nuovi metodi di approcci di emergere e di diventare agenti di cambiamento. La conversazione su questi temi da modo di orientare e valutare la qualità e l'impatto delle soluzioni locali adottate in relazione ai contesti in cui vengono attuate, traducendo conoscenze e visioni concrete in proposte concrete. La continua sperimentazione e riflessione è il terreno fertile su cui la cultura del design si evolve, cultura degli esperti non scindibili dalle comunità in cui operano, grazie ai quali si possono produrre significati nuovi.

La cultura del design è la cultura del progetto: con progetto ci riferiamo ad un significato profondo e complesso di quello che nell'immaginario comune è il *design*. Alcuni scenari si evolvono intersecando le nozioni di architettura, design e artigianato, con il patrimonio culturale, in un contesto di società contemporanea globalizzata e consumistica iperconnessa, riesaminando nello stesso contesto anche il ruolo delle istituzioni o della politica e dello spazio pubblico. Per questo è necessario innescare nuove discussioni e riflessioni sulle finalità della pratica della cultura del design.

Un passo indietro per domandarci come queste pratiche stiano cambiando nel mondo di oggi in transizione. Abbiamo sviluppato un vocabolario per parlare dei manufatti materiali e dei loro significati. Le nuove azioni dei designer sono fatte di gesti legati alla tradizione e cercano a corrispondere a nuove ritualità in continua evoluzione. La messa in scena di nuove ritualità porta nel design una marcata tendenza a fare ricerca e sperimentazione, in un'Italia dove non esistono luoghi deputati a questo, ma in cui lo spazio pubblico viene "parassitato" da sperimentazioni sul campo in mancanza di altri spazi.

Tramite il metaprogetto e le esperienze collaterali, viene sviluppata una nuova produzione accompagnata da sviluppo e ricerca, ma soprattutto alla diffusione di una nuova cultura dell'abitare, che vede lo spazio pubblico come protesi dello spazio privato. Ora abbiamo gli strumenti culturali per comprenderli, costruiti nel tempo e collettivamente, ma dobbiamo essere in grado di fare altrettanto con il nuovo scenario che ci troviamo ad affrontare. Abbiamo sviluppato soluzioni a breve termine, ma abbiamo difficoltà nel trovare soluzioni reali sostenibili a lungo termine che aprano a nuovi approcci, lo sviluppo di nuove tecniche e l'efficacia dei loro risultati.

*Nessuna nuova soluzione radicale può essere trovata senza una nuova cultura altrettanto radicale* (Ezio Manzini, 2015). Passiamo alla necessità di una nuova cultura del design e alla sua produzione proattiva, iniziando a produrre manufatti complessi che il design emergente sta collaborando a realizzare con i valori e le visioni del mondo che con essi dovremmo co-produrre. Partendo da discussioni su teorie e metodologie, andiamo ad analizzare quelle proposte già in atto che si pongono come precursori e anticipano la rivoluzione culturale in atto: gli scenari di sistemi di produzione aperti, i nuovi interventi sullo spazio pubblico, l'estetica dei dialoghi interattivi con gli oggetti.

Ci avviamo verso il recupero della storia, alla definizione di una cultura del progetto legata alla cultura dell'abitare; immergersi nella storia significa seguire

l'evoluzione del presente ma anche riflettere e tornare all'interno di una vasta area di studio e di verifica, in una disciplina che ha ormai superato le dottrine del Movimento Moderno.

Si fa eco allo sviluppo creativo e alla capacità di reinventarsi in un rinnovato rapporto con il microcosmo del "fare manuale", in un atteggiamento eclettico con una sempre più marcata attenzione alle risorse del nostro territorio.

La decodificazione e rilettura di questi punti direziona architetti, designer e artisti a muoversi dentro uno scenario ibrido che in questi ultimi anni sta assumendo la connotazione di movimento culturale.

In che modo le nuove pratiche di design producono cultura? E viceversa, come può questa cultura orientarsi e offrire orizzonti comuni all'attività di progettazione? Una nuova sintassi progettuale con un vocabolario costruito dalla molteplicità di pratiche complementari che si svolgono attorno e nel design, all'architettura e a tutte le pratiche di progettazione, una nuova cultura che emerge dal groviglio di conversazioni sui processi di co-progettazione e sperimentazione con attori e culture molto diversi tra loro e, successivamente, in arene progettuali specifiche dove gli esperti di progettazione si confrontano sui risultati ottenuti in tali sperimentazioni.

Negli ultimi anni numerose indagini sono state dedicate alla ricerca dei modi migliori per supportare, orientare e moderare i processi di co-progettazione, ma non in modo continuativo. Si rende così necessario quindi, quel passo indietro per riconsiderare i significati del design oggi per rielaborarne processi, vocabolari e strumenti, per essere in grado di valutare e garantire la qualità dei suoi risultati. Molta progettazione oggi, non mira più a modificare la struttura delle cose ma a trasformazioni, modificazioni delle realtà esistenti, che agiscono su luoghi e sistemi collettivi che, spesso agiscono con azioni irreversibili sulla società, risvegliando gli individui dalla condizione di passività operativa per un'effettiva partecipazione. Il design ha rinnovato così l'interesse per le risorse e la produzione di beni intangibili, lasciandosi alle spalle il patrimonio di cultura materiale su cui per anni si era fondato.



"C'è un rapporto  
estremamente intenso  
tra lo spazio fisico e  
chi lo abita, questo  
m'interessa, altrimenti  
come potrei fare  
l'architetto?"

Giancarlo De Carlo

## Design e comunità

La nostra società sta lasciando spazio ad un crescente e nuovo senso di comunità prodotto in particolare dalle necessità comuni che contraddistinguono determinate aree e territori del nostro Paese.

La comunità definisce così uno spazio, sia fisico che psicologico, in cui l'individuo si sente protetto e acquisisce un crescente legame con persone e luoghi. Importanti all'interno di una comunità sono le connessioni emotive che permettono alle persone di sentirsi parte di un gruppo. Fondamentale al fine di creare una comunità è la necessità di condivisione e di appartenenza ad un gruppo con il quale si costruisce un percorso nuovo e una nuova identità.

Si fa largo sempre più un maggiore interesse a riacquisire un senso di comunità, quindi un ritorno alla dimensione di quartiere e paese in quanto dimensioni locali all'interno del panorama contemporaneo in cui lo spazio urbano concentra sempre una più alta densità di popolazione, allargando sempre più i propri confini e inglobando le cosiddette periferie nei processi di gentrificazione. Il sociologo Michel Maffesoli lo definisce come il ritorno al tempo delle tribù: *"all'autonomia della borghesia sta succedendo l'eteronomia del tribalismo, in qualsiasi modo lo si possa chiamare - quartieri, vicinati, gruppi di interessi diversi, reti - assistiamo al ritorno di un investimento affettivo e passionale"* (Il tempo delle tribù. Il declino dell'individualismo nelle società postmoderne, 2004).

La città contemporanea deve essere in grado di supportare e incoraggiare un futuro legato alla creatività, offrendo opportunità riguardo fenomeni di innovazione sociale e permettendo lo sviluppo di servizi basati su relazioni collaborative tra cittadini. Ciò necessita l'inserimento di una nuova classe sociale all'interno di quelle preesistenti che permetta di intraprendere tali operazioni: la *classe creativa* (Richard Florida, 2002).

La creatività oggi è divenuta un motore generale del cambiamento non solo negli stili di vita o nella gestione del tempo libero, ma anche nelle attività produttive e nel lavoro, come ho anticipato, molti approcci del design stanno rivolgendo i loro sguardi in questa direzione, in primis il *design thinking* che si sta orientando all'innovazione di prodotti e produzione di servizi per la soluzione dei problemi in sistemi complessi attraverso vision e gestione creativa.

Molti studiosi, sostengono che le economie più avanzate siano caratterizzabili come economie dell'informazione o della conoscenza; Florida ritiene che sia invece la creatività a determinare effetti a lungo termine nella crescita economica dei paesi, che la classe creativa sia determinante della capacità competitiva territoriale. Una realtà che si dedica all'analisi di un fenomeno in cui, in un contesto spaziale specifico, si sviluppano degli agglomerati di persone, situazioni, che ne determinano i presupposti per lo sviluppo creativo dell'area e della comunità. Le comunità creative sono forme che si stanno inserendo sempre più spesso nelle città, e stanno sviluppando sistemi alternativi di servizi fatti di iniziative tra amatoriale e professionale, pubblico e privato, profit e no profit, temporaneo e permanente con processi che necessitano di continuità nel tempo per poterne rilevare gli impatti.

Ogni luogo sviluppa iniziative, progetti, interventi diversi, *taylor-made*, che costruiscono il crearsi di nuove forme di partecipazione dei cittadini all'interno della società e aumentando l'interesse nel pubblico e un miglioramento nel modo di vivere e abitare i luoghi. Ogni luogo nasconde capitale umano ma è compito delle comunità creative rilevarlo e tradurlo in azioni concrete.

Le comunità creative, fatte di artisti, designer, architetti, urbanisti, ma anche sociologi e antropologi, sono un nuovo motore di ripartenza degli spazi e delle loro comunità. Ciò implica una revisione nel ruolo dei progettisti, concetto introdotto nel 1972 da Giancarlo De Carlo con il termine "architettura della partecipazione". Per la prima volta, vede la luce la nozione di co-progettazione, l'idea di una progettazione non elitaria, a cura di pochi e generata dall'alto, ma un percorso condiviso con abitanti e territorio, proveniente proprio dalla sinergia di basso: nasce così il *design partecipativo*.

## L'architettura della partecipazione

Il saggio *An architecture of participation* (Giancarlo De Carlo, 1972) nasce da una riflessione esposta in una conferenza dove viene chiesto ai relatori di raccontare da quale questione o tema sarebbe stata caratterizzata l'architettura degli anni '70. In questa riflessione, De Carlo proietta una diversa interpretazione della città e delle sue interazioni con chi la abita: il suo auspicio è che l'architettura degli anni '70 sia caratterizzata dalla partecipazione.

Indaga sul senso e sulle implicazioni della partecipazioni nel ridisegno della città, con una rinnovata attenzione al pubblico dell'architettura, sottintendendo a un'architettura fondata sulla pratica dell'ascolto. Non delinea una vera e propria definizione di architettura della partecipazione, in quanto questa deve essere ancora sperimentata e concretizzata.

La partecipazione si definisce con il confronto con il luogo, lo spazio abitato, virando l'attenzione dal progetto al soggetto relativo al progetto. Mette in primo piano la necessità di contro-eroi, demolendo gli equilibri artificiali costruiti fino a quel momento nella logica di costruzione dell'architettura, con una riflessione sul ruolo del progettista, fino ad allora mai messo in discussione, amplificando la figura dell'architetto, associando il suo compito a un più ampio processo progettuale.

Esempi dell'applicazione di queste teorie sono il centro storico di Rimini e il Villaggio Matteotti a Terni, in cui analizza i risvolti dettati da esperienze concrete di progettazione partecipata. È il primo a introdurre il dibattito sulla necessità di tradurre il progetto in processo, in opera aperta, capace di accogliere, ascoltare, comprendere le tensioni della città e dei suoi abitanti. Sceglie la metafora del teatro e associa la partecipazione alla scelta della parte, al ruolo che ciascun attore assume o sceglie di assumere nel progetto.

Quando il progettista entra in scena, non ha il copione ma deve decidere quale ruolo sceglie di interpretare: quello che conta non è la scena, bensì gli attori e la storia da raccontare. L'architettura della partecipazione viene così raccontata e vissuta come un'utopia realizzabile (Yona Friedman, 1974).

La partecipazione è una tematica che permea diversi strati della cultura, costruendo dialoghi su diversi livelli: l'architettura entra in dialogo con la

sociologia, aprendo il dibattito sul progettare per, o progettare con, fare della partecipazione uno strumento di lavoro.

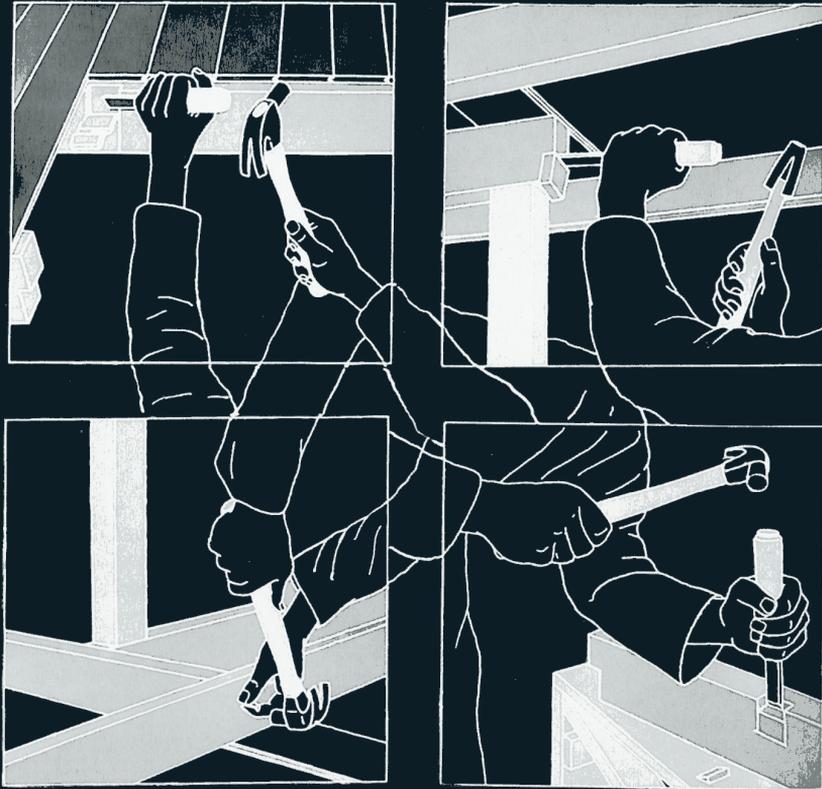
L'architettura andrebbe quindi giudicata non nel momento in cui viene conclusa, ma successivamente, da chi vi trascorre il proprio tempo, da chi si appropria degli spazi, un invito al progettista a contaminarsi con il luogo e la scelta di costruire le aspirazioni degli altri all'interno dei propri progetti.

Parte analizzando gli equilibri artificiali che si sono creati e imposti nelle logiche di costruzione dell'architettura, mette alla luce le forzature, le incoerenze della figura dell'architetto e del Movimento Moderno.

Distrugge così i concetti modernisti legati alla produzione industriale, un taylorismo che vede l'uomo come "normalizzabile" e "misurabile", della specializzazione e ottimizzazione dello spazio come della vita umana, quelli della città-macchina, scontrandosi con gli approcci degli architetti del suo tempo. Piuttosto della delega tramite pagamento per la costruzione di servizi, in assenza anche di risorse economiche per farlo, questa dimensione, quella manuale e pratica di azione diretta dei cittadini, aiuta anche a riconnettersi con le cose. Ciò contribuisce anche a creare un senso civico nelle persone, che attraverso il coinvolgimento diretto si dedicano alla costruzione e realizzazione degli oggetti favorendo così un interesse e una maggiore attenzione del bene pubblico, sviluppando un sentimento di cura e attaccamento emotivo nei confronti dello spazio. Diventa così protagonista in prima persona del progetto e non più un utilizzatore passivo di esso.

Oggi la partecipazione è una delle questioni nodali del panorama dell'architettura, che si snoda però intorno ad altri temi: quello della sostenibilità, la rilettura critica del capitalismo, gli abbandoni e gli scarti urbani, il consumo di suolo, rimettendo in discussione il disegno della società e il rapporto che questa ha con il disegno dell'architettura della città.

*la memoria povera*



*La loro dimensione "utile", la loro armonia formale  
sono alcuni elementi che devono sorprendere  
tutti e possono indicare allo studioso, che  
tutto sommato esistono ancora oggi in  
luoghi in cui è usata LA PRATICA  
CREATIVA*

*del tutto simile a quella che in gergo veniva  
chiamata: architettura spontanea*

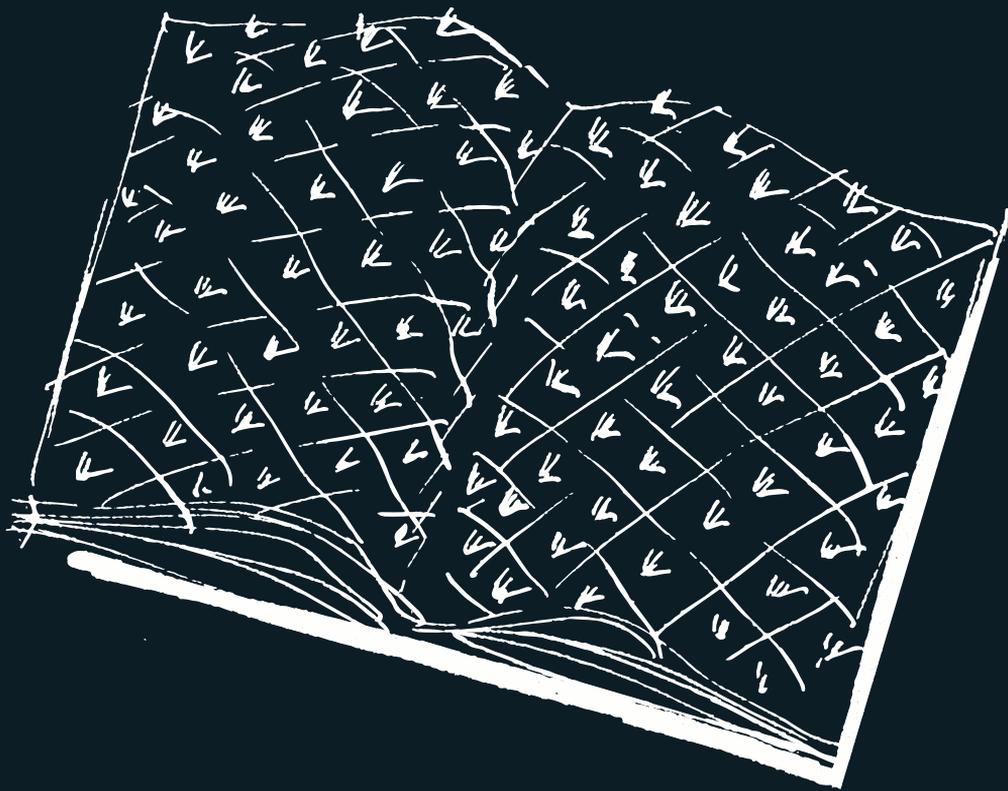
## Co-progettazione e Autocostruzione

Co-progettazione e autocostruzione sono due metodologie, veri e propri strumenti a sostegno della progettazione partecipata che permettono di definire linee guida progettuali che lascino la massima libertà di personalizzazione all'utente finale rispondendo in maniera ricettiva e pratica alle sue necessità reali. Il quale infatti può modificare il progetto in base al proprio essere, al contesto, al fine, alle risorse disponibili; egli può quindi scegliere il design, i materiali e le possibili modalità di costruzione. Negli anni si sono sviluppate diverse metodologie di co-progettazione che vanno dall'indagine e interviste sul campo a Laboratori di Quartiere, veri e propri workshop dove, sotto la guida di sociologi ed esperti, i cittadini vengono guidati in processi di astrazione e visioning della realtà in cui vivono con l'obiettivo di formulare ipotesi di cambiamento e implementazione di spazi e servizi. Si può notare quindi come il progetto non termina nel momento che precede la realizzazione fisica dei prodotti, ma rimane aperto ed in continua evoluzione anche durante la costruzione, diversamente da quanto accade nella produzione industriale. Il cantiere è il luogo in cui si prova a ricostruire tutta una serie di relazioni lavorando materialmente e mettendosi in relazione anche con gli altri, è il luogo dove si può costruire fiducia, il luogo della formazione e costruzione di collettività. Porta le persone a sviluppare un processo orizzontale e a sentirsi parte integrante di questo in un processo di immaginazione e costruzione di uno spazio che sentono proprio. Il cantiere diventa la casa e lo studio temporaneo di chi vi opera, trasformandoli, le opere realizzate non sono frutto del lavoro del progettista, ma nascono proprio dalla collaborazione di più parti.

Il tema del cantiere è il tema del corpo, della fisicità e del lavoro in relazione allo spazio in cui ci si muove e gli elementi che lo compongono, delle relazioni con il paesaggio e la natura.

Nel progetto di uno spazio per la comunità, questo aspetto della partecipazione attiva in tutte le fasi dei cittadini è fondamentale per la nascita della comunità stessa e un legame tra gli individui, in cui il progettista anche il ruolo di *community manager*. Infatti l'unione delle competenze individuali consente di arricchire il progetto di un sapere collettivo che genera prodotti che sono appunto la commistione di realtà eterogenee.

[RE]generation.



## Fare manuale: artigianato e spazio

Un campo d'azione definibile di *city making*, fare città, per indicare un modus operandi molto vicino alla pratica dell'assemblaggio di risorse e soluzioni eterogenee tipica del fare manuale, dell'artigiano, piuttosto che gli approcci tradizionali del *city building*, costruire città, focalizzato sulla componente fisico-costruttiva, e *city planning* come pianificazione strategica delle città.

City building e city planning sono strumenti per la descrizione fisica del potere, vengono attuati in forma verticale, totalmente top-down.

Il rigeneratore in quest'ottica opera con interventi che non dispongono alla logica dello sfruttamento, per disequilibrare la rigidità del sistema in atto, cercando di recuperare i significati e i valori all'interno della scena urbana.

Nella società burocratica l'imposizione dall'alto della fisicità urbana non lascia gradi di libertà di intervento e partecipazione alla definizione della stessa; l'urbanistica è proprio lo strumento di questa società per la regolazione e appropriazione dello spazio.

L'individuo urbanizzato perciò si ritaglia uno spazio di agibilità e creatività attraverso il fare manuale e partecipativo.

Riccardo Dalisi a Napoli costruisce un'organizzazione che si riconosce sotto il termine di arti minime: in quest'esperienza convergono fare progettuale e fare manuale mettendo in rapporto la cultura popolare artigianale con la crescita educativa. Definita come "animazione artigianale", rappresenta una nuova forma di didattica che nasce dai quartieri come una sorta di contro-scuola per mettere in risalto la possibilità creativa e auto educativa che è insita nell'essere umano, ricollocandolo nello spazio. L'animazione nello spazio pubblico è uno strumento per la riconquista di simboli e forme della cultura popolare e la messa in atto di nuovi esperimenti di produzione collettiva.

L'architetto, il designer, assumono così anche il ruolo di animatori, utilizzando l'artigianato come strumento atto alla riappropriazione dell'ambiente urbano, mettendo in risalto le potenzialità partecipative culturali che le nostre città tendono a sopprimere.

Il fare manuale, artigianale, sono la base dei nuovi cambiamenti in atto: il fare artigianale riporta alla storia dei luoghi, alle loro risorse, ai materiali, alle conoscenze, alle tecniche tradizionali tramandate dagli artigiani, alle forme

tradizionali, alla piccola dimensione confidenziale del laboratorio, valori su cui costruire o ricostruire sia il carattere del singolo che quello del gruppo.

La mancanza di un insegnamento pratico all'interno della scuola, mette sempre più in evidenza la lontananza nel rapporto tra progettazione e produzione, tra progettare e costruire.

La figura dell'architetto-costruttore-animatore-mediatore, per quanto rara, si sta sempre più radicando nei tessuti sociali perchè in grado di rispondere a bisogni effettivi e accorciando la distanza tra ascolto, progettazione e costruzione, è in grado di rispondere in maniera più efficace, tangibile e spettacolare rispetto ai canonici interventi sullo spazio urbano.

Le nuove opere sono portatrici di nuovi valori legati alla loro unicità e alle singole storie che raccontano; l'incontro tra la cultura del progetto e quella del fare, da luogo a laboratori, botteghe a cielo aperto in cui avviene uno scambio di saperi diretto, dove gli architetti incontrano artigiani esperti, portatori di un sapere e di mestieri tradizionali e strettamente legati ai luoghi e alla materia, che vanno via via scomparendo.

Nel cantiere aperto si incontrano così il trullaro, lo studente, l'architetto, il ceramista, il designer, il marmista, l'elettricista, il contadino, il carpentiere, i bambini, in una rete di scambio e condivisione di conoscenze reciproco, dove i vecchi mestieri del passato ritornano più attuali che mai e trovano una perfetta collocazione nella nuova cornice.

Si tratta di rileggere un territorio, spesso abbandonato dalla cultura ufficiale e saperlo riattualizzare e rilanciare nel presente, riprendendo proprio da quella cultura artigianale, inserendolo in dinamiche di sperimentazione e ricerca, temi su cui l'università pone i suoi punti cardine.

Ciò riporterebbe a scoprire le risorse dei nostri territori, non solo legate alle materie ma anche a capacità tecniche e di lavorazione, differenziate geograficamente, riproponendo le capacità artigianali come strumento indispensabile alla cultura del fare e del saper progettare.

In un'ottica in cui architettura e il disegno dello spazio urbano hanno la possibilità di caricarsi di valori significanti che vadano oltre il semplice concetto di arredo urbano, che possano essere legati a una cultura antropologica materiale, quotidiana, vivibile non solo entro le mura domestiche, dello spazio privato ma attraverso lo spazio pubblico che sta sempre più assumendo il ruolo di protesi dello spazio privato stesso. Non si tratta di un atto di semplice inserimento di fornitura stradale ad opera delle amministrazioni, per colmare

i vuoti della città, ma di un'appropriazione diretta da parte dell'utente ultimo che in un atto creativo riesce a decodificare l'ordine istituito dall'alto, secondo il concetto chiave del design, "abitare è essere ovunque a casa propria", per celebrare e sancire il proprio rapporto con il luogo e completarne l'identità attraverso oggetti unici ma di maggior valore e caratterizzazione.

Si tratta di un'operazione di reinterpretazione dei luoghi e dei bisogni collettivi, rimettendo in atto in una vera e propria performance quelle professionalità ad oggi sminuite, ghettizzate e sottovalutate che quasi non trovano più margine d'azione come piccole imprese, ma che forse ora hanno l'occasione di produrre progetti significanti per le nostre città.

Ogni territorio può così rispecchiarsi nella propria tradizione, nei colori, nei materiali, nei propri abitanti, e questi ultimi potranno meglio rispecchiarsi in esso; elementi che hanno come funzione quella di evocare e ricordare, prima di soddisfare un uso.

La città è stata progettata mettendo in secondo piano le intercapedini tra edificio e edificio, i cosiddetti vuoti urbani, che costituiscono la possibilità di costruire i nostri luoghi collettivi, rendendoli abitabili al pari di uno spazio domestico, risaltando la differenza tra usare uno spazio e abitarlo: "si usa una camera d'albergo, si abita la stanza della propria casa" (Ugo La Pietra, 2002). L'autoproduzione, il cosiddetto DIY, l'autocostruzione, sono quindi pratiche che si muovono nelle intersezioni tra architettura, artigianato, arte e design; sono i tool della partecipazione, della rigenerazione urbana, dell'innovazione sociale e della valorizzazione culturale dei territori, navigando ancora nel mare incerto della sperimentazione in assenza di codici, policy.

Rimangono strumenti eccezionali, ad uso di pochi autodidatti: non esiste una scuola, un'università, un laboratorio che riesca a coniugare così tante professioni, forse non ce n'è la volontà. L'interesse comune è continuare a scindere queste professioni per non abbassare il ruolo "intellettuale" dell'architetto a quello manuale dell'artigiano, amplificando la distanza tra questi due mondi direttamente connessi ma scissi dalla sola volontà culturale di farlo.

[RE]generation.



# Termini inscindibili:

## Rigenerazione urbana e Innovazione sociale

A cosa ci riferiamo quando parliamo di rigenerazione urbana?

La rigenerazione è un tema molto articolato e complesso, un termine spesso abusato poiché indica un ambito molto ampio e campi di intervento estesi e vari. Con rigenerazione urbana, in senso generico, si intende un programma di riqualificazione e pianificazione territoriale come rimedio al degrado di un territorio. Questo degrado lo possiamo identificare in varie problematiche quali l'abbandono e lo spopolamento di intere aree territoriali come nel consumo e sfruttamento di suolo, nelle aree periferiche delle città o in aree rurali dove vanno a crearsi vuoti urbani, spazi inutilizzati.

Siamo abituati a vedere questo genere di processi attuati nelle periferie dei grandi centri urbanizzati come Milano, Roma, Torino, dove ormai da tempo le amministrazioni comunali dedicano gran parte delle loro politiche a questo genere di interventi volti, oltre che alla riqualificazione di aree marginali, anche alla creazione di nuove economie, servizi e spazi per le comunità.

In queste occasioni vengono realizzati interventi quanto più ecosostenibili finalizzati al miglioramento delle condizioni urbanistiche e socio-economiche, cercando non di demolire, ma di far convivere vecchie e nuove realtà, rispettando spazi, culture e beni preesistenti nell'ottica di dar vita a nuove economie circolari.

Rigenerare significa approcciarsi all'evoluzione di un tessuto urbano o territoriale attraverso una serie di continui interventi che tengano conto delle esigenze specifiche del contesto. In Italia l'evoluzione del fenomeno di rinnovamento e riattivazione urbana viene divisa in tre fasi distinte.

La prima, a partire dagli anni '70, vede come elemento cardine la riqualificazione dei centri storici partendo dalla necessità di riaffermare un'identità locale nelle diverse città, una presa di coscienza del valore del tessuto edilizio storico (Colin Rowe, *Collage City*, 1978).

Sul finire degli anni '80 l'ingrandimento delle città porta allo spostamento verso la periferia di attività lavorative con la conseguente delocalizzazione delle industrie e di molti altri servizi fino ad allora in prossimità e all'interno dei centri urbani come mercati ortofrutticoli, macelli, poli ferroviari.

Si entra così in una seconda fase di rigenerazione la cui attenzione devia sul recupero delle aree dismesse.

Al centro di questa fase troviamo il reimpiego di ampie zone al di fuori del centro abitato: le aree demaniali iniziarono ad esser via via inglobate nelle città ma con la loro estensione superficiale cominciarono a costituire una problematica divenendo dei “vuoti urbani” da riempire ai margini delle città. L'ultima fase, quella attuale, prevede la riqualificazione dei quartieri residenziali costruiti nella seconda metà del '900 lasciati in stato di abbandono o degrado ma ampliandosi a politiche di mobilità sostenibile per una maggiore integrazione sociale ed urbanistica con il resto dell'ambiente urbano con lo scopo di ripopolare, riattivare e riqualificare le aree dismesse.

Ad oggi il termine rigenerazione urbana è utilizzato per identificare processi urbani molto diversi tra loro: progettualità dal basso (*bottom-up*) che agiscono in uno spazio innesco molto specifico, grandi progetti urbani (*top-down*), interventi di arredo urbano, processi di riappropriazione di spazi pubblici e territori, attivazione sociale.

Attraverso l'analisi di diversi casi studio che andrò ad illustrare, approfondirò la rigenerazione urbana come rete di processi sociali capaci di produrre effetti socio-spaziali contestuali e duraturi nel tempo dove lo spazio pubblico o privato diventa risorsa disponibile e accessibile per diversi soggetti e collettività, capace di ancorare processi di empowerment e capacità politiche oltre che attivazione sociale. L'innovazione sociale diventa lo strumento alla base di qualsiasi progetto di rigenerazione urbana prodotta a partire dalle risorse presenti nei luoghi in cui viene attuata, necessaria per produrre apprendimento sia nelle istituzioni sia nei molteplici attori sociali che agiscono in questi processi. Persiste un'ambiguità: da una parte pratiche e sperimentazioni locali che partono da iniziative private, cittadini che spingono fortemente per progetti *bottom-up*, dall'altra esperienze dall'alto che abusano dell'etichetta della rigenerazione ma in maniera strategica per attirare risorse economiche e umane, oltre che mediatiche e ottenere il consenso politico.

Il fine ultimo della rigenerazione è produrre giustizia sociale e spaziale, interventi che sappiano distribuire in maniera equa risorse e spazi in un dato territorio. Rigenerare un territorio significa comprenderne le specificità, capire il contesto alla base dei problemi di abbandono di spazi abitativi, spopolamento, consumo di suolo, erosione del ruolo degli spazi pubblici e di aggregazione, conflittualità sociale.

Si rende necessario un cambio di paradigma relativo alle pratiche di pianificazione urbana: rigenerare un territorio non deve essere considerato un intervento tecnico. È in questo momento storico che più di altri accostiamo al concetto di rigenerazione urbana quello di innovazione sociale e forse non riusciamo neanche più a scinderli. Più che un processo progettuale infatti, trattiamo di un processo sociale che porta ad avvicinare popolazioni e comunità differenti che abitano o si innescano in uno stesso luogo, quartiere, territorio, generando coesione sociale. In questa ottica l'attivazione sociale e il coinvolgimento fisico delle comunità sono presupposti processuali indispensabili per potersi avvalere del termine rigenerazione.

Come precedentemente analizzato, Giancarlo De Carlo disegna una diversa interpretazione della città, dell'abitare, del progettista e dei personaggi che vi ruotano intorno. L'architetto assume una diversa valenza, ruolo e responsabilità nei confronti della città e dei personaggi che la abitano.

La visione e l'auspicio che si pone è che la partecipazione caratterizzi l'architettura dagli anni '70, ponendo un nuovo accento sulle persone, mettendo in risalto il ruolo centrale che dovrebbero avere le comunità.

Un'idea di progetto non statica ma interpretativa, un'architettura fondata sull'ascolto dove la partecipazione è disegnata come confronto con il luogo, inteso come spazio abitato, il progetto dello spazio non si costituisce più di edifici, strade, forme e spazi ma vede le sue fondazioni nel luogo e chi lo abita. Quando trattiamo questo tema infatti l'attenzione si sposta dal progetto agli enti e i soggetti promotori di questi processi; sono loro i veri protagonisti delle trasformazioni in atto.

Trattano la rigenerazione urbana in maniera nuova, "dal basso", partendo dall'innovazione sociale e per questo difficilmente incontrano e forse, più si scontrano, con i programmi pubblici di rigenerazione urbana e delle periferie; evidenza dei cambiamenti sociali in atto, della necessità di cambiamento da parte di una comunità che chiede e cerca di costruire ed erogare nuovi servizi, maggior coesione sociale, nuovi modi di abitare e vivere i luoghi, nuove pratiche culturali.

Spesso esito di improvvisazione, processi di incubazione e accelerazione tramite enti perlopiù privati che si propongono di promuoverle.

Quello che come progettisti cerchiamo di fare è eliminare la distanza tra architetti, urbanisti e progettisti degli spazi, quindi ambiti tecnici, e chi invece gli spazi li "subisce", li vive.

Non esiste solo un modo, solo una direzione verso cui operare, quello che vorrei mettere in evidenza è la differenza dei percorsi e la possibilità di tracciarne di nuovi alla rigenerazione dei contesti secondo modelli ed esperienze diverse senza seguire una “regola”.

Nuove connessioni in un tessuto complesso dove sarebbe necessario mettere a sistema una mappatura di tutto il territorio nazionale sul modello attuato da Temporiuso (pg. 81, Parte seconda), mappando dalla scala microlocale alla macro tutte le risorse del capitale spaziale e materiale del nostro territorio, ma soprattutto del capitale umano, risorsa principale di questi progetti; casi studio da Bolzano a Mazara del Vallo che mostrano storie di imprese, progetti, esperienze, impatti, ma anche fallimenti secondo le variabili e le situazioni definite dai diversi fattori messi in ballo. Nuovi valori votati alla bellezza dei territori definiti “al margine” e all’apertura delle comunità in un Paese che non si arrende alla retorica della politica, ma che al contrario connette e genera nuove prospettive.

Il termine “abitabilità” è molto corrente e discusso, un termine che forse noi oggi diamo per scontato ma su cui dovremmo tornare a riflettere: cosa rende un luogo abitabile? Come l’uomo abita e sceglie i luoghi da abitare?

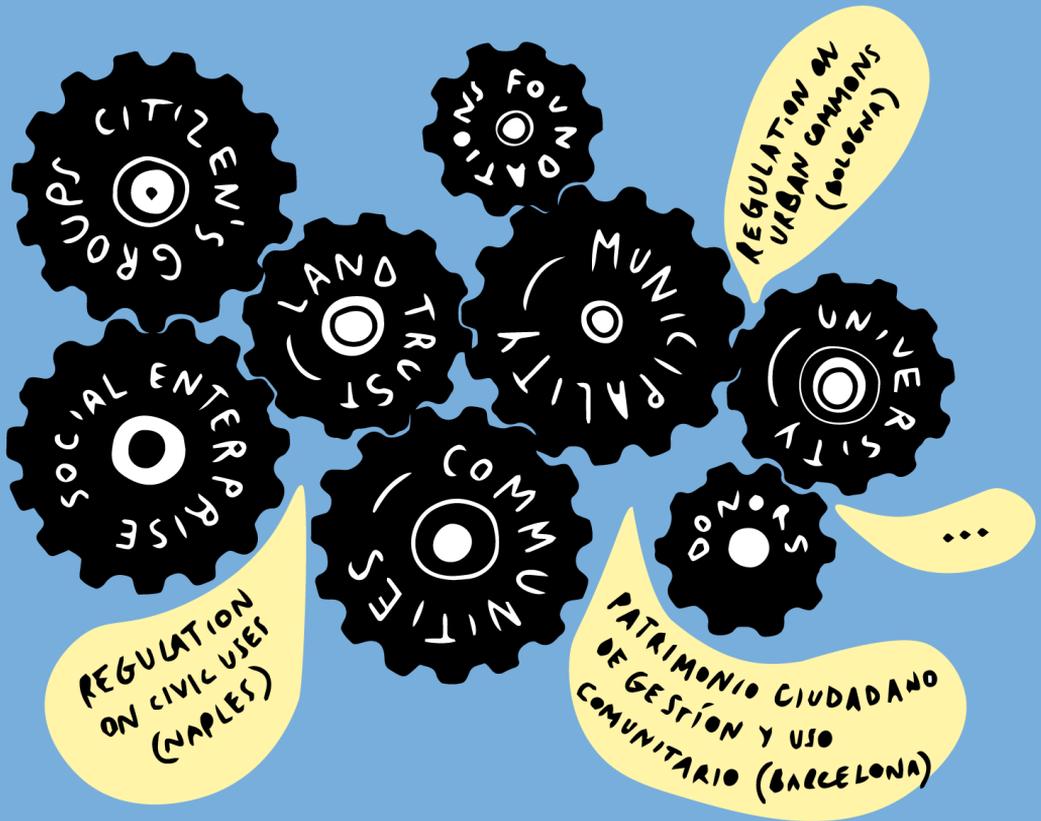
In Italia parliamo di *land degradation*, fattore legato al degrado e al consumo di suolo, allo sfruttamento di territori e all’abbandono di questi con il conseguente ampliamento esponenziale delle città che favorisce un accentuamento delle disuguaglianze sociali, producendo quello che Gilles Clément definisce Terzo paesaggio (Manifesto del Terzo paesaggio, 2004), un paesaggio composto da tutti i luoghi abbandonati dall’uomo. I residui riguardano tutti gli spazi e sono derivati da un principio di organizzazione razionale e gestione del territorio: la città, l’industria, il turismo, l’agricoltura, ogni organizzazione razionale del territorio produce un residuo; in ambito urbano corrispondono ad aree in attesa di una destinazione, o in attesa dell’esecuzione di progetti sospesi, la città produce tanti più residui quanto più il suo tessuto rado, i residui sono scarsi e piccoli nel cuore delle città, vasti e numerosi in periferia, in ambito rurale, sono gli spazi di risulta. Siamo abituati all’idea che nelle città, nei nodi urbani, nelle aree urbane più importanti si concentreranno miliardi e miliardi di persone, che le città diventeranno luoghi sempre più densi e la crescita demografica ha un impatto diretto sullo spazio del Terzo paesaggio: tante più persone si concentreranno nelle aree metropolitane, tanto più aumenterà lo spazio del Terzo Paesaggio.

In Italia, rispetto ad un anno fa (Rapporto ISPRA 2017-2018), si consumano 15 ettari di terreno in più al giorno intorno ai grandi centri urbanizzati, come se ogni 2h una superficie grande come Piazza Navona a Roma fosse ricoperta di cemento, ma il suolo è una risorsa finita, non rinnovabile.

Le pratiche di sfruttamento del suolo hanno un impatto sui substrati, modificano le capacità biologiche, alterandole; le attuali pratiche di sfruttamento del pianeta obbediscono alle logiche dell'economia di mercato, sviluppata secondo il modello liberale, con obiettivi di profitto immediato. L'economia di mercato tende a far crescere la quantità di spazi di consumo, e presuppone un aumento sempre maggiore del numero di abitanti. Quando parliamo di urbanistica, di paesaggio, di architettura, per il nostro approccio tendiamo a ragionare in maniera quantitativa: ettari, percentuale di suolo urbanizzato; questo perchè oggi siamo abituati, rispetto alla cultura che viviamo, a dare un prezzo a tutto ciò che ci circonda, è invece nell'importanza di dare un valore alle cose, non monetizzandole, a darci questo sguardo distopico tra prezzo e valore: solo sapendo il valore di quello che perdiamo in termini naturali, sociali e culturali, acquisiamo più "forza tecnica" di preservali.

Il valore aggiunto del progettista sta nello sguardo articolato con cui cerca di tenere conto di più fattori e punti di vista insieme, quello di avere indicatori quantitativi, cioè che abbiano la capacità di monitorare le trasformazioni fisiche, misurabili, e gli indicatori qualitativi sociali, di impatto, cioè che permettono di ragionare rispetto alla popolazione, che incorporano le dimensioni di *design* e di *making* senza scinderli in pianificazione e fare.

E' il tema dei servizi ecosistemici: esiti del lavoro di ricerca per cercare di tenere a sistema e ragionare in un'ottica integrata, ecosistemica tutte le questioni legate all'emergenza ambientale, consumo di suolo, abitabilità, valori culturali. Il territorio del Terzo paesaggio si situa ai margini, raccogliendo i residui lasciati dall'uomo; questi frammenti di paesaggio costituiscono però un territorio di rifugio per la collettività, quindi un territorio apparentemente periferico e marginale assume nuovamente la sua identità e dignità di luogo e di collettività; si eleva, con una spinta dal basso, per far emergere quelle che sono le sue autenticità e potenzialità che determinano lo sviluppo, il cambiamento di luoghi e territori inventando nuove strade e nuovi modi di stare insieme, un nuovo fermento delle comunità locali. Queste evoluzioni determinano la nascita di nuove figure progettuali capaci di mettere insieme le tante dimensioni della rigenerazione urbana e dell'innovazione sociale.



# Policy e Governance.

## Il ruolo delle istituzioni

Possiamo parlare quindi di innovazione sociale all'interno di processi di rigenerazione urbana e territoriale quando questi processi producono un cambiamento a livello sociale, producendo un cambiamento nell'agire dei soggetti e delle comunità coinvolte ma, soprattutto un apprendimento da parte delle istituzioni (Elena Ostanel, 2007).

Per istituzioni ci riferiamo alle norme e orientamenti culturali e chi li regola; analizziamo quindi l'impatto che le pratiche e le sperimentazioni di rigenerazione urbana stanno generando sul funzionamento delle politiche urbane, alla difficoltà o addirittura incapacità di queste di rispondere ad una società in profondo mutamento.

L'osservazione delle sperimentazioni urbane racconta la nascita di esperienze diversificate che sfidano le istituzioni modificandole e contribuendo alla creazione di nuove forme di *governance*. In ogni sperimentazione si cerca di costruire alleanze a livello istituzionale con i maggiori interlocutori della pubblica amministrazione; la presenza del comune non è necessaria tanto per l'aspetto economico, ma piuttosto per un supporto istituzionale e di competenze, agisce come facilitatore e garante di processi e meccanismi legati alla burocrazia e ai permessi, come interlocutore per orientare la progettazione per quanto riguarda la normativa comunale o nazionale in termini di utilizzo dello spazio pubblico. Avere il supporto delle istituzioni è un fattore che trasmette fiducia e sostegno alla cittadinanza.

I progetti, lavorando su tre dimensioni, innovazione sociale, inclusione e rigenerazione urbana si dovrebbero sempre interfacciare con una pluralità di soggetti all'interno della pubblica amministrazione (Assessorato all'Urbanistica, l'Assessorato alle Politiche sociali, l'Assessorato alla Cultura, l'Assessorato al Verde pubblico).

Lo Stato e le istituzioni locali diventano piattaforme e ambienti abilitanti all'attivazione sociale per la presa in carico dell'interesse generale, pur con la difficoltà di arrivare a tutti i cittadini e popolazioni in stato di marginalità sociale.

Un punto importante quando si parla di rigenerazione urbana è proprio il concetto di publicness dei processi di trasformazione, che non sempre garantiscono una redistribuzione equa delle risorse. Molte esperienze contribuiscono spesso a modificare l'organizzazione stessa della società locale, dovuta alle forme di autorganizzazione attivate. In troppi casi ancora le istituzioni limitano la portata innovativa delle pratiche, imponendo funzionamenti, regolamentazioni e norme che circoscrivono la capacità di azione dal basso. Da qui emerge la necessità ma anche l'inizio di un cambiamento che avviene simultaneamente nella società e nelle istituzioni che la regolano. *“La morfologia dei poteri pubblici viene ridisegnata per trasformarli in piattaforme, ecosistemi, ambienti abilitanti per quei cittadini, o articolazioni della comunità che vogliono collaborare con gli apparati amministrativi in vista del raggiungimento dell'interesse generale”* (Christian Iaione, *La Co-città – Diritto urbano e politiche pubbliche per i beni comuni e la rigenerazione urbana*, 2018).

La città e i suoi spazi diventano risorsa disponibile, luogo di sperimentazione per pratiche sociali nuove, non si limitano alla collaborazione e alla condivisione di idee e visioni, ma artigianalmente generano nuove risorse e servizi tangibili, beni comuni nati dalla rigenerazione di risorse preesistenti. In questa situazione, le istituzioni rispondono in maniera differente a seconda del contesto: esempio ne sono i Patti di Collaborazione di Bologna.

Con i Patti di Collaborazione l'istituzione, in collaborazione con Labsus - Laboratorio per la Sussidiarietà, e LabGov - the Laboratory for the Governance of the City as a Commons, ha cercato di riconfigurarsi sotto la spinta di iniziative di rigenerazione urbana dal basso: dal 2014 viene data l'opportunità ai cittadini che si autorganizzano di prendersi cura e rigenerare parti della città, i beni comuni urbani, che essi siano materiali, immateriali o intangibili. In base al principio di sussidiarietà orizzontale e circolare, i beni comuni diventano la base di un sistema di collaborazione tra cittadino, gruppi di cittadini e associazioni, organizzazioni del terzo settore, aziende, università che assumono la responsabilità di prendersi cura di parti di città. Con l'approvazione dei Patti di Collaborazione di Bologna, l'amministrazione si pone in maniera collaborativa definendo le modalità d'intervento, come eseguirle, e quali forme di sostegno fornisce, non delegando alla cittadinanza ma co-producendo con essa. Il Regolamento diventa un'indirizzo politico-amministrativo che guida i

diversi attori verso il raggiungimento di uno scopo comune dove progettare e stare insieme creano il legame che tiene insieme persone non sempre appartenenti a collettivi precostituiti. L'interesse pubblico non è rimesso alla sola amministrazione, ma gestito insieme a soggettività private come è successo in alcune aree verdi urbane o in alcuni spazi pubblici in disuso, tutto ciò però utilizzando norme esistenti nel codice dei contratti quali il partenariato pubblico-privato, rapporto in cui però l'amministrazione non assume un ruolo di tutela e responsabilità nel mantenimento dei progetti.

I Patti di Collaborazione <sup>1</sup> sono un esempio interessante perchè oltre a mettere in discussione i rapporti pubblico-privato, mettono in crisi anche il concetto di competizione: dove prima il comune concedeva spazi ad associazioni come sede, con la stipula dei Patti, queste stesse si organizzano insieme ad altri contraenti, con la modifica delle forme di collaborazione civica, che aprono i collettivi preesistenti ad altre persone (Rapporto Labsus, 2016).

