RIVERBERO

Tesi a cura di: **Elena Brambilla** 915391

Politecnico di Milano - Scuola del Design

Corso di Laurea Magistrale
in Interior and Spatial Design

Relatore: **Prof.ssa Chiara Lecce**

A.A **2019/2020**

INDICE

1. IDENTITÀ OLIMPICHE: IL DESIGN OLTRE I GIOCHI p.7

1.1 OLIMPISMO p.8-13
1.2 LEGACIES OLIMPICHE p.14-22
1.3 LOOK OF THE CITIES p.23-45
1.4 OLIMPIADI CULTURALI p.46-56
1.5 THE OLYMPIC PARTNERS p.57-68

2. PLAYFUL CITY p.71

2.1 HOMO LUDENS p.72-74
2.2 L'IMPORTANZA DEI PLAYGROUND p.75-107
1.3 CITTÀ INTERATTIVA p.108-150

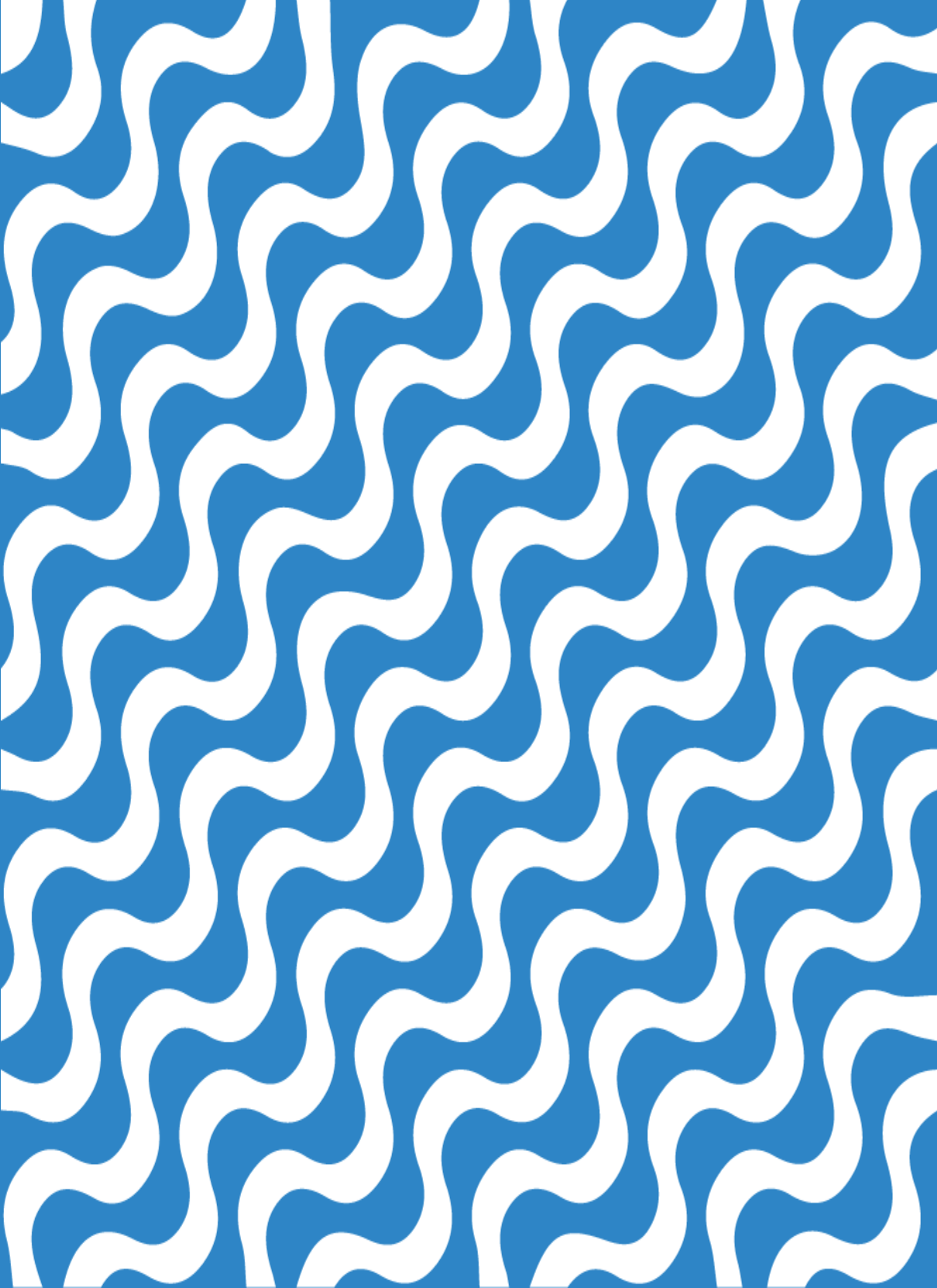
3. IL PROGETTO p.153

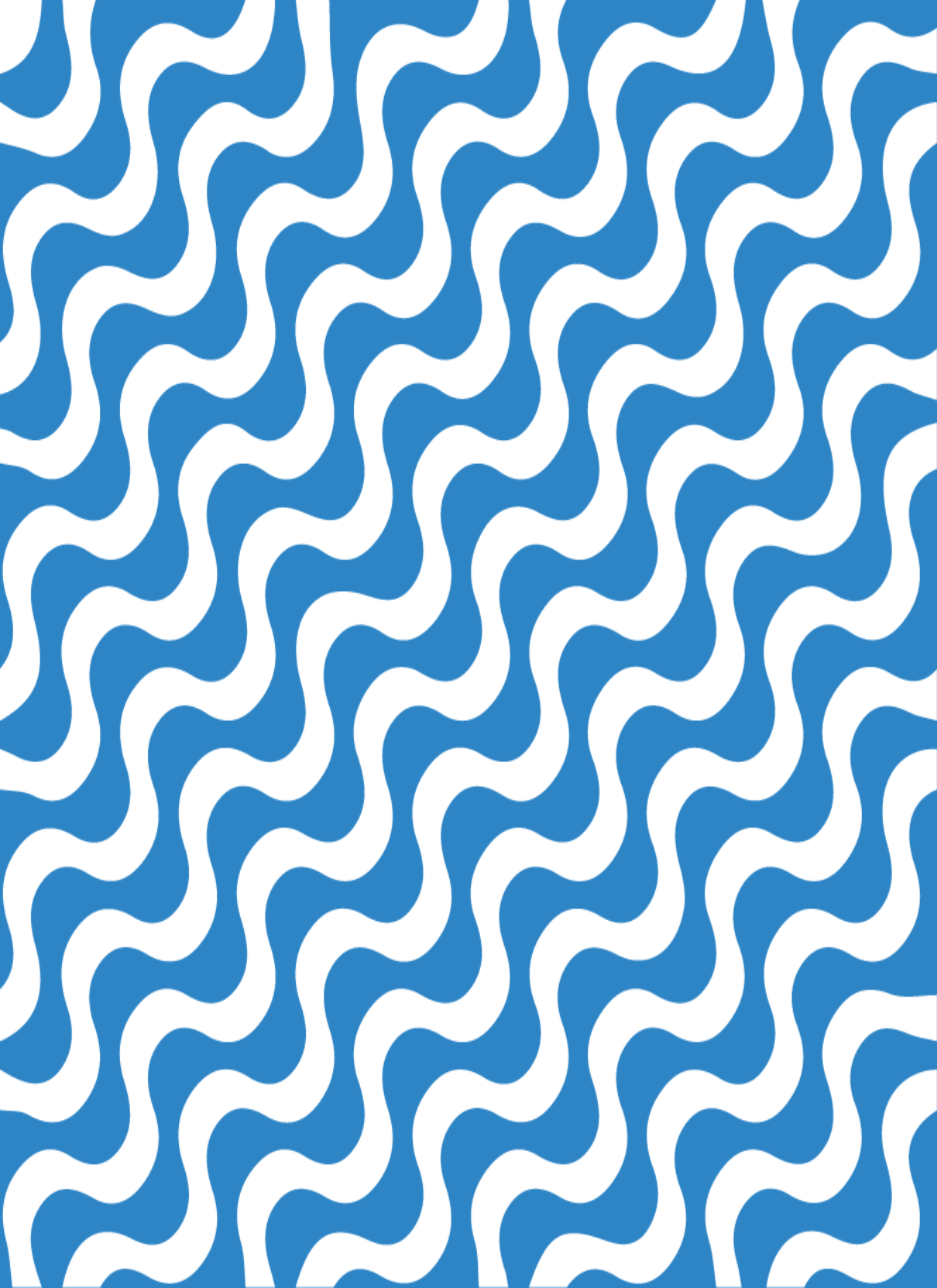
3.1 MILANO-CORTINA 2026 p.154-161
3.2 RIVERBERO p.162-164
3.3 I QUARTIERI p.165
3.3.1 SANTA GIULIA p.165-172
3.3.2 LAMPUGNANO p.173-178
3.3.3 SAN SIRO p.179-184
3.4 PLAYGROUND OLIMPICI p.185-186
3.4.1 DISCESA LIBERA p.187-194
3.4.2 SLALOM SPECIALE p.195-203
3.4.3 SALTO CON GLI SCI p.204-211
3.5 RIFLESSI p.212-217
3.6 COMUNICAZIONE p.218-221
3.7 DISEGNI TECNICI p.222-224

Bibliografia p.225-227
Sitografia p.228

PREMESSA

RIVERBERO è un progetto nato durante lo svolgimento del Laboratorio di Sintesi Finale tenuto dai professori Chiara Lecce, Giampiero Bosoni e Ico Migliore, nel Corso di Laurea Magistrale in Interior and Spatial Design, durante l'Anno Accademico 2019-2020. Il tema di laboratorio, con il titolo "Olympics & the City. Toward the Milano-Cortina 2026 Winter Olympics", proponeva "l'apertura dei quartieri per un'evoluzione genetica del metabolismo urbano" in previsione dei Giochi del 2026. Una preparazione della città di Milano nell'ospitare le Olimpiadi, partendo dalla creazione di una approvazione pubblica, di una community e infine di una legacy.
Tutto questo tramite la progettazione di tipologie di intervento a scelta, come padiglioni, esposizioni o installazioni urbane, che rispondessero a quattro tipi di azioni diverse: informare, occupare, educare ed esporre.
RIVERBERO, dal titolo/metafora che richiama l'effetto naturale di riverberazione della luce sulla neve, risponde con un approccio ludico/interattivo al tema. Il progetto infatti ha con se l'obbiettivo di "riflettere" il Movimento Olimpico su tre quartieri di Milano (Santa Giulia, Lampugnano, San Siro) coinvolti nello svolgimento dell'evento mondiale e di accompagnare i milanesi attraverso i Giochi grazie la creazione di playground interattivi diversi ispirati a sport alpini differenti, che diventano occasione di svago e punto d'incontro. Il progetto, inserito in tre parchi pubblici, trasforma quindi i cittadini in partecipanti attivi avvicinandoli alle Olimpiadi e i quartieri in nuovi cerchi Olimpici, lasciando una legacy su di essi.
L'Elaborato finale di Tesi è strutturato in tre parti, con le prime due che completano la fase di ricerca che ha portato alla definizione della terza parte progettuale. Nel primo capitolo viene presentata un'analisi sulle identità Olimpiche e il design oltre le gare principali, soffermandosi sugli eventi che completano il Movimento.
Nel secondo invece si indaga sull'importanza della componente ludica come opportunità di deriva e rigenerazione all'interno del tessuto urbano, attraverso una serie di casi studio.





1. IDENTITÀ OLIMPICHE: IL DESIGN OLTRE I GIOCHI

Nel capitolo si propone un inquadramento generale del concetto di Olimpismo e di tutte quelle identità che compongono e definiscono il Movimento Olimpico moderno, sorto nel 1894 su iniziativa del Barone Pierre De Coubertin.
In particolare si indaga, attraverso casi studio, le opere di progettazione e design di eventi secondari o principali che completano l'identità del Movimento. In *"Legacies Olimpiche"* si analizzano esempi di eredità tangibili o intangibili che si vengono a creare in occasione dei Giochi in ambito urbano, economico e sociale. *"Look of the cities"* porta gli esempi di comunicazione grafica e "total image" delle Olimpiadi che meglio rispondono alla intrinseca dialettica tra nazionalismo/internazionalismo. In *"Olimpiadi culturali"* viene presentato l'evento di competizione artistico e letterale svolto accanto le prime edizioni, oggi festival culturale di design e arte che accompagna le gare e che promuove le ricchezze regionali o nazionali del paese ospitante, coinvolgendo un pubblico più ampio. Infine, *"The Olympic Partners"* parla di tutti i principali sponsor che hanno contribuito alla crescita del brand Olimpico, e che oggi portano nei siti olimpici, padiglioni e installazioni interattivi e innovativi.

1.1 OLIMPISMO

Le origini

L'idea di un evento globale che riunisca rappresentati da tutto il mondo prende l'ispirazione dalle Olimpiadi del mondo antico. I documenti ufficiali relativi a tali Giochi risalgono a un periodo che va dal 776 a.C. al 393 d.C., tuttavia l'esistenza di eventi sportivi alla città di Olimpia è attestata fin dall'XIII secolo a.C. - La fine dei Giochi antichi venne sancita dall'imperatore Teodosio: la cultura classica, incentrata sul rapporto armonioso fra mente e corpo, venne lentamente sopraffatta prima dai combattimenti violenti dei gladiatori e infine spazzata via dai valori cristiani e della mortificazione della carne. Il desiderio di recuperare l'armonia tra corpo e mente e il fascino derivante dall'eredità culturale del popolo greco suscitò in varie persone la voglia di istituire nuovamente le Olimpiadi. A partire dal XVI secolo fiorirono alcuni Giochi in Inghilterra, Polonia, Svezia, Francia e Grecia, tuttavia l'unico tentativo dal successo duraturo si attribuisce al barone *Pierre De Coubertin*.[1] Nato a Parigi nel 1863, De Coubertin si distinse sin dalla giovane età per il suo interesse nella pedagogia e nella sociologia. Il primo passo per l'ideazione delle Olimpiadi moderne nacque da un motivo prettamente politico: la sconfitta della Francia nella guerra franco-prussiana (1870-1871). In seguito al tragico avvenimento, De Coubertin iniziò a porsi delle domande riguardo alla ragione dietro alla sconfitta e alle conseguenze morali e mentali che un tale evento possa portare ad una popolazione. Egli imputava la debolezza dei francesi alla mancanza di esercizio fisico durante gli anni della crescita, essendo i ragazzi troppo impegnati a stare seduti tra i banchi di scuola. Partendo da queste considerazioni, il Barone decise di visitare l'Inghilterra e di documentarsi sull'insegnamento dello sport in quel paese, pubblicando in seguito il risultato della propria ricerca.

[1] A. Guttmann, *The Olympics: a history of the modern games,* 2nd edition, University of Illinois Press, 2002, cit. p.36

001

De Coubertin abbandonò la visione militaristica dello sport, passando a concepirlo come un ideale unione tra popoli. In un evento sportivo organizzato dal barone nel 1891 venne coniata l'espressione *"Citius, Altius, Fortius"* (dal latino "più veloce, più alto, più forte"), che sarebbe diventata il motto del CIO. Un congresso alla Sorbona, dove si riunirono 79 delegati provenienti da 12 paesi, fu il momento in cui vennero istituite le Olimpiadi Moderne: nacque così il CIO.

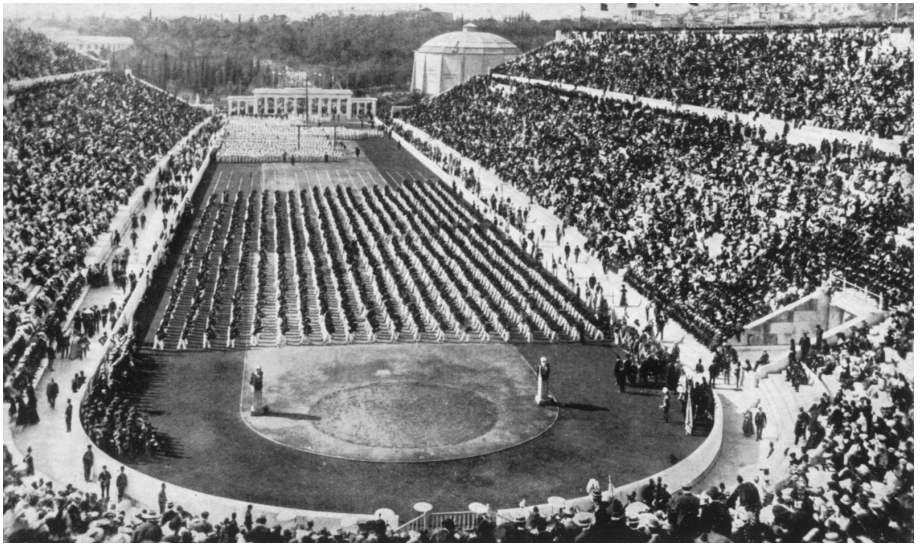
-Le difficoltà relative all'organizzazione dei Giochi furono molteplici, principalmente di natura economica e culturale. Se al primo problema fu il benestante imprenditore greco George Averoff a porre una soluzione, il secondo restava una questione spinosa poiché i diversi paesi avevano concezioni dello sport: ad esempio gli stessi ginnasti francesi faticavano ad accettare l'attività fisica come competizione e non come semplice dimostrazione di abilità. Nonostante questo, le prime Olimpiadi vennero celebrate ad Atene nel 1896: 295 atleti provenienti da 14 nazioni diverse (di cui solo 3 extra-europee) si sfidarono davanti a un pubblico quasi completamente greco.

Il modo per superare sia le difficoltà economiche che quelle culturali ha portato le Olimpiadi a costruire la propria identità e la propria comunicazione intorno a dei valori forti e virtualmente condivisibili al di là della cultura d'origine, come l'amicizia, la pace, il rispetto tra avversari, la condivisione delle culture. Questi valori sono stati trasmessi sia attraverso dei rapporti personali e diplomatici tra intellettuali e sportivi, sia attraverso altre attività pubblicitarie e culturali.[2]

[2] J.L. Chappelet, A. Ferrand, B. Séguin, *Olympic Marketing*, Routledge, New York, 2012, cit. p.3

001. *Pierre de Coubertin, (1863-1937)*

002



Gli ideali

Esaminando le origini delle Olimpiadi moderne, si può notare come il riferimento all'Ellenismo e alla cultura sportiva inglese rappresentino il desiderio di imporre il modello culturale dell'élite europea al resto del mondo. L'atteggiamento elitario è confermato anche dal principio di dilettantismo, che dalla nascita del Movimento Olimpico imponeva agli atleti di praticare lo sport senza finalità di lucro. In questo modo tutti coloro che per esigenze di sopravvivenza avevano trasformato lo sport in una professione erano automaticamente impossibilitati a partecipare.

Si pensava che se allo sport venisse legata una retribuzione, sarebbe venuto a mancare il fair play: questa visione amatoriale a apolitica era un retaggio dell'Epoca Vittoriana, in cui, lo sport restava un privilegio riservato alle classi più abbienti. Mano a mano che le Olimpiadi si legarono ai media, si sentiva la necessità di una maggiore spettacolarità delle gare e dunque la presenza di atleti professionisti.[3]

[3] D. Chatziefstathiou, *The Changing Nature of the Ideology of Olympism in the Modern Olympic Era*, Loughborough University's Institutional Repository, 2005, cit. p.367

002. *Prime Olimpiadi Moderne di Atene 1896. Stadio Panathinaiko*

"Is there any need to recall that the Games are not the property of any country or of any particular race, and that they cannot be monopolised by any group whatsoever? They are global. All people must be allowed in, without debate..." [4] - Pierre de Coubertin, 1925

Gli stessi concetti di nazionalismo e internazionalismo su cui si fondano le Olimpiadi, vedono la loro matrice nel contesto geopolitico europeo, in cui la formazione degli stati nazionali aveva occupato i precedenti secoli di storia. La posizione ufficiale del CIO insiste marcatamente sul concetto di gara tra individui e non tra paesi. Nell'edizione della Carta Olimpica del 1920 si afferma: *"Les Jeux Olimpiques réunissent les amateurs de toutes les nations sur un pied d'égalité aussi parfait que possible"*

Dopo gli orrori che i nazionalismi avevano provocato nella Seconda Guerra Mondiale e la pesante eredità delle Olimpiadi di Berlino 1936, la Carta Olimpica redatta nel 1949 contiene regole più specifiche contro la presenza di queste ideologie nei Giochi. Nonostante questa insistenza da parte del CIO, è la ritualità stessa dei Giochi a smentire l'assenza completa del nazionalismo durante le premiazioni, le divise degli atleti, le tifoserie e la promozione culturale della città ospite che il CIO stesso invita a realizzare sono chiari segni di quanto l'orgoglio nazionale sia linfa vitale per le Olimpiadi. Proprio questa importanza dell'identità nazionale, ha portato poi a scontri e boicottaggi tra paesi.

003

[4] *Discorso di ritiro come presidente del CIO*, Praga, 1925

003. *Cerimonia di chiusura, Giochi Olimpici di Rio 2016*

Nonostante queste contraddizioni di fondo, il Cio è andato avanti per la sua strada, col desiderio di promuovere degli ideali più alti e nobili. L'ideale Coubertiano dello sport come unione fra popoli è nato infatti proprio dalle disparità e dalle ingiustizie riscontrate nel mondo reale. Da questo punto di vista le Olimpiadi rappresentano un passo per superare queste difficoltà.

-Il valore alla base del movimento Olimpico viene definito proprio Olimpismo ed è così espresso: *"Olympism is a philosophy of life, exalting and combining in a balanced whole the qualities of body, will and mind. [...] The goal of Olympism is to place sport at the service of the harmonious development of humankind, with a view to promoting a peaceful society concerned with the preservation of human dignity".*[5]

Attorno a questi ideali può essere associata una galassia di caratteristiche collaterali: l*ealtà, dinamismo, tenacia, partecipazione, pace, celebrazione, ispirazione, fair play, patriottismo, uguaglianza, tradizione e innovazione*. I valori legati alle Olimpiadi vengono dunque accolti non come un corpus di norme imprescindibili, ma come un format grazie al quale ogni paese costruisce la propria narrazione. Analizzando le modalità secondo le quali il rito delle Olimpiadi viene interpretato e plasmato di volta in volta nelle varie edizioni, si può comprendere l'efficacia dei valori fondanti del Movimento. Termini come patriottismo, tradizione, celebrazione, pace, sono così vasti e variamente interpretabili che di volta in volta vengono espressi in maniera diversa. Se si pensa che le olimpiadi di Berlino 1936, caratterizzate da nazionalismo e razzismo, e quelle di Lillehammer, che promuovevano il rispetto per l'ambiente e la tradizione come dono pacifico, hanno idealmente risposto agli stessi valori, è evidente come il margine di interpretazione sia pressoché immenso.

Nei racconti creati in seno ad ogni edizione Olimpica si può notare un diverso bilanciamento di valori particolari e universali. Sia l'identità nazionale che gli ideali comuni rappresentano degli artefatti culturali che vengono comunicati attraverso il design in tutte le sue possibilità progettuali. Le immagini e gli oggetti relativi alle Olimpiadi si sedimentano nel pubblico diventando non solo memoria collettiva, ma anche parti di storia individuale di ciascuno.[6]

[5] *Carta Olimpica*, 2017, cit. p.11
[6] Tesi: C. Tranti, *Branding Japanese Olympics*, Politecnico di Milano, 2018, cit. p.18-20

004 > *Cerimonia d'apertura, Giochi Olimpici Invernali di Pyeongchang 2018*

1.2 LEGACIES OLIMPICHE

L'eredità dei mega eventi sportivi come le Olimpiadi, può essere percepita in molti modi diversi. Può essere vista in maniera positiva o negativa, tangibile o intangibile, territoriale o personale, intenzionale o casuale, globale o locale, a breve o lungo termine, sport o non correlato, e può essere inoltre vista dalla prospettiva di più soggetti coinvolti. Infatti, è molto più opportuno parlare di legacies al plurale.

Il concetto di eredità di eventi sportivi, apparve durante gli anni '90, quando le questioni in base ai costi e benefici dell'organizzare un evento del genere furono per la prima volta alzate, non solo dal punto di vista finanziario ed economico, ma anche rispetto aspetti sociali e ambientali. Nel 1991, il Comitato Organizzativo per il Centenario dei Giochi Olimpici ad Atlanta, incluse il seguente obiettivo nella loro mission: *"To leave a posistive physical and spiritual legacy and and indelible mark on Olympic history by staging the most memorable Olympic Games ever"*.[7]

"Creating sustainable legacies is a fundamental commitment of the Olympic Movement. Every city that hosts the Olympic Games becomes a temporary steward of the Olympic Movement. It is also a great opportunity. Host cities capture worldwide attention. Each has a once-in-a-lifetime chance to showcase the celebration of the human spirit. And each creates a unique set of environmental, social and economic legacies that can change a community, a region, and a nation forever" - Jacques Rogge, Presidente CIO

[7] J.L. Chappelet, "*Mega Sporting Event Legacies: a multifaceted concept*", University of Lausanne, Svizzera, 2012, cit. p.76-77

I Giochi Olimpici hanno il potere di offrire benefici duraturi che possono cambiare una comunità in modo considerevole, la sua immagine e le sue infrastrutture. Come uno dei più grandi eventi sportivi mondiali, i Giochi sono uno straordinario catalizzatore di cambiamenti in una città ospitante, con il potenziale di creare molto più che solo buon ricordi una volta che le medaglie sono state assegnate. Ogni edizione inoltre, offre significative legacies per il Movimento Olimpico in generale, aiutando a diffondere i valori Olimpici in tutto il mondo. Ogni città crea capitoli emozionanti nella storia delle Olimpiadi, dando spazio a momenti sportivi indimenticabili e dando vita a nuovi campioni, generando potenti ricordi che resteranno per sempre.

Anche se differente in scopi e obiettivi, I Giochi Olimpici Giovanili - di cui la prima edizione fu tenuta nel 2010 a Singapore, creano inoltre significative legacies, specialmente in ambito sportivo, educativo e promozionale per uno salutare stile di vita tra la popolazione più giovane della città e nazione ospitante. Questi Giochi possono scatenare benefici per la giovane comunità locale.

I Giochi Olimpici possono lasciare una varietà di legacies nella città ospitante, coprendo non solo lo sport ma anche vantaggi sociali, economici e ambientali. Alcuni benefici si possono sperimentare molto prima che la Cerimonia di Apertura inizi, mentre altri non saranno visibili fino ad anni dopo la chiusura dei Giochi.

Generalmente si dividono in cinque categorie: sport, sociale, ambientale, urbanizzazione e economia, in forma tangibile o intangibile.

Le legacies tangibili includono nuove infrastrutture sportive e di trasporti, rigenerazione urbana e abbellimento, che valorizza l'aspetto di una città e migliora le condizioni di vita dei locali. Legacies intangibili, mentre non visibili, non sono meno importanti. Per esempio un incremento nel senso di orgoglio nazionale, nuove e migliorate skills della forza lavoro, uno spirito positivo tra le popolazioni di una nazione ospitante o la riscoperta di una cultura ed eredità nazionale e un incremento sulle sensibilità ambientali.[8]

Un esempio di legacy visibile ed invisibile di successo è Barcellona 1992, considerato come il piano di riqualifica più importante nella storia delle Olimpiadi. Altri progetti urbani come *Il Centennial Olympic Park* e i *Villaggi Olimpici di Rio 2016,* lasciano eredità e opportunita per il tessuto urbano.

[8] *Olympic Legacies,* International Olympic Committee, 2012

Barcellona 1992: un esempio di rigenerazione

La profonda trasformazione urbana vissuta da Barcellona negli ultimi 20 anni, è dovuta largamente ai Giochi Olimpici del 1992. Critici internazionale, hanno interpretato i Giochi del '92 come i più di successo della storia delle Olimpiadi, tanto da creare il termine *"Barcelona model"*[9]. Il succeso dei Giochi di Barcellona è stato dato da una serie di trasformazioni provate dalla città, lungo una serie di azioni attuate nel corso di pochi anni. La profonda modificazione del tessuto urbano di Barcellona, associata ai Giochi, non è solo il risultato di nuove proposte pensate per le Olimpiadi, ma grazie anche ad una serie di piani e progetti disegnati tra gli anni '60 e '70. Il programma di riqualificazione per le Olimpiadi è stato un tentativo di rilancio economico della città, dopo una precedente crisi politica. Barcellona ottenne la candidatura nel 1981, vinta contro altre grosse città. La ricostruzione seguì una strategia che va dalla quantità alla qualità, per attrarre il consenso generale in uno stato in depressione, e per una transizione da città industriale a una città basata su servizi. I quattro siti Olimpici furono presentati quindi con criteri qualitativi, per creare continuità e nuove centralità nei quattro quartieri scelti. Furono scelti: per il sito principale dei Giochi il Monte Montjiuc, Valle de Hebron in una zona semi sviluppata, la zona intorno la "diagonale" o Rambla, e il sito, ora più riconosciuto nella città, per il villaggio olimpico al porto industriale. Il progetto di riqualifica del porto industriale fu il più innovativo e ambizioso, sotto lo slogan *"opening the city to the sea"*. L'obiettivo era qu ello di provocare un radicale cambiamento per l'intero fronte mare della città, non solo per la zona del villaggio olimpico, ma per 6km di costa. Il villaggio fu costruito su una zona industriale abbandonata nel quartiere della Barceloneta. Vi fu un processo di de-industrializzazione e di pianificazione di nuovi centri abitati. Una riqualificazione urbana, ma anche ambientale, che migliorò le condizioni e l'inquinamento di quell'area, che oggi è sede di bellissime spiagge e vita notturna.

[9] F. Monclus, in I. MacRury, G. Pointer, *Olympic Cities: 2012 and the Remaking of London*, Routledge, 2016

Mountjuic, Anello Olimpico e torre televisiva di Santiago Calatrava

Spiagge della Barceloneta e Porto Olimpico

El Peix d'Or, costruita dall'archietto Frank Gehry durante le Olimpiadi

Centennial Olympic Park

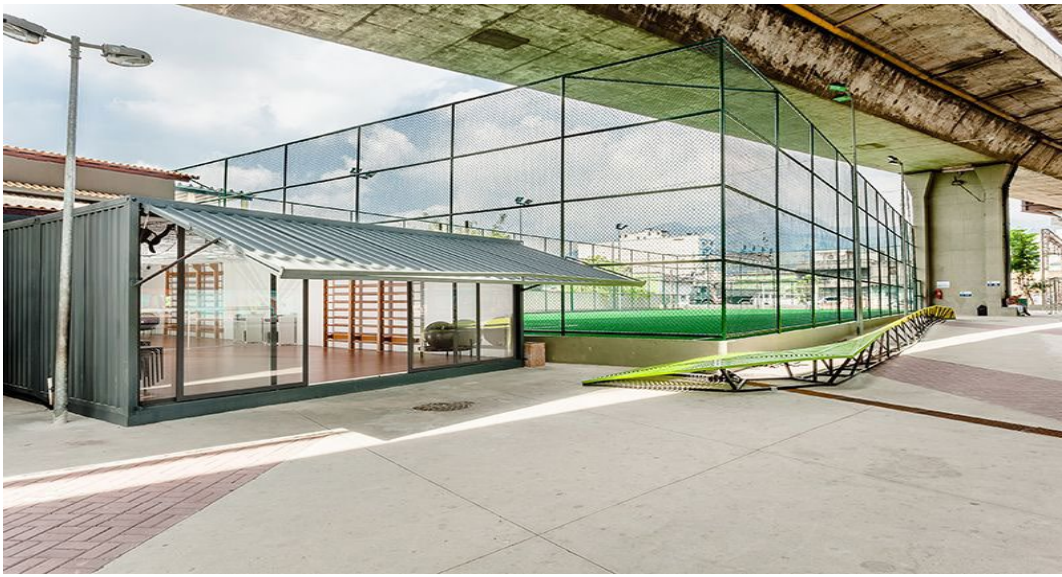
AJA Architetcure,
Atlanta, 1996

Il parco pensato come il punto di ritrovo per il mondo durante i Giochi di Atlanta 1996, è una eredità Olimpica per lo stato della Georgia. Ospita ogni anno eventi di ogni genere. L'attrazione principale è la fontana d'acqua interattiva al centro del parco, circondato da spazi verdi e installazioni che ricordano i Giochi del 1996.

NIKE “Olympic Villages”

Nike,
Rio de Janeiro, 2016

Nike in collaborazione con la città di Rio, annunciò il piano di riqualifica di 22 villaggi in occasione delle Olimpiadi del 2016. I villaggi, dotati di campi da gioco, skateparkk, playground e attrezzature da ginnastica, sono localizzati in quartieri sotto sviluppati dove manca un sistema di infrastrutture, soprattutto per i giovani. Nike offre per questi spazi, anche un programma di educazione per insegnanti di educazione fisica delle scuole, assicurando ai giovani atleti più opportunità per praticare il loro potenziale.



Condizioni iniziali di uno dei 22 villaggi rimodernati

SKATETODOSA

Fallimenti: “The Olympic City” project

The Olympic City è un progetto di reportage fotografico, ancora in corso, realizzato da **Jon Pack e Gary Hustwit,** che indaga l’eredità olimpica in ex città ospitanti in tutto il mondo.
Vengono documentate i successi e i fallimenti, i resti dimenticati e i fantasmi dello spettacolo Olimpico. Alcuni ex siti Olimpici sono stati trasformati in modi che vanno a smentire il loro grande inizio; trasformati in prigioni, chiese, centri commerciali e palestre. Altri siti, inutilizzati per decenni sono diventati delle capsule del tempo, esempi di progettazione sbagliata e promesse non mantenute dei benefici che i Giochi dovevano portare. Il progetto si interessa anche della gente in quei quartieri che sono stati trasformati dai Giochi Olimpici.

Agios Kosmas
Olympic Sailing Center,
Giochi Olimpici
di Atene 2004

Piscine
Villaggio Olimpico,
Giochi Olimpici
di Berlino 1932

Villaggio Olimpico,
Giochi Olimpici Invernali
di Torino 2006

Olympic Ski Jump,
Igman Mountain,
Giochi Olimpici Invernali
di Sarajevo 1984

Jesse Robinson Olympic Park,
Compton, Los Angeles
Giochi Olimpici
di Los Angeles 1984

1.3 LOOK OF THE CITIES

Nazionale/Internazionale

Il discorso Olimpico è basato sulla trialettica di nazionalismo, internazionalismo e universalismo. Le relazione tra questi termini e concetti sono piuttosto complesse e sono cambiate con il passare del tempo. La comprensione che il nazionalismo è parte integrante dell'internazionalismo è stata stabilita da numerosi pensatori politici. L'internazionalismo era il fulcro dell'Olimpismo dall'origine nel IX secolo, in parte basato su una realtà di legami economici internazionali, portati da una espansione dell'industrializzazione, scambi di mercato e comunicazione di massa.

Tuttavia mentre l'Olimpismo è inconfutabilmente coinvolto, sia ideologicamente che praticamente, nella produzione di identità *"pan-umane"*[10], il rapporto dialettico di nazionale/internazionale non implica due posizioni antagoniste. La convinzione nell'internazionalismo che fu intrinseca in queste nuove organizzazioni non ha sfidato o disprezzato affiliazioni nazionali. Secondo la costituzione dei Giochi Olimpici, così definita dal fondatore Pierre de Coubertin, attaccamenti nazionali e il loro equivalente aspetto di patriottismo sono essenziali per la concezione dei Giochi. In modo per uno di essere internazionale, lui o lei deve ancorarsi anche al nazionale. Come l'antropologo John J. MacAloon spiega, Coubertin arrivò alla convinzione che il patriottismo e l'internazionalismo non erano incompatibili, ma essenziali l'uno per l'altro.[11]

Da un punto di vista del design, la definizione di internazionalismo, associata al Movimento Moderno, è una approvazione con la concezione sopra descritta. Sebbene nella sua forma originale, l'International Style, era piuttosto rigido e uniforme, architetti e designers di varie nazioni gradualmente vennero ad appoggiare i principi del design internazionale, e come il modernismo proseguì, produsse molti esempi di integrazione di quei principi con forme, materiali e pattern locali. Anche se le specifiche forme e materiali variavano tra le varie iterazioni del modernismo, i

[10] J.J. MacAloon, *"Sport, Science, and Intercultural Relations: Reflections on recent trends in Olympic scientific meetings"* Olympika: The International Journal of Olympic Studies, I, 1992

[11] J.J MacAloon, *This great symbol: Pierre de Coubertin and the origins of the modern Olympic Games*, Routledge, New York, 2008, cit p.123

loro principi e filosofie: trasparenza di costruzione, assenza di decorazione, semplicità, geometria etc. rimasero invariati. Pertanto è sicuro parlare dell'emergenza di versioni flessibili regionali o nazionali del modernismo/internazionalismo in diverse parti del mondo.[12]

Tokio 1964

Le Olimpiadi di Tokio portarono il mondo al Giappone e il Giappone al mondo. Il fatto che questi giochi furono i primi ad essere trasmessi globalmente via satellite, fu pienamente sfruttato dagli organizzatori e diventò un'opportunità per gli organizzatori, di redimere l'immagine Giapponese agli occhi del mondo dopo la II Guerra Mondiale, come nazione impegnata al progresso, tecnologia e pace. Per la seconda volta nella storia delle Olimpiadi, vi è un consapevole *"design totale"* per stabilire una corporate identity coerente dei Giochi, dai banner in giro per la città ai vestiti con immagine coordinate.

-Principio della "gesamtkunstwerk" adottato nel 1936 nelle Olimpiadi naziste di Berlino. Il design seguiva quindi istruzioni di applicazione per emblemi, colori e simboli.

I designer per i Giochi Olimpici di Tokio 1964 furono forti sostenitori dell'internazionalismo, un principio fondante del modernismo. Il design rifletteva razionalizzazione, potenza mascolina e tecnologia. Volevano dimostrare al mondo che il Giappone non era solo un paese di fioriture e geisha, e che c'era una voglia di ricostruzione e connessione con il mondo occidentale.

