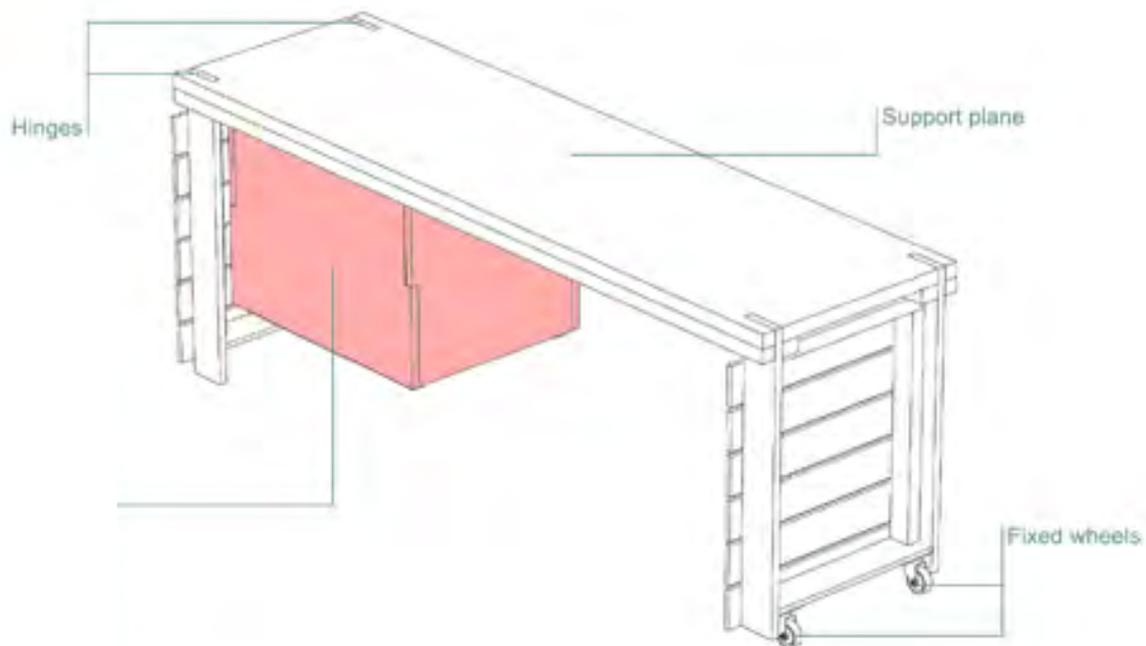


**SAVERIO
MASSARO**





**SAVERIO
MASSARO**

Città Come Cultura

Ordine degli Architetti di Bologna
Via Saragozza 175, 40135 Bologna

Coordinatore del progetto: Pier Giorgio Giannelli
Curatore editoriale: Alessandro Marata
Grafica: Pablo srl

ISBN: 9788894639421
Novembre 2022

19th Century

INKWELLS

18th Century



Indice

pag. 3	Colophon
pag. 6	Città Come Cultura <i>Margherita Guccione</i>
pag. 8	A cosa serve la Cultura <i>Alessandro Marata</i>
pag. 17	Monografia <i>Saverio Massaro</i>

Margherita Guccione

Città Come Cultura

Città Come Cultura è un'iniziativa che è nata nell'ambito della Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura, sviluppando un format che il MAXXI ha realizzato negli scorsi anni, con notevole successo e che, con la terza edizione, è stato ampliato coinvolgendo una rete di istituzioni culturali su tutto il territorio nazionale. Città Come Cultura vuole essere un osservatorio attivo sulla città contemporanea. Italo Calvino diceva che ogni Città riceve la sua forma dal deserto a cui si oppone: la Città è la risposta dell'intelligenza umana, morale, attiva e in continua evoluzione, che richiede conoscenza, analisi e ascolto; parole queste che possiamo considerare come elementi guida per il progetto Città Come Cultura che si propone di conoscere e studiare in profondità i processi di trasformazione, sociale e culturale, che attraversano le città e i territori.

Città Come Cultura utilizza le lenti della creatività contemporanea per attivare percorsi formativi dove l'elemento centrale è il confronto tra esperienze differenti, proprio per riconoscere i fenomeni e valutare l'impatto della Cultura sulle trasformazioni delle città.

Naturalmente in questo contesto le istituzioni culturali rivestono un ruolo attivo nell'assecondare, seguire e comprendere i processi di rigenerazione urbana: dallo sviluppo dei temi legati alla sostenibilità alle risposte ai problemi derivanti dai cambiamenti climatici, alla messa a punto di forme di resilienza e di contrasto delle diseguaglianze sociali, accogliendo le istanze reali dei soggetti più deboli che spesso non hanno voce in capitolo. In altri termini l'idea è di collaborare a costruire una visione condivisa e inclusiva creando i presupposti per una reale partecipazione alle Comunità.