I casi di rigenerazione urbana dal basso vengono descritti come buone pratiche perchè riattivano spazi prima in disuso; la sola riattivazione di questi viene spesso considerata come indicatore della positività dell'intervento.

La portata d'innovazione e successo di queste esperienze, è invece da valutare sotto altri ambiti; la capacità di questo spazio nel tempo di continuare ad essere produttivo, quanto la creazione di questo abbia spinto alla formulazione di nuove policy, partendo da alcune domande: quali sono le dimensioni problematiche nella società contemporanea, al di là della riattivazione degli spazi in disuso? Quali sono le richieste che le comunità mettono in evidenza? Quali sono gli esiti sociali, spaziali e politici di queste forme di attivazione sul territorio italiano ed europeo? Queste esperienze sono in grado di generare una portata di cambiamento che vada oltre il singolo spazio, il quartiere e la città? Le esperienze che andrò ad analizzare, dimostrano il tentativo di affermare un sistema di tutela, organizzazione e soddisfazione, d'interessi collettivi in risposta a problemi collettivi, con un conseguente spostamento da un sistema di government a un sistema di governance: un approccio diretto di quelle iniziative autonome, che vanno a sostituire le scelte che dovrebbero essere attuate dai governi delle città. Il criterio di competenza si è spostato dalle istituzioni a una rete diversa di attori sociali, ma con la conseguente necessità di nuove policy, in un panorama di assenza di razionalità tecnica-istituzionale.

1. <http://partecipa.comune.bologna.it/patti-di-collaborazione/elenco>

Le azioni messe in atto, di fatto deistituzionalizzano la società, non vengono agite per delega dal pubblico o al pubblico, ma nascono da gesti di libertà che sono originati da necessità. Un agire negativo dall'alto che indirettamente fa appello a una capacità riflessiva e di azione dal basso, un'istituzione che si fa abilitante in maniera indiretta. Leggere le esperienze di rigenerazione urbana come momenti di attivazione politica, è un modo per comprendere e ricollocare la politica stessa nella città. La portata di innovazione e la sua efficacia, rimane però sempre negativa alle modalità con cui i processi di apprendimento istituzionale vengono messi in atto. In Europa, il caso della città di Barcellona è emblematico nella ridefinizione dei rapporti tra dentro e fuori, basso e alto, società e istituzioni, comune e cittadini. Una forma allargata di municipalismo, Barcelona en Comú è una piattaforma di cittadini che dal 2014 sta contribuendo al governo della città di Barcellona, nata da i movimenti di protesta sulla questione abitativa, crisi lavorativa, senso di insicurezza diffusa nella città e le questioni sullo spazio pubblico ignorate per anni dalla politica. Agisce oggi come forma di rappresentanza politica diversa, lontana dall'idea di movimento populista e fondata sui movimenti civici sviluppatasi in un clima di forte insoddisfazione, in una città capace di mettere in campo importanti forme di auto organizzazione, attivazione sociale e politica, che il governo locale non era stato in grado di accogliere, sostenere e coprogettare. Il caso di Barcellona dimostra che l'intera città può diventare uno spazio di azione e sperimentazione politica, dove istituzioni e pratiche sociali sono in grado di coprodurre politiche pubbliche.

L'agire politico diviene mutualistico: riesce ora ad analizzare diversamente bisogni e risorse sociali, capitale spaziale, sostenendo forme di organizzazione autonome in divenire, strutturando con loro servizi su scala microterritoriale e di quartiere. Ma la sola azione territoriale, limitata strettamente ad una città, non può essere capace di rispondere a complesse problematiche sociali e urbane che toccano la scala nazionale, o addirittura sovranazionale. A Barcellona vediamo una forma particolare di apprendimento istituzionale continuo, grazie alla sinergia e collaborazione nell'amministrazione della città da parte di istituzioni e movimenti sociali, diversa da Bologna, dove la risposta della politica risulta attraverso i patti di collaborazione per la gestione dei beni comuni urbani. Anche Barcellona sta lavorando ad una normativa per la gestione dei beni comuni urbani, per definire la gestione comunitaria di alcuni spazi, più simile al modello che si sta definendo e avviando a Napoli.

Gli usi civici sperimentati a Napoli, definiscono un'ulteriore diversa relazione di collaborazione tra cittadini, istituzioni e spazio urbano, mettendo in luce i limiti dell'azione pubblica. Nel 2012, un movimento di lavoratori dell'arte, della cultura e dello spettacolo, che in Italia aveva occupato e utilizzato alcuni spazi culturali importanti, sceglie l'ex asilo Filangieri di Napoli come spazio di sperimentazione e simbolo di protesta (Elena Ostanel, 2015).

Destinato a diventare la sede del Forum Universale delle Culture, diviene invece emblema di una lotta volta a modificare teorie e pratiche, che fino a quel momento venivano utilizzate per gestire i beni comuni urbani in Italia. L'asilo è promotore del dialogo con l'amministrazione comunale, proponendo l'uso civico come strumento da adottare per riconoscere il valore collettivo di alcuni spazi della città. L'asilo collabora nella scrittura delle delibere e al riconoscimento dell'uso civico che sancisce un nuovo rapporto per il riutilizzo degli spazi sociali, ponendosi come primo caso di una serie a cui seguono i Cantieri Culturali della Zisa di Palermo e la Cavallerizza Reale di Torino, al centro di numerose polemiche negli ultimi mesi. Solo attraverso l'analisi di casi studio precedenti, relativi all'apprendimento istituzionale, possiamo definire e formulare possibili scenari e nuove possibilità nel cambio dei rapporti, in un primo tentativo di riconoscere come collettivo l'impatto di queste iniziative. Ulteriori tentativi al fine del riconoscimento e la valutazione di questi impatti, sono ad opera della Comunità Europea con l'istituzione del GECES - *European Commission Expert Group on Social Entrepreneurship* (2014), sottogruppo del EFSI - *European Fund Strategic Investments*, con lo scopo di sviluppare una norma per la misurazione dell'impatto<sup>2</sup>. Non esiste alcuna norma concordata per la misurazione dell'impatto sociale e svilupparne una contribuisce a dare coerenza alla compilazione di relazioni, a dare un fondamento alla gestione delle attività e dei fondi all'interno delle imprese sociali di tutte le dimensioni, migliorandone l'efficacia e favorendo un impegno più consapevole con partner, investitori e finanziatori del settore pubblico.

Lo Stato Italiano sta lavorando nella stessa direzione con le *"Linee guida per la realizzazione di sistemi di valutazione dell'impatto sociale delle attività svolte dagli enti del Terzo settore, ai sensi dell'art. 7, comma 3 della legge 6 giugno 2016, n. 106"* emesse con il Decreto dello scorso 23 luglio (2019).

2. <https://ec.europa.eu/social/BlobServlet?langId=it&docId=13401&>

## La valutazione degli impatti

Con il Decreto dello scorso luglio, l'Italia definisce una cornice che comprende enti ed espressioni del Terzo Settore, anticipando molti paesi europei, affermando implicitamente tre importanti principi: si passa da un regime "concessorio", ad un riconoscimento formale di queste attività, infatti l'*articolo 2 del Codice del Terzo Settore*<sup>3</sup>, relativo ai principi generali, riconosce il valore e la funzione sociale degli enti del Terzo Settore; l'introduzione del Codice, grazie al quale tali enti hanno una legittimazione giuridica e non più solo in chiave sociologica o economica; la legittimazione del Terzo Settore produttivo e imprenditoriale, non solo con lo scopo redistributivo di risorse e servizi. La riforma per la valutazione dell'impatto sociale, rappresenta un'innovazione positiva, perchè riconosce e pone l'attenzione sull'importanza di queste attività nella società (Paolo Venturi, 2019).

Partendo dall'*art.2 della legge n.106* sopra citata, nei principi generali enuncia il riconoscimento del valore e non solo la funzione sociale, come punto di partenza per una legge che si propone di promuovere non solo la dimensione strumentale, utilitaristica e produttiva, ma anche la dimensione del valore di impatto che genera. Il tema della misurazione dell'impatto sociale, segna la transizione da un modello di *welfare state*, dove lo stato preleva dai cittadini le risorse e le redistribuisce attraverso il sistema di *welfare*, a uno di *welfare society*, dove il principio di sussidiarietà circolare coinvolge i cittadini nella pianificazione e produzione dei servizi, co-produzione, attraverso soggetti privati che svolgono una funzione pubblica, di interesse generale.

Il passaggio da una produzione ed erogazione di servizi, ad una co-produzione degli stessi servizi con i beneficiari, necessita di essere sottoposto a dei parametri di valutazione per poterne constatare il valore, non solo misurato da output e performance, ma legate al cambiamento generato.

Questo fatto è tutt'ora al centro di diversi dibattiti per la paura di ridurre la valutazione ad una monetizzazione del valore sociale e culturale di questi enti, valutando solo i ritorni commerciali degli interventi.

L'intento della valutazione dell'impatto sociale, non ha lo scopo di valutare gli enti, ma attribuire un valore alle attività che svolgono sui territori.

I metri di valutazione vengono posti sul breve medio e lungo periodo, con una

valutazione qualitativa e quantitativa degli effetti delle attività svolte rispetto all'obiettivo individuato.

Il processo per misurare l'impatto sociale prevede cinque fasi: la prima volge a garantire la rispondenza a interessi generali della comunità in oggetto attraverso il coinvolgimento degli *stakeholder*; la seconda, volta all'analisi dell'attività in relazione agli obiettivi prefissati nella prima parte e con l'avvio del processo di misurazione, con la conseguente valutazione nella terza fase; la quarta riassume gli esiti della valutazione con una analisi del cambiamento apportato alla comunità; l'ultima prevede una riformulazione di strategie e obiettivi che l'organizzazione si pone per lo sviluppo futuro per rispondere ai bisogni della propria comunità di riferimento.

Dati questi punti, l'ente è in grado di calibrare i propri obiettivi e individuare i propri valori identitari, ossia le qualità che producono un cambiamento positivo e un impatto.

Il quadro di valutazione è volto anche a considerare gli input e gli output, oltre all'impatto. *Input* intesi come capitale sociale, spaziale, beni e strumenti e fondi a disposizione impiegati nell'attività, quindi le risorse messe in atto per raggiungere l'obiettivo preposto; *output* come risultati raggiunti nel breve termine che misurano quantità e qualità di beni e servizi prodotti dall'attività. L'impatto è definibile e misurabile nel lungo periodo, considerato come *"il cambiamento sostenibile nelle condizioni delle persone o nell'ambiente che l'intervento ha contribuito a realizzare"*.

La valutazione d'impatto è quindi volta ad evidenziare gli aspetti relativi alla produzione di valore sociale, valore culturale e valore economico dei prodotti, a esplicitare quel valore implicito che non può emergere dai bilanci sociali, e da una volontà da parte della nuova generazione di istituzioni, che riconoscono la necessità del sociale di nuove policy e nuovi modelli di governance.

Un nuovo strumento con lo scopo di agevolare e incentivare azioni che impattano sulla società, ma che possano anche misurare e considerare il valore prodotto.

3. <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2017/08/2/17G00128/sg>



## Barcelona En Comú

Barcellona (SP)

Barcelona en Comú è una piattaforma cittadina lanciata nel 2014 che attualmente governa in minoranza nella città di Barcellona.

La sua agenda politica comprende la difesa della giustizia sociale e dei diritti della comunità, la promozione della democrazia partecipativa, l'introduzione di meccanismi per combattere la corruzione e lo sviluppo di un nuovo modello di turismo per Barcellona in un panorama che vede l'incrementale crescita di disuguaglianze e insicurezza del lavoro, violazione di diritti, vendita irresponsabile di beni pubblici e la mancanza di progetti collettivi. Il Codice etico politico di Barcelona en Comú si applica a tutti gli individui e i partiti che si candidano alle elezioni sotto il nome della piattaforma. È stato elaborato utilizzando una metodologia partecipativa consistente in un dibattito aperto e una piattaforma online in cui il documento proposto è aperto a commenti e modifiche.

## Fondazione Innovazione Urbana

Bologna (BO)

La Fondazione per l'Innovazione Urbana è un centro di analisi, comunicazione, elaborazione e co-produzione sulle trasformazioni urbane per affrontare le sfide sociali, ambientali e tecnologiche fondato nel 2018 dal Comune di Bologna e Università di Bologna.

Gli obiettivi e l'azione della Fondazione si sviluppano lungo quattro principali assi tematici, che segnano le diverse direzioni verso cui Bologna intende proiettarsi nei prossimi anni: città accogliente, nuovo welfare urbano, democrazia urbana e digitale, città sostenibile. In questa cornice, la Fondazione mira ad affermare e consolidare sempre di più un proprio ruolo come "cervello collettivo" e snodo cittadino delle trasformazioni urbane, catalizzatore di idee e attività, oltreché luogo di incontro e di discussione fra cittadini, istituzioni pubbliche, associazioni e movimenti, espressioni del mondo economico, sociale e culturale.



## Labsus

Barcellona (SP)

Labsus, il Laboratorio per la sussidiarietà, è una rete di soggetti diversi che si sono uniti per mettere a servizio le proprie competenze per contribuire a dare soluzione, insieme alle amministrazioni pubbliche, ai problemi d'interesse generale.

Si fonda sulla certezza che le persone sono portatrici non solo di bisogni ma anche di capacità e che è possibile che queste capacità siano messe a disposizione della comunità, certezza che ha trovato conferma nella legge di revisione costituzionale che nel 2001 ha introdotto nella Costituzione il principio di sussidiarietà orizzontale, con questa formulazione:

“Stato, Regioni, Città metropolitane, Province e Comuni favoriscono l'autonoma iniziativa dei cittadini, singoli e associati, per lo svolgimento di attività di interesse generale, sulla base del principio di sussidiarietà” (art.118, ultimo comma)

## Ex Asilo Filangeri

Napoli (NA)

L'Asilo dal 2012 è uno spazio aperto dove si è consolidata una pratica di gestione condivisa e partecipata di uno spazio pubblico dedicato alla cultura, in analogia con gli usi civici: una diversa fruizione, non più basata sull'assegnazione ad un determinato soggetto privato, ma aperto a tutti i soggetti che lavorano nel campo dell'arte, della cultura e dello spettacolo che, in maniera partecipata e trasparente, condividono i progetti e coabitano gli spazi. Una moltitudine di artisti, ricercatori, studenti, operatori del settore culturale e cittadini ha occupato e rianimato con spettacoli, concerti, presentazioni di libri e seminari quello che prima era un'enorme spazio vuoto privo di identità, sentendo l'esigenza di contrapporre all'immobilismo istituzionale un processo costituente di autodeterminazione, generando una nuova possibile forma di istituzionalità dell'arte fondata su cooperazione, autonomia e indipendenza della cultura.



## La Scuola dei Quartieri

Milano (MI)

La Scuola dei Quartieri è un progetto del Comune di Milano per far nascere progetti e servizi, ideati e realizzati dai cittadini, utili a migliorare la vita dei quartieri e cambiare le periferie della città, valorizzando l'energia, la creatività e l'intraprendenza degli abitanti.

La Scuola si rivolge a chi vuole realizzare un progetto, un servizio, un'attività utile per la comunità locale. Attraverso un bando che apre due volte all'anno con una call che seleziona gruppi informali di cittadini senza limiti di età o di titoli di studio, e l'organizzazione di incontri aperti per la discussione dei problemi e l'analisi dei quartieri dal punto di vista di chi li abita, viene raccolta l'attenzione da quella parte di cittadinanza attiva che ha voglia di cambiamento, con i laboratori condivisi e percorsi di formazione gratuiti, vengono poi forniti gli strumenti e le conoscenze per imparare a progettare e agire in maniera pratica sui luoghi.

## Urban Lab Torino

Torino (TO)

Urban Center Metropolitan è un'associazione nata nel 2005 grazie a un accordo tra Città di Torino, la Compagnia di San Paolo e l'Associazione Torino Internazionale per raccontare i processi di trasformazione di Torino e dell'area metropolitana.

Sulla base delle indicazioni contenute nel Secondo Piano Strategico di Torino, la sua missione è diventare luogo di confronto tra gli attori economici, sociali e culturali implicati nei processi di trasformazione della città.

È uno strumento di comunicazione, ricerca e promozione, oltre che un luogo di confronto e informazione a disposizione di cittadini, pubblico esperto e operatori economici. Offre al pubblico esperto e agli addetti ai lavori la possibilità di approfondire le politiche, i piani e i progetti di trasformazione urbana guardando all'esperienza locale e alle buone pratiche internazionali.



## Ex Convento

### Belmonte Calabro (CO)

Ex Convento è un'organizzazione culturale con base a Belmonte Calabro, in provincia di Cosenza, che progetta, organizza e sostiene eventi, produzioni teatrali, residenze creative, rassegne, festival e progetti didattici.

Dalla collaborazione con l'associazione La Rivoluzione delle Seppie è nata la volontà di riqualificare l'Ex Casa delle Monache, edificio di proprietà del comune da anni in stato di abbandono, individuata come nuova casa per le due associazioni e nuovo centro sinergico per le attività culturali nel paese. Proprio a questa necessità serve il Patto di Collaborazione con il Comune, che ha permesso di recuperare l'Ex Casa delle Monache, oggi rinominata Casa di Belmondo e ne ha concesso un uso temporaneo rinnovabile e con l'obiettivo di riconvertire, ristrutturare e riattivare uno dei tanti immobili rimasti inutilizzati.



## Rigenerata

### Mazara del Vallo (TR)

Rigenerata è il Patto per il futuro sostenibile della città di Mazara del Vallo che l'associazione Periferica ha proposto ai candidati a sindaco della città in vista delle elezioni comunali nel 2018. Un'iniziativa dal basso che chiede un maggior ascolto e dialogo da parte delle istituzioni, dell'Amministrazione Comunale, con le associazioni e realtà che operano e agiscono attivamente nel territorio.

La richiesta di una maggior sinergia tra queste è necessaria allo sviluppo dei progetti ma anche per una maggiore coesione sociale e sensibilità nei confronti del tessuto urbano e del capitale spaziale della città. Ciascun candidato è stato invitato a sottoscrivere il Patto e rispondere a 4 domande sulle politiche che intendono adottare. Una promessa per una città che vuole creare una sinergia tra la politica e i processi di rigenerazione attuati sul territorio, un patto che sancisce una collaborazione necessaria tra questi due attori.



“Ci sono dunque paesi senza luogo  
e storie senza cronologia; città,  
pianeti, continenti, universi di cui  
sarebbe certo impossibile trovare  
traccia in qualche carta geografica  
o in qualche cielo, semplicemente  
perchè nonappartengono a nessuno  
spazio. Probabilmente queste città,  
questi continenti, questi pianeti  
sono nati nella testa degli uomini o  
negli interstizi delle loro parole,  
nello spessore dei loro racconti o  
anche nel luogo senza luogo dei loro  
sogni, nel vuoto dei loro cuori;  
insomma, è la dolcezza delle utopie  
[...].”

Michel Foucault

[RE]generation.



## Giovani che vanno, innovatori che tornano: I nuovi rigeneratori.

Da pochi anni l'Italia è ricomparsa nell'elenco dei paesi di nuova emigrazione, un paese che offre poche opportunità lavorative per i giovani e senza possibilità di crescita. Lavorare è diventato un privilegio da cui i giovani sono esclusi.

La storia dei nuovi rigeneratori è molto simile a quella dei tanti giovani costretti a scappare, ma con una conclusione diversa.

Elena Granata li descrive come i nuovi *Ulisse contemporanei*.

Sono i veri protagonisti delle azioni analizzate fino ad ora, giovani che dopo anni di studi, viaggi ed esperienze, tornano nei loro territori di origine per mettere in pratica quanto appreso nel loro peregrinare.

La loro storia, dopo viaggi, esperienze e incontri, pone fine al viaggio emigratorio e così, i giovani fanno ritorno a casa, portandosi appresso un ricco bagaglio: sono pronti a reinventarsi e a crearsi il lavoro, è un tornare geografico in luoghi da cui si è partiti, che ora si possono vedere da altre prospettive. Questo loro tornare non è solo geografico, ma è un tornare alla materialità del lavoro, fatto di luoghi, manufatti, tempo e persone, con un nuovo imprinting creativo. Sono cambiati, come Ulisse al suo ritorno; hanno cambiato la testa, il modo di pensare e guardare le cose.

Durante il viaggio hanno cambiato il punto di vista con il quale guardare casa, si misurano con un mondo nuovo, che li fa dubitare della possibilità di rimanere. Raccontano come dall'idea di rimanere si sia concretizzata la realizzazione di una cooperativa, un'associazione, una società, una azienda.

Nella seconda parte di [RE]generation, analizzerò più nel dettaglio le storie e i progetti messi in atto o avviati da questa nuova generazione di rigeneratori, focalizzandomi sulle peculiarità di ciascun progetto e il territorio che li contraddistingue. Tali storie sfociano per lo più in un fai da te sociale, in cui le esperienze pregresse, maturate durante il viaggio e i network al supporto di comunità creative, supportano la realizzazione delle nuove opportunità dei territori. Nati per lo più in territori marginali, aree periferiche di città, aree rurali in stato di abbandono, tali progetti si sviluppano attraverso tematiche

attuali, in cui le nuove generazioni di innovatori e progettisti sono cresciute: sostenibilità ambientale, ecologia, economia circolare, abbandono degli spazi e consumo di suolo. Ciò li rende attori attenti all'utilizzo delle risorse e degli impatti sociali e materiali delle loro azioni.

La storia di Rita che da Londra, dove si era trasferita per studiare, è tornata in Calabria per svolgere un Phd tramite il quale sperimenta la riattivazione di un piccolo paese che negli anni ha subito un forte abbandono, allargato a tutta la scala territoriale, la storia di Annes che ha deciso di salvare una caserma storica in un paese dell'Alto Adige, quella del Collectif Etc, che ripartendo dal territorio francese ha deciso di mapparne le risorse per riattivarle, Carlo e Paola che non si sono arresi di fronte a un territorio complesso, con risorse mal gestite: i rigeneratori si raccontano tramite le unicità delle loro storie.

Nuove professioni ed equilibri precari, è difficile definire il loro lavoro secondo definizioni, sono progettisti culturali, soggetti multitasking le cui mansioni sono circoscrivibili in una sfera che va dal social media management al fundraising, alla ricerca di sponsor, alla progettazione di servizi, alla compilazione di pratiche catastali e all'avvio di cantieri; profili qualificati polivalenti, ma che assumono ruoli non sempre coerenti con i loro percorsi di studio. Non esiste corso di studi in grado di preparare queste nuove figure che si stanno sempre più affermando e diffondendo nel panorama nazionale e internazionale. La loro preparazione è data proprio dalla loro estenuante ricerca, dal loro viaggio infinito che, nella casa non vede una fine, ma solo una nuova partenza (Elena Granata, 2019).

Un'etichetta, quella del titolo di studi, che non può che star stretta. Gli innovatori si sono inventati un nuovo lavoro, prodotto su misura dalle capacità raccolte lungo il percorso che gli ha portati alla nuova svolta.

Queste competenze, hanno seguito un processo che ha posto l'accento sulla necessità di immaginare le progettualità come aperte e in divenire, aprendosi ai contributi esterni in una logica inclusiva e aperta, inserendo così nei loro processi, il lavoro delle comunità creative, intersecandole con quelle già presenti sul territorio e elaborandole con esse le nuove prospettive future.

L'attivazione delle reti da origine a veri e propri network diffusi sul territorio nazionale, che ad oggi ambisce a formalizzarsi attraverso il primo network, *la rete nazionale di rigenerazione urbana a base culturale*, che punta a riunire tutte le storie di questi Ulisse contemporanei.

La rete si sviluppa attraverso le numerose esperienze di riattivazione di spazi

a fini culturali e sociali per dare luogo a una organizzazione a livello nazionale, che vede tra i fondatori alcune delle realtà che da lungo tempo operano nell'ambito del riuso di spazi inutilizzati.

Lo scopo della rete è favorire il confronto tra gestori di spazi e istituzioni, imprese, fondazioni, soggetti no profit per confrontarsi su obiettivi, risultati raggiunti, ostacoli da rimuovere, condizioni abilitanti, prospettive di lavoro congiunte e un *policy making* collaborativo e unitario.

La creazione di un network è il punto di partenza per il riconoscimento di queste figure e professionalità nascenti.

Un'ampissimo gruppo di lavoratori del Terzo Settore, una categoria enorme che raccoglie tutte queste professionalità ancora indefinibili, unite da legami, relazioni e territori differenti, ma con una stessa visione di trasformazione.

La poetica di questa visione nasconde tante difficoltà, alcune superate, alcune ancora da affrontare, ma con la capacità di trasformarle in nuove possibilità, sguardi che guardano oltre i muri e prese di posizione contro realtà che sembrano ostili. Nessuno di questi imprenditori culturali si sarebbe mai immaginato di svolgere questo lavoro, apparentemente indefinito e indefinibile; sono arrivati a questo punto a seguito di un percorso che li ha condotti a svolgere quello che per loro è oggi l'attività professionale principale.

Figure complesse che devono essere in grado di gestire la complessità, che sanno guardare uno spazio fisico nella sua contestualità, orientandolo verso un futuro prossimo possibile e realizzabile.

Per loro la più importante fonte formativa non formale, è stata l'esperienza maturata sul campo e "lanciarsi" nel vuoto in aree non ancora del tutto esplorate, basate su una continua ricerca e sperimentazione.

Sono capaci di favorire il dialogo e portare avanti interventi di natura sistemica, sapendo valutare le reali potenzialità del patrimonio su cui agisce allargando i confini delle proprie sfere di competenza e diventando mediatori di diverse istanze, conosce le normative e le procedure amministrative, sa parlare la lingua di tutti i tecnici, facilitare tavoli di co-progettazione partecipata, sa gestire i cantieri, il saper comunicare indispensabile come il saper elaborare strategie di rigenerazione sociale e infrastrutturale, al fine di consolidare la costruzione di comunità che sorreggano l'oggetto della rigenerazione.

Figure non codificate con un profilo professionale resiliente, in un contesto in continua trasformazione e privo di confini certi, sono costruttori di futuro, aggregatori di mondi, creatori di nuove prospettive.



“[...] Credo tuttavia che ci siano delle utopie che hanno un luogo preciso e reale, un luogo che si può localizzare su una carta; utopie che hanno un tempo determinato, un tempo che si può fissare e misurare secondo il calendario di tutti i giorni. E' molto probabile che ogni gruppo umano si ritagli dei luoghi utopici nello spazio che occupa, in cui vive realmente, in cui lavora, e dei momenti ucronici nel tempo in cui si affaccenda e si agita.”

Michel Foucault



# Spazi innesco.

## Da spazio a territorio: upscaling trasformativo

Si stima che entro il 2050 le città potrebbero ospitare quasi il 70% della popolazione mondiale in più, rendendo sempre più vulnerabili nell'era che oggi definiamo "antropocene", le città; i luoghi subiscono le metamorfosi sotto la spinta dell'uomo che produce nuovi metabolismi urbani, nuovi spazi sono chiamati ad agire da catalizzatori di nuove utopie realizzabili.

Come già detto, in questa prospettiva, sarà sempre più rilevante il ruolo del rigeneratore urbano, che ridefinirà i ruoli e gli spazi della città, secondo un modello orizzontale, circolare, democratico, con una forte vocazione sociale, andando contro al modello verticale autoreferenziale e oligarchico, che fino a tempi recenti ha predominato, fortificato da una normativa urbanistica locale e nazionale che lo tutelava e in mancanza di input per iniziative dal basso.

Nei casi che analizzerò nella seconda parte della tesi, tratterò di spazi innesco molto diversi tra loro che fungono da motore e fulcro in processi di sviluppo più ampi in grado di coinvolgere e includere lo sviluppo comunitario basato su un processo di co-creazione. Fablab, case di quartiere, spazi di coworking, spazi culturali, spazi pubblici, sono tutti spazi di welfare trasformativo che prevedono una redistribuzione del valore prodotto su più livelli: quartiere, città, territorio. Gli spazi innesco hanno origine dal basso, dalle persone che vogliono concorrere alle scelte da cui dipendono le loro condizioni di vita secondo il modello di "utopie non paternalistiche" espresso da Yona Friedman (Utopie realizzabili, 1974-2000).

Una delle opportunità dei processi di innovazione sociale, legati alla rigenerazione urbana, è proprio quella riattivare spazi innesco che fungono da punto di partenza per azioni ampliabili ad una maggiore scala, ma in partenza hanno maggiori possibilità di essere inclusivi, in termini di accessibilità e opportunità di partecipazione. La collocazione territoriale è determinante, come perno dell'intero progetto. Uno sforzo di planning che parte dalla scala di quartiere ma che può connettere attori e risorse a scala di città e territoriale, definendo quindi progetti di sviluppo che sanno passare dal micro al macro.

La scelta di un luogo specificamente localizzato, funge da punto di partenza per il riconoscimento di diverse pluralità soggettive; non è scontato che comunità preesistenti si identifichino nel nuovo spazio inserito, bisogna man mano avvicinarle e accompagnarle nell'identificazione, nel riconoscimento e nel senso di appartenenza di quel dato spazio che origina il processo, e diventa territorio in comune. La fase innesco ha quindi origine in un luogo "simbolo" e simbolico, che si identifica come intermediario tra pubblico e privato, luogo aperto ai cittadini, necessariamente radicato nella dimensione di quartiere, periferia, dell'area in cui è sito. Per attivarlo, poi, sono necessarie delle forme di accompagnamento al progetto, che si identificano in strutture sociali che vanno dal pubblico alle associazioni locali, partnership pubblico-private e sostegno amministrativo, che fungano da garanti per la durabilità del progetto. Ogni spazio è il riflesso della comunità e dell'identità culturale del luogo in cui è sito, e va a modificarsi sotto queste spinte; ogni peculiarità è frutto di una necessità collettiva, risultato di protagonisti attivi, di una politica collaborativa che mette al centro il bene comune, con una visione ecosistemica.

Visione ecosistemica che determina i processi in cui convergono tradizione e innovazione, presente e futuro, e assegna una nuova destinazione d'uso a tanti beni dismessi e degradati, mirando a trasformare il patrimonio inutilizzato con la prospettiva di creare processi di *upscaling*, multiscalari, riproducibili, in altri luoghi annessi. Gli spazi innesco diventano luoghi di analisi urbana e co-progettazione da cui partire per determinare l'area obiettivo dell'intervento in maniera incrementale. Lo spazio pone l'attenzione sul sistema più ampio di attori, relazioni, risorse e competenze possibili da mobilitare, avvicinando l'ambito della rigenerazione urbana a quello dello sviluppo locale.

Alla base di questo, il concetto di multiscalari: diverse esperienze di innovazione sociale e rigenerazione, pur partendo da uno spazio innesco specifico, costruiscono alleanze orizzontali con altri spazi in città o con altre città, allargandosi alla scala territoriale, a volte nazionale.

Nella società contemporanea innumerevoli variabili esogene ed endogene agiscono nelle città esplose con la globalizzazione e il neoliberalismo; tende così ad irrobustirsi il rischio che i tessuti antropizzati possano logorarsi accrescendo le condizioni di invivibilità e fruibilità delle città e delle risorse stesse.

Le risorse territoriali da mobilitare, endogene, sono basate su una serie diversa di spazi, infrastrutture, capitale umano, culture e capitale sociale.

Innovare socialmente significa comprendere i meccanismi con cui leggere e

progettare tali risorse in un'ottica di cambiamento.

L'innovazione sociale territoriale è caratterizzata dalla capacità di creare coalizioni, partnership eterogenee e partire dai punti di forza e le peculiarità locali per connettere risorse esterne con attenzione alla sostenibilità e all'inclusione. La rigenerazione di spazi in disuso è quindi funzionale ad un lavoro più complesso e più ampio che sa connettere in uno sforzo di *planning* spazi in disuso rigenerati, spazi in uso, attori attivati, comunità di pratiche, spazi pubblici e immaginari, per un cambiamento di lungo periodo: la rigenerazione urbana come processo sociale che pone al centro il progetto sullo spazio come capitale importante e di partenza da mobilitare in chiave collettiva.

Un processo sociale che però lavora lentamente sulla comunità e le istituzioni mentre agisce pragmaticamente offrendo spazi che diventano risorse territoriali da cui partire, servizi pubblici, non solo per leggere la città e la sua complessità, ma anche per progettare in un'ottica collettiva e territoriale.

Queste sono le premesse per quello che Frank Moulaert definisce *sviluppo territoriale integrato*, avviando una serie di progetti di ricerca in cui l'innovazione sociale nello sviluppo territoriale fa da collante legando i temi della globalizzazione e istituzionalismo, innovazione territoriale e polarizzazione sociale, sviluppo integrato dell'area e sviluppo regionale, governance europea e networking socio-economico, ponendo attenzione allo sviluppo urbano che necessita di includere dinamiche culturali, basato su sviluppo di capitali, non economici ma ecologici, umani e sociali.



# Parte seconda.

La seconda parte è una mappatura e una raccolta dei casi studio su territorio europeo, nazionale e con un focus particolare alle realtà presenti in Sicilia.

Nei casi studio che andrò ad analizzare non ci sarà un metodo o un approccio tipo, ogni progetto, ogni realtà, iniziativa e ogni spazio agisce in un contesto sociale e territoriale differente, adattando un approccio integrato e basato sul capitale umano e spaziale, oltre che alle risorse, propri del luogo in cui agisce. E' interessante proprio questo aspetto: a fronte di obiettivi comuni, problematiche e difficoltà simili, si trovano punti comuni nell'approccio e gli stessi attori in campo, ma plasmando e scalando il progetto sul'area di intervento, che essa sia molto localizzata o meno.

Nonostante la localizzazione molto specifica di questi progetti, vediamo queste iniziative come inneschi, punti di partenza che prevedono una multiscalarità, che cercano di porsi come modelli positivi e per il territorio.

Dai casi europei di collettivi di progettisti come ETC, Assemble e Raumlabor dove il punto centrale, il fulcro del progetto ruota attorno alla proattività della comunità locale e alla risposta delle amministrazioni che assumono un ruolo centrale all'interno dei processi, ai casi nazionali come Cantiere Barca, BASIS, Baia Blanca e la Rivoluzione delle Seppie che vedono intersecarsi le sinergie della comunità si uniscono a quelle delle comunità temporanee che vanno ad attuare processi trasformativi nei luoghi dove nascono i nuovi spazi innesco.

Il lavoro di gruppi di progettisti come Orizzontale, Collectif ETC, Raumlabor è centrale in quest'ottica; assumono un ruolo fondamentale nella costruzione e riappropriazione degli spazi fungendo da mediatori in processi trasformativi e creazione di nuovi immaginari collettivi.

Dei ricettari sempre diversi che utilizzano gli ingredienti locali da miscelare al processo e ai nuovi scenari per risultati strettamente site-specific sempre diversi, manuali di rigenerazione urbana adattabili da prendere come riferimento forniscono elementi chiave per la riflessione sul significato di spazio pubblico e l'identità dei territori.

## [RE]generation.

- 1 — **Dodo Ry** - Helsinki (FI)
- 2 — **City for all, Tallin for all** - Tallinn (EE)
- 3 — **Basurama** - Madrid (ES)
- 4 — **Navarinou Park** - Atene (EL)
- 5 — **Superkilen** - Copenhagen (DK)
- 6 — **Raumlabor** - Berlino (DE)
- 7 — **Un-Hidden** - Bucharest (RO)
- 8 — **Collectif ETC** - Marsiglia (FR)
- 9 — **Place au changement** - Saint-Etienne (FR)
- 10 — **PleinOPENair** - Bruxelles (BE)
- 11 — **Jakomini Quarter** - Graz ()
- 12 — **Assemble** - Londra (UK)
- 13 — **Barcelona en Comú** - Barcellona (ES)
- 14 — **Basurama** - Madrid (ES)
- 15 — **Critical Concrete** - Porto (PT)
- 16 — **Periferica** - Mazara del Vallo (IT)

# Europa.





## Assemble

London (UK)

Assemble è un collettivo multidisciplinare che lavora tra architettura, design e arte. Fondata nel 2010 con sede a Londra, nasce per intraprendere un singolo progetto auto-costruito; Assemble ha da allora consegnato un corpus diversificato e pluripremiato di lavoro, pur mantenendo un metodo di lavoro democratico e cooperativo che consente un lavoro costruito, sociale e basato sulla ricerca in una varietà di scale, sia facendo cose che facendo accadere cose.

Progettano, costruiscono e gestiscono spazi di lavoro e laboratori condivisi con l'obiettivo di abilitare e supportare la collaborazione interdisciplinare.

Il loro lavoro consiste nel riconnettere il gap, il pubblico e gli elementi di cui i luoghi sono composti. Oltre all'attività di progettazione, il collettivo insegna architettura e urban-design in numerose università, con lezioni e workshop.

## PleinOPENair

Bruxelles (BE)

PleinOPENair è un festival annuale di cinema all'aperto gratuito e itinerante che esplora angoli sconosciuti o abbandonati della città. L'obiettivo dell'iniziativa è andare oltre ai tradizionali approcci per raggiungere un ampio pubblico, offrendo un programma in linea con i cambiamenti sociali del momento. Ogni anno dal 1997, il festival propone un tema specifico, in linea con la programmazione dei film.

Questo, mette in evidenza sia le problematiche urbane come la privatizzazione del suolo pubblico, o la sostenibilità e vivibilità delle città. Nello stesso periodo, una serie di eventi culturali e attività artistiche vengono organizzate in maniera diffusa nella città, a supporto della programmazione del festival: dibattiti, visite guidate, concerti, performance. Fare dello spazio pubblico un uso domestico, richiede uno spazio fisico e un'attività che possa richiamare sentimenti di familiarità e intimità.



## Raumlabor

Berlino (DE)

Raumlabor è un collettivo con sede a Berlino, tra i primi a sviluppare il concetto di architettura partecipata, teorizzato negli anni '60 e mai messo in pratica prima, utilizzando lo strumento dell'autocostruzione come sistema più sostanziale e diretto, lavorando su proposte spaziali e di piccola scala e radicate profondamente nella condizione locale.

Partendo da idee utopiche, danno luogo a veri e propri teatri, basati sulla performance umana in cornici inaspettate. Trattano l'architettura e l'urbanistica come forme di care-taking.

Nel 2019, sulla scia delle loro idee, hanno dato forma a un'insolita università nel cuore di Berlino: La Floating University Berlin, uno spazio visionario, un laboratorio per la collettività e l'insegnamento sperimentale per la formazione di un network trans-disciplinare, per sfidare la routine e le abitudini delle pratiche progettuali usuali.

## Collectif ETC

Marsiglia (FR)

Il collettivo di architetti Collectif Etc nasce a Strasburgo nel 2009 al di fuori del contesto universitario; mira a studiare e sviluppare le dinamiche civiche relative ai problemi dello spazio pubblico. Attraverso la sinergia creata dalle diverse competenze del gruppo di lavoro, il collettivo ricerca sempre nuovi metodi di sperimentazione progettuale. Ispirati dall'architettura "gerarchica" sviluppata in Francia, l'idea degli Etc è quella di stravolgere questo concetto per mettere in primo piano insieme agli esperti, i cittadini, rendendoli attori protagonisti del proprio contesto. Alla ricerca della creazione di una rete di interazioni oltre che sociali, anche artistiche e culturali, il collettivo realizza all'interno dei suoi progetti anche incontri e dibattiti aperti. L'idea principe è quella di creare progetti che nel loro processo di realizzazione mettano in luce necessità e bisogni attraverso l'atmosfera della condivisione.



## Tallinn for all

### Tallinn (EE)

Il progetto iniziato nel 2010, mette insieme un team di 80 persone, includendo studenti, progettisti, persone con disabilità e amministrazione pubblica che desideravano prendere parte nel processo di co-design.

La richiesta era quella di raggiungere tre obiettivi: rendere Tallinn più accessibile per un più ampio range di residenti, persone anziane, famiglie e disabili, produrre soluzioni che offrissero risultati tangibili e introdurre l'approccio del design for all. con il sostegno di seminari tenuti da esperti, i partecipanti hanno lavorato in gruppi sullo sviluppo di tre aree, la cui accessibilità era problematica: l'accesso al centro città e il cinema, l'information design per il trasporto pubblico, prodotti e servizi per l'imparità visiva. Gli output dei workshop sono state soluzioni di design concrete e realizzate all'interno della città, e presentate allo European Innovation Festival nel 2011.

## Place au changement

### Saint-Etienne (FR)

Nel 2011, l'amministrazione della città di Saint-Etienne, lancia una call per ridisegnare 670 mq di spazio pubblico inutilizzato. Vinto dal Collectif ETC, il progetto si è sviluppato attraverso un processo partecipativo che ha visto gli attori locali come reali progettisti dell'area. Tre i diversi tipi di workshop per costruire gli arredi urbani, progettare le aree verdi, e uno di grafica, per ideare uno spazio abitabile immaginario. lo scopo principale, è stato quello di insegnare alle persone di assumere un ruolo attivo nel mantenimento dello spazio pubblico e incentivarle nella socializzazione all'interno di questo. Si crea così uno scenario che richiama gli ambienti del film Dogville, e riproponendo nello spazio pubblico i perimetri e le suddivisioni interne di vere e proprie abitazioni, invitando gli utenti ad abitare lo spazio pubblico come gli ambienti privati di casa, animandolo in una maniera del tutto nuova.



## Basurama

Madrid (SP)

Basurama è un collettivo artistico dedicato alla ricerca, alla creazione, produzione culturale e ambientale, la cui pratica ruota attorno alla riflessione sui “rifiuti”.

Nato dalla scuola di architettura di Madrid nel 2001, ha iniziato a lavorare con l’obiettivo di studiare i fenomeni inerenti alla massiccia produzione di rifiuti, reali e virtuali, nella società dei consumi, partendo dal concetto di cosa è il rifiuto e i suoi possibili significati.

Fornendo punti di vista differenti che generano nuovi pensieri e atteggiamenti, trovano le lacune nei processi di produzione e consumo che riportano a interrogarsi sul modo in cui gestiamo le nostre risorse ogni giorno.

Con la realizzazione di più di 100 progetti in tutto il mondo, Basurama ha formulato una serie di idee e approcci che esplorano il riuso possibile dei rifiuti in diverse aree, sovvertendone i significati.

## Critical Concrete

Porto (PT)

Critical Concrete, è un’emergente iniziativa educativa e sociale che promuove nuovi meccanismi e dinamiche per la riabilitazione del social housing, migliorando spazi pubblici e culturali condivisi dalle comunità.

Rivendica i diritti fondamentali dell’abitare, che spesso sono negati dalla mancanza di risorse pubbliche o di disinteresse politico.

Riflette sull’incremento demografico delle città e sui flussi di capitale che causano polarizzazione sociale, aumento degli affitti e dei costi di vita nella città di Porto e al di fuori di questa.

Non costruiscono per, ma costruiscono con: famiglie, studenti e gruppi interdisciplinari di ricercatori e fanno gruppo per dimostrare che il potere collettivo è capace di cambiare il modus abitativo del singolo. Partendo dal dissenso nei confronti della pratica costruttiva industriale, inventano e promuovono soluzioni costruttive sostenibili.



# Collectif ETC.

## Le detour de France

A Strasburgo, nel 2009, un gruppo di giovani studenti della facoltà di architettura, prende l'iniziativa di costruire un inusuale arredamento urbano all'interno del parcheggio della propria università. Stanchi dei progetti scolastici, vogliono affrontare la realtà della città, e toccarla con mano. Un workshop in strada e la costruzione di arredi in cartone, hanno rilevato un diverso living space laddove le persone erano solite parcheggiare le auto. Questo leggero ma giocoso intervento, ha trasformato il modo in cui le persone guardano questo spazio: un invito a tenere in considerazione questa trasformazione, come visione possibile. Successivamente, inizia la sperimentazione di mappe collaborative degli spazi pubblici, invitando i passanti a condividere i loro punti di vista e gli aneddoti sulla città di Strasburgo.

L'immagine della città nella mappa scompare sotto le visioni e le storie di chi la abita. Questo approccio nuovo, fa emergere problemi e crea dibattito, facendo emergere i punti di vista della strada e i suoi utenti, generando nuove interazioni: diventano gli ascoltatori, attenti osservatori di una parte di città inascoltata, divergendo dai modelli progettuali accademici. Gli studenti che diedero vita a questa iniziativa, realizzarono ben presto il potere dell'agire collettivo: decisero di formare un collettivo sotto il nome di "ETC".

Guardando nel dizionario Larousse, il termine "et caetera" leggeremo e altre cose, "e il resto": usato a indicare le parole rimanenti di una lista iniziata. Aggiungendo "ETC" alla parola "Collectif", il gruppo riconosce lo stato di perpetua riconfigurazione e rifiuta di limitarsi o di stringersi a uno specifico numero di membri. Alcuni possono unirsi o rimanere, ma rimangono sempre compagni di viaggio. La nascita del collettivo non evita solo la circoscrizione delle persone che ne fanno parte, ma è anche un'apertura alle più svariate discipline.

Usciti dall'università, ben presto iniziano a soffrire la distanza tra la città, la sua progettazione e la mano che la costruisce, ma soprattutto la perdita di significato del ruolo dell'architetto, la pratica che appare scollegata e lontana

dal mondo reale. Riprendono così i loro progetti sul campo, abbandonando la prospettiva di lavorare negli studi di architettura, con un approccio critico nei meccanismi predominanti dello sviluppo urbano.

Nel luglio 2011 si preparano per un lungo viaggio di apprendistato attraverso il paese. Con “Le Détour De France”, il collettivo si trasforma in un gruppo di viaggiatori, che percorrerà le strade della Francia sulle proprie biciclette. Scelsero di visitare un numero di architetti esemplari che sperimentavano nuovi modi di lavorare, praticare l'architettura e vivere. Approcci lontani, dalle costruzioni delle Archistar, il collettivo è andato alla ricerca diretta e sul territorio, di pratiche che coltivano le singolarità dei territori in cui sono radicate. Questo Détour rappresenta una deviazione e decostruzione dalla propria formazione originale come architetti.

La vita lavorativa si unisce a quella privata, vivono insieme costruendo un'etica comune, condividendo ogni momento. Il viaggio è l'occasione di comprendere meglio i territori e vagare attraverso i suoi paesaggi senza pianificarne le tempistiche. Strasburgo è il punto di partenza, muovendosi poi verso sud, elaborando un percorso complessivo concordando solo la data di partenza e di arrivo. Senza alcun supporto economico avviano l'avventura, con un chilometraggio giornaliero di 60 km. Avanzando con le tappe, raccolgono consenso e supporto da parte di associazioni locali e fondazioni; anche la stampa inizia a seguire il loro viaggio.

Il confronto scaturito dall'incontro con persone incrociate nel loro cammino, apre loro a nuove visioni, l'importanza dei collegamenti intergenerazionali e della collaborazione interdisciplinare, all'importanza dello spazio alla creatività troppo spesso è subordinata al pensiero critico poco sviluppato, con la convinzione sempre più forte che le scuole dovrebbero essere luoghi di pratiche sociali, politiche e architettoniche.

Con il consenso arrivano anche le prime collaborazioni ai progetti e il primo supporto di Chalon-sur-saon, presso un sito industriale dismesso dove vengono realizzate residenze d'artista su larga scala.

Durante la tappa successiva a Clermont-Ferrand, gli vede invitati a tenere la loro prima lezione presso la scuola di architettura, e discutono della trasformazione dei processi di progettazione e della nozione di progetto aperto. La visita a Busséol li coinvolge all'interno di un vecchio presbiterio trasformato in un laboratorio culturale: il Quartier Général dell'associazione Pixel che lavora dal 2011 sulla pianificazione urbana, creativa e partecipativa nelle aree rurali.

Per la prima volta si trovano a lavorare in un contesto rurale dove i paesi sono pieni di spazi comuni caduti in disuso. Ne scelgono quattro e ne presentano le nuove possibilità: il lavatoio diventa una piscina, la cabina telefonica una biblioteca, il forno comune un caffè e la chiesa un cinema.

Riscrivono le storie di questi luoghi con i residenti come protagonisti e in poche ore creano trailer di film immaginari su questi luoghi, e di come potrebbero trasformarsi. In un'atmosfera che ricorda una festa di paese, avviene la presentazione dei progetti, e per una notte il suono del vociare delle persone e l'odore della pizza cotta nel vecchio forno, riportano in vita gli spazi abbandonati. Tanti film possibili per riscrivere quei luoghi, utilizzando il fiction design come strumento per stimolare l'immaginazione collettiva.