Una risorsa chiave per la cultura internazionale in Giappone nell'immediato post guerra, furono gli Stati Uniti.[13]

"We Japanese believed firmly that the only way to extricate ourselves from the devastation brought by our defeat and thereby rebuild our nation was to introduce the modern social sctructures of the west. We believed that unless we pursued a path towards democracy and modern capitalism, we would remain no more than a feudal and backward nation at the edge of the fare east. And so we pursued an aggressive and fast-paced course towards western-style modernization"[14] **- Yasaku Kamekura**

[12] J. Traganou, *Designing the Olympics. Representation, Participation, Contestation,* Routledge, Londra, 2016
[13] Ibidem.
[14] Y. Kamekura, *"Graphics"*, in *Japanese design: A survey since 1950*, Philadelphia Museum of Art, Exhibition catalog, cit p.40

Poster ufficiale delle Olimpiadi, disegnato da Kamekura

Yusaku Kamekura vincitore della competizione per il design dei Giochi, studiò teoria della composizione nella New Academy of Architecture and Industrial Arts a Tokio, un istituto di architettura e arti applicate che adottò un curriculum ispirato alla scuola del Bauhaus. Il suo design per i giochi, incorporava forme moderne rispetto gli altri contendenti, era una composizione verticale e simmetrica: i cinque anelli Olimpici, la frase in oro Tokio 1964 in un sans serif font e soprattutto un grande cerchio rosso. Nei poster ufficiali, Kamekura scelse di rappresentare lo spirito olimpico, scegliendo in uno di questi di inserire la fotografia di atleti pronti allo scatto dei 100m, di etnie diverse (prima volta nella storia delle olimpiadi), e di quindi abbandonare la rappresentazione di soli atleti nipponici, e di cadere in estetiche imperialiste o fasciste.

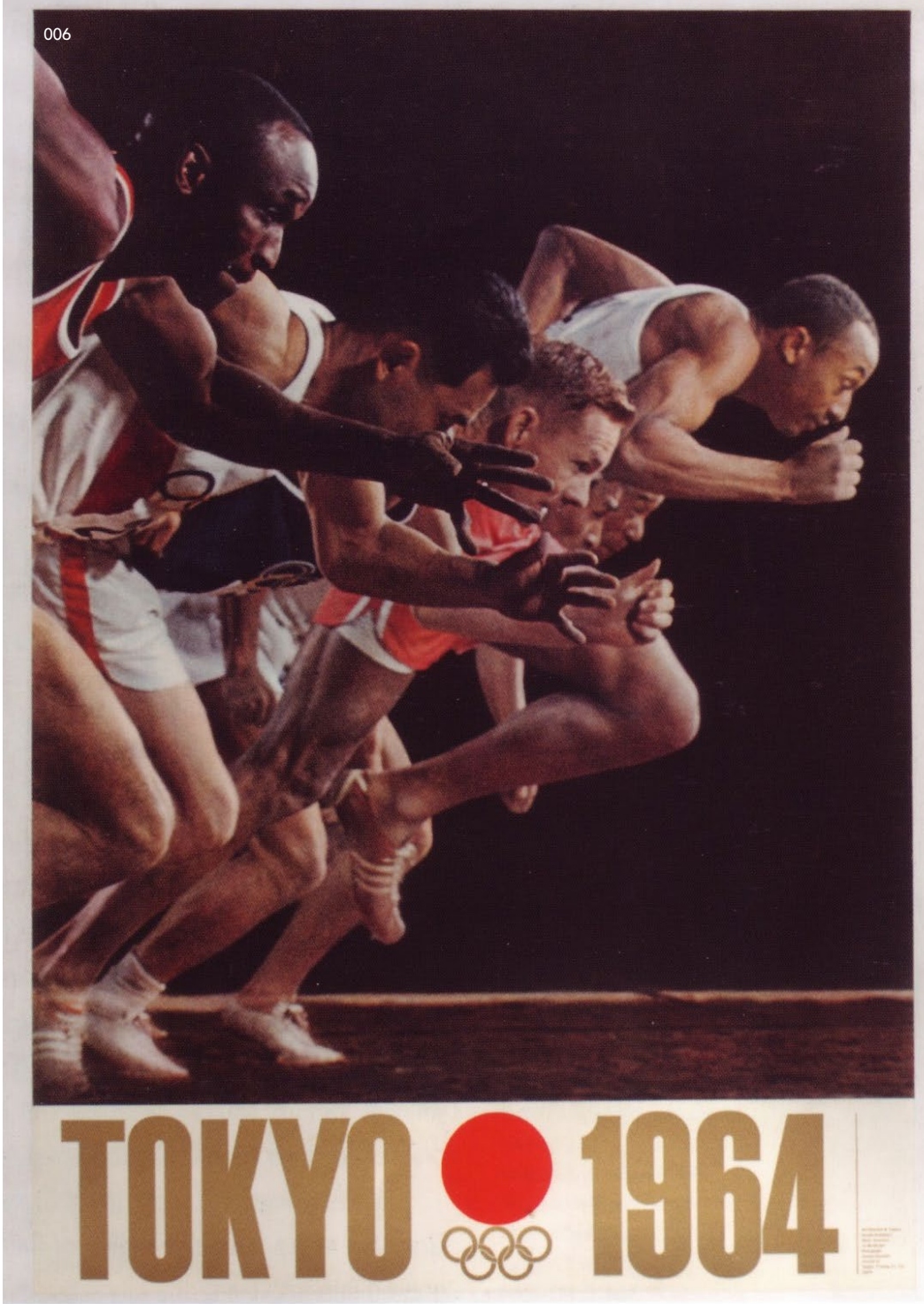
Guardando alle riflessioni dei designer sul processo che formò il design finale, si possono scoprire intenzioni storiche. Crearono una dialettica di tradizione e modernità trasmesso da entrambi i motivi e la composizione strutturale. Kamekura disse che il suo interesse era catturato per lo più dal colore e forma del sole nascente che piuttosto dal significato nazionale della bandiera. Per Kamekura, il Giappone del post guerra aveva bisogno di una rivalutazione dei simboli della tradizione come i "mon" o emblemi, sporcati nel loro significato dal periodo della guerra. Alla World Design Conference (WoDeCo) di Tokio del 1960 disse *"We have a duty to take our tradition apart, and then put it together in a new way"*. L'immagine centrata della composizione e l'uso di un emblema primordiale, il sole, in combinazione con gli anelli Olimpici, erano senza dubbio le principali caratteristiche dell'emblema Olimpico. Marchiavano allo stesso tempo la nazione e i Giochi, attraverso una singola e memorabile composizione, mentre allo stesso tempo improntando nei Giapponesi elementi derivanti da un passato distante. Secondo uno storico dell'arte Kida Takuya, i designer di Tokio 1964 era interessati a "rappresentare la nazione" così come a "respingere il nazionalismo.[15]

005

[15] J. Traganou, *Designing the Olympics. Representation, Participation, Contestation,* Routledge, Londra, 2016
>[16] Ibidem

005. Cerchi Olimpici disegnati da aerei in cielo, con sfondo il Monte Fuji, Giochi Olimpici, Tokio 1964
006>. "The Start of Sprinters' Dash" Poster ufficiale disegnato da Kamekura. Circa 40 foto furono fatte in totale, con un teleobiettivo 1/1000 secondi, in stop-action mode

006



I Pittogrammi Olimpici

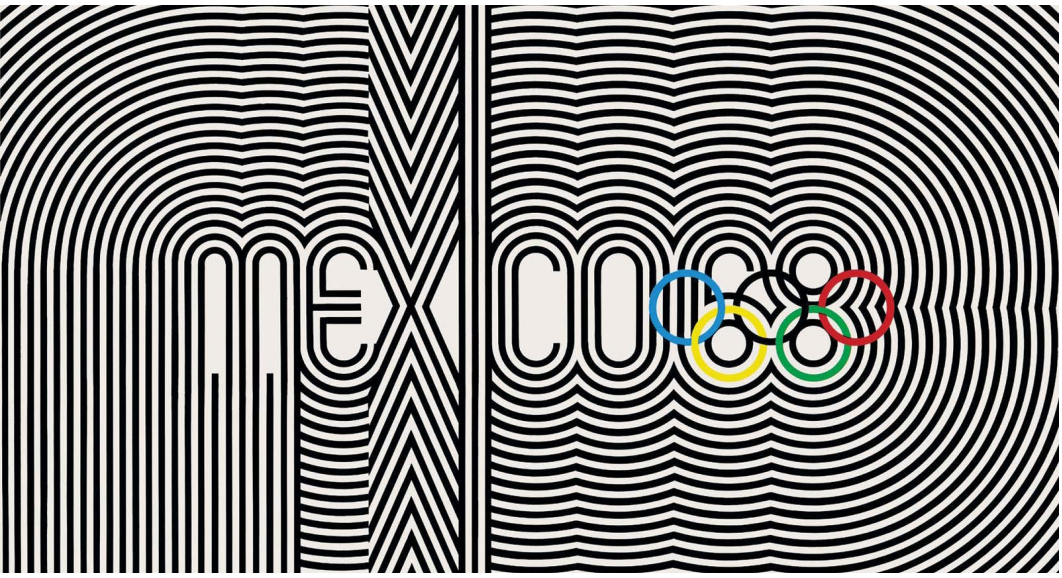
I primi pittogrammi sportivi per i Giochi furono realizzati durante le olimpiadi di Berlino 1936. Ma quelli del 1964 furono i primi a comprendere simboli sia per i giochi che per la navigazione spaziale: erano il primo tentativo di riflettere la ricerca per un universalismo attraverso un approccio al design sistemico. I pittogrammi per i Giochi di Tokio furono disegnati da Yamshita Yoshiro, membro del team di designer guidato da Katsumi Masaru. Non avevano alcun rimando alle lettere giapponesi, ma erano ispirati tuttavia dagli "ekotobo" (immagini/parole) e dagli "emoji" (immagini/lettere) della tradizione giapponese. Ogni sport fu rappresentato da un simbolo caricatura delle posizioni del corpo. Il team creò inoltre 39 simboli per il wayfinding. Il team donò poi i diritti al CIO così che il sistema di simboli potesse essere riutilizzato da altri designer per le future edizioni. Otl Aicher, uno dei fondatori della Ulm School of Design, portò avanti l'uso dei pittogrammi, creando però una versione più razionale e costruita dei simboli rispetto a quelli di Katsumi. Aicher e Yusaku Kamekura entrambi parteciparono alla World design conference del '60 in cui uno degli obiettivi discussi fu il concetto di *"total image"* per il design, visto come forma internazionale di democrazia.[16]

(sopra) pittogrammi dei Giochi di Tokio 1964 disegnati dal team di Katsami, in confronto con quelli di Otl Aicher del 1972. (sotto) simboli per il wayfinding di Tokio 1964.

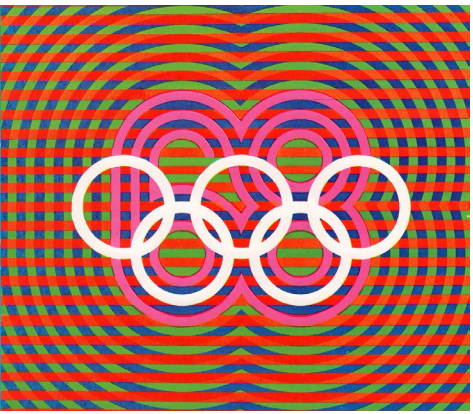
Messico 1968

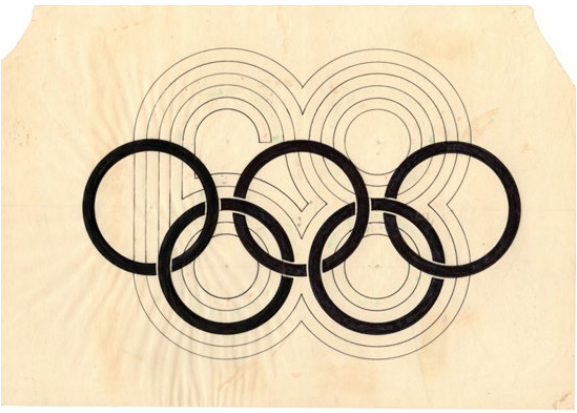
Lance Wyman grapich designer, insieme a **Peter Murdoch**, disegnarono il logo dei Giochi del '68 ispirandosi alle forme tradizionali della cultura messicana, così come alla Op-art cinetica di quegli anni. Il logo poi, caratterizzò tutta la progettazione di immagini coordinate (total art work), così come il design di banner, wayfounding, land art e fashion design, disegnati insieme ad un team di progettisti.
Il design grafico basato sulla reinterpretazione dell'arte indigena pre-ispanica e su quella folcloristica, espresse un senso di luogo e cultura, esclamando visivamente che i Giochi si stavano tenendo in Messico.
Il lavoro di Wyman e il suo team, uno dei più apprezzati e riusciti nella storia delle Olimpiadi considerando il budget ridotto, portò in mostra arte, cultura e colori messicani a tutto il mondo, in un clima di importanti scontri e rivolte che hanno caratterizzato i Giochi del '68.

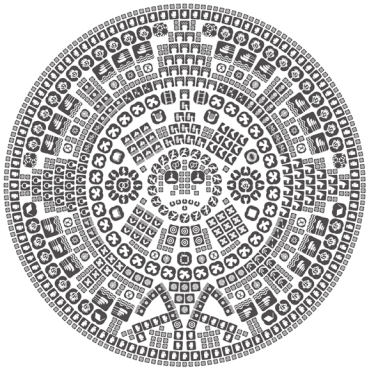
Logo ufficiale disegnato da Wyman, e realizzato poi in tridimensione da Peter Murdoch



Il logo dei Giochi Olimpici del 1968 in Messico, disegnato da Lance Wyman, identificava allo stesso tempo, l'evento, il luogo e l'anno. La singolare geometria lineare del logo Olimpico, diventa struttura centrale per la costruzione del numero 68. Il risultante font a tre linee, divenne poi la tipografia della parola "Mexico". Secondo Wyman, fu un logo che probabilmente ruppe tutte le regole del movimento su cosa non fare con il logo. Le linee radiali del logo, rimandano alla Op-art degli anni '60 e alle opere della pittrice Bridget Riley, ed a questo che Wyman si ispira per la genesi del logo. La vibrazione visuale parla di movimento, comunicazione, idee con il Messico al centro e il resto che si irradia da esso. Wyman si accorse però presto che la strada scelta per la grafica, andava sempre più ad assomigliarsi all'arte nativa messicana. Così disse in una intervista: *"The genesis of the radiating lines was the geometry first. But as soon as the similarity with Huichol yarn painting became apparent, it made us realize that we really wanted to pursue graphic imagery that resonated as Mexican. We did very little research prior to going to Mexico, so the first week was spent in the Musem of Anthropology researching indigenous folk art and ancient imagery, understending their local design".*[17]





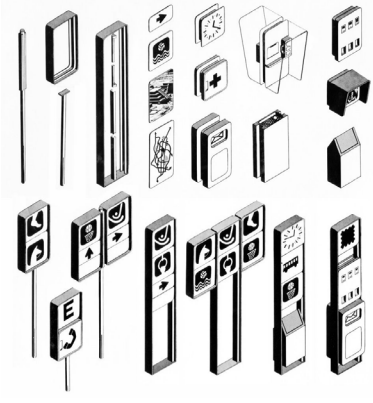


Tavolette di legno furono decorate da artisti Huichol, secondo l'arte "nierika". Erano realizzate da uno strato di cera che fissa i fili di lana colorati, posizionati a formare un disegno e per riprendere il logo ufficiale. Furono inoltre realizzate monete Olimpiche con inciso al centro il calendario Azteco, e una ricreazione del calendario stesso con i simboli e wayfunding disegnati da Wyman.

< [17] L. Wyman, in E. Byrne *"Radiant Discord: Lance Wyman on the '68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre"*, The Gradient, 20 Marzo, 2014

Vi fu un grande lavoro di coordinazione di immagine: da i francobolli, ai vestiti per lo staff e il personale del principale hotel, agli stendardi tra le vie messicane, fino alla ricreazione dei motivi radianti a creare una land art attorno alla stadio Olimpico.

Lance Wyman e Peter Murdoch, ripresero i simboli e pittogrammi ideati 4 anni prima da Katsumi Masaru, per creare installazioni e sistemi di wayfinding che trascendessero il problema delle diverse lingue parlate durante i Giochi. Una serie di totem, ispirati alle sculture Toltec, e cartellonistica furono introdotte lungo i principali siti di interesse olimpici. I totem, così come gli info point, progettati da Murdoch mostravano: i pittogrammi, molto più dettagliati e caratteristici della tradizione antica messicana che quelli di Tokio 1964, fotografie, decorazioni, e le mappature dei siti olimpici.

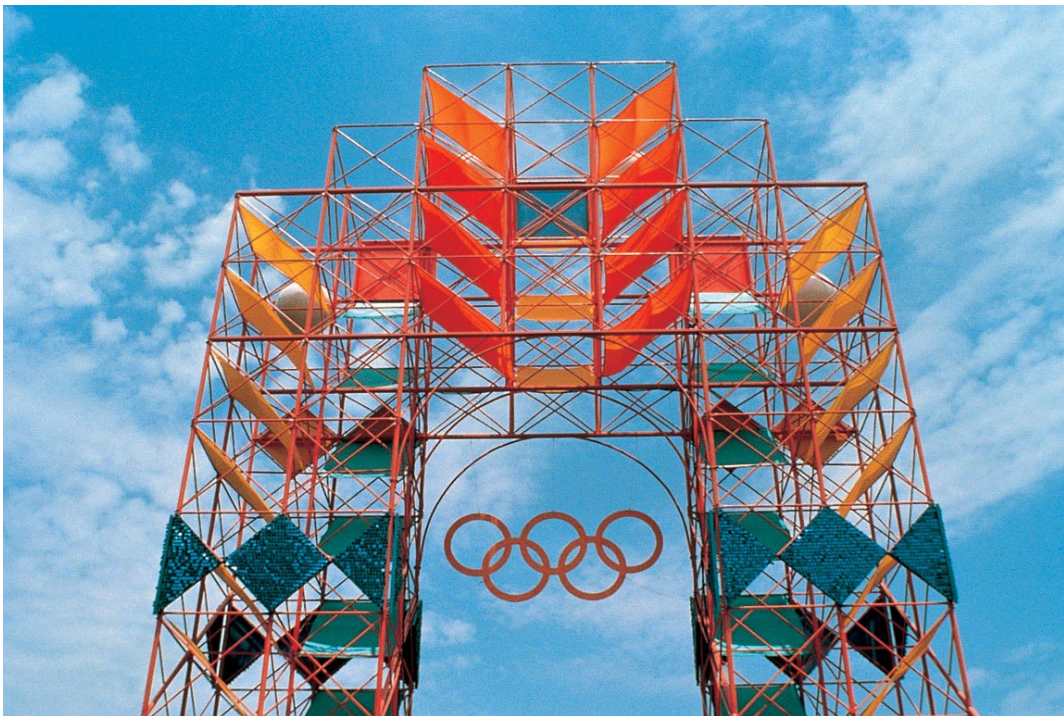


design della cartellonistica e wayfinding

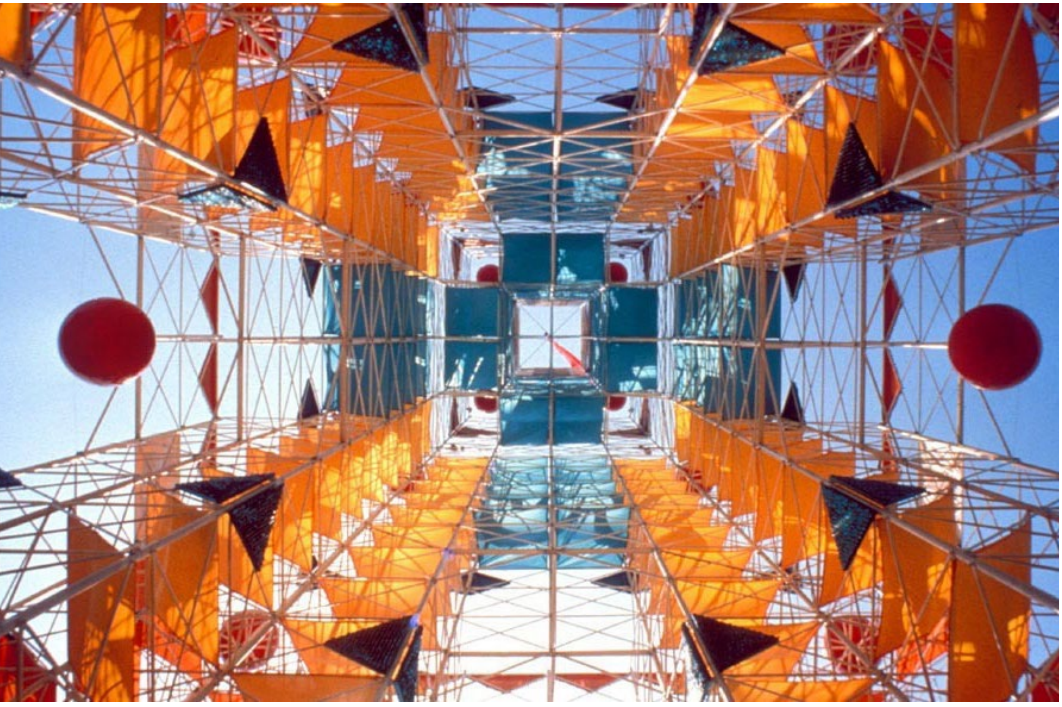
Alla XIV Triennale di Milano con il tema del "Grande Numero", l'urban designer e architetto Eduardo Terrazas, che collaborò nel team di Wyman alle Olimpiadi, progetta il padiglione del Messico, che esibirà i lavori di grafica e immagine corporata dei Giochi del '68. Il padiglione, come si può vedere nel plastico, è una ripresa in scala del logo "Mexico 68", con le sue caratteristiche linea radiali. Le pareti espositive sono quindi poste a ricreare la scritta Mexico e i cerchi olimpici, mentre il pavimento, le pareti e il soffitto sono decorate dalle linee nere e bianche che compongono il logo.

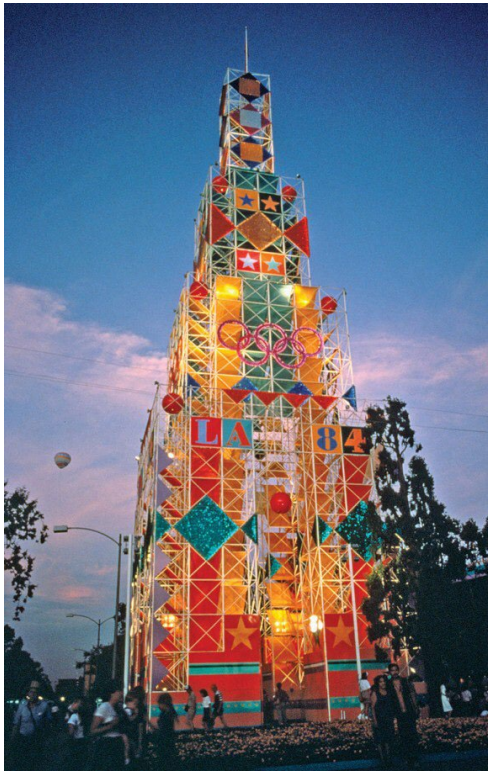
Los Angeles 1984

Le Olimpiadi estive di Los Angeles del 1984, sono uno dei giochi più colorati ed esteticamente memorabili. **Deborah Sussman**, il marito **Paul Prejza**, insieme all'architetto **Jon Jorde**, reinventarono il paesaggio di Los Angeles. La grafica di questi giochi mostra la vera identità della città, vista nel mondo come solo una città di super star e sfarzo. Il design grafico si oppone alla scelta di colori patriottici standard e monotoni, per scegliere colori che portano la città in una nuova prospettiva. Le stelle e strisce si dipingono di una palette di colori che celebrano le culture del pacifico come il Messico, l'India, il Giappone e la Cina, i colori delle comunità ispaniche e asiatiche che impattano Los Angeles. Il look di questi giochi sono caratterizzati dagli ingressi colorati per il villaggio e i siti olimpici, formati da torri di impalcature con drappeggi, e da stand per informazioni o biglietterie caratterizzati da pali a strisce colorate. Lo stile di Sussman e la seguente progettazione della grafica dei giochi del 1984, hanno avuto l'influenza dell'ufficio Eames, in cui si è formata: "When I came to the Eames Office I learned a lot about the value of indigenous culture … people in villages in Mexico, in India who made the stuff they used. I began to fall in love with indigenous cultures and folk art starting with Mexico."[18]Intervista per l'esibizione "Sussman Loves LA, nel dicembre 2013



Trap and Skeet
Toilets
Pistol
Running Boar
Rifle
Airgun





Per costruire le strutture temporanee che i Giochi richiedevano, gli architetti del gruppo Jorde, optarono per un uso di materiali affittabili, modulari, removibili e economici. Fu proposto l'uso di impalcature per realizzare i gate di ingresso nei vari siti. Il team poi sviluppo un sistema di allestimento basato su "Sonotubes", cilindri di cartone normalmente utilizzati come casseforme per le gettate di cemento, questo per la realizzazione degli stand. I designer poi hanno enfattizzato l'aspetto temporaneo dei ponteggi, usando colori, materiali e forme effimere, inserendo tra i moduli cubi e sfere.

Il design scelto da Sussman, rispecchia quindi il vibe delle coste del pacifico, e le culture che le caratterizzano. Scelse una palette che va dal verde acido, al fucsia e arancioni carichi che davano una luce festosa alla città, come carica di coriandoli. Anche se Sussman scelse di non usare i colori della bandiera statunitense, come tutti si sarebbero aspettati, non mancano però le caratteristiche stelle e strisce nei loghi e nei banner.

Il design progettato, può essere definito pop-up, grazie anche ai molti interventi installativi "casuali" per le strade, come semplici parallelepipedi o tubi gonfiabili. Ogni sito olimpico, aveva il suo pittogramma corrispondente allo sport che ospitava.

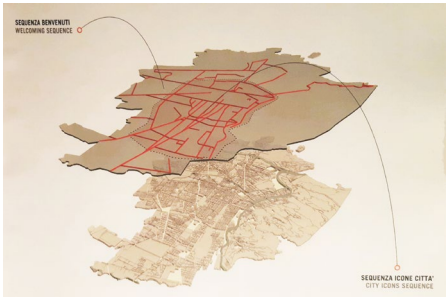
Torino 2006

Durante i Giochi Olimpici invernali del 2006, Torino si contaminò di più di undicimila tracce rosse. Il progetto dal nome "Look of the City", seguito dallo studio Migliore+ Servetto e dal graphic designer Italo Lupi, si proponeva come intervento d'immagine indipendente dall'immagini ufficiali delle gare, che però è stato capace di integrarsi perfettamente. Dal centro città, fino i dintorni, tutta la città di Torino fu coinvolta nel progetto di grafica e allestimento: il colore rosso cinabro, scelto dai designer come colore principale, voleva rappresentare la fiamma olimpica, l'energia e la passione della città.
Il progetto, nell'immagine coordinate per le Olimpiadi, l'identità della città e le sue peculiarità che vanno dall'innovazione, al design, alla cultura, all'arte fino al suo carattere industriale forte. Un progetto che associa lo sport e il "genius loci" della città, con una valutazione della sedimentazione storica e un apprezzamento delle caratteristiche intrinseche del sito che ne costituiscono la sua identità. Tutto questo viene promosso al mondo attraverso l'uso di installazioni e interventi bidimensionali e tridimensionali, con stendardi, monoliti grafici di 5 o 8 metri "Menhir", elementi metallici chiamati "shangai" e "anemometri" dipinti di rosso, con inserti di luce e messaggi dinamici per dare il benvenuto alla città di Torino.

"Una città in festa, per un mese al centro del mondo. Una città in festa, che ha scelto come presentarsi {leggi "vestirsi), senza accontentarsi dell'abito d'ordinanza, seppur irideo, quello dell'immagine coordinata delle Olimpiadi. Così ha deciso di mettersi in rosso, per mostrarsi diversa. Una gemmazione quasi infinita di stazioni emittenti: Vasi d'inverno (150) lungo i viali pedonali, sculture/Shangai (13) come luminosi segnalatori di informazioni, Sculture rotanti (300) a disegnare una "T" come nuovo orgoglio cittadino, totem e volumi/pannelli (4 Km) con storie in bianco e nero per celebrare Torino e il Piemonte, filtrate da quel punto di rosso. Segnali semplici per essere compresi da tutti, acrobazie formali equilibrate e composte.[...] Una città rinata e rigenerata, che ha capito che investendo sulle risorse propriamente italiane (storia, cultura, tradizione, patrimonio artistico e paesaggistico, creatività), poteva riprendere a correre veloce, dopo aver smesso i panni di città industriale."[19] - *Beppe Finessi*

[19] I. Migliore, M. Servetto, I. Lupi, *Look of the City: Torino Olimpiadi Invernali 2006*, Corraini, 2006, p.16

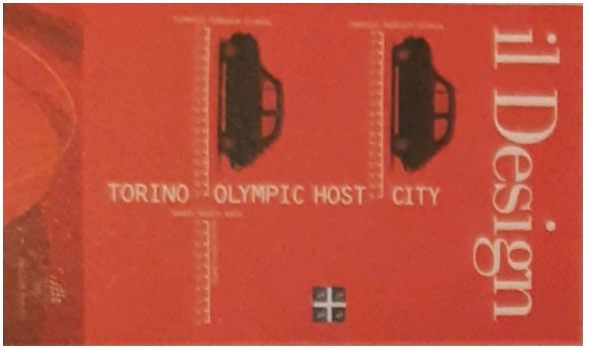
Più di 850 stendardi, dipinsero le principali vie torinesi di rosse. Erano di 3 dimensioni differenti, 28 soggetti olimpici divisi in due categorie: "Benvenuti", posizionati nelle vie d'accesso alla città e "Icone di Torino" che coprivano invece le vie interne del centro città.
Vi è stato un coinvolgimento visivo capillare della città, dal benvenuto dato ai visitatori che venivano da fuori, alla presentazione delle icone e identità torinesi per chi già si trova in centro.
Altri banner di scala molto più grande, ricoprivano ponteggi o cancellate per un totale di 4 km coperti.



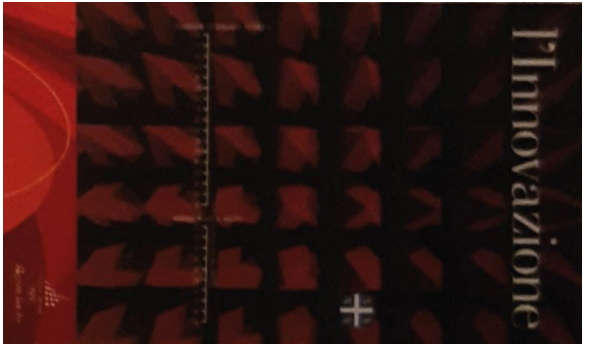
60 parallelepipedi grafici, alti dai 5 agli 8 metri, monoliti rossi chiamati anche "Menhir", furono posizionati in punti ampi della città. Capaci di accordare al messaggio di comunicazione un forte segno sul territorio, è stato l'intervento più esplicito nella volontà di mostrare le ricchezze culturali e l'identità torinese. La grafica composta da scritte, immagini tinte di rosse, timeline dei giochi e slogan, citano il design dell'auto, l'innovazione, l'industria, il cibo, lo sport, la storia e la cultura come il museo egizio della città di Torino. Monoliti portatori di un messaggio chiaro ai visitatori, cioè quello di trovarsi in una città non solo host delle Olimpiadi, ma ricca di storia e conoscenza.
I Menihir erano realizzati con uno scheletro metallico, coperto da teli grafici e dotate di illuminazione, di cui alcuni presentavano giochi di luce e trasparenze con le scritte.

la Storia
GIOCHI PARALIMPICI
MARZO MARCH MARS
FEBBRAIO FEBRUARY FEVRIER
TORINO OLYMPIC HOST CITY

lo Sport


il Design
TORINO OLYMPIC HOST CITY

TORINO OLYMPIC HOST CITY
FEBBRAIO FEBRUARY FEVRIER
MARZO MARCH MARS
la Cultura


l'Innovazione

150 furono i vasi "Shangai" posizionate nelle vie pedonali del centro. Caratterizzati da 15 tubi quadrati metallici, uno per ogni disciplina invernale, sopra ad un basamento metallico intrecciati come i bastoncini shangai oppure come sci su una rastrelliera. I bastoni avevano inserti luminosi con scritte.

Le installazioni "Shangai", 13 in totale, erano invece strutture in acciaio di 7 o 12 metri, posizionate al centro di rotonde o piazze. Caratterizzate anchesse da scirtte luminose dinamiche lungo i bracci, per dare il benvenuto agli atleti e partecipanti alle Olimpiadi.

Gli "Anemometri", pali rossi di 7 metri con incisioni luminose, sormontati da pale rotonde con incise la T di Torino, non solo monitoravano il vento, ma arricchivano le passeggiate dei torinesi e dei turisti.

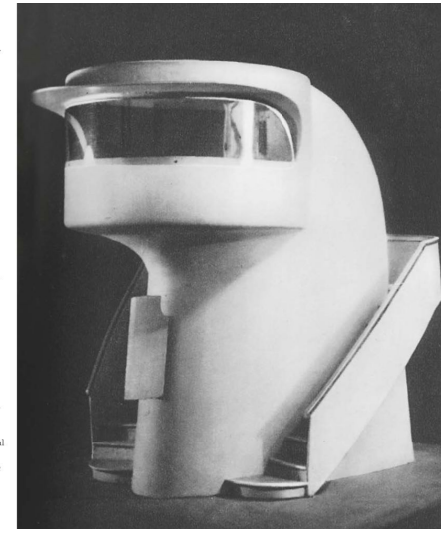
Infine, le casette di legno, normalmente usate per i mercatini, furono trasformate temporaneamente in infopoint grazie alla semplice introduzione di pannelli metallici descrittivi e un elemento verticale con tre anelli luminosi in cima che segnalavano la struttura.

1.4 OLIMPIADI CULTURALI

Tra il 1912 e il 1948, i Giochi Olimpici non comprendevano solo le competizioni atletiche, ma erano anche l'arena di confronto delle discipline artistiche. Architettura, pittura, scultura, musica e letteratura erano chiamate a concorrere, a pari dignità delle specialità sportive.
In una lettera datata 2 aprile 1906, il barone Pierre de Coubertin si chiedeva *"in quel misura e in quale modo si potrebbero includere l'arte e la letteratura nella celebrazione delle moderne Olimpiadi"*. Descrivendo in maniera più dettagliata le proprie intenzioni, aggiungeva che "negli antichi giorni di Olimpia, le arti accompagnavano armoniosamente i Giochi olimpici per creare la loro gloria. Ed è a questo che si deve tornare".
Per ridestare pienamente lo spirito delle Olimpiadi che si erano tenute molti secoli prima, una celebrazione di corpo e spirito, il barone immaginò un evento globale, che attribuisse uguale valore alle competizioni sportive e alle arti, come la pittura, la letteratura e persino l'architettura. A questo scopo, invitò il CIO a esaminare un certo numero di temi di alto valore educativo.

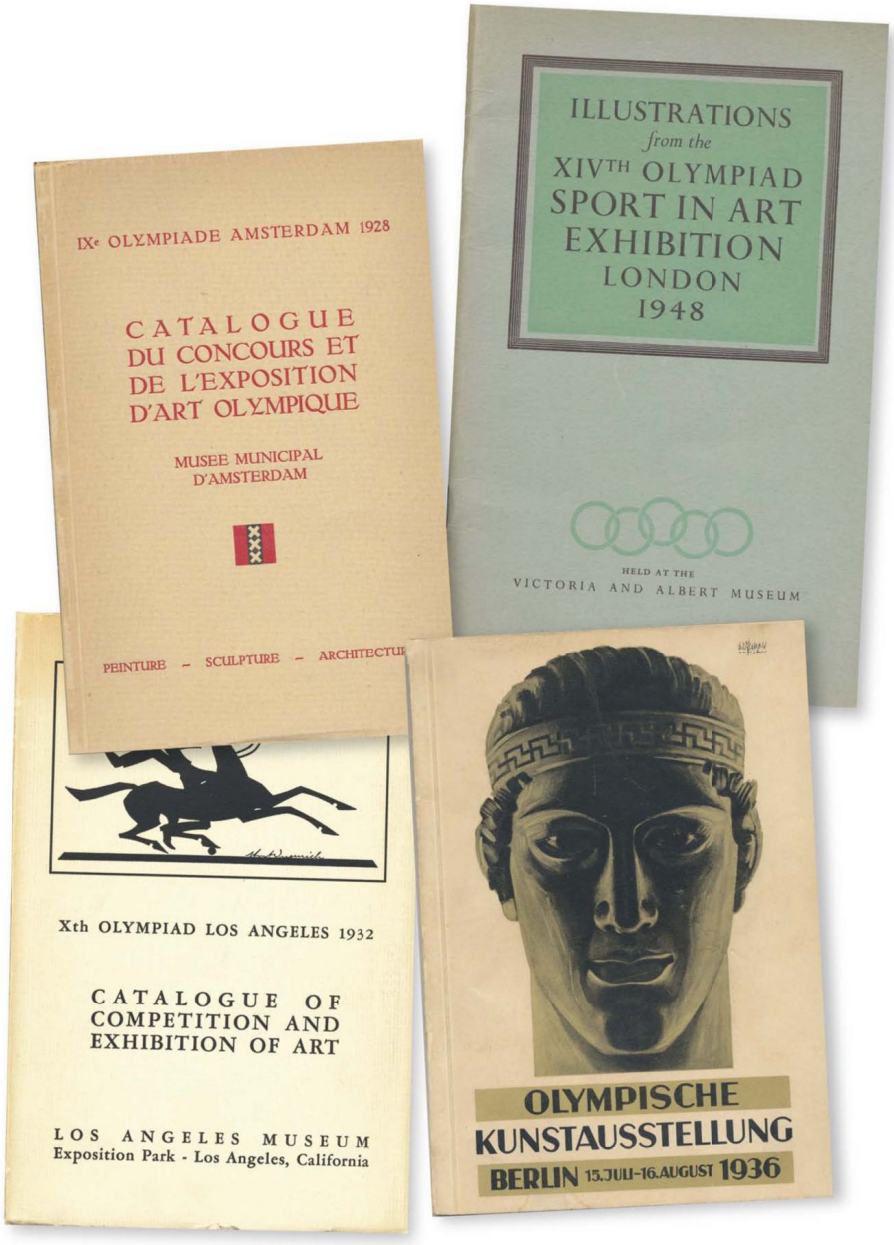
Col procedere degli anni, per realizzare il progetto decoubertiano di promuovere l'unità di sport e arte, i Giochi avrebbero previsto non soltanto gare sportive, ma anche concorsi artistici, offrendo premi in cinque categorie diverse.
Una giuria internazionale ammetteva solamente opere che non fossero state ancora pubblicate o esposte, assegnando le medaglie d'oro, aregento o bronzo ad artsisti, i cui lavori mostrassero un collegamento diretto e profondo con lo sport.[20]

007



007. Modello di un padiglione per il controllo cronometrico, progettato da Guglielmo Giuliano per il concorso delle Olimpiadi di Berlino 1936

[20] J. Van De Hout, *"Le Olimpiadi dell'Architettura"*, Domus n°960, 07/2012



Poster ufficiale delle Olimpiadi, disegnato da Kamekura

I Giochi Olimpici hanno incorporato un elemento culturale dal loro inizio e nel IX secolo con il revival di de Coubertin fino al 1948, con l'attribuzione di medaglie ai vincitori dei concorsi in discipline diverse. Tuttavia, dopo la II Guerra Mondiale, il successo delle competizioni iniziò il declino, dovuto anche alle speculazioni sul fatto che gli artisti non erano amatori, ma professionisti.
È solo recentemente che il ruolo della cultura è stato formalizzato in Olimpiadi della Cultura, con il primo festival tenuto a Barcellona nel 1992 e poi esteso con le Olimpiadi Invernali di Torino.
Come un programma interdisciplinare costituito da classiche e contemporanee forme d'arte, così come folklore, scienza e tecnologia, le *Olimpiadi Culturali* sono organizzate dal OCOG durante i 4 anni precedenti ai Giochi raggiungendo il picco durante i Giochi stessi. Gli eventi si tengono nella regione della città ospitante o nell'intero paese. Anche se non devono essere necessariamente collegati con lo sport, contribuiscono però a creare l'atmosfera delle celebrazioni, promuovendo la ricchezza culturale della regione, incrementando l'interesse per le Olimpiadi e coinvolgendo più persone possibili.[21]

Il programma delle *Olimpiadi Culturali* dei Giochi del 2006 a Torino, prevedevano oltre a una serie di eventi musicali e artistici, anche una esibizione di land art, *"The Snow Show"*[22] curata da Lance Fung sui monti del Setriere. Le opere, realizzate con la neve, sono il frutto della collaborazione di artisti e architetti come Yoko Ono insieme ad Arata Isozaki. Per quanto riguarda invece, i Giochi del 2012 a Londra, per tutta l'isola britannica artisti si sono uniti per realizzare installazioni urbane ed esposizioni per il programma *"Artists Taking the Lead"*.