Ripartendo, la speranza è quella che alcune delle storie sopravvivano oltre la durata delle loro installazioni temporanee e che le situazioni immaginate inneschino nelle persone il desiderio di mantenere vivi questi luoghi e immaginarne di nuovi. Il loro viaggio continua tra incontri e progetti, tra lezioni apprese e nuove scoperte lungo tutto il perimetro e l'entroterra della Francia per 299 giorni. Il viaggio ha visto la nascita di numerose sperimentazioni molto diverse tra loro, così come i territori in cui operavano.

Dopo tre anni itineranti, hanno iniziato a sentire la necessità di un luogo da chiamare casa, per un equilibrio personale ma anche per il desiderio di sviluppare progetti locali a lungo termine, per quello hanno deciso di trasferirsi a Marsiglia, fondando la *Ambassad du Turfu*.

In un contributo intitolato "Ordinary Architects", il Collectif ETC scrive: "Non agiamo "contro" ma "per". Non facciamo "senza", ma "con". Ordinario non significa banale, noioso o secondario, appena sai come guardarlo, l'ordinario ha qualcosa di straordinario. "Con" significa collettivamente, o piuttosto "ETC". Tutti sono invitati a partecipare per la durata della progettazione e del completamento del progetto. E' così che ETC vede la partecipazione dei residenti, troppo spesso intrappolati nei cosiddetti quadri di consultazione.

Si tratta di parlare e ascoltare, bere un drink, cucinare un pasto, disegnare, modellare e creare utopie."

L'azione collettiva trascende l'intelligenza collettiva. Questa breve filosofia della pratica architettonica centrata sull'altro, viene costantemente messa in pratica dal collettivo. Il collettivo impara facendo, e spingendo ulteriormente la loro domanda su quale possa essere il contributo dell'architettura oggi.

[RE]generation.





## [RE]generation.

- 1 — **BASIS** - Silandro (BZ)
- 2 — **Piazzale Gasparotto** - Padova (PD)
- 3 — **La scuola dei quartieri** - Milano (MI)
- 4 — **Made in Corvetto** - Milano (MI)
- 5 — **Temporioso** - Milano (MI)
- 6 — **Alterazioni Video** - Milano (MI)
- 7 — **Repubblica del Design** - Milano (MI)
- 8 — **Urban city lab** - Torino (TO)
- 9 — **Cantiere Barca** - Torino (TO)
- 10 — **Viadellafucina16** - Torino (TO)
- 11 — **Artieri** - Torino (TO)
- 12 — **Via Baltea** - Torino (TO)
- 13 — **Baia Blanca** - Levice (CN)
- 14 — **Urban city lab** - Bologna (BO)
- 15 — **CasermArcheologica** - Sansepolcro (AR)
- 16 — **Orizzontale** - Roma (RO)
- 17 — **L'Asilo** - Napoli (NA)
- 18 — **ODS** - Matera (MT)
- 19 — **La luna e i calanchi** - Aliano (MT)
- 20 — **Vado verso dove vengo** - Matera (MT)
- 21 — **Casa neutral** - Matera (MT)
- 22 — **Wonder Grottole** - Grottole (MT)
- 23 — **La scuola open source** - Bari (BA)
- 24 — **Ex Fadda** - San Vito dei Normanni (BR)
- 25 — **Archistart** - Lecce (LE)
- 26 — **La Rivoluzione delle Seppie** - Belmonte (CZ)
- 27 — **Etorotopie** - La Maddalena (SS)
- 28 — **MAR** - Argentiera (SS)
- 29 — **Sa Manifattura** - Cagliari (CA)
- 30 — **PUSH.** - Palermo (PA)
- 31 — **MADE** - Siracusa (SR)
- 32 — **Farm Cultural Park** - Favara (AG)
- 33 — **SenzaStudio** - Sicilia
- 34 — **Periferica** - Mazara del Vallo (TR)

# Italia.





## BASIS

Silandro (BZ)

BASIS Vinschgau Venosta è un progetto di riappropriazione di uno spazio destinato alla demolizione e salvato dalla costruzione di un nuovo hub di attivazione sociale nato a Silandro, con sede all'interno di una ex base militare.

Avviato nel 2017 ad opera di un gruppo di giovani altoatesini, ha coinvolto diversi attori, da università a studi di design che con capacità di visione hanno ripensato lo spazio ma anche gli elementi che lo compongono in chiave di riuso e circular economy.

In questo progetto ha avuto un ruolo fondamentale lo studio GISTO che ha elaborato un nuovo format, Multiplo, basato su nuovi processi DIY per la costruzione dei nuovi elementi funzionali all'interno dello spazio. Questa sperimentazione e ricerca ha portato a risultati concreti e inattesi raccontati step by step in Multiplo, transformation in design.



## Piazza Gasparotto LAB+

Padova (PD)

Piazza Gasparotto, Urban Living Lab, vincitore del bando Culturability 2016, è un laboratorio urbano destinato a riqualificare la piazza Gasparotto di Padova. A pochi anni dall'apertura del laboratorio di coworking, CO+ nel 2014, l'attività decide di ampliarsi allo spazio pubblico verso la piazza, con la finalità di avviare un percorso di rigenerazione urbana, innovazione sociale a partire dalle competenze dei laboratori incubati nel coworking.

Questa azione è una reazione alle lacune lasciate dalle politiche urbane a Padova, dove interventi sullo spazio pubblico in aree limitrofe alla piazza, non hanno avviato alcuna azione sociale integrata, se non un intervento prettamento fisico-urbanistico. In quel momento, inizia una fase di progettazione complessa che utilizza Piazza Gasparotto come spazio innesco, con l'idea di definire una rete di azione dal basso e una visione multiscale.



## Cantiere Barca

Torino (TO)

Cantiere Barca è un progetto d'arte e architettura sperimentale che tra il 2011 e il 2013 è riuscito a coinvolgere decine di persone in azioni di costruzione collettiva, in un quartiere periferico della città di Torino. Il progetto è stato guidato dallo studio Raumlabor Berlin. Cantiere Barca ha risposto alla domanda d'identità e riconoscimento sociale di un gruppo di abitanti, ma andando oltre l'idea che gli architetti interpretano i bisogni della gente, realizzando un laboratorio di pratiche creative condivise e di scambio di saperi che dalla periferia urbana, ha visto poi l'esposizione al MoMA di New York. Un caso studio che porta alla riflessione sul significato dei concetti di collettività, comunità, bene comune, partecipazione, responsabilità, utopia e futuro. Il collettivo Raumlabor ha coinvolto la comunità locale nel processo di progettazione, rendendolo un momento di festa.



## Baia Blanca

Levice (CN)

Conosciuta in tutto il nord ovest d'Italia, la Baia Blanca, ex discoteca situata a Levice, ha rappresentato per un ventennio uno dei motori dell'economia locale. Chiusa nel 2007, la struttura, rimasta per anni in stato di abbandono, si è trasformata in poco tempo da motore in problema. Dal 2016 si è avviato il progetto Atlas Bormida, che puntava alla riqualificazione del complesso, organizzato dal Comitato Matrice attraverso il piano di valorizzazione locale "Valle Bormida. Un'attività di pensiero". In vista di una trasformazione creativa del contesto Baia Blanca, viene coinvolto il collettivo curatoriale a titolo che a sua volta coinvolge nella realizzazione del progetto di riqualificazione i collettivi di architetti Orizzontale, i collectif ETC, e i designer Super Terrain. La Baia Blanca è divenuta nuovamente un fulcro funzionale nelle Langhe, grazie ad un vero e proprio ricettario di idee creative al servizio del cittadino.



## Repubblica del Design

Roma (RO)

Repubblica del Design è un'associazione culturale con obbiettivo la valorizzazione e la rigenerazione delle periferia milanese comprendente le aree di Bovisa, Dergano e Affori. Lo scopo è ridisegnare un'identità a questi luoghi che dopo il periodo industriale sono diventate aree residenziali e sede della scuola del Design del Politecnico di Milano con la successiva creazione di hub e spazi di incubazione. La promozione di queste aree intende riunire e rappresentare in un unico network differenti attori con l'intenzione di promuovere il design, sostenere lo sviluppo della creatività ed incentivare l'uso della tecnologia quali aspetti complementari per la diffusione di una cultura del progetto interdisciplinare e collaborativa al fine di avere ricadute tangibili in ambito culturale e sociale. Un nuovo distretto del design a Milano, questa volta permanente e che offra mostre, eventi e attività in sinergia con le realtà già presenti, durante tutto l'anno.



## Made in Chiaravalle

Milano (MI)

Chiaravalle, paese dell'hinterland milanese, soffre l'assenza di una piazza pubblica, reclamata però dai cittadini. Il paese sta ora vivendo un processo di trasformazione grazie ad alcuni cittadini attivi. Uno di questi cittadini, imprenditore, ha deciso di dare parte della sua proprietà per costruire la piazza mancante.

DisPlace, Made in Chiaravalle è un progetto situato nell'area privata concessa con di ospitare eventi temporanei durante l'estate, in grado di accogliere le persone in un luogo per rilassarsi, leggere e condividere momenti, rivolto a tutta la comunità. L'obbiettivo è "creare" un progetto condiviso, in grado di connettere, anziché separare, le persone e andare oltre le divisioni interne della comunità, un'iniziativa di riqualificazione urbana che mira a creare un distretto culturale sostenibile nella città di Milano.



## Incompiuto siciliano

Milano (MI)

Alterazioni Video è un collettivo di artisti fondato a Milano nel 2004. Il collettivo ha iniziato una ricerca sfociata nel progetto Incompiuto Siciliano sulle orme delle architetture non terminate in Italia. Nel corso della ricerca la città siciliana di Giarre, è stata identificata come epicentro e capitale di questo fenomeno, documentato attraverso le fotografie di Gabriele Basilico. E' emersa come uno dei punti di maggiore concentrazione di opere incompiute: una rete di infrastrutture abbandonate, alcune delle quali quasi surreali per le destinazioni d'uso assegnate. In accordo con l'amministrazione pubblica, sta sviluppando una proposta concreta perché a Giarre sia istituito il Parco Archeologico dell'Incompiuto Siciliano, su un'area di 300 ettari. Un elemento distopico della convivenza civile potrebbe essere convertito in una risorsa turistica, che attribuisca nuovi valori e significati ai monumenti.

## Temporioso

Milano (MI)

Temporioso è un'associazione culturale, consulenza e progettazione fondata nel 2009, composta da docenti e da un team multidisciplinare il quale coinvolge esperti dediti alle trasformazioni del territorio.

Sempre dal 2009 Collabora con il Politecnico di Milano per promuovere progetti e politiche sul riuso temporaneo di spazi in abbandono e sottoutilizzati, realizzando anche il primo Corso di formazione sul tema.

Nel 2019 si costituisce la società a responsabilità limitata per incarichi professionali con operatori pubblici e privati, realizzando concorsi e percorsi di pianificazione aperta, indirizzati al riuso di grandi aree con edifici in abbandono. La mission di Temporioso è quella di utilizzare il patrimonio edilizio esistente e gli spazi aperti vuoti, in abbandono o sottoutilizzati pubblici o privati, per riattivarli con progetti culturali, dell'artigianato e della piccola impresa.



## Vado Verso Dove Vengo Open Design School

### Matera (MT)

Vado Verso Dove Vengo è un film realizzato in occasione di Matera Capitale Europea della cultura 2019 con l'obiettivo di indagare e comporre da un punto di vista antropologico, stralci di storie di lucani emigrati all'estero e metterli in relazione con le storie di chi resta in Basilicata, per far riconoscere le due comunità in una pratica di costruzione corale di nuovi significati dei luoghi di origine. Le storie sono inserite nello scenario che vede la gran parte dei paesi della regione vivere una situazione di progressivo spopolamento e abbandono, al pari dei numerosi paesi delle aree interne d'Italia: un fenomeno che oggi investe 101 su 131 paesi della Basilicata e il 60% del territorio nazionale. L'obiettivo principale è interrogare e far riflettere sull'impatto che l'emigrazione e lo spopolamento hanno generato nei luoghi marginali d'Italia e contestualmente evidenziare la capacità di resilienza e di elaborazione di nuove soluzioni e progetti di ritorno.

### Matera (MT)

ODS nasce all'interno del programma culturale relativo a Matera Capitale della Cultura 2019. Si tratta di un laboratorio di sperimentazione e innovazione interdisciplinare che vuole svilupparsi in prospettiva. 110 artisti tra lucani, italiani ed europei, si sono ad oggi succeduti all'interno delle attività di Open Design School, realizzando grandi mostre, installazioni urbane, eventi culturali, favorendo così la diffusione di contenuti creativi e innovativi da parte del pubblico. Luogo di condivisione e scambio culturale, ODS è mosso dalla necessità di creare sinergie attive tra arte, scienza e tecnologia. La creazione di nuovi network e nuove economie permette un re-ingaggio attivo e collettivo dello spazio pubblico; la modifica, anche temporanea dello spazio urbano, suggerisce nuove idee e possibilità d'uso, invitando il pubblico a fruire delle iniziative organizzate e a sentirsi parte integrante delle attività della città.



## Wonder Grottole

Grottole (MT)

Grottole è un piccolo paese di 2.100 abitanti in cima alle colline lucane. Attraversato dalla via Appia un tempo era crocevia di persone e economie da nord a sud. Oggi il centro conta 300 abitanti (oltre il 60% over 70) e 629 case abbandonate. Abitato sin dalla preistoria, con una ricca storia romana e medievale, durante gli ultimi sessant'anni quasi tutti gli abitanti sono emigrati abbandonando il paese. Wonder Grottole è un progetto sperimentale che coinvolge e mette in relazione persone ed energie provenienti da tutto il mondo, un'impresa sociale che lavora per riabitare il centro storico del borgo grazie alla rigenerazione di case abbandonate e alla creazione di una nuova comunità. Locale e globale, materiale e immateriale, passato e futuro. Stare bene insieme, inventando e immaginando nuovi modi di abitare in comunità. Insieme ad Airbnb dal 2019 ha avviato il progetto Italian Sabbatical, aprendo le porte di Grottole al mondo.



## La Scuola Open Source

Bari (BA)

SOS nasce come comunità: un'unione di artigiani digitali, artisti e designer, programmatori e progettisti, sognatori e innovatori. La ricerca di nuovi modelli e pratiche di ricerca sta alla base della loro didattica. Uno spazio dedicato a innovazione sociale e tecnologica che consente di svolgere didattica e ricerca. I laboratori di coprogettazione comprendono un hackerspace, luogo in cui persone di diversa estrazione professionale collaborano per un fine comune; un FabLab, piccola officina che offre servizi di fabbricazione digitale. La metodologia didattica è XYZ, dove i partecipanti lavorano insieme ai docenti su progetti, condividendo conoscenza e idee per facilitare la produttività, abbassando i costi di produzione e stimolando l'autoproduzione come forma di imprenditorialità.

Creare questo genere di contaminazioni favorisce nuove opportunità e accresce il valore del singolo oltre che quello del collettivo.



## Ex Fadda

### San Vito dei Normanni (BR)

ExFadda è un collettivo di imprese e associazioni locali pugliesi che sono attive nei campi della cultura, del sociale e della comunicazione. Capofila nella gestione della cordata è la società Sandei S.r.l. sita in San Vito dei Normanni.

ExFadda sta trasformando il vecchio stabilimento enologico “Dentice di Frasso”, abbandonato da decenni in un nuovo spazio pubblico dedicato all’aggregazione, alla creatività e all’innovazione sociale.

Nel cuore della Puglia nasce quindi un Laboratorio Urbano promosso da Bollenti Spiriti, il programma sulle politiche giovanili della Regione. Tante sono le attività programmate all’interno di ExFadda; ad oggi sono presenti spazi dedicati al teatro, agli eventi live, ai workshop e ai laboratori, al centro ludico.

## La Rivoluzione delle Seppie

### Belmonte Calabro (CS)

L’associazione culturale La Rivoluzione delle Seppie è un gruppo attivo di giovani professionisti che opera in Calabria e insieme alla community locale e quella esterna creata dai legami e dalle collaborazioni, vuole esplorare i confini della pratica di comunità e dell’educazione.

Attraverso formazione, progettazione, design e ricerca, Le Seppie, hanno come obiettivo quello di migliorare il tessuto culturale della comunità, di promuovere l’integrazione sociale e lo sviluppo del territorio. Con l’obiettivo di ripensare l’architettura attraverso l’uso responsabile delle risorse, sia umane che spaziali, e di sviluppare un percorso di educazione informale basato su il concetto del “learning by doing”, la loro attività si svolge attraverso vari workshop che vedono coinvolto il territorio su più fronti: dall’integrazione culturale alla cura e riattivazione degli spazi, dal far riemergere la cultura locale e la memoria a promuovere attività artistiche.



## MAR

### Argentiera (SS)

MAR nasce come progetto che vuole coniugare la memoria storica identitaria dell'ex borgo minerario dell'Argentiera con l'esplorazione artistica che viene offerta dalle innovazioni tecnologiche, il tutto in relazione alla scoperta di un cosiddetto "museo liquido e aperto"; mettendo in dialogo gli spazi pubblici e privati, chiusi e aperti attraverso un percorso e un allestimento emozionale, implementabile nel tempo, capace di legare cultura, conoscenza e divertimento, MAR è il primo museo minerario a cielo aperto in realtà aumentata.

Questo modello mira alla rivalutazione del territorio sfruttando le nuove modalità di narrazione. Ad oggi sono presenti tre allestimenti dedicati alle "memorie" dell'antica laveria, al "SottoSopra" del Pozzo Podestà e ai ruderi della borgata, vissuti grazie all' "Argentiera in Augmented Reality".

## Eterotopia

### La Maddalena (SS)

Eterotopia è un progetto fondato nel 2016 da un gruppo di giovani architetti che agisce sul territorio italiano per dialogare con temi quali architettura, arte, politica, società e paesaggio. Luogo di incontro per competenze e intenzionalità, che coniuga ricerca e politica territoriale. Nel 2018 dedica un evento alla realizzazione di una visione in prospettiva per l'arcipelago della Maddalena, attraverso otto temi progettuali: otto in riferimento al G8 che si sarebbe dovuto tenere nella città isolana, cogliendone potenzialità e contraddizioni, immaginando scenari possibili attuabili in Sardegna. I momenti della ricerca sono affiancati da conferenze e incontri con la popolazione locale e con le amministrazioni, dialoghi con architetti e ricercatori dei settori coinvolti. Lo scopo di Eterotopia è proporre strategie e soluzioni per lo sviluppo che dovrebbe essere accompagnato da metodi operativi sostenibili.



## Artieri

### Torino (TO)

Artieri è un'associazione di progettisti che sviluppa progetti per la riqualificazione di spazi pubblici trascurati attraverso processi di collaborazione civica, promuovendo attività su temi di innovazione sociale, design civico partecipato, autoconstruzione e riuso. Hanno promosso la collaborazione in rete tra soggetti territoriali mettendo in relazione risorse e competenze di ciascuna comunità, coinvolgendo le fasce più deboli, attivando percorsi di autodeterminazione dello spazio anche in carcere, attraverso attività di studio e ricerca, sviluppando pratiche di innovazione sociale e civica. Attivando processi di riscoperta delle risorse interne alla propria comunità aiuta le persone a migliorare il proprio ambiente di vita con le proprie capacità, laddove le risorse sembrano più scarse, comprendendo quindi una dimensione politica, che lo rende uno strumento redistributivo fondamentale per migliorare la qualità della vita.

## Orizzontale

### Roma (RO)

Collettivo di architetti con base a Roma, il cui lavoro coinvolge architettura, paesaggio, arte pubblica e autoconstruzione, Orizzontale promuove dal 2010 progetti di spazi pubblici, creando immagini di città dismesse o inedite. Tali progetti sono stati terreno di prova per nuove forme di interazione tra gli abitanti e i beni comuni urbani, e al tempo stesso occasione per mettere in discussione i limiti del processo di creazione architettonica. La costruzione evolve in strumento di ricerca progettuale e sperimentazione di strategie di recycling/upcycling. Con questo approccio vengono creati prodotti, sia all'interno di progetti di più ampia scala sia in forma indipendente, attraverso i quali si sviluppano nuovi possibili utilizzi per i materiali di recupero nella realizzazione di oggetti o componenti architettonici.



## Archistart

Lecce (LE)

Archistart nasce nel 2014 come piattaforma online per la promozione di giovani architetti. Nel 2015 lo studio Archistart è stato creato dall'associazione omonima: uno studio con un team di 15 architetti, ingegneri e designer che indagano, attraverso un'attività di ricerca, in una dimensione collaborativa e multidisciplinare, il rapporto tra esseri umani e spazi in cui vivono, lavorano e interagiscono, specializzandosi nella progettazione di interventi pubblici e privati, interior design e riqualificazione urbana.

Tra i numerosi progetti sviluppati, lo studio ha ottenuto premi, menzioni e riconoscimenti in vari concorsi e concorsi internazionali sviluppando molti progetti di rigenerazione insieme a privati e pubblica amministrazione.

Ogni anno dal 2014 con IAH, International Architecture Holiday, raccoglie più di 100 studenti provenienti da tutto il mondo per riprogettare il lungomare di San Cataldo.

## Senzastudio

Sicilia

Senzastudio raccoglie i progetti e le esperienze di Marco Terranova, architetto ed artigiano catanese. Storie che racconta attraverso le opere in legno, che negli anni ha prodotto e sviluppato. Un'attività professionale all'insegna della collaborazione e del lavoro di squadra, della sostenibilità e dei materiali naturali.

Senzastudio restituisce un'identità un poco nomade ma anche un'estrema adattabilità a contesti ed opportunità, il nome Senzastudio deriva proprio dall'idea di non avere una localizzazione specifica nello spazio per poter operare come progettista sul territorio sia locale che internazionale. Marco Terranova svolge il ruolo di mediatore e facilitatore nella progettazione e costruzione collettiva, gestione di processi partecipati e formazione avente come punti chiave la sostenibilità e i materiali naturali.



# **BASIS Vinschgau Venosta**

## **Multiplo: da scarto a risorsa**

La Caserma Druso è un ex casermone militare in uso durante la seconda guerra mondiale e successivamente abbandonata e fino ad oggi lasciata al degrado, collocata a Silandro, in Val Venosta, nella parte occidentale dell'Alto Adige. Negli anni 1935 - 1937, il governo ritenne fosse necessario aumentare le forze armate dislocate nelle zone di frontiera, pertanto ordinò la costruzione della nuova Caserma Druso. Qui, nel secondo dopoguerra, fu posto il gruppo artiglieria da montagna Bergamo e Sondrio.

Dopo la sua dismissione, la caserma venne riconvertita per alcuni anni in alloggio per profughi e poi in sede della sezione locale dell'ANA. Recentemente è stata ceduta dallo Stato alla Provincia e poi acquistata in parte dal comune di Silandro. La fine della Guerra Fredda, la fine del servizio militare obbligatorio e la riduzione degli stanziamenti finanziari destinati alla difesa, hanno repentinamente posto fine alla necessità di molte strutture militari lungo il confine, portando ad un surplus di caserme e di spazi militari, che sono stati chiusi, ceduti o venduti.

La dismissione di un alto numero di caserme ha modificato la geografia e l'uso dei luoghi, così come l'aveva modificato il loro stesso insediamento: località frequentate da militari, famiglie e amici, feste e cerimonie, si sono trovate improvvisamente vuote e l'economia di quegli stessi luoghi ne è stata segnata. Inaugurata nel 1937, è composta da quattro blocchi inseriti in un'area di circa 45'000 mq e progettata per una capienza di 4000 alpini.

Nei prossimi anni, tre di questi blocchi saranno demoliti, uno di questi invece ha già visto l'inizio di una fase di recupero e ristrutturazione per una successiva trasformazione: questo spazio è infatti destinato a diventare la sede di BASIS Vinschgau Venosta, iniziativa ad opera di un giovane creativo, Hannes Goetsch, che grazie al supporto del Comune di Silandro, è riuscito a salvare e ridare vita e futuro all'ex Palazzina dei Servizi della Caserma Druso. Il progetto prevede la creazione di un Social Activation Hub con lo scopo di uno sviluppo regionale e sociale nei campi di economia, cultura digitale, istruzione e innovazione sociale.

Nell'ottica dell'economia circolare e del DIY, per BASIS, è stato importante trasformare elementi esistenti della caserma in arredi e elementi funzionali all'Hub. BASIS si pone come piattaforma di networking e scambio, come luogo intergenerazionale, dinamico e stimolante, uno spazio comune che dia la possibilità di confronto a vari settori innovandosi e arricchendosi reciprocamente. La riprogettazione di questi spazi è stata affidata allo Studio GISTO di Milano, che opera nell'intersezione tra design, architettura e artigianato in chiave di ricerca e innovazione. Fondato da Alessandro Mason e Matteo Giustozzi, dal 2010 lo Studio ha sviluppato una serie di ricerche e progetti collaborativi, lavorando interamente su tutte le fasi, dall'idea alla realizzazione, in collaborazione con importanti istituzioni. Il loro forte interesse nei materiali e nella loro lavorazione, gli ha permesso di unire insieme approcci teorici e pratici. Multiplo è il risultato della convergenza di questi due aspetti; se da una parte si tratta di un lavoro estremamente pratico e tecnico, dall'altra è risultato di un progetto di ricerca basato su teorie precedenti.

Tutte le architetture militari razionaliste si basano su sistemi modulari: sezioni di edificio che si ripetono per decine di metri a formare una piazza d'armi. I manufatti e gli elementi architettonici stessi sono caratterizzati da una ripetitività nella composizione su più scale e livelli.

Questo punto è diventato l'elemento chiave del progetto: le architetture offrono la presenza di elementi e sistemi con dimensioni e caratteristiche che si ripetono, quali finestre, marmi, sistemi di ventilazione, rivestimenti, prodotto di fabbricazione industriale tipica della prima metà del '900.

Nell'ottica della trasformazione e della ripresa di questi spazi, tali elementi diventano nuovi moduli, nuovi sistemi da utilizzare per creare delle nuove superfici e strutture, per inventare nuove funzioni e utilizzi.

Unendo architettura, design e economia circolare si delineano nuove strade, nuove possibilità per l'architettura e il design che attenti e sensibili progettisti possono intraprendere.

Protagonista del progetto in atto non è infatti il risultato finale visibile attraverso i meri oggetti, ma proprio il processo che porta alla realizzazione degli stessi. Partendo dalla fase di demolizione e smantellamento dei tre blocchi di alloggi, sono stati identificati elementi ideali al riutilizzo pratico, donando agli stessi funzioni inaspettate. E così che è stata ricavata una parete mobile attraverso l'uso dei filtri dell'aerazione, un grosso tavolo di lavoro da una cappa di una grossa cucina industriale, armadi e mobili a scaffali ricavati

i dagli infissi delle finestre in alluminio. Così oggetti appartenenti a una storia industriale a noi lontana riprendono vita, con significati nuovi, rievocando però il passato di un luogo che altrimenti sarebbe andato perso. Partendo appunto dalla demolizione, momento che definisce la fine di un ciclo, si segna un nuovo inizio scovando nuove possibilità e opportunità, delineando nuove direzioni possibili, cogliendo il materiale considerato di scarto come risorsa, trasformando quindi il sistema da lineare a circolare, da cantiere a miniera. A differenza del terreno, un edificio in fase di demolizione ha un valore che è quasi nullo: i muri, gli impianti, tutte le sue parti sono destinate a diventare macerie, materiale inerte venduto e smaltito a peso. Il recupero e la trasformazione di questo materiale è il punto di partenza del progetto Multiplo. Con lo scopo di ridurre l'impatto dei materiali e energie sull'ambiente, attraverso la trasformazione e l'implementazione di alcuni processi, è stato possibile trasformare la fase di demolizione in un vero e proprio laboratorio che unisce progettazione e produzione in loco. Un altro punto cardine del progetto Multiplo è l'avvio di processi non lineari e di partecipazione a più livelli: una progettualità che necessita di collaborazione, sapere ed esperienza condivisibile e ampliabile, non si tratta di una semplice risorsa materiale ma un'occasione di dibattito e di sviluppo collettivo unito a una presa di coscienza collettiva, con il coinvolgimento di diversi attori attivi, creativi, artigiani, associazioni, scuole, aziende. L'obbiettivo principale che sta alla base del progetto Multiplo è la creazione di un manuale, al fine di diffondere e divulgare pratiche di progettazione e partecipazione parallele a quelle esistenti per veicolare nuove modalità di collaborazione e promuovere sistemi di produzione alternativi possibili. Fasi del processo solitamente considerate marginali diventano il nuovo fulcro attorno al quale ruota il progetto. Nasce così Multiplo: transformation in design, uno storitelling, un manuale DIY che racconta l'evoluzione creativa degli oggetti coinvolti dal progetto, step by step, fino alla realizzazione finale dei nuovi elementi funzionali. Il risultato del progetto Multiplo è stato esposto alla Triennale di architettura di Oslo del 2019, come emblema delle nuove direzioni possibili che può intraprendere l'architettura contemporanea. Per innovare non è necessario guardare in avanti ma fare un passo indietro, rivedendo con una prospettiva diversa il processo, cambiando la nostra considerazione del significato di risorsa, concentrandoci sulla relazione tra spazio, energia e territorio, promuovendo i modelli di riuso oltre le semplici retoriche della sostenibilità.

[RE]generation.







# Ricettario

Progetto di Orizzontale

Curato da a.titolo

*Baia Blanca*

MANUALE PRATICO DELLE TECNICHE PER UN'ARCHITETTURA COLLETTIVA

# Baia Blanca

## Un ricettario di rigenerazione urbana

Rimasta per anni in stato di abbandono, la Baia Blanca, ex discoteca simbolo di un florido periodo nella storia dell'Alta Langa, dopo la chiusura nel 2007 è stata al centro dei numerosi interventi di ripristino architettonico pensati e progettati attraverso un programma che dal 2016 ad oggi ha visto coinvolte diversi siti di interesse nella zona.

Motore dell'economia locale per diversi anni, la Baia Blanca è stata il fulcro dell'intrattenimento giovanile tra gli anni '80 e '90; ancora oggi rappresenta un luogo ricco di memoria collettiva per chi abita tutt'ora quest'area. In assenza di risorse necessarie per la ristrutturazione, e senza la volontà di prevederne una demolizione, è stata oggetto di una prima azione locale di recupero nell'ambito del progetto Atlas Bormida promosso dal Comitato Matrice, nel quadro di valorizzazione territoriale Valle Bormida: un'attività di pensiero, a cui hanno preso parte oltre 40 cittadini di Levice.

Con questa azione si è toccata la possibilità concreta di riutilizzare il sito in forma nuova, con nuove funzioni a disposizione della collettività, della Valle Bormida e dell'Alta Langa. Prima di proprietà privata, poi ceduta al comune, vede il proprio futuro come struttura ricettiva per iniziative culturali, ricreative, sociali, di servizio. Nel quadro di una politica di miglioramento volta a promuovere il turismo e coinvolgere nuovi segmenti della popolazione attiva, la Baia Blanca si offre come campo aperto di possibilità per la costruzione di uno spazio pubblico attrattivo, in un territorio che ha visto rinascere altri spazi negli ultimi anni. Nella prospettiva di una trasformazione creativa e leggera, senza interventi di tipo strutturale, viene avviata un'azione Nuovi Committenti, programma finalizzato alla realizzazione di interventi artistici d'interesse collettivo, commissionati dai cittadini.

Nasce così una collaborazione tra il Comitato Matrice e il collettivo curatoriale torinese a.titolo, il quale si è occupato della diffusione del progetto e della mediazione tra le istituzioni e i progettisti coinvolti.

L'idea è quella di accompagnare il progetto lungo tutto il processo di riconversione a spazio pubblico polifunzionale; per fare questo, vengono



coinvolti architetti e progettisti scelti proprio per i loro approcci di design partecipativo e cocreazione e autocostruzione in interventi leggeri e temporanei, ma capaci di creare sinergie.

Orizzontale insieme al Collectif ETC e ai designer Super Terrain, sono stati in grado di coinvolgere nelle loro attività gli abitanti di Levice e gli studenti che hanno partecipato al workshop di autocostruzione.

Partendo dall'ideazione di una nuova identità legata alle nuove funzioni, il workshop ha visto la realizzazione di interventi lungo tutta la facciata dell'edificio, la messa in sicurezza delle sedute e dell'ex pista da ballo, ora piazza polifunzionale coperta, la costruzione di un landmark come nuovo riferimento visivo che spicca nel paesaggio, realizzazione di arredi in legno, un nuovo ingresso e la caratterizzazione funzionale delle aree.

Il recupero della Baia Blanca è stato un progetto significativo tanto per il risultato finale, quanto per l'importanza che questo luogo gioca nella memoria collettiva. Realizzarlo ha consentito alla popolazione locale di rivivere momenti che erano stati dimenticati, attraverso nuove proposte d'azione; non il progetto in sè, ma il percorso affrontato insieme ha giocato un ruolo chiave per il destino della Baia Blanca.

Per questo progetto il collettivo Orizzontale ha realizzato il Ricettario, concepito come un percorso che attraverso un laboratorio nomade di progettazione, costruzione, formazione e discussione collettiva, ha guidato gli attori nella produzione delle nuove prospettive.

Un format, quello del Ricettario, concepito per essere una guida ripetibile e adattabile a diversi contesti. Una messa a confronto di buone pratiche per favorire la condivisione e la divulgazione di idee e soluzioni progettuali, chiamando in causa una vera e propria riconversione progettuale che porti ad abitare gli spazi pubblici come spazi domestici, alla luce del recente fenomeno di espansione della domesticità nel contesto urbano contemporaneo, ideologia portata avanti da anni da Orizzontale e ETC. Una delle ragioni fondamentali che ha spinto l'attuazione del Ricettario è la questione del rapporto tra la cultura del progetto e le aree interne del Paese, quelle aree rurali, appenniniche e montane, distanti dai grandi centri di aggregazione e dalle loro opportunità e servizi che costituiscono tre quinti del territorio italiano.

Mediante la condivisione di idee, pensieri, metodologie operative e azioni concrete di creazione e costruzione, hanno costruito un'esperienza di abitare collettivo della durata di una settimana, che ha visto la convivenza di due comunità differenti. Un palco di confronto che fa incontrare esperti locali, nazionali, internazionali con abitanti, studenti, stakeholder con l'obiettivo di far emergere il potenziale inatteso di questi luoghi.

[RE]generation.





[RE]generation.



# Cantiere Barca

## Costruzione di nuovi immaginari

Ci sono molte ragioni che rendono Cantiere Barca un caso studio: partendo da una periferia urbana con un approccio partecipativo e transdisciplinare, il progetto attraversa diversi temi, dalla sfera sociale e politica, sollevando questioni che riguardano arte, design, architettura, urbanistica, ecologia, antropologia. Barca nasce dal passato collettivo del quartiere che dai primi del '900, vede trasformarsi l'area da extraurbana dedicata alla cura agricola, a borgate dal tessuto edilizio eterogeneo, prima d'impianto rurale, e successivamente protoindustriale. Il toponimo si deve al servizio di trasporto fluviale, punto centrale dell'isolamento sia fisico che funzionale di questo insediamento. Durante gli anni '70, in seguito alla seconda ondata migratoria dal sud, viene costruito un ulteriore insediamento di edilizia popolare pubblica intorno all'area di via Anglesio, un complesso di unità residenziali, un plesso scolastico con annesso un giardino con un ampio portico adibito ai servizi. L'insediamento, già situato in un'area sconnessa dalla città, enfatizza i problemi legati all'integrazione reattiva ai nuovi abitanti della periferia extraurbana. Il tratto di via Anglesio, grazie alla sua particolare conformazione, risulta ottimale come sede del progetto. In un'area in cui il cittadino si trova in una condizione di esistenza ai margini e vive una condizione di isolamento, trova sfogo in atteggiamenti distruttivi verso il luogo in cui vive e contro i presidi del bene comune, rifiutando l'autorità costituita di chi amministra e dovrebbe curarsi di questi luoghi: la città è vissuta come "spazio altro", distante dalla propria quotidianità. Nel tentativo di situarsi e radicare relazioni e fiducia con i residenti, il processo di avvicinamento ha richiesto una necessaria fase preliminare d'incontro e ascolto dei bisogni. Il progetto nasce da una ricerca che ha scelto lo spaesamento come codice d'accesso alla vita dei luoghi, contro la pianificazione urbana che tende sempre di più ad affermarsi come dispositivo di gestione del sociale e dei suoi conflitti. L'esplorazione del territorio è il passaggio attraverso cui si costruisce, definisce e ricostruisce l'abitabilità dei luoghi, sfidando il paradigma urbanista,

che invece si pone a disciplina e controllo di corpi nello spazio. Ma sotto il substrato urbano che ne definisce la logistica, la città produce altri usi indipendenti e nuovi dello spazio, forme creative dell'abitare, attraversare e vivere, e nominare i luoghi in grado di sconvolgere o quantomeno intaccare i paradigmi e le loro logiche, sovvertirne le narrazioni urbane e costruire altre geografie. Attraverso un disorientamento praticato in maniera diffusa nella città, è possibile percepire le potenzialità dei luoghi e dell'arte che vi abita. Un cantiere un pò diverso, non chiuso da transenne, ma aperto e condiviso a chiunque voglia partecipare alla costruzione: cosa costruire viene deciso insieme, attraverso dialogo, disegno e costruzione di modelli.

Con il materiale a disposizione, listelli di legno, vecchi mobili e materiale riciclato, si crea un diverso immaginario di quella che è via Anglesio.

L'autocostruzione rappresenta un metodo efficace per realizzare azioni e sollecitare riflessioni, con un potere trasformativo sul territorio. Partendo sempre da una domanda di identità, il lavoro iniziale sul nome del quartiere si è sviluppato incrociando le storie, le memorie sulla nascita del quartiere stesso, con gli immaginari e le metafore evocate dal suo nome.

La nascita di Cantiere Barca viene così istituita con un atto fondativo sancito dal primo workshop di Raumlabor nel giugno 2011, durante il quale un gruppo di residenti costruisce insieme e issa la grande scritta in cima al portico.

Grazie a momenti metaforici che sono stati messi in campo con questa e altre azioni, i partecipanti hanno avuto l'occasione di trasformare con le proprie mani e plasmare nell'immaginario collettivo, la visione del territorio.

Performance e ritualità sono aspetti fondamentali per instaurare un senso di appartenenza e appropriazione dello spazio pubblico; all'interno della comunità stessa hanno offerto ai residenti una cornice per l'espressione e la produzione della propria soggettività, un potente strumento di riconoscimento individuale nel collettivo. La costruzione della grande scritta, e l'installazione collettiva della Star House, hanno mobilitato l'energia, l'immaginazione e l'azione della comunità. Da qui, ogni momento è diventato momento straordinario di festa e conquista. La tinteggiatura del portico, iniziativa spontanea partita da un gruppo di abitanti, i bambini che giocano in strada popolando e animando il loro nuovo playground, la Star House, concepita come rifugio per i giochi e per i sogni dei bambini, al contempo contenitore per desideri e aspettative della comunità ne sono un esempio tangibile.

Uno spazio ibrido, che ha costruito varchi aperti a molteplici usi, letture e

visioni, accrescendo il potenziale immaginativo degli spazi.

Cantiere Barca è intervenuto non tanto sullo spazio, quanto sulla dimensione umana e collettiva, antropologica della vita urbana, promuovendo l'idea che il fare città non sia una prerogativa solo delle istituzioni.

Questo progetto ha aperto riflessioni e questioni relative alle problematiche e le implicazioni di interventi sul suolo pubblico in aree urbane delle pratiche artistiche e dei cantieri collettivi. Perché gli interventi relativi al fare città sono sempre delegati alle istituzioni, mentre al fare comunità si fa sempre capo a moderatori esterni partendo da iniziative private? Questo genere di sperimentazioni cerca di colmare il gap lasciato vuoto dalla politica, ponendosi come atto fondativo dei processi destinati ad andare avanti in maniera indipendente, una volta forniti gli strumenti necessari per farlo.

In questi processi, i progettisti fungono da tramite e sono catalizzatori di processi più ampi, non legati prettamente allo spazio fisico, quanto al prendersi cura di questi riappropriandosene.

Trasformare uno spazio da pubblico a comune, implica non un cambiamento nella morfologia dello spazio stesso, ma un cambio di mentalità del cittadino nei confronti di una dimensione dalla quale si sente escluso, limitato nella sua capacità d'azione, ma soprattutto un cambio di paradigma di quella che è oggi la gestione top down dello spazio pubblico e di chi lo abita.

[RE]generation.







# La Rivoluzione delle Seppie

## Attraversamenti e Restanza

La Rivoluzione delle Seppie ha avviato dal 2018 un ampio progetto di ripopolamento, riattivazione e salvataggio del piccolo paese di Belmonte Calabro, in provincia di Cosenza. Partendo dall'integrazione di una comunità di studenti e progettisti provenienti dalla London Metropolitan University alla piccola comunità locale, il progetto ruota attorno al concetto di *restanza*, ideato dal professor Vito Teti ed espresso nel suo libro *Pietre di pane. Un'antropologia del restare. In senso proprio e figurato, ciò che resta e permane; anche, ciò che avanza o non si consuma* (Treccani).

Un'antropologia del restare, che non denota un pigro inconsapevole stare fermi e la rassegnazione, ma piuttosto una scelta, un'attenzione e senso di appartenenza a un luogo e lo stesso diventa sito dove compiere con gli altri rimasti, con chi torna e con chi arriva, utopie quotidiane di cambiamento.

Restare è legato all'autenticità e alla difficoltà dell'essere sempre fuori luogo nel luogo in cui si è nati, un'avvertirsi in esilio e straniero nel posto in cui si vive, e in questa cornice sentirsi sempre pronti allo spaesamento, aperti al cambiamento, alla condivisione e alla trasformazione dei luoghi nei quali siamo instaurati. Ciò implica un forte senso di appartenenza, comporta riscoprire la bellezza della sosta, della lentezza, del silenzio e stare insieme.

Restanza intesa come forma di resistenza all'abbandono delle aree interne e dei territori marginali, quelle aree che non vedono un futuro promettente all'orizzonte, scarse di opportunità, al centro del fenomeno di abbandono da parte dei giovani che vedono il proprio stare in quei luoghi come un momento di transizione. La Calabria è al centro di questo fenomeno di abbandono del territorio, soprattutto nel contesto rurale.

Una comunità effimera, di passaggio, ibrida, ricerca una nuova identità per questi luoghi attraverso i volti di chi li abita. Un'identità che faccia riemergere storie e racconti di paesi mai narrati, di spazi mai vissuti e di persone che non se sono mai andate. Una comunità di passaggio che attraversa luoghi a cui le persone sentono di appartenere. Nasce così Belmondo, un paese dove restare, dove la riattivazione del capitale umano è la chiave di un progetto più ampio.

Il primo approccio alla comunità locale è legato proprio all'instaurarsi della comunità temporanea e della comprensione e analisi del contesto. Durante lo scorso luglio, una seconda fase del progetto, ha visto la sua realizzazione attraverso il workshop Crossings, Attraversamenti.

Il workshop si è strutturato in due diversi progetti: il primo, legato alla cantierizzazione e messa in uso tramite autocostruzione dell'ex casa delle Monache, in cui le Seppie insieme al collettivo Orizzontale, hanno coordinato un gruppo di studenti universitari e professionalità locali per curare i lavori di ripristino e rivalorizzazione dello stabile.

Rendendolo agibile, questo è divenuto sede organizzativa attiva e di coordinamento delle attività e iniziative di riferimento nel paese, dimora delle due comunità. L'altro, un progetto artistico che partendo da un'indagine fatta di interviste, silenzi, parole, scorci e racconti, raccoglie le storie di un territorio rimasto inesperto a lungo e che finalmente si vede protagonista all'interno di questo processo. Una narrazione fatta di immagini, installazioni video e una grande opera tessile ad opera di Barbara Cammarata e Antonio Rizzo del collettivo Analogique, che attraverso tessuti e materiali raccolti attraversando le case, le vite dei cittadini, richiama due diversi temi: quello delle radici, che legano persone e luoghi, e quello dei migranti, che trovano in queste aree per noi prive di risorse, un nuovo terreno fertile dove radicarsi, un luogo che identificano come casa.

Crossings è appunto l'attraversamento e l'incontro di più tematiche e dimensioni che per una settimana hanno unito la piccola comunità locale e quella di passaggio. Lo scopo è stato la formazione e la creazione di un immaginario collettivo sul futuro di Belmonte, per resistere alla costante marginalizzazione del territorio. Nel processo di trasformazione del paese, l'incontro tra le due comunità, ha assunto un ruolo centrale, che oggi si incontrano con cadenza regolare in iniziative sempre diverse volte all'esplorazione e alla scoperta, rieditando tematiche legate al territorio, ma in chiave innovativa.

L'ultima edizione dell'incontro mediato dalle Seppie, ha visto come tema protagonista il pane, e i momenti di ristoro come occasioni di convivialità e socializzazione.

Con l'edizione del workshop Unbreaded, sempre con il supporto di Orizzontale, le Seppie hanno continuato il processo di trasformazione della ex casa delle Monache, creando uno spazio dedicato proprio al cibo e alla sua condivisione e attraverso performace teatrali, un racconto sul tema della terra

cruda e dei laboratori di panificazione. La convivialità come collante di mondi molto diversi, di momento conoscitivo e scambio e confronto tra diverse realtà, dove i locali entrano in sinergia con i progettisti di passaggio, e si aprono e si raccontano a loro.

Si speramenta così una nuova pedagogia della progettazione, learning-by-doing, o meglio building-by-observing, radicandosi nel territorio difficile e nelle persone. Le Seppie hanno creato un terreno fertile per intervenire in maniera progressiva e realizzare l'immaginario aperto inclusivo, il quale è Belmondo. Sulla base di una scommessa, non quella di un utopico ripopolamento, ma la messa a punto di un sistema di azioni coordinate e puntuali per il territorio: Belmondo e Belmonte s'incontrano e si scontrano. Il primo, un'immaginario a cui si protendono gli sforzi collettivi da cui partire per ridefinire il secondo, quello reale.

La creazione della Rivoluzione delle Seppie, nasce dall'idea dell'immagine del cefalopode che vive sul fondo marino e riemerge in superficie solo per necessità: un movimento rituale che dal basso le porta in un contesto diverso rispetto al loro habitat, una dinamica paragonabile a quella dei progetti bottom-up, dove energie dal basso, in maniera sinergica, creano scenari nuovi e inediti.

[RE]generation.





## [RE]generation.

1 — **Officine Culturali** - Catania (CT)

2 — **Vicolo Stretto** - Catania (CT)

3 — **Opera Commons** - Aci Bonaccorsi (CT)

4 — **Bagol'Area** - Mascali (CT)

5 — **Tamì** - Siracusa (SR)

6 — **MADE Program** - Siracusa (SR)

7 — **Suq Crocevia Mediterraneo** - (RG)

8 — **Churches** - Modica (RG)

9 — **Marginal Studio** - Palermo (PA)

10 — **INSULA** - Palermo (PA)

11 — **PUSH.** - Palermo (PA)

12 — **Atelier790** - Palermo (PA)

13 — **Radiceterna** - Palermo (PA)

14 — **Stand Florio** - Palermo (PA)

15 — **Farm Cultural Park** - Favara (AG)

16 — **Periferica** - Mazara del Vallo (TR)

## —— EVENTI

1 — **Antica Trasversale Sicula**

2 — **Ortigia Sound System** - Siracusa (SR)

3 — **Festivalle** - Agrigento (AG)

4 — **Utopia Fest.** - Agrigento (AG)

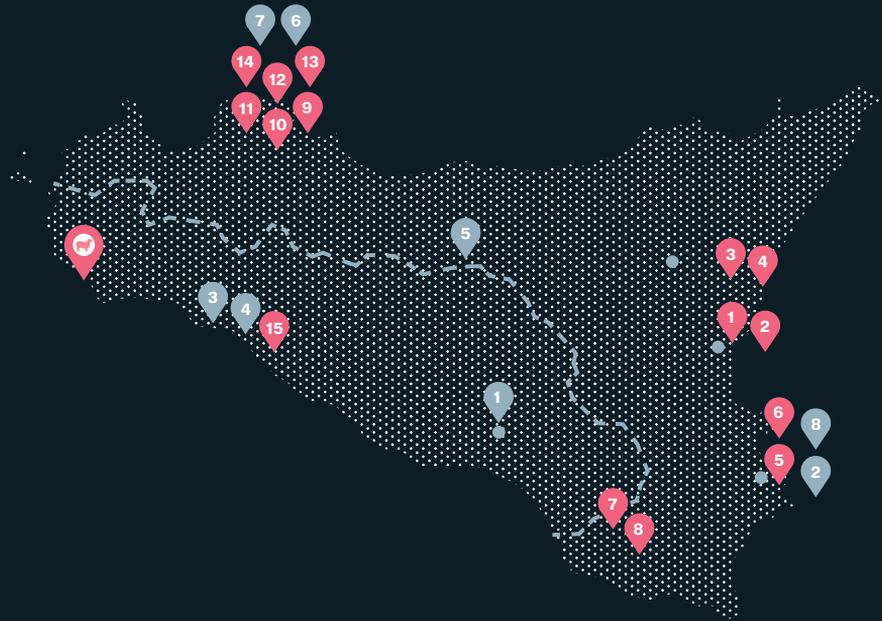
5 — **Una Montagna di Luoghi** - Gangi (PA)

6 — **Festival delle Culture Migranti** - Palermo (PA)

7 — **Manifesta 12** - Palermo (PA)

8 — **Med Photo Fest** - Catania | Siracusa | Caltagirone | Adrano

# Sicilia.





## Officine Culturali

### Catania (CT)

Officine Culturali è un'associazione nata nel 2009 di dieci soci attivi, professionisti nel settore della gestione, promozione e del patrimonio culturale. Attraverso il loro lavoro si prendono cura dei luoghi, divenendone profondi conoscitori e impegnandosi a stimolare e a diffondere la conoscenza della storia e dell'identità del territorio per trasmetterla alle generazioni future. Officine Culturali è un nome che mette insieme i luoghi del lavoro e della fatica fisica con l'immagine di spazi dedicati alla cultura. Oltre ad attività di promozione, valorizzazione, informazione e ricerca, Officine Culturali è promotrice di iniziative ed eventi culturali e di intrattenimento, finalizzati a rendere i beni culturali uno spazio di integrazione e aggregazione per la collettività.

## Opera Commons

### Aci Bonaccorsi (CT)

Opera Commons è un laboratorio urbano ideato e diretto dall'associazione Uber e coordinato dalla sociologa Tiziana Nicolosi.

Il progetto Opera Commons nasce dall'intenzione di recuperare uno spazio architettonicamente ed esteticamente pregno di personalità e di identità storica in stato di abbandono, per metterlo al servizio di un nuovo utilizzo socio-culturale: un antico immobile del '700 e il suo frutteto al servizio di un nuovo utilizzo socio-culturale. Workshop, concerti, mostre e ospitalità sono la base dello sviluppo del progetto che evolve in connessione a pratiche di sostenibilità ambientale ed economica, con l'obiettivo di stimolare l'incontro e la collaborazione tra artisti, creativi, docenti, lavoratori professionisti, soggetti in formazione, organismi attivi sul territorio nazionale.



## MADE Program

Siracusa (TR)

MADE come “prodotto”, “fabbricato”, MADE Program come Mediterranean Arts & Design Program. Un’Accademia di Belle Arti, la prima scuola in Italia che si pone l’obiettivo di lavorare nei punti di intersezione fra design, arte, mestieri, tradizione e cultura locale, dando vita ad una piattaforma operativa che vede la sua collocazione nel Sud del nostro Paese, a Siracusa, tornando a investire in un’area spesso trascurata. Un progetto formativo in cui pratica e teoria critica sono elementi fondamentali per disegnare un percorso completo, una sfida per chi ancora crede nel valore della cultura, con lo scopo di rendere dei programmi di formazione di alto livello e di respiro internazionale accessibili a un ampio numero di persone in zone abitualmente dimenticate dai grandi operatori attivi in ambito formativo.



## Radiceterna

Palermo (PA)

Radiceterna è un’associazione culturale dedicata alla produzione, a sostegno e allo sviluppo dell’arte contemporanea attraverso mostre, ma pubblicazioni, conferenze, spettacoli dal vivo ed eventi culturali per musei, gallerie. Non ha una propria sede espositiva, ogni progetto è concepito e progettato per contesti site-specific. Radiceterna, fa riferimento all’opera dell’artista Mario Merz “Se la forma scompare la sua radice è eterna”, installata nel Calidarium dell’Università di Palermo, dove l’associazione ha realizzato la nuova biblioteca con annesso spazio espositivo temporaneo come progetto speciale in collaborazione con la Fondazione Merz in occasione di Manifesta 12. L’obiettivo è quello di offrire agli studenti e ai fruitori un luogo per l’approfondimento e la riflessione sulle tematiche dell’arte e della natura.



## Marginal Studio

Palermo (PA)

Studio di ricerca che esplora i margini delle discipline del design e i ruoli che può svolgere nella società; attraverso prototipi, installazioni, video e scrittura si indaga la produzione di oggetti e spazi nelle loro implicazione su scala locale e territoriale. In dialogo continuo con altri professionisti, esperti e culture mirando al dissenso costruttivo e sperimentando interazioni produttive come forme di pratiche sociali e consapevolezza politica.

Marginal Studio combina la pratica professionale con attività educative, insegnamento e organizzazione di seminari formativi la cui metodologia didattica si basa su teorie e pratiche progettuali: lezioni e presentazioni di contenuti accompagnate da momenti di discussione, incoraggiando una dimensione collettiva e di gruppo, propedeutica all'attività pratica.

## INSULA

Palermo (PA)

Laboratorio sperimentale di produzione artigianale nel cuore del centro storico di Palermo, INSULA è un luogo di incontri e scambi, contenitore dinamico e ibrido in cui la produzione di brand locali è affiancata a quella di designer indipendenti. Fa parte del circuito di laboratori ALAB, un'associazione che comprende ottanta laboratori e promuove arte e artigianato locale per creare uno spazio che produca crescita di conoscenza, difesa e incentivazione dell'arte e artigianato con lo scopo di riqualificare il centro storico di Palermo.

L'artigianato artistico è una risorsa economica e produttiva fondamentale e questo rappresenta un percorso di rinascita per la città, una rete diffusa di micro economia che da una parte crea sviluppo e dall'altra svolge funzione di presidio e tutela in un territorio che rischia l'abbandono.



## PUSH.

Palermo (PA)

PUSH. è un laboratorio di service design per l'innovazione sociale che attraverso un approccio human-centered e un team eterogeneo di professionisti dalle formazioni complementari, supporta comunità, amministrazioni e organizzazioni nello sviluppo di soluzioni innovative e sostenibili capaci di generare impatto positivo sulle città e sul territorio.

Fondata a Palermo nel 2013, le attività di ricerca intersecano design, scienze sociali e tecnologie digitali con l'obiettivo di sviluppare soluzioni per migliorare le città e proteggere l'ambiente.

L'attività si concentra negli ambiti di ricerca applicata (service design per politiche urbane, behavioural design, circular design), progetti di attivazione bottom-up, percorsi di partecipazione e formazione, organizzazione di eventi di disseminazione.



## Farm Cultural Park

Favara (AG)

Farm Cultural Park è un centro culturale indipendente di nuova generazione con una forte attenzione all'arte contemporanea e all'innovazione. Quando tutto nella città di Favara sembrava destinato a crollare, il centro culturale sceglie l'arte, la cultura e l'educazione per rinnovare il centro storico e per dare una nuova identità e un futuro alla città senza passato né presente, costruendo una comunità dedicata a inventare nuovi modi di pensare e vivere. Ogni anno migliaia di artisti, creativi, giornalisti e visitatori condividono le loro esperienze per ripensare a nuovi modi di vivere, lavorare e stare insieme. Considerata da molti icona ed esempio di spicco della rigenerazione urbana in Italia, ha trasformato e convertito totalmente il piccolo borgo di Favara utilizzando gli spazi abbandonati del centro storico in declino in un parco culturale.



## Antica Trasversale Sicula

L'Antica Trasversale Sicula è un cammino nato dalla passione per un territorio e la sua storia antica. Un cammino di oltre 620 chilometri partito dalle ricerche dall'archeologo Biagio Pace che individuò una strada del periodo greco, che collegava le principali città greche, indigene e puniche della Sicilia orientale ed occidentale, la "trasversale sicula".

L'obiettivo del progetto è valorizzare e rendere fruibile turisticamente il percorso per riscoprirne i territori attraverso il turismo esperienziale. L'Antica Trasversale Sicula è Slow Tourism, un modo di viaggiare e di vivere il turismo con lentezza, il rispetto per il territorio e per le sue persone, per le sue bellezze e per le sue tipicità con maggior sensibilità e consapevolezza del grande patrimonio culturale che spesso attraversiamo senza rendercene conto.

## Utopia Fest.

### Agrigento (AG)

Utopia Fest. è il festival del paesaggio che celebra i luoghi di Agrigento in cui natura e storia si sono contaminate generando bellezza nel tempo.

Il festival dei sognatori, di chi crede e partecipa attivamente alla costruzione di una città a partire dai luoghi, dalla sua gente, dai loro bisogni e promuovendo cultura e talento giovanile: arte, musica e laboratori creativi gettano le basi per una nuova visione del tessuto urbano, stimolando la formazione di una cittadinanza consapevole e partecipativa nella cura degli spazi comuni.

Obiettivo del festival è avvicinare alla Valle dei Templi la città di Agrigento al momento lontana dal sito archeologico, attrazione principale, e al contempo riconferire al centro storico la centralità che merita e la cura degli spazi della città da parte di chi la abita, ma soprattutto la vive tutti i giorni.



## Una Montagna di Luoghi

### Gangi (PA)

Una Montagna di Luoghi è una manifestazione letteraria nata nel 2017 a Gangi ad opera dell'associazione Fuorilogos. Nel cuore della Sicilia, nelle Madonie, il festival è un contenitore creativo di esperienze in cui libri, immagini, opere e idee raccontano luoghi, paesaggi e storia. Il festival lascia immagini e parole che continuano a camminare nel tempo attraverso il dialogo, il racconto, il pensiero.

“I paesi spopolati devono essere preservati. Perché dalle parole che scivolano dentro le case abbandonate, da una porta chiusa, s'intravede una dimensione che avvicina e restituisce l'immortalità. Possedere le parole significa riaprire porte, farsi strada, risalire dal silenzio. La parola può elevarti oltre ogni luogo, ma è nei luoghi che sono nate le parole.”



## Manifesta 12

### Palermo (PA)

Manifesta è la Biennale nomade europea che si tiene in una città diversa ogni due anni. Manifesta è lo spazio per gli artisti emergenti e nuove opere d'arte, appositamente ideate per l'evento, ed esperienze creative in dialogo con luoghi di ogni città ospitante.

Palermo è stata scelta come sede di Manifesta12 nel 2018 perchè città emblema di due temi importanti che identificano l'Europa contemporanea: migrazione, cambiamenti climatici e il loro impatto sulle città.

Negli ultimi anni Manifesta si è concentrata nell'evoluzione da mostra d'arte a piattaforma interdisciplinare per il cambiamento sociale, introducendo la ricerca olistica urbana cercando di dare all'arte un ruolo centrale, come strumento chiave funzionale nei processi di cambiamento sociale in atto.

[RE]generation.



**FARM PARK**  
**CULTURAL**

Gabriel  
Brona



# Farm Cultural Park

## Un'oasi nel deserto?

La storia di Farm Cultural Park ha inizio nel 2010, quando Andrea Bartoli e Florinda Saieva decidono di far ritorno nella loro terra natia, determinati a voler creare un contesto creativo e stimolante per crescere le loro figlie in un territorio che però ancora oggi soffre del fenomeno dello spopolamento e dell'abbandono dei paesi soprattutto da parte dei giovani.

Viene elaborato un progetto che, attraverso il coinvolgimento di attori interni ed esterni all'isola, tenderà a dar vita a collaborazioni e residenze utili a creare delle sinergie esplosive nel territorio di Favara.

Un parco culturale diffuso nel centro semi-abbandonato della piccola cittadina di Favara, nell'entroterra della provincia di Agrigento.

Per la realtà siciliana, questo luogo rappresenta un piccolo miracolo e un simbolo di speranza di un cambiamento possibile. Partendo dalla semplice idea di rinnovare il centro di Favara, sono arrivati a creare un vero e proprio parco culturale, una galleria d'arte a cielo aperto. Una macchia di colore in un paese che fino ad allora era stato al centro delle cronache locali e nazionali solo per le sue dinamiche mafiose interne e per la negligenza nel mantenimento degli edifici abbandonati e fatiscenti e che ora invece spicca proprio per la sua Farm. Nel tempo molti artisti e progettisti del territorio siciliano e internazionali, hanno trovato nel labirinto di case in pietra, gli stretti vicoli e i luminosi cortili la cornice ideale per dare luogo, energia e forma alle proprie opere e installazioni diffuse nella città, con l'aiuto e l'entusiasmo dei residenti di Favara. Con la crescita del progetto, cresce anche la necessità di renderlo economicamente sostenibile in quanto fino ad allora era stato totalmente finanziato dagli stessi fondatori, ogni attività era fruibile gratuitamente da cittadini residenti e visitatori, ma senza ritorno economico e senza alcuna entrata. Farm si localizza in sette piccoli cortili diffusi secondo il modello arabo della casbah, che fungono da tela per i numerosi artisti che ciclicamente vanno a intervenire in maniera temporanea sui muri.

Diversi spazi espositivi e gallerie d'arte si coordinano ospitando esibizioni temporanee che coinvolgono l'intero polo culturale, dai due ai sei mesi.

Un grande centro è dedicato all'architettura contemporanea, la quale è una dei protagonisti indiscussi di tutto il parco culturale. Insieme alla Farm, nasce anche SOU, la scuola di architettura per bambini; l'ambizione è quella di creare un grosso parco culturale che rilanci l'economia e la cultura del territorio, ma lo scopo primo è quello di educare le nuove generazioni, i futuri innovatori e rigeneratori al senso di comunità e partecipazione, senso civico e educazione ai luoghi, fornendo loro gli strumenti necessari per poterlo fare.

La scuola come comunità educante ed inclusiva: *il cambiamento è sempre un processo generativo, produce qualcosa di nuovo, di creativo rispetto alle conoscenze, ai modelli, alle procedure precedenti, ma va inserito in un quadro cognitivo, affettivo, relazionale equilibrato* (Paola Di Gennaro ed Emma Francesconi, 2018). Usando lo strumento del gioco, i bambini imparano a manovrare strumenti come Arduino, scoprire i potenziali dei materiali sostenibili locali, capire e identificare i problemi dell'abitare e della città.

Questo è lo scopo dell'intera Farm, educare un intero territorio e i suoi abitanti alla bellezza, al senso civico, alla cura dei luoghi e come migliorarli avendo in mano tutti gli strumenti per farlo.

Il contesto in cui nasce la Farm però, mette in luce la mancanza di attenzione da parte della politica che, in questo processo, rimane passiva: un attento spettatore che osserva dall'alto un cambiamento attuato dal basso, senza prendere una posizione in favore di questa. Il progetto a base privata, ma nell'interesse pubblico dell'intera comunità, per anni si è sostenuto e finanziato in maniera autonoma, con sforzi di privati e di una comunità di filantropi a sostegno, attraverso l'acquisto di immobili in stato di abbandono e la riconquista dello spazio pubblico con non poca difficoltà. Trattandosi per lo più di interventi leggeri sul suolo pubblico, ogni occasione è risultata buona, da parte delle amministrazioni locali, per ostacolare la riuscita dei progetti, scontrandosi con la forte comunità che nel frattempo si era costruita.

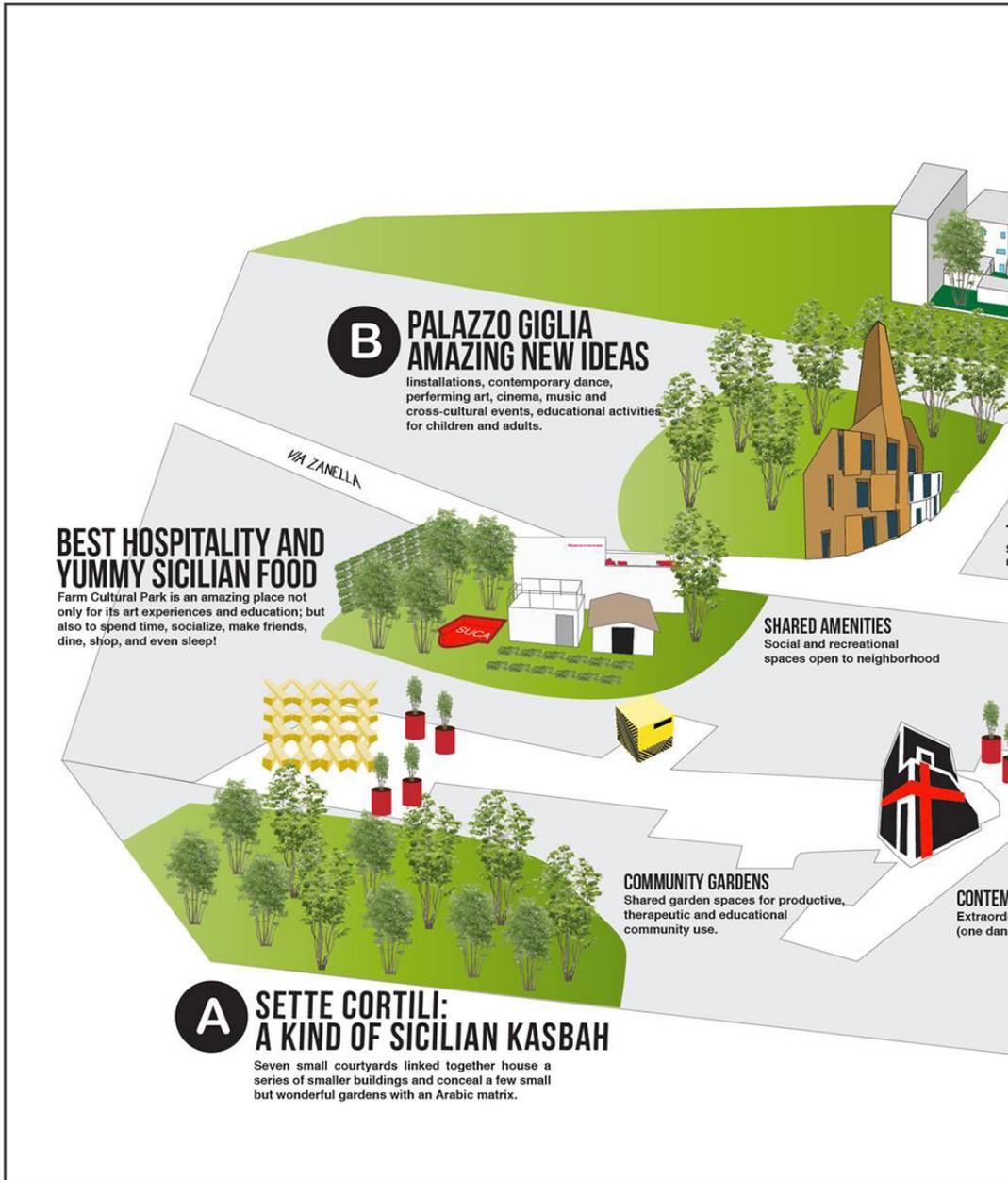
Farm Cultural Park è diventato un luogo attrattivo tra i primi centri dedicati interamente all'arte e allo sviluppo creativo delle città nel sud Italia, generatore di nuove economie, capace di invertire i flussi. Laddove prima i flussi erano unilaterali verso l'esterno dell'area interna, allontanandosi dal territorio, ora se ne sono generati di nuovi: quello dei turisti e dei visitatori che ogni anno fanno tappa a Favara e quello economico che ha permesso a questo centro di ripartire. Più di 120.000 visitatori l'anno si recano alla Farm, attirati dagli eventi e dal fermento creativo che ruota tutt'attorno alla cittadina e che ormai

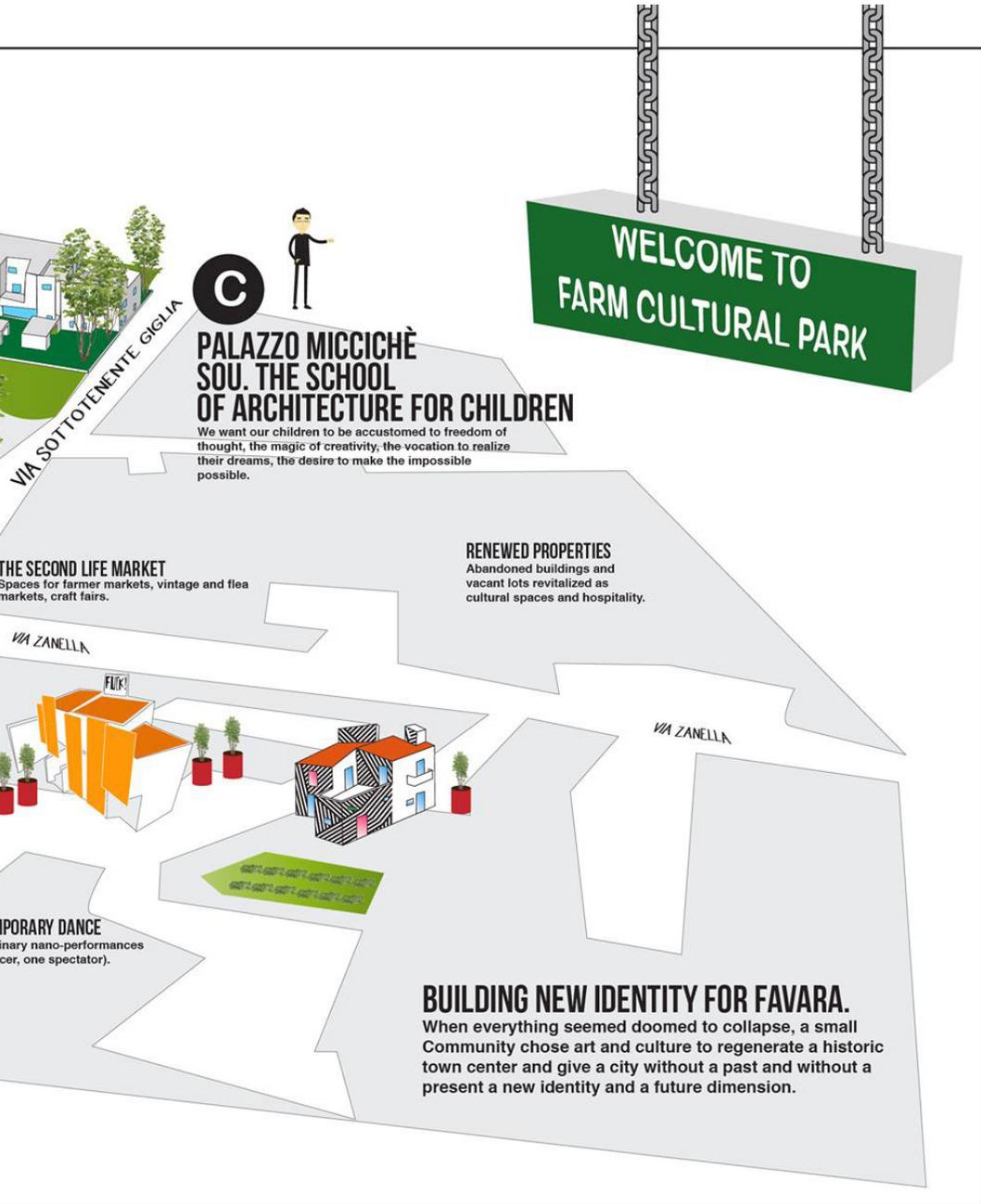
influenza e travolge tutta la regione con il proprio entusiasmo, diventando meta turistica di spicco per l'arte contemporanea nel mondo ed esempio e motore di cambiamento per l'isola. L'attrattiva di questo luogo non sta tanto nelle opere che vengono realizzate ciclicamente, quanto nel processo di trasformazione e nel contrasto tra quello che era e quello che è. Girare per Favara è come fare una caccia al tesoro per scovare installazioni, opere nascoste, costruzioni temporanee.

L'ultima grande mostra ospitata è la biennale delle città: *Countless Cities*. Una narrazione frazionata in cortili, giardini, gallerie e padiglioni che racconta tre diversi temi della città moderna: governance, resilienza, consapevolezza. 23 città che si raccontano in un tour capace di sensibilizzare e creare una coscienza etica, raccontando le buone pratiche e le idee innovative che contribuiscono a alterare gli equilibri stabiliti. Per la prima volta Farm introduce un biglietto d'ingresso alla mostra per i visitatori non residenti. Il sogno di un parco culturale gratuito con mostre temporanee e iniziative durante tutto l'anno è svanito di fronte alla insostenibilità del progetto stesso. Quella realtà che per anni ha funzionato tramite ingenti investimenti privati, deve trovare un proprio motore di spinta; se da una parte la partecipazione ai bandi culturali permette la partenza di nuovi progetti, non basta comunque a sostenere tutta la macchina organizzativa di Farm. Più di 150 persone sono state coinvolte nei lavori e nei nuovi servizi avviati, tra ristoranti, bar, noleggio biciclette e il nuovo albergo diffuso.

Forse un progetto ambizioso, un'utopia realizzata che si scontra con un territorio ancora oggi di difficile interpretazione, complesso da gestire e amministrare, ma soprattutto da mantenere.

Forse un progetto precoce in un'area che più di altre necessita una rivoluzione, ma che non è ancora del tutto pronta ad accoglierlo. Una realtà che raggiunge maggior consenso a livello internazionale, viaggiando però su un binario parallelo rispetto a quello della realtà locale; Farm ha si trasformato il volto e l'identità di una cittadina dimenticata, ma rimane ancora un microcosmo che galleggia sulla città, intrecciandosi con difficoltà al tessuto umano del pre-Farm, quasi volendone superare e cancellare la, seppur negativa, storia. A posteriori, una revisione e un'analisi del processo e delle problematiche riscontrate, potrebbe portare a riflettere sulle modalità forse troppo repentine avviate in aree delicate e fragili, che hanno come prerogativa interventi di innovazione sociale mirati, prima che sui luoghi.







# Parte terza.

La terza parte è un focus su uno degli spazi innesco precedentemente citati, quello di Periferica, analizzandone più approfonditamente il contesto, il processo e le varie fasi del progetto che l'han portato ad essere un esempio virtuoso di rigenerazione urbana via innovazione sociale.

Un progetto molto ampio che a 360° raccoglie spunti e riflessioni dai diversi dibattiti ancora aperti sui processi di riprogettazione e inclusione sociale.

Mettendo insieme la sfera artistica, di co-progettazione con la comunità locale e internazionale, un ampio network, la collaborazione tra architetti e attori del territorio e i patti di collaborazione con le istituzioni e gli enti locali, Periferica ha creato un centro per la promozione della cultura in chiave contemporanea, portando alla luce un patrimonio culturale sommerso e storie dimenticate.

Un centro di produzione artistica e culturale, uno spazio aperto comune condiviso, un luogo in cui costruire, ma soprattutto produrre insieme.

Un progetto che lavora nel tessuto della città, nelle periferie urbane, ai margini, recuperando spazi abbandonati e cave dismesse, luoghi che oggi possono essere fruiti con nuove forme di socialità.

Una realtà giovane e innovativa che si sta radicando su un territorio difficile con le problematiche ad esso connesse, errori e ripartenze, con costanza e coraggio ad opera di giovani progettisti culturali che intravedono nella loro città, margine e spazio di crescita, rinnovamento, ripartenza tramite capitale umano e spaziale, sfruttando in maniera positiva la storia e la cultura di un territorio ancora poco sviscerato, inesplorato, addirittura nascosto dietro dei muri che ogni giorno cercano di abbattere.

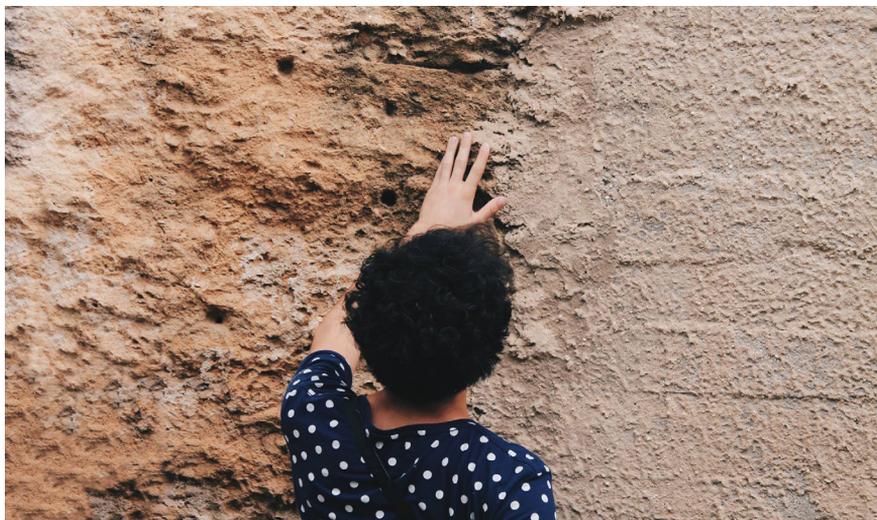


"A volte per stupirsi  
basta semplicemente  
cambiare punto di vista.

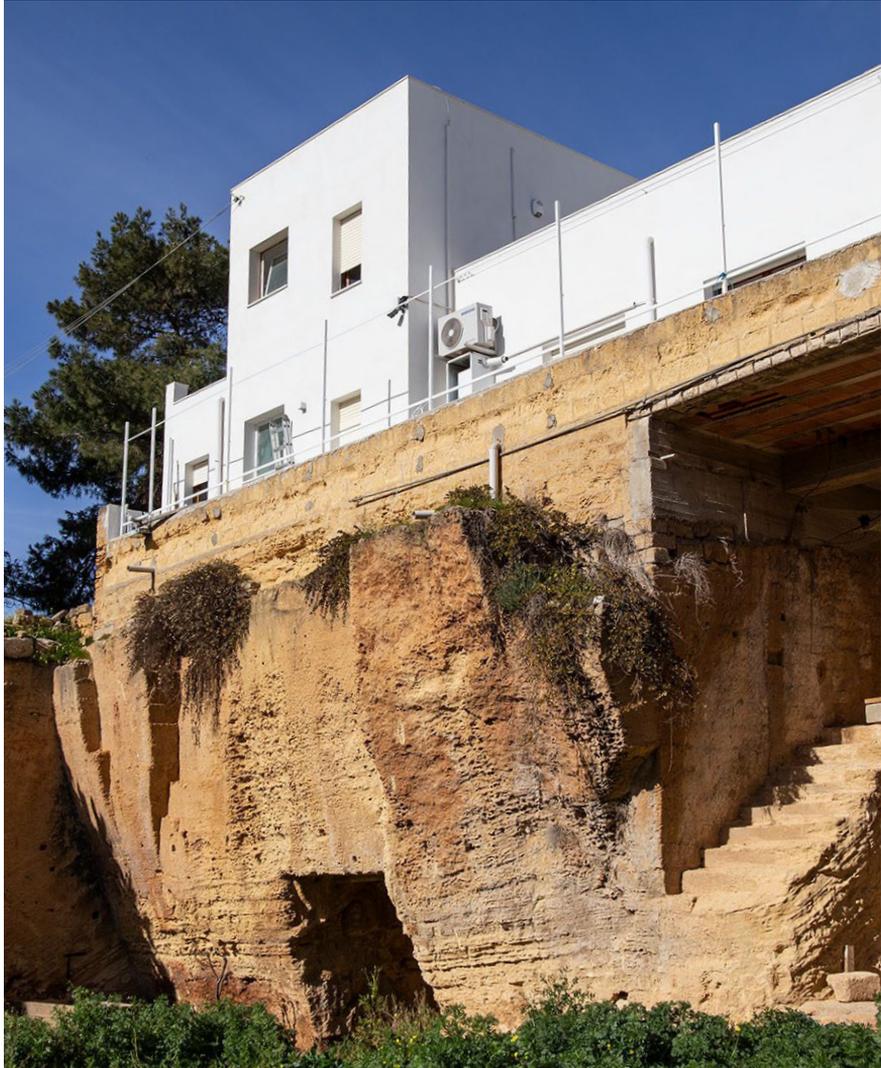
È vero, periferia è una  
parola contenitore ma  
dentro ci sta tutto,  
anche il futuro"

Carlo Roccafiorita - Periferica

**(RE)generation.**



# Periferica.



[RE]generation.



# Periferica.

Nel 2013, due studenti universitari, Carlo Roccafiorita e Paola Galuffo iniziano a interrogarsi su quali siano le necessità e i bisogni della loro città.

Nasce così, tra l'unione di idee e intenti comuni, Periferica: un'associazione culturale legata al territorio periferico di Mazara del Vallo, in Sicilia.

L'obbiettivo di Periferica è variato negli anni, dalla riqualificazione di un quartiere, alla riattivazione di un'area dismessa, dalla creazione di una comunità creativa che si intersechi con la realtà locale alla creazione di un museo e un parco culturale. Questo anche grazie al format del Festival della Rigenerazione che dal 2014 con 10 giorni di workshop, talk, eventi, incontri, anima le vie della periferia e gli spazi di Periferica.

Attraverso un processo di indagine e progettazione, costruzione partecipata con il coinvolgimento di imprese, università, associazioni e inserendo in chiave sinergica i cittadini all'interno del contesto del Festival, si è riusciti negli anni a elaborare diversi concept dinamici che hanno consentito a Periferica di divenire un esempio di spicco nel settore della valorizzazione culturale, territoriale, paesaggistica e urbana di un territorio, nel cosiddetto terzo settore.

Tutto questo, attraverso il potere della collaborazione.

Il fulcro diffuso del Festival si trova tra le vie del paese, nel quartiere Macello, dove era celata una delle tipiche cave di tufo abbandonate, sparse su tutto il territorio Mazarese; ad oggi la sede di Periferica si trova esattamente all'interno di questo vuoto urbano di oltre 3000 metri quadri; tale ambiente, gradualmente, sta mutando in una vera e propria factory creativa, ponendo i quesiti su quello che lo spazio abbandonato periferico potrebbe diventare.

L'idea dei due fondatori è stata fin da subito quella di sviluppare ipotesi progettuali a basso profilo, con prospettive di realizzabilità a basso budget per poter creare nel loro contenitore, un contenuto di attività culturali e sociali, le quali potessero colmare le mancanze riscontrate nel tempo nel quartiere e nella città tutta, definendo quindi un modello esportabile per tutte le periferie di Mazara e del territorio.

L'Italia è il Paese che ospita il maggior numero di siti Unesco, 53 luoghi nella lista dei patrimoni dell'umanità. Di questi, 7 sono in Sicilia, più del 13% dei siti italiani. Pur rappresentando una grande fetta del patrimonio culturale italiano con beni materiali, immateriali e naturali, la Sicilia riesce ad attirare solo il 3,5% del flusso turistico nazionale (2018). L'origine di questo fenomeno risiede tanto nelle politiche di sviluppo e promozione, quanto nella qualità e gestione degli impianti turistico - culturali, che rendono questi luoghi ancora lontani dalle nuove esigenze dei fruitori.

L'obiettivo di Periferica è quello, attraverso processi di co-creazione e percorsi formativi, di portare questo patrimonio, territoriale e umano, al centro di dinamiche di sviluppo legate ad una visione di comunità differenti e innovative. Il tutto partendo dalla periferia, da un territorio che non ha per definizione capacità attrattiva ma che, attraverso la rivalutazione della propria marginalità e della propria storia, possa iniziare ad essere magnetico.

Puntare sulle dinamiche di innovazione sociale e culturale è utile poiché già come accade in diversi contesti europei, tale approccio garantisce una diffusione e un coinvolgimento di nuovi target; la creazione di reti sociali anche attraverso la realizzazione di workshop gratuiti garantisce al singolo partecipante e al luogo coinvolto benefici in chiave di valorizzazione territoriale e umana. La periferia, seppur con tentativi di rivalutazione negli ultimi anni attraverso progetti e bandi diffusi su tutto il territorio nazionale, è sempre stata messa in secondo piano rispetto a tutte quelle zone ad alto flusso turistico e culturale. Le periferie sono divenute nel tempo come degli ambienti a se stanti, marginali, non integrate al resto della città.

Ciò non vuol dire però che questi quartieri non abbiano sviluppato nel tempo un'identità temprata, reale, grazie soprattutto alle persone e ai luoghi vissuti dalle stesse.

La periferia di Mazara del Vallo è caratterizzata dalle famose cave tufacee ormai abbandonate, che hanno contraddistinto la produzione edilizia fin dalla prima metà del 1800. Tali ambienti, nonostante la loro marginalità, hanno saputo conservare nel tempo una memoria storica pur rimanendo celati nella quotidianità del cittadino mazarese.

Le cave di Mazara sono per Carlo e Paola un tramite che, attraverso l'innovazione, la partecipazione e la progettazione, può rivalorizzare e riqualificare

il territorio anche e soprattutto grazie alla condivisione e alla diffusione del loro hub e di un Itinerario che promuova il patrimonio attraverso visite guidate, a partire dalle prime 3 cave scelte per valore storico, naturalistico e culturale, un processo di rigenerazione graduale, incrementale ed inclusivo, che tocchi diverse tematiche, dalla storia all'arte, dalla riqualificazione e riattivazione alla valorizzazione, dalla co-progettazione alla co-produzione. Le cave rappresentano una grande opportunità di valorizzazione del patrimonio attraverso una nuova offerta formativa, turistica e culturale, che metta questi luoghi al centro di nuove dinamiche positive di sviluppo del territorio; una periferia, così come qualsiasi luogo insediato dall'uomo, è implicato da dinamiche di trasformazione continue che portano il paesaggio a evolvere e ad adattarsi. La cava di Periferica è stata in grado di trasformarsi in un vero e proprio hub culturale grazie e soprattutto a tutte le persone che negli anni si sono succedute per creare una nuova trasformazione di questo ambiente. Un luogo di incontro, di condivisione, di diffusione che da periferico è divenuto centrale, un fulcro culturale e creativo che non soltanto nella cittadina di Mazara, ma anche nella Sicilia stessa ha trasformato il modo di intendere cosa sia periferia e marginalità.

Il progetto Periferica ha incontrato negli anni diverse difficoltà soprattutto per quanto riguarda le dinamiche di diffusione del progetto all'interno del contesto cittadino: ci è voluto del tempo prima che si intendesse Periferica come una realtà senza nessun fine politico e propagandistico. Anzi, proprio Periferica ha manifestato il suo dissenso nella lentezza burocratica e il disinteresse delle Istituzioni, in quanto parte dei finanziamenti per le attività organizzate vengono direttamente da bandi culturali perlopiù privati vinti. L'assenza di incentivi economici e la scarsa progettualità lasciano questi luoghi inutilizzati ed a rischio di speculazioni edilizie. In momenti di staticità economica, l'idea dei fondatori del progetto è quella di creare una sinergia con le Istituzioni e i commercianti locali per investire tutti insieme su realtà come quella di Periferica, tentando di dare respiro alle risorse di tutta la comunità.

“Il secolo scorso è stato quello dei centri storici, questo che stiamo vivendo è invece quello delle periferie, nuovi spazi della vita cittadina, in cui ognuno di noi deve sforzarsi per trovare e promuovere la bellezza che si nasconde in questi luoghi” Dario Franceschini - Premiazione Culturability 2017



“É come se avessi  
creato una casa per  
tante persone”

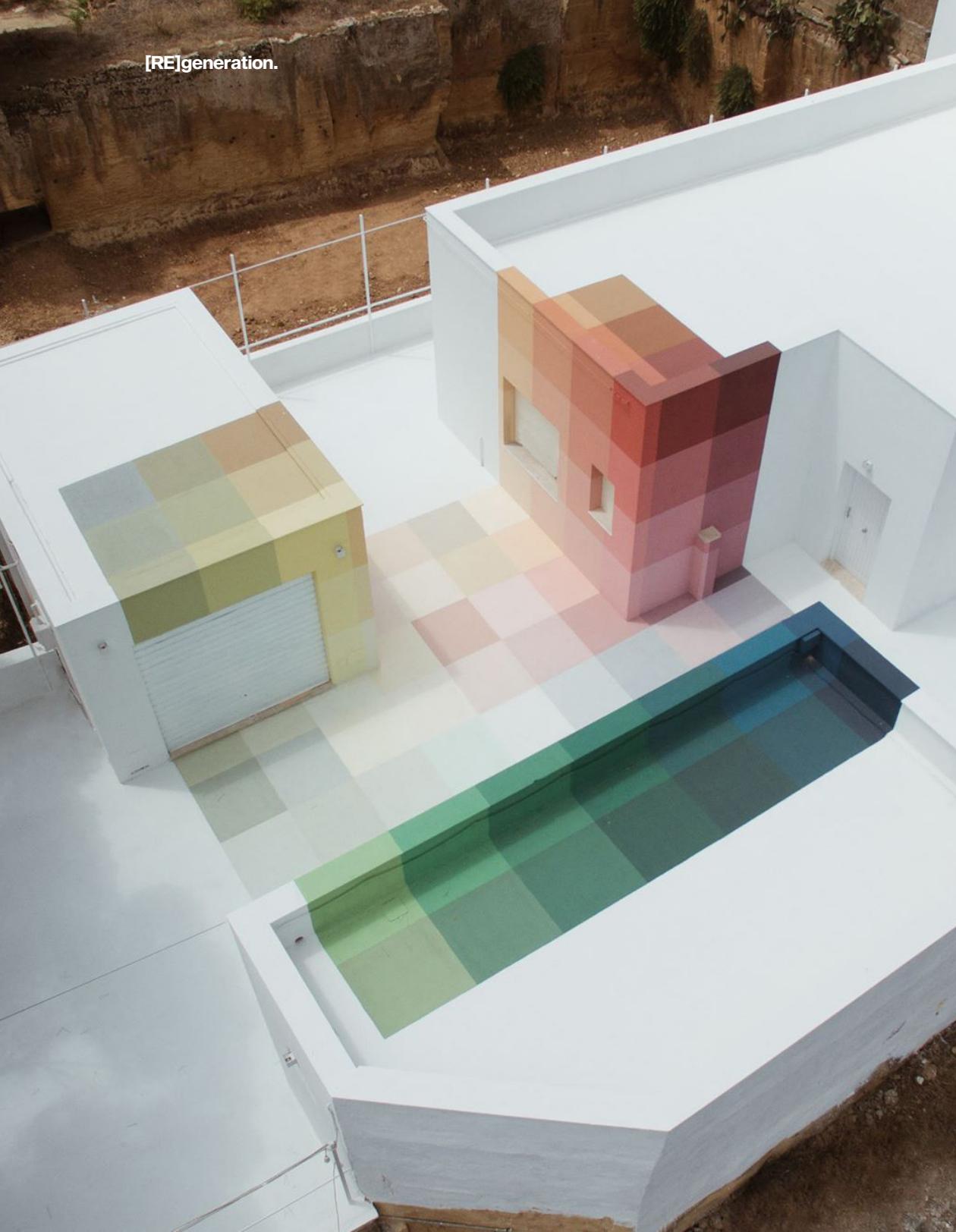
Paola Galuffo - Periferica

[RE]generation.





[RE]generation.



# Casa Periferica

Casa Periferica è uno spazio riattivato attraverso la rigenerazione urbana e la cultura dopo anni di abbandono, un ex asilo degli anni '70 in un quartiere periferico della città totalmente rinnovato.

Si affaccia sull'antica cava di tufo di duemila metri quadri che ospita il parco dove Periferica organizza attività ed eventi, ed esattamente sopra Evocava, il museo delle cave, che conduce alla cattedrale sotterranea, la cava ipogea più grande della città.

Casa Periferica è un parco culturale contemporaneo, un centro creativo che ospita eventi pubblici, mostre e meeting.

Un hub di innovazione dove mettere insieme creativi, associazioni, cittadini per poter costruire insieme alla comunità il primo parco culturale che Mazara del Vallo non ha mai avuto.

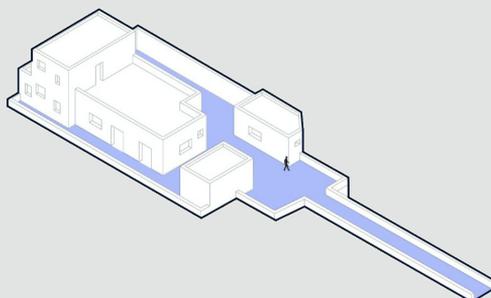
Durante l'anno, Casa Periferica ospita attività, persone e progetti.

È un centro creativo con un playground per eventi, una foresteria, uffici con coworking, una cucina sociale. Nella foresteria vengono ospitati artisti locali, italiani e internazionali che nell'ambiente stimolante, dinamico e creativo trovano lo spazio ideale per realizzare i loro progetti al fine di intervenire e impattare sul territorio.

Un luogo che rigenera, dove crescere, lavorare e divertirsi promuovendo cultura, arte e socialità. Dal 2017 Periferica ha avviato una serie di incontri, laboratori e cene di comunità che ospita all'interno di questi spazi, aprendo la Casa a luogo di incontro, crescita collettiva con il coinvolgimento di associazioni e cittadini, dando vita a momenti di confronto tra le realtà di Mazara del Vallo per avviare un dialogo collaborativo sulle possibilità di sviluppo e trasformazione del territorio.

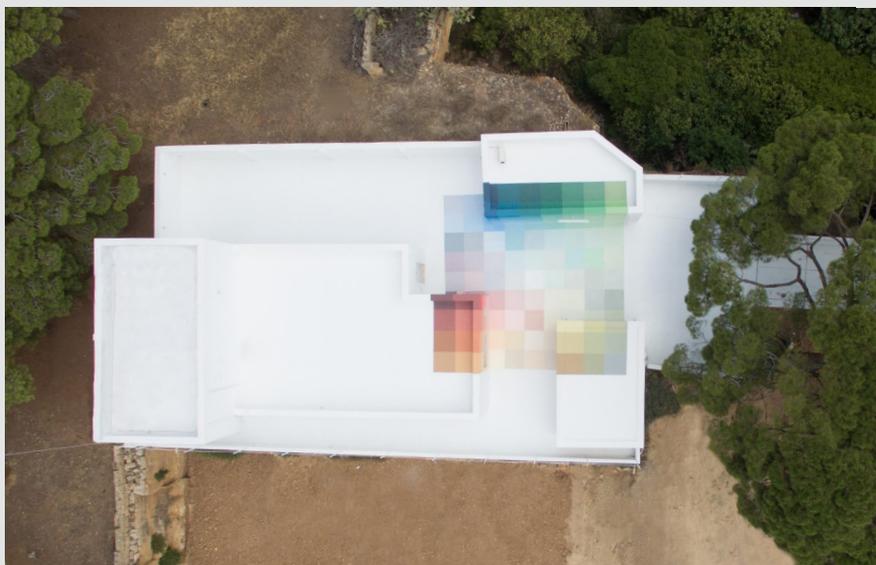
Casa Periferica vuole essere una Casa per la città, diventare un punto di riferimento per la comunità creativa e non, un luogo attivo e propositivo con l'obiettivo di lavorare con il territorio, le persone, essere motore di cambiamento collettivo in sinergia con il contesto culturale.

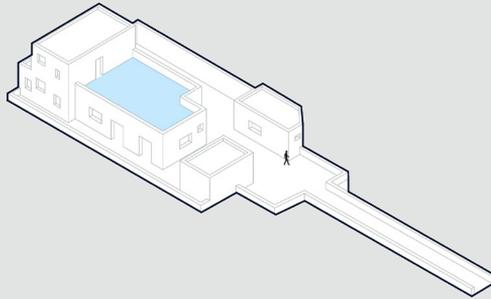
**[RE]generation.**



## **Playground**

Lo spazio aperto di Casa Periferica, 400 metri quadri di energia che si dipana tra coworking, cucina sociale, area performativa ed area food, dove poter organizzare ogni tipo di evento culturale, sociale o di semplice intrattenimento, come talk, degustazioni, performance, presentazioni, mostre, rassegne cinematografiche, meeting.