[21] J. Kennel, N. MacLeod, *"A grey literature review of the Cultural Olimpiad"* in Cultural Trends, March 2009
[22] Www.fungcollaboratives.org, visitato nel dicembre 2020

Where are you?

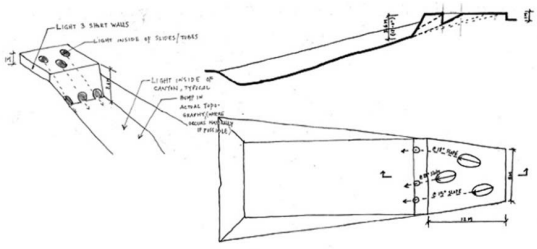
Norman Foster, Jaume Pensa,
The Snow Show, Sestriere,
Olimpiadi Invernali di Torino 2006

"The white austerity of snow transforms the landscape profoundly. Like in a desert of sand, snow eliminates whatever narrative element there might be in the landscape, to give us the soul of the place in all its purity. GPS technology can give us our precise geographical position, a location in motion. This new form of portrait (of the landscape as much as the body) is,like snow, a metaphor of the ephemeral.
The virtual portraits of the mountains of Sestriere, Norman Foster'sstudio in London and mine in Barcelona, united as a tattoo on the snow, as a kiss on the landscape." - Jaume Pensa

Penal Colony

Arata Isozaki, Yoko Ono,
The Snow Show, Sestriere,
Olimpiadi Invernali di Torino 2006

"La primavera trascorre
e uno ricorda la sua innocenza
l'estate trascorre
E uno ricorda la sua esuberanza
L'autunno trascorre
E uno ricorda la sua riverenza
L'inverno trascorre
E uno ricorda la sua perseveranza
C'è una stagione che non passa mai
Ed è la stagione di vetro" - Yoko Ono



Slide Meeting

Carsten Holler-Tod Williams, Billie Tsien,
The Snow Show, Sestriere,
Olimpiadi Invernali di Torino 2006

Il progetto riguarda l'esperienza di avvicinarsi a quello che sembra essere una tavola bianca e piatta di neve su un terreno molto ripido poi avvicinandosi e capendo che ci sono 3 tagli misteriosi (o vuoti) sulla superficie della tavola. Camminando sulla tavola, uno si sente un po' come Alice, sempre più curiosa entrando nel buco e percorrendo il pendio.
"È un gioco da bambini...O noi siamo ai cancelli di Partenza...stiamo partecipando improvvisamente a un evento Olimpico? Dalla valle e dalla carreggiata opposta l'esperienza è piuttosto diversa. L'immagine di un flipper, slitte che scendono veloci per il pendio, un altro evento Olimpico."- Ted Williams e Billie Tsien

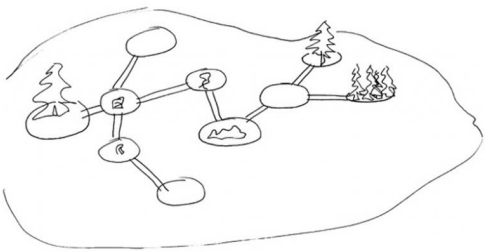
Snowbeams

Daniel Buren, Patrick Bouchain,
The Snow Show, Sestriere,
Olimpiadi Invernali di Torino 2006

"L'idea di generale è associata a due sentimenti di base legati alla neve: purezza e coprire. La purezza della neve non può rimanere intatta per sempre. Qualsiasi cosa la tocchi lascia immediatamente la traccia del suo passaggio: dalla neve stessa che cade, un animale, le nostre impronte o un colpo di vento. La quantità di neve che copre un oggetto lascia una traccia di questo. Più sottile e più vicino all'immagine/sentimento, origine della presente idea, la copertura e le nuove forme colpiscono sempre come quando si guardano fili elettrici che dopo una notte di nevicate evidenziano il peso della neve su di loro."- Daniel Buren

Paola Pivi, Cliostraat
The Snow Show, Sestriere, Olimpiadi Invernali di Torino 2006

"Gli alberi affondano nella neve. Una struttura di neve alta quattro metri include un gruppo di alberi di abete. Entrando nella struttura e attraversandola le persone sperimentano diversi modi di relazione con la natura, la connessione ora intima e quasi fisica, ora divisa e meno personale, altre volte negata e solamente contemplativa. Ogni cosa è decorata con strisce colorate di pelliccia."-Paola Pivi e Cliostraat



Bus Tops

Alfie Dennen, Paula le Dieu,
Artists Taking the Lead, Londra
Olimpiadi di Londra 2012

Il progetto ha lo scopo di provvedere i londinesi con nuove forme su cui esprimere la loro arte. Si tratta di riconversioni di fermate del bus in stazioni d'arte. L'autore disse che l'unico spazio non ancora occupato da pubblicità fossero i tetti delle banchine alle fermate, eppure sono sempre ben visibili ai passeggeri di bus a doppio livello. Decise quindi di trasformare i tetti in display che mostrano le creazioni digitali di artisti, sia opere singole, ma anche racconti che seguono tutta la tratta di una linea di bus.

Flow

Owl Project, Ed Carter,
Artists Taking the Lead, North East UK
Olimpiadi di Londra 2012

Flow è il progetto di una macchina che crea musica elettronica grazie al mulino ad acqua a cui è collegata. Si tratta di una precisa opera di ingegneria, che racchiude in se però molte altre forme d'arte.
A seconda dell'intensità del flusso del fiume, il ritmo e l'intensità della musica cambia. È anche una installazione interattiva, i visitatori possono infatti interagire e cambiare anche loro la musica.

Nest
Brian Irvine,
Artists Taking the Lead, Northern Ireland
Olimpiadi di Londra 2012

L'opera raccoglie oggetti casuali donati dai cittadini, a cui è stato chiesto di raccontare la storia dietro ad esso, ed esposti in un hangar.
I testi scritti dai partecipanti, sono stati trasformati poi in una canzone

1.5 THE OLYMPIC PARTNERS

Il programma *TOP* fu creato dal CIO nel 1985, ed è il più alto livello di sponsorizzazione olimpica, che concede diritti di marketing esclusivi per i Giochi. Questi sponsor hanno contribuito negli anni a sostenere economicamente e modellare i valori dei Giochi Olimpici. Anche se solo negli anni '80 fu istituito un programma di gestione e regolamentazione, fin dai primi Giochi, partner esterni hanno contribuito allo svolgimento e distribuzione delle olimpiadi nel mondo. Omega, per esempio, tiene il tempo nelle gare dall'edizione di Los Angeles 1932 fino ad oggi. Coca-Cola è una storica partner olimpica che accompagna i giochi dal 1928, e dal 1992 si occupa della gestione della portata della fiaccola olimpica.

Gli sponsor devono sottostare alle linee operative della Carta Olimpica. Sono autorizzate all'uso del logo olimpico e partecipare ad eventi di marketing al di fuori però degli stadi e spazi di gara.
Secondo il CIO, ci sono numerose motivazioni per i Giochi nel collaborare con gli sponsor:[23]
Provvedono supporto per l'allestimento dei Giochi con prodotti, servizi, tecnologia e impiego dello staff; provvedono diretto supporto alla formazione e allenamento degli atleti; provvedono supporto essenziale per i servizi di broadcasting e altri media; rafforzano l'esperienza olimpica per gli spettatori, e sostengono i giovani di tutto il mondo con opportunità di sperimentare gli ideali Olimpici; e contribuiscono al successo delle iniziative educative, ambientali e culturali.

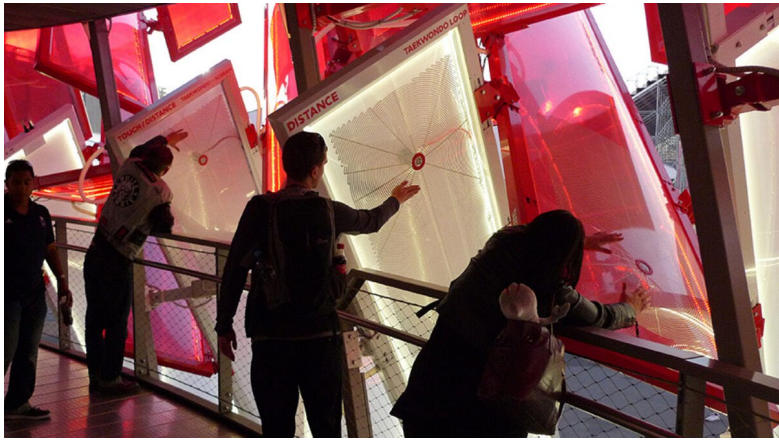
Abbiamo già visto come brand internazionali come Nike, possono fare la differenza nella coltivazione dell'eredità olimpica e nella rigenerazione urbana. Dal punto di vista del design, la ricerca si sofferma su alcuni casi studio di padiglioni temporanei ,progettati da designer e architetti, che portano all'interno dei villaggi partecipazione e gioco, e dal punto di vista del design, innovazione in materiali e tecnologie, rispettando il messaggio che i brand vogliono trasmettere e la loro corporate identity.

[23] G. Poynter, I. MacRury, *Olympic Cities: 2012 and the Remaking of London*, Ashgate, 2009

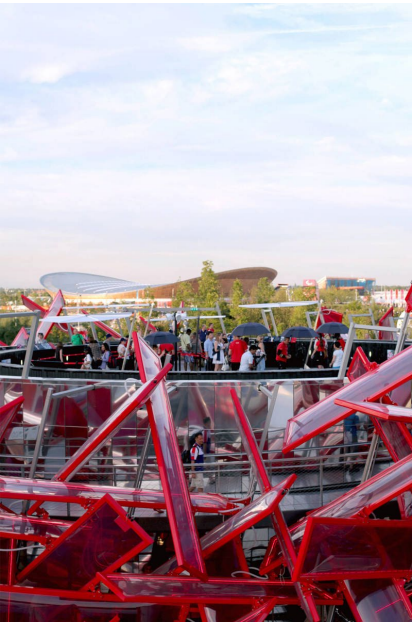
The Beat Box

Asif Khan, Pernilla Ohrstedt
Coca-Cola, Londra
Olimpiadi di Londra 2012

Il padiglione è stato progettato per Coca-Cola come luogo temporaneo per la presentazione dei Giochi Olimpici di Londra 2012. Si tratta di una fusione sperimentale di architettura, sport, musica e tecnologia che crea una esperienza multisensoriale. Ispirato dalla campagna globale di Coca-Cola "Move to the Beat", che mirava a collegare i giovani ai Giochi tramite musica e sport.
Utilizzando la forza del marchio, il padiglione utilizza un involucro edilizio sfaccettato, composto da oltre 200 pannelli/cuscino in ETFE rossi e bianchi, che coprono la passerella a spirale per il pubblico. All'interno dei pannelli vi è una tecnologia innovativa del suono interattiva, che crea un viaggio sonoro e una architettura che il pubblico può suonare con il semplice tocco e movimento. I suoni includono registrazioni di battiti cardiaci di atleti, suoni provenienti da vari sport come lo schiocco di una freccia, e una traccia prodotta per l'occasione da Mark Ronson.



I pannelli contengono una serie di sensori e LED che rispondono al tatto e al movimento. Il pubblico al semplice movimento della mano può remixare i suoni. La parte tecnica e sonora fu progettata da Arthur Carabott, che cercò di ottenere 40 interazioni gratificanti che avessero un senso musicale e fossero agnostiche rispetto alle abilità musicali dei visitatori.

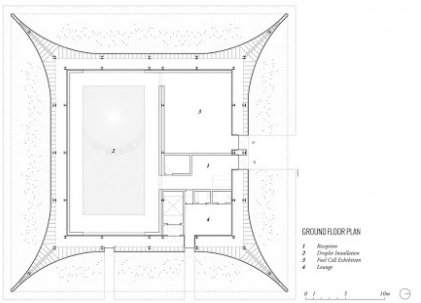


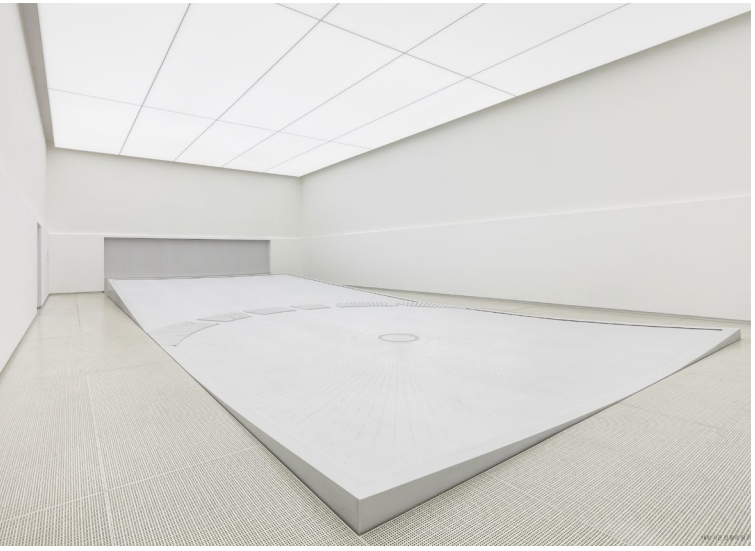
Il tetto della struttura ospitò installazioni artistiche luminose create dallo Jason Bruges Studio, che grazie a sensori, si illuminavano ogni qual volta che due bottiglie di Coca-Cola brindavano insieme nei chioschi a terra. Si tennero poi una serie di spettacoli musicali e di breakdancing e beatboxing con più di 300 giovani talenti durante l'evoluzione dei Giochi.

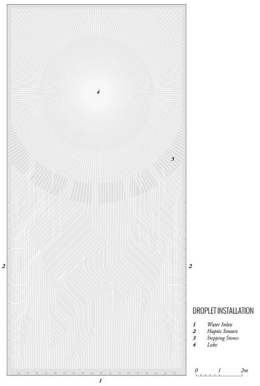
Hyundai Pavilion

Asif Khan
Hyundai, Corea del sud
Olimpiadi Invernali di PyeongChang 2018

La struttura dalle facciate paraboliche, alta 10 metri, è ricoperta dal Vantablack VBx2, che assorbe il 99% della luce, diminuendo la sua tridimensionalità e creando l'illusione di un buco nero anche in pieno giorno. Le facciate sono puntinate da migliaia di piccole luci bianche che simulano così la visione dello spazio e delle stelle. Asif Khan ha lavorato con Hyundai per sintetizzare la loro visione su i motori del futuro, attraverso l'architettura, il design e l'esperienza del pubblico. Il progetto quindi si ispira alla missione di Hyundai di migliorare la mobilità delle persone e la sostenibilità dei consumi grazie alla loro tecnologia pionieristica del motore a cellule di idrogeno. Il padiglione all'esterno rappresenta l'universo contenitore originale dell'idrogeno, mentre all'interno presenta una serie di 5 stanze interattive dedicate al processo di creazione del carburante ad idrogeno: dall'acqua, all'energia solare fino allo stoccaggio.

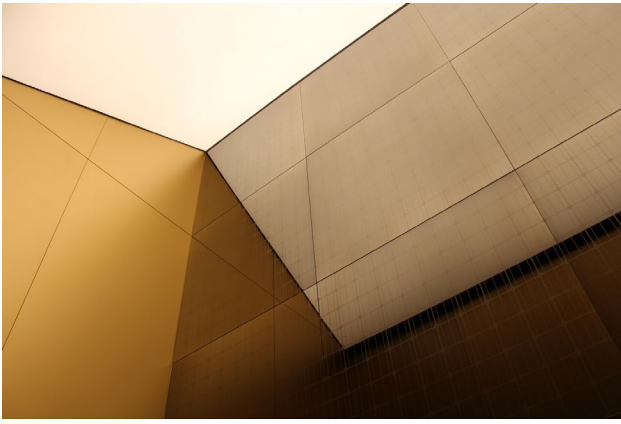


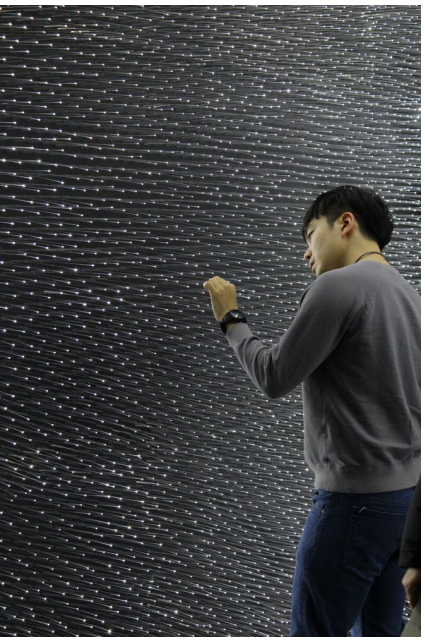


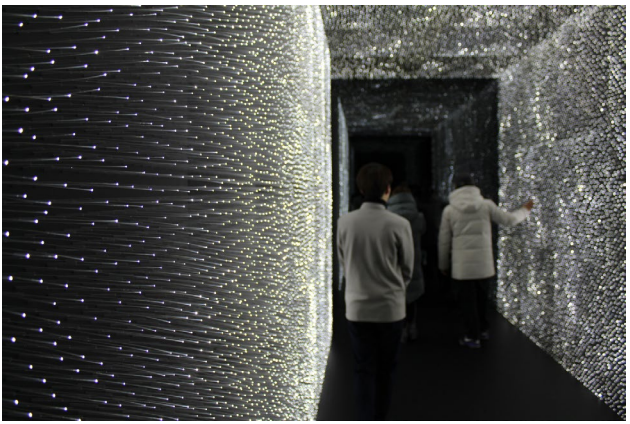


Nella prima stanza completamente bianca, i visitatori possono interagire con l'installazione versando dell'acqua ,dotata dallo staff, in appositi canali o giocando con i buchi d'aria ai lati, per muovere le gocce di Idro-geno comprimendo l'aria che fuoriesce da essi. Le gocce scorrono lungo canali permanenti ma variabili della grande vasca bianca, realizzata con un layer esterno idrorepellente, per poi finire in un "lago" centrale. L'acqua da qui viene poi raccolta e riutilizzata. La stanza crea un sensazione di "vuoto" opposto a quello che crea invece il vantablack sulle facciate esterne

La stanza successiva è la “solar room” che rappresenta il processo di creazione di elettricità attraverso l’energia solare. È una stanza stretta e alta, dalla forma trapezoidale, con una ricreazione di un lucernario sul soffitto. Le pareti dorate si riflettono sulla parete formata da pannelli solari, rendendo la stanza, già preriscaldata, ancora più calda e esaltando la potenza del sole.







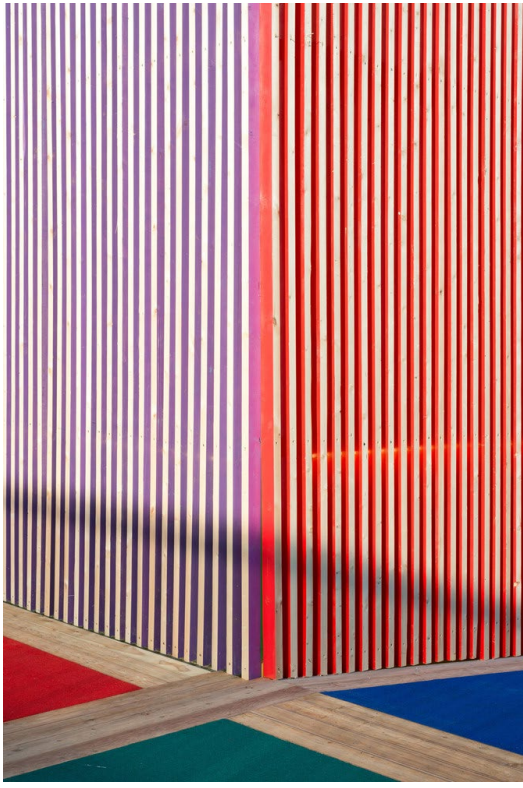
Questa stanza invece, rappresenta le cellule di combustione, dove gli ioni di idrogeno creano elettricità. È un corridoio lungo, costellato da fibre ottiche lunghe circa 15 cm, con cui la gente può interagire giocandoci e creando segni luminosi.

Qui viene rappresentato il processo di elettrolisi, dove l'energia prodotta dai pannelli solari, spezza il legame tra le molecole di idrogeno e ossigeno creando ioni di idrogeno. Lo spazio è così ricoperto da migliaia di sfere "molecole" cromate che simulano la separazione tramite l'elettrolisi. Infine, l'ultima stanza è ispirata dalla ricreazione dell'acqua all'interno di un motore ad idrogeno. Sul soffitto di vetro rinforzato, l'acqua cade a gocce creando effetti di caustiche e riflessi sulle pareti.

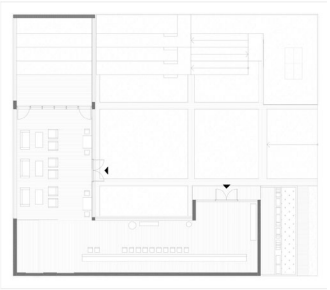
Microsoft Technology Pavilion

Nowadays Office
Microsoft, Russia
Olimpiadi Invernali di Sochi 2014

Degli appezzamenti rettangolari standard 25x30 metri sono stati dati agli sponsor dei Giochi nel parco olimpico. Uno dei requisiti principali del Comitato Olimpico era quello di individuare un unico volume sul sito. Ma il cliente voleva creare uno spazio pubblico dove i visitatori potessero incontrarsi tra le competizioni. Gli architetti hanno quindi deciso di ripensare la proposta di layout di un unico edificio al centro del sito e distribuire tutte le funzioni lungo il perimetro. Ha dato quindi l'opportunità di creare un cortile multilivello, saturo di varie attività. Il padiglione è stato realizzato con strutture in legno su un'unica piattaforma. La tavolozza dei colori dell'interfaccia di Windows 8 è stata trasferita sul pavimento sotto forma di quadrati "chip" colorati, letteralmente zonando lo spazio. Facciate e recinzioni sono costituite da doghe in legno che uniscono tutti i volumi sulla piattaforma dell'intero complesso, pur mantenendo ariosità e stratificazione.



Ogni lamella ha solo le facce laterali verniciate e in diversi colori, in modo che durante il movimento appaia un effetto “moiré”.



Il confine tra spazio interno ed esterno è sfumato, ad esempio l'anfiteatro attraversa il muro, organizzando una sala conferenze all'interno e un ampio salottino all'esterno con cuscini e poltrone colorate in cui potersi rilassare tra una gare e l'altra.

2. PLAYFUL CITY

Questo capitolo vuole far emergere l'importanza della componente ludica nel tessuto urbano e sociale indagando aspetti storici insieme a casi studio recenti. Si parte con gli scritti dello storico olandese John Huizinga in "Home Ludens" sul concetto di gioco come aspetto innato della natura dell'uomo; e di come le avanguardie artistiche erano prossime con vocazioni, aspetti, metodi e logiche, ad aree e strutture ludiche nel dopoguerra. Passando poi per il playground, segno di un cambiamento nell'architettura e urbanistica da un pensiero top-down a bottom-up: come per esempio i playground di Aldo Van Eyck per una rigenerazione urbana dell'inbetween realm. Un approccio alla progettazione di spazi ludici e sociali che accomuna realtà e organizzazioni come il gruppo Orizzontale o Raumlabor Berlin. Con la "Città interattiva", la ricerca continua con un'analisi della rottura del "cerchio magico" di Huizinga e dalla città come tavola da gioco. Si parla poi di quei casi sudio che rientrano nelle teorie di deriva e distrazione ludiche dei Situazionisti e del gruppo ERG con l'obiettivo di trasformare la natura esperienziale della città, da una forma di noia a una di gioco. Concludendo infine con le identità ibride di interazione fisica e multimediale delle nuove tipologie di gioco urbano che coinvolgono l'uso di tecnologie come il motion capture e il videomapping.

2.1 HOMO LUDENS

"L'esistenza del gioco non è legata a nessun grado di civiltà, a nessuna concezione di vita. Ogni essere pensante può immediatamente rappresentarsi[...] Il gioco è innegabile. Si possono negare quasi tutte le astrazioni: la giustizia, la bellezza, la verità, la bontà, lo spirito. Si può negare la serietà, ma non il gioco"[24]

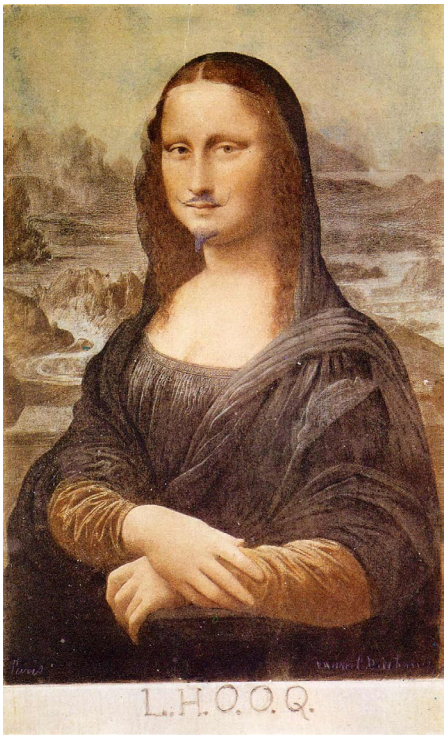
Johan Huizinga, storico e linguista olandese, esprime come il concetto di gioco non solo sia proprio della natura dell'uomo, ma sia universale e slegato da concetti sociali, culturali e religiosi. Il gioco è innato nell'uomo, fa parte della sua stessa identità, ne esprime una necessità quasi primaria. È da intendersi come estremamente serio, parte integrante della vita dell'uomo sin dall'antichità.
Huizinga crede nel concetto di gioco, come azione o fenomeno circoscritto, svolto dentro spazi e tempi ben definiti: quello che lui definisce come "cerchio magico"[25], concetto oggi superato. Si può riassumere lo studio di Huizinga sul gioco come:

- un'alternativa alla vita vera e ordinaria con finalità proprie, una sospensione della realtà a favore di una dimensione irreale, generatrice di rapporti sociali che implicano l'utilizzo di una maschera e un travestimento. Non attività puramente triviale dunque, ma con uno scopo serio ed un fine utile, senza tralasciare l'importanza della piacevolezza, o playfulness, dell'azione.[26]

Oltre le teorie di Johan Huizinga, molti altri ricercatori nella prima metà del novecento ampliarono le teorizzazioni del rapporto tra uomo e gioco. Roger Caillois[27] che divise il gioco in 4 categorie e considera il rapporto tra gioco ed evoluzione umana così stretto da divenire specchio di cambiamenti socioculturali dovuti anche ai valori attribuiti al gioco nelle epoche, da valenze simboliche, politiche o religiose.

[24] J. Huizinga, *Homo ludens,* Einaudi, Torino, 2002
[25] Ibidem.
[26] Tesi: L. Terzi, L. Trombin, *"Destressor. Per una strategia di riconversione delle edicole milanesi"*, Politecnico di Milano, 2014, p.66
[27] R. Caillois, *I Giochi e gli Uomini. La maschera e la vertigine,* Bompiani, 2000

"La cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata[...] ciò non significa che il gioco muti e si converta in cultura, ma piuttosto che la cultura, nelle sue fasi originarie, porti il carattere di un gioco, venga rappresentata in forme e stati d'animo ludici": così descriveva Huizinga il gioco come modello attorno a cui si sviluppa la cultura.
Molte delle avanguardie artistiche del Novecento, erano prossime con vocazioni, aspetti, metodi e logiche, ad aree e strutture ludiche. L'elemento di sovversione e reinvenzione, spesso con carattere ludico, è ciò che accomuna molti artisti del periodo tra le due guerre, quando molti cercarono la terapia e la liberazione irrazionale nel gioco, dopo gli eventi traumatici e de-umanizzanti del dopo guerra. Una risposta a questa de-umanizzazione fu una esplosione di playfulness nelle arti. Le avanguardie scoprono il valore dell'interferenza e della discontinuità. Il Dadaismo e il surrealismo introducono il gioco e lo scherzo/satira come sovvertimento delle regole creative e dello status-quo. La Monnalisa baffuta di Duchamp "LHOOQ" e l'orinatoio "Fontana" furono dei primi esempi. Oppure il gioco collettivo surrealista realizzato nel 1925, che consiste nel far comporre una frase a più persone, senza che esse siano a conoscenza di cosa sia stata scritto prima: con una sequenza di sostantivo-aggettivo-verbo-sostantivo-oggetto, la prima frase ottenuta fu "Cadavre exquis boira le vin nouveau"[28], che divenne poi il titolo. Gioco poi adottato in forma di disegno. I Dadaisti furono gli artisti che parteciparono inoltre nei primi "happenings" o interventi ludici urbani.



008

[28] P. Eluard, A. Breton, *Dictionnaire Abrégé du Surréalisme*, Corti, 1989

008, Marcel Duchamp, *L.H.O.O.Q.*, 1919

Negli anni '30, Bruno Munari inizia la sua incessante dedica al gioco e ai bambini. Inizia con la famosa serie di "Macchine inutili", una risposta originale al problema del dinamismo nell'arte, e che portò poi alla formazione di movimenti artistici come l'arte cinetica o programmata.
Nel secondo dopoguerra, l'idea del gioco rimane sempre presente nelle ideologie dei nuovi movimenti artistici. Il gruppo CoBrA fondato nel 1948, utilizzò il gioco come forma di rinascita, impegno e di creazione come forma di protesta, una critica ai totalitarismi attraverso la satira e la mancanza di rispetto. Karel Appel, membro del gruppo disse "we wanted to start again, like a child". Le loro opere erano caratterizzate da intensi colori e spesse figure, ispirate dai disegni primitivi o da quelli dei bambini; stile artistico che ispirò poi Aldo Van Eyck nel disegno dei suoi playground.
Per i Situazionisti[29], influenzati dai testi di Huizinga nella loro opposizione all'aumento di una cultura della comodità del post guerra, che credevano condannasse ad una esistenza di infinità noia, il gioco dovrebbe essere pensato come un ideale guida. Da una condizione di noia a una di gioco, attraverso "momenti" temporanei ed effimeri. Constant ideò nel "labirinto" e nel suo progetto "New Babylon", il modello urbano basato sulla nozione di gioco, con il suo spirito di movimento, disorientamento e negoziazione, opposto al modello totalitario architettonico sedentario, ordinato e controllato.

009

[29] J. Bryant, *"Play and Trasformation"*, in Drain Magazine, 2006

009. Enrico Baj, *Tu Quoque Brute Fili Mi*, 1964, Stedelijk Museum

2.2 L'IMPORTANZA DEI PLAYGROUND

Bottom-up playground

Come abbiamo già visto in precedenza, nei primi anni del '900 e soprattutto dopo la II Guerra Mondiale, l'importanza del gioco e della figura del bambino, è sempre più presente in studi di psicologia, filosofia ed è pensiero accomunante per molte avanguardie artistiche.
L'effetto "baby-boom" ebbe un impatto tra architetti e urbanisti dell'epoca, soprattutto a quelli interessati alla comunità.[30] Il cambiamento più radicale che influenzò il pensiero sulla città del dopo guerra fu l'inversione dall'approccio *top-down* del CIAM, all'approccio *bottom-up*, necessario per ricostruire la città partendo dalle necessità del cittadino singolo per arrivare al complesso poi. Nella mappa del dopo guerra infatti, playground iniziarono ad essere inseriti e considerati tra il tessuto urbano, prima standardizzato e lasciato in basso al traffico.
Un esempio di playground evidente, è quello realizzato da Le Corbusier sul tetto della sua "Unitè d'Habitation", simbolo del nuovo pensiero di progettazione, con una piscina per bambini, aree per lo sport e un gymnasium.

Unitè d'Habitation, Le Corbusier, Marsiglia, 1946
(foto del rooftop scattata in tempi più recenti)

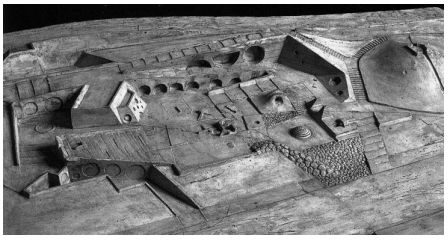
Altro grande esempio di possibile rigenerazione urbana è il progetto, non realizzato, di un playgruond per Riverside Drive in New York, disegnato da Isamu Noguchi urbanista famoso per i suoi playscapes sculture e da Louis Kahn, già interessato ai playground il quale scrisse in un articolo *"Why City Planning is your Responsability": -"In most urban areas, children play in the streets...There are too many streets anyway. So why not make a playground out of unnecessary streets?"*[31]

I due progettarono un totale di 5 proposte tra il 1958 e il 1962, prima di che il progetto venne definitivamente respinto dal comune e dalla comunità perché timorosa di ritrovarsi bambini proveniente da quartieri poveri a fianco. -*"we have attempted to establish an area for familiar relaxation and play rather than an area for any specific sport, We have attempted to supply a landscape where children of all ages, their parents and other older people can mutually find enjoyment.[..]"* [32] .

Nel 1954, il MoMa in collaborazione con la rivista Parents' Magazine e l'azienda di strutture per il gioco Creative Playthings, organizzarono una competizione intitilota *"Playground Sculptures"* in cui più di 11 giovani designer americani si cimentarono alla creazioni di sculture playground, con premio finale e opere esposte al MoMa.

Esempio inoltre, di come il gioco e il divertimento entrò a far parte dell'urbano in questi anni, è l'architetto Cedric Price e di come permise l'imperativo della giocosità di entrare a far parte del suo design con il progetto mai realizzato del *"Fun Palace"*[33]. Struttura di acciaio e vetro trasformabile come il gioco a cui si ispira "Tinkertoys", un playground per adulti con funzione per metà didattica e metà divertimento, pensata per essere dinamica e ospitare molti eventi.

010



011

< [30] L. Lefaivre, H. Doll, *Ground-up City: Play as Design Tool*, 010 Publishers, 2007

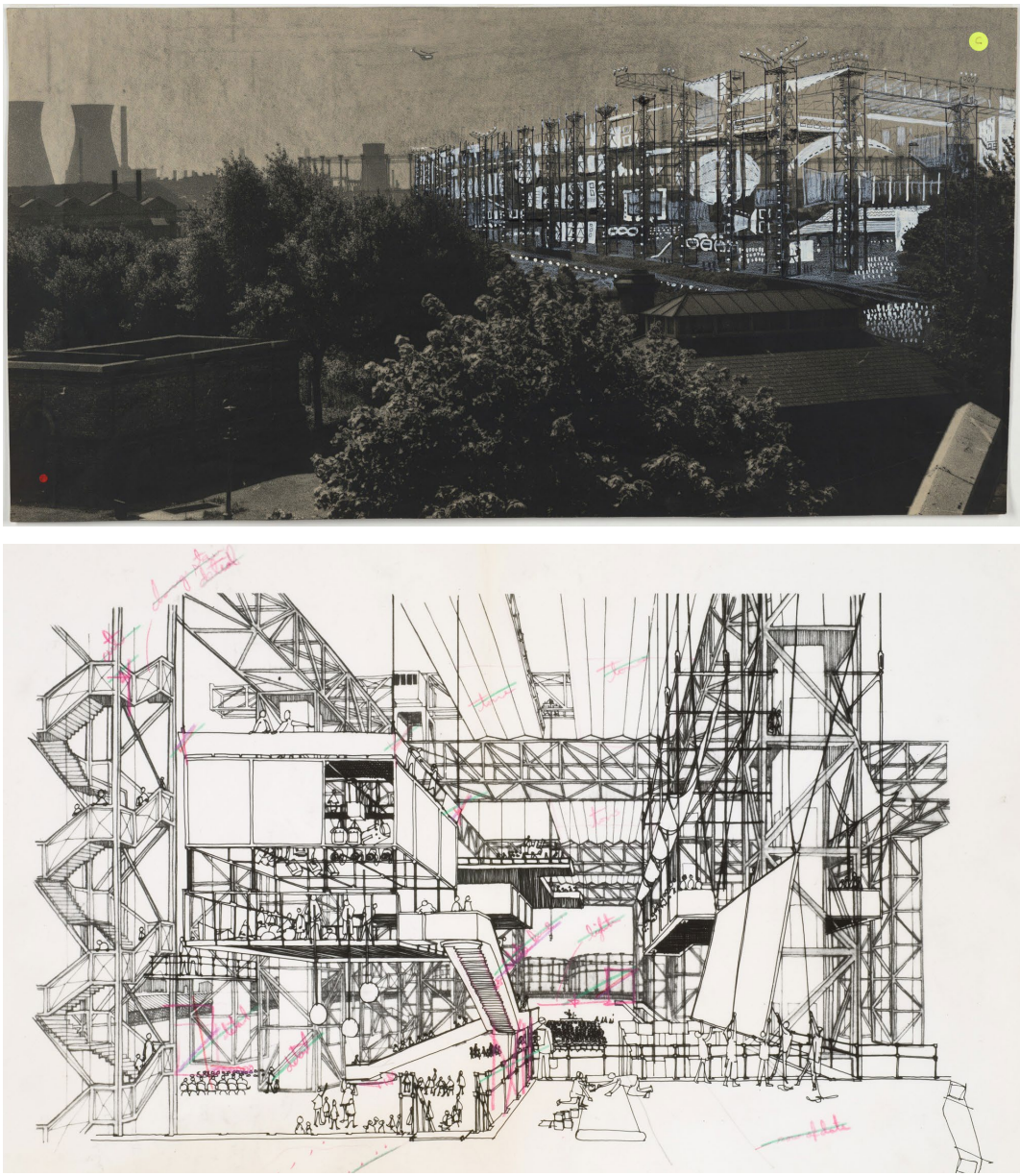
[31] L. Kahn, O. Stonorov, *"Why Urban Planning is your Responsability"*, in Better Living, 17, 1943, cit. p.6-7

[32] I. Noguchi, *Isamu Noguchi: A Sculptor's World*, Thames and Hudson, Londra, 1967

[33] C. Price, J. Littlewood, *Fun Palace promotional brochure*, 1964

010. Plastico della 5°proposta del progetto per un playground a Riverside Drive in New York di Isamu Noguchi e Louis Kahn

011. Playground Sculpture vincitrice del concorso ed esposta al MoMa (1954)



Cedric Price e Joan Littlewood, disegni per il progetto Fun Palace, 1964

In-between realm

Tuttavia, la scena più importante per quanto riguarda i playground fu quella Olandese con l'architetto Aldo Van Eyck.
Van Eyck fu uno dei fondatori del Team 10, ribelle contro le pratiche del CIAM e della Carta di Atene dove Le Corbusier optava per una completa ricostruzione delle città, in cui vita, lavoro e tempo libero sono spazialmente segregate e la vita in strada è ridotta al flusso del traffico.

Tra il 1947 e il 1978, Van Eyck lavorò alla progettazione di circa 734 playground per la città di Amsterdam, creando un grande impatto sulla vita sociale e sull'architettura.
In quegli anni, i parchi giochi tendevano ad essere luoghi isolati e circondati da recinzioni, spesso con entrata controllata. Van Eyck d'altra parte, ha cercato di fonderli con la città senza confini, posizionando ai lati panchine per invitare gli adulti ad unirsi. L'uso di cemento e metallo per la creazione delle sue sculture da gioco, ispirate dall'artista Constantin Brancusi, si adattarono allo sfondo della città.
L'architettura umana di Aldo Van Eyck mirava a creare luoghi che favorissero il dialogo e stimolassero la vita comunitaria in cui i bambini prendessero parte attiva. Il suo obiettivo e la sua enfasi erano proiettate verso il gioco. Così disse poeticamente nel suo libro *"The Child, the City and the Artist"*:[34]

"To consider the city is to encounter ourselves.
To encounter the city is to rediscover the child.
If the child rediscovers the city,the city will rediscover the child – ourselves.
LOOK SNOW!
A miraculous trick of the skies – a fleeting correction.
All at once the child is Lord of the City.
But the joy of gathering snow off paralyzed vehicles is short-lived.
Provide something for the human child more permanent than snow – if perhaps less abundant.
Another miracle."[35]

[34] R. Withagen, S. Caljouw, *"Aldo Van Eyck's Playground: Aesthetics, Affordances, and Creativity"*, Frontiers in Psychology, pubblicato online nel 2017
[35] A. Van Eyck, *The Child, the City and the Artist*, Sun Publishers, Amsterdam, 1962-2008, cit p.25, tradotto

Sculture da gioco di Aldo Van Eyck, anni 60

Aldo Van Eyck sviluppò un'architettura dell *"in-between realm"*: *"Its job is to provide this in-between realm by means of construction, i.e., to provide, from house to city scale, a bunch of real places for real people and real things"*[36].
Nello sviluppare la sua teoria, van Eyck ha sottolineato che sono necessari concetti che hanno un impatto sulla vita quotidiana delle persone.
"Space has no room and time is not a moment for man. He is excluded"[37]
A suo avviso, i concetti astratti di spazio e tempo devono essere sostituiti da luogo e occasione, concetti che "lo includono" e quindi "significano di più".

Si può analizzare questo suo pensiero dal punto di vista spaziale, temporale e sociale.[38] Nell'accezione *spaziale*, il concetto di in-between è stato interpretato come l'attenzione alle caratteristiche dei singoli luoghi, nella consapevolezza di intervenire tra altre cose già esistenti: lo spazio aperto viene pertanto inteso come luogo specifico legato alle sue peculiarità e si sottolinea la necessità di progettarne anche i suoi bordi in quanto influiscono significativamente sull'interazione con gli individui e sulle loro pratiche d'uso. Da un punto di vista *temporale* si declina il tema dell'in-between nel considerare ogni trasformazione all'interno di un'incessante processo di "work in progress" che si muove con tempi lunghi e tempi brevi, con meccanismi sincronici e diacronici contemporaneamente. Il concetto di in-between in chiave *sociale*: ciò comporta prendere in considerazione proprio le persone che useranno quegli spazi soggettivamente e accettare le altrettanto inevitabili contraddizioni.
I playground di Van Eyck si infilavano o occupavano spazi e interstizi abbandonati della città, andando a rigenerare quella parte di tessuto urbano: come quello in Dijkstraat tra due blocchi di palazzine, la piazza rigenerata in Buskenblaserstraat, un playground in quella che era un'area bombardata durante la guerra, oppure la creazione di una penisola tra il traffico cittadino.

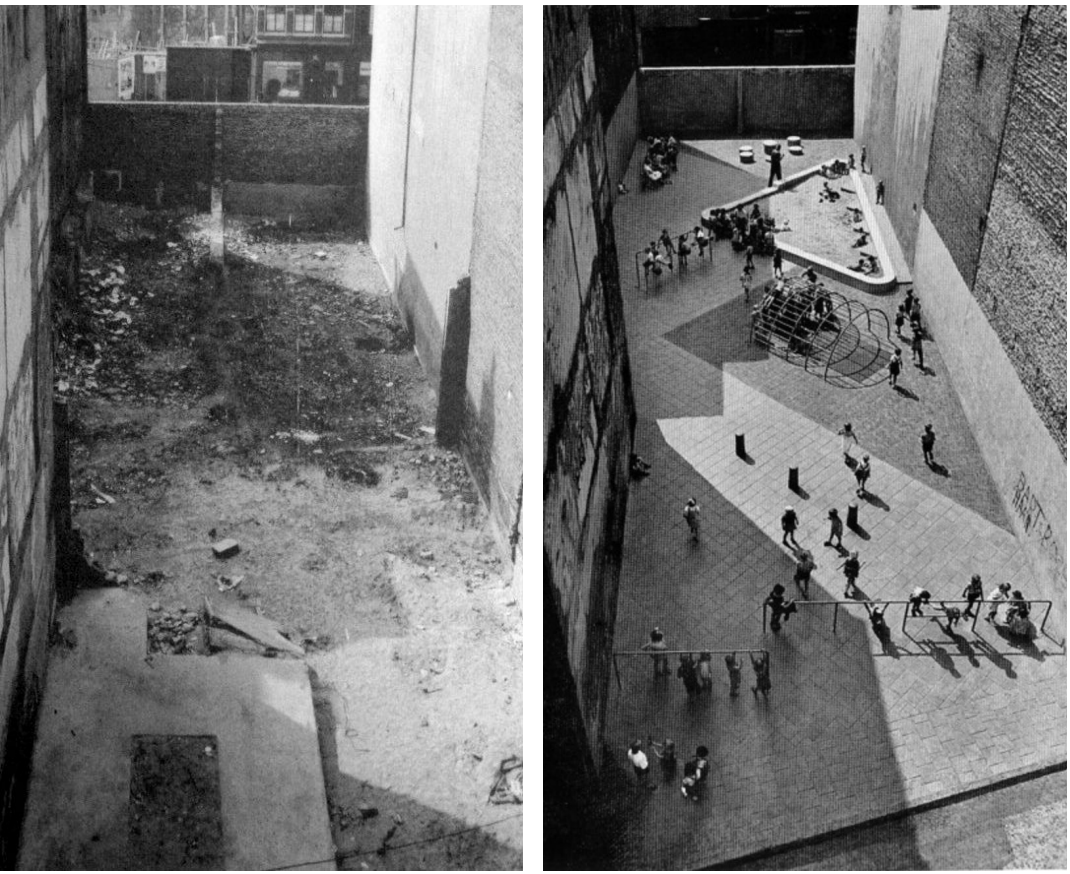
Il tema dell'*in-between* è stato nel corso degli anni ampiamente esplorato in ambiti disciplinari umanistici come la filosofia, sociologia e l'antropologia[39]. - Parlandone invece in termini spaziali, esso implica una posizione di mezzo: spazi intermedi e incerti, dalle forti caratteristiche fisiche, relazionali, temporali, di connessione o disconnessione con l'intorno, attraverso i quali è possibile prefigu-

[36] Ibidem p.55
[37] A. Van Eyck, *Place and occasion*, in Aldo van Eyck: *Collected Articles and Other Writings 1947–1998*, Sun Publishers, Amsterdam, 1960-2008, cit p.471
[38] M. Azzolini, *"Imparare dai Playground"*, in Città Creative, pubblicato online nel 2017
[39] G. Piccinno, E. Lega, *Spatial Design for In-between Spaces*, Maggioli Editore, 2012

rare nuove dinamiche in grado di generare un rinnovato valore spaziale e di interazione. Essi appaiono portatori di qualità urbane complesse poiché i luoghi confacenti le trasformazioni sociali, culturali e ambientali della contemporaneità. - *"Gli spazi In-between non sono semplicemente adatti agli spostamenti e riallineati, ma in realtà sono gli unici luoghi - intorno alle identità, tra l'identità - dove il divenire, inteso come apertura all'avvenire, supera l'impulso conservativo del mantenere coesione e unità"*[40].

La ricerca porta poi a casi studio contemporanei, prettamente di carattere ludico, temporali e non, che trattano il tema dell'inbetween da un punto di vista non solo spaziale ma anche relazionale. Giovanna Piccinno in "Spatial design for in-between spaces", descrive l'aspetto relazione del progetto come elemento determinante che agisce sul territorio e i suoi ambienti come elemento attivatore di nuove esperienze che possono produrre valore, generando attrattiva e interesse per il nuovo cittadino. Gilles Clement li descrive come *"territori di rifugio per la diversità"*[41], ambienti ai margini della città, dove esistono condizioni di diversità: concetto riassumibile nel caso studio del progetto di rigenerazione urbana "Superkilen Urban Park" di Copenhagen.

[40] E. Grosz, *Architecture from the Outside: Essay on Virtual and Real space,* MIT Press, Londra, 2001
[41] G. Clement, *Manifesto del Terzo paesaggio,* Quodlibet, Macerata, 2005



Prima e dopo del playground in Dijkstraat, Amsterdam

Prima e dopo del playground in un'area bombardata durante la guerra, Rapensburg

Prima e dopo del playground in Conraedstraat, Amsterdam

Prima e dopo del playground in Buskenblaserstraat, Amsterdam

Orizzontale

Orizzontale è un collettivo di architetti con sede a Roma. Dal 2010 promuove progetti di spazi pubblici relazionali, dando forma ad immagini di città dismesse. Sperimentano nuove forme di interazione tra gli abitanti e i beni urbani. Le architetture che propongono sono mobili "instabili" provvisori, oggetti nomadi che danno luogo a piazze istantanee, pensati per intervenire nella riattivazione del tessuto urbano di città anche estere.

- "Lo spazio pubblico è la dimensione nella quale viviamo quotidianamente come abitanti, e dove abbiamo deciso di agire. Il progressivo allontanamento delle comunità dagli spazi collettivi della città, unito ad una società contemporanea sempre mutevole sia nella forma sia nei bisogni, ci ha spinto ad iniziare una ricerca progettuale che avesse come tema centrale lo spazio pubblico contemporaneo. La mobilità, la temporaneità, la flessibilità, la globalizzazione sono elementi della società contemporanea che si riflettono su uno spazio pubblico che non riesce più a soddisfare i bisogni reali e immediati della comunità.[42]

Iceberg. Perestrello 3.0

Orizzontale
Roma, 2017

-"La metafora dell'Iceberg vuole proporre una riflessione circa le risorse invisibili, le realtà "sommerse" e le potenzialità di sviluppo insite al quartiere, partendo dal riconoscimento di ciò che c'è e cercando di far emergere le energie presenti nel territorio."[43]

Iceberg è un progetto di riqualificazione urbana temporaneo, pensato per ridare vita ad un'area di Roma rimasta vuota dopo lavori mai conclusi a pieno. La piazza però ha grande potenziale dal punto di vista sociale e ludico, favorisce l'incontro tra comunità e abitanti del quartiere.

Iceberg nasce da una serie di workshop tenuto da Orizzontale. È composto da una gradinata a più livelli concentrici che rappresenta la punta dell'iceberg, e un tavolo realizzato con gli stessi materiali (tavole di abete) e la stessa tecnica. Il progetto ospita inoltre, iniziative di attività culturali e sociali.

Mulino

Orizzontale
Zooart A.R.C.A.,
Cuneo Nuova, 2017

Progetto nato per la riqualifica di un parco con la realizzazione di un playground mobile, temporaneo.
-"Mulino è un gioco urbano intergenerazionale, che prende spunto dai giochi da tavola astratti, diffusi in tutto il mondo.
I principi su cui si sviluppa questo nuovo gioco urbano sono di rendere possibili molteplici interpretazioni individuali, invitando all'esplorazione e alla trasformazione creativa dello spazio. Il "tavoliere" è formato da una semplice grafica di base a linee bianche e gialle, che diviene la matrice geometrica della nuova piazza. I moduli realizzati sono pedane mobili su ruote che vanno a comporre la scatola da gioco, costituita da 21 pedine a base triangolare e due pezzi speciali a base quadrata."[44]

< [42] www.orizzontale.org, visitato nel dicembre 2020
< [43] Ibidem
[44] Ibidem

Raumlabor Berlin

Raumlaborberlin[45] - è un network, un collettivo di 9 architetti formati che si sono riuniti in una struttura di lavoro collaborativa. Lavoriamo all'intersezione tra architettura, urbanistica, arte e intervento urbano. Nel nostro lavoro ci rivolgiamo al rinnovamento urbano e urbano come processo. Siamo attratti da luoghi urbani difficili. Luoghi divisi tra sistemi, epoche o ideologie progettuali differenti, che non sanno adattarsi. Luoghi abbandonati o in transizione che contengono una certa rilevanza per i processi di trasformazione urbana. Questi luoghi sono i nostri siti di sperimentazione. Offrono un potenziale inutilizzato che cerchiamo di attivare. Questo apre nuove prospettive per modelli di utilizzo alternativi, ideali collettivi, diversità e differenze urbane. Un'architettura in cui è possibile fondere lo spazio con l'esperienza individuale può scoprire nuove qualità e portare a nuove immagini della città create nella mente dei suoi utenti.-

Spacebuster

Raumlabor Berlin
New York, 2009-2011

Spacebuster fu pensato e progettato per esplorare le qualità e possibilità dello spazio pubblico Newyorkese. Interagisce con l'architettura, e gli spazi sociali e le loro condizioni. Apre spazi urbani per un uso collettivo temporaneo.
Si tratta di una grande bolla gonfiabile, che si adatta e si infila tra l'arredo urbano, e che esce dal retro di un van e può ospitare fino a 80 persone. È gonfiata da un motore incorporato nel van ed è composta di una membrana traslucida. Ospita molti programmi diversi, interattivi, di workshop, culinari e ludici.

< [45] www.raumlaborberlin.org, visitato nel dicembre 2020

The Built, the Unbuilt, the Unbuildable

Raumlabor Berlin,
Festival of creative Urban Living
Milton Keynes, UK, 2019

Il festival ospita, lungo la strada principale di Milton Keynes, una serie di strutture temporanee. Provvede, per i cittadini e un'ampia audience, uno spazio creativo e ludico in cui pensare e progettare il futuro del centro città e ridisegnare il "realm" dello spazio pubblico. Il villaggio prevede una "utopia station" centrale; un meeting place in cui rilassarsi, sedersi, magiare o tenere workshop interattivi per ogni età; un padiglione per il broadcast radio; un air bnb e una scuola di biciclette. Tutte le strutture hanno un carattere temporaneo, semplici e realizzate con materiali come ponteggi o travi di legno.

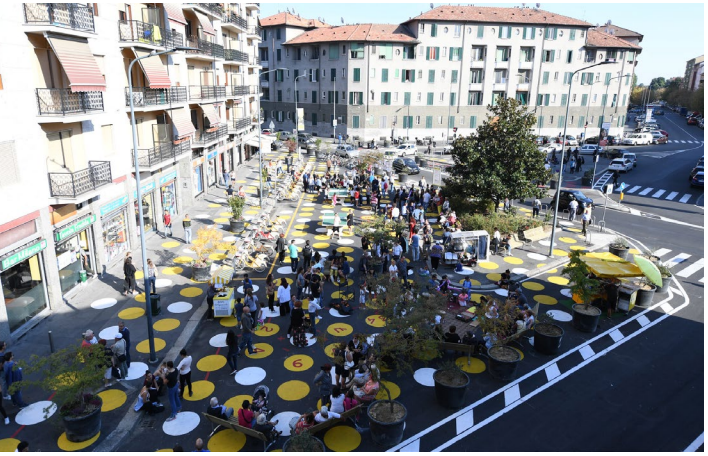
BIKE
SCHOOL
OPEN
THIS
SIDE

FISH & CHIPS
DIY
CHAIR

Piazze Aperte

Comune di Milano,
Milano, 2016-2020

Piazze Aperte[46] e un progetto promosso dal Comune di Milano con la collaborazione degli architetti urbanistici del gruppo Bloomberg Associates e di associazioni locali. - Il progetto utilizza l'approccio dell'urbanismo tattico (approccio per il coinvolgimento degli abitanti nei processi di rigenerazione urbana a scala di quartiere che utilizza interventi spaziali e politiche a breve termine, a basso costo e scalabili) per riportare lo spazio pubblico al centro del quartiere e della vita degli abitanti. Mira a far tornare le piazze a essere luoghi centrali della vita del quartiere, non più solo parcheggi o aree di passaggio, bensì aree da vivere e in cui vivere, dove la cittadinanza collabora attivamente sia nella realizzazione concreta sia nella ideazione dei palinsesti. Restituire gli spazi ai cittadini che potranno con attività, incontri o anche solo vivendo l'area per tornare a dare un senso compiuto al termine piazza come luogo di relazioni del quartiere.-



Piazza Angilberto II, Milano

Piazza Spoleto, NoLo, Milano

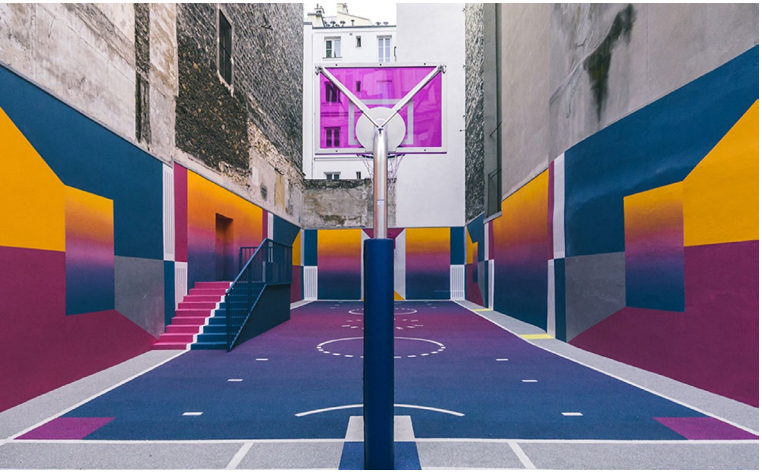
< [46] www.comunedimilano.it, visitato nel dicembre 2020

Pigalle Duperré

ILL-Studio, NIKE

Parigi, 2015-2020

ILL Studio dal 2015 collabora con Stéphane Ashpool fashion designer e il suo brand Pigalle insieme a NIKE, per la realizzazione del playground e campo da basket nel nono distretto di Parigi. In via Duperré, quello che prima era un vuoto urbano, interstizio tra due edifici, si trasforma in un spazio colorato dedicato allo sport e alla comunità del quartiere. Il campo, tra colori dalle sfumature passanti per il viola e il giallo, con materiali come gomma EPDM, metallo e plexiglass, da vita ad uno spazio inedito e originale. Sono state realizzate fino ad ora tre versioni diverse.

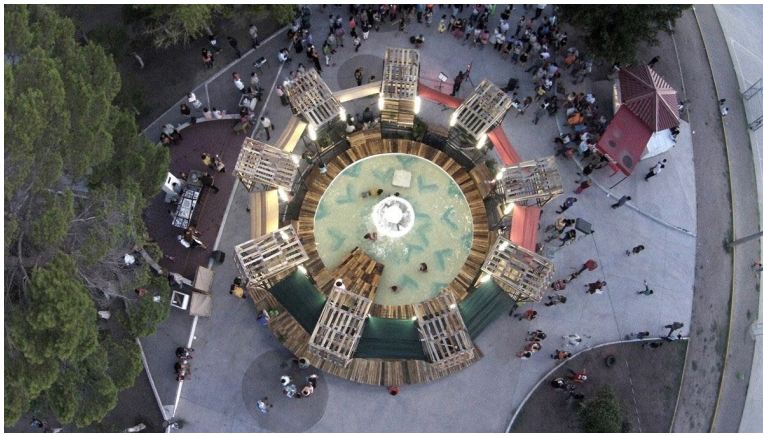


Urban Spa

ISAD Students,
Taller Del Desierto workshop
Chihuaha, Messico, 2019

Progetto disegnato dagli studenti dell'istituro ISAD di Città del Messico, e realizzato durante il workshop con l'aiuto di studi di architettura e designers.
Si tratta di una piccola infrastruttura nel centro città con lo scopo di rivitalizzare una piccola fontana in disuso e riunire la comunità. L'Urban SPA[47] nasce come servizio temporaneo basato sull'uso ricreativo dell'acqua. Il progetto è costituito da una serie di superfici in legno che trasformano la fontana inutilizzata in un fiorente spazio pubblico. I ponti da bagno sono polivalenti consentendo aree salotto, punti di riposo e lettini, oltre a un piccolo giardino con una rampa che fornisce accessibilità a tutti. Oltre alla superficie del ponte che circonda la fontana, nove grandi torri di ponteggi circondano la fonte d'acqua fornendo ombra e conferendo al progetto generale un aspetto industriale. Le torri ospitano alcune amache, piccoli punti panoramici e una piattaforma di riposo che le rendono dinamiche e interattive.

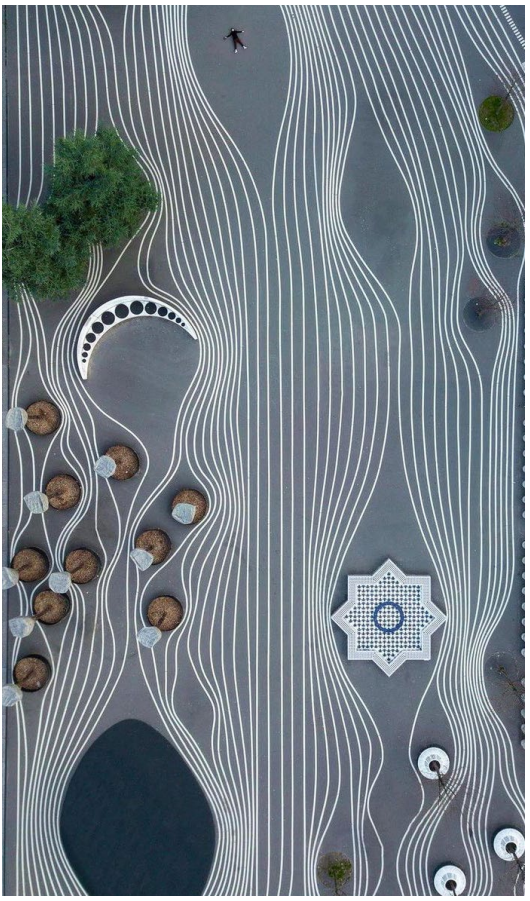
[47] www.enormestudio.es, visitato nel dicembre 2020



Superkilen Urban Park

Topotek, Superflex
Copenhagen, 2012

Superkilen[48] è un parco che unisce, genera transizione e continuità fisica e simbolica tra le parti di un quartiere multietnico della città attraverso un collage di spazi, materie e oggetti propri a ciascuna cultura presente. L'area è una sottile striscia di tessuto urbano, divisa in tre parti: *the red square* per le attività fisiche, *the black market* una zona di incontro e *the green park* per il relax.
Gli arredi urbani furono scelti dalle comunità, con il risultato di 108 oggetti e 11 alberi provenienti da tutto il mondo: una fontana Marocchina, una stazione bus Kazaka, una insegna di un dentista del Quatar, una scultura per il gioco Giapponese a forma di polipo, un ring per il Thai box e varie insegne al neon da altri paesi. Una piazza "in-between" più culture, che rigenera e porta divertimento nella città.

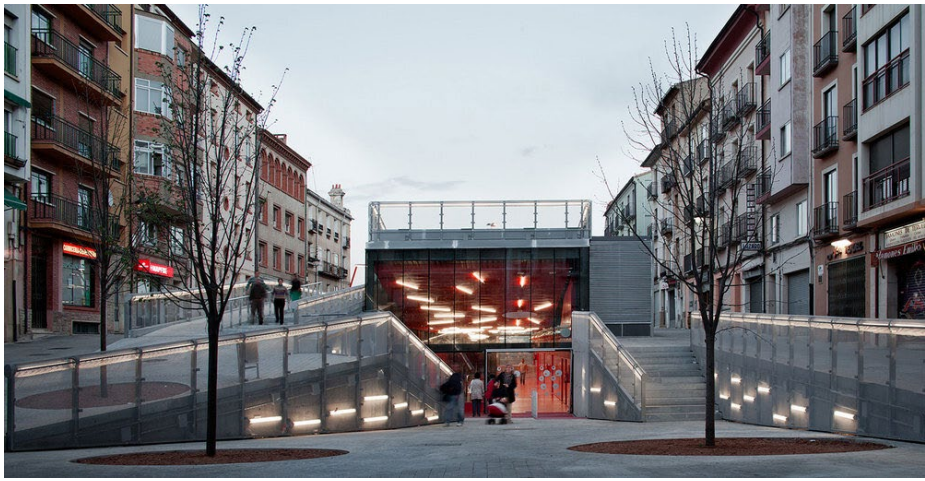


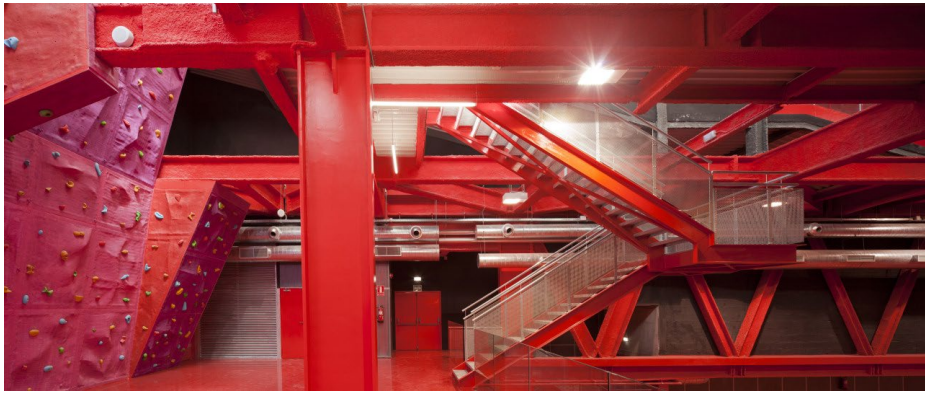
<[48] www.topotek1.de, visitato nel dicembre 2020

Teruelzilla

Mi5, PKMN, Enorme Studio
Teruel, Spagna, 2013

A circa 300 km a est di Madrid, un mercato fatiscente e una piazza sono stati trasformati in uno spazio per attività ricreative e ludiche. A Teruel, nel 1867 furono scoperti i resti di un dinosauro e da lì in poi la città divenne meta turistica. Il progetto dunque vuole ricreare il sottosuolo e la tana del dinosauro, creando una grotta sotterranea rossa di acciaio e cemento che solleva il suolo. Gli utenti possono accedere al volume nella piazza centrale della città, dove il terreno scende a "bocca aperta" nella grotta, che ospita su più livelli attività ricreative come una parete d'arrampicata, o attraversare la piazza da sopra passando per il playground esterno.





Hypertube

PKMN Arcgitects, Taller de Casqueria
Madrid, 2014

Nel 2014, Madrid lanciò un progetto di riqualifica e ri-decorazione dei quartieri più poveri, con interventi d'arte e contemporanea sotto forma di sculture o murales.
Uno di questi è Hypertube. La struttura dall'aspetto giocoso è composta da sei tubi prefabbricati in cemento armato di due metri di diametro. Queste dimensioni consentono a chiunque di stare all'interno, dal bambino all'adulto. Il suo obiettivo: un "luogo di ritrovo per vicini e passanti".

Park ‘n’ Play

AJA Architects
Copenhagen, 2016

Il progetto parte dalla realizzazione di un parcheggio sopraelevato. Lo scopo era quello di non realizzare un parcheggio convenzionale, ma quello di sfruttare il suo spazio, rubato al tessuto urbano, per ridarlo alla comunità. Invece di nascondere la struttura del parcheggio, gli architetti hanno proposto un concetto che esalta la bellezza della griglia strutturale rompendo la scala della massiccia facciata, con un sistema di fioriere che distribuisce il verde su tutta la facciata. A lato una scalinata porta sul tetto dove la ringhiera delle scale va a formare un tortuoso playground. Da semplice ringhiera si trasforma in altalene, gabbie di palline, palestre e altro ancora. Dal livello della strada, la ringhiera prende letteralmente per mano i visitatori invitandoli ad usufruire il tetto e il panorama che offre.

2.3 CITTÀ INTERATTIVA

Rottura del "cerchio magico"

Secondo Huizinga, il gioco è limitato in un cerchio, ha il suo ambito e il suo spazio: *"Dicemmo che una delle condizioni essenziali e caratteristiche del gioco è il luogo del gioco, un cerchio delimitato di proposito entro il quale si svolge l'azione e valgono le regole"*[49]

Notevole piú ancora della sua limitazione nel tempo è la sua limitazione nello spazio. Ogni gioco si muove entro il suo ambito, il quale, sia materialmente, sia nel pensiero, di proposito o spontaneamente, è delimitato in anticipo. Come formalmente non vi è distinzione tra un gioco e un rito, e cioè il rito si compie con le forme stesse d'un gioco, cosí formalmente non si distingue il luogo destinato al rito da quello destinato al gioco. L'arena, il tavolino da gioco il cerchio magico, il tempio, la scena, lo schermo cinematografico, il tribunale, tutti sono per forma e funzione dei luoghi di gioco, cioè spazio delimitato, luoghi segregati, cinti, consacrati sui quali valgono proprie e speciali regole. Sono dei mondi provvisori entro il mondo ordinario, destinati a compiere un'azione con chiusa in sé.[50]

Al giorno d'oggi, il *"cerchio magico"* definito da Huizinga in *Homo Ludens,* viene spesso spezzato. I giochi tradizionali reclusi in uno specifico spazio dove è consentita una sola specifica attività, stanno scomparendo, per lasciare posto a giochi urbani sena limitazioni e confini. Basti pensare solamente all'uso del tessuto urbano come palestra da parte di skateboarder o atleti parkour.

Vi sono tre principali categorie di spazio urbano: - *dedicato:* lo spazio di gioco è ben definito, così come lo sono le alternanze d'uso di tipo ludico e non. - *misto:* lo spazio di gioco si sovrappone alla città, in cui elementi della realtà diventano parte del gioco senza l'inserimento di oggetti ulteriori. - *virtuale:* lo spazio di gioco non esiste nella realtà fisica, ma solo nella percezione dei giocatori.[51]

Diventa attuale e di grande importanza guardare oggi alla città come a un luogo dinamico, ricco di evoluzioni inaspettate, di configurazioni variabili, di stratificazione di luoghi virtuali e chiavi di lettura personali.

[49] J. Huizinga, *Homo Ludens,* Einaudi, Torino, 2002
[50] A. Negri, *Novecento filosofico e scientifico,* Marzorati, Milano, 1991
[51] M. Bertolo, V. De Luca, *La città interattiva,* in M. Galbiati, F. Piredda, *Visioni Urbane,* Franco Angeli Editore, Milano, 2012, cit p. *197*

I giochi urbani contemporanei aiutano a rompere il cerchio, si dotano di un perimetro che non è più fisico ma concettuale, alternando la lettura tradizionale/ludica dello spazio non in base a una decisione collettiva della comunità ma alla propria propensione personale verso la partecipazione all'attività di gioco.[52]
La città come *"gameboard"*, viene coinvolta a 360°. Il gioco al di fuori del cerchio spezzato si adatta e si appropria di oggetti, strutture e arredi urbani, fornendo nuove modalità ludiche e ironiche a chi ne usufruisce.

Con il termine *"urban hacking"* si intende letteralmente un'azione di pirateria nei confronti dell'arredo urbano. Lontano dall'essere un atto vandalico, l'hacking consiste nell'intervenire direttamente sull'esistente, modificando la funzione, l'intento comunicativo o le proprietà estetiche dell'oggetto preso in considerazione. Tutto ciò fa della città un nuovo teatro dell'arte, un teatro che può essere modificato da ciascun artista, un'opera in divenire nelle nostre mani. Questo tipo di intervento è perfettamente in linea con il pensiero situazionista che vede la città come un laboratorio creativo, atto a cambiare la nostra realtà quotidiana. "Vittima" dell'hacking, l'arredo urbano viene dunque sottratto alla propria funzionalità e decontestualizzato.[53]
I carrelli della spesa usati dall'artista Florian Riviere nell'opera *"Don't play, play"* si trasformano in canestri o porte da calcio improvvisate. Le opere di Benedetto Bufalino, artista francese, ironiche e spiazzanti, vanno superano di oltre il cerchio. Si appropriano di vetture, pareti, ingressi per trasformare la città in una playful city. Il gioco si appropria quindi dello spazio urbano e racchiude in se una potenziale riappropriazione della città intesa come luogo di relazioni. Ritorna quindi l'aspetto sociale del gioco tradizionale. Diventa anche occasione per instaurare messaggi e riflessioni sul modo di agire nel sociale e salutare.

Nella riappropriazione della città intesa come luogo in cui instaurare relazioni, il gioco urbano offre numerosi spunti ai designer, sia come metodo usato per incentivare la partecipazione alla vita cittadina, sia facilitando comportamenti più sostenibili grazie alla riflessione critica innescata dalla creazione di un diverso modo di interagire con l'ambiente e la prossimità.[54]

La *"Fun Theory"* è una teoria *edutainment* secondo la quale si può cambiare il comportamento degli utenti facendoli divertire. Volkswagen la adottò per una campagna

[52] Ibidem
[53] www.streetarttechniques.com, visitato nel dicembre 2020
[54] M. Bertolo, V. De Luca, *La città interattiva,* in M. Galbiati, F. Piredda, *Visioni Urbane,* Franco Angeli Editore, Milano, 2012, cit

pubblicitaria, andando a creare interventi pubblici interattivi, come le scale pianoforte che invogliano la gente ad usarle al posto delle scale mobili, oppure cestini sonori che reagiscono se usati. Come questi ve ne sono molti altri di interventi urbani che rispecchiano questa teoria, come i posacenere che ti permettono di votare per qualsiasi questione.

Don't Play. Play

Florian Riviere

Strasburgo, 2011

Il progetto dell'urban hacker Florian Rivière "don't pay, play", trasforma un parcheggio in disuso a Strasburgo in un'area per sport, con del semplice nastro adesivo e i carrelli della spesa. Aggiunge un nuovo uso allo spazio e se ne appropria. Una "playful public art" che invita a ripensare la natura mono-funzionale degli spazi pubblici.

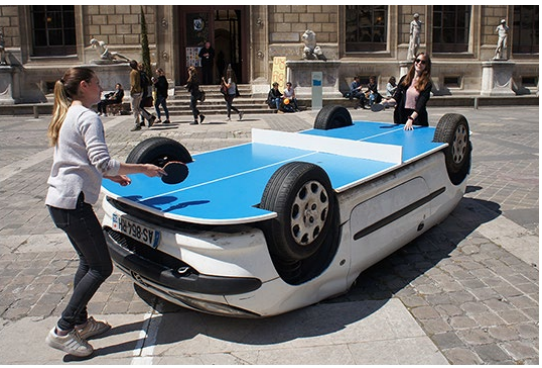
Benedetto Bufalino

Urban Hacking

Francia, Spagna, Singapore, 2008-2019

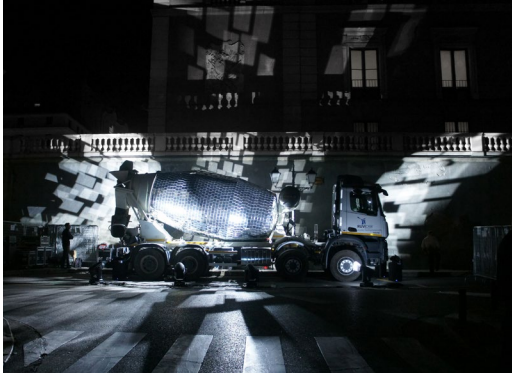
Dal 2008, l'artista Francese e hacker urbano Benedetto Bufalino, trasforma gli oggetti e gli arredi urbani alterandone la funzione. Le sue opere hanno un carattere prettamente ludico, dall'autobus-piscina alla betoniera-palla da discoteca.

"Le bus piscine",
Euralens, Lens, Francia, 2019



"La Peugeout 208 sport table",
Parigi, Francia, 2018

"Terrain de foot en facade",
Parigi, Francia, 2017



"Betonniere bout a facettes",
Madrid, Spagna, 2017

"La terrasse sur les voitures",
Logrono, Spagna, 2019

"Limousine banc public",
Logrono, Francia, 2017

"Terrain de basket du palais de Tokio",
Parigi, Francia, 2017

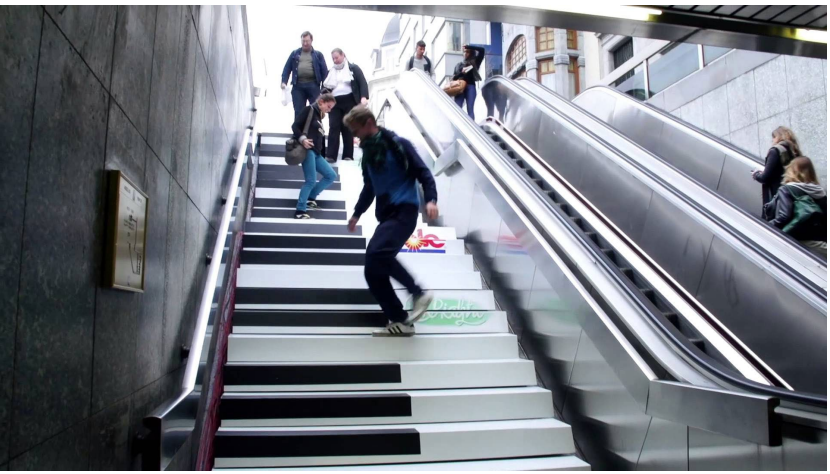
"La baby foot urbain",Lione, Francia, 2014

The Fun Theory

Volkswagen

Stoccolma, 2013

Volkswagen nel 2013 organizza un concorso di idee per la realizzazione di interventi urbani ludici, per una sua campagna pubblicitaria. A Stoccolma appaiono quindi installazioni interattive come "Piano Stairs", scale sonore che invogliano il loro utilizzo; "The World Deepest Bin", un semplice bidone della spazzatura che se utilizzato emette suoni sempre diversi; oppure il "Bottle Bank Arcade", bidone per la raccolta differenziata che mostra il punteggio ottenuto per ogni rifiuto riciclato, aumentandone così il suo utilizzo.