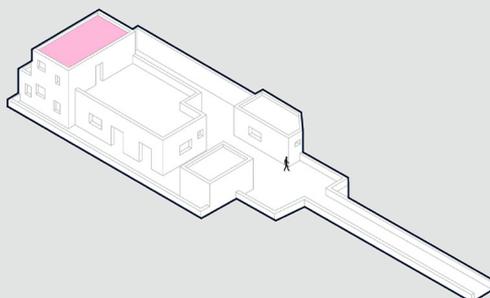


## Foresteria

Camere e rifugi temporanei fino a 24 posti letto, 400 metri quadri dedicati all'ospitalità.

Un posto dove dormire, lavorare, creare a stretto contatto con gli eventi e la comunità creativa. La Foresteria è anche residenza di artisti, designer e progettisti impegnati in progetti artistici e culturali.

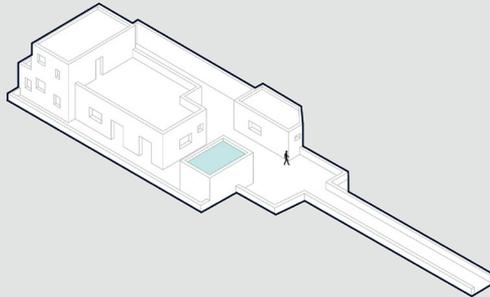




## Studi e Coworking

Un nuovo spazio di lavoro, un ufficio personale pensato per professionisti, imprese ed organizzazioni, nato per stimolare creatività e concentrazione, sviluppare produzioni e favorire la contaminazione tra diverse discipline.





## Social Kitchen

La cucina aperta è uno spazio per la promozione sociale all'insegna del gusto e del territorio. Supporta degustazioni, pranzi, cene, aperitivi, workshop legati al gusto, esperienze.



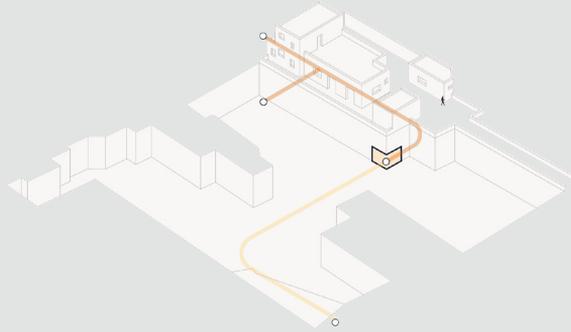


## **Parco**

Oltre mille metri quadri di parco circondati dal tufo dorato di Cava Periferica. L'area ospita circa 400 metri quadri di area performativa, dove poter organizzare ogni tipo d'evento.

Spazio in continua trasformazione, ospiterà un piccolo orto condiviso di quartiere, oltre alle palme dedicate alla produzione di manufatti artigianali.





## Evocava

Evocava è un Museo nato per tutelare, valorizzare e promuovere le antiche Cave di Mazara. Proprio al di sotto di Casa Periferica, si sviluppa un percorso ipogeo che culmina con Eco, la cava sotterranea più grande di Mazara, scoperta durante i primi lavori nel Marzo 2018. È possibile partecipare a visite guidate in compagnia dei fondatori del progetto, ed esperienze enogastronomiche legate alla tradizione lavorativa degli antichi cavatori.



[RE]generation.



# Intervista a Paola Galuffo

## Frida

Mio nonno era un cavatore dall'età di 6 anni fino all'età di 21. La mia famiglia fino alla generazione del nonno era conosciuta con la ingiuria, il nominativo di "Li cavaturi", i cavatori. Lui ha fatto di tutto per togliersi questo nome, è emigrato, è andato in Germania, ha lavorato nelle fabbriche, è diventato direttore poi è tornato, un po' vincente.

Poi nel 2013 quando ho iniziato l'attività Periferica, sono tornata a casa e ho detto "Sai nonno..", gli ho raccontato un po' il progetto e lui mi ha guardato e mi ha detto "Io non ci credo che una Galuffo torna in una cava!".

Però ha capito che in fondo stavamo raccontando la sua storia e quella di tutte le persone che prima di lui avevano lavorato qui.

Secondo me è un destino, è un paradosso talmente inaspettato. Forse il legame con questa pietra e questa terra scorreva dentro di me.

Nel 2013 nasce il progetto Periferica da un'idea mia e di Carlo, un mio collega e fondatore del progetto.

Iniziamo a pensare a come utilizzare questo luogo.

Abbiamo iniziato a pensarlo come un grande contenitore che potesse contenere tutto ciò che desideravamo, tutto ciò di cui sentivamo il bisogno tanto quanto le altre persone, gli altri cittadini di Mazara.

E quindi abbiamo orientato il primo Festival lanciando una call aperta a studenti di architettura design e comunicazione per contribuire alla rigenerazione di questo luogo.

[RE]generation.



Il Festival nasceva proprio con questo intento: riunire più persone diverse possibili con diverse competenze, con diverse conoscenze, con diversi punti di vista, metterli insieme in un luogo, dare un obiettivo comune e poi vedere come loro insieme sviluppavano i contenuti, i progetti, nuove idee che nascevano.

L'obiettivo di Periferica è cambiato negli anni. Man mano negli anni l'intera città ha avvertito l'importanza che un simile progetto poteva avere.

Gli altri proprietari delle altre cave di cui il quartiere Macello è pieno si sono avvicinati a Periferica quindi adesso Periferica ha cambiato la sua missione, che è quella di valorizzare, tutelare e promuovere questo patrimonio perché negli anni punto ci siamo accorti che sono contenitori non soltanto alle storie di chi ci lavorava ma tutte le tracce che sono incise in queste pareti raccontano uno spaccato della vita della storia di Mazara che spesso non viene ricordata o conosciuta.

La cosa che mi rende più soddisfatta è ciò che ho costruito in Sicilia è l'aver costruito un luogo che chiunque passa da qui poi definisce casa, perché si sente libero di essere ciò che è, si sente libero di dare tutto se stesso, dare la propria forza creativa, i propri sentimenti vengono messi totalmente a nudo.

È come se avessi creato una casa per tante persone.

[RE]generation.





[RE]generation.



# Cave.

## La storia nascosta di una città

Etimologicamente, Mazara del Vallo deriva dalla parola orientale Maara, “la rocca”, intesa come “approdo roccioso”.

Per la sua strategica posizione geografica, come altre città di frontiera, nel corso dei secoli ha conosciuto numerose dominazioni, dai Fenici ai Borboni, passando sotto Greci, Romani, Bizantini, Vandali, Goti, Saraceni, Normanni, Svevi, Angioini, Aragonesi.

Le tracce più evidenti sul territorio attuale sono quelle lasciate dai Normanni e i Saraceni. Il vecchio centro storico, un tempo racchiuso dentro le mura normanne, include numerose chiese monumentali risalenti all’XI secolo. Presenta i tratti caratteristici dei quartieri a impianto urbanistico islamico tipico delle medine, la Casbah, le cui viuzze strette sono marchio di fabbrica. Oltre alla forte matrice multiculturale, la città nasconde gelosamente diversi spazi ipogei, cave di origine sia naturale che antropica per un totale di più di 100mila mq, dalle quali venivano estratti materiali in maniera costante nel tempo per utilizzare in edilizia il caratteristico tufo tipico delle abitazioni locali di cui è costruita la maggior parte della città storica e le antiche chiese. Questi spazi hanno creato nel tempo dei veri e propri buchi all’interno del tessuto urbano, enormi vuoti urbani venduti come semplici terreni, ora celati dietro muri o sfruttati come terreni edificabili, ignorando e non rendendo giustizia alla storia che essi portano con sé.

A Mazara, città senza parco, le cave occupano circa 100mila mq, sviluppando un articolato sistema di parchi, gallerie, caverne e giardini. Le più antiche risalgono alla stessa fondazione della città, e si inseriscono nel tessuto urbano periferico, a circa 1 km dal centro città.

Nel quartiere il Macello di Mazara del Vallo vi è una di queste cave e, un’area dismessa, lasciata a se’ stessa risalente al 1800.

Attraverso l’innovazione e la comunità di progettisti si racconta il valore e la storia di questi luoghi: uno storytelling dell’evoluzione di una città e di

[RE]generation.



un territorio attraverso la stratigrafia delle cave, con l'ambizioso progetto di trasformare questo spazio in un museo evocativo delle cave, Evocava.

La storia che ruota attorno al luogo dove è partito il progetto culturale Periferica, racconta attraverso stratigrafie sedimentarie, così come il tufo di cui sono composte le cave, momenti storici e dettagli umani che, dall'epoca Paleocristiana ad oggi coinvolgono il territorio e le persone della zona.

Periferica porta avanti dal 2013, un percorso di analisi e valorizzazione di questi luoghi, sperimentando nuove modalità di riattivazione insieme ad università, associazioni ed imprese.

La parte più antica è composta da un ipogeo di circa 3000 mq risalente al 1344, rinvenuto per caso dai ragazzi di Periferica insieme all'architetto e geologo Mario Tumbiolo. Tale spazio, celato dietro a un semplice muro della cava, a memoria dei più anziani utilizzato come mangiatoia, nascondeva tracce di un passato e di una memoria dimenticata.

Questa traccia antropologica è emblematica in quanto rappresenta quella cosiddetta punta dell'iceberg di un substrato culturale nascosto da anni di passaggi umani e naturali; un paesaggio e un territorio che mutano nel tempo e che si trasformano in base alle necessità della comunità.

Intorno al 1800 le cave sono state sfruttate per l'estrazione del materiale costruttivo più comune nel circondario, ovvero il tufo; tale sfruttamento avvenne fino agli anni a ridosso della seconda guerra mondiale: le cave subirono una nuova trasformazione e cambiò nuovamente la destinazione d'uso, in quanto vennero convertite a rifugi antiaereo.

Dal dopo guerra ad oggi, ha il via un fenomeno particolarmente invasivo: la costruzione all'interno delle cave. Vennero realizzati in diversi ambienti della città abitazioni, edifici di vario uso, e nel nostro caso, un asilo. Si identificano quindi i vuoti urbani che, nascosti da muri alzati per necessità costruttive, andavano a celare ciò che fino ad allora aveva caratterizzato il paesaggio locale. Oggi, una nuova trasformazione è già in atto e si prepara a dare nuova forza e destinazione alla cava occupata da Periferica con la realizzazione del Museo come mezzo per la tutela, valorizzazione e promozione del patrimonio storico-naturalistico delle cave presenti sul territorio di Mazara del Vallo.

In questo caso, le cave vengono viste come opportunità e mezzo per la diffusione di una cultura collettiva. La creazione di tale Museo andrà a innescare un processo graduale di rigenerazione, il quale sarà in grado di coinvolgere oltre che i professionisti del settore, anche gli stessi abitanti.

[RE]generation.







#periferici

2014



Ricreazioni

2015



Realtà abitabili

2016

# Progetti.



Microvillage



The open museum



The open museum

2017

2018

2019

[RE]generation.



#periferici

la periferia si racconta



PERIFERICA

## # periferici

- Nel 2013 Periferica vince il Primo Premio al concorso nazionale Ri.U.So bandito dal Consiglio Nazionale degli Architetti come miglior progetto italiano di rigenerazione urbana sostenibile
- Nel 2014 Periferica partecipa al concorso nazionale emesso da CheFare, con in palio 100.000€ per il miglior progetto culturale italiano

#periferici è un'indagine sociale del territorio di Mazara del Vallo a sostegno del progetto presentato al bando di CheFare attraverso i luoghi della periferia della città.

#periferici è una mappatura di luoghi e persone, testimonianza delle potenzialità del luogo ma anche delle mancanze.

I soggetti intervistati sono ragazzi, giovani che abitano la periferia di una città che avverte sempre più la necessità di interventi, una città come tante altre nel Sud Italia da cui i giovani sono costretti ad allontanarsi per mancanza di un futuro possibile.

Attraverso questa indagine, nelle interviste ne identificano i problemi e le risorse, ne evidenziano i vuoti da colmare.

Un'analisi del contesto che permette di mapparla e attraverso punti e parole chiave, un progetto visivo che mira alla ripresa dei quartieri periferici degradati di Mazara del Vallo ma con occhi nuovi, di giovani che intravedono prospettive differenti per i propri quartieri, per la propria città, per il proprio territorio rimarcandone il legame e il senso di appartenenza.

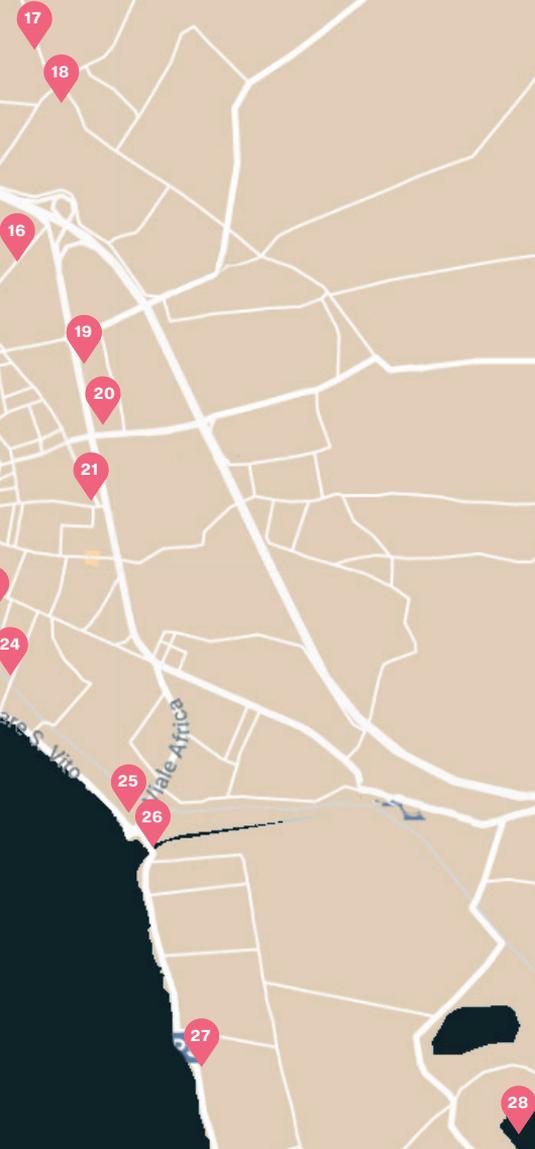
Un futuro fatto di progetti, riattivazione, servizi, riqualificazione, valorizzazione: possibilità.



- 1 — **Capo Feto** | Vincenzo Cancemi
- 2 — **Tonnarella** | Giovanni Iannuzzo
- 3 — **Sopraelevata** | Nadia Burzotta
- 4 — **Porto Nuovo** | Silvio Davì
- 5 — **Miragliano** | Adriano Parisi
- 6 — **Mazaro** | Tiziana Giacalone
- 7 — **Ponte Mazaro** | Leila Hannachi
- 8 — **Mercato Stadio** | Marco Marrone
- 9 — **Casbah** | Francesco Messina
- 10 — **Piazzale Quinci** | Battista Trinca
- 11 — **C.so Vittorio Veneto** | Alberto Grammatico
- 12 — **p.za Makara** | Marta Gayczak
- 13 — **La Scinnuta** | Vittorio Di Stefano
- 14 — **Ospedale** | Anita Galuffo
- 15 — **Mercato** | Clara Burzotta
- 16 — **Contrada Serroni** | Giulio Vitale
- 17 — **Mazara 2** | Alessia Amabilino
- 18 — **Mazara 2** | Peppe Pipitone
- 19 — **Parco Giochi** | Giulia Bonanno

- 20 — **Via Potenza** | Roberta Ragonese
- 21 — **Corso Italia** | Bruno De Santi
- 22 — **Gorgo Rosso** | Giulia Gancitano
- 23 — **Drive In** | Francesco Di Giorgi
- 24 — **Santa Gemma** | Giulia Romagnosi
- 25 — **Rotonda** | Michele Mandirà
- 26 — **Ponte per Quarara** | Paola Galuffo
- 27 — **Quarara** | Francesco Clabrese
- 28 — **Gorgi Tondi** | Sergio Diodato

# # periferici



## 2 — Tonnarella | Giovanni Iannuzzo



**Carlo - Dove siamo?**

**Giovanni - A Tonnarella.**

**- Perché hai scelto questo posto?**

Perché è un posto che mi riguarda e dovrebbe riguardare tutti i cittadini mazaresi.

**- Cosa manca secondo te nel tuo quartiere?**

Manca tutto, dei luoghi dove i ragazzi possano ritrovarsi e stare insieme in tranquillità.

**- Tonnarella viene assaltata d'estate ma cosa succede quando la stagione estiva termina? Quando non c'è più nessuno cosa diventa questo luogo?**

Tutti i mazaresi conoscono Tonnarella ma non sanno che si spegne durante il periodo invernale, tutti si trasferiscono nel centro della città dimenticandosi di questa area.

**- Che luoghi preferivi frequentare quando eri piccolo?**

Ho sempre frequentato questa zona perché si è sommersi dalla natura, si vive in maniera tranquilla, c'è il mare.

Ci sono tanti posti interessanti che bisognerebbe risistemare. Si può usufruire del nostro mare, spiaggia e natura per fare sport e come luoghi di incontro.

**- Ai ragazzi che frequentano il centro suggeriresti di passare da Tonnarella?**

Io suggerisco di passare da Tonnarella se qualcosa cambia, se qualcuno inizia a cambiare questa zona, a migliorarla.

**- Una parola per descrivere la periferia?**

Mare.

### 3 — Sopraelevata | Nadia Burzotta



**Carlo - Dove siamo?**

**Nadia** - Siamo alla sopraelevata nuova, alla fine di Tonnarella.

**- Perché hai scelto di rappresentare questo posto?**

Perché rappresenta esattamente la politica cittadina di Mazara: non saper curare gli spazi.

**- Ci spieghi meglio perché? Cosa c'è qui?**

Di là c'è il mare, una spiaggia bianca, molto bella, un po' mal ridotta. Quando passi con la macchina vedi il tramonto, una cosa bellissima, poi arrivi arrivi qua e c'è questo e ...finisce un po' la magia?

**- Perché c'è questo? Per una politica di sviluppo economico della città?**

Si, dicevano dovesse servire per il mercato ittico che in realtà va alla deriva.

**- Quindi tu sostieni che questa sia un'opera inutile? E cosa avrebbero potuto fare secondo te in questo stesso posto?**

Avrebbero potuto fare una continuazione del litorale, qualcosa di utile e accessibile ai cittadini, qualcosa che potesse potenziare il turismo o comunque essere in linea con le bellezze di questo posto.

**- Hai ricordi particolari legati a Tonnarella?**

Tutti i mazaresi li hanno, l'estate è sempre qui, poi abito a due passi da qui e ci passo regolarmente ogni giorno.

[RE]generation.



**- Solitamente i mazaresi frequentano Tonnarella durante il periodo estivo perché molti hanno qui la loro casa di villeggiatura, è il luogo di vacanza Tonnarella. Ma cosa succede quando l'estate volge al termine?**

Prima di tutto la spiaggia comincia a diventare sporca, più dell'estate. Durante le tempeste e i temporali le strade si allagano, si deteriora un po' tutto.

**- Secondo te cosa potrebbe essere Tonnarella durante il periodo invernale?**

Una spiaggia, continuare ad essere una bella spiaggia, pulita, un luogo per fare una passeggiata, leggere un libro.

**- Secondo te perché una persona dovrebbe venire a Tonnarella, d'estate o anche d'inverno?**

D'estate ovviamente per il mare, d'inverno per il panorama, l'atmosfera, i tramonti.

**- Secondo te perché una persona non dovrebbe venire a Tonnarella?**  
Perché nessuno la cura.

**- Tu abiti qui nei dintorni, Tonnarella è il tuo quartiere tutto l'anno, se dovessi scegliere cosa realizzare qui un domani, un elemento che credi possa essere utile a tutto il quartiere?**

Una qualsiasi struttura che possa essere fruibile durante tutto l'anno per i cittadini.

**- Una parola per identificare la periferia?**  
Inquinata.

## 5 — Miragliano | Adriano Parisi



**Carlo - Dove siamo?**

**Adriano** - Siamo a Miragliano, Contrada Miragliano per altri, detta anche Miragghiano.

**- Perché hai scelto di rappresentare questo posto?**

Ho scelto questo posto perché ci son cresciuto d'estate e mio nonno e mio padre sono cresciuti qui in zona.

Lo conosco per racconto, so che era un posto molto bello.

Mi raccontavano che era il posto delle scampagnate, della Pasquetta che facciamo adesso noi nelle varie case; venivano tutti qui, tutto pieno di gente e si stava dalla mattina alla sera a mangiare, arrostitire, suonare.

**- E invece adesso le scampagnate dove si fanno?**

Adesso si fanno o in spiaggia o ognuno al suo villino.

Qui attorno non c'era nulla se non aperta campagna per chilometri, cosa che nel giro di pochi anni poi è cambiata totalmente.

**- Adesso invece secondo te quanto i mazaresi conoscono Miragliano?**

Poco, pochissimo.

Molti sanno che vita c'era prima qui, altri dalle scuole elementari e le scuole medie sanno dei racconti delle catacombe e dei reperti storici trovati nelle grotte.

**- Secondo te c'è un buon motivo per venire qui a Miragliano?**

Si, c'è un motivo storico: capire e pensare a che posto è stato questo che è un posto antichissimo con un importante valore e significato per gli abitanti di Mazara.

Bisognerebbe venire accompagnati pure per immaginare cosa in realtà c'era qui a fianco.

[RE]generation.



E' bello pure pensare che questo era il letto del fiume Mazara, che tutti conosciamo ma in pochi sanno che passa di qui, che qui è un ruscello ma poche centinaia di metri più avanti diventa un vero e proprio fiume.

**- Ci dici la tua parola sulla periferia?**

La mia parola sulla periferia è "grigia", e ti spiego perché: perché è molto discontinua come ambiente a livello visivo, le costruzioni sono tutte discontinue l'una dall'altra.

Penso sia dovuto ai periodi del boom edilizio in cui si costruiva così, da un giorno all'altro senza stare attenti a tenere un po' di armonia nel paesaggio, però comunque sono posti dove siamo cresciuti tutti noi, io stesso ho una nonna che viveva qui, una che viveva in zona Trasmazzaro.

Sono posti pieni di bei personaggi, storici, posti in cui si vive bene.

Mi piacerebbe vederle più curate, non solo con qualche aiuola qui e la ma...

**- ...un po' di colore.**

## 7 — Ponte sul Mazaro | Leila Hannachi



**Carlo - Dove siamo?**

**Leila** - Sul fiume Mazara, nella zona di Trasmazaro di Mazara, un luogo dove in fondo è nata Mazara.

Mazara è nata attorno al fiume, il fiume come sorgente d'acqua è una ricchezza e quindi in genere le popolazioni e i cittadini tendono a stanziarsi accanto a queste sorgenti d'acqua e tendono ad allargarsi, infatti l'origine di Mazara è proprio questo fiume.

**- Perché hai scelto di rappresentare questo posto?**

Ci sono legata emotivamente perché fino a qualche anno fa abitavo nelle case popolari di fronte allo stadio e quindi quando ero piccola ogni tanto siccome io adoro stare in giro, adoro la strada, il fiume Mazaro era uno dei miei posti preferiti.

L'ho scelto non solo perché ci sono legata emotivamente ma anche perché questo posto potrebbe essere molto più bello di quello che è, da un punto di vista paesaggistico e da un punto di vista anche culturale perché Mazara fonda la sua attività primaria sulla pesca e quindi il fiume ancora oggi è un luogo importantissimo per quanto riguarda la pesca, però è maltrattato, dimenticato, sfruttato ma non curato e questo mi tocca un po' e dovrebbe toccare tutti i mazaresi.

**- Secondo te perché una persona dovrebbe venire qui?**

In realtà non posso fare a meno di rispondere a questa domanda con una domanda, perché non dovremmo venire qua?

Perché dobbiamo permettere che posti come questo vengano dimenticati, sfruttati e non valorizzati come dovrebbero.

Se il dragaggio fosse effettuato, se venisse pulito, se ci fosse anche qualche panchina con qualche albero, qualcosa che possa rendere questo posto fruibile e dia davvero un motivo per venire.

[RE]generation.



Nel mio immaginario ho sempre visto questo luogo animato da tanti ristoranti, locali, gente che suona, artisti di strada. Forse è un sogno troppo grande, però in fondo si parte sempre dai sogni, no, per cercare di migliorare le cose?

Allora sarebbe bellissimo in queste due sponde di questo fiume vedere anche dei ristoranti di cucine diverse...

...un locale arabo dove si mangia cibo tunisino, marocchino e in cui si sente quel tipo di musica e un altro locale dove si fanno arancine, panelle, patatine fritte, e poi un'altro in cui si cucina pesce, le potenzialità, le risorse ci sono.

**- Dicci la tua idea su questa piccola parte di città, tu cosa inizieresti a fare già domani?**

Dragaggio, subito.

Il primo obiettivo dovrebbe essere proprio quello di tornare ad avere un fiume pulito, perché non è più un fiume, è una discarica.

**- Una parola che secondo te può rappresentare la periferia?**

Me ne vengono due in mente, un po' contrastanti, una è dimenticanza, l'altra è potenzialità.

## 8 — Stadio | Marco Marrone



**Carlo - Dove siamo?**

**Marco -** Siamo al mercato ortofrutticolo di fronte allo stadio.

**- Perché hai scelto questo questo posto?**

Ho scelto questo posto perché è un luogo di ritrovo non solo per i mercanti ma anche per i cittadini.

**- C'è un ricordo particolare che ti lega a questo posto, allo stadio o al fiume?**

Lo stadio è un luogo che mi lega molto a mio padre perché fin da piccolo andavamo a vedere le partite insieme.

**- Perché una persona dovrebbe venire qui in questo posto?**

Perché questa piazza oltre ad essere un mercato è anche un luogo di ritrovo per la gente, poi c'è il fiume che ha un certo fascino.

**- Tu in che quartiere abiti?**

Quartiere Trasmazaro.

**- Pensi che manchi qualcosa al tuo quartiere in particolare?**

Quello che più mi interessa del mio quartiere è la rivalutazione del fiume, ha molto fascino e in queste condizioni non rende al meglio, crescendo ci si avvicina di più verso il centro.

**- Una parola che secondo te può rappresentare la periferia?**

Vuota.

## 9 — Casbah | Francesco Messina



**Carlo - Dove siamo?**

**Francesco - Siamo nella Casbah di Mazara del Vallo.**

**- Perché hai scelto di rappresentare questo posto?**

Ogni volta che volevo staccarmi un attimo dalla città venivo qui perché trovavo un'altra realtà, come uno Stargate.

**- La Casbah è un impianto, una zona, un impianto urbano che è geograficamente al centro di Mazara, no?**

**Periferica è un progetto che si occupa delle periferie, perché siamo qui a parlare della Casbah? Cos'è la periferia?**

Ci troviamo qui perché mi sento di poter dire che per i cittadini la Casbah di Mazara del Vallo è sempre stato sempre un luogo ai margini della città, nessuno si addentrava nella Casbah senza qualche pregiudizio. E' quello, la periferia può essere un posto della mente perché, e lo è a tutti gli effetti quando si parla della Casbah, perché sta ai margini, pur trovandosi al centro, nel fulcro della città.

Ecco, forse per questo è considerata periferia.

**- Pensi che i mazaresi conoscano la Casbah? O meglio, secondo te, come i mazaresi conoscono la Casbah?**

I mazaresi secondo me non sono stati educati.

Ora, non voglio parlare... Non sono stati educati perché non tutti i mazaresi conoscono la Casbah. Conoscono il posto, camminano per le strade e forse qualche volta se ne vantano però senza sapere cosa rappresenta e quanto è importante per la città a livello culturale ma nel senso più ampio. Avere una realtà diversa, avere una cultura, un'etnia diversa nel proprio paese rappresenta una ricchezza.

Rappresenta una ricchezza perché ci può dare una sorta di specchio dal momento in cui siamo molto simili a quella cultura, alla cultura araba.

Proveniamo dalla cultura araba oltre che da altre culture.



**- In che modo vivono i giovani d'oggi la Casbah? O come la vivi tu?**

Ok, quello che vedo io, quello di cui mi sono reso conto, è che la vivono come una cosa da esibire, perché effettivamente è un posto stupendo, si riconosce che è un posto stupendo, però io credo non abbiano la memoria necessaria per viverla come si dovrebbe vivere.

Non hanno memoria perché probabilmente non hanno avuto modo di approcciarsi, o forse non c'è stata ancora una volta, un'introduzione alla città. Non c'è stato un momento in cui si è detto che la città di Mazara è anche questo. Il cuore della città di Mazara è anche questo.

**- Una parola che secondo te può rappresentare la periferia?**  
Memoria.

## 19 — Parco giochi | Giulia Bonanno



**Carlo - Dove siamo?**

**Giulia** - Siamo in via Potenza, a Mazara del Vallo, precisamente nel parco giochi tra le due scuole elementare e l'asilo.

**- Perché hai scelto di rappresentare questo posto?**

G - Perché innanzitutto qui è dove vivo da ormai da 13 anni, e poi perché secondo me rappresenta molto bene lo spirito di questa città, soprattutto questo parco giochi che è il risultato delle proteste sollevate dalle madri dei bambini di questa scuola perché qui in realtà doveva sorgere un centro di smaltimento rifiuti.

Quando è stato costruito è stato una bella espressione di senso civico da parte delle madri di questi bambini.

**- Attualmente in che stato versa?**

Parla da solo penso, attualmente ovviamente come ogni cosa non è tanto il problema farlo quanto mantenerlo.

E' stato abbandonato quasi subito dopo la realizzazione, è stato sfruttato pochissimo.

Inizialmente doveva servire ai bambini delle scuole ma insomma non viene gestito in nessun modo.

**- Pensi che manchi qualcosa a questo quartiere in particolare oltre ad un parco giochi che sia meglio gestito?**

Penso che manchi un'identità a questo quartiere, qualcosa che lo caratterizzi.

**- Eppure via Potenza è conosciuta dai mazaresi...**

G - E' conosciuta dai mazaresi, ma è conosciuta per essere uno dei quartieri più malfamati di Mazara, è abbastanza pericolo, e io che lo abito confermo questa cosa.

Anche il quartiere in cui ero piccola non era un quartiere in cui era facile uscire fuori, giocare. Da bambina non ho vissuto il mio quartiere ma come non vivo questo adesso.

[RE]generation.



**- Quando sei arrivata qui che impressione hai avuto?**

Avevo 11 anni, non ho avuto un'impressione.

Casa mia, come tutte le case che ci sono qui, che siano ville, condomini o unifamiliari, sono pensate come delle fortezze in cui qualcuno si rinchiude, non esiste una vita di quartiere fondamentalmente.

**- Consigliaresti ad una persona di venire qui?**

Per come il quartiere si trova in questo momento no, il problema principale secondo me di questo quartiere è che manca una vera e propria identità, nel senso che non siamo nel centro città ma non è nemmeno una zona periferica, le periferie di Mazara come i quartieri non sono caratterizzate e tral'altro è un peccato perché sono molto variegata tra di loro.

L'idea bella sarebbe quella di creare un sistema di periferie, ma in realtà si frequenta di più il centro perché è più vivibile.

**- Quindi pensi che il centro sia più frequentato perché sia una zona più interessante o perché sia una zona più vivibile di Mazara?**

Non penso che le periferie siano meno interessanti del centro, lo sono in maniera diversa ma il centro offre più servizi e la gente va lì...

**- Una parola per identificare la periferia?**

Degrado, ma in realtà è perché penso alla nostra periferia. In realtà c'è anche il fascino nel degrado penso, però anche qui non è sfruttato.

**- Quindi è degrado, sì?**

Sì, ad oggi è degrado.

## 20 — Via Potenza | Roberta Ragonese



**Carlo - Dove siamo?**

**Roberta** - Siamo in una parte periferica di Mazara del Vallo, a cavallo tra via Potenza e le case popolari.

**- Perché hai scelto di rappresentare questo posto?**

Questo luogo a mio parere è molto caratteristico della periferia di via Potenza perché è uno slargo a cavallo di una strada molto trafficata e anche una parte in cui vivono ed abitano molte persone.

Le case popolari sono anche un elemento architettonico e strutturale molto particolare di questo luogo.

**- Tu pensi che via Potenza e le aree limitrofe abbiano un potenziale?**

R - Le aree di via Potenza e le aree limitrofe possono sicuramente avere molte risorse da poter dare all'intera parte periferica della città, infatti in questa zona ci sono dei contrasti di spazi.

C'è questa strada molto trafficata, parallelamente ci sono delle aree abitate e anche dei vuoti urbani.

Questi vuoti urbani potrebbero sicuramente essere riutilizzati e ripensati che non solo sia una barriera, faccia da barriera tra la strada e le parti abitate ma che coinvolga nuove energie, attività dia una forma di riqualificazione a questo intero quartiere. In questo quartiere mancano i servizi principali e delle aree di aggregazione, è come una distesa di cemento semplicemente una delle arterie principali della città che collega altre parti ma per il resto ci sono delle parti molto attive che da anni si affacciano su questa strada, delle scuole ma non ci sono esattamente delle parti della città che abbiano un valore sociale e di aggregazione.

[RE]generation.



**- Abiti in via Potenza da quando eri piccola, appartiene a quei luoghi che frequentavi quando eri piccola?**

Quando ero piccola purtroppo non mi era quasi concesso uscire proprio per la mancanza e la carenza di luoghi e parti di questo quartiere adatti ai bambini e alle attività che i bambini possono svolgere senza correre pericoli. Adesso non frequento via Potenza, la frequento semplicemente per andare a trovare i miei genitori perché abito fuori.

**- Ma se via Potenza ospitasse delle aree interessanti un po' ti farebbe piacere uscire e incontrarti lì con le persone?**

Se questo quartiere conservasse al suo interno delle aree che mi potessero permettessero di viverlo veramente per le sue caratteristiche e potenzialità, sicuramente sarei invogliata a non stare semplicemente a casa e questo ovviamente a suo modo porterebbe una conoscenza delle persone che vivono in questo quartiere.

**- Una parola che secondo te può rappresentare la periferia?**

E' uno spazio.

## 22 — Gorgo Rosso | Giulia Gancitano



**Carlo - Dove siamo?**

**Giulia -** Siamo nel quartiere Gorgo Rosso.

**- Perché hai scelto questo posto?**

Perché è dove ho trascorso la mia infanzia.

**- Pensi che una persona avrebbe un buon motivo per venire qui?**

Si, penso che di solito le persone che vengono qui di proposito sono i bambini e vengono a giocare, anche perché siamo vicini alle scuole, quindi sì, questo dovrebbe essere un motivo.

**- Secondo te ci sono aree attrezzate sufficienti per i bambini?**

No, palesemente no, lo spazio non manca però non c'è nessun tipo di servizio o un posto in cui i bambini possano essere al sicuro.

**- In che quartiere abiti?**

Via Castelvetrano.

**- Pensi che manchi qualcosa al tuo quartiere?**

Nel mio quartiere penso manchino spazi verdi.

**- Che luoghi preferivi frequentare quando eri piccola?**

Giocavo sempre nel garage sotto casa mia che era il luogo di aggregazione che avevo con gli altri bambini.

**- Una parola per descrivere la periferia?**

Possibilità.

## 23 — Drive In | Francesco di Giorgi



**Carlo - Dove siamo?**

**Francesco -** Siamo sul lungomare di Mazara.

**- Perché hai scelto di rappresentare questo posto?**

Perché è uno dei ricordi che ho di Mazara, se ho un'immagine di Mazara è legata al mare.

**-Secondo te perché una persona dovrebbe venire qui?**

Probabilmente se non vivi qui questa è un'immagine tra le più belle che ti può dare Mazara.

**- E secondo te perché qualcuno non dovrebbe venire qui?**

Stesso motivo del venire qui, qui non ci dovrete venire perché rappresenta la realtà. Ho sempre pensato che non è il posto ma chi ci sta, il lamentarsi che le cose non vanno bene ma non fare niente per cambiarle e lasciare che tutto rimanga quello che è. E' il motivo per cui io sono andato via da qui: le esperienze ci devono cambiare e quando ritorni devi fare in modo di essere una persona diversa da quella di partenza, no? E' questo forse il problema di Mazara, ti riporta alla situazione iniziale.

Se io un giorno dovessi avere soldi da investire, li investirei qui. Qui è da dove vengo, le radici non le dimentichi. Sicuramente ci si sposta, si cresce, si cambia, però se nasci in un posto alla fine è quello ti forgia e che ti forma.

**- Cosa pensi che manchi prima di tutto nel tuo quartiere?  
Se tu dovessi scegliere l'elemento da aggiungere domani per migliorare il luogo in cui vivi, quale potrebbe essere?**

Io abito nella zona Trasmazaro, lì è una zona quasi disabitata perchè mancano le case, ci sono tante costruzioni abbandonate.

**- Una parola che secondo te può rappresentare la periferia?**

Vuota.

[RE]generation.



# sottovalutata



# mare



# inquinata



# sfi



# vuota



# memoria



# pesca



# na



# socialita'



# rurale



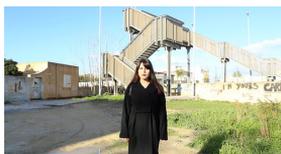
# abuso



# abb



# possibilita'



# inutilizzo



# vuota



# art

# Periferica risponde.



[RE]generation.



# Rigenerata 2018

Rigenerata è il Patto per il futuro sostenibile della città di Mazara del Vallo che l'associazione Periferica ha proposto ai candidati a sindaco della città in vista delle elezioni comunali del 28 aprile 2018, in linea con l'Agenda Globale delle Nazioni Unite.

Un'iniziativa nuova, dal basso, che chiede un maggior ascolto e dialogo da parte delle Istituzioni, dell'Amministrazione Comunale, con le associazioni e realtà che operano e agiscono attivamente nel territorio.

La richiesta di una maggior sinergia tra queste è necessaria allo sviluppo di questi progetti ma anche per una maggiore coesione sociale e sensibilità nei confronti del tessuto urbano e del capitale spaziale della città.

La lacuna più grande della rigenerazione urbana è proprio sita nella mancanza di coerenza tra la politica, le governance locali e gli attori attivi in progetti privati con la difficoltà di dialogo con il pubblico.

Ciascun candidato è stato invitato a sottoscrivere il Patto e rispondere a 4 domande sulle politiche che intendono adottare.

Una promessa per una città che vuole creare una sinergia tra la politica e i processi di rigenerazione già attuati sul territorio, un patto che sancisce una maggior collaborazione necessaria tra questi due attori.

- Come intende valorizzare il patrimonio dismesso o sotto-utilizzato della città?
- Quali politiche sull'integrazione culturale, sull'inclusione e coesione sociale?
- Quali politiche intendete adottare per la salvaguardia, tutela e promozione del patrimonio culturale, paesaggistico, ambientale della città?
- Come favorirete il rientro del capitale umano, creativo e professionale dei giovani? Politiche di educazione, contrasto a povertà educativa e disoccupazione?

**Rigenerata è un manifesto** di cultura urbana che identifica la rigenerazione di spazi inutilizzati -di proprietà pubblica o privata- come fine e dispositivo per promuovere lo sviluppo della città in sintonia con gli obiettivi dell'Agenda Globale delle Nazioni Unite<sup>1</sup>.

**Rigenerata è un patto** che Periferica<sup>2</sup> propone ai candidati a sindaco della città di Mazara in vista delle prossime elezioni amministrative del 28 aprile, al fine di adottare nuove metodologie di governance e gestione dello spazio pubblico, in sinergia con realtà attive del territorio.

**Rigenerata è una bussola** per orientare l'azione politica verso il futuro sostenibile della città. Sulla base di dati ufficiali e di modelli sperimentati in altre città, vengono proposte **quattro azioni** cardinali per affrontare le sfide del futuro: **aprire i luoghi, centralizzare i margini, ri-pensare i patrimoni, potenziare le persone.**

**Rigenerata promuove** la città moderna come organismo multi-sistemico, poli-settoriale ed interdipendente, che riflette nella tutela e valorizzazione dei patrimoni materiali ed immateriali le proprie opportunità di sviluppo, rifiutando la visione monadica di città isolata, divisiva ed autoreferenziale.

**Rigenerare** significa riconoscere lo **spazio urbano** quale complesso sistema di interazione tra luoghi e persone, non limitato alla sfera immobiliare ma articolato in contesti, modificabile solo con un approccio olistico, multidisciplinare e partecipativo, bilanciando architettura dei luoghi e dei processi.

[perifericaproject.org/rigenerata](http://perifericaproject.org/rigenerata) ↗



**Rigenerata**  
**Patto per la Mazara futura**

<sup>1</sup> Il 25 settembre 2015, le Nazioni Unite hanno approvato l'Agenda Globale per lo sviluppo sostenibile e i relativi 17 Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs), articolati in 169 Target da raggiungere entro il 2030.

<sup>2</sup> Periferica è un'organizzazione che promuove la rigenerazione urbana attraverso processi in grado di potenziare il legame tra comunità e territori.



## Aprire i Luoghi

*open data, governance, network*

**% immobili dismessi di Mazara: sconosciuta.**

*Aprire i luoghi* significa mettere il patrimonio immobiliare comunale a disposizione di organizzazioni in grado di erogare nuovi servizi per la comunità, in sinergia con gli enti pubblici<sup>3</sup>. Significa inoltre promuovere, regolamentare e stimolare la riattivazione di immobili privati, contrastando il consumo di suolo e facilitando la rigenerazione dell'esistente.

La Mazara futura dovrà essere ecologica, dotata di luoghi aperti a tutti, trasparenti e permeabili, per costruire comunità, socializzare, formare, educare.

*proposte*

- **Urban Center presso il Palazzo di Città**
- **Patto per l'Amministrazione. Condivisa dei Beni Comuni**



## Ri-pensare i Patrimoni

*tutelare, valorizzare, promuovere*

Mazara attrae solo il 10% dei turisti<sup>5</sup> della provincia e allontana il 30% dei propri giovani<sup>6</sup>. *Ri-pensare i patrimoni* significa promuovere Mazara come città magnetica e ricettiva, adottando strategie di sviluppo efficace, in grado di rivalutare il proprio capitale culturale, umano, ambientale, creativo. L'amministrazione adotterà politiche in grado di ridefinire il proprio posizionamento nel quadro regionale attraverso nuovi strumenti di tutela, valorizzazione e promozione, promuovendo il brand Mazara sul mercato internazionale.

*proposte*

- **Piano Strategico Comunale Integrato**
- **Piano di Educazione Ambientale**



## Centralizzare i Margini

*Includere, stimolare, generare*

**Il 40% degli italiani vive disagiatamente,** l'80% di loro in periferia<sup>4</sup>. Il contesto urbano riflette ed alimenta le condizioni di marginalità sociale, culturale ed economica. *Centralizzare i margini* significa riportare le persone al centro delle dinamiche di sviluppo del territorio attraverso nuovi modelli di partecipazione, in grado di garantire pari opportunità per ogni quartiere, proteggere le minoranze, celebrare le diversità culturali. Mobilità, Integrazione, Dignità abitativa, Educazione Civica, Comunicazione, sono le chiavi per portare queste marginalità al centro del futuro.

*proposte*

- **Piano di Mobilità Pubblica**
- **Fondazione per l'Integrazione Culturale**



## Potenziare le Persone

*educare, formare, unire*

L'emigrazione dei giovani (30%), la presenza di NEET\* (44%) e la disoccupazione (25%)<sup>6</sup> descrivono la **povertà educativa** come causa di una cultura di rassegnazione e individualismo, che annienta sul nascere nuove forme di protagonismo comunitario e di crescita territoriale. La povertà educativa alimenta quella economica e viceversa: *Potenziare le Persone* significa dar loro gli strumenti per emanciparsi, valorizzare le proprie competenze, ma anche saper interpretare il mondo per assumere posizioni eticamente valide.

*proposte*

- **Laboratori Formativi di Quartiere**
- **Università della Terza Età**



**Rigenerata**  
**Patto per la Mazara futura**

<sup>3</sup> Amministrazione condivisa per ricostruire legami di comunità - Labsus ↗

<sup>4</sup> Quante persone vivono nelle periferie disagiate - OpenPolls ↗

<sup>5</sup> Turismo, i dati sulla provincia di Trapani - TP24.it (Libero Consorzio di Trapani) ↗

<sup>6</sup> Italia, Paese vietato ai minori - Il sole 24 ore ↗

\* Neet (Young people Neither in Employment nor in Education and Training), ovvero giovani dai 18 ai 29 anni che non studiano e non lavorano.



## Le risposte di Salvatore Quinci Sindaco di Mazara del Vallo

**Come intende valorizzare il patrimonio dismesso o sotto-utilizzato della città?**

Partiremo dalla catalogazione, poi digitalizzata, del patrimonio storico-culturale cittadino, proseguiamo investendo gli uffici comunali preposti a effettuare le Perizie per valutare la stabilità degli edifici storici e aggiungo tutto il patrimonio immobiliare disponibile, fra le altre proposte vi è quello di Rendere attivo in modo permanente il Civic Center e l'Auditorium Caruso, e quella di Agevolare la fruizione dei Beni artistici e culturali attraverso imprese giovanili e le associazioni. L'aspettativa è di un'Amministrazione condivisa dove attori pubblici (l'Amministrazione Comunale con tutti gli uffici preposti) assieme ad attori privati ma con funzione pubblica (Periferica, assieme ad altre Associazioni, Enti del Terzo Settore, Imprese giovanili) si mettono insieme attorno ad un tavolo e progettano, programmano e decidono gli interventi da fare sottoscrivendo un patto come questo o altri che prevedono la valorizzazione delle risorse umane e materiali della nostra città.

**Quali politiche sull'integrazione culturale, sull'inclusione e coesione sociale?**

In risposta a questa domanda non voglio citarvi parti del nostro programma amministrativo perché penso che l'intero programma sintetizzato nelle parole: ABITARE, ACCOGLIERE, AGGREGARE, ASCOLTARE, ATTRARRE, verta su reali politiche di integrazione culturale e soprattutto favorisca l'inclusione e la coesione sociale della nostra comunità cittadina. Anzi rilancio dicendo che alla sottoscrizione del patto sarei ben felice di discutere con voi e con le altre associazioni su questi temi che compongono il nostro programma amministrativo per i prossimi cinque anni.



**Come favorirete il rientro del capitale umano, creativo e professionale dei giovani? Politiche di educazione, contrasto alla povertà educativa, alla disoccupazione?**

Questa è proprio una bella domanda e vi ringrazio di averla posta a tutti i candidati a Sindaco della nostra città. Perché sono sicuro che la risposta a questa domanda sia fondamentale per il futuro di questa comunità. Rispondo innanzitutto dicendo che affrontare la tematica implica una visione integrata di più aspetti che investono l'educazione, l'economia e il welfare. Per giungere ai cambiamenti necessari si lavorerà su 4 ambiti e cioè ISTRUZIONE, INNOVAZIONE, DIGITALIZZAZIONE, INCLUSIONE SOCIALE.

Nell'Agenda Europa 2020 la sfida di tutti i Paesi è centrata sul Capitale Umano, sullo sviluppo di competenze nuove, sulla capacità di coniugare saperi e abilità nei

nuovi contesti in rapida evoluzione. Nella nostra visione programmatica immaginiamo dunque un'azione integrata tra diversi attori pubblici e privati che insieme si attivano per la costruzione di una rete di relazioni con Enti e Organismi necessari alla creazione di occasioni di crescita e sviluppo integrato, che permetta di superare l'attuale stato di isolamento istituzionale;

Il punto di partenza è sicuramente lo sviluppo di una ISTRUZIONE di qualità permanente (longlife learning) capace di assicurare un buon investimento a tutela dell'occupabilità e dello sviluppo di ogni persona, un sistema integrato di tutta la filiera educativa che accompagna il bambino da zero a 6 anni, che ne ha cura nel difficile percorso della preadolescenza e dell'adolescenza dai 7 ai 16 anni e che conduca il giovane verso una vita adulta inclusiva e responsabile dai 17 ai 21 anni. In questo arco di tempo è necessario che il piccolo cittadino in divenire possa maturare una consapevolezza nuova e responsabile. Ogni persona tiene, infatti, nelle sue stesse mani una responsabilità unica e singolare nei confronti del futuro dell'umanità, nessuno può tirarsi indietro. La scuola può e deve educare a questa consapevolezza. A questo si aggiungeranno programmi di sensibilizzazione per educare i cittadini ad una civile convivenza e al rispetto del prossimo e della propria città, azioni

pensate di concerto con le Agenzie educative sparse sul territorio per realizzare corsi a costo contenuto per la formazione permanente: inglese, arabo, alfabetizzazione informatica e finanziaria, accrescimento autostima e crescita personale; l'intervento educativo dovrà accompagnarsi ad una prospettiva di continuità sul piano delle politiche economiche sostenibili e innovative attraverso le seguenti priorità stabilite:

**CRESCITA INTELLIGENTE** che sviluppa l'economia su conoscenza e innovazione: modernizzazione dei processi di lavoro, sviluppo della cultura digitale, tecnologie verdi e le reti intelligenti, sostegno alle startup, agli incubatori di idee nuove con la realizzazione del Mazara Smart Lab per la formazione dei giovani alle nuove tecnologie, aggregare e promuovere startup innovative con laboratori di idee e promuovere il coworking; Istituire la Consulta Giovanile, strumento per raccogliere idee innovative e pragmatiche dei ragazzi, facendo sì che non si disperdano, ma possano concretizzarsi con il supporto delle istituzioni a beneficio di tutti i cittadini.

**CRESCITA SOSTENIBILE** che promuove un'economia più efficiente, più verde, più collaborativa.

**CRESCITA INCLUSIVA** a favore della coesione sociale e territoriale, la

promozione di sistemi di protezione sociale quali attivare o potenziare i contributi per l'area povertà, gli asili nido comunali, i centri diurni per anziani e disabili, le mense e gli alloggi per persone disagiate; Attivare progetti di prevenzione del disagio minorile, di educazione alla legalità in sinergia con le scuole; attivare strumenti di sostegno per famiglie in difficoltà, attraverso dei lavori socialmente utili che possano mirare soprattutto alla sistemazione e alla pulizia della città; Organizzare la rete di accoglienza dei migranti affinché non siano costretti a girovagare senza meta per le vie della città, per aiutare i cittadini a prepararsi ai cambiamenti e a costruire una società coesa. La crescita inclusiva promuove inoltre lo sviluppo di un'economia con un alto tasso di occupazione e solo attraverso l'unione è possibile risollevarle le sorti di una città e darle nuova vitalità. Il nostro compito sarà di ascoltare e stimolare il dialogo, favorendo l'incontro e la sintesi d'innovazione e tradizione per creare opportunità.

Si creeranno le condizioni fertili e favorevoli per lo sviluppo di nuovi mestieri che potenziano e rinnovano l'economia tradizionale come la valorizzazione e gli incentivi ad aziende agricole locali; Promozione e rilancio del settore agricolo tra gli under 35, la nascita di attività turistiche.



**Quali politiche intendete adottare per la salvaguardia, tutela e promozione del patrimonio culturale, paesaggistico, ambientale della città?**

OCCORRE PRIMA DI TUTTO UN CAMBIO DI PROSPETTIVA, prendere coscienza che solo nuove idee, nuovi pensieri, nuove tecnologie e una forte volontà politica orientata verso l'innovazione e la eco-sostenibilità, possono cambiare il territorio in cui viviamo, possono permettere di tirare una linea per lasciarsi dietro il passato e correre verso un nuovo e brillante presente.

E per fare questo bisogna:

ABITARE: una città confortevole e a misura di uomo, pianeggiante, sviluppatasi attorno all'omonimo fiume, immersa in una splendida pianura circondata da luoghi ancora selvaggi di mare e di terra, caratteristica per la sua casbah, unica in Italia, una città finalmente dotata di tutti i confort e i servizi degni di una città moderna, gestiti in maniera razionale e organizzata. Una città che vive in tutti i suoi quartieri come un unico centro.

ACCOGLIERE: vogliamo una Mazara ospitale, una città multiculturale che da decenni è esempio di accoglienza e convivenza. Una città moderna pronta per ospitare i turisti e gli amici che vogliono venire a godere di tutte le sue bellezze: il mare,

la storia, la cultura del cibo, i paesaggi. Una città che con i suoi marinai dà lezioni di civiltà al mondo intero.

AGGREGARE: idee, persone, azioni concrete per una Mazara che sia davvero di tutti. Attraverso questo è possibile risollevarle le sorti di una città e darle nuova vitalità: il pescatore, il commerciante, l'imprenditore, il giovane laureato, l'agricoltore, l'operaio, l'operatore turistico, il mazaese che vive lontano per lavoro, possono dare insieme una nuova impronta. Il nostro compito è di ascoltare e stimolare il dialogo favorendo l'incontro e la sintesi tra innovazione, tradizione e creare opportunità, per una città che supera i suoi confini fisici e mentali. Dalla competizione alla collaborazione.

ASCOLTARE: le esigenze di tutti, senza lasciare nessuno indietro. Mazara deve essere una città solidale e fornire servizi di welfare a chi ne ha bisogno: famiglie, anziani, giovani, persone con disabilità.

ATTRARRE: opportunità, persone, eventi. Mazara del Vallo ha un ricco tessuto sociale che può permettere di diventare il punto di incontro di grandi circuiti commerciali e professionali. Le sue bellezze culturali, paesaggistiche, enogastronomiche possono diventare il volano per una nuova economia.



“Dobbiamo ritrovare questo rapporto con gli artisti: gli artisti non guardano la città e l'architettura da un punto di vista funzionale, lo guardano anche con una visione emotiva come luogo di confronto e anche un luogo di scontro.”

Mario Cucinella

[RE]generation.



# Residenze d'artista.



[RE]generation.



## Ricreazioni.

- Dal 2015, a seguito della vittoria del concorso di idee Boom-Polmoni Urbani, Periferica ha avviato il processo per aprire il primo centro culturale di Mazara del Vallo
- Nel 2019 Periferica vince il Bando Creative Living Lab del MiBACT con il progetto Ricreazioni: Pause Rigenerative

Ricreazioni: Pause Rigenerative è il programma di residenze artistiche di Periferica avviato dal 2015 e che vede ogni anno coinvolti artisti e progettisti locali e internazionali in un processo di riattivazione e riqualificazione delle aree marginali della città con lo scopo di sensibilizzare la comunità in maniera attiva, coinvolgendo anche associazioni e imprese locali nella realizzazione delle opere. Un progetto di rigenerazione urbana volto a indagare e valorizzare la periferia attraverso attività multidisciplinari, inclusive e collaborative.

Il progetto fa base a Casa Periferica dove vengono ospitati gli artisti delle residenze.

“Dal latino recreare, creare nuovamente, e quando il termine recreation appare per la prima volta nel vocabolario inglese del 14esimo secolo, indica la cura di una persona malata. La ricreazione è anche una parentesi temporale libera ed incondizionata, attraverso la quale il soggetto ha possibilità di sviluppare capacità intellettive, sociali e morali. Da qui nasce Ricreazioni, con il coinvolgimento di tecnici, artisti, narratori, vogliamo legare la cura dei luoghi alla libertà creativa, dando vita ad un processo inclusivo che generi impatto urbano, sociale e culturale. Una famiglia di residenze legata al programma di rigenerazione, attraverso cui diamo vita ad un centro per l'arte e la cultura. È possibile applicare questo ragionamento ad altri contesti? In un periodo in cui gli artisti sono influenzati dalla produzione massimizzata e commissionata, può una ricreazione portare la produzione artistica ad un più alto livello di autenticità?

Un processo adattabile, in grado di potenziare le organizzazioni del territorio, attirare soggetti attivatori esterni, stimolare investimenti in linea con una strategia di sviluppo. Le attività, gli interventi e le modalità possono essere replicate in contesti diversi, venendo incontro al fermento creativo delle organizzazioni locali.”



## MOMO - Bad murals tour

2017

MOMO e Angelo Milano di Studiocromie sono andati in Sicilia per un viaggio di pittura chiamato “Bad murals tour”.

MOMO è un artista che lavora negli spazi pubblici con strumenti fatti in casa, i suoi interessi risiedono in una gamma di tecniche di muratura adattate per disegnare, progettare e organizzare murales in evoluzione.

Il tour di Bad Murals nasce dall'esigenza dell'artista di dipingere liberamente in spazi del contesto urbano in una migrazione continua da un contesto all'altro.

L'opera realizzata è la prima nell'ambito del programma di mobilità artistica **Ricreazioni: Pause Rigenerative** lanciato nel 2015 da Periferica.

Il grande muro si affaccia sulla grande cava e incornicia lo spazio di Casa Periferica dialogando con l'ambiente della cava e il verde circostante che ingloba lo spazio.

## Le cirque du soleil

2017

Cibo, interior design e riattivazione degli spazi sono gli elementi caratterizzanti della residenza artistica Box nell'ambito del programma artistico **Ricreazioni**.

Uno spazio dedicato al Food, flessibile e che ottimizza gli spazi in modo da esser fruibile dal maggior numero di persone in occasione di eventi ed attività durante tutto l'anno.

Il progetto di Noldea Architecture non mira solo a riattivare un vecchio box trasformandolo in una cucina attrezzata ma a sfruttare gli ampi spazi all'aperto per creare luoghi virtuosi di aggregazione e socializzazione.

“L'idea parte dalla riflessione sull'occupazione temporanea degli spazi e sull'utilizzo dell'architettura come strumento di riappropriazione del luogo.

Le cirque du soleil prede in prestito l'immagine dei circensi come simbolo dell'occupazione temporanea dello spazio e della vitalità”.



## Transumare

2017

Transumare sono dieci giorni di viaggio e pittura all'interno del Viavai Project che vede come tappa il territorio Mazarese. Il progetto, legato al programma di mobilità artistica **Ricreazioni**, ha coinvolto nel lavoro alcuni nomi di spicco nel panorama della street & urban art, cui Ciredz, Tellas ed Andreco. Gli artisti si sono mossi all'interno delle tradizioni rurali e culturali della città, lasciando che le stesse influenzassero lo sviluppo delle loro pitture. Il viaggio, prevede dieci giorni di libera sperimentazione pittorica. L'idea è quella di connettere l'immaginario degli artisti con gli stimoli e gli spunti legati ai luoghi in cui gli artisti si immergono.

Ispirato all'antico modello della transumanza, il nome del progetto deriva dal latino il cui significato è 'al di là della Terra'.

Transumare stimola una differente dimensione culturale attraverso l'idea di spostamento e migrazione all'interno dei paesaggi del territorio.



## Albero Bronchiale

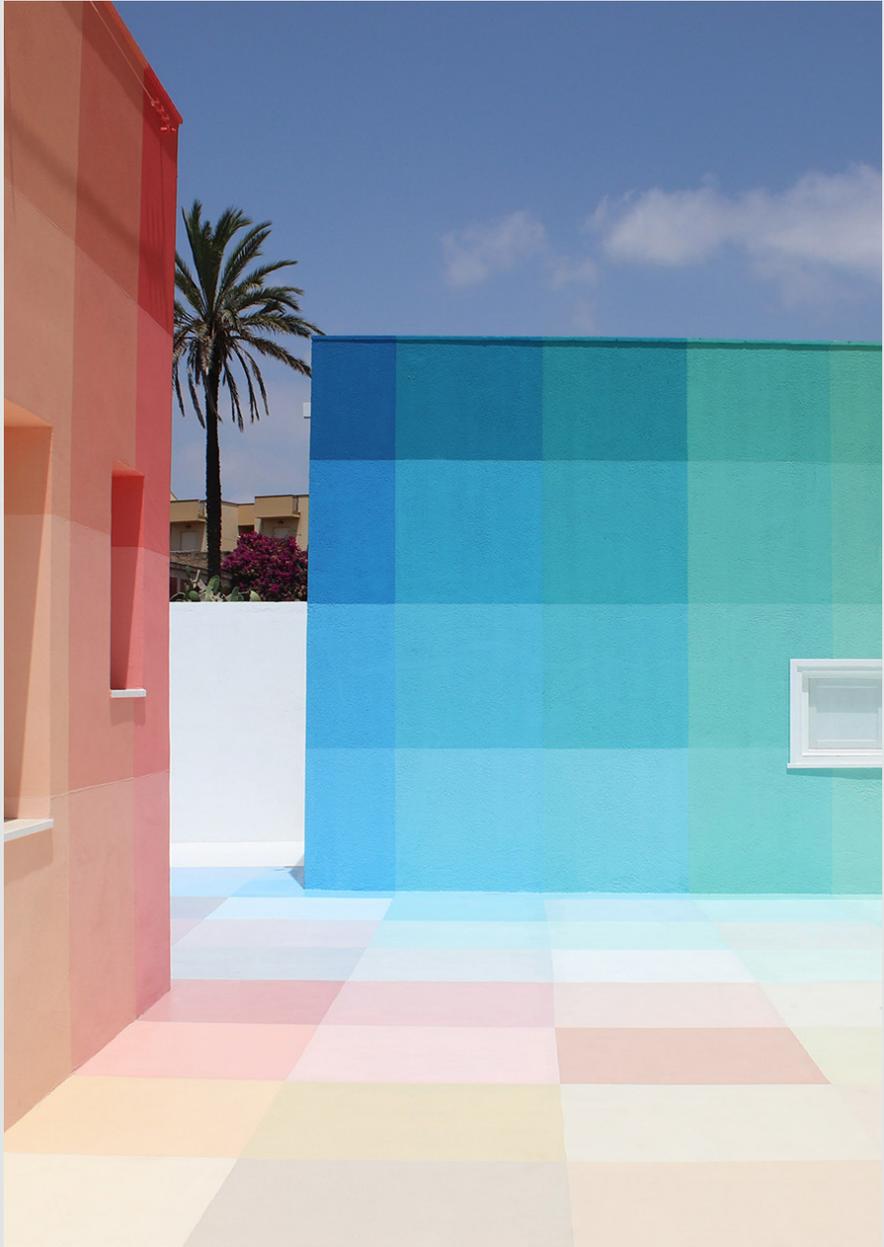
2018

Albero Bronchiale è un'installazione pittorica e materica realizzata durante il primo ciclo del programma di residenze artistiche **Ricreazioni** all'interno dell'area coworking di Casa Periferica. L'opera raccoglie piante ed oggetti del luogo "come simbolo antropico e sociologico capace di creare una maglia di rami che avvolgono, danno forma e generano un magma di vita ovattato, come all'interno di un utero".

I linguaggi di anatomia e botanica, insieme agli elementi del paesaggio locale mettono in gioco natura, corpo e sfera emotiva.

La ricerca di Paola Tasseti sperimenta e spazia tra diverse discipline: biologia, botanica, anatomia, archeologia ed architettura.

Le sue opere sono interessate a dialogare con la dimensione espressiva degli spazi e in particolare dei contesti territoriali che ha visitato, soprattutto ambiti "locali", fatti di radici e ramificazioni dei suoi luoghi.



# Alberonero\_ 86+73

## 2017

L'ultima grande opera pittorica realizzata all'interno del programma di residenze d'artista è "86+73" e prende vita negli spazi di Casa Periferica, inglobando le aree di playground, area food e gli spazi di foresteria e coworking. Con il supporto di Linvea, industria italiana leader nel settore di vernici per l'edilizia, e la collaborazione di Viavai Project, l'artista Alberonero ha realizzato una pittura che trasforma completamente la sede di Periferica attraverso l'utilizzo della matematica del colore.

Il colore rappresenta l'elemento centrale del lavoro e la ricerca dell'artista. Alla base di ciascuna opera c'è la volontà di modificare e reinterpretare la percezione dello spazio attraverso l'interazione delle tinte con i corpi edilizi su cui interviene, rendendo così ciascuna creazione strettamente site-specific e in armonia e dialogo stretto con il contesto urbano.

Noto per numerosi interventi nell'ambito della riqualificazione nello spazio urbano, Alberonero ha già eseguito interventi nel territorio siciliano operando sempre su architetture e edifici tipici degli anni '70. Molto importante per lui è rispettare, evidenziare e aumentare l'aspetto relativo alla storia del luogo. 159 toni di colori differenti si intrecciano al fine di creare una nuova visione complessiva di quel luogo, una duplice percezione, bidimensionale e tridimensionale, che si sviluppa fra tetti, pavimenti e pareti, attraverso una pratica artistica relazionale nei confronti dello spazio e di chi ne fruisce.

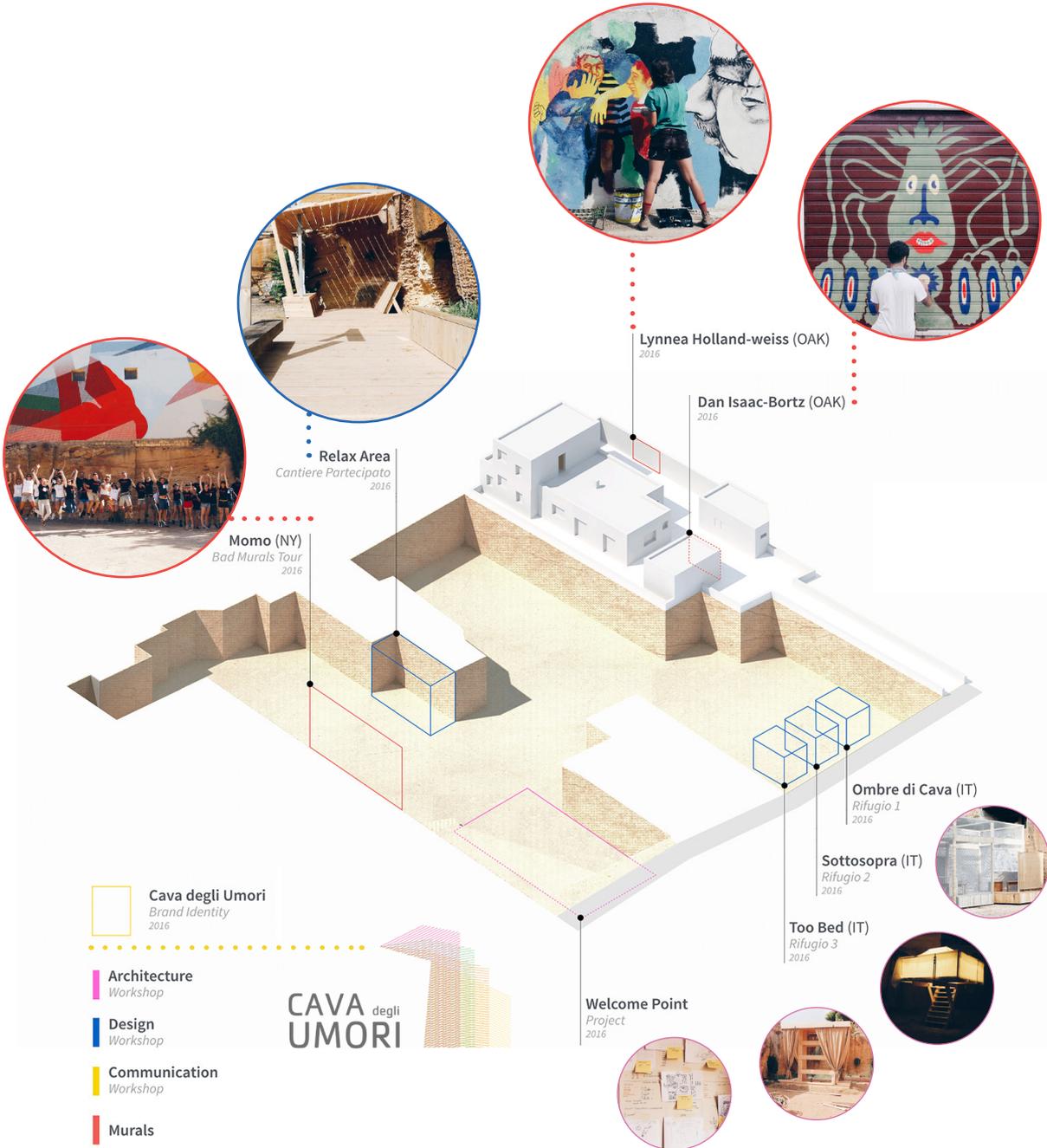
Alberonero ha studiato lo spazio architettonico ricercando le sensazioni che lo stesso può trasmettere. La forma viene azzerata grazie all'uso del bianco mentre il quadrato diviene mezzo di espressione puro di ogni singola cromia. L'opera del 2018 è diventata subito l'immagine iconica e identificativa del centro culturale nascente, in linea con l'intervento eseguito alla Farm Cultural Park di Favara, "sorella maggiore" di Periferica.

Arrivando nel Cortile Bentivegna, "Soaring" accoglie, sorprende, anticipa che si sta entrando in uno "spazio altro" diventando il nuovo simbolo di un "polmone urbano" che si prende cura delle persone, dei luoghi, del futuro.



# Festival della Rigenerazione.





# Realtà Abitabili.

## 2016

La terza edizione del Festival della Rigenerazione ha avuto il tema Realtà Abitabili; l'obiettivo è stato quello di ottimizzare spazi e servizi focalizzandosi sul tema dell'abitabilità.

Cosa significa abitare uno spazio? In che modo abitiamo e viviamo gli spazi? Queste riflessioni sono state plasmate al contesto della cava. I partecipanti hanno lavorato in relazione ad un'area della cava portando avanti un tema specifico, dando nuove risposte e visioni alle domande sull'abitare.

- Il workshop di Design ha convertito un ex magazzino in un'area relax
- Il workshop di Architettura ha ragionato un sistema di accessibilità della cava
- Il workshop di Comunicazione ha sviluppato il brand Cava degli Umori
- Gli artisti ospitati dal progetto Riconcrezioni hanno realizzato delle opere nell'area di Casa Periferica

Le attività del Festival di Rigenerazione vengono svolte in contemporanea al processo di rigenerazione attuato da Periferica sul territorio e nell'area. Ognuno di questi è tassello di un programma volto a migliorare gradualmente gli spazi per aprirli al pubblico ed erogare nuovi servizi che rendano il processo di produzione culturale sostenibile.

I tre rifugi temporanei, usciti vincitori dal concorso 10mq e realizzati durante il Festival, hanno funzionato per due anni come spazio per l'ospitalità alternativo alla foresteria; sotto il nuovo brand sviluppato dall'area comunicazione, verranno organizzate e promosse tutte le attività della Cava degli Umori. Il progetto di accessibilità della cava introduce uno degli interventi che tutt'ora Periferica sta portando avanti avanzando con la realizzazione ogni anno.



## Unità di Rigenerazione

#progettazione #autocostruzione

Una zolla di suolo fertile ed una pergola per fa crescere alberi, fiori e rampicanti che colonizzino poi tutti gli altri spazi e le pareti della cava. Una stanza all'aperto coperta ed ombreggiata in cui ritrovarsi per riposare. Il primo spazio costruito, dentro la cava, destinato a restare.

L'unità è stata realizzata in una settimana: due giorni di progettazione intensiva seguiti da un cantiere in autocostruzione in cui gli studenti hanno imparato a gestire materiali e tecniche. Un lavoro collettivo portato a compimento grazie alla valorizzazione delle capacità e della creatività di tutti i membri della squadra.

## Ombre di Cava

#progettazione #autocostruzione

Ombre di cava interpreta in senso architettonico e paesaggistico il contesto in cui si colloca. Una cava di tufo dove si può pensare che l'operazione umana di svuotamento del suolo, secondo le logiche di una cultura materiale storica, ha determinato, nell'avanzamento dello scavo, una conformazione strutturata.

La sua geometria interna è infatti un mondo complesso di tasselli che viene in questo caso concettualizzato e trasformato in modulo, successivamente in sottomodulo e poi in singolo arredo mantenendosi in proporzione con il sistema intero.



## Sottosopra

#progettazione #autocostruzione

Una stanza sospesa, un nido urbano sotto cui fluisce la città: sottosopra non sottrae spazio alla vita quotidiana ma arricchisce lo spazio pubblico con un livello riparato dalla strada e a contatto con le stelle. Condivisione e isolamento sono alternative proposte in parallelo, tutto ruota attorno alla scala.

Nel suo aspetto più essenziale, il rifugio è una stanza aperta, aggiungendo uno strato di tessuto si ottiene una copertura che scende come una tenda e lascia intravedere un quadrato di stelle. La struttura in legno a incastro permette una completa reversibilità oltre alla possibilità di essere montata per parti.



## Too bed

#progettazione #autocostruzione

Too Bed nasce dall'esigenza di contenere in un singolo modulo le diverse funzioni abitative di base dell'elemento letto, decontestualizzandole completamente dalla sua funzione iniziale. Quest'ultimo individua infiniti spazi della condivisione diversi da quello iniziale. Questo fa sì che venga scavalcato il problema di individuare cosa sia il singolo modulo, quali sono le funzioni che esso sottende, cercando di porre rimedio a quella che è la debolezza di un'architettura contestualizzata dal punto di vista funzionale.



Osservatorio  
2017

Area performativa  
2017

Tendina  
2017

Swingkitchen  
Food Point  
2017

EAT ME!  
Brand Identity  
per la ristorazione  
2017

Design  
Workshop

Communication  
Workshop



# Micro Village for Macro Visions. 2017

La quarta edizione del Festival ha sviluppato il tema dell'insediamento temporaneo attraverso le parole chiave Ospitare, Nutrire, Emozionare.

I partecipanti hanno portato avanti il programma di rigenerazione arricchendolo di nuove visioni, seguendo temi ed obiettivi specifici nei tre ambiti di architettura, design e comunicazione.

- Il workshop di Design ha realizzato Swingkitchen, il progetto vincitore dell'ultima edizione di 10mq
- Il workshop di Architettura ha convertito il vecchio collegamento tra la cava e il centro in un osservatorio e ha realizzato da zero un'area performativa per piccoli eventi
- Il workshop di Comunicazione ha sviluppato la declinazione food del brand Cava degli Umori e ideato la UX dei futuri utenti

Le attività di Periferica sono riflesso di un processo di rigenerazione svolto durante l'anno. Un workshop per immaginare e costruire ciò che serve a gestire e sostenere il ciclo dell'alimentazione, e gli spazi da vivere a partire dalle risorse disponibili.

Durante il 5 giorno gli studenti hanno preso parte anche ad iniziative ed eventi in sinergia e collaborazione con le imprese locali: un workshop di bioedilizia a cura di Guglielmino Coop, azienda leader nel settore dei laterizi e soluzioni ecocompatibili per l'edilizia, per approfondire insieme gli usi, le caratteristiche e le applicazioni dell'antico materiale della Terra Cruda; Foodda, un festival legato alla tradizione enogastronomica siciliana, imprenditoria locale del cibo e nuove scoperte nell'ambito del food design. All'interno dell'evento è stato presentato il libro Street art in Sicilia.

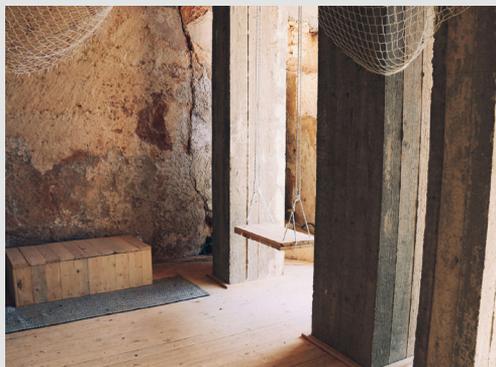


## Swingkitchen

#progettazione #autocostruzione

Un angolo ristoro a misura di cava, Swingkitchen è il progetto vincitore della seconda edizione del concorso di micro-architettura 10Mq.

Sotto il pay-off di idee innovative per cucine tradizionali il concorso chiedeva di progettare una cucina mobile e temporanea, che presentasse innovatività e incentrata sul patrimonio agroalimentare siciliano. Il Food Point realizzato è stato utilizzato come parte della famiglia di servizi volti a rendere il progetto sostenibile e fruibile da un pubblico esterno al festival.



## Osservatorio

#progettazione #autocostruzione

Durante gli anni '80, la cava è rimasta scollegata dalla parte soprastante ma rimangono tracce del collegamento esistente in una scala scolpita nel tufo e un livello sovrastante dove probabilmente era situata l'abitazione del guardiano della cava. Un'altalena e uno spazio di 30mq regalano un affaccio, un Osservatorio, uno scorcio sulla grande area a cielo aperto della cava e un diverso e curioso punto di vista sull'area performativa.



## Area Performativa

**#progettazione #autocostruzione**

Uno spazio per talk, live, performance, lo scopo del workshop è stato progettare e realizzare un modulo emozionale, un palcoscenico in grado di dare vita a nuovi eventi, ospitando funzioni integrate e fortemente legate al contesto tramite richiami agli elementi ed ai colori dell'immagine coordinata della cava.

L'area performativa si collega direttamente all'osservatorio, creando una quinta scenica naturale di forte impatto visivo.

## Tendina

**#progettazione #autocostruzione**

Una piccola tenda per 40 posti letto.

Il primo giorno del Festival ogni partecipante ha realizzato il proprio posto letto usando semplici elementi: una fase di conoscenza del cantiere e della propria manualità.

Realizzata con teli agricoli, legna e tiranti, la Tendina è stata un rifugio collettivo per i partecipanti al Festival, nonché un primo approccio alla pratica dell'autocostruzione.

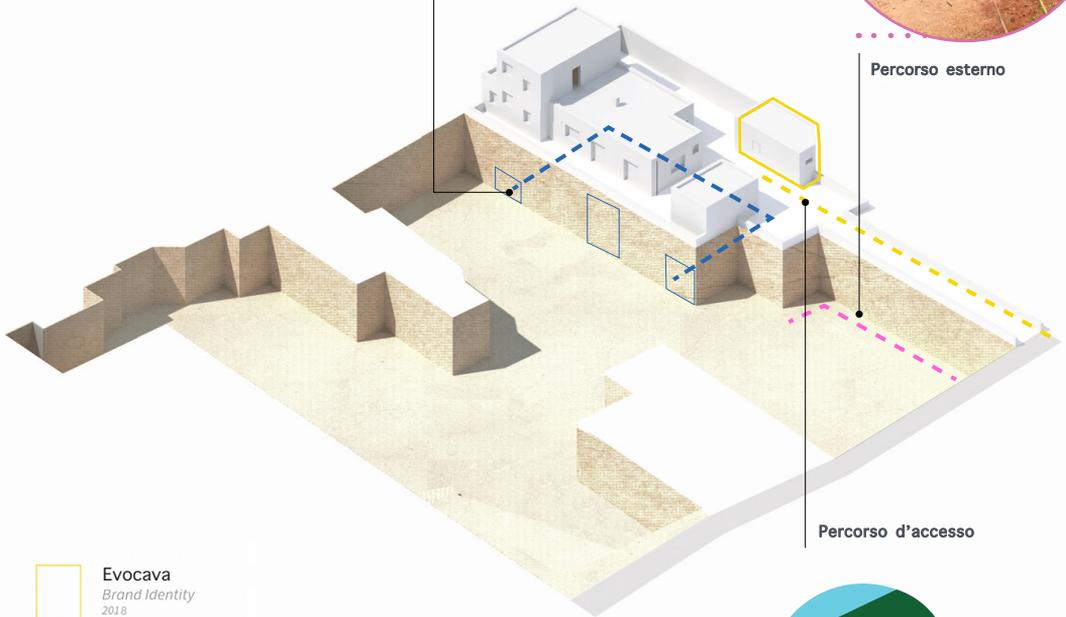
# [RE]generation.



Percorso ipogeo



Percorso esterno



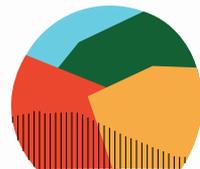
Percorso d'accesso

Evocava  
Brand Identity  
2018

Architecture  
Workshop

Design  
Workshop

Communication  
Workshop



EVOCAVA

# The Open Museum.

## 2018

La quinta edizione del Festival della Rigenerazione si è svolta nell'ottica della realizzazione e inaugurazione di Evocava - Museo Evocativo delle Cave, progetto vincitore del bando Culturability del 2017.

Evocava prevedeva la nascita di un Museo come dispositivo per la tutela, valorizzazione e promozione delle antiche cave di Mazara: un sistema articolato in gallerie, caverne, parchi e giardini.

Il progetto ruota intorno alla conversione dell'area ipogea dismessa presente all'interno della cava, attraverso due livelli di co-creazione divisi in due anni: il primo legato al contenitore, il secondo al contenuto.

La prima si è concentrata quindi sul tema dei percorsi, dell'accessibilità e delle modalità di fruizione; la seconda fase riguarderà lo sviluppo di contenuti a partire da testimonianze da parte degli abitanti.

Il progetto è stato ottimizzato grazie agli incubatori make a cube<sup>3</sup> e fondazione fitzcarraldo, passando da idea ad impresa culturale.

The Open Museum, quinta edizione del Festival di Periferica sviluppa il tema del Museo Aperto attraverso le tre parole chiave collegare, mostrare, trasmettere. Adottando un approccio interdisciplinare, sono stati affrontati i temi di accessibilità, allestimento ed interazione attraverso i tre workshop di architettura, design e comunicazione. Partendo da una base progettuale comune, i partecipanti hanno potuto sperimentare integrazioni, adattamenti e sviluppi nei diversi ambiti di riferimento. L'area architettura ha approfondito il sistema di percorribilità esterna, l'area allestimento quella dell'esposizione, l'area comunicazione si è dedicata all'interazione tra user e contenuto.

Gli output: masterplan incrementale per il sistema delle cave, 150 mq di percorso esterno, 150 mq di percorso ipogeo, immagine coordinata di Evocava, sistema di fruizione e strutturazione del contenuto.

I partecipanti selezionati hanno condiviso gli spazi di Periferica partecipando ad attività didattiche trasversali, escursioni, talk, eventi, e dando vita ad un'esperienza che, in soli dieci giorni, ha generato un impatto incredibile.



## Collegare

#masterplan #autocostruzione

### Collegare dalla Matrice al Masterplan

Il progetto mira a valorizzare e mettere in evidenza il patrimonio storico della cava a partire dalla sua accessibilità, in modo da consentire una comoda fruizione degli spazi pensata per un'ampia categoria di utenti. Nella prima fase i partecipanti hanno sviluppato un sistema orizzontale per la fruizione della cava-museo partendo da una matrice prestabilita. Il percorso esterno che porta all'ingresso della cava, oltre a permettere l'accesso al museo, diventa la traccia che disegna lo spazio attraverso una struttura composta da moduli che corrono lungo il perimetro delle mura esterne della cava concedendo un'esperienza diretta con la materialità del luogo. Lo spazio è organizzato seguendo una griglia dove sono posizionati i moduli di differenti materiali, in modo da stabilire un percorso continuo e delle aree adibite ad usi diversi.

## Mostrare

#allestimento #autocostruzione

### Mostrare la Mazara ipogea

Illuminare, rendere accessibile, fruibile e visitabile il percorso ipogeo di Evocava di 120 mq. La metodologia adottata ha spaziato dal problem finding al problem solving e al learning by doing, attraverso la prototipazione e l'autocostruzione. Il design è fatto di storie raccontate dagli e attraverso gli oggetti o i servizi, anche quelli museali, che sono brevi sceneggiature di cui noi siamo attori, curatori, allestitori, fruitori. Quindi, un approccio narrativo al progetto ha determinato l'organizzazione causale, temporale e spaziale di una serie di elementi ed eventi rappresentativi delle matrici evocative dei luoghi, attraverso la progettazione di sistemi di percorribilità, fruizione e interazione coerenti.



# Trasmettere

#comunicazione #brandidentity

## Trasmettere il Museo come contenitore

Cos'è un museo? Come coinvolge? Come definire una visione unitaria su progetti complessi? Il corso ha sviluppato un Design System, un set di regole utili a mantenere armonia e uniformità nell'ecosistema di un servizio fisico e digitale, aiutando Evocava a consegnare al cliente una brand experience ottimale su tutte le piattaforme. Partendo da un'analisi del contesto e degli utenti, i partecipanti hanno pensato l'intera customer experience del museo, progettandone la comunicazione e i prodotti dell'intero sistema. Lavorando tanto sullo spazio quanto sul servizio, sviluppando inoltre delle guide e progettando le modalità di fruizione, hanno pensato anche al lato di User Experience & User Interaction che è stata poi implementata e messa in atto durante il Festival successivo.

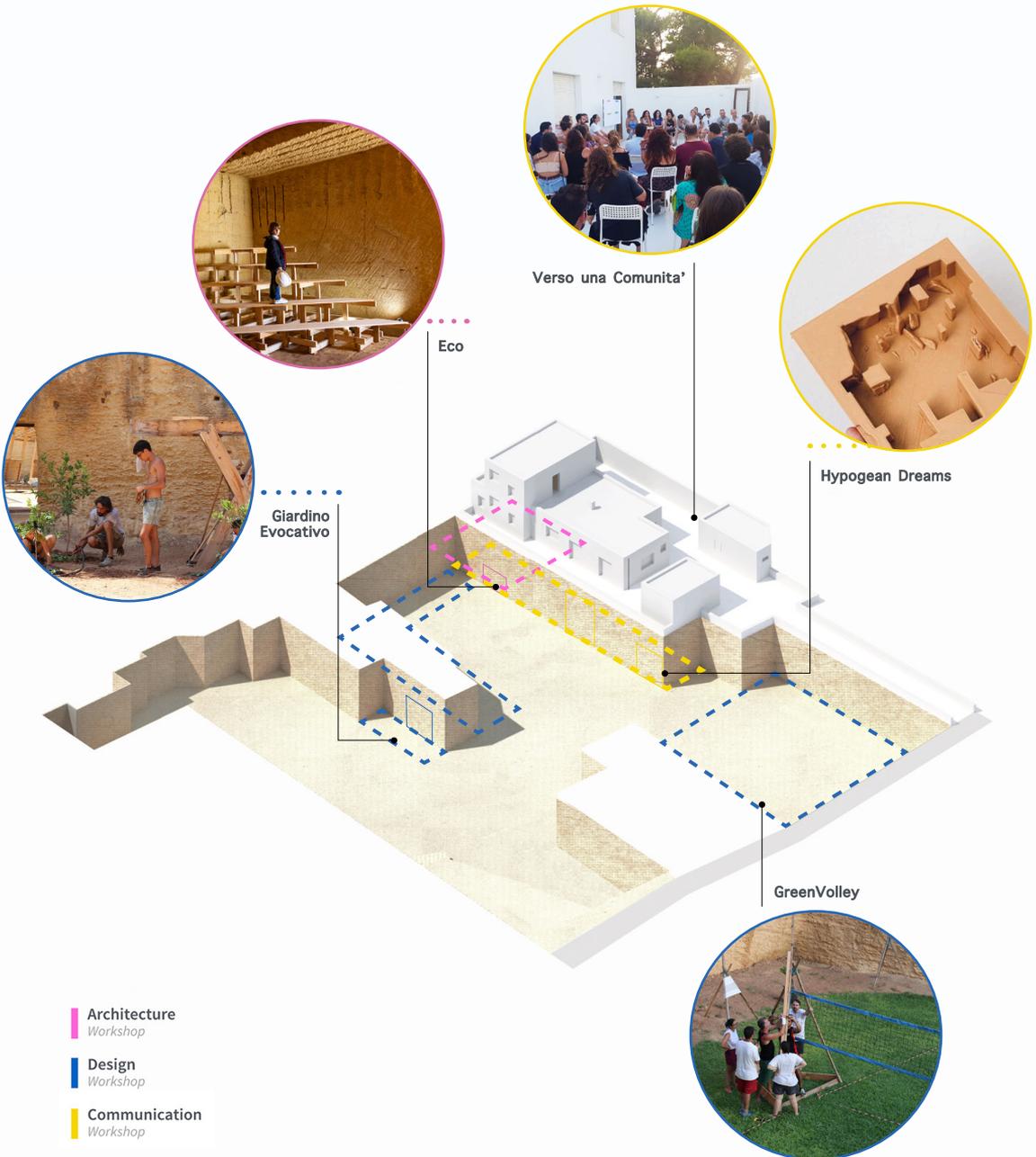
# Visitare

#exhibition #storytelling

## Visiare il Museo Evocativo

A distanza di 10 giorni dall'inizio del Festival, dei workshop e dall'apertura del cantiere, il Museo si apre con un nuovo allestimento degli spazi ipogei, pronti ad ospitare i primi visitatori, i nuovi fruitori. L'ultima sera del Festival, è stato inaugurato Evocava con delle visite guidate e immersive a cui hanno partecipato oltre 700 visitatori.

# [RE]generation.



# The Open Museum.

## 2019

Gli spazi culturali siano essi musei, biblioteche, parchi, si ibridano di nuovi servizi e puntano all'innovazione come garanzia di successo.

Intorno ad essi nascono comunità, progetti, passando dal ruolo della promozione della cultura alla promozione di nuove strategie e sinergie per il territorio, intercettando target sempre più giovani e divenendo nuovi magneti di sviluppo.

I musei di oggi parlano ad un pubblico che nel frattempo si è evoluto nei linguaggi, nelle interazioni, nelle richieste e aspettative.

Non più contenitori passivi di informazioni, ma musei aperti al loro intorno di territori, contesti e fruitori.

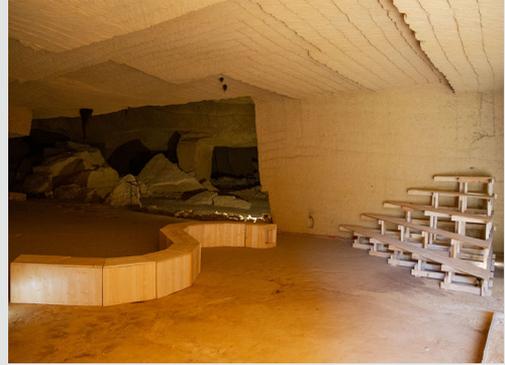
La sesta edizione del Festival della Rigenerazione di Periferica è legata alla rigenerazione funzionale di uno spazio e nasce da queste considerazioni partendo dalla una domanda: a cosa dovrebbe aprirsi un museo?

In linea con la precedente edizione ha continuato il processo di sviluppo dei contenuti e delle funzioni ma con implementazione di nuovi spazi, servizi e attività: dal ripensare la cava come un parco, in giardino da rinaturalizzare, alla strutturazione di un'area per attività quali GreenVolley, cinema all'aperto, performances e talk, all'orto condiviso.

La cava si è finalmente aperta ad un pubblico più vasto che ripopoli la cava, infatti oltre ai visitatori del museo, sono stati molti i cittadini della comunità di Mazara coinvolti nei laboratori, cene di quartiere e gli eventi aperti alle famiglie e i giovani.

Una vera sinergia con le persone che abitano questi luoghi, l'acquisizione della fiducia da parte della comunità locale, un riscontro da parte delle Istituzioni nella collaborazione all'organizzazione degli eventi: il progetto che Periferica ha avviato nel 2013 si sta facendo sempre più tangibile e concreto nell'impatto con e sul territorio.

Sono ancora tanti i punti su cui lavorare e i servizi da sviluppare ed erogare, ma quest'ultima edizione fra tutte, ha ricevuto ottimi feedback dalla comunità che si è mostrata attiva, partecipativa, ma soprattutto ricettiva, segno che il progetto si sta muovendo nella direzione giusta.



## Eco

#gamification #designsystem #designthinking

### Rigenerare la Memoria Collettiva

Evocare i contenuti del dispositivo Museo in continuità con il sistema di fruizione sviluppato l'anno precedente durante il festival, il workshop ha avuto l'obiettivo di sviluppare uno o più sistemi di interazione, adottando le metodologie della gamification e prevedendo l'utilizzo di tecnologie diversificate.

I partecipanti sono passati dall'analisi degli elementi alla progettazione ed autoproduzione di interfacce fisiche e digitali elaborando nuovi contenuti per Evocava partendo dalle testimonianze della comunità locale.

Un nuovo sistema di fruizione di un inedito museo contemporaneo.

## Hypogean Dreams

#allestimento #multimedia #autocostruzione

### Tutelare la Cattedrale Sotterranea

Hypogean Dreams: dotare il museo multimediale. Nell'ottica di rendere gli spazi del museo più flessibili possibile, il laboratorio ha avuto l'obbiettivo di progettare e costruire degli elementi di arredo per dotare gli ambienti di dispositivi per consentire attività differenti. Partendo dall'ottimizzazione della fruizione attuale, i partecipanti hanno attraversato una fase di analisi, quindi di progettazione ed autocostruzione e successivamente ipotizzare formulare una vision per il sistema di cave.

Rilievo, progetto e trasformazione di uno spazio all'interno del cantiere partecipato.



## Giardino Evocativo

#prototipazione #autocostruzione #piantumazione

### Ricolonizzare la Cava-Deserto

Il Giardino Evocativo, il grande progetto di rinaturalizzazione e ricolonizzazione della cava che vede come obbiettivo quello di trasformare un ambiente ostile e desertico in un parco verde e fertile, in un sistema dove la natura riesca a reinserirsi in un ambiente difficile e attivare un ciclo di produzione di risorse alimentari tramite la piantumazione di piante da frutta e orti condivisi a disposizione della comunità.

Un workshop dove il dialogo tra paesaggio ed autocostruzione hanno guidato i partecipanti verso la realizzazione di un nuovo polmone urbano per la città.



## Verso una Comunità

#innovazionesociale #communitybuilding

### Laboratorio di Comunità

Un primo momento di confronto tra le realtà di Mazara del Vallo per avviare un dialogo collaborativo sulle possibilità di sviluppo e trasformazione del territorio.

Un tavolo di lavoro con cittadini, abitanti del quartiere Macello, creativi e progettisti, in dialogo per identificare problematiche, visioni, desideri per la Mazara del futuro e per l'organizzazione di servizi e attività per i cittadini all'interno di Periferica, ma anche per la creazione di una comunità unita e coesa, che sia in grado di dialogare e co-creare con le realtà esistenti sul territorio.



# Parte quarta.

La quarta parte consiste nella mia proposta progettuale per gli spazi relativi alla cava e Casa Periferica.

Dopo l'analisi dei casi studio presenti a livello nazionale e un focus sulle realtà già esistenti in Sicilia, ho provato ad elaborare proposte che potessero completare l'offerta di attività e spazi di Periferica in nuovi servizi costruibili durante le prossime edizioni del Festival della rigenerazione urbana, in modo che si possa dare continuità anche attraverso l'utilizzo degli spazi preesistenti e proposti, durante tutto l'anno.