"Bottle Bank Arcade", Stoccolma, 2013

"The World Deepest Bin", Stoccolma, 2013

"Bottle Bank Arcade", Stoccolma, 2013

Da noia a gioco

I *Situazionisti* avevano come obiettivo principale quello di trasformare la natura esperienziale della città, da una forma di noia a una di gioco, seguendo la teoria della "deriva situazionista", cioè quelle variazioni psico geografiche e affermazioni di comportamenti ludico-costruttivi, che portano l'individuo alla deriva da percorsi prefissati, facendolo vagare e distrarsi nell'ambiente urbano.
Speravano di liberare lo spazio del lavoro convertendolo in uno spazio di gioco. Presero in giro la seriosità della città, rifiutando la dominazione di attività che ruotavano attorno ai prodotti e alle merci. -*"The life of a person is a succession of fortuitous situations, and even if none of them is exactly the same as another, the immense majority of them are so undifferentiated and so dull that they give a perfect impression of similitude. The corollary of this state of things is that the rare intensely engaging situations found in life strictly confine and limit this life. We must try to construct situations, that is to say, collective ambiances, ensembles of impressions determining the quality of a moment, constructing a milieu in dynamic relation with experiments in behaviour."*[55]

Il gioco dovrebbe scorrere spontaneamente dal desiderio di ciascun individuo, così che finalmente non ci sia più un senso di noia, e nessuna distinzione tra il momento del gioco e del non-gioco.[56]
Il gruppo *Eventstructure Research Group* (ERG) si ispirò agli ideali dell'avanguardia Situazionista di trasformare non solo il mondo dell'arte, ma anche quello di tutti i giorni, con le loro opere chiamate *"happenings"*. Oggi si possono definire secondo il critico d'arte Ben Davis *"Big Fun Art"*[57] ovvero, quell'arte che si consuma attraverso esperienze artistiche coinvolgenti, divertenti; con una componente di sorpresa, di seduzione che però non si ferma al semplice edonismo, ma spinge lo spettatore a interrogarsi sul proprio agire. Il rapporto emotivo che ne deriva scaturisce proprio dal forte coinvolgimento fisico che comprende sia l'occhio che tutto il corpo. Tipo d'arte riconducibile anche alle opere cinetiche di Gianni Colombo e i suoi Spazi Elastici.
"Pneutube" era una struttura per eventi dinamica, interattiva e veloce da assemblare su qualsiasi terreno. Si trattava di un lungo tubo in pvc gonfiabile, largo abbastanza per l'ingresso delle persone, che creava curiosità

[55] G. Debord, *"Report on the Construction of Situations"*, Knabb, 1981
[56] J. Konijn, *"The Playful City: From the 1960s strive for spontaneity to today's space of entertainment"*, in FA Failed Architecture, 4 ottobre 2018
[57] B. Davis, *"State of the Culture, Part I: Museums, 'Experiences,' and the Year of Big Fun Art"*, *in Artnet News, 27 dicembre, 2017*

e divertimento. Con *"Brickhill"* invece, il gruppo traduce la loro critica al funzionalismo dell'architettura moderna, creando una struttura gonfiabile a forma di cono, con un pattern stampato di mattoni, che dava la possibilità alle persone di modificare e muovere l'architettura di mattoni con il movimento fisico e giocandoci sopra.
Secondo gli ERG, *"People are helpless in the face of existing patterns, the daily repetition of what they see and can expect to see. It amounts to an illness. Our (interventions) are attempts to break down that series, those patterns".*[58]

Con il progresso della società e l'avvento dell'era del design diversificato, le installazioni artistiche, si sono gradualmente separate dalla pura concezione artistica e indipendente, andando a combinarsi con diverse discipline e tecnologie. Così come il landscape design e l'environment design nello spazio pubblico si è evoluto in forme più complesse e umanizzate. I due unendosi, si integrano all'interno dello spazio urbano stimolando vitalità, interazione, divertimento e partecipazione nel tessuto urbano.

In questi anni siamo passati da una situazione fluida e inarrestabile, tipica dello "stare a guardare" incentivato dalla televisione, ad una condizione più malleabile e volta all'interazione e al coinvolgimento corporeo. I processi interattivi evidenziano come il processo creativo e d'informazione, da cui prende origine l'installazione d'arte, si completi solo attraverso l'assunzione di responsabilità. Da parte del fruitore, il quale diviene produttore insieme all'autore dell'esperienza stessa a cui sta partecipando.[59] Lo spettatore che si fa attore e protagonista dell'interazione interattiva *"non partecipa solamente a una narrazione predefinita, ma esplora e realizza, nel tempo, nello spazio, nella materia, le potenzialità di un'opera-evento. Tutto ciò induce a un'altra responsabilità: quella dell'artista che, avendo in testa un così fatto interlocutore, è consapevole di progettare non soltanto un'opera, ma sa di sollecitare dei comportamenti, dei gesti, delle reazioni".*[60] L'impiego di modalità di fruizione di tipo ludico, non fa altro che incentivare maggiormente le opportunità d'accesso all'opera stessa.

[58] Eventstructure Research Group, The Guardian, 8 giugno,1970
[59] (tesi) V. Dal Bò, *"Il ruolo della dimensione ludica nell'arte interattiva"*, Università di Bologna, 2006
[60] F. Cirifino, P. Rosa, S. Roveda, L. Sangiorgi, *Studio Azzurro ambienti sensibili. Esperienze tra interattività e narrazione,* Mondadori,1999, cit.p.158

Pneutube

Eventstructure Research Group

Amsterdam, 1968

L'installazione era circa di 3 metri in diametro e lunga 30. ERG sperimentarono spesso con tubi gonfiabili per la loro semplicità, struttura e versatilità.
All'ingresso un piccolo cartello con scritto "Pneutube, Please enter", invitava i bambini curiosi ad addentrarsi in questo lungo "verme" gonfiabile che suscitava curiosità. All'interno i bambini potevano saltare sulla parte centrale di colore giallo, e fare facce agli amici rimasti fuori, grazie al PVC semitrasparente. Anche gli adulti seppure con diffidenza, lasciarono il gioco prendere sopravvento alla noia della città.

Brickhill

Eventstructure Research Group

Amsterdam, 1968

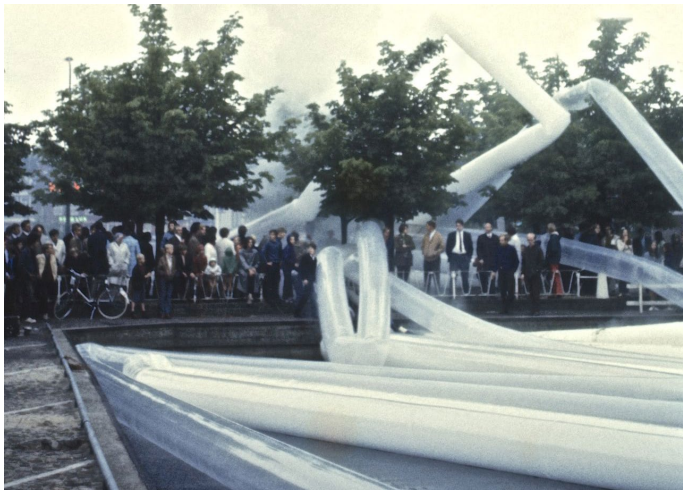
Brickhill era una struttura gonfiabile a forma di cono, con un pattern di mattoni silk-screen, che contrastava con la natura instabile del gonfiabile. Fu progettata per essere usata come playground al pubblico, che avrebbe così modificato la forma conica, dall'aspetto di un muro solido, semplicemente saltandoci sopra, sia giovani che adulti. Secondo il gruppo, l'opera esplodeva il mito delle architetture solide, permanenti e non modificabili. Diede al pubblico l'idea surreale di poter muovere con il loro corpo una architettura di mattoni. L'installazione fece parte di una serie di opere chiamate "Artificial Landscapes"

Waterquake

Eventstructure Research Group

Assen, Olanda, 1970

Waterquake fu una istallazione evento e performance che si tenne lungo il canale in Assen, Olanda. Lunghi tubi di polietilene furono posti lungo il canale, e lentamente gonfiati con aria e fumo bianco, facendolo emergere dall'acqua e raggiungere le strade adiacenti. Gli spettatori quindi incuriositi, iniziarono a giocarci e a creare nodi e intrecci con i tubi, andando a creare quindi buchi nel polietilene, liberando così il fumo bianco.



“Sacrilege”

Jeremy Deller,
Fondazione Nicola Trussardi
Milano, 2018

Il castello gonfiabile di Stonehenge è
Si tratta di un’opera interattiva satirica, che vuole mostrare il senso d’umorismo inglese per quanto riguarda la loro storia e cultura. L’artista scelse appunto il nome “sacrilegio” per intitolare l’opera, anche per anticipare i commenti di dissenso.

Crown Fountain

Jaume Plensa,
Chicago, 2004

Nel Millennium Park di Chicago, due torri di vetro-cemento retro illuminato, unite da una fontana/piscina in granito nero, rompono la monotonia della città. Le torri mostrano ciascuna, grazie a schermi led, volti di circa mille cittadini, creando un metaforico dialogo tra le due. Le facce ad intervalli irregolari, come "gargoyle", sputano acqua dalle loro bocche, creando non solo divertimento, ma anche occasione di incontro e relax all'ascolto delle due fontane.

Bounce

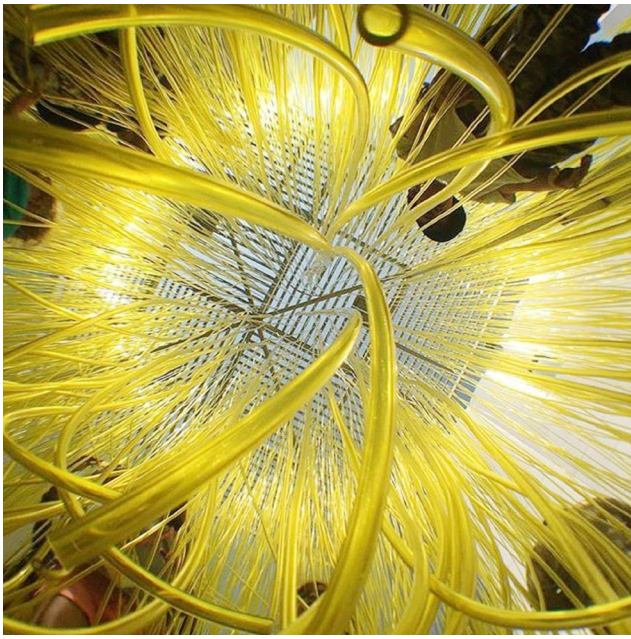
Snarkitecture,
Hong Kong, 2018

Lo studio Snarkitecture, progetta per il lungomare di Hong Kong, una installazione surreale. Si tratta di una gabbia in bianca con frame in acciaio, che racchiude palloni rimbalzanti di un metro, divisa su due piani diversi e che invita bambini ed adulti ad immergersi e giocare con le bianche sfere, lanciandole o saltandoci sopra. Un playground inusuale ma semplice nel concept, che unisce architettura, arte e gioco.

Penetrables

Jesus Rafael Soto,
Los Angeles, 1990

Soto è famoso per le sue sculture sensoriali "penetrabili", dove le persone possono interagire ed immergersi dentro. In questo caso l'opera rimane permanente. È costituita da materiali industriali: una semplice griglia di acciaio che lascia cadere una densa tenda di tubi colorati flessibili in plastica. L'opera è pensata appunto per essere facilmente alterata dal contatto giocoso umano o dagli elementi naturali.



Identità ibride

Comparate con le istallazioni urbane tradizionali, le installazioni multimediali, sempre più presenti oggi nel contesto urbano, portano vitalità e una partecipazione curiosa del pubblico. L'*interazione multimediale* ha le caratteristiche di incertezza e curiosità. L'introduzione di elementi tecnologici, visivi o sonori porta una certa attrazione verso il pubblico, creando poi una reazione a catena. L'interazione con aspetti tecnologici e digitali, rende la tradizionale e invisibile esperienza psicologica, esplicita, divertente e condivisa.
La partecipazione ludica con la città, diventa ibrida. Il fisico gioca con entità spesso intangibili e dinamiche, interagisce con esse senza una regola propria, collaborando con altri e fuoriuscendo completamente dal cerchio magico.
Maresa Bertolo e Vanessa De Luca descrivono la compresenza di fisicità e digitalizzazione nella città, come una *"identità ibrida"*[61]

In un periodo come l'attuale, in cui la relazione tra persone, computer e vita urbana sta evolvendosi verso nuove integrazioni, la città occidentale può essere letta come una stratificazione di nuove realtà abitate da identità ibride e definite da attività fisiche e digitali, rese possibili dalle tecnologie mobili e multimediali.
L'identità del cittadino è soggetta a una mutazione graduale, che la porta a duplicarsi su diversi strati di presenza. Abbiamo quindi identità ibride, esistiamo anche su altri e nuovi piani, e percepiamo lo spazio che ci circonda non più solo con i cinque sensi della fisicità ma anche con una consapevolezza del digitale che potrebbe col tempo evolversi in un insieme di *"sensi altri"*.
Lo spazio urbano si popola di possibilità. Ai nostri occhi la città diventa uno spazio di opportunità non solo per l'esplorazione e l'interazione fisiche, ma anche da arricchire e vivere con altri tipi di esperienze e modalità. La esploriamo e viviamo infatti anche attraverso la mediazione dei nostri dispositivi tecnologici portatili, che rilevano luoghi e posizioni, rendendoli diversi e modificabili, lasciando trasparire informazioni prima inaccessibili se non attraverso schermi domestici, o del tutto inesistenti.

La città e le sue superfici diventano campo da gioco diffuso o improvvisato, si creano identità ibride tra reale e virtuale. Il tessuto urbano viene per-

[61] M. Bertolo, V. De Luca, *La città interattiva,* in M. Galbiati, F. Piredda, *Visioni Urbane,* Franco Angeli Editore, Milano, 2012

cepito attraverso non più solo con la fisicità, ma anche con occhi digitali.

Le installazioni multimediali hanno tre modalità principali di espressione: esperienza visiva, auditiva e tattile, che possono essere espresse in varie forme, come giochi di luce e proiezioni oppure esperienze sonore e musicali.[62]
Le tecnologie come il *photomapping* il *motion capture* e schermi led permettono di trasformare superfici, prima impensabili e non attribuibili ad azioni ludiche, in nuovi campi da gioco o esperienze visive. Facciate di edifici e vetrine si trasformano in schermi interattivi. Sono un esempio i progetti: *"Plug-in-City"* realizzato da Rockwell Group LAB, *"Brick"* di WeComeInPeace e *"Tetris on GreenBuilding"* progettato da studenti dell'MIT. Così come intere pavimentazioni di una piazza diventano occasione di divertimento grazie a proiezioni interattive. Nel progetto *"Balloons Walk"* di City Yeast in Taipei, l'installazione interattiva, converte lo spazio in-between sotto un ponte in playground luminoso e sonoro, con audio di memorie e storie che crea un collegamento con l'esperienza del fruitore, tutto questo attraverso sensori di movimento. L'opera invece dell'artista Antonin Fourneau, trasforma il giocare con l'acqua in un'opera interattiva, grazie ad uno schermo con led sensibili all'acqua, che si illuminano quando questi vengono in contatto con essa.

[62] K. Kortbek, J. Grønbæk, "Interactive spatial multimedia for communication of art in the physical museum space", In: The 16th ACM, Vancouver, 2008

Brick

WeComeInPeace,
Interactive store window and wall game
Lione, Velence, 2012/2013

WeComeInPeace è uno studio specializzato in visual art e videomapping. Attraverso la tecnologia kinect, la vetrina (sopra) e la facciata di un palazzo (sotto) si trasfromano in superfici interattive di un videogame.

Tetris on Greenbuilding

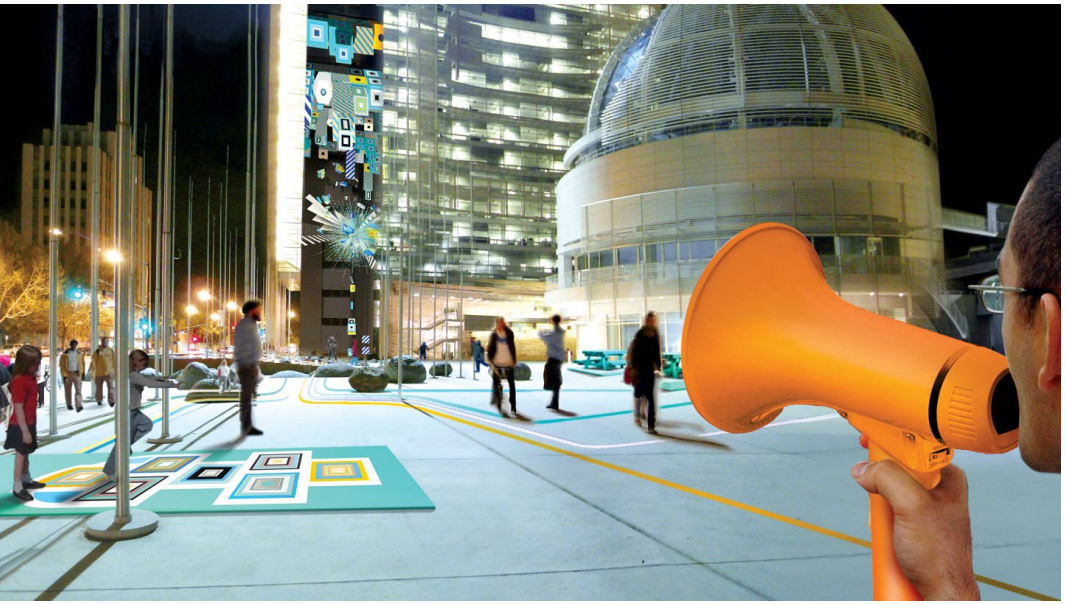
MIT students,
Cambridge, Massachussets, US, 2012

Studenti dell'MIT trasformarono il Green Building in un gigante tetris , tramite un software che coordina i led posti attorno alle finestre e comandabile da un podio in strada. Sul podio una targa con scritto "Danger. Do not play Tetris on Green Building"è un invito in realtà a giocare e a disobbedire quindi al cartello.

Plug-in-Play

Rockwell Group,
01SJ Biennial
San Jose, US, 2010

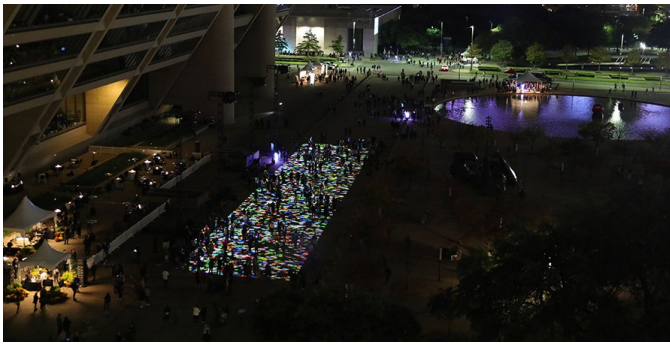
Una performance celebrativa della vita cittadina che incorpora l'attività fisica e virtuale in un unico spettacolo. il Gruppo Rockwell progettò una installazione interattiva su scala urbana, proiettata sulla facciata del city hall della città. Per creare uno spazio che rispondesse e fosse definito da una grande rete di connessioni e interazioni, lo studio realizzo dei software in grado di tracciare l'attività virtuale, dei social media, ma sopratutto le interazioni fisiche con gli oggetti posizionati lungo la piazza come tavoli da pic-nic, megafoni, semafori interattivi e giochi della campana per terra, tutti collegati alla facciata da linee colorate a simulare i cavi elettrici.



Digital Icons

Miguel Chevalier,
Dallas, US, 2018

Famose sono le installazione luminose di Chevalier. Si tratta di installazioni che proiettano a terra tappeti luminosi, dalle molteplici configurazione, che interagisco ai movimenti delle persone tramite sensori di movimento, creando nell'immagine allineamenti o forme caotiche a seconda anche del numero di persone captate. Il tema delle proiezioni è il mondo digitale.

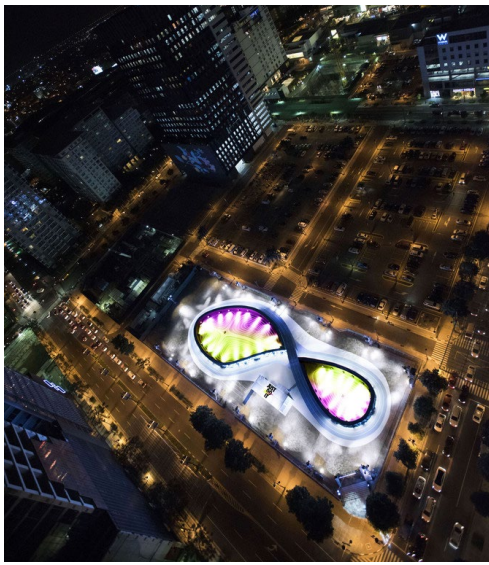


The Unlimited Stadium

Nike, BBH

Manila, Filippine, 2017

Th Unlimited Stadium fu un progetto per Nike, concettualizzato dallo studio BBH di Singapore. Si tratta di un pista da corsa infinita intrecciata a formare la forma della scarpa sponsorizzata per l'occasione da Nike. Uno schermo Led affianca il tracciato. Grazie ad un sensore attaccato alla scarpa del corridore, un avatar digitale sfida l'atleta che correrà seguendo il tempo migliore registrato dal sensore.



ADRIAN
010 LAPS

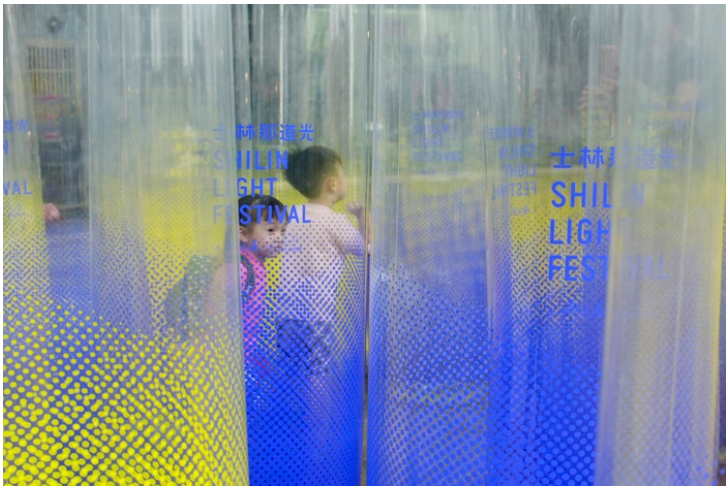
JUST
DO
IT

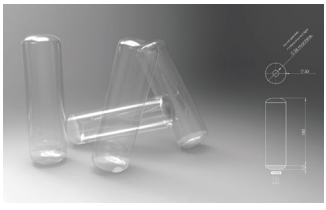
Balloon Walk

City Yeast
Shinlin Light Festival,
Shinlin, Taipei, 2015

Balloon Wlak è un progetto dello studio City Yeast in occasione della Shinlin Light Festival di Taipei. Più di mille cilindri gonfiabili colorati, alti 180cm, furono posizionati sotto il ponte della stazione metro, a ricreare un anemone gigante a misura d'uomo. Muovendosi all'interno, dei sensori posizionati all'interno di alcuni cilindri, attivano luci e storie raccontate dai cittadini di Shinlin, grazie a piccoli speaker. I palloni, tornano nella loro posizione originale, grazie all'acqua alla base.

SHILIN
LIGHT
FESTIVAL

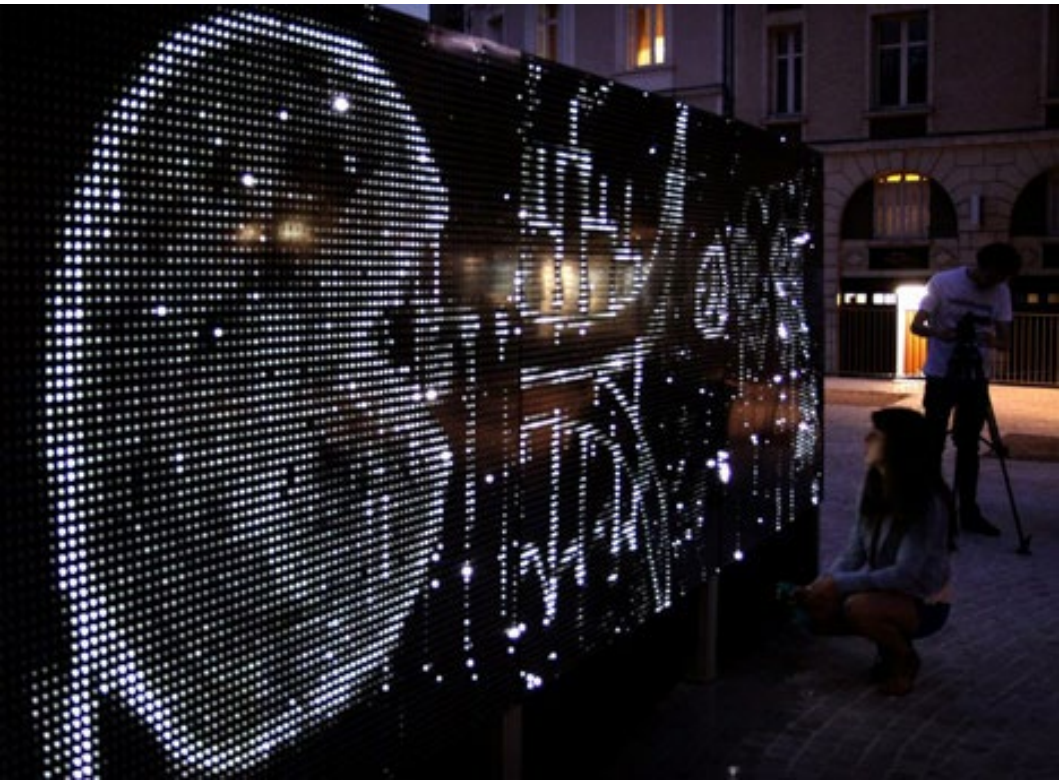

SHILIN
LIGHT
FESTIVAL

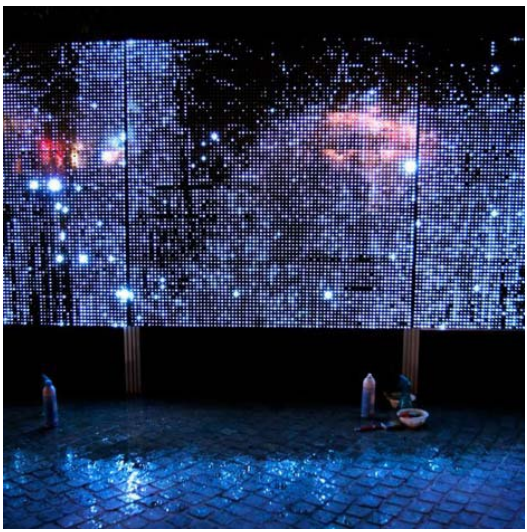


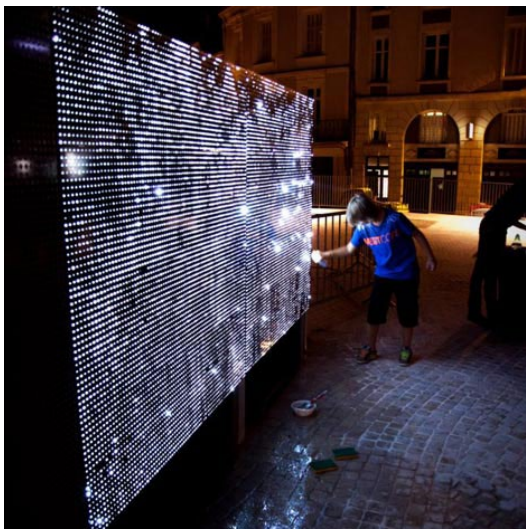
Water Light Graffiti

Antonin Fourneau,
Poitiers, Francia, 2012

L'opera di Antonin Fourneau, è composta da pannelli con migliaia di luci LED, che si illuminano al contatto con l'acqua. Toccando i lati dei LED, l'acqua crea un ponte elettrico in rado di attivare il LED, e più acqua c'è, più luminoso diventa il LED. È una parete per graffiti luminosi, sulla quale è possibile dipingere, disegnare o scrivere messaggi effimeri con le mani, pennelli, spugne o pistole d'acqua.



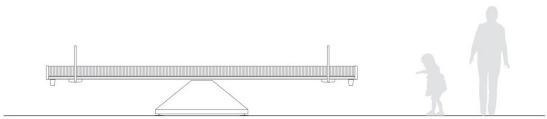


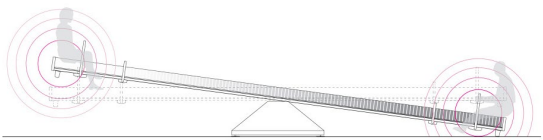


Impulse

Lateral Office, CS Design,
New York, 2019

Installazione interattiva e occasione di svago e relax per la città. Si tratta di dondoli realizzati con travi in policarbonato trasparente e diffusore di luce, grazie ai LED interni. Ad ogni utilizzo e a seconda del ritmo, il dondolo emette suoni differenti e aumenta o diminuisce l'intensità della luce. Se inutilizzati, i dondoli restano automaticamente orizzontali. Nonostante le temperature fredde della città, l'installazione rimane comunque attiva e irresistibile sia per bambini che adulti.





SwingScape

Interactive Spaces Lab,
Roskilde, Danimarca 2010

L'installazione consiste in 10 altalene montate su ponteggi, ognuna di esse dotate di sensori di movimento che attivano luci e suoni quando utilizzate. Quando utilizzate, l'utente è capace di influenzare le luci e i suoni. Ogni altalena è dotata di un suono diverso, e risponde cambiando ritmo e volume in base all'intensità d'oscillazione. L'utente può così creare e remixare il proprio sound, pianificando quale altalena usare. L'obiettivo di SwingScape è quello di attirare il pubblico ad interagire con lo spazio urbano in una nuova forma. L'installazione è pensata per una esperienza a più distanze o per il giorno e la notte.

3. IL PROGETTO

Gli argomenti analizzati precedentemente, hanno contribuito nella concretizzazione del progetto di laurea, nato durante lo svolgimento del Laboratorio di Sintesi Finale, con il titolo "Olympics & the City. Toward the Milano-Cortina 2026 Winter Olympics", e che in questo capitolo verrà definito. Si parte con una presentazione della candidatura milanese alle Olimpiadi del 2026 e dei futuri siti olimpici, passando poi al significato del titolo "Riverbero", metafora che richiama l'effetto naturale di riverberazione della luce sulla neve delle piste da sci. Un progetto che risponde proponendo un approccio ludico al tema originale di Laboratorio per accompagnare Milano verso i Giochi del 2026, creando un'approvazione pubblica, una community e una legacy sul territorio. Si continua quindi con l'analisi dei tre quartieri scelti come luogo d'intervento: Santa Giulia, Lampugnano e San Siro. Tre periferie interne di Milano, futuri siti olimpici, dal passato e presente eterogeneo, ma legate da un futuro di rigenerazione urbana e sociale. Riverbero consiste quindi nella creazione di tre playground interattivi e ispirati a tre discipline sportive alpine, con l'obiettivo di creare un punto di incontro e deriva ludica per i cittadini, accompagnandoli durante l'evento mondiale e di trasformare i quartieri in nuovi anelli olimpici, riflettendo su di essi la "luce" del Movimento. Il capitolo si conclude con la presentazione dei playground attraverso disegni, visualizzazioni e diagrammi che spiegano il tipo d'interazione ludica proposta e le caratteristiche tecniche di progettazione.

3.1 MILANO-CORTINA 2026

La candidatura

Il 24 Giugno 2019, la candidatura di *Milano Cortina*[63], fu la vincitrice per le Olimpiadi Invernali del 2026. Rappresentano la quarta edizione dei Giochi svolti in Italia, dopo Cortina d'Ampezzo 1956, Roma 1960 e Torino 2006. I Giochi si terranno del 6 al 22 febbraio nelle due città principali di Milano e Cortina, con l'aggiunta di altri siti alpini in Lombardia, Veneto e Trentino.

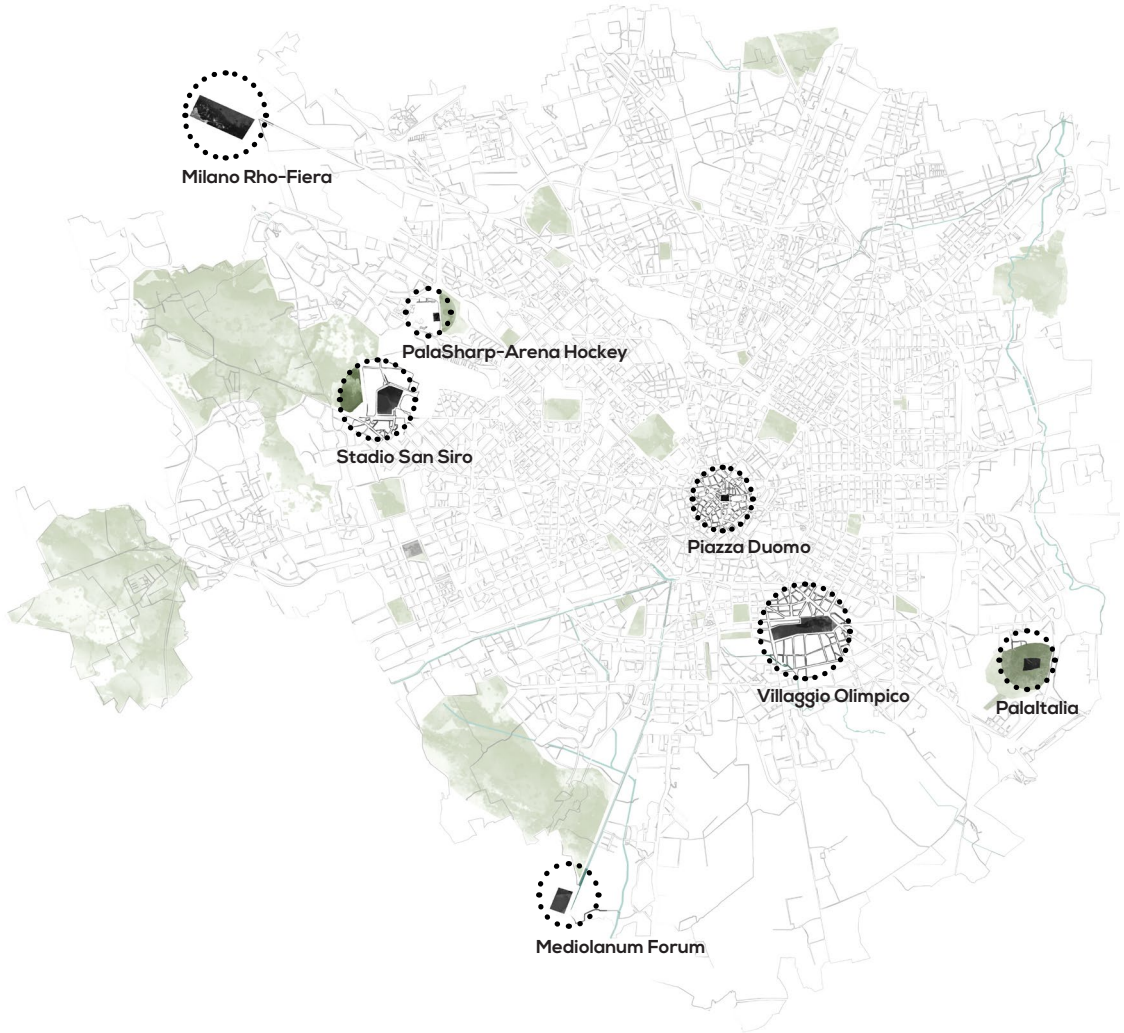
Nella visione Olimpica per i Giochi Invernali 2026 presentata alla commissione, l'Italia trova motivazione nell'ospitare i Giochi, partendo da desideri come il miglioramento del profilo turistico e di interesse del paese a livello globale grazie alla reputazione che mega eventi come le Olimpiadi possono dare; allargare l'eredità sportiva per le attività alpine, offrendo momenti d'ispirazione per i futuri atleti; infine nel desiderio di impegnarsi per una Italia più sostenibile, partendo dalla realizzazione dei Giochi.

Cinque furono inoltre gli obbiettivi presentati nella candidatura che porteranno una serie di benefici per l'Italia: - regalare a tutti i cittadini italiani e agli ospiti internazionali un'*esperienza entusiasmante* durante i giochi, soprattutto per chi non è coinvolto in prima linea con lo sport, vivendo la passione italiana, l'arte e la cultura delle due città coinvolte. -Una attenzione nel creare *Giochi sostenibili* nel rispetto della protezione di ecosistemi alpini e patrimoni UNESCO come le Dolomiti, inoltre ad uno sviluppo di progetti a lungo termine e ristrutturazione per impianti sportivi. -Trasmettere *legacy sportive* e portare fonte d'ispirazione per gli atleti del futuro, grazie alla promozione della pratica sportiva per i giovani e una maggiore conoscenza degli sport invernali e un miglioramento delle infrastrutture sportive per allenamenti e competizioni. -Promuovere le *Alpi come meta sportiva*, garantendo un migliore profilo sul palcoscenico europeo e globale e rafforzare la posizione di *Milano come meta turistica*, puntando nell'esibire eccellenze di stile e made in Italy. -*Rafforzare il marchio olimpico* promuovendo i suoi valori di inclusione, armonia e fair play.