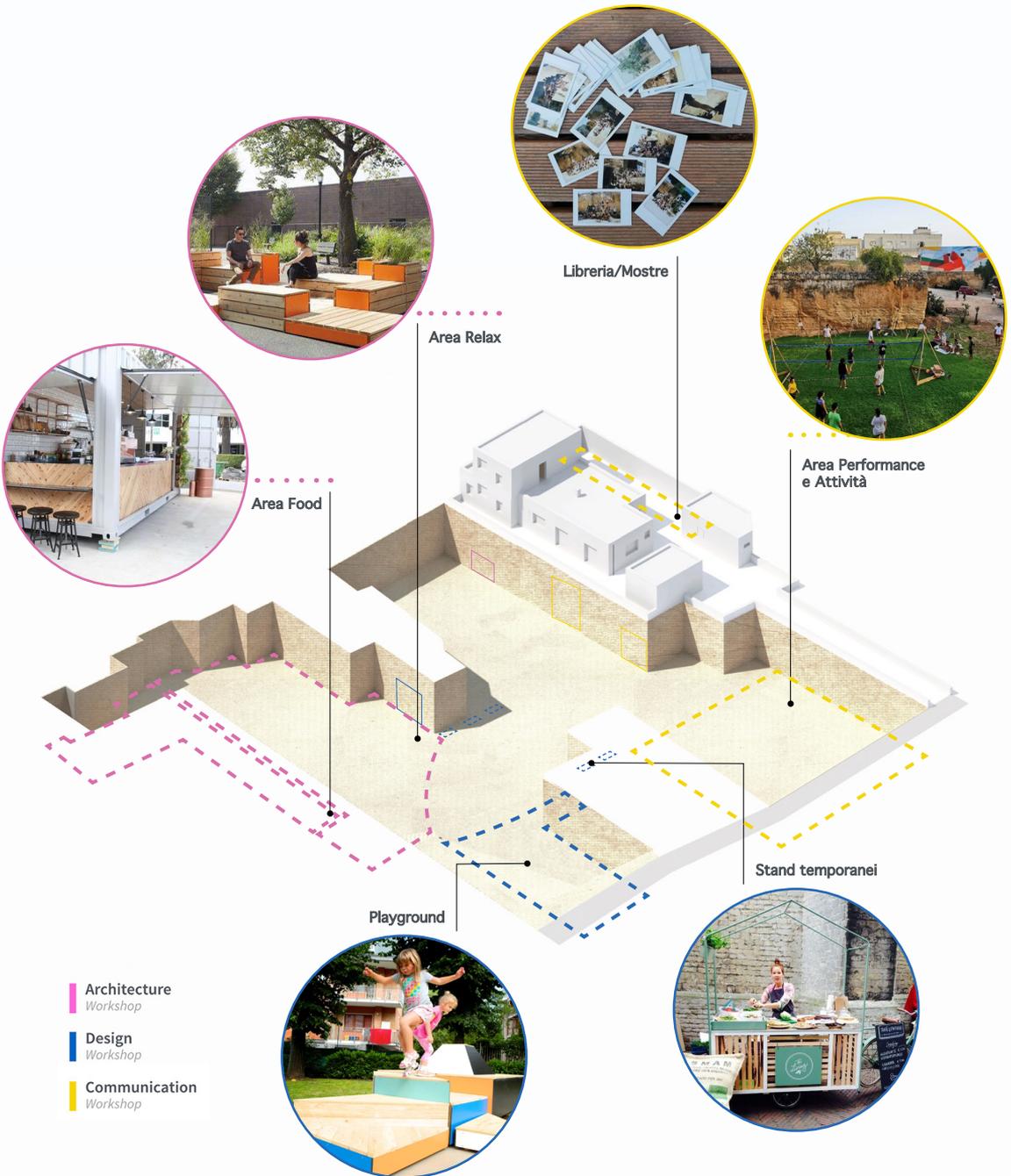
Tenendo in considerazione le aree ancora inutilizzate e prive di funzioni all'interno della cava, ho provato ad immaginare delle prospettive differenti e nuove rispetto a quelle realizzate ad oggi.

Un'area dedicata al cibo, alla sua realizzazione e alla valorizzazione di questo, in quanto elemento caratterizzante della cultura siciliana, in particolare della città di Mazara Del Vallo: un ambiente pensato oltre che per il consumo, anche per la convivialità; un'area relax ravvivata con piccole aree verdi, racchiuso nei moduli ideati durante l'edizione del Festival del 2018; l'area bambini, in risposta alla necessità emersa attraverso le interviste e i laboratori di quartiere, nei quali si evidenziava la mancanza e il bisogno di un parco aperto dedicato; un piccolo spazio dedicato ai libri e che all'occorrenza può trasformarsi in uno spazio espositivo per esposizioni fotografiche e artistiche.

Una proposta per poter inserire attività fruibili a 360° durante tutto l'anno, che possano ospitare espositori temporanei e ospiti, che amplino l'offerta per i cittadini di Mazara, rendano il luogo ancora più attrattivo e vivibile, non servizi solo ad uso dei turisti che ogni estate attraversano questi luoghi.

Servizi che permettano al progetto Periferica di autosostenersi e produrre un'economia legata strettamente al tessuto sociale e economico locale, che ne risalti la storia attraverso l'offerta culturale, la cornice della cava e allo stesso tempo risulti un sistema attuale e moderno, costruito con e dalla collettività attraverso la "messa in scena" di un cantiere collettivo.

# [RE]generation.



- Architecture**  
*Workshop*
- Design**  
*Workshop*
- Communication**  
*Workshop*

# New perspectives.

## Proposta progettuale per la cava

Partendo dal lavoro iniziato nel 2018 che prevede la rifunzionalizzazione dello spazio sottostante a Casa Periferica, relativo alla cava a cielo aperto, ho elaborato una proposta progettuale in continuità con i lavori già avviati.

Gli spazi culturali siano essi musei, biblioteche, parchi, si ibridano di nuovi servizi e puntano all'innovazione come garanzia di successo.

Intorno ad essi nascono comunità, progetti, passando dal ruolo della promozione della cultura alla promozione di nuove strategie e sinergie per il territorio, intercettando target sempre più giovani e divenendo nuovi magneti di sviluppo. La mia idea, ruota attorno alla funzionalizzazione degli spazi non utilizzati all'interno della cava; implementando i servizi esistenti con interventi mirati, ricercherò nuove prospettive per rendere fruibile e attiva la location di Periferica durante tutto l'arco dell'anno.

Il progetto prevede un'area ad oggi necessaria, dedicata ai più piccoli che vede la nascita di uno spazio playground; un ambiente flessibile dedicato alla libreria collettiva di comunità, che all'occorrenza può divenire spazio espositivo e conferenziale; un'area dedicata al cibo attraverso la valorizzazione dei presidi slowfood presenti in sicilia e in particolare a Mazara Del Vallo, adiacente allo spazio pensato per il ristoro e il relax.

L'idea di sviluppare queste quattro aree è nata in quanto frequentando per due anni l'ambiente del Festival, mi sono resa conto che urgevano delle necessità che al momento non sono risolte, data la mancanza di programmazione a lungo termine, dovuta alla mancanza di finanziamenti costanti.

Considerando il forte network presente sul territorio tra Periferica e i suoi stakeholders, tra cui associazioni, enti locali e la forte alleanza con le altre associazioni del territorio siciliano, ho pensato di ampliare i servizi in modo che potessero comprendere gli attori citati. In un'ottica di sinergia collettiva, il mio progetto mira ad allargare e favorire il radicarsi della realtà di Periferica come fulcro culturale della città oltre che spazio aperto alla sperimentazione, all'inclusione, basato sull'idea del "costruire insieme".



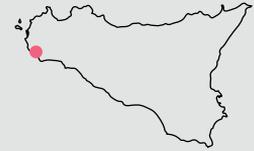
## Cibo e(’) tradizione

La Sicilia è da sempre caratterizzata da una profonda tradizione legata alla cultura culinaria che racconta la storia di un territorio da sempre commistione di culture. In questo contesto isolano, ricco di specificità, il territorio trapanese spicca in particolare per una radicata ispirazione alla cucina nord africana. Mazara del Vallo è riconosciuta a livello mondiale per la pesca in mare aperto e per il pescato unico e ricco di tipologie di pesce presenti solo in quell'area. Altro fattore determinante è la presenza della più ampia comunità tunisina di tutta Italia, che ne influenza ancor più la produzione. Per questo motivo sul territorio, i festival legati alla tradizione culinaria sono particolarmente sentiti dalle comunità locali. Al centro della città e lungo la costa sono presenti innumerevoli attività totalmente dedicate al cibo, per lo più attive durante la stagione turistica. La città sente però la mancanza di spazi ed eventi dedicati alla tradizione ma dedicati ai residenti e non solo ai turisti, in particolare in tutto il circondario del centro città, e nelle aree di non interesse turistico. Per questo motivo propongo uno spazio flessibile, utile ai festival, dove sia possibile realizzare un'area fissa dedicata alla produzione culinaria tradizionale e un'area di stand temporanei installabili all'occorrenza per dare risalto anche allo street food locale.



## Foodda

Mazara del Vallo (TP)



Foodda è un evento culturale ed enogastronomico organizzato nel centro storico di Mazara. Rappresenta un momento di riflessione sulla connessione tra innovazione, mercato e sviluppo territoriale nel settore del cibo, l'evento prende il nome dall'unione di due parole: food, cibo in inglese, e fudda, o fuddra, che in siciliano significa folla. Nasce dal desiderio di offrire ai partecipanti un'esperienza interattiva nel mondo del Food Design, partendo dalla riscoperta delle tradizioni della cultura culinaria siciliana con un susseguirsi di attività, esposizioni, laboratori, workshop, degustazioni, musica e talks.



## Slow Food

Sicilia

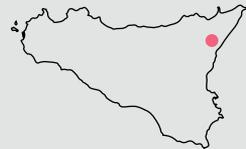


I 28 presidi Slow food in Sicilia sono il 15% di quelli sostenuti dall'associazione in tutta Italia. Le comunità Slow Food supportano le produzioni locali di materie legate al territorio. A Mazara del Vallo Slow Food collabora con Periferica per valorizzare il patrimonio materiale e immateriale della periferia attraverso eventi che creano un dialogo fra cibo e spazio.

Con questi eventi, l'organizzazione ha inaugurato la costituzione di Periferica in Comunità Slow Food - Bottega Periferica.

## Crossing Etna

Piedimonte Etneo (CT)

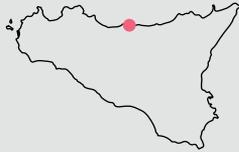


Crossing Etna è un Educational Tour pensato e realizzato dall'associazione "Strada del Vino e dei Sapori dell'Etna". Una idea volta alla promozione del territorio, che prevede il coinvolgimento di 20 tra tour operator stranieri e giornalisti. Tre i momenti previsti dall'evento: La Strada del Vino e dei Sapori dell'Etna è stata presente alla manifestazione "Divino" a Verona, un evento direttamente sull'Etna e l'ultimo a Catania con un incontro BtoB tra le aziende associate ed i tour operator con l'obiettivo di stipulare degli accordi commerciali.



## Sicily Food Festival

Cefalù (PA)

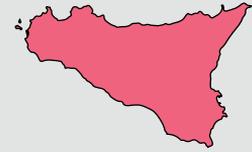


Un festival dedicato allo street food all'intero mondo delle eccellenze enogastronomiche siciliane con il fine di favorire la promozione di prodotti e produttori del nostro territorio.

Un format di incontri formativi, seminari, artisti di strada in costante esibizione, musica dal vivo, attività ricreative per bambini, spazi legati all'artigianato e agli antichi mestieri, una perfetta sinergia nata tra l'organizzazione, le aziende produttrici ed i visitatori.

## Street Food

Sicilia



Il cibo è amore, il cibo è cultura, il cibo è anche paziente attesa; in un mondo veloce e a tratti frenetico dove a volte anche il cibo sembra aver perso il suo significato di aggregante sociale, si riscopre l'importanza dei valori legati alla cultura, agli antichi saperi, al piacere. Il cibo di strada, uno stile di consumo informale ed economico, che negli ultimi anni è diventato un modo per ridare vita a ricette tradizionali tutelando e, allo stesso tempo, rendendole attuali; per quanto riguarda l'Italia e l'Europa, la Sicilia sia la regione che ha fatto scuola, grazie alla varietà e alla ricchezza della sua tradizione culinaria.



## Parole e spazio

Sta crescendo sempre più la necessità dei territori di raccontarsi.

Suq ha deciso di raccontare il territorio siciliano tramite un magazine alimentato da eventi, talk che lo rendono una realtà attiva e migrante nel territorio.

Inoltre in Sicilia sono presenti molteplici iniziative volte a valorizzare la scrittura e cultura letteraria da sempre elemento importante per questo territorio.

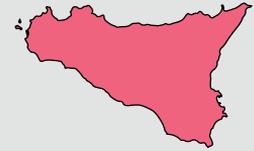
Parte integrante di questi luoghi che riprendono vita nelle storie attraverso immagini sia reali che immaginarie in senso lato. Periferica ha ospitato più volte piccole rassegne letterarie e talk costruendo dei network con le realtà già presenti sul territorio siciliano. Per questo motivo ho pensato di creare uno spazio dedicato alla lettura e alla creazione di un piccolo archivio collettivo, implementabile dalla popolazione, dagli artisti e gli ospiti di Periferica che possono arricchire un piccolo patrimonio in maniera condivisa.

Tale ambiente è pensato per essere dinamico: può essere spostato all'interno di Casa Periferica, modulare e quindi facilmente disassemblabile e rimontabile, flessibile e trasformabile in uno spazio allestitivo, che possa ospitare piccoli talk e laboratori di grafica artistica e rilegatura in collaborazione con le professionalità artigiane presenti nella città.

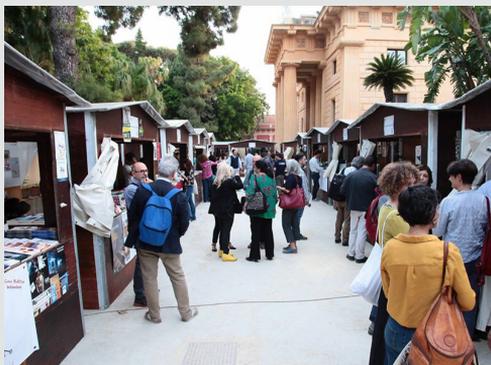


## Suq Magazine

Sicilia



Suq Magazine è una rivista semestrale realizzata da Francesco Cusumano. Nasce come ibrido editoriale, tra un taccuino di viaggio e un libro fotografico: ha come obiettivo quello di raccontare il substrato territoriale siciliano che si sviluppa oltre la tradizione folkloristica isolana. Suq comunica la bellezza di un territorio e la sua cultura indagando negli angoli più celati e nelle periferie. In un periodo dove la digitalizzazione incanalizza la maggior parte delle pubblicazioni, Suq Magazine punta invece sulla carta, un prodotto fisico, reale, il quale racconta storie e momenti che profumano di verità.



## Legatoria Prampolini

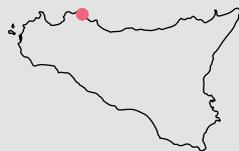
Catania (CT)



Con 125 anni di storia alle spalle, la Legatoria Prampolini è la libreria storica più antica di Catania. Le sorelle Sciacca, già proprietarie della libreria Vicolo Stretto, decidono di acquistarla all'inizio del 2019 e di rinominarla appunto Legatoria Prampolini. Dopo un lavoro di progettazione e restyling con l'architetto Senzastudio Marco Terranova, riapre al pubblico nel settembre del 2019 con il desiderio di creare un collegamento, un vero e proprio legame tra libri e persone, cercando di avvicinare i cittadini al loro patrimonio storico.

## Una Marina di Libri

Palermo (PA)



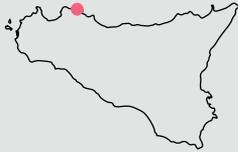
Definito come il maggiore appuntamento letterario del sud Italia e della Sicilia stessa, Una Marina di libri ha conquistato un posto speciale nel panorama culturale italiano. Attraverso reading, dibattiti, incontri e concerti, il festival è stato in grado di proporre un format vario e allo stesso tempo coerente, attraverso una proposta culturale valida e vicina ai gusti di tutti.

Si svolge ogni anno, la prima settimana di giugno.



## Bed and Book

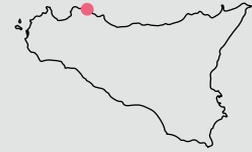
Palermo (PA)



Luogo che unisce l'ospitalità turistica alla passione per la lettura e i libri, Bed and Book raccoglie romanzi, riviste e albi all'interno delle proprie stanze. Stanze che, allestite in maniera tematica, raccontano attraverso il viaggio, il mare e l'illustrazione storie e narrazioni dedicate. Il luogo ideale per il viaggiatore appassionato della lettura, nasconde anche un giardino dove vengono organizzati eventi e presentazioni di libri.

## Edizioni Precarie

Palermo (PA)



Nata nel 2013 a Palermo, Edizioni Precarie nasce dall'idea di raccontare, attraverso l'utilizzo di materiali poveri e comuni (come la carta utilizzata per avvolgere il cibo), i mercati storici della città. Si tratta di un vero e proprio luogo di sperimentazione e confronto con la Scuola Precaria, la quale si occupa di design artigianale e grafica, nella quale si racconta attraverso una narrazione "senza troppe parole", grazie alle forme e ai segni.

[RE]generation.



## Luoghi della fotografia

Dai reportage di guerra di Robert Capa a quelli di Letizia Battaglia, al racconto del terremoto del Belice di Mimmo Jodice, dalle foto della moda di Ferdinando Scianna, allo studio dell'Incompiuto Siciliano realizzato da Gabriele Basilico, la cultura contemporanea siciliana è stata approfondita dalla fotografia internazionale e locale attraverso tutti i suoi aspetti culturali e paesaggistici.

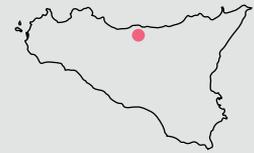
Il folklore, il cibo, le tradizioni sono stati indagati da artisti della moda, da singoli reporter in missione, da simboli dell'arte contemporanea, da chi insomma, è stato ispirato dal territorio; la fotografia per la Sicilia è divenuta un'arte imporante, che necessita degli spazi di produzione e promozione.

Ad oggi nella regione si sono sviluppate diverse realtà e iniziative dedicate proprio a questa forma d'arte, Gibellina PhotoRoad è un esempio funzionale interessante che si muove nella direzione della fruizione libera; nel mio progetto mi interessa creare uno spazio declinabile ad area allestitiva per mostre del settore, in quanto il network presente non copre la provincia di Trapani. Un ambiente dedicato alle esposizioni fotografiche che consentirà agli artisti emergenti, storicizzati e agli studenti di esporsi e proporre le loro ricerche artistiche relative alla loro terra.

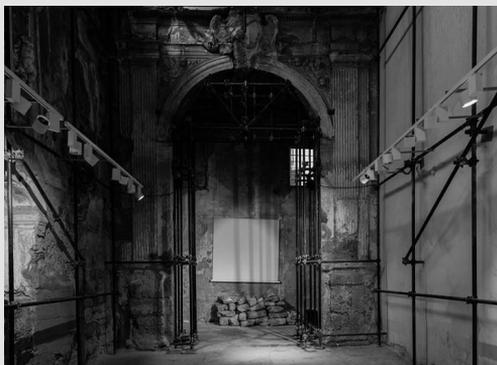


## Immagini e Immaginario

### Madonie



Attraverso incontri con personalità autorevoli nel settore del paesaggio, tra architetti, urbanisti, antropologi e poeti, e campagne fotografiche collettive, il collettivo Nòvemiglia che ha creato Immagini e Immaginario sviluppa un vero e proprio laboratorio site-specific sulle Madonie. Formato da un team internazionale di fotografi e architetti Urban Reports e dall'urbanista Roberto Corbia, dall'associazione culturale Balad di Palermo e la galleria d'arte PUTIA Sicilian Creativity.



## Eglise

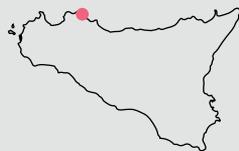
Palermo (PA)



Inaugurata nel 2016 e fondata da Iole Carollo, Alberto Gandolfo e Giuseppe Tornetta, Eglise promuove la cultura visiva nella città di Palermo attraverso attività, esposizioni, incontri tra autori e appassionati, corsi di formazione che favoriscono condivisione e scambi. Eglise è sito all'interno di una piccola chiesetta barocca seicentesca nel centro storico palermitano.

## Minimum Studio

Palermo (PA)



Perimetro aperto ai nuovi linguaggi della fotografia e dell'immagine, Minimum Studio si trova in un ex magazzino nel centro storico di Palermo; vive di ricerche, collaborazioni e committenze. Minimum nasce dall'esigenza di ospitare e promuovere i risultati delle ricerche prodotte all'interno di esso, e dal desiderio di ospitare e accogliere esperienze esterne allo stesso, favorendo la condivisione di visioni e esperienze.



## 2Lab

Catania (CT)



Contenitore di scambio e condivisione, 2Lab lavora attraverso idee e progetti di grafica, design, illustrazione, fotografia, allestimenti e la realizzazione di workshop ed eventi. Luogo d'incontro per esistenze e professionalità differenti, 2Lab raccoglie e forma esplosioni creative. Si tratta di un vero e proprio laboratorio di scambio creativo.

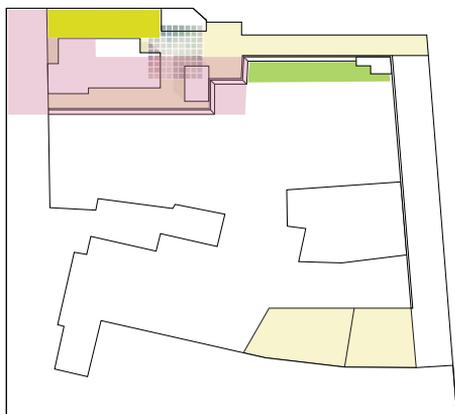
## Condominio Fotografico

Modica (RG)



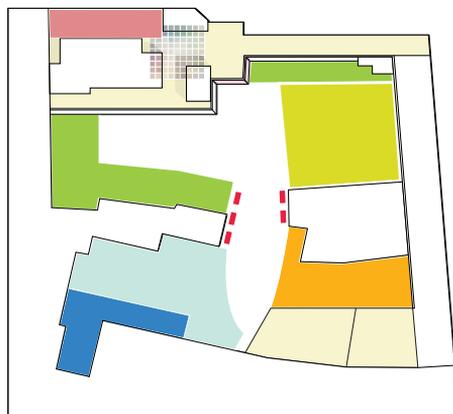
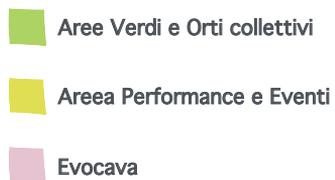
Il Condominio Fotografico è un'associazione culturale che nasce nel 2014, attraverso la passione di professionisti e giovani creativi. La condivisione della cultura dell'immagine è alla base del Condominio. Luogo in cui avvicinarsi, approfondire e reinterpretare questa arte attraverso workshop, incontri e attività che permettono di confrontarsi con affermati fotografi italiani e internazionali, è concepito come una fucina di progetti condivisi creativi.

[RE]generation.



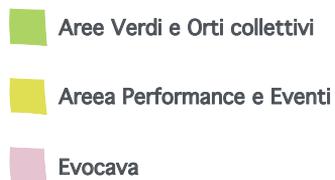
## The Open Museum

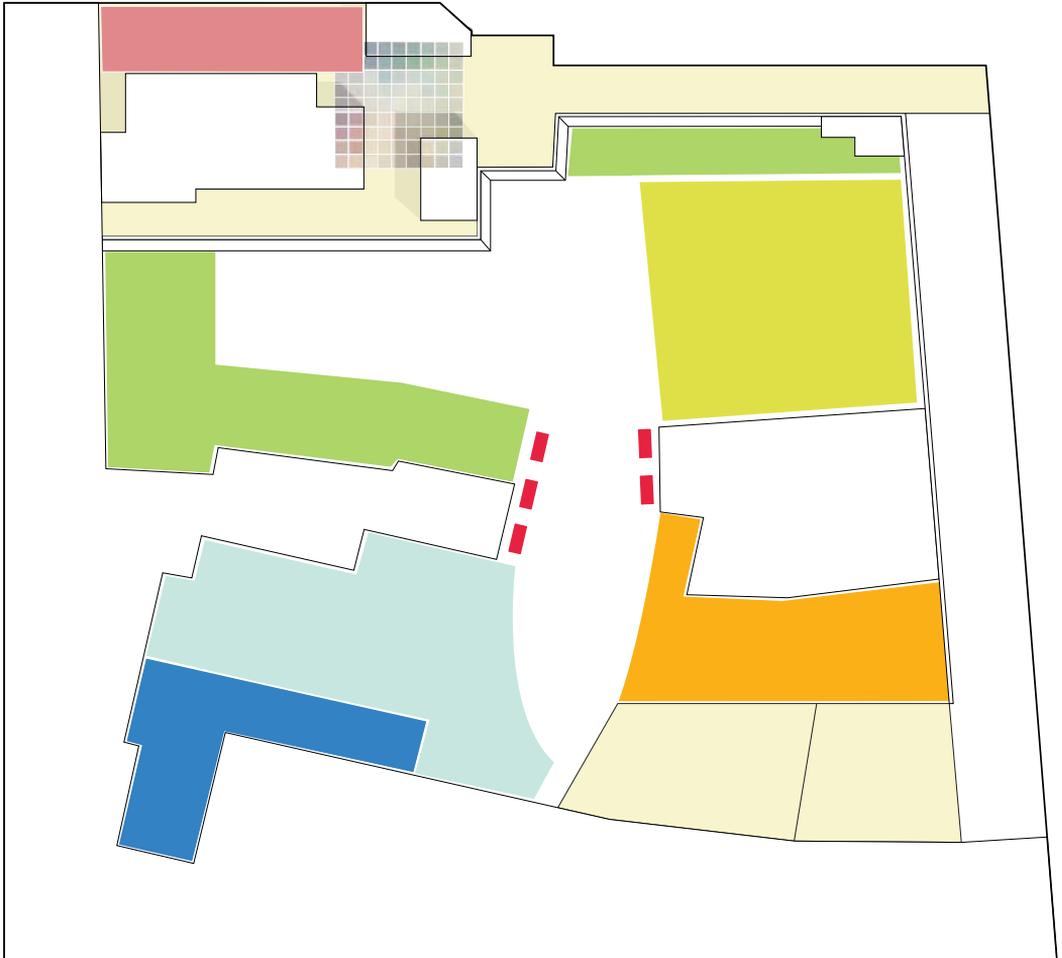
2018



## The Open Museum

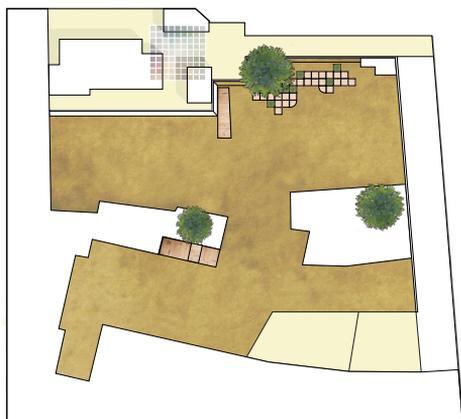
2019





## New perspectives.

- |  |  |   |
|--|--|---|
|  Aree Verdi e Orti collettivi |  Area Food        |  Libreria/Mostre |
|  Areaa Performance e Eventi   |  Stand temporanei |   |
|  Area Relax                   |  Playground       |   |



## The Open Museum

2018

Durante l'edizione del Festival della Rigenerazione del 2018, abbiamo lavorato nell'area della cava sottostante a Casa Periferica. Gli interventi principali hanno riguardato la parte ipogea per poter garantire l'apertura e la fruizione dello spazio in occasione dell'inaugurazione di Evocava - il Museo Evocativo delle Cave. In questa occasione abbiamo definito il modulo di generazione delle aree della cava, piattaforme in legno costruibili a catena di montaggio che costituiscono la pavimentazione nell'area a cielo aperto. Gli eventi e i talk in questa occasione si sono svolti nell'area "Playground" di Casa Periferica.



## The Open Museum

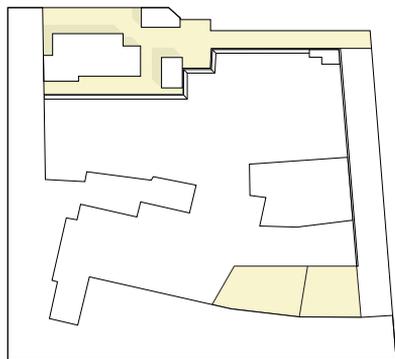
2019

Durante l'edizione del Festival della Rigenerazione del 2019, abbiamo implementato gli interventi del 2018 tramite un'operazione di "rinaturalizzazione" della cava. Con la piantumazione di quindici alberi e la creazione di due aree dedicate agli orti collettivi di quartiere, abbiamo ampliato le aree verdi presenti e creato zone d'ombra, rendendo la cava più vivibile. La crescita del prato seminato l'anno precedente ha permesso inoltre la creazione di un'area dedicata ad attività all'aperto come il green volley, performance artistiche e cinema all'aperto con la proiezione sulla parete rocciosa.

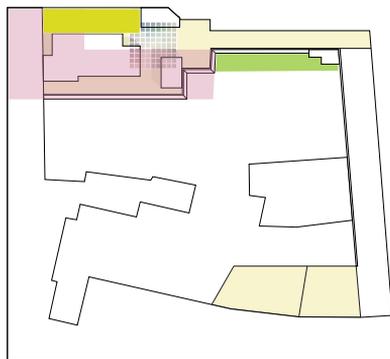


## New perspectives.

Nella proposta prevedo interventi nelle aree all'ingresso della cava, precedentemente utilizzate come aree per i cantieri temporanei, che ancora non ospitavano alcuna funzione. Area Food, Relax e Playground si uniformano agli interventi precedenti tramite l'utilizzo del modulo di generazione, ibrido di aree verdi, gradini e pannelli luminosi, Libreria/Mostre si colloca invece nella precedente area eventi del 2018.



2014



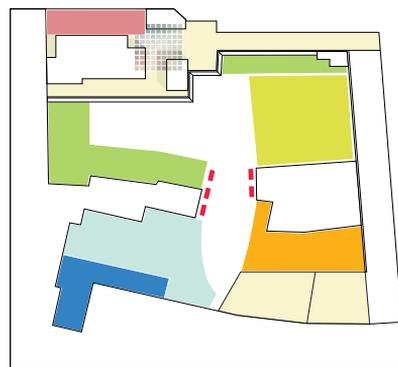
2018

-  Aree Verdi e Orti collettivi
-  Areaa Performance e Eventi
-  Evocava



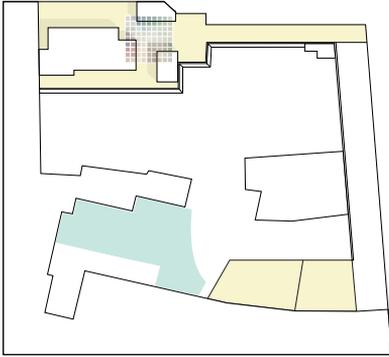
2019

-  Aree Verdi e Orti collettivi
-  Areaa Performance e Eventi
-  Evocava



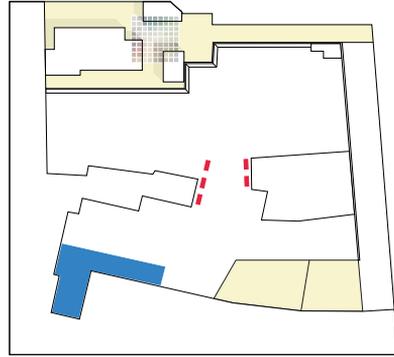
2020

-  Aree Verdi e Orti collettivi
-  Area Food
-  Stand
-  Playground
-  Areaa Performance e Eventi
-  Area Relax
-  Libreria/Mostre



## Relax

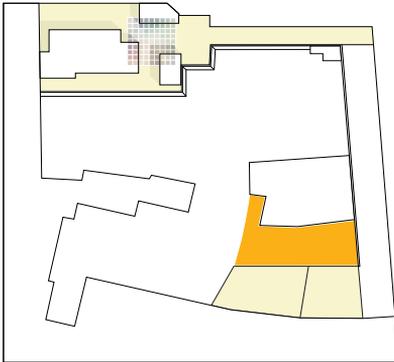
 Area Relax



## Food

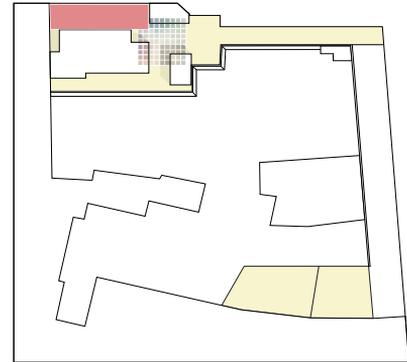
 Area Food

 Stand temporanei



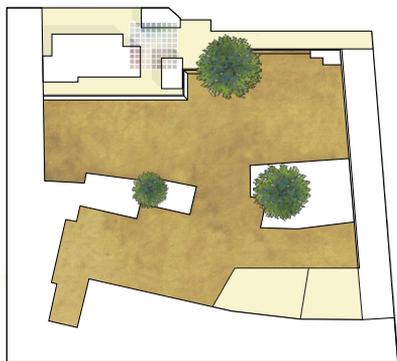
## Playground

 Playground

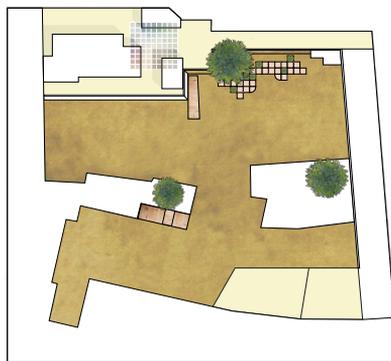


## Libreria/Mostre

 Libreria/Mostre



**2014**



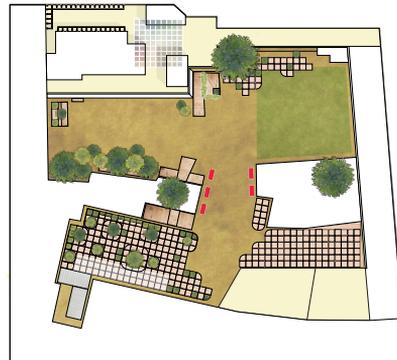
**2018**

- rifunzionalizzazione degli spazi ipogei
- inserimento del modulo di pavimentazione



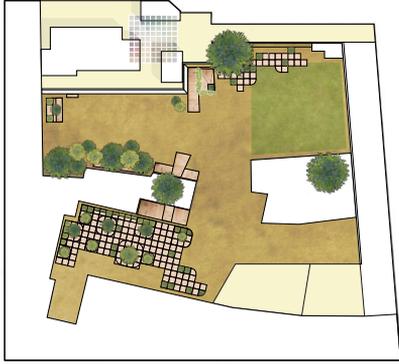
**2019**

- rifunzionalizzazione degli spazi verdi
- inserimento di orti collettivi
- creazione di uno spazio verde per attività ed eventi



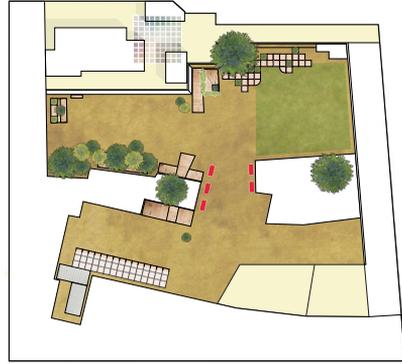
**2020**

- rifunzionalizzazione spazi a cielo aperto
- creazione di spazi flessibili per ospitare attività ed eventi e area per i bambini
- creazione di uno spazio dedicato alla lettura e mostre



## Relax

- creazione di una piazza
- intervento di pavimentazione su più livelli
- creazione di zone d'ombra tramite alberi



## Food

- intervento di pavimentazione
- creazione di un'area d'ombra allestita
- inserimento di due box cucina



## Playground

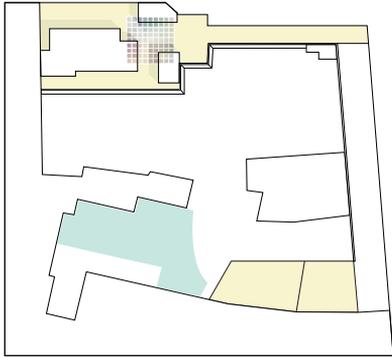
- intervento di pavimentazione su più livelli
- allestimento area bambini con giochi



## Libreria/Mostre

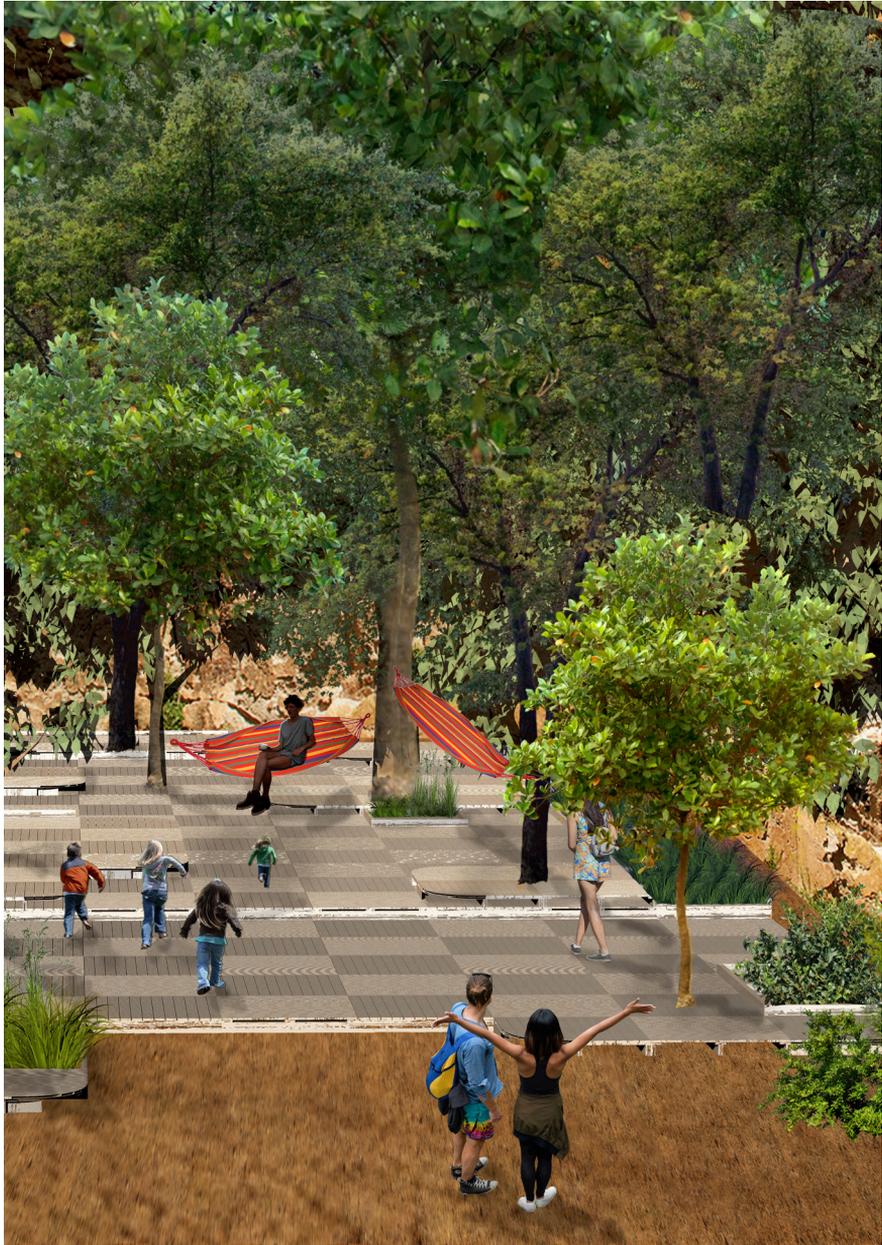
- allestimento di una libreria modulare trasformabile

**[RE]generation.**



## Relax

 Area Relax



## Modulo singolo

La pavimentazione dell'area Food, Playground e Relax è composta da moduli quadrati di quattro tipologie differenti, costruibili in serie con un telaio unico alla base composto da travetti in abete naturale (1) a cui vengono fissati dei listelli (2) poi coperti, in base alla tipologia di modulo, di listelli in pino naturale (3) per i moduli standard e quelli smussati, da un pannello compensato in pino per i moduli luminosi.

Per i moduli verdi invece è necessaria solo la base con travetti che funge da cornice per le piante.



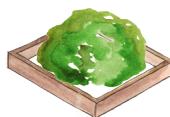
Modulo standard



Modulo smussato

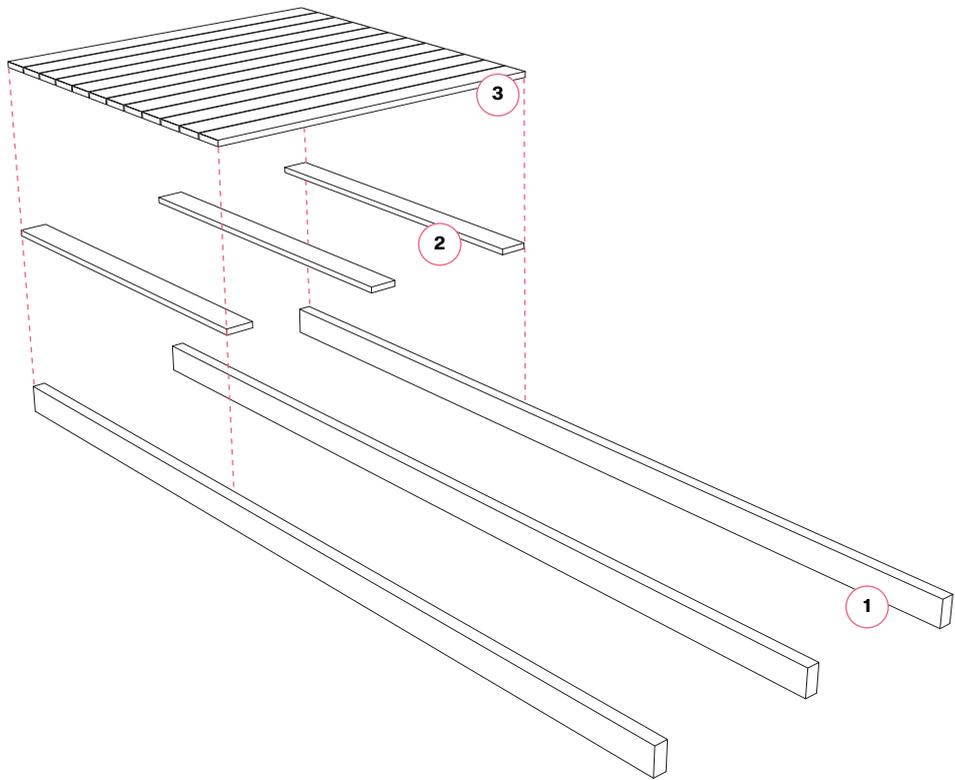


Modulo luminoso



Modulo verde

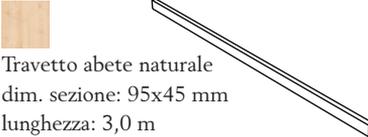




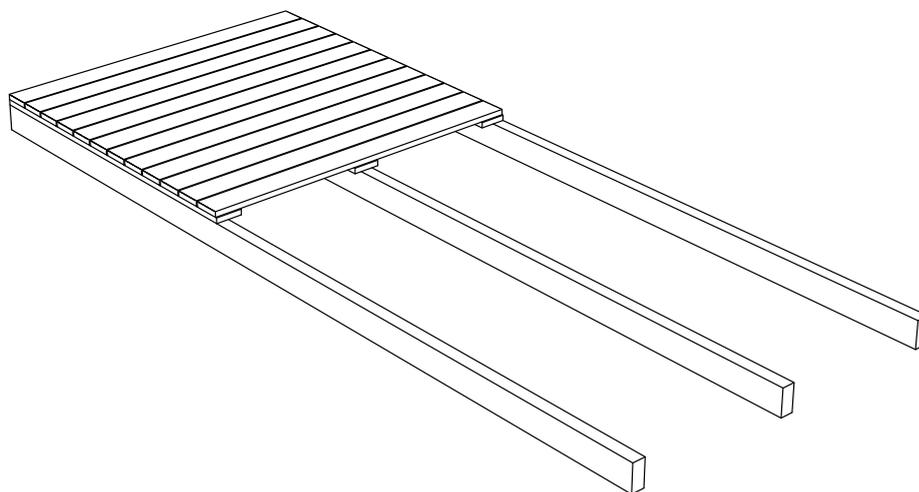
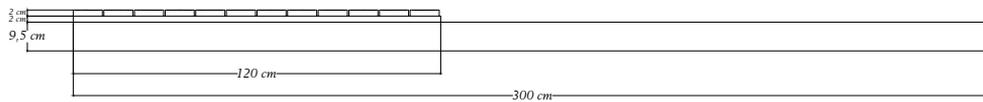
**Materiali:**

**3**  Listone in pino naturale  
dim. sezione: 20x93 mm  
lunghezza: 2,4 m

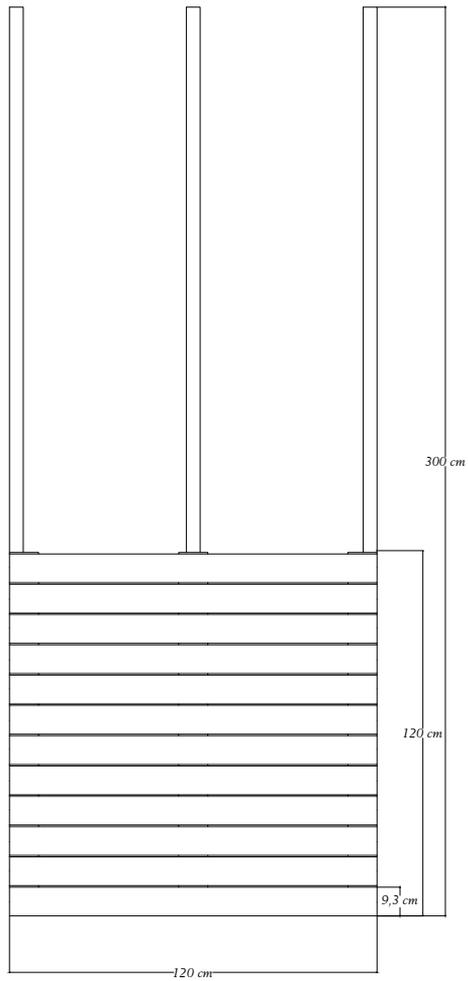
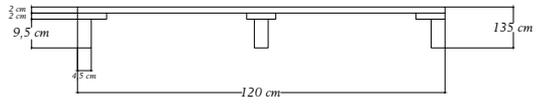
**2**  Listello abete naturale  
dim. sezione: 20x95 mm  
lunghezza: 2,5 m

**1**  Travetto abete naturale  
dim. sezione: 95x45 mm  
lunghezza: 3,0 m

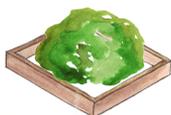
**[RE]generation.**



Disegno modulo  
Scala 1:25



## Modulo assemblato



Modulo verde

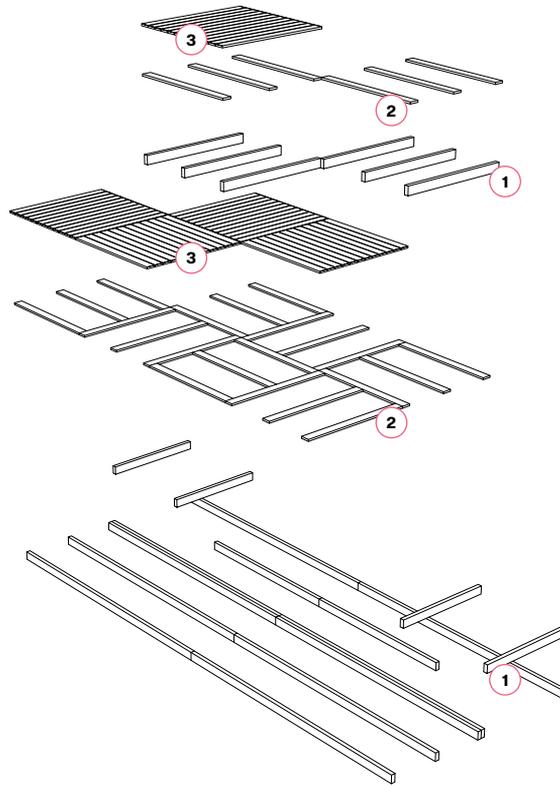


Modulo standard

La composizione dei vari moduli che struttura la pavimentazione è pensata per una realizzazione in autocostruzione semplice, creando l'opportunità di una fruizione libera e non banale: con un'alternanza di "livelli", si propone al visitatore un movimento dinamico nello spazio, e un'interazione diretta nei confronti dei materiali e della natura autoctona.

Tale realizzazione è riproducibile in qualsiasi contesto della cava, implementabile con altri elementi e modificabile.