[63] www.milanocortina2026.org, *Candidatura*

Da un punto di vista strategico, I Giochi rappresenteranno una pietra miliare nel percorso di sviluppo che l'italia ha già intrapreso ospitando l'Expo 2015. Per Milano, il *"Piano di sviluppo urbano MILANO 2030"* prevede una città molto più interconnessa, con la creazione di una quarta linee metropolitana che collega l'aeroporto di Linate, una estensione delle linee già presenti, e una riqualifica del sistema generale ferroviario. Il piano mira inoltre a creare un parco metropolitano a livello cittadino, che collegherà i parchi del nord con quelli del sud, attraverso la creazione di *"aree di rigenerazione ambientale"* e mentale" che prevedono la riqualifica dei setti scali ferroviari milanesi: Farini, San Cristoforo, Greco-Breda, Rogoredo, Lambrate, Porta Genova e Porta Romana dove si installerà il Villaggio Olimpico.
Inoltre si prevede un miglioramento dei servizi, spazi urbani e trasporti per tutti gli 88 quartieri, tra cui la riapertura dei vecchi Navigli. Anche le aree più periferiche come il quartiere Santa Giulia, scelto come sede del nuovo PalaItalia per l'hockey sul ghiaccio, saranno luogo di importanti sviluppi urbani.

I siti Olimpici: il cluster di Milano



Piazza Duomo

La piazza sarà luogo della "medal arena", dove saranno svolte le celebrazioni di premiazione degli atleti vincitori di medaglie, anche se le ipotesi prevedono la medal arena nel nuovissimo Palalido di Lotto.

Stadio San Siro

Lo stadio San Siro, con una capienza di 80 mila persone, ospiterà la cerimonia di apertura più partecipata insieme a quella di Pechino 2022.

Milano Rho Fiera - IBC/MPC

I media e gli emittenti televisivi, troveranno un Media Center negli spazi già attrezzati del quartiere fieristico di Milano Rho Fiera.

Mediolanum Forum

Il Mediolanum ospiterà le gare di pattinaggio di figura e short track nel quartiere Assago, e che prevede un potenziamento della sua capienza entro il 2026

PalaSharp - Arena Hockey Milano

Il famoso PalaSharp, tensostruttura costruita a metà degli anni '80 come sostituzione provvisoria dopo il crollo del palasport, sede di concerti, eventi sportivi e base della Olimpia Milano, dopo l'abbandono completo avvenuto nel 2011 sarà sede delle gare di Hockey per le Olimpiadi di Milano Cortina 2026. Sarà completamente restaurato grazie l'intervento di un investitore privato per diventare poi un'altra realtà polifunzionale per Milano

stato attuale del PalaSharp, in completo abbandono

PalaItalia

Il PalaItalia ospiterà durante i Giochi, le gare di hockey. La sua costruzione fa parte di un progetto più grande per il quartiere Santa Giulia, zona una volta occupata da aziende come Montedison che hanno lasciato una traccia inquinata. Il progetto, dopo la bonifica dei terreni, prevederà oltre all'arena polifunzionale, nuove residenze, centri commerciali, un museo e un parco che collegherà la zona sud del quartiere

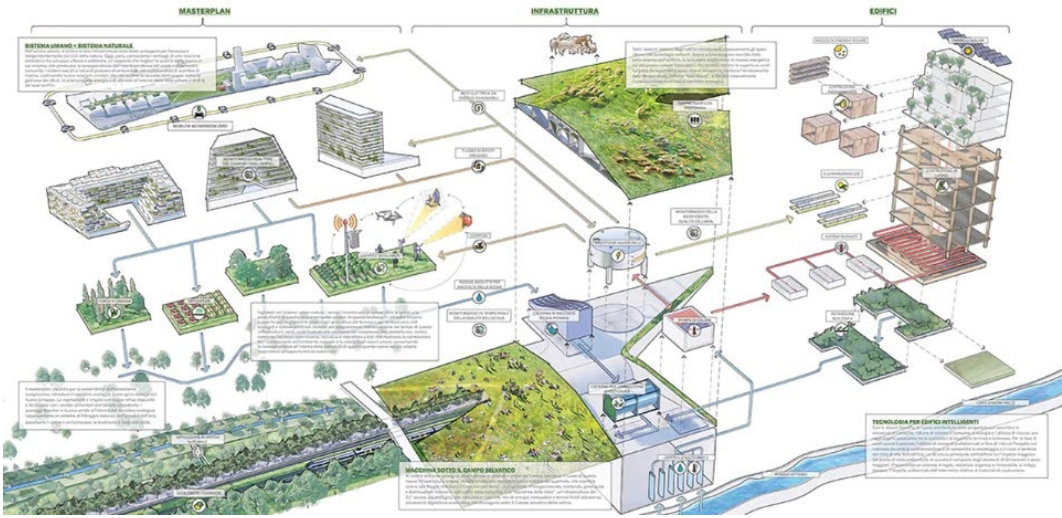
Scalo Porta Romana - Villaggio Olimpico

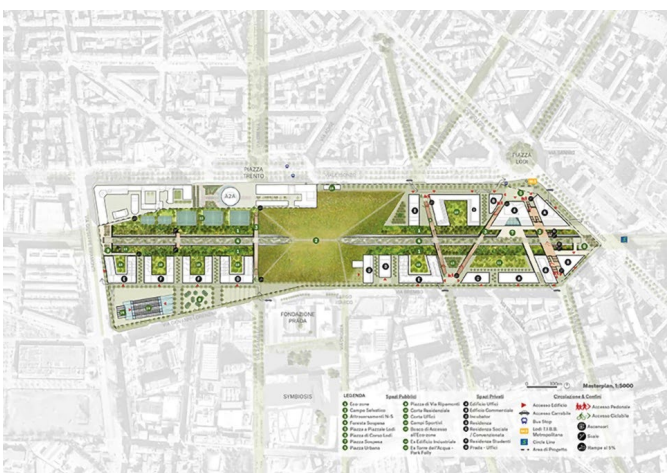
Il villaggio Olimpico 2026, sorgerà lungo lo scalo ferroviario di Porta Romana, parzialmente dismesso, e facente parte del piano di riqualifica dei 7 scali milanesi. La gestione è stata acquisita da Prada insieme a Coima e Covivio, che si occuperanno quindi della trasformazione dello scalo e la realizzazione del villaggio olimpico, con un parco, alloggi e strutture per gli atleti e le famiglie olimpiche, che alla fine dei Giochi, si trasformeranno in housing sociale e per studenti. Il vincitore del concorso per il masterplan di rigenerazione dello scalo, sarà scelto tra 6 partecipanti nel maggio 2021. Cinque masterplan sono stati già creati per lo scalo, nel concorso che prevedeva un masterplan per tutti i sette vuoti urbani.

stato attuale dello Scalo Porta Romana, prossimo Villaggio Olimpico per i Giochi di Milano Cortina 2026

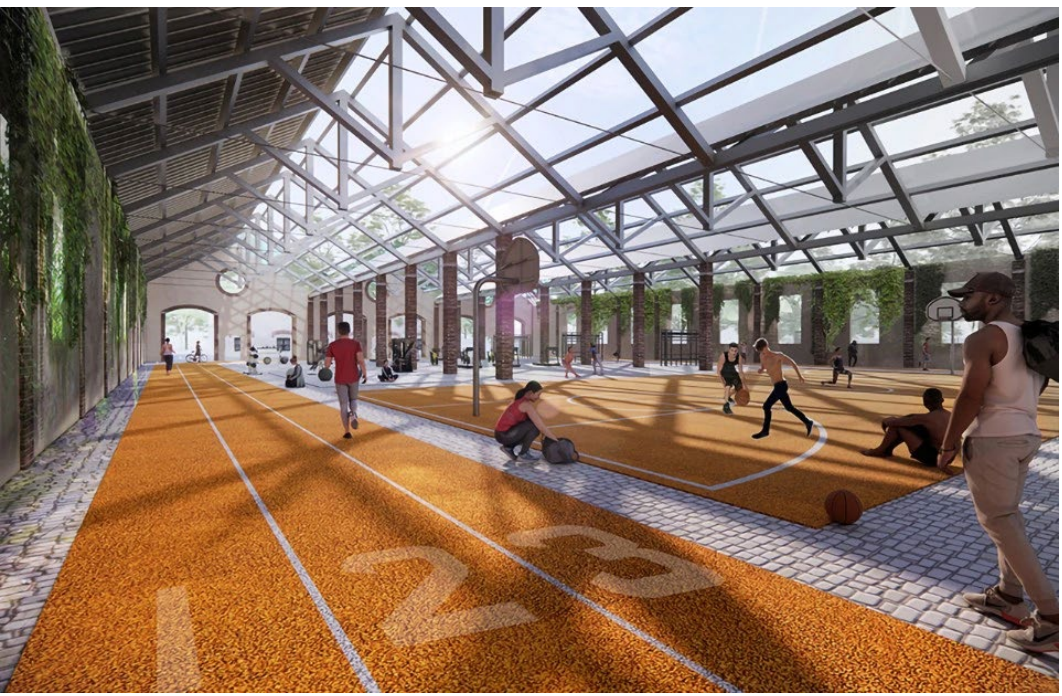
Il villaggio olimpico e il masterplan per lo scalo di Porta Romana

È stato il progetto del gruppo Outcomist ad aggiudicarsi il concorso internazionale per il masterplan dello scalo parzialmente dismesso di Porta Romana. Il progetto del gruppo composto da Diller Scofidio + Renfro, PLP Architecture, Carlo Ratti Associati e altri studio d'architettura, dal titolo "Campo selvatico" segue le linee guida del comune di Milano insieme alle direttive del Green Deal europeo per la rigenerazione del vuoto urbano di Porta Romana e la seguente realizzazione del villaggio olimpico per Milano-Cortina 2026.





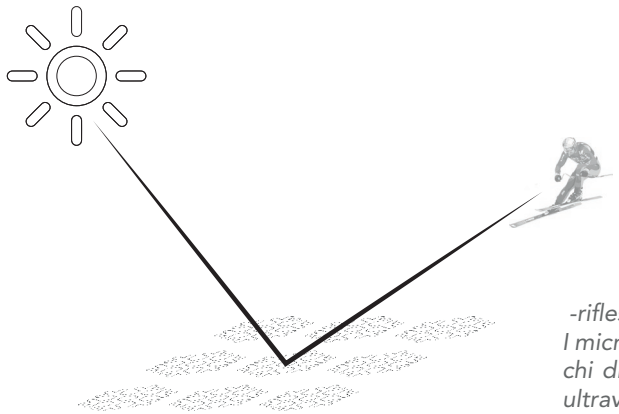
MILANO CORTINA 2026



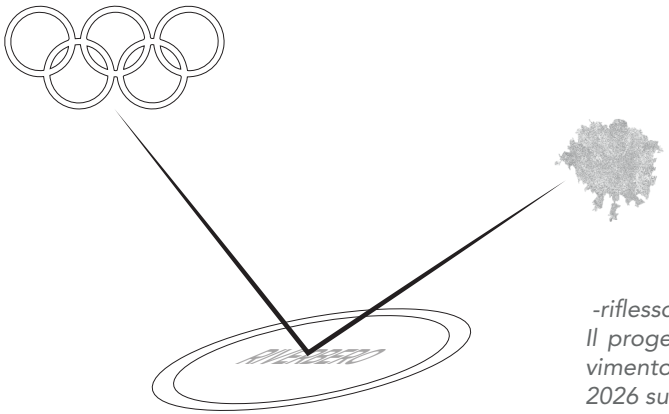
3.2 **RIVERBERO**

"Riverbero" è la metafora alla base dell'idea di progetto, che compara l'effetto della luce solare riflessa dalla neve delle piste da sci e che colpisce indirettamente gli atleti; con l'identità e il potenziale dei Giochi Olimpici, riflessi e propagati dall'intervento di progetto su i quartieri di Milano coinvolti nei Giochi Invernali di Milano-Cortina 2026.

Riverbero: *riflesso di luce indiretto, ma particolarmente intenso. [der. di riverberare], riflettersi, ripercuotersi, irradiare di riflesso.*



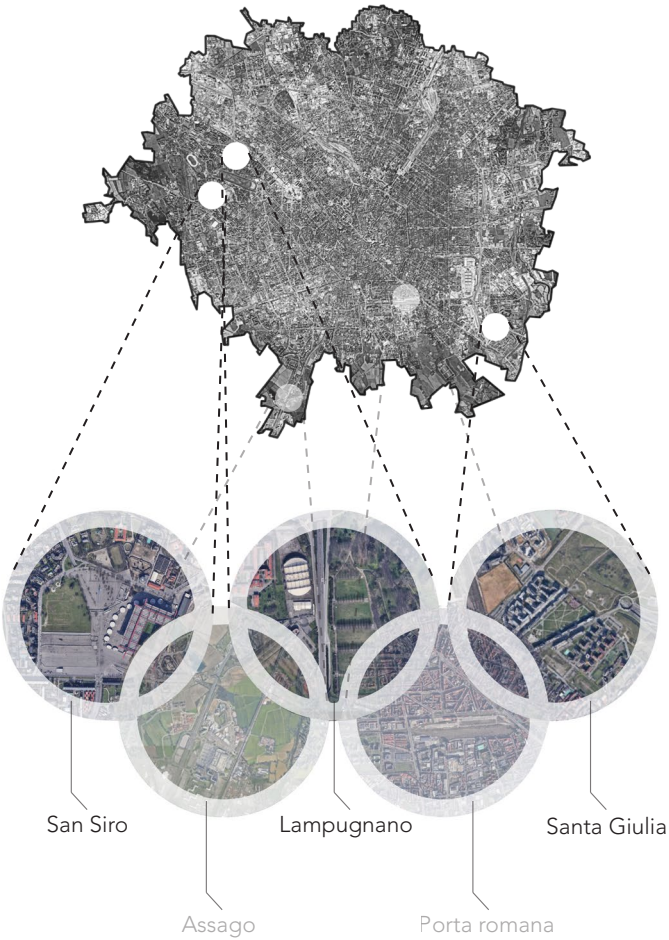
-riflesso di luce abbagliante-
I microcristalli che costituiscono i fiocchi di neve riflettono la componente ultravioletta della luce.

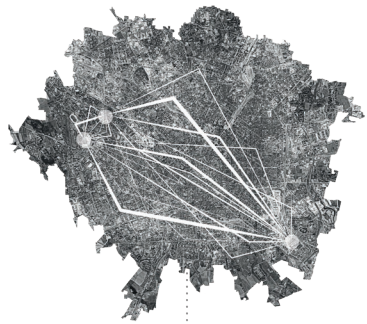


-riflesso del Movimento Olimpico-
Il progetto riflette l'identità e il Movimento dei Giochi di Milano-Cortina 2026 su i quartieri milanesi.

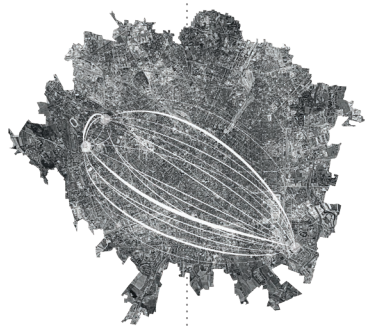
5 anelli Olimpici

I cinque quartieri che ospiteranno le gare per i Giochi di Milano-Cortina 2026, e che subiranno una rigenerazione urbana in previsione di essi, sono i primi ad essere colpiti dall'effetto di riverberazione della "luce" Olimpica. Si trasformano dunque simbolicamente nei nuovi anelli/cerchi olimpici, uniti dallo stesso futuro e obbiettivo. I quartieri sono: Santa Giulia, Lampugnano, San Siro, Porta Romana e il quartiere/comune di Assago. Il progetto avrà luogo nei parchi pubblici di tre di questi.

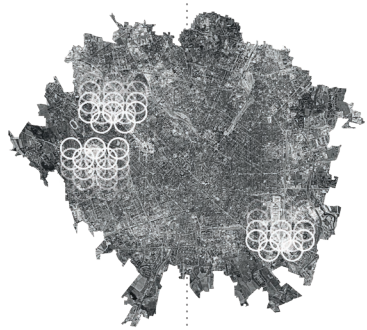




interazione



community

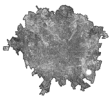


legacy

3.3 I QUARTIERI

Santa Giulia, Lampugnano e San Siro, sono tre quartieri della periferia interna milanese, dal passato e presente eterogeneo ma accomunati da un futuro di processi di trasformazione e rigenerazione urbana e sociale, accelerati grazie anche al loro coinvolgimento nelle Olimpiadi del 2026.

3.3.1 SANTA GIULIA



Ieri e oggi

Santa Giulia è un quartiere situato nella zona sud-orientale di Milano, nel municipio 4.
In origine un quartiere operaio, Santa Giulia insieme alla confinante Rogoredo, erano caratterizzate dalla presenza di grossi insediamenti industriali. Le Acciaierie Redaelli si insediano nel 1897, ampliando il loro complesso nella parte sud del quartiere. Il nucleo cittadino e la presenza di case operaie poi si espande con l'arrivo di altre aziende come la Montecatini Edison che occupò la parte nord di Santa Giulia.
Dalla dismissione degli impianti industriali negli anni '80, ha avuto inizio un lungo processo di riqualificazione, con molte ipotesi presentate e poi fallite. Nel 1989[64] iniziano i lavori di demolizione degli impianti Redaelli, alcuni però rimasti e riconvertiti oppure lasciati in stato di abbandono come la palazzina per il laboratorio chimico, scelta dal Conservatorio Verdi come futura nuova sede. Il progetto "Rogoredo-Montecity" presentato nel 1990 e rimasto totalmente incompiuto: doveva prevedere una grande struttura commerciale, nuove abitazioni e un polo terziario direzionale. Nel 2000, dopo l'acquisizione dell'area da parte di un privato, lo studio

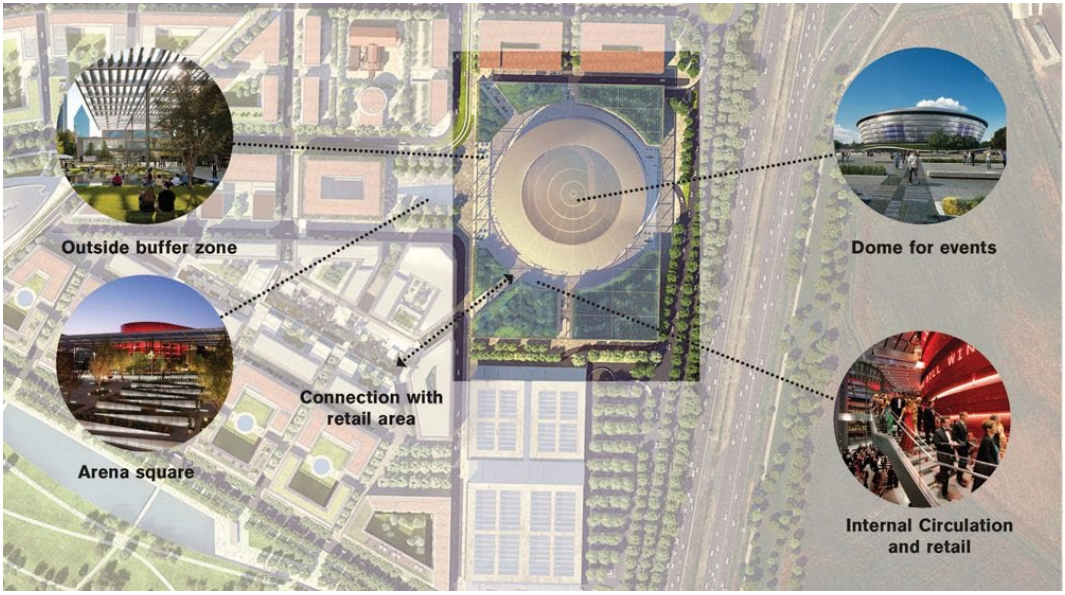
012

012. *Case operaie Redaelli*

[64] (tesi) C. Carluccio, *"Santa Giulia: abitare in attesa"*, Politecnico di Milano, 2011

Masterplan originale dello studio Foster&Partners per Santa Giulia

Norman Foster progetta un nuovo masterplan per le ex aree Redaelli e Montedison. Le prime bonifiche e i primi cantieri delle residenze, partono nella zona sud. La seguente crisi economica e il sequestro dell'area per inquinamento, portano i lavori ad un alt definitivo, lasciando compiuto solo il complesso attorno al recente Parco Trapezio.
Recentemente la presenza di nuove costruzioni moderne di Sky Italia e Spark One, ha dato nuovo vigore alle prospettive di rigenerazione. È stata approvata infatti la completa bonifica e il completamento del progetto per un nuovo quartiere gestito dalla società Milano Santa Giulia SpA, che porterà avanti la realizzazione di nuovi centri commerciali, l'ampliamento del parco, nuove residenze, hotel, centri culturali e sportivi come il PalaItalia che ospiterà le gare di Hockey delle Olimpiadi di Milano-Cortina 2026.
Oggi Santa Giulia è un quartiere giovane e in crescita, che subirà forti cambiamenti urbani e che lo allontaneranno da un passato di degrado.



Nuovo masterplan e layout dell'arena PalaItalia

“Qui”

Francesco Jodice,
Landlease, Risanamento
Milano, Santa Giulia, 2019

Sessanta scatti dell’artista Francesco Jodice, furono esposti lungo le cesate del cantiere del nuovo edificio Spark One, progetto realizzato in collaborazione con i gruppi di urban regenaration Landlease e Risanamento. Un racconto urbano con cui esplorare scorci di un quartiere, e un paesaggio umano e urbano in continuo mutamento. Riscoprire l’evoluzione e valorizzare l’identità dei quartieri di Rogoredo e Santa Giulia, in un momento di grande trasformazione. Le immagini si dividono in sei tipologie di sequenze diverse che alternano architetture, interni di abitazioni, ritratti di gruppo e individuali, dettagli come i citofoni evisioni panoramiche del quartiere.
“il visitatore di questa mostra di quartiere non dovrebbe soffermarsi sulle singole immagini quanto piuttosto passeggiare con esse, seguire la mostra-filamento nella sua interezza e guardarla nell’insieme come una narrazione urbana, un racconto per immagini che parla del quartiere e si dispiega lungo di esso”[65]

[65] F. Jodice, in N. Graziano, *“Qui. Sessanta fotografie di Francesco Jodice”*, in Exibart, 9 gennaio 2020

Analisi del contesto

sito Olimpico - Stadio Palaltalia

luogo d'intervento - Parco Trapezio

edifici scolastici

prossima sede Conservatorio Giuseppe Verdi

edifici residenziali

edifici commerciali

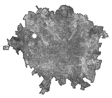
centro sportivo

stazione Rogoredo - Metro linea M3

Luogo d'intervento: Parco Trapezio

Il parco di costruzione recente dalla forma trapezoidale, è inserito tra due file di complessi residenziali. A nord è costituito da percorsi, zone erbose aperte e attrezzature per il gioco tradizionali, mentre nella parte sud da una piazza cementificata rialzata sopra parcheggi sotterranei e da una struttura affittabile per eventi di quartiere. Possiede inoltre una buona illuminazione notturna lungo i viali.

3.3.2 **LAMPUGNANO**



Lo sci a Milano

Lampugnano, in origine quartiere agricolo, subisce una espansione edilizia solo dopo la Seconda guerra mondiale, con la nascita dei quartieri vicini, QT8 e Gallaratese. Proprio in quegli anni, dopo i bombardamenti, fu scelta la cava di Lampugnano come deposito delle macerie.

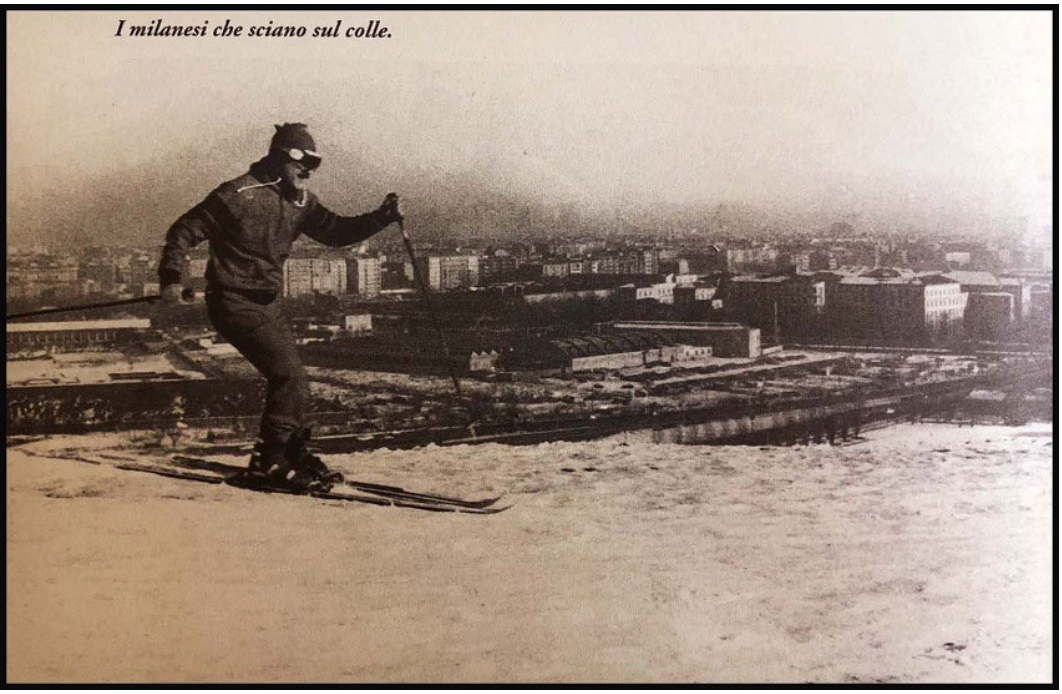
013

Fu però l'ingegnere Paolo Bottoni[66], urbanista che progetto il quartiere QT8, a cogliere le potenzialità del cumulo e nel trasformare il Parco Monte Stella, dedicato alla scomparsa moglie, in un punto d'osservazione su tutta Milano. Solo verso la fine degli anni '70, la "Montagnetta" viene completata definitivamente con l'arrivo degli alberi.
Ogni inverno il parco era preso d'assalto dai bambini che utilizzavano la collina artificiale come pista da slittino; e questo ispirò il comune, che dal 1982 per tre anni consecutivi trasformò la "montagnetta" in stazione sciistica. Il lato ovest venne attrezzato con impianti di risalita, illuminazione e neve artificiale creando una pista lunga 250m, lungo la quale si disputava lo "slalom di Natale". Un giovanissimo Alberto Tomba vinse sul Monte Stella una delle sue primissime gare di slalom parallelo.

Oggi Lampugnano è un quartiere multietnico, caratterizzato dal grande parco e dalla presenza dell'ex PalaSharp, oggi in stato di abbandono, ma che subirà un completo restyling in occasione delle Olimpiadi invernali 2026.

[66] Storie Dimenticate,*"Il Monte Stella"*, in Storie Dimenticate, 23 Aprile 2019

013. *Anni '50, deposito macerie della guerra e realizzazione della "montagnetta"*



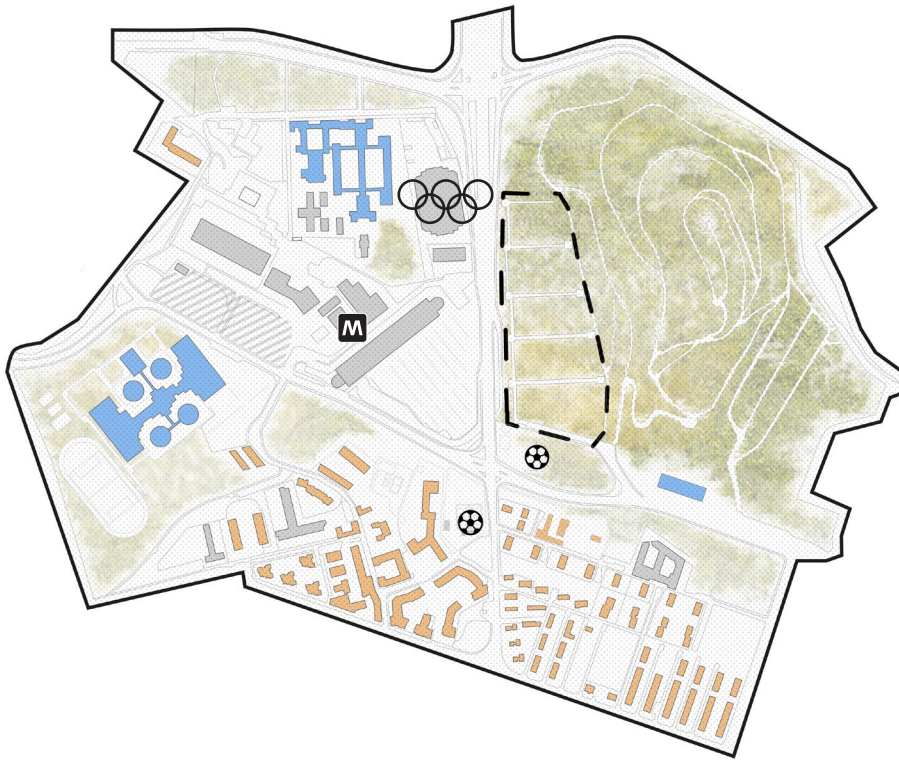
Anni '80 sul Monte Stella e gara sciistica "Slalom di Natale)

“SeMiniAmo”

Zack Goodman Agency,
Comune di Milano, ManPowerGroup
Milano, 2019-2020

SeMiniAmo è un progetto di ri-disegno delle piazze milanesi, che unisce il verde, il sociale e la comunicazione. Il progetto ideato dall’azienda di comunicazione Zack Goodman con il supporto di ManPowerGroup, parte dal restyling di Piazza della Scala. L’architetto Marco Bay, sottolinea l’impianto originale circolare della piazza creando un giardino botanico, creato da “Nespoli vivai”, con un totale di 800 tra arbusti e piante da sottobosco. Il progetto ha l’obiettivo di ricollocare persone senza occupazione puntando su una crescita formativa e di acquisizione di competenze.
Nel settembre 2020, il progetto avrebbe dovuto espandersi anche in altre piazze/rotonde dei quartieri milanesi, tra cui la rotonda in Via Giulia Natta a Lampugnano.

Analisi del contesto

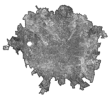


- sito Olimpico - Arena Hockey - ex Palasharp
- luogo d'intervento - Parco Monte Stella
- edifici scolastici
- edifici residenziali
- edifici commerciali, pubblici
- aree in stato d'abbandono
- centro sportivo
- stazione Lampugnano - Metro linea M1

Luogo d'intervento: Parco Monte Stella

Il parco si divide in una parte rialzata, la "montagnetta", con percorsi in salita oggi meta di appassionati di mountain-bike e sportivi; dalla parte pianeggiante che costeggia l'ex Palasharp caratterizzata da 5 zone aperte, suddivise da percorsi alberati.

3.3.3 **SAN SIRO**



Due realtà

Il quartiere San Siro e la zona ERP che conosciamo oggi, nasce nella seconda metà degli anni '30 con interventi differenti, in parte su progetti interni all'ufficio tecnico dell'Istituto Autonomo Case Popolari e in parte su progetti di architetti razionalisti. Case ultrapopolari con alloggi di piccole dimensioni, comprese tra i 25 e 50 mq, oltre ad alcuni servizi minimi per tutto il quartiere.
La via Harar che fiancheggia lo stadio, divide il quartiere in due realtà economico sociali diverse. A nord la parte borghese con ville e condomini di lusso che costeggiano l'ippodromo e lo stadio, mentre a sud San Siro[67] raccoglie una pluralità di elementi territoriali, fisici e sociali che nel tempo hanno rafforzato, da un lato, l'immagine di marginalità e il carattere "introverso", dall'altro generano una serie di conflitti interni. In particolare, l'immagine di forte degrado edilizio, la percezione del disagio sociale ed economico che grava sugli abitanti dei quartieri ERP (edilizia residenziale pubblica).

014

Il quartiere però subirà in futuro importanti trasformazioni urbane, per un breve periodo durante i Giochi Olimpici 2026 con l'apertura dei giochi nello stadio Meazza, e poi con la costruzione di un nuovo stadio e centri sportivi.

015

[6t] (tesi) G. Bonardi, M. Vincenti, *"Wikitown. Una geografia di spazi d'uso per il quartiere popolare San Siro"*, Politecnico di Milano, 2019

014. *residenze pubbliche del quartiere Harar/ERP*
015. *progetto per il nuovo stadio dei club milanesi e nuova area commerciale*

Mapping San Siro

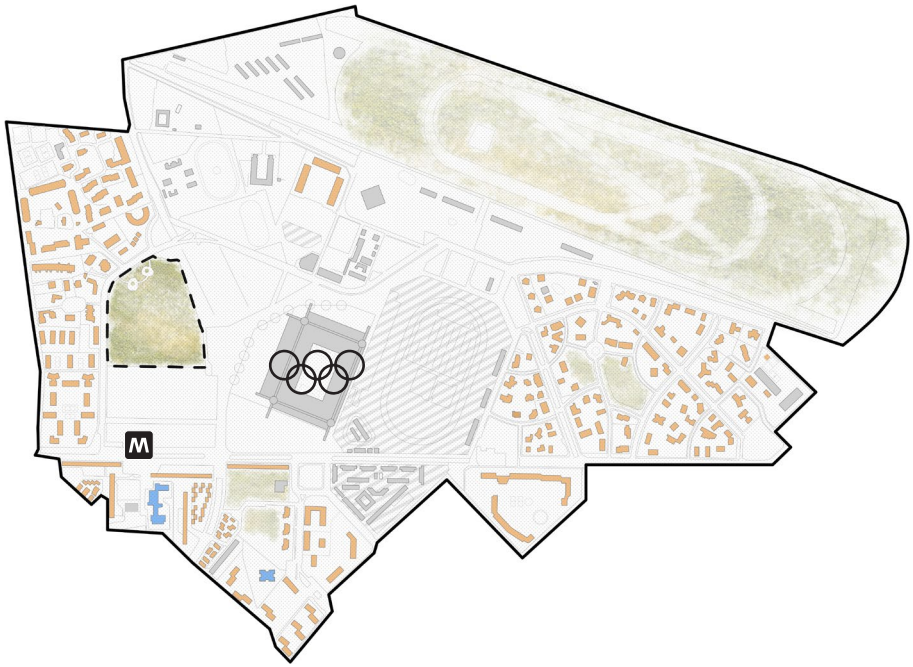
Polisocial, Off Campus San Siro, Politecnico di MIlano
Dipartimento di Architettura e Studi Urbani
2013-oggi

Mapping San Siro è un progetto di recerca- azione del Dipartimento di Architettura e Studi Urbani del Politecnico di Milano, inserito all'interno del programma Polisocial. Si tratta di un progetto che permette agli studenti di provare le proprie capacità e competenze acquisite in modo concreto, andando ad agire su i quartieri confrontandosi con le richieste reali del luogo. Con l'appoggio della sede OffCampus a San Siro, sono stati realizzati nel tempo una serie di progetti volti alla rigenerazione urbana e sociale delle vie che più ne avevano bisogno del quartiere. Uno di questi, portati avanti dal gruppo di ricerca del Politecnico "West Road Project", dentro il "patto di collaborazione" per la riqualifica delle vie e piazze milanesi, ha portato la creazione di spazi per la comunità, grafiche orizzontali e il posizionamento di pedane e fioriere, con l'aiuto del quartiere per il miglioramento di Via Gigante.

30

WRP
WRP
WRP

Analisi del contesto



sito Olimpico - Stadio Meazza

luogo d'intervento - Parco dei Capitani

edifici scolastici

edifici residenziali

edifici commerciali, pubblici

aree in stato d'abbandono

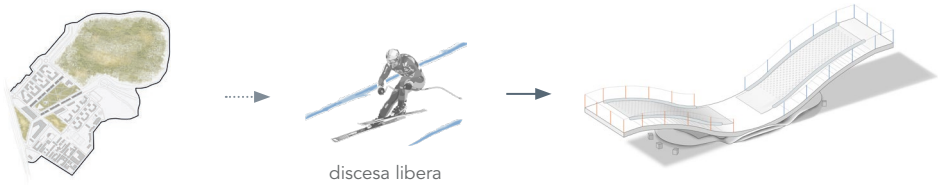
stazione San Siro - Metro linea M5

Luogo d'intervento: Parco dei Capitani

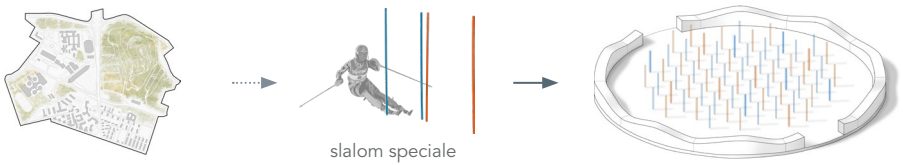
Il parco dedicato ai capitani dei due club calcistici milanesi, a fianco dello stadio e a nord del quartiere Harar, è caratterizzato da un'ampia zona aperta e da pochi alberi e alcune panchine lungo l'esterno. Al centro invece presenta un sistema di illuminazione disposto a cerchio nel mezzo dell'area erbosa.

3.4 PLAYGROUND OLIMPICI

Il progetto prevede l'installazione di tre playground interattivi nei rispettivi parchi pubblici prima analizzati. Tre opportunità di svago e intrattenimento che accompagnano la comunità attraverso le Olimpiadi Invernali trasformando il quartiere e i cittadini in partecipanti attivi al Movimento. La progettazione, guidata dalla metafora di riverbero della luce sulla neve, porta alla creazione di playground ispirati a tre discipline sportive alpine, traducendo le principali azioni svolte in questi sport, in occasioni di interazioni di gioco diverse. Interazioni spontanee o guidate da effetti multimediali diversi, che ne permettono l'uso anche in ore serali.

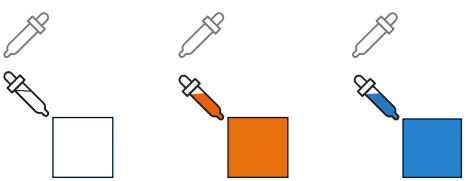


discesa libera



slalom speciale

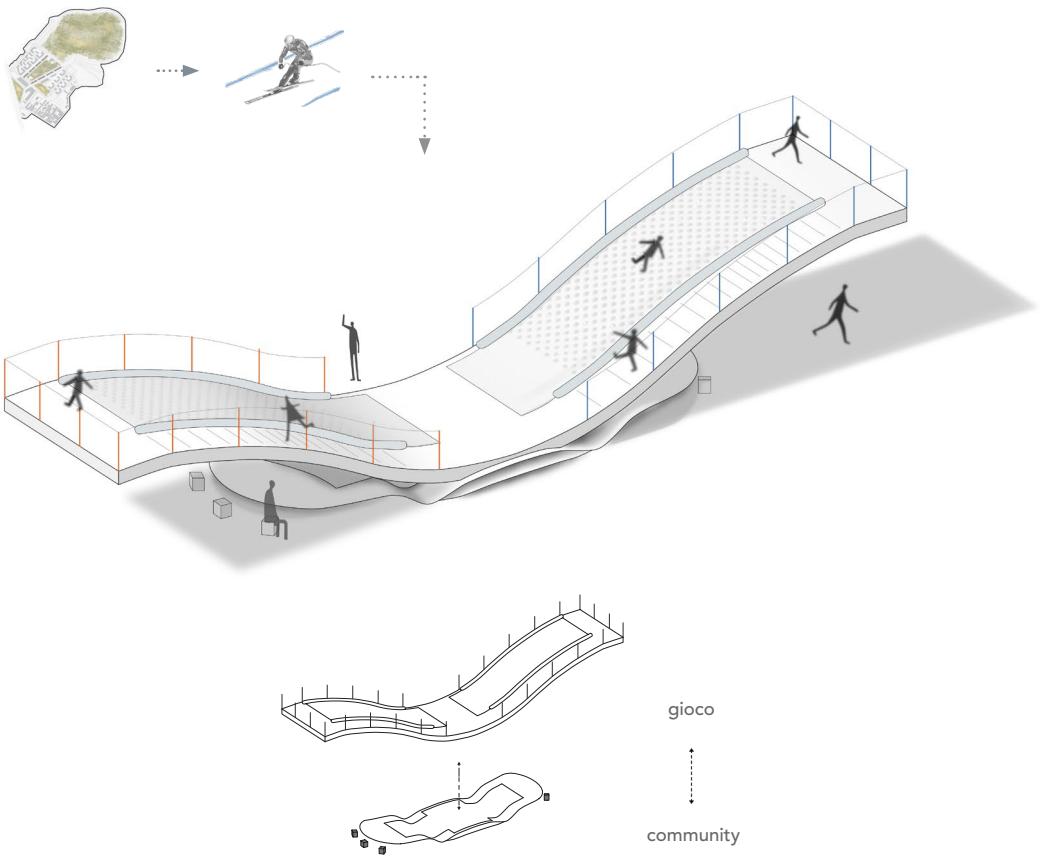
salto con gli sci

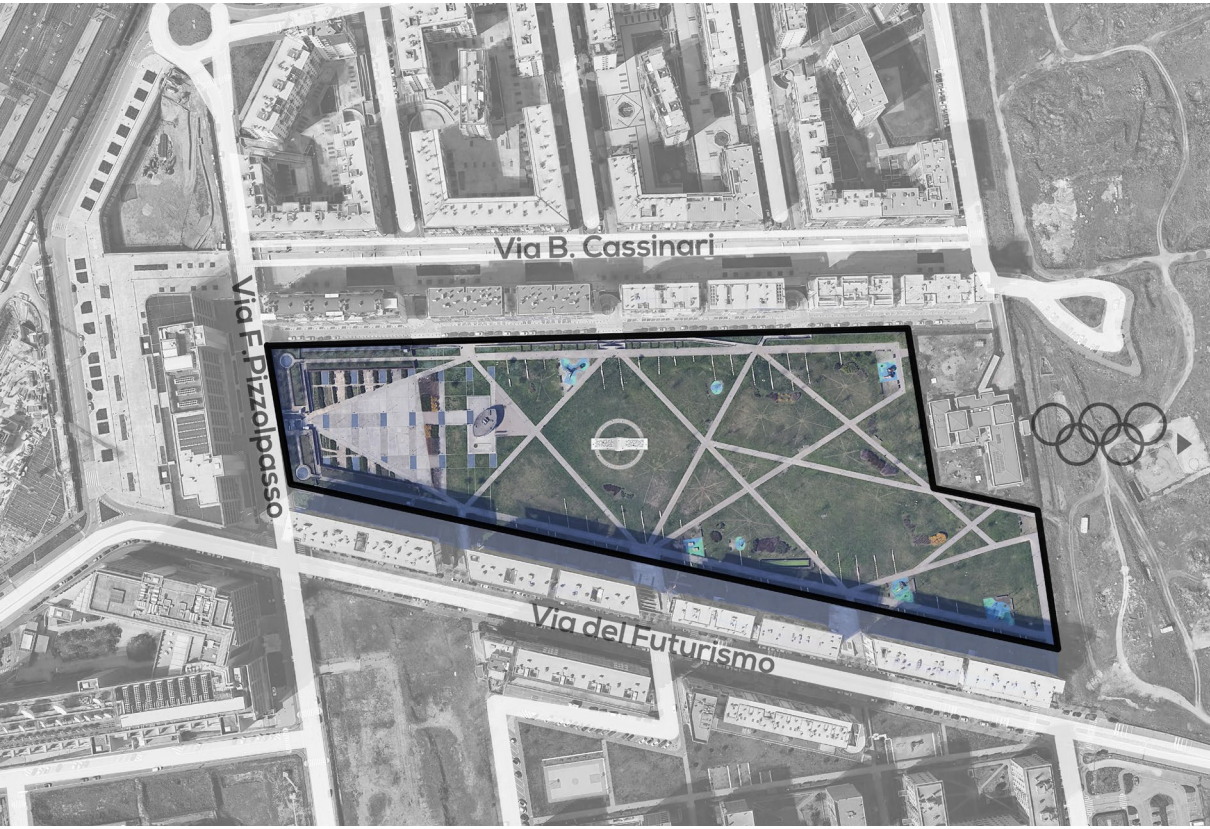


la palette colori usata nella progettazione, è campionata dagli elementi presenti nelle piste da sci

3.4.1 **DISCESA LIBERA**

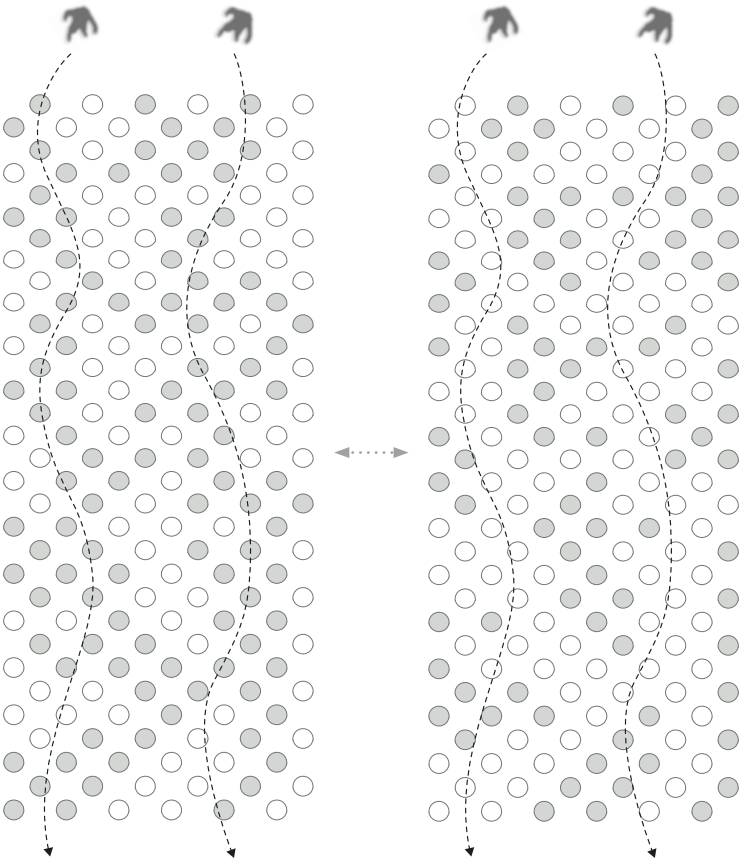
Il playground posizionato nella parte centrale del Parco Trapezio, è progettato traducendo le caratteristiche dello sport alpino della discesa libera in opportunità di gioco, ma anche di ritrovo per la comunità di Santa Giulia. La struttura curva lunga 30 metri e alta 4 e mezzo, si abbassa in centro creando due ali su cui è possibile scivolare. Lo scivolo diventa imitazione delle piste su cui gli atleti discendono, sia per il tipo di interazione, ma anche per i colori e configurazione della struttura stessa. Sotto le ali invece vi è un tavolo con sedute, che curvandosi va a creare i gradini di salita alla zona di gioco, per poi continuare dalla parte opposta. Il playground prevede un sistema di illuminazione sia nella parte superiore che inferiore per permetterne un utilizzo anche in orari serali.



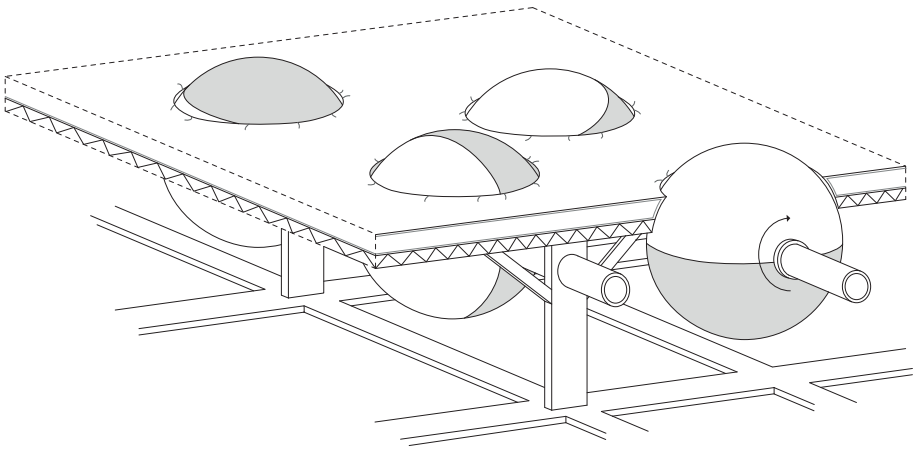


inquadramento dell'area d'intervento nel Parco Trapezio

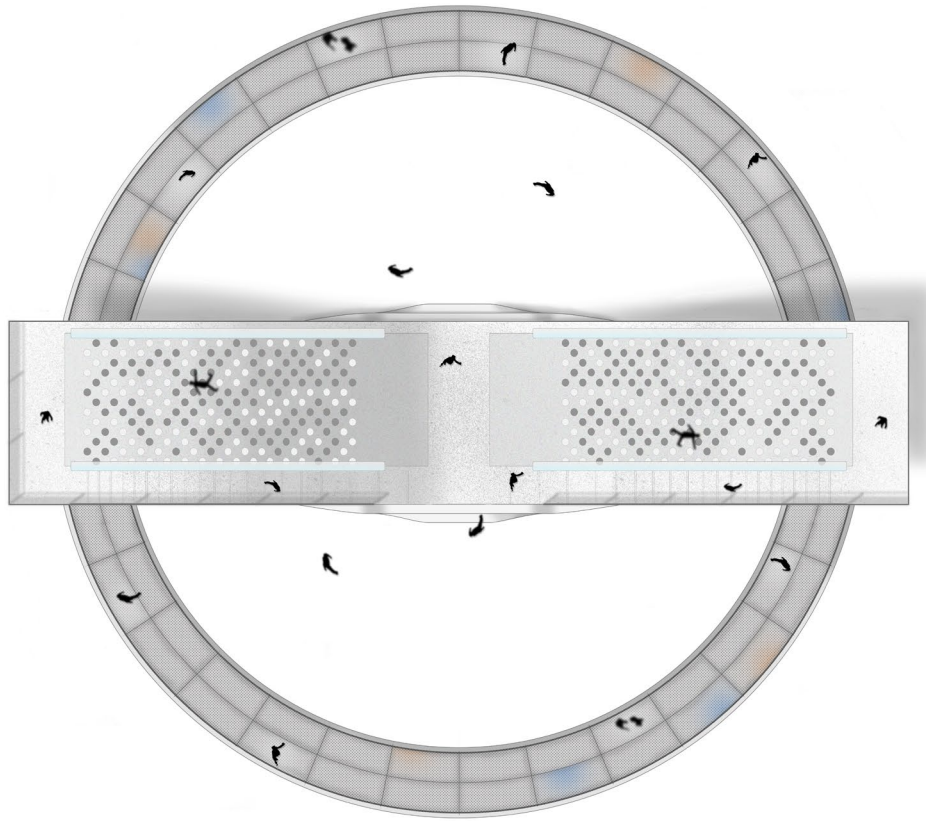
100m

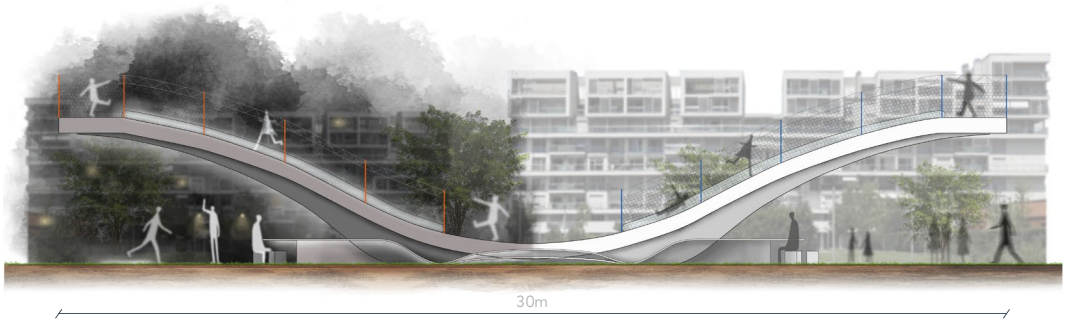


Così come gli atleti lasciano la loro scia sulla neve delle piste, così è possibile creare pattern sempre diversi ad ogni scivolata grazie la presenza di sfere rotanti in gomma morbida colorate per metà di bianco e grigio chiaro.

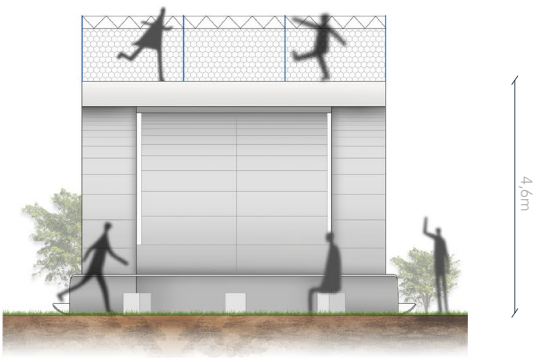


Le sfere in gomma di 30 cm di diametro, fuoriescono dallo scivolo per tre quarti della loro superficie. Ruotando su un unico asse, sorretto da strutture metalliche, le sfere mostrano la loro metà bianca o grigia, cambiando di volta in volta l'apparenza del pattern dall'esterno dopo ogni scivolata.

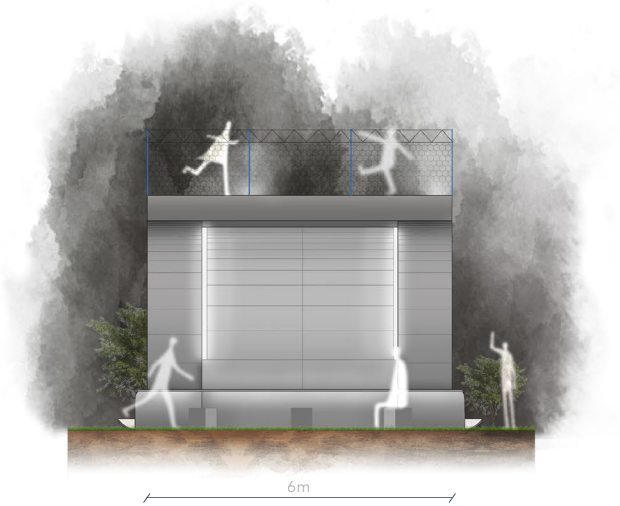

30m



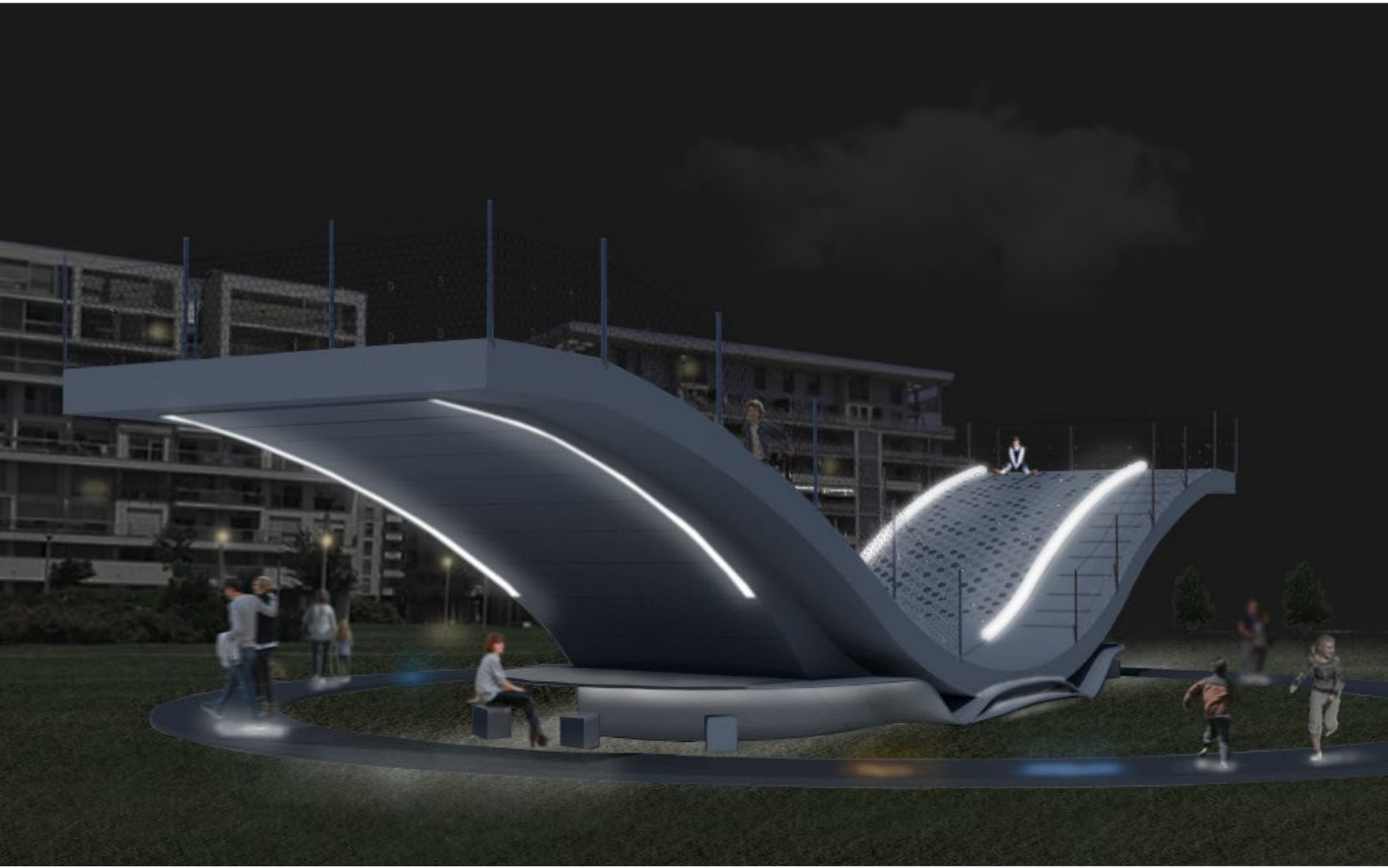
prospetto generale (diurno/notturno)



prospetto lato corto (diurno)

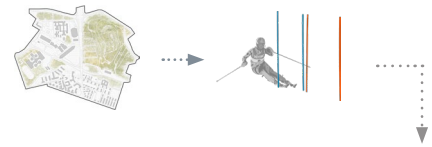


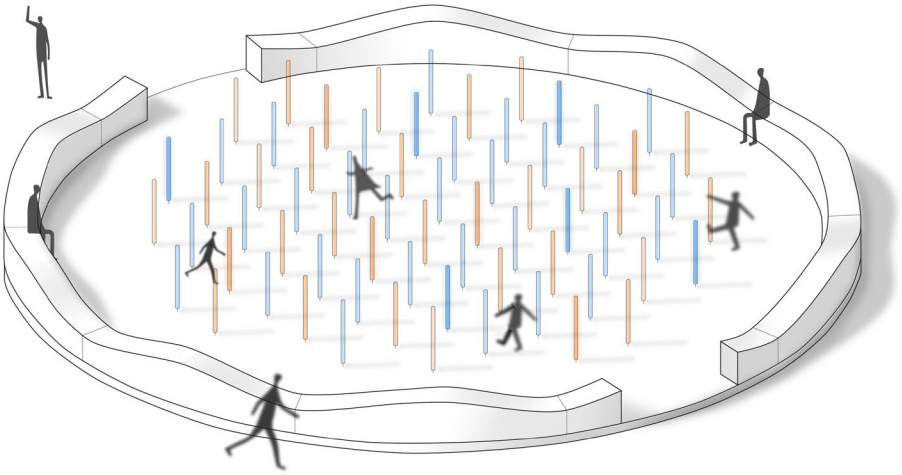
prospetto lato corto (notturno)

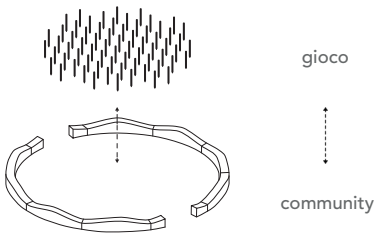


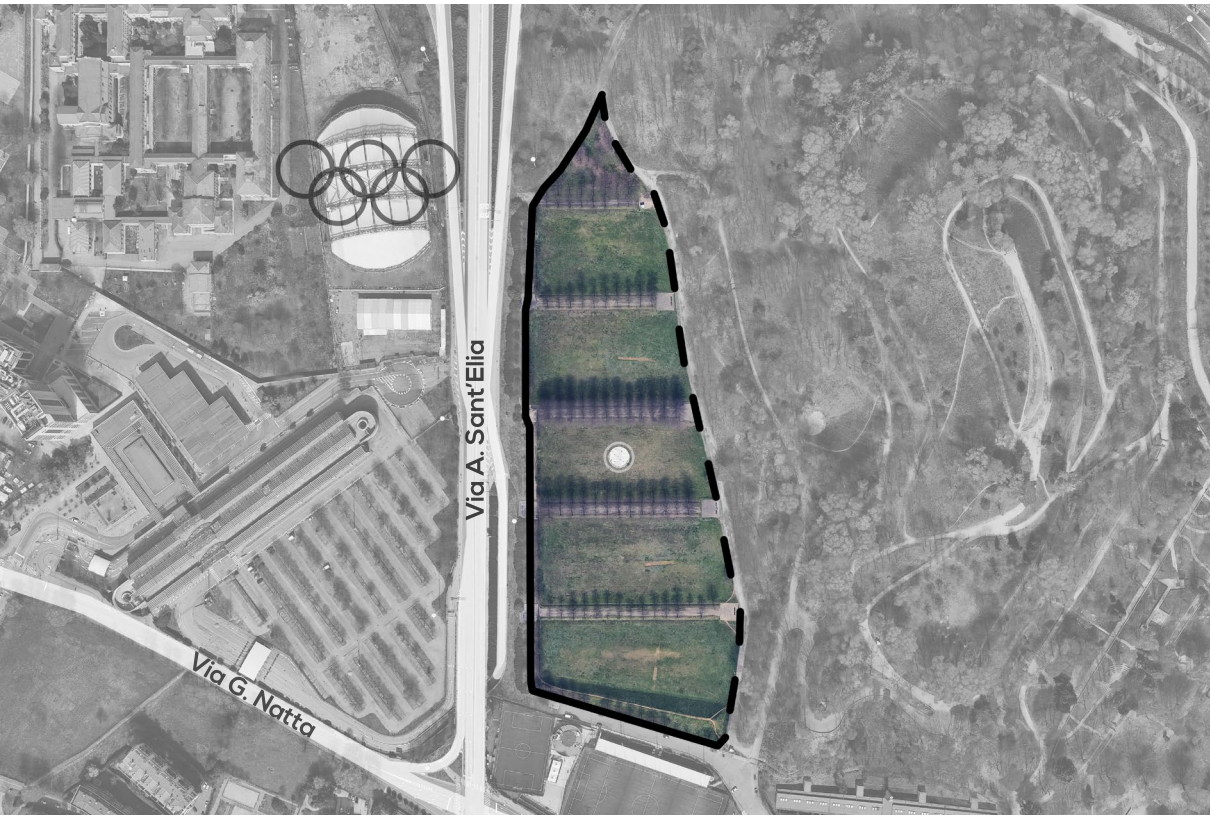
3.4.2 **SLALOM SPECIALE**

La disciplina dello slalom speciale consiste per gli sciatori nel passare attraverso serie di portali o pali ravvicinati. Il playground posizionato in uno dei cinque settori erbosi del Parco Monte Stella dove brevemente fu praticata la disciplina, imita lo sport con l'inserimento di una "foresta" di cilindri arancioni e blu inclinabili, creando così percorsi ad ostacoli per un tipo d'interazione spontanea senza regole o una guidata da effetti luminosi e sonori che tracciano un percorso prefigurato da seguire. La struttura circolare di 20 metri, è composta nel centro dal gioco e sulla circonferenza da un sistema di sedute bianche che seguono un andamento curvo e retroilluminate durante la sera.



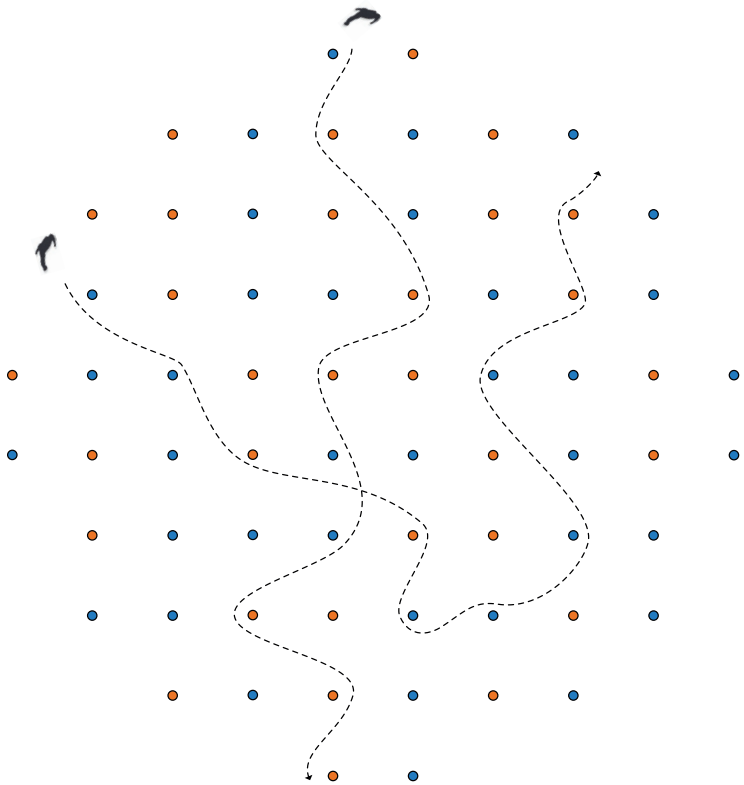




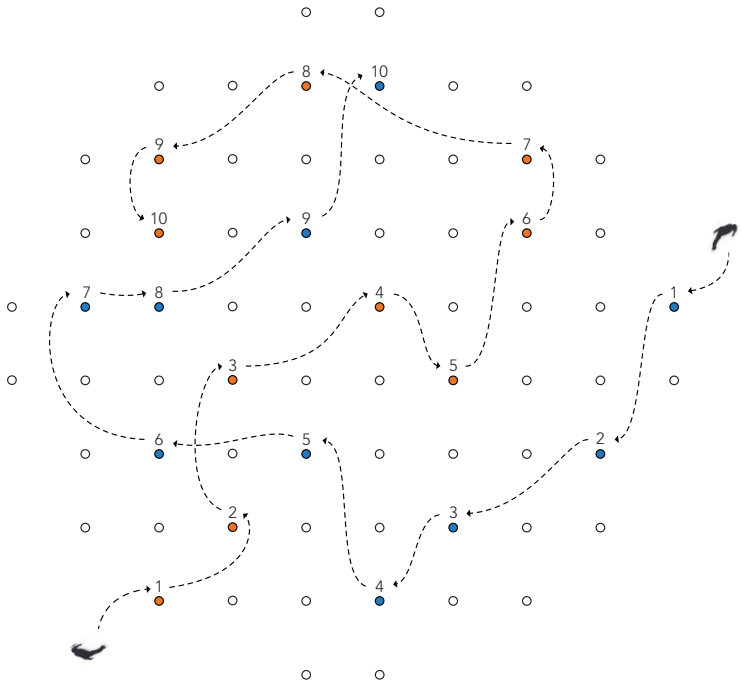


inquadramento dell'area d'intervento nel Parco Monte Stella

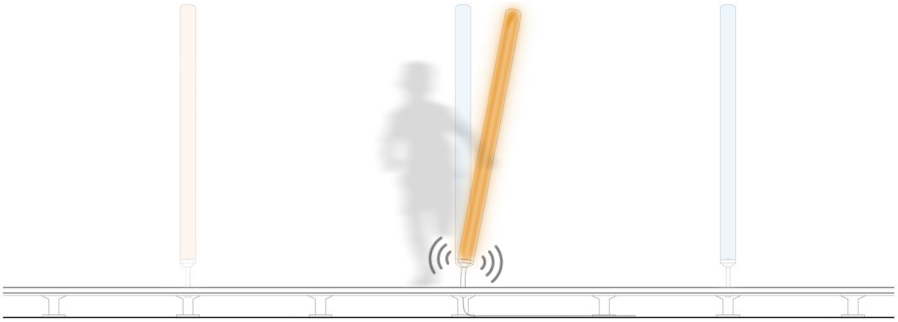
100m



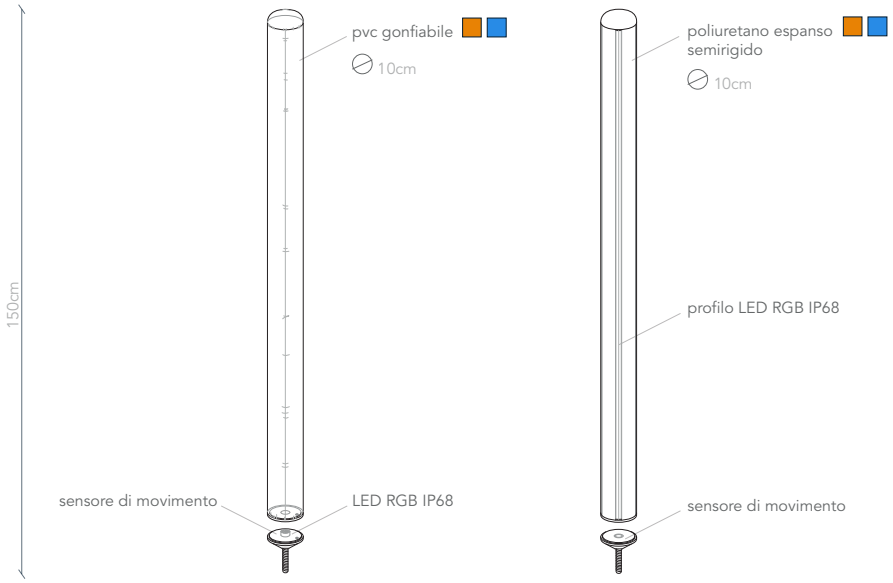
Tipologia d'interazione spontanea non guidata. I cilindri arancio e blu imitano i paletti delle piste per lo slalom speciale, creando un percorso ad ostacoli libero e casuale.



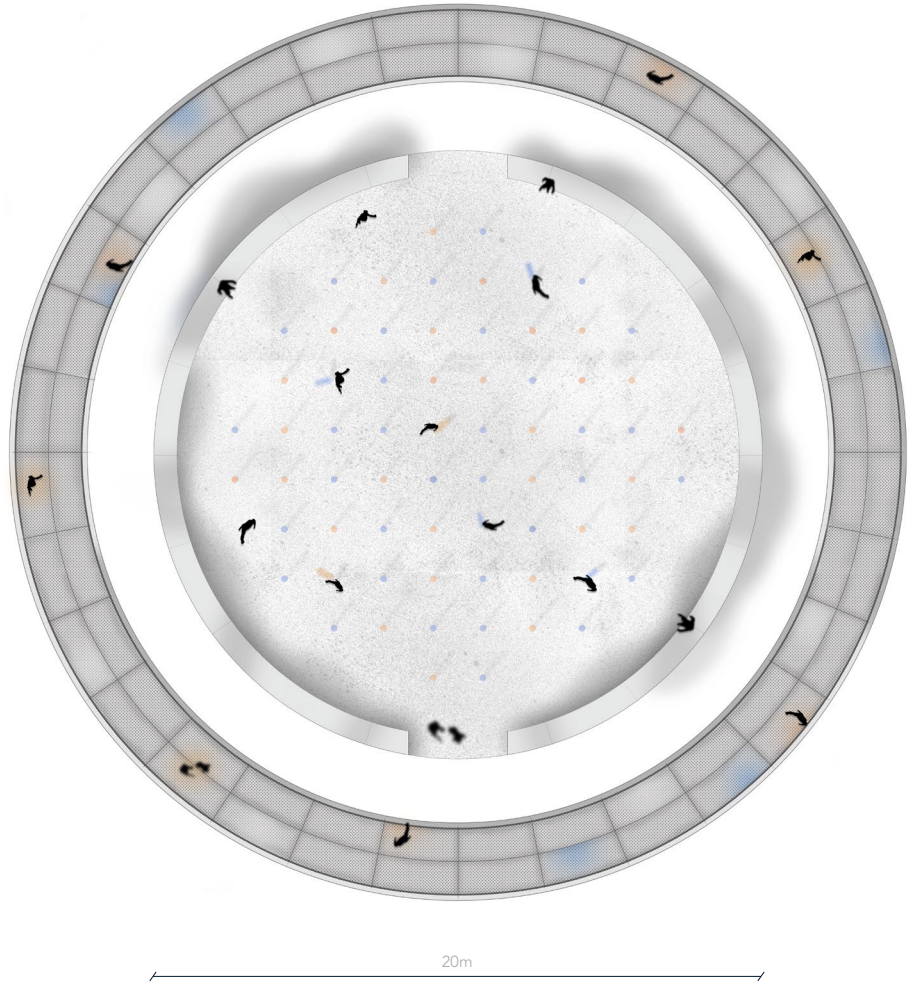
Tipologia d'interazione guidata da effetti sonori e luminosi. I cilindri si illuminano in sequenza andando a creare un gioco di rincorsa con un percorso predefinito.

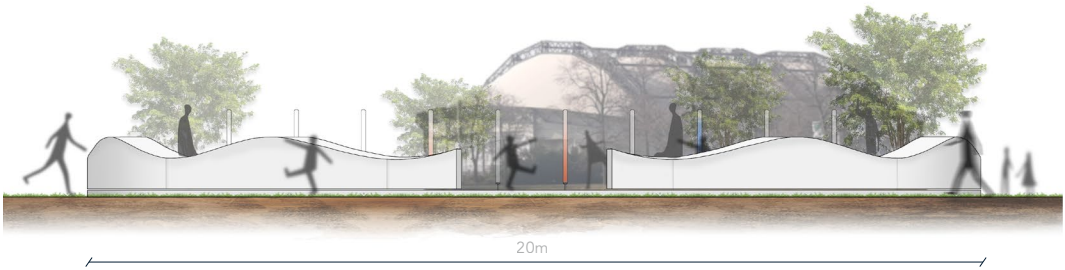


Se raggiunti in tempo prima dello spegnimento della luce durante la sequenza di gioco, i cilindri grazie a sensori di movimento posizionati all'interno della base, emetteranno un suono simile e campionato dall'effettivo rumore emesso dall'atleta sulle piste mentre curva sulla neve e colpisce i paletti.

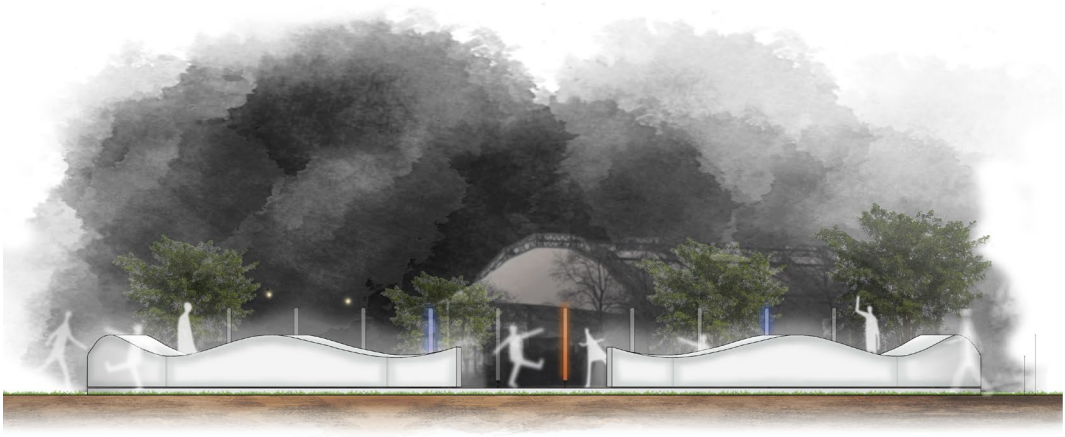


Ipotesi per materiali e configurazioni diverse
per la parte superiore staccabile.