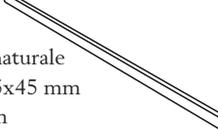


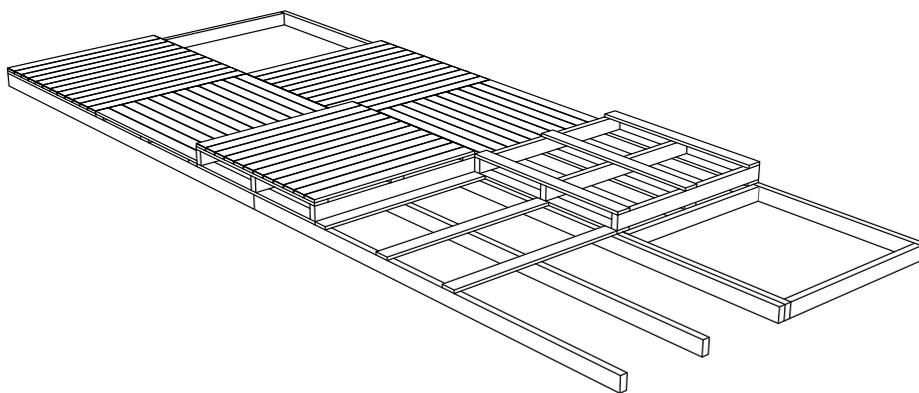
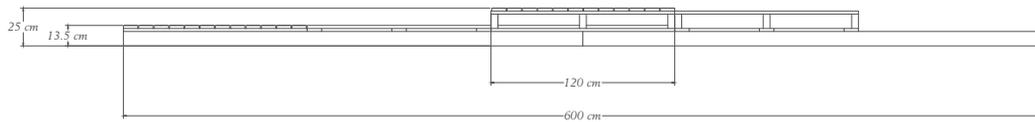


**Materiali:**

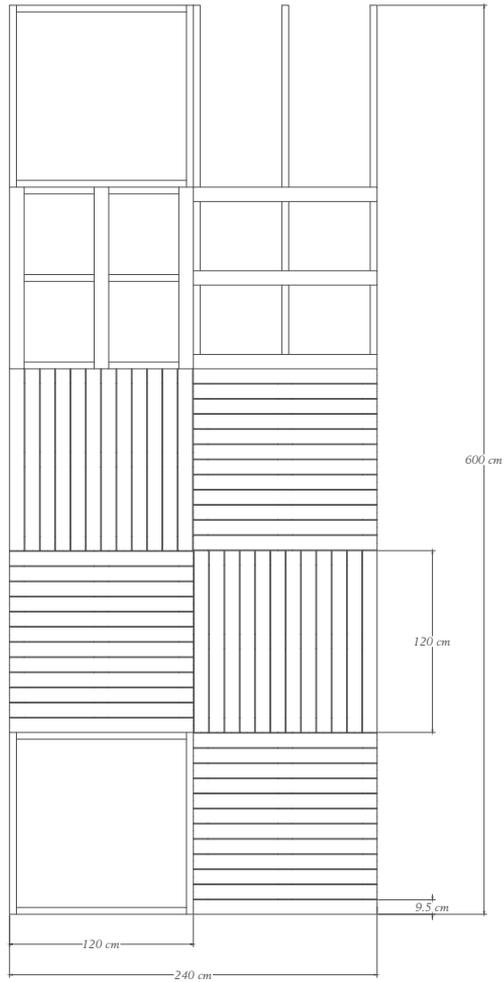
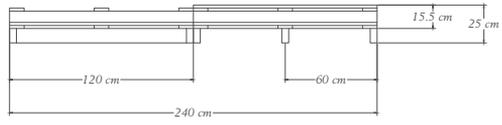
**3**    
Listone in pino naturale  
dim. sezione: 20x93 mm  
lunghezza: 2,4 m

**2**    
Listello abete naturale  
dim. sezione: 20x95 mm  
lunghezza: 2,5 m

**1**    
Travetto abete naturale  
dim. sezione: 95x45 mm  
lunghezza: 3,0 m



Disegno modulo assemblato  
Scala 1:50





“I luoghi [...] non sono bestie da soma. I luoghi sono soggetti culturali, ‘parlano’, dialogano del lungo processo di antropizzazione attraverso il paesaggio, restituiscono identità, memoria, lingua, culture materiali, messaggi simbolici e affettivi. Finché [...] tratteremo i luoghi come bestie da soma [...] resteremo all’oscuro delle loro ricchezze profonde”

Alberto Magnaghi

X.F.



ARCHITECTURE  
WITHOUT BUILDING

# Conclusione

## Utopie realizzate

Nella mia tesi ho analizzato e raccontato un contesto nuovo ed emergente che vede sinergie tra territori, professionisti, abitanti, relazioni inscindibili tra capitale sociale e spazio urbano. I nuovi strumenti non ancora formalizzati, utilizzati nei processi sostenuti da teorie utopiche che stanno prendendo via via forma, stanno caratterizzando sempre più il linguaggio, la cultura del design e le nuove forme di partecipazione; vediamo così queste utopie realizzate sostenere nuove teorie di progettazione.

Quelle utopie sostenute fin dagli anni '70 e '80 negli scritti di Giancarlo De Carlo, Yona Friedman e Michel Foucault, che oggi diventano tangibili sotto la spinta di una nuova generazione di progettisti che, dei loro insegnamenti, sta facendo scuola nelle pratiche dell'architettura urbana.

Quelle città fluttuanti sopra le metropoli, l'auspicio di Yona Friedman, che tutti diventino architetti del proprio spazio, sta via via prendendo piede nelle città e nei territori. I suoi piani rimasti per anni sulla carta, di rilevanza urbanistica, ecologica e sociale, si stanno facendo realtà nelle pratiche di oggi, sostenendo materiali e tecnologie semplici, trovati localmente, costruzione di cantieri diretti dai residenti, piuttosto che dagli architetti.

*"Cerco un'architettura che tutti, in modo diverso, possano comprendere e usare, che torni a essere primo riferimento concreto del consistere umano nello spazio fisico e sociale; un'architettura che non si può ignorare, al punto che ciascuno deve finire con il progettare, che nessuno può fare a meno di progettare"* (Giancarlo De Carlo, *Conversazioni su architettura e libertà*, De Carlo, Buncuga, 2018). L'architetto quindi non come attore dello star system, studi non come marchi multinazionali, ma come attore di un processo vitale, un'aggiunta di libertà che non conduce all'imbalsamazione del passato o alla vuota celebrazione del presente, ma una rimodellazione dello stato attuale.

Lina Bo Bardi, come De Carlo, insiste sul tema dell'etica dell'architetto insistendo sulla necessità di un suo impegno politico: l'architetto come combattente attivo nel campo della giustizia sociale, che alimenti un sentimento di responsabilità collettiva.

Non la progettazione di una nuova edilizia, che continui l'erosione dei confini delle città, ma razionalizzare l'esistente; operare da architetto significa agire coscientemente per il miglioramento della società. La nascita di queste nuove forme di architettura democratica seguono la tradizione libertaria lasciata come eredità da Giancarlo De Carlo, originando le nuove utopie realizzate del contemporaneo, quegli "spazi altri" descritti da Foucault all'interno del terzo paesaggio di Clement, i junk space di Rem Koolhaas.

In questo panorama embrionale vediamo nascere idee e progetti che hanno come fine principe quello di trasformare i luoghi, gli spazi residuali, rivitalizzandoli attraverso interventi mirati al tessuto urbano, sociale, istituzionale, entrando così nel substrato culturale, agendo come fattore determinante e di innesco alla riappropriazione del luogo a favore del cittadino.

Gli spazi innesco che assumono la forma di eterotopie, di contro-spazi, quei luoghi in cui si localizzano le utopie, luoghi reali fuori da tutti i luoghi, localizzati esternamente dai centri delle nostre città, microcosmi che ruotano intorno al fulcro vivo della città: luoghi nei luoghi.

Luoghi fatti di architetture di persone, architetture che costruiscono reti, senza edificare; luoghi carichi di valenze ma dislocati e sconnessi dal contesto urbano, con i propri ritmi, che sfruttano l'esistente per comunicare il presente, le esigenze e i bisogni della collettività, dando alla stessa i mezzi per pensare in prospettiva rispetto ai loro luoghi d'esistenza quotidiana. Un'analisi del presente con la lungimiranza di chi nella coscienza del passato vede lo strumento cognitivo per progettare il futuro.

Il cittadino stesso si sente parte integrante del processo di riqualificazione del territorio, divenendo protagonista attivo della trasformazione avviata dai nuovi rigeneratori, non più come attraversatore di uno spazio ma vero e proprio costruttore. Questo è un tema ricorrente che viene evidenziato sia nella penisola italiana, sia nel resto d'Europa attraverso il lavoro continuo e la ricerca dei collettivi che si sono formati negli ultimi anni: una pratica che porta non soltanto alla realizzazione di architetture sostenibili e innovative, ma prevede una sensibilizzazione umana del cittadino, il quale si riavvicina al luogo non definendolo più come "di transizione", ma riappropriandosene come se divenisse finalmente suo, attivo negli ambiti dell'abitare e nella personalizzazione dello spazio. Alejandro Aravena ha colto questi insegnamenti trasponendoli anche nell'ambito privato, facendo della personalizzazione dello spazio e dell'architettura democratica il fulcro dei suoi progetti.

Allo stesso modo il design “open source”, operato da Enzo Mari, lo studio Gisto, Raumlabor e Orizzontale, si propone di rendere il design, la progettazione degli spazi, alla portata di tutti come strumento non per un semplice “fai da te” ma per una maggiore presa di coscienza dell’uomo in relazione allo spazio che occupa e abita con il proprio corpo.

Attraverso la realizzazione di opere pubbliche e private, i nuovi rigeneratori sono in grado di definire innovative visioni e spazi dinamici per le collettività: in questa chiave di lettura, come nell’opera di Saraceno, si avvicina l’idea di commistione tra persone, professionisti e cittadini, i quali insieme collaborano per un fine comune. Questa rete, come la tela di un ragno, crea collegamenti e unisce luoghi, territori e persone; come un vero e proprio network, il movimento del singolo viene percepito e vissuto anche da chi sulla tela vive, costruisce o passa soltanto.

Il sogno è quello che queste utopie realizzate possano davvero divenire nel tempo la norma per quanto riguarda la valorizzazione dei territori e dell’identità storica e sociale delle persone che ci vivono.

Siamo la generazione dei rigeneratori, dei nuovi progettisti che vogliono rigenerare, innovare, rinnovare, che vogliono ridare vita, nuovi significati, identità e valori agli spazi, a spazi abbandonati, alle periferie, ai margini costruendo reti di persone e luoghi.

## Lo spazio ai tempi dell'emergenza

Le problematiche emerse con il coronavirus hanno dato ampio respiro a riflessioni e dibattiti sugli scenari futuri dei luoghi, dei nuovi modi di vivere le città considerando le nuove distanze sociali a cui il virus ci porta a far fronte.

Centrale è il tema dell'abitare gli spazi, nella fase 1 quelli privati, d'ora in poi, dalla fase 2, quelli pubblici.

Come vivremo e che ruolo assumerà lo spazio pubblico?

Non si tratta di una questione a breve termine ma le decisioni e gli interventi che verranno realizzati ora influenzeranno e cambieranno le nostre abitudini e il nostro modo di relazionarci con gli spazi probabilmente per i prossimi anni.

Si apre il tema dello spazio pubblico, dell'ampliamento di questo, di nuove piazze e vie di socialità alternative, si parla delle città, congestionate e densamente abitate che lasciano poche possibilità di usufruire dello spazio pubblico esistente in maniera sicura. Su più fronti arrivano suggerimenti e auspici.

Il collettivo Orizzontale, che da sempre fa dello spazio pubblico il fulcro dei propri progetti e delle proprie ricerche, riflette su questo scenario: città svuotate e silenziose, l'assenza di persone nello spazio data dalla paura e dall'insicurezza, una vita "pubblica" sospesa. Ragionano sulla necessità di aumentare lo spazio tra le persone, con un conseguente e necessario ampliamento e espansione dei luoghi delle persone. Nella fase 1 sono stati introdotti sistemi di controllo sociale radicali per limitare i contagi e garantire l'isolamento senza possibilità di contatti con l'esterno. In questa fase, lo spazio pubblico ha assunto la forma delle finestre, dei balconi, giardini, i nuovi spazi delle relazioni "sicure". Ora la necessità è figurarci la trasposizione di queste relazioni sicure nello spazio pubblico; piazze e vie, paesaggi di prossimità, nuovi arcipelaghi di vicinato, seppur limitato il nostro spazio "possibile" si è ampliato, ma ora è necessario figurarsi lo spazio possibile del domani che non potrà più limitarsi al quartiere o al paese, ma dovrà aprirsi ad una scala più grande, quella nazionale. Come presupposto però, dobbiamo ripensare alla configurazione del sistema città, non considerarle come problema da evitare, ma piuttosto cogliendo questa occasione proprio per cambiarle.

"E' attorno ai luoghi urbani che l'esperienza umana tende a formarsi e articolarsi, è qui che viene condotto il tentativo di gestire le dimensioni condivise della vita, è qui che i significati dell'esistenza sono delineati, assorbiti e negoziati" (Bauman).

I problemi che riguardano lo spazio pubblico sono sempre esistiti, la situazione di emergenza sanitaria li ha solo messi in evidenza e resi più tangibili che mai. Abbiamo assistito ad un ripopolamento delle strade in assenza di macchine, non solo gli animali, ma soprattutto le persone, si sono rimpossessate dello spazio urbano. Per espandere i confini dello spazio pubblico dovremmo ripartire dalle città e dal loro sistema di mobilità, recuperando la strada come spazio collettivo, oltre che spazi dismessi e aree abbandonate, aprendo questi spazi di risulta e vuoti urbani a nuovi significati e utilizzi, per immaginare nuove soluzioni e nuovi modelli e luoghi di convivenza.

Lo scenario futuro vede forse un incremento di nuovi spazi innesco?

Un altro dibattito aperto in questi giorni è quello che invece non cerca la risposta al problema delle città nelle città stesse, riconfigurandole, ma piuttosto cercando la soluzione in una migrazione verso i borghi, le aree interne, i margini delle città. Questa è la visione di Stefano Boeri e Massimiliano Fuksas, che nel virus vedono l'occasione per un allontanamento dalla città e per tornare ad abitare, in via temporanea, la campagna e le aree rurali, i borghi disabitati da "salvare". Il problema, secondo loro, si risolverebbe in una nuova correlazione tra "campagna" e "città", in una nuova collaborazione tra spazi urbani e aree interne, attraverso vantaggi fiscali e incentivi per riabitare i paesi in stato di abbandono. Si tratta però di una deviazione dal problema "spazio - città", un evitarlo cercando altrove le risposte. Il tema di riabitare i piccoli centri è già al centro da tanti anni di ricerche e proposte con problematiche ben più grandi da risolvere, quali il decentramento dei servizi, l'educazione, il divario digitale e i servizi ecosistemici. Le aree interne non necessitano di ripopolamento ma di una riabilitazione e riqualificazione sociale, non di un ripopolamento di quantità ma di qualità, di un programma operativo a livello nazionale che vada a lavorare nell'interesse dei territori e non delle città con nuove strategie, unità e geografie amministrative.

I momenti di crisi possono diventare opportunità, ma non dell'ennesimo sfruttamento delle aree fuori dai margini delle città, ma di una revisione del contesto abitativo su cui ci troviamo a riflettere ora sulle città, da anni ormai sulle aree interne. Il moto delle città che migrano in via temporanea verso i borghi sarebbe l'ennesimo progetto elitario volto a sottolineare il divario sociale. La progettazione urbana dovrebbe invece mettere in atto processi democratici e tenere conto delle comunità, in primis quelle locali, prevedendo un nuovo disegno amministrativo piuttosto che incentivi e un cambio di modello economico

che funga da incentivo per la nascita e l'incrementazione di nuovi servizi e attività di prossimità.

Nella proposta di colonizzazione dei borghi, si fomenterebbe quel mercato di seconde case che non porta le aree marginali a uno sviluppo e nuovi modelli di produzione, ma al solo sfruttamento, in aree dalle dinamiche e gli equilibri economici e sociali già delicati.

Se da una parte la proposta voleva spingere a nuovi modi di abitare fuori città, grazie anche all'avvento dello smart working, per evitare una nuova ondata di dispersione edilizia intorno alle città, non tiene conto e non conosce i problemi che hanno determinato l'abbandono degli stessi.

Secondo Edoardo Zanchini, siamo di fronte a un bivio, il nostro Paese deve scegliere dove ha più senso scommettere, se verso le aree interne o quelle urbane. Non è la fuga dalla città la risposta all'emergenza sanitaria ora, ne domani, quando le città saranno sempre più dense e invivibili, ma tornare a occuparci delle città e del territorio.

E' riprogettare con le case vuote, le intercapedini dello spazio urbano, l'esplosione della mobilità urbana, e riqualificare i borghi, rilanciare nuove politiche di innovazione, ricostruzione di nuovi tessuti sociali. Non può essere un progetto presentato in contrapposizione e alternativa alla città la risposta al disagio abitativo di entrambe le parti.

Lo spazio pubblico come protesi di quello privato, con la fase I abbiamo creato confini porosi alle nostre case, in cui hanno preso forma nuove reti sociali, la città cellulare di Richard Sennet in cui gli spazi tra le case hanno accolto nuovi sistemi di interazione e attività.

E' ora il momento per formalizzare questi nuovi spazi e installarli nelle città.

La rigenerazione urbana via innovazione sociale, è lo strumento chiave di questo ridisegno sia fisico che sociale dei nostri spazi di vita.

Sta ora alla politica e ai progettisti cogliere questa occasione per un ridisegno complessivo dei luoghi dell'abitare, per sperimentare soluzioni che possano accompagnare una reintroduzione alla vita pubblica per sperimentare soluzioni che possano rfigurare nuovi scenari di trasformazione.



# Bibliografia

- Andorlini C., Bizzarri L., Lorusso L., Leggere la rigenerazione urbana, storie da “dentro” le esperienze, Pacini Editore, Pisa 2017
- a.titolo, Nuovi Committenti, arte contemporanea, società e spazio pubblico, Silvana Editoriale, Milano 2008
- Autori vari, Suq. Unconventional Sicily n°1, Francesco Cusumano Editore, giugno-novembre 2018
- Autori vari, Suq. Unconventional Sicily n°2, Francesco Cusumano Editore, novembre - aprile 2019
- Autori vari, Suq. Unconventional Sicily n°3, Francesco Cusumano Editore, maggio - novembre 2019
- Autori vari, Suq. Unconventional Sicily N°4, Francesco Cusumano Editore, dicembre - maggio 2020
- Bizzarri L., Il ritorno a casa degli Ulissi, le professioni al tempo della rigenerazione urbana, Pacini Editore, Pisa 2019
- Cité du design, Human cities , challenging the city scale 2014 - 2018, Human Cities, Ljubjana 2018
- Cité du design, Challenging the city scale, Birkhauser, Basilea 2018
- Clément G., a cura di De Pieri F., Manifesto del Terzo Paesaggio, Quodlibet Bis , Macerata 2014
- Collectif Etc, Le Detour de France, Edizioni Hyperville, Marsiglia 2015
- Collina L., Galluzzo L., Meroni A., The Virtuous Circle Design Culture and Experimentation, McGraw-Hill Education Italy, Bergamo, 2015
- De Carlo G., L'architettura della partecipazione, Quodlibet Habitat, Macerata, 2017
- De Carlo G., La Città e il territorio, Quattro lezioni, Quodlibet Habitat, Macerata 2019
- De Carlo G., Buncuga F., Conversazioni su architettura e libertà, Elèuthera, Milano 2018
- De Fusco R., Rusciano R., Design e Mezzogiorno tra storia e metafora, Progedit, Bari 2015
- De Lange M., Waal M., The Hackable City, Springer, Amsterdam 2019
- De Rossi A., Riabitare l'Italia, Le aree interne tra abbandoni e riconquiste, Progetti Donzelli Editore, Roma 2018
- Foucault M., Spazi altri. I luoghi delle eterotopie, Mimesis Edizioni, Sesto San Giovanni, 2001
- Foucault M., Utopie. Eterotopie, Cronopio Edizioni, Napoli 2006
- Friedman Y., Utopie realizzabili, Quodlibet Bis, Macerata 2008
- Gasparri C., Terracciano A., Dross city, metabolismo urbano, resilienza e progetto di riciclo dei drosscape, List Lab, Rovereto 2016

- Koolhaas R., a cura di Mastrigli G., Junkspace, per un ripensamento radicale dello spazio urbano, Quodlibet Bis, Macerata 2018
- La Pietra U., Fatto ad arte. Né arte né design, Scritti e disegni (1976-2018), ricerche Marsilio editori, Venezia 2018
- Magnaghi A., Il progetto locale: Verso la coscienza di un luogo, Bollati Boringhieri, Torino 2013
- Manzini E., Design, when everybody designs, MIT Press, Cambridge 2015
- Mortati M., Le politiche per il design e il design per le politiche, Maggioli editore, Santarcangelo di Romagna, 2016
- Ostanel E., Spazi fuori dal comune, rigenerare, includere, innovare, FrancoAngeli Editore, Milano 2017
- Raumlabor, a. titolo, cantiere barca, archive books, Berlino 2018
- Resò, Working Geographies, International Art Exchange Residency Program, Mousse Publishing, Torino 2015
- Sennett R., Insieme: Rituali, piaceri, politiche della collaborazione, Feltrinelli editore, Milano 2014
- Settis S., Architettura e democrazia, Paesaggio, città, diritti civili, Einaudi Editore, Cles 2017
- Studio Gisto, Mason A., Giustozzi M., Multiplo, Studio Gisto, Viterbo 2019
- Thackara J., Progettare oggi il mondo di domani. Ambiente, economia e sostenibilità. Edizione Integrale, Postmedia Books, Milano 2017
- Villari B., Design, comunità, territori. Libraccio Editore, Milano 2013

# Sitografia

## Parte prima

- <https://www.tribune.com/arti-visive/2018/12/italia-rigenerazione-urbana/>
- <https://www.che-fare.com/dal-web/cosa-non-va-nelle-linee-guida-sulla-valutazione-dimpatto-sociale/>
- <https://www.elenaostanel.com/2018/07/10/policy-workshop-report-now-available/>
- <http://www.humancities.eu/about/vision/>
- <http://www.ildacurti.it/wordpress/documenti/3589/il-mestiere-del-rigeneratore-urbano-tra-sottovalutazioni-e-specializzazioni/>
- <https://www.kcity.it/rigenerazione-urbana-2/>
- <https://www.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/1468-2427.12608>
- [http://www.rigenerazioneurbana.avanzi.org/pdf/Elena\\_Ostanel.pdf](http://www.rigenerazioneurbana.avanzi.org/pdf/Elena_Ostanel.pdf)
- [https://www.youtube.com/watch?v=7wssTZiANYk&feature=youtu.be&fbclid=IwAR2fkL9Nj2\\_-5t5NKxwlcHjx9Rq\\_vkici3tpekkQE1KPa4Kd-HMtJBIVw](https://www.youtube.com/watch?v=7wssTZiANYk&feature=youtu.be&fbclid=IwAR2fkL9Nj2_-5t5NKxwlcHjx9Rq_vkici3tpekkQE1KPa4Kd-HMtJBIVw)

## Parte seconda

- <https://www.base.milano.it/come-si-impara-ad-imparare-alla-ricerca-di-nuovi-processi-dis-istruttivi/?fbclid=IwAR0jk6JLKok2iYGlMkp9Q9rYcEYgT4UdRSWk45oD4WZo4wKxWH6FedOBXWs>
- <https://www.che-fare.com/dal-web/rigenerazione-urbana-barni-follonica/>
- [https://www.che-fare.com/lacall-to-action-mappatura-nazionale-nuovi-centri-culturali-chefare/?utm\\_content=bufferd4e92&utm\\_medium=social&utm\\_source=facebook.com&utm\\_campaign=buffer&fbclid=IwAR1WTDZ9kgQFb-agJcHOjs-brzI-M131wtog-\\_R7CYyJpk0w5j5g3xtwOnE](https://www.che-fare.com/lacall-to-action-mappatura-nazionale-nuovi-centri-culturali-chefare/?utm_content=bufferd4e92&utm_medium=social&utm_source=facebook.com&utm_campaign=buffer&fbclid=IwAR1WTDZ9kgQFb-agJcHOjs-brzI-M131wtog-_R7CYyJpk0w5j5g3xtwOnE)
- <https://www.che-fare.com/la-cultura-come-agente-del-cambiamento-bertram-niessen-direttore-di-chefare-per-la-rete-nazionale-di-rigenerazione-urbana/>
- <https://www.che-fare.com/rigenerazione-urbana-sognata-urise/>
- <https://www.che-fare.com/paradigma-progettuale-rigenerazione-urbana/>
- <http://www.collectifetc.com/realisation/levice-ricettario/>
- <https://www.domusweb.it/it/recensioni/2015/01/23/temporioso.html?fbclid=IwAR3fO8uyJqduQm6fgNx29JsZrv95tBY90RifhXuuUTMaw1EI5e-QBG9EP00>
- [http://www.evtnetwork.it/wp-content/uploads/2016/11/2017\\_Venturi\\_misurazione-impatto-sociale.pdf](http://www.evtnetwork.it/wp-content/uploads/2016/11/2017_Venturi_misurazione-impatto-sociale.pdf)

- [http://www.orizzontale.org/portfolio\\_page/baia-blanca/](http://www.orizzontale.org/portfolio_page/baia-blanca/)
- <https://www.professionearchitetto.it/mostre/notizie/26825/Il-Ricettario-degli-Orizzontale-per-riqualificare-un-ex-disco-teca-abbandonata-nella-Val-Bormida>
- <https://www.raisplay.it/video/2020/01/generazione-bellezza-del-09012020-Dall-abbandono-alla-rinascita-0c796b6b-7161-4bc2-ab0c-6bd762f71eec.html>
- <http://raumlabor.net/cantiere-barca/>
- <https://www.raumlabor.net/floating-university-berlin-book/>
- [https://www.siciliaonpress.com/2020/01/28/si-south-italy-architecture-festival-dal-21-marzo-al-4-aprile-2020-la-citta-di-favara-e-farm-cultural-park-al-centro-dellarchitettura-creativa/?fbclid=IwAR0TeNwCFtPLUBa0cn4O2xL0M1o8v2ODqNf3caQeUPqtIKbvLnD\\_hZAWs1M](https://www.siciliaonpress.com/2020/01/28/si-south-italy-architecture-festival-dal-21-marzo-al-4-aprile-2020-la-citta-di-favara-e-farm-cultural-park-al-centro-dellarchitettura-creativa/?fbclid=IwAR0TeNwCFtPLUBa0cn4O2xL0M1o8v2ODqNf3caQeUPqtIKbvLnD_hZAWs1M)
- [http://www.treccani.it/vocabolario/restanza\\_res-29f51f42-89eb-11e8-a7cb-00271042e8d9\\_%28Neologis%29/](http://www.treccani.it/vocabolario/restanza_res-29f51f42-89eb-11e8-a7cb-00271042e8d9_%28Neologis%29/)

## Parte terza

- <https://www.balarm.it/news/eventi-e-cave-inesplorate-periferica-la-community-di-creativi-che-valorizza-mazara-del-vallo-110268>
- <http://www.perifericaproject.org/casaperiferica/>
- <http://www.perifericaproject.org/periferica-vince-il-bando-creative-living-lab-del-mibact/?fbclid=IwAR0pVPQ1gBzw6xgumfi4F1cMGnEfp9BsNzveMXMi9hR8SVYXWaQrUB2gIqo>
- <https://www.primapaginamazara.it/premio-lab2110-vince-periferica-con-il-suo-museo-multimediale/?fbclid=IwAR0aExOPogchyX3jG6UyNwOmFju3-i1m9jIdnF25OXQWpdtCZ3fVMCegllg>
- <https://www.usticasape.it/sicilia-patrimonio-culturale-naturali-siti-unesco-buone-pratiche-governance/>

## Parte quarta

- <https://www.palermoguide.it/carretto-siciliano-mezzo-trasporto-simbolo-culturale/>
- [https://www.repubblica.it/cronaca/2020/04/22/news/i-piccoli\\_borghi\\_rispondono\\_a\\_boeri\\_pronti\\_a\\_fare\\_la\\_nostra\\_parte\\_ma\\_serve\\_un\\_piano\\_nazionale\\_-254691815/](https://www.repubblica.it/cronaca/2020/04/22/news/i-piccoli_borghi_rispondono_a_boeri_pronti_a_fare_la_nostra_parte_ma_serve_un_piano_nazionale_-254691815/)
- [https://www.rep.repubblica.it/pwa/intervista/2020/04/20/news/coronavirus\\_boeri\\_via\\_dalle\\_citta\\_nei\\_vicchi\\_borghi\\_c\\_e\\_il\\_nostro\\_futuro2-254557453/](https://www.rep.repubblica.it/pwa/intervista/2020/04/20/news/coronavirus_boeri_via_dalle_citta_nei_vicchi_borghi_c_e_il_nostro_futuro2-254557453/)
- <http://www.ariat.it/wp-content/uploads/2016/06/Lintelligenza-delle-periferie.pdf>
- [https://www.urbanit.it/borghi-e-citta-non-e-lalternativa/?fbclid=IwAR3c1hNDql7oPbr11EpHCuCZZp\\_5LGPTONnPB81TDZSnSawz-4XvrWR-pno](https://www.urbanit.it/borghi-e-citta-non-e-lalternativa/?fbclid=IwAR3c1hNDql7oPbr11EpHCuCZZp_5LGPTONnPB81TDZSnSawz-4XvrWR-pno)
- <https://inchieste.ilgiornaledellarchitettura.com/dobbiamo-fare-spazio-pubblico/>

# Immagini e fotografie

## Parte prima

- COPERTINA e CONTRO COPERTINA: immagine tratta da Fatto ad arte. Né arte né design, Scritti e disegni (1976-2018), Ugo La Pietra, Marsilio Editori, Venezia 2018
- Pag. 14: <http://www.perifericaproject.org/casaperiferica/>
- Pag. 14: <http://www.perifericaproject.org/portfolio/residenza-tassetti/>
- Pag. 14: <http://www.perifericaproject.org>
- Pag. 16: Tingo Design
- Pag. 26: immagine tratta da Fatto ad arte. Né arte né design, Scritti e disegni (1976-2018), Ugo La Pietra, Marsilio Editori, Venezia 2018
- Pag. 28: immagine tratta da Fatto ad arte. Né arte né design, Scritti e disegni (1976-2018), Ugo La Pietra, Marsilio Editori, Venezia 2018
- Pag.32: <https://www.pinterest.it/bandalin067/>
- Pag.38: <https://www.siceurope.eu/countries/italy/can-institutions-learn-scaling-social-innovation-practice>
- Pag.46: <https://esthervivas.com/italiano/barcellona-e-lepicentro-del-cambiamento/>
- Pag.46: <https://www.che-fare.com/dal-web/bologna-urban-center-fondazione-innovazione-urbana/>
- Pag.47: <http://www.comune.lecco.it/index.php/archivio-news/24-news-dal-territorio/3688-proposte-per-i-beni-comuni-lecco?start=17>
- Pag.47: [https://www.corriere.it/buone-notizie/cards/ex-asilo-filangieri-occupato-scopi-culturali-ora-teatro-set-cinematografico/asilo-filangieri\\_principale.shtml](https://www.corriere.it/buone-notizie/cards/ex-asilo-filangieri-occupato-scopi-culturali-ora-teatro-set-cinematografico/asilo-filangieri_principale.shtml)
- Pag.48: <http://www.innovarexinclude.it/progettare-per-non-essere-progettati-nasce-a-milano-la-scuola-dei-quartieri/>
- Pag.48: <http://www.urbancenter.to.it/category/senza-categoria/>
- Pag.49: <https://www.lavocedinewyork.com/people/nuovo-mondo/2019/10/21/da-londra-ad-un-paesino-della-calabria-per-compiere-la-rivoluzione-delle-seppie/>
- Pag.49: <http://www.perifericaproject.org>
- Pag.52: <http://www.perifericaproject.org>
- Pag.58: <https://larivoluzionedelleseppie.org/>

## Parte seconda

- Pag.66: <https://www.tribune.com/tribnews/2015/12/larchitettura-sociale-trionfa-al-turner-prize-assemble-un-collettivo-di-under-30-vince-il-premio-con-un-progetto-di-riqualificazione-urbana-a-liverpool/>
- Pag.66: <http://humancities.eu/casestudies/plein-openair-festival-brussels/>
- Pag.67: <https://www.domusweb.it/eventi/istanbul-design-biennial/2018/09/04/berlino-la-floating-university-indaga-modi-alternativi-di-vivere-la-citta.html>
- Pag.67: <http://www.collectifetc.com/realisation/>
- Pag.68: <http://humancities.eu/casestudies/linnad-koigile-tallinn-koigile-tallinn/>
- Pag.68: <https://urbandesignnaba.wordpress.com/page/17/?pages-list>
- Pag.69: <https://autarchitettura.wordpress.com/blog/>
- Pag.69: <https://criticalconcrete.com/summer-camp/programme/>
- Pag.70: <https://currystonefoundation.org/practice/collectif-etc/>
- Pagg.74 -75: <https://currystonefoundation.org/practice/collectif-etc/>
- Pag.78: <https://www.buongiorno suedtirol.it/2019/09/basis-vinschgau-venosta-am-1-oktober-2019-offnet-das-coworking/>
- Pag.78: Piazza Gasparotto Facebook
- Pag.79: <https://www.publicspace.org/works/-/project/h109-cantiere-barca>
- Pag.79: [http://www.orizzontale.org/portfolio\\_page/baia-blanca/](http://www.orizzontale.org/portfolio_page/baia-blanca/)
- Pag.80: <https://www.tribune.com/progettazione/design/2019/12/bovisa-milano/>
- Pag.80: <http://humancities.eu/casestudies/displace-made-in-chiaravalle-milan/>
- Pag.81: <https://www.exibart.com/personaggi/incompiuto-la-nascita-di-uno-stile/>
- Pag.81: [http://www.temporiuso.org/?page\\_id=1321](http://www.temporiuso.org/?page_id=1321)
- Pag.82: <https://www.cineteatro donbosco.com/film/vado-verso-dove-vengo>
- Pag.82: <https://ods.matera-basilicata2019.it/en/component/content/article/686-blog/milan-design-week-2017/5790-milano-design-week-2017-open-future>
- Pag.83: [https://www.corriere.it/19\\_gennaio\\_30/non-solo-matera-sfida-borghi-vuoi-cambiare-vita-scegli-grottole-ecc21af6-1ef9-11e9-bcd1-02051f4d1517.shtml](https://www.corriere.it/19_gennaio_30/non-solo-matera-sfida-borghi-vuoi-cambiare-vita-scegli-grottole-ecc21af6-1ef9-11e9-bcd1-02051f4d1517.shtml)
- Pag.83: <https://www.che-fare.com/dal-web/xyz-2018-bari-lo-spazio-in-trasformazione/>
- Pag.84: <http://www.exfadda.it/chi-siamo/>
- Pag.84: <https://filmfreeway.com/Belmondo>

- Pag.85: <http://www.abitare.it/en/habitat-en/landscape-design-en/2020/01/11/landworks-museo-minier-a-argentina-sardegna/>
- Pag.85: <https://www.e-flux.com/announcements/209465/eterotopia/>
- Pag.86: [https://www.facebook.com/pg/associazioneartieri/photos/?tab=album&album\\_id=718609588294198](https://www.facebook.com/pg/associazioneartieri/photos/?tab=album&album_id=718609588294198)
- Pag.86: [http://www.orizzontale.org/orizzontale\\_team-2/](http://www.orizzontale.org/orizzontale_team-2/)
- Pag.87: <https://www.archistart.net/news/lumia-space-of-aggregation-and-meditation/>
- Pag.87: Senzastudio Facebook
- Pag.88: <https://basis.space/casa/>
- Pagg.92-93: <http://www.gisto.net/BASIS>
- Pag.94: <http://www.temporiuso.org/>
- Pag.96: Fotografia progetto Baia Blanca - Angius Riccardo
- Pagg.98-99: Fotografia progetto Baia Blanca - Angius Riccardo
- Pag.100: <https://www.tribune.com/attualita/2012/04/fare-museo-in-piemonte/attachment/cantiere-bar-ca/>
- Pag.104-105: <https://raumlabor.net/country1/italy/>
- Pag.106: <https://www.domusweb.it/it/speciali/guest-editor/david-chipperfield/gallery/2020/01/15/limmaginario-come-resistenza-alla-marginalizzazione.html>
- Pagg.110-111: <https://www.domusweb.it/it/speciali/guest-editor/david-chipperfield/gallery/2020/01/15/limmaginario-come-resistenza-alla-marginalizzazione.html>
- Pag.114: <https://www.che-fare.com/progetti/archivio/inediti/baglioire/page/2/>
- Pag.114: <http://www.associazioneuber.com/eventi/opera-commons/>
- Pag.115: <https://madeprogram.it/it/project/cabin-out>
- Pag.115: <http://fondazionemerz.org/evento/radiceterna/>
- Pag.116: <https://www.facebook.com/marginalstudio/>
- Pag.116: [https://leviedeitoresori.com/siciliadascoprire/listing/insula?tab=related&view=list&category=0&zoom=15&is\\_mile=0&directory\\_radius=0&sort=oldest&p=1#sabai-inline-content-related](https://leviedeitoresori.com/siciliadascoprire/listing/insula?tab=related&view=list&category=0&zoom=15&is_mile=0&directory_radius=0&sort=oldest&p=1#sabai-inline-content-related)
- Pag.117: <https://martebenicult.wordpress.com/2018/01/23/push-un-laboratorio-di-idee-a-palermo-inter-vi-sta-a-mauro-filippi/>
- Pag.117: [https://travelnostop.com/sicilia/territori/459083\\_459083](https://travelnostop.com/sicilia/territori/459083_459083)
- Pag.118: <https://www.guidasicilia.it/itinerario/lungo-l-antica-trasversale-sicula/3005657>
- Pag.118: <https://www.agrigentooggi.it/lo-street-art-puo-essere-una-risorsa-per-la-comunita/>

- Pag.119: <https://www.cefaluweb.com/2019/08/17/gangi-aprilebotteghe-da-inizio-alla-rassegna-una-monta-gna-di-luoghi/>
- Pag.119: <http://m12.manifesta.org/organi-della-fondazione/?lang=it>
- Pag.120: <https://www.farmculturalpark.com/welcome.html>
- Pagg.124-125: <https://www.farmculturalpark.com/people.html>

## **Parte terza**

- Pag.130: <http://www.perifericaproject.org/casaperiferica/>
- Pag.130: <http://alberonero.it/project21.html>
- Pag.130: <http://www.perifericaproject.org>
- Pag.131: <http://www.perifericaproject.org>
- Pag.132: <http://www.perifericaproject.org> – Foto di Fabiola Mele
- Pagg.138-139: <https://tutelio.org/all/design/periferica-e-un-marchio-registrato/>
- Pag.140: <https://www.arkitectureonweb.com/it/people>
- Pag.142: <http://www.perifericaproject.org>
- Pag.142: <http://www.journal-du-design.fr/art/86-73-une-installation-chromatique-de-lartiste-alberonero-pour-le-festival-periferica-en-sicile-121425/>
- Pag.143: <http://www.perifericaproject.org>
- Pag.143 <http://www.perifericaproject.org/foresteria/>
- Pag.144: <http://www.perifericaproject.org>
- Pag.144: <http://www.perifericaproject.org/casaperiferica/>
- Pag.145: <http://www.perifericaproject.org>
- Pag.145: <http://www.perifericaproject.org/portfolio/box/>
- Pag.146: <http://www.perifericaproject.org>
- Pag.146: <http://www.perifericaproject.org/casaperiferica/>
- Pag.147: <http://www.perifericaproject.org>
- Pag.147: <http://www.perifericaproject.org/casaperiferica>
- Pag.148: <http://www.perifericaproject.org> – Foto di Sabrina Latino
- Pag.150: <http://www.perifericaproject.org/periferica-incontra-le-scuole-al-via-il-progetto-alternanza-scuola-lavoro/>

- Pagg.152-153: <https://ilgiornaledellarchitettura.com/web/2016/07/18/10-mq-per-periferica/>
- Pag.154: <http://www.perifericaproject.org>
- Pag.156: <http://www.perifericaproject.org>
- Pagg.158-159: <http://www.perifericaproject.org/hypogeandreams/>
- Pag.160: <https://perifericimazara.tumblr.com/>
- Pag.160: [http://perifericaproject.org/festival\\_2018/](http://perifericaproject.org/festival_2018/)
- Pag.160: <http://www.perifericaproject.org>
- Pag.161: <http://www.perifericaproject.org/festival-17/>
- Pag.161: <http://www.perifericaproject.org>
- Pag.161: [http://www.perifericaproject.org/wp-content/uploads/2019/03/F18\\_The-Open-Museum\\_Report\\_ITA.pdf](http://www.perifericaproject.org/wp-content/uploads/2019/03/F18_The-Open-Museum_Report_ITA.pdf)
- Pag.162: <https://www.siciliafan.it/periferica-si-rigenera-la-periferia-larte-il-gioco-la-cultura-sicilia/>
- Pagg.164-165: Mappa disegnata da Andrea Pusineri
- Pag.166: <https://www.youtube.com/user/PerifericaProject>
- Pag.168: <https://www.youtube.com/user/PerifericaProject>
- Pag.170: <https://www.youtube.com/user/PerifericaProject>
- Pag.172: <https://www.youtube.com/user/PerifericaProject>
- Pag.174: <https://www.vivimazara.com/eventi/page/13/>
- Pag.174: <https://www.youtube.com/user/PerifericaProject>
- Pag.176: <https://www.youtube.com/user/PerifericaProject>
- Pag.178: <https://www.youtube.com/user/PerifericaProject>
- Pag.180: <https://www.youtube.com/user/PerifericaProject>
- Pag.182: <https://www.youtube.com/user/PerifericaProject>
- Pag.184: <https://www.pinterest.co.uk/pin/558657528772949583/>
- Pag.186: <https://www.youtube.com/user/PerifericaProject>
- Pag.188: <https://www.youtube.com/user/PerifericaProject>
- Pag.190: <https://www.youtube.com/user/PerifericaProject>
- Pag.192: <https://www.youtube.com/user/PerifericaProject>
- Pag.194: <https://www.youtube.com/user/PerifericaProject>
- Pag.196: <https://www.youtube.com/user/PerifericaProject>

- g Pag.198-199: <https://www.youtube.com/user/PerifericaProject>
- Pag.200: <http://www.perifericaproject.org>
  - Pag.202: <http://www.perifericaproject.org/wp-content/uploads/2019/04/Rigenerata-Patto-per-la-Mazara-futura-1.pdf>
  - Pag.203: <http://www.perifericaproject.org/wp-content/uploads/2019/04/Rigenerata-Patto-per-la-Mazara-futura-1.pdf>
  - Pag.204: <http://www.perifericaproject.org>
  - Pag.206: <http://www.perifericaproject.org>
  - Pag.208: <http://www.perifericaproject.org>
  - Pag.212: <http://www.perifericaproject.org/portfolio/transumare/>
  - Pag.212: <http://www.perifericaproject.org/portfolio/residenza-tassetti/>
  - Pag.212: <http://www.perifericaproject.org/portfolio/box/>
  - Pag.213: <https://www.linvea.it/news/73-alberonero-la-matematica-del-colore.html>
  - Pag.214: <http://www.perifericaproject.org>
  - Pag.216: <https://www.italiachecambia.org/2020/04/i-am-the-virus-we-are-not-the-virus-esperimento-sicili-a-durante-pandemia/>
  - Pag.216: <http://www.perifericaproject.org/portfolio/box/>
  - Pag.217: <http://www.perifericaproject.org/portfolio/transumare/>
  - Pag.217: <http://www.perifericaproject.org/portfolio/residenza-tassetti/>
  - Pag.218: <http://alberonero.it/project21.html>
  - Pag.220: <http://www.perifericaproject.org/>
  - Pag.220: <http://www.perifericaproject.org/festival-2016/>
  - Pag.220: <http://www.perifericaproject.org/>
  - Pag.221: <http://www.perifericaproject.org/>
  - Pag.222: Collage di immagini <http://www.perifericaproject.org/>
  - Pag.224: <http://www.perifericaproject.org/festival-2016/>
  - Pag.224: <http://www.perifericaproject.org/festival-2016/>
  - Pag.225: <http://www.perifericaproject.org/festival-2016/>
  - Pag.225: <http://www.perifericaproject.org/festival-2016/>
  - Pag.226: Collage di immagini <http://www.perifericaproject.org/>

- Pag.228: <http://www.perifericaproject.org/festival-17/>
- Pag.228: <http://www.perifericaproject.org/festival-17/>
- Pag.229: <http://www.perifericaproject.org/portfolio/>
- Pag.229: <http://www.perifericaproject.org/festival-17/>
- Pag.230: Collage di immagini <http://www.perifericaproject.org/>
- Pag.232: <http://www.perifericaproject.org/>
- Pag.232: [http://www.perifericaproject.org/wp-content/uploads/2019/03/F18\\_The-Open-Museum\\_Report\\_ITA.pdf](http://www.perifericaproject.org/wp-content/uploads/2019/03/F18_The-Open-Museum_Report_ITA.pdf)
- Pag.233: [http://www.perifericaproject.org/wp-content/uploads/2019/03/F18\\_The-Open-Museum\\_Report\\_ITA.pdf](http://www.perifericaproject.org/wp-content/uploads/2019/03/F18_The-Open-Museum_Report_ITA.pdf)
- Pag.233: <http://www.perifericaproject.org/>
- Pag.234: Collage di immagini di <http://www.perifericaproject.org/>
- Pag.236: <http://www.perifericaproject.org/>
- Pag.237: <http://www.perifericaproject.org/>
- Pag.237: <http://www.perifericaproject.org/>

## **Parte quarta**

- Pag.240: <http://www.perifericaproject.org/>
- Pag.242: immagini realizzate da Andrea Pusineri
- Pag.243: immagini realizzate da Andrea Pusineri
- Pag.244: immagini realizzate da Andrea Pusineri
- Pag.245: immagini realizzate da Andrea Pusineri
- Pag.246: immagini realizzate da Andrea Pusineri
- Pag.247: immagini realizzate da Andrea Pusineri
- Pag.248: immagini realizzate da Andrea Pusineri
- Pag.249: immagini realizzate da Andrea Pusineri
- Pag.250: immagini realizzate da Andrea Pusineri
- Pag.251: immagini realizzate da Andrea Pusineri
- Pag.252: immagini realizzate da Andrea Pusineri
- Pag.253: immagini realizzate da Andrea Pusineri

- Pag.254: <https://www.pinterest.cl/pin/721420434048065621/>
- Pag.255: <https://www.primapaginamazara.it/mazara-live-eventi-da-stasera-al-collegio-dei-gesuiti-foodda-nel-latrio-di-santa-caterina-commedia-dialettale/>
- Pag.256: <https://www.slowfoodsicilia.it>
- Pag.256: <https://www.etnawinelab.it/tour>
- Pag.257: <https://www.sicilyfoodfestival.com>
- Pag.257: <https://www.pinterest.it/pin/558657528759419365/>
- Pag.258: immagini realizzate da Andrea Pusineri
- Pag.259: immagini realizzate da Andrea Pusineri
- Pag.260: immagini realizzate da Andrea Pusineri
- Pag.261: immagini realizzate da Andrea Pusineri
- Pag.262: immagini realizzate da Andrea Pusineri
- Pag.263: immagini realizzate da Andrea Pusineri
- Pag.264: <http://www.perifericaproject.org/>
- Pag.265: <https://www.frizzifrizzi.it/2018/02/16/suq-un-magazine-racconta-la-sicilia-oltre-gli-stereotipi/>
- Pag.266: <https://www.magdamasano.it/blog/20-domande-a-maria-carmela-sciacca/>
- Pag.266: [https://www.facebook.com/pg/unamarinadilibri/posts/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/unamarinadilibri/posts/?ref=page_internal)
- Pag.267: Facebook Bad and Book
- Pag.267: Facebook Edizioni Precarie
- Pag.268: immagini realizzate da Andrea Pusineri
- Pag.269: immagini realizzate da Andrea Pusineri
- Pag.270: Facebook Eglise
- Pag.271: Facebook Immagini e Immaginario
- Pag.272: Facebook Eglise
- Pag.272: Facebook Minimum Studio
- Pag.273: Facebook 2Lab
- Pag.273: Facebook Condominio Fotografico
- Pag.274: <https://vimeo.com/17130045>