20m



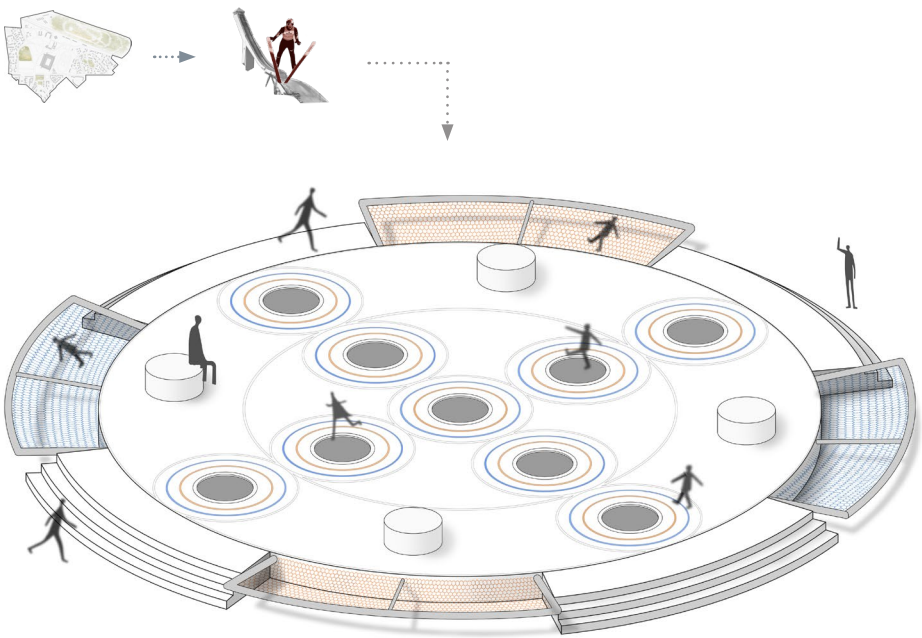
prospetto (diurno)

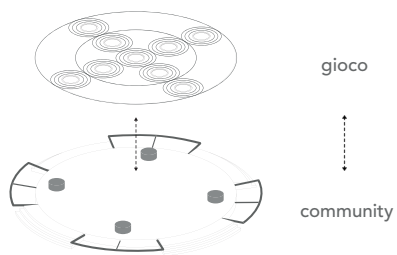


prospetto (notturno)

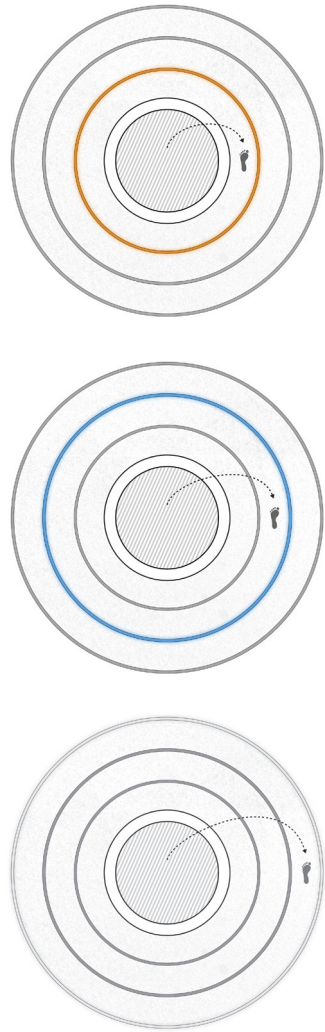
3.4.3 **SALTO CON GLI SCI**

Il terzo playground situato al centro del grande spazio verde del Parco dei Capitani si ispira allo sport del salto con gli sci. La disciplina viene imitata grazie l'inserimento di trampolini tradizionali per parchi gioco, disposti lungo il diametro della struttura; mentre cerchi concentri colorati intorno ad essi rappresentano le distanze da raggiungere e che si illuminano se vi si atterra sopra dopo il salto. Sempre disposte in modo radiale, sono posizionate quattro sedute cilindriche retroilluminate di sera e quattro strutture a rete su cui sdraiarsi, che rimandando alle reti di protezione lungo la zona di atterraggio dello sport olimpico.

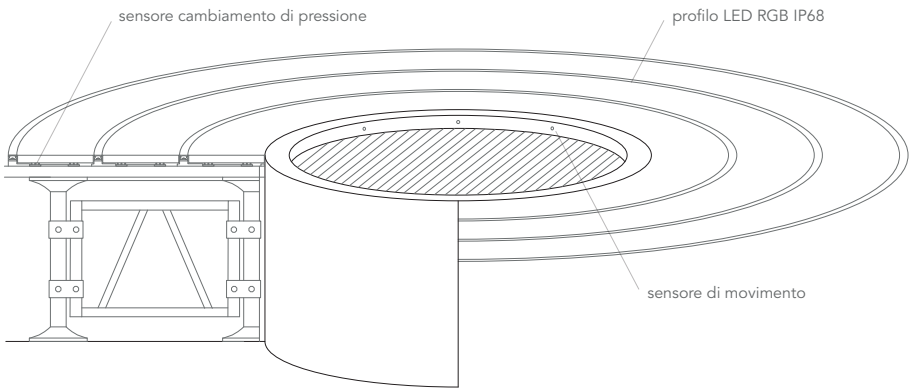




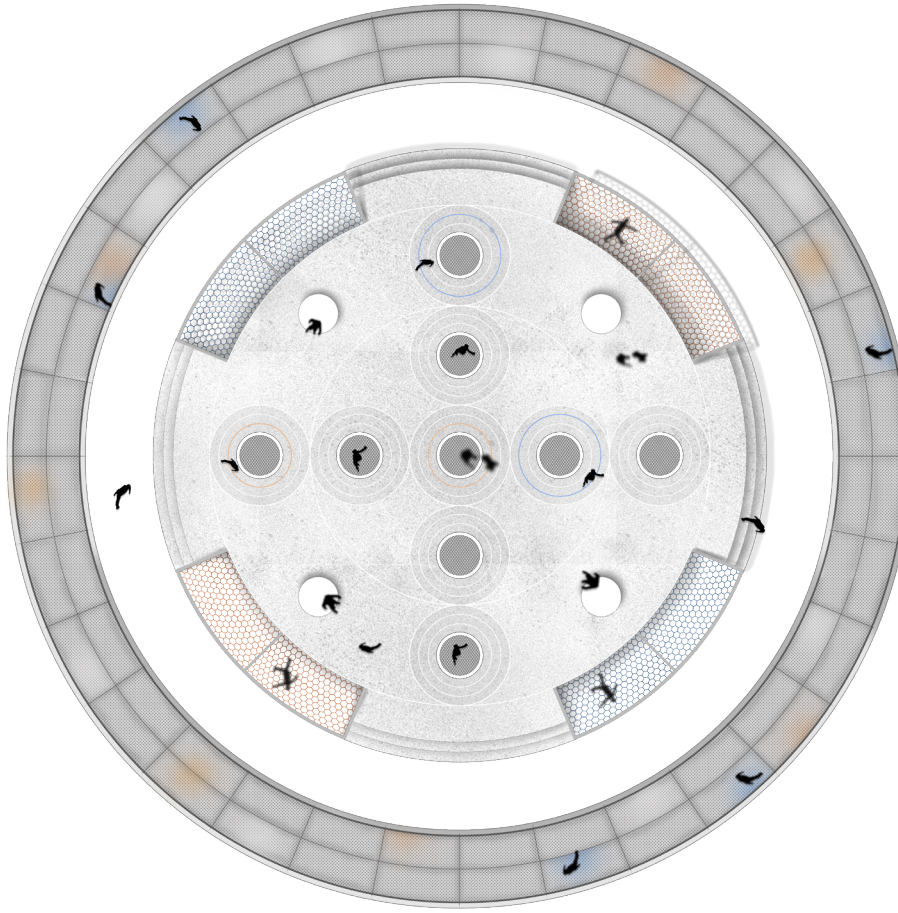
inquadramento dell'area d'intervento nel Parco dei Capitani



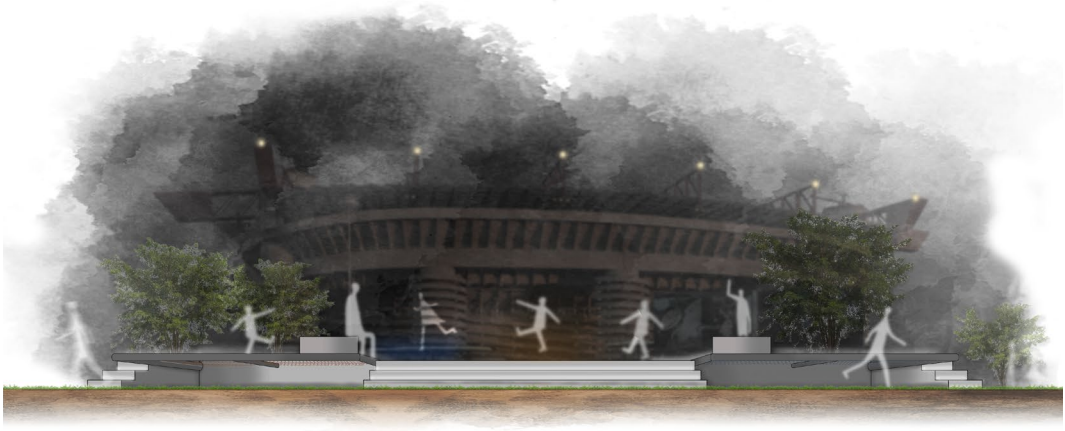
Come gli atleti è possibile sfidarsi in salti sempre più lunghi. I cerchi concentrici, composti da profili LED rgb attorno al trampolino si illuminano rispettivamente di arancione, blu e bianco se dopo il salto si atterra sul primo, secondo o terzo settore.



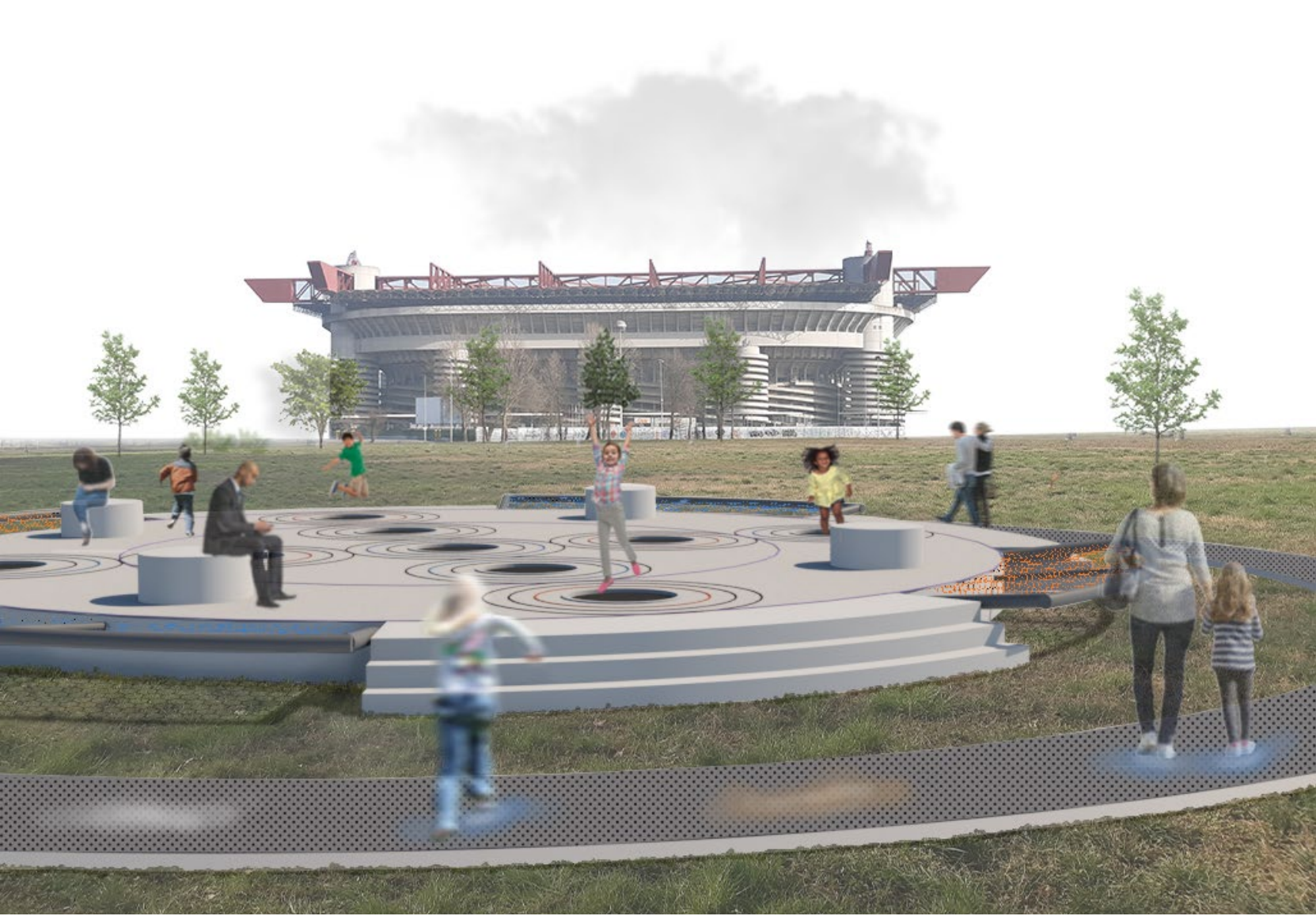
I LED RGB IP68 si illuminano dopo il salto grazie a sensori di cambiamento di pressione posti sotto i pannelli antiurto (EPMD) in ogni settore. Sensori di movimento posizionati lungo la parte interna cilindrica, attivano l'interazione solo se il trampolino è utilizzato.


19,6m

prospetto (diurno)

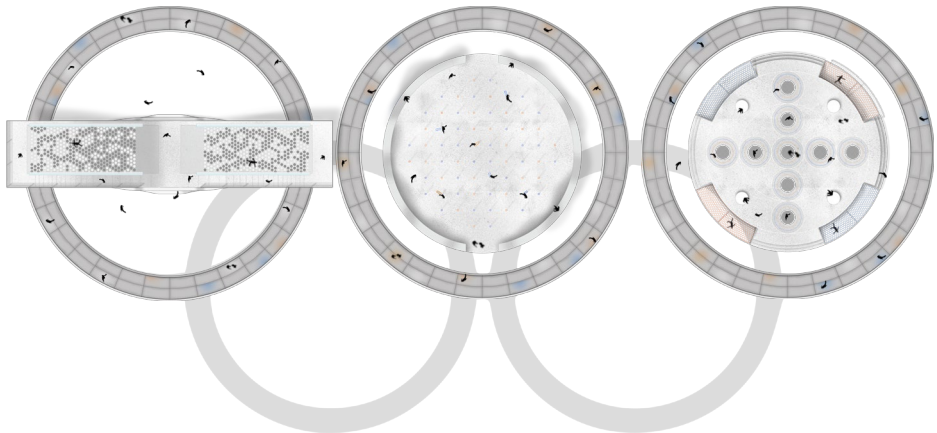


prospetto (notturno)

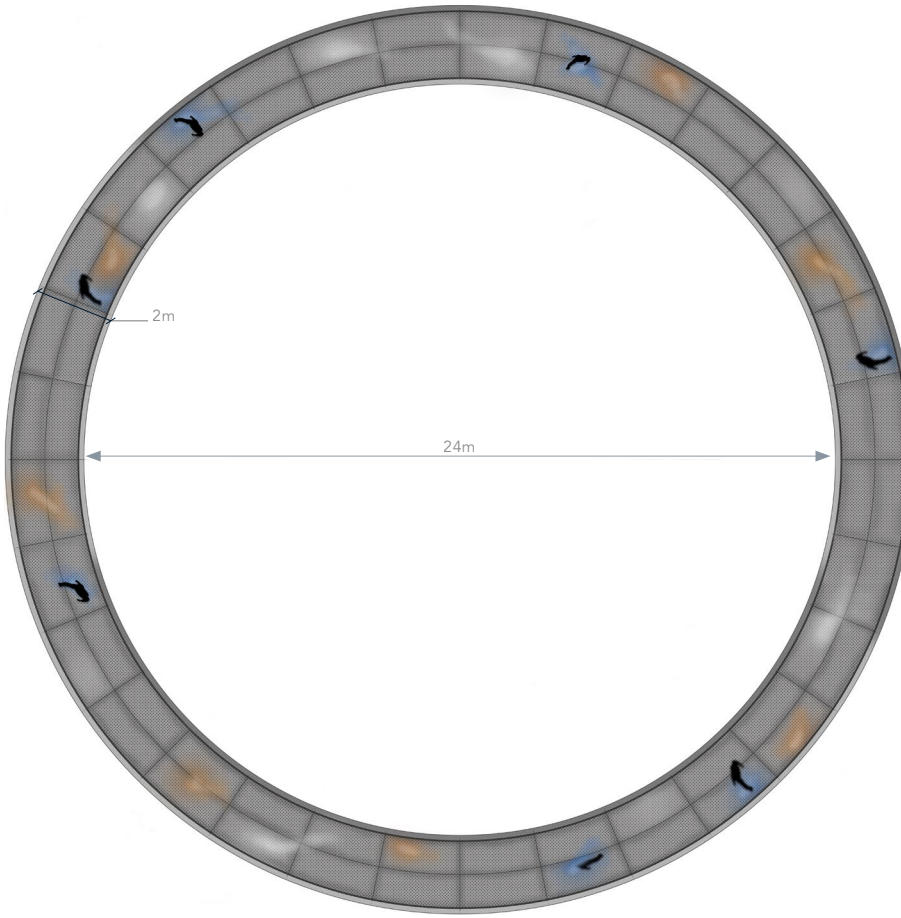


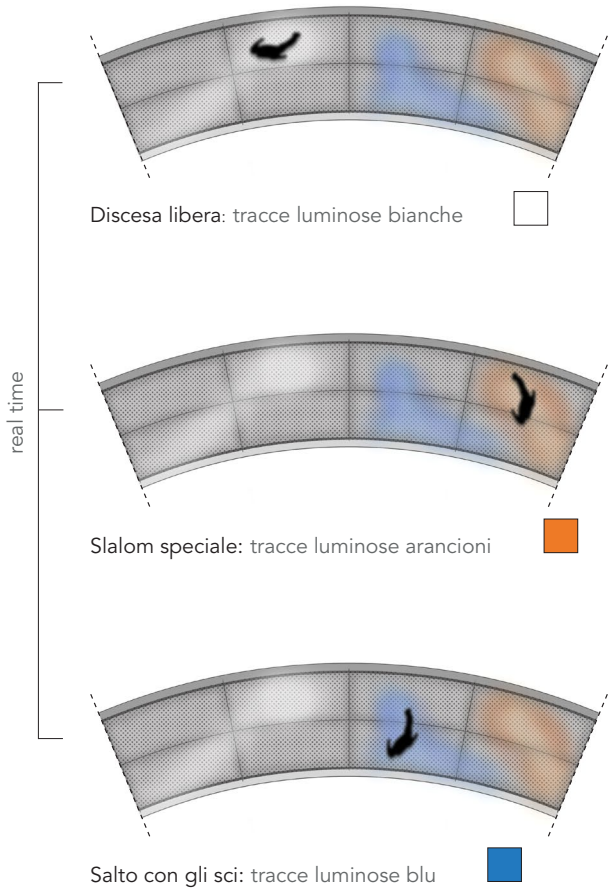
3.5 **RIFLESSI**

Una pavimentazione interattiva composta da pannelli LED sensibili ai cambi di pressione è installata attorno ad ogni playground. Gli anelli rappresentano simbolicamente i cerchi Olimpici che collegano insieme le comunità dei tre quartieri. Camminandoci sopra le persone lasciano tracce luminose del loro passaggio, di colore diverso a seconda del sito in cui si trovano, che in tempo reale vengono riflesse e proiettate sugli anelli degli altri playground, per una partecipazione collettiva a distanza.



Esempi di pavimentazione interattiva ai cambiamenti di pressione.
- **Sensacell interactive LED panels,** Sensacell Corporation **(sopra)**
- **Acqueous,** Jen Lewin Studio, 2017 (sotto)

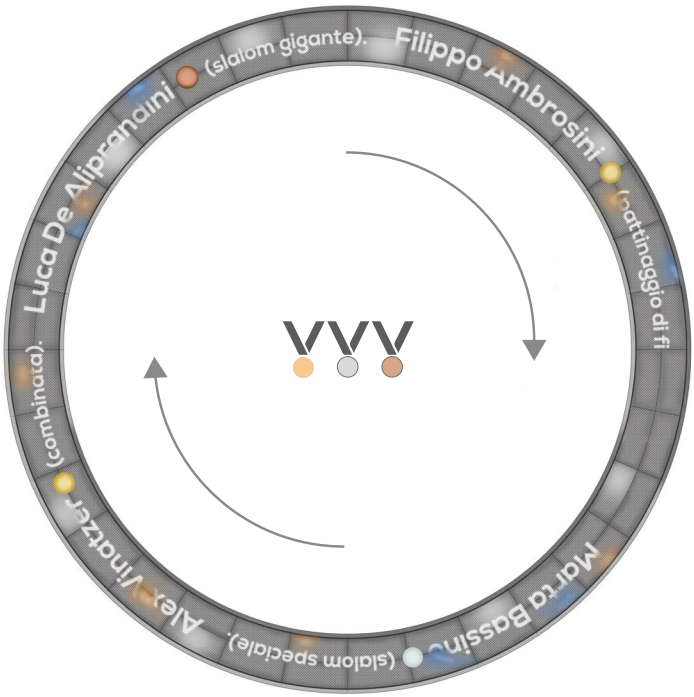

2m
24m


real time
Discesa libera: tracce luminose bianche
Slalom speciale: tracce luminose arancioni
Salto con gli sci: tracce luminose blu

Il medagliere

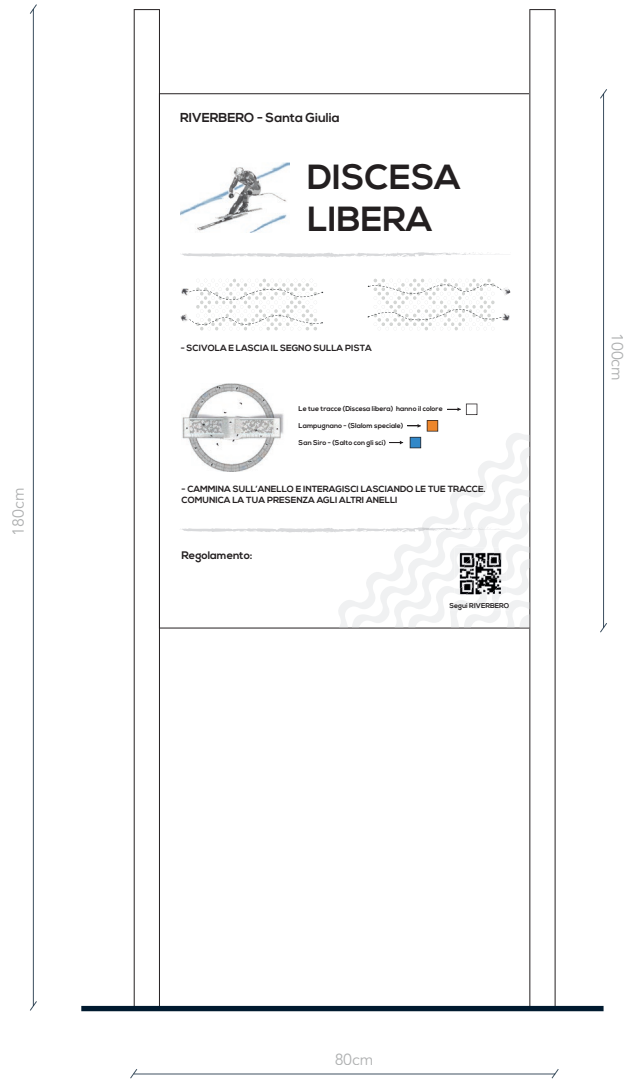
Durante lo svolgimento delle gare, la pavimentazione interattiva grazie alla possibilità di configurare background diversi, riflette gli andamenti del team nazionale cambiando colore o layout dei pannelli LED. Diventa quindi un mezzo di partecipazione e comunicazione diretta con le Olimpiadi.

Gli anelli diventano un medagliere cambiando colore in base alle medaglie oro, argento e bronzo vinte dagli atleti italiani.



Seconda versione in cui i pannelli mostrano non solo le medaglie vinte, ma anche i nome degli atleti e le discipline in cui hanno gareggiato, in un layout a rotazione.

3.6 **COMUNICAZIONE**



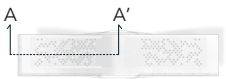
Pannello informativo per Discesa LIbera, con regolamento e spiegazioni delle tipologie d'interazione, dalla forma che imita i portali presenti lungo le piste da sci.

Pannello informativo per Slalom speciale

Pannello informativo per Salto con gli sci

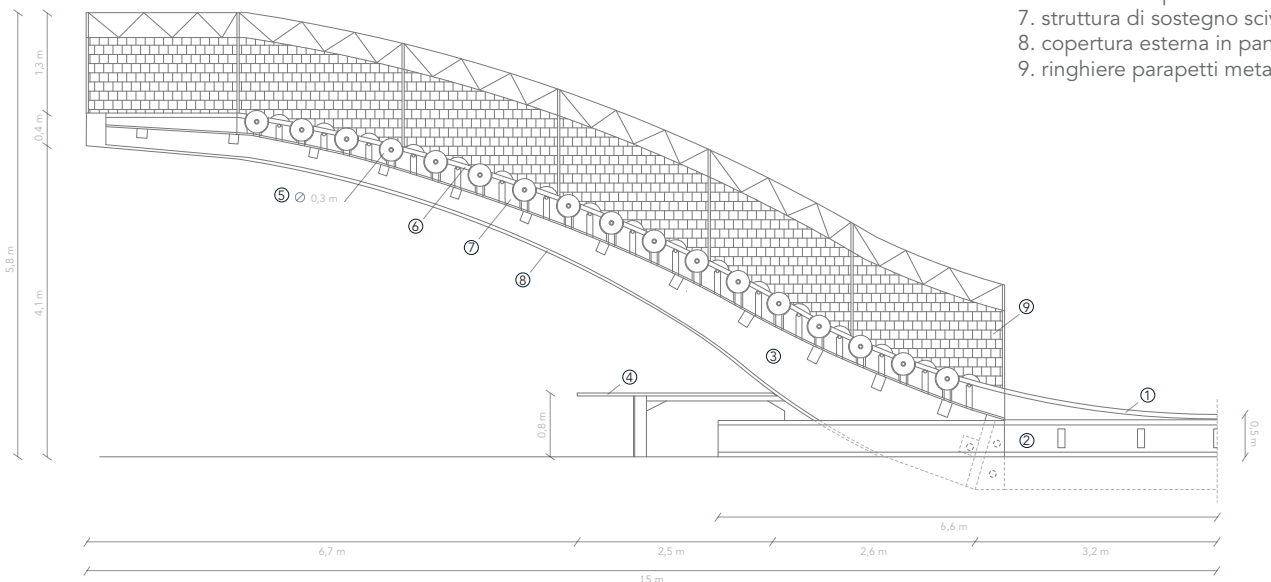
Wayfinding orizzontale dipinto lungo i marciapiedi che collegano luoghi principali come scuole o blocchi residenziali al sito di ciascun playground.

3.7 **DISEGNI TECNICI**

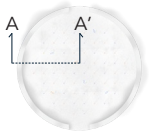


Discesa libera

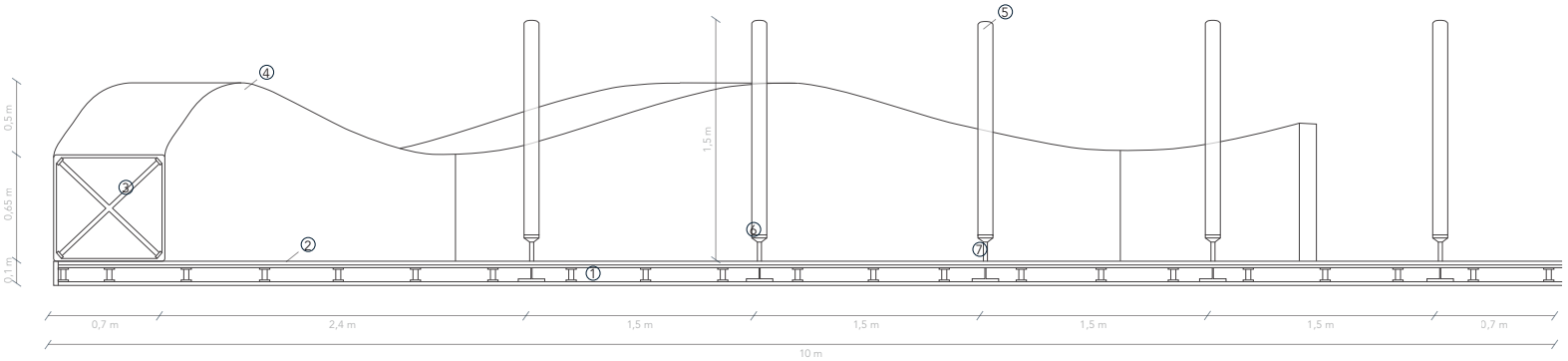
Materiali
1. pavimentazione antiurto (EPDM)
2. struttura base in acciaio
3. trave in legno lamellare
4. pannelli termo formabili (es., Corian)
5. sfere in gomma morbida
6. layer protettivo in schiuma poliuretanica semirigida + esterno in pvc laminato nylon
7. struttura di sostegno scivolo
8. copertura esterna in pannelli d-alluminio
9. ringhiere parapetti metallici



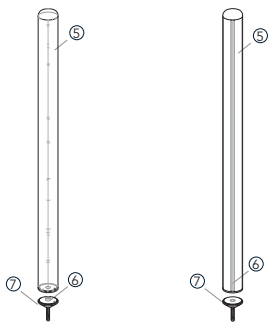
sezione AA' - scala 1:100



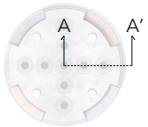
Slalom speciale



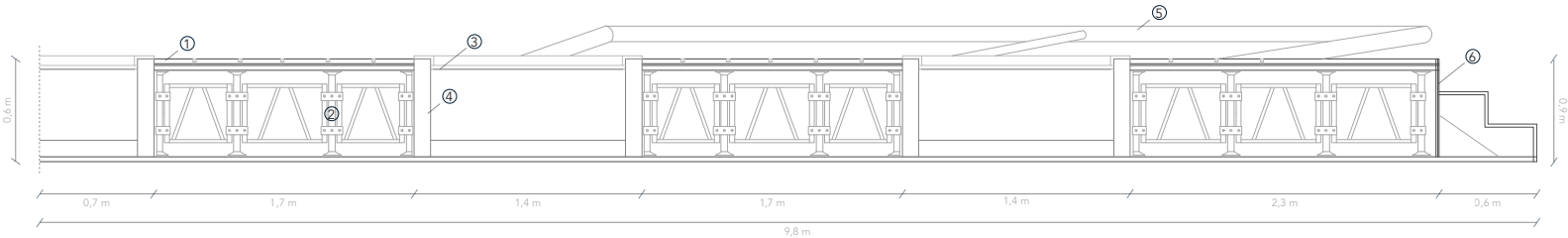
sezione AA' - scala 1:50



Materiali
1. base struttura modulare
2. pavimentazione antiurto (EPDM)
3. struttura di rinforzo sedute
4. polietilene semitrasparente retroilluminato
5. cilindro in pvc gonfiabile o poliuretano espanso semi-rigido
6. LED RGB IP68
7. base componibile con ritorno a molla

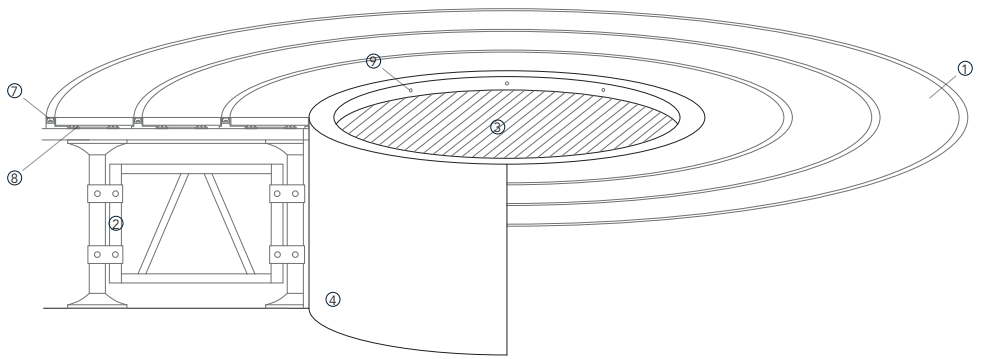


Salto con gli sci



sezione AA' - scala 1:50

Materiali
1. pavimentazione antiurto (EPDM)
2. struttura tubolare modulare
3. tappeto elastico per esterni
4. cilindro per trampolino rinforzato
5. struttura metallica per reti
6. copertura esterna in pannelli d'alluminio
7. profili LED RGB IP68
8. sensori cambiamento di pressione
9. sensori di movimento



particolare - scala 1:10

BIBLIOGRAFIA

A

Azzolini M., *"Imparare dai Playground"*, in Città Creative, pubblicato online nel 2017

B

Bertolo M., De Luca V., *La città interattiva,* in M. Galbiati, F. Piredda, *Visioni Urbane,* Franco Angeli Editore, Milano, 2012

Branzi A., *No Stop City: Archizoom,* HYX Edition, 2006

Bryant J., *"Play and Trasformation",* in Drain Magazine, 2006

C

Caillois R., *I Giochi e gli Uomini. La maschera e la vertigine,* Bompiani, 2000

Chappelet J.L., "*Mega Sporting Event Legacies: a multifaceted concept",* University of Lausanne, Svizzera, 2012

Chappelet J.L., Ferrand A., Séguin B., *Olympic Marketing*, Routledge, New York, 2012

Chatziefstathiou D., *The Changing Nature of the Ideology of Olympism in the Modern Olympic Era,* Loughborough University's Institutional Repository, 2005

Cirifino F., Rosa P., Roveda S., *Studio Azzurro ambienti sensibili. Esperienze tra interattività e narrazione,* Mondadori,1999

Clement G., *Manifesto del Terzo paesaggio,* Quodlibet, Macerata, 2005

D

Dal Bò V., *"Il ruolo della dimensione ludica nell'arte interattiva",* tesi di laurea Università di Bologna, 2006

Davis B., *"State of the Culture, Part I: Museums, Experiences, and the Year of Big Fun Art", in Artnet News, 27 dicembre, 2017*

Debord G., *"Report on the Construction of Situations",* Knabb, 1981

Dorfles G., *Il feticcio quotidiano,* Feltrinelli, 1988

E

Eluard P., Breton A., *Dictionnaire Abrégé du Surréalisme,* Corti, 1989

Eventstructure Research Group, The Guardian, 8 giugno,1970

G

Gold J., Gold M., *Olympic cities : city agendas, planning and the world's games 1896 to 2016,* Routledge, 2011

Grosz E., *Architecture from the Outside: Essay on Virtual and Real space,* MIT Press, Londra, 2001

Guttmann A., *The Olympics: a history of the modern games,* 2nd edition, University of Illinois Press, 2002, cit. p.36

H

Huizinga J., *Homo Ludens,* Einaudi, Torino, 2002

Hiller H., *Host cities and the Olympics: An interactionist approach,* Routledge, 2014

K

Kahn L., Stonorov O., *"Why Urban Planning is your Responsability",* in Better Living, 17, 1943

Kamekura Y., *"Graphics",* in *Japanese design: A survey since 1950,* Philadelphia Museum of Art, Exhibition catalog

Kennel J., MacLeod N., *"A grey literature review of the Cultural Olimpiad"* in Cultural Trends, Marzo 2009

Konijn J., *"The Playful City: From the 1960s strive for spontaneity to today's space of entertainment"*, in FA Failed Architecture, 4 ottobre 2018

Kortbek K., Grønbæk J., "Interactive spatial multimedia for communication of art in the physical museum space", In The 16th ACM, Vancouver, 2008

L

La Pietra U., *Attrezzature urbane per la colletività: cinquantasette disegni di riconversione progettuale,* Corraini, 2013

Lefaivre L., Doll H., *Ground-up City: Play as Design Tool,* 010 Publishers, 2007

M

MacAloon J.J., *"Sport, Science, and Intercultural Relations: Reflections on recent trends in Olympic scientific meetings"* Olympika: The International Journal of Olympic Studies, I, 1992

MacAloon J.J., *This great symbol: Pierre de Coubertin and the origins of the modern Olympic Games,* Routledge, New York, 2008

Migliore I., Servetto M., Lupi I., Brule T., *Space morphing: Migliore+Servetto temporary architecture : trasformazioni di architettura contemporanea,* 5 Continents, 2007

Migliore I., Servetto M., Lupi I., *Look of the City: Torino Olimpiadi Invernali 2006,* Corraini, 2006

Monclus F., in MacRury I., Pointer G., *Olympic Cities: 2012 and the Remaking of London,* Routledge, 2016

N

Negri A., *Novecento filosofico e scientifico,* Marzorati, Milano, 1991

Noguchi I., *Isamu Noguchi: A Sculptor's World,* Thames and Hudson, Londra, 1967

P

Piccinno G., *Space Design*, Maggioli, Rimini 2008

Piccinno G., Lega E., *Spatial Design for In-between Spaces,* Maggioli Editore, 2012

Poynter G., MacRury I., *Olympic Cities: 2012 and the Remaking of London,* Ashgate, 2009

Price C., Littlewood J., *Fun Palace promotional brochure,* 1964

Perniola M., *I Situazionisti. Il moviemnto che ha profetizzato la "società dello spettacolo",Castelvecchi, 1998*

R

Ricci G., *"Outcomist vince il concorso per lo scalo di Porta Romana"*, in Domus web, 31 Marzo, 2021

S

Sadler S., *The Situationist City,* The MIT Press, Londra, 1998

Smith A., *Events and urban regenaration: The strategic use of events to revitalies cities,* Routledge, 2012

T

Terzi L., Trombin L., *Destressor. Per una strategia di riconversione delle edicole milanesi,* tesi di laurea magistrale Politecnico di Milano, 2014

Traganou J., *Designing the Olympics. Representation, Participation, Contestation,* Routledge, Londra, 2016

Tranti C., *Branding Japanese Olympics,* tesi di laurea magistrale Politecnico di Milano, 2018

V

Van Eyck A., *The Child, the City and the Artist,* Sun Publishers, Amsterdam, 1962-2008

Van Eyck A., *Place and occasion*, in Aldo van Eyck: *Collected Articles and Other Writings 1947–1998,* Sun Publishers, Amsterdam, 1960-2008

Van De Hout J., *"Le Olimpiadi dell'Architettura"*, in Domus n°960, 07/2012

W

Wagenfeld M., Attiwill S., Cherch K., Douglas M., *Urban Interiors. Informal explorations, interventions and occupations,* Spurbuch Verlag, 2013

Withagen R., Caljouw S., *"Aldo Van Eyck's Playground: Aesthetics, Affordances, and Creativity",* in Frontiers in Psychology, 2017

Wyman L., Byrne E. *"Radiant Discord: Lance Wyman on the '68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre"*, in The Gradient, 20 Marzo, 2014

SITOGRAFIA

www.olympic.org
www.polisocial.polimi.it
www.mappingsansiro.polimi.it
www.triennale.org
www.moma.org
www.comune.milano.it
www.milanocortina2026.org
www.designboom.com
www.archidaily.com
www.dezeen.com
www.domusweb.it
www.raumlaborberlin.org
www.orizzontale.org
www.fungcollaboratives.org
www.benedettobufalino.com
www.streetarttechniques.com
www.failedarchitecture.com
www.aplayfulcity.com
www.situazionismo.it
www.jeffryshawcompendium.com
www.interactivearchitecture.org