Il binomio che è stato scelto per il titolo rende bene l'interdipendenza di questi due fenomeni, dove i due termini "Città" e "Cultura" sono l'una è espressione dell'altra. Per Cultura è da intendersi non solo il patrimonio materiale e immateriale ma anche la capacità progettuale di tenere insieme la conoscenza

del territorio, la tutela, lo sviluppo e la rigenerazione urbana, dando valore alle comunità e al ruolo sociale che le istituzioni e i progetti culturali possono rivestire.

Mi sembra che complessivamente dall'esperienza delle edizioni realizzate dal MAXXI a Roma e all'Aquila che sono due contesti profondamente diversi - una dimensione metropolitana da una parte, e una città di piccola dimensione investita da progetti di ricostruzione, e quindi da un processo di ridefinizione dell'identità - è interessante rilevare come, Città Come Cultura, possa considerarsi un format riuscito, che riesce ad adattarsi con flessibilità, mettendo a punto dei programmi che vedono festival, eventi, conferenze, workshop e laboratori in relazione al contesto in cui si trovano; questo permette, attraverso i processi citati, una riappropriazione degli spazi pubblici, l'emersione di quelle realtà indipendenti, associazioni, le imprese culturali e creative che, a seguito delle attività formative dei workshop e delle sollecitazioni realizzate dal programma Città Come Cultura, hanno successivamente continuato ad agire e ad portare il loro contributo allo sviluppo dei territori, esercitando in profondità un pensiero intellettuale e progettuale.

La chiave della flessibilità, cioè della capacità adattativa propria di questo format, è uno dei valori che ci ha convinto a sperimentare il progetto in chiave nazionale. Quest'ultimo aspetto è particolarmente importante perché con la terza edizione si è creata una rete di istituzioni e amministrazioni che aderendo al progetto lo hanno declinato a loro modo in direzioni diverse, sperimentando nuove forme di azione e di coinvolgimento: dal MAXXI alla Triennale di Milano, all'Ordine di Bologna, a Parma Città della Cultura 2020, alla città di Taranto. Realtà e contesti differenti che ancora una volta hanno permesso di comprendere come far evolvere questo progetto, verso una maggiore consapevolezza sulla qualità urbana derivata dalla fase post-pandemica e dai nuovi scenari della vita contemporanea.

Alessandro Marata

A cosa serve la cultura

*La cultura è l'unico bene dell'umanità
che, diviso fra tutti, anziché diminuire
diventa più grande*

Hans Georg Gadamer

L'Atlante della cultura. Da Netflix allo yoga: il nuovo soft power, il nuovo libro che il giornalista francese Antoine Pecqueur ha dato alle stampe pochi mesi fa, dimostra e conferma che la nozione di cultura, come molte altre cose negli ultimi decenni, si è ampliata e modificata con grande velocità e ancora si sta ingrandendo e trasformando (Bauman direbbe liquefacendo) sotto la nostra penna o, per meglio dire, sotto la nostra tastiera. Un profluvio di informazioni che ci sommerge e che fa sì che nemmeno un eccellente specialista sappia tutto del suo settore culturale. Per affrontare e contenere questo problema di natura quantitativa Umberto Eco, genio di ironia costruttiva, aveva inventato la tecnica della decimazione che, ad esempio, esortava a leggere un libro su dieci, in ordine di uscita editoriale, di un dato argomento. In questo modo, intendeva dire, si può ridurre di almeno nove decimi la perdita di tempo che è necessaria per approfondire una data questione. Eco scriveva anche: "In realtà esiste una *Ars Oblivionalis* e si chiama cultura, intesa come memoria storica, come insieme di sapere condiviso su cui si regge il gruppo e la società umani. La cultura non è solo un accumulo di dati, è anche il risultato del loro filtraggio. La cultura è anche capacità di buttar via ciò che non è utile o necessario. La storia della cultura e della civiltà è fatta di tonnellate di informazioni che sono state seppellite. Talvolta abbiamo giudicato questo processo un danno e ci sono voluti secoli per riprendere il percorso interrotto: i greci non sapevano quasi più niente della matematica egiziana e ugualmente il Medioevo ha dimenticato tutta la scienza greca.

In un certo senso, però, questo è servito alle diverse culture per ringiovanirsi partendo da zero, per poi recuperare gradualmente il perduto. Altre informazioni sono andate perdute. Non sappiamo più a cosa servivano le statue dell'Isola di Pasqua, e moltissime delle tragedie descritte da Aristotele nella Poetica non ci sono pervenute”.

Analogica e digitale

Il libro scomparirà? Ancora una volta è Umberto Eco, questa volta insieme a Jean-Claude Carrière, a rammentare che il libro è come il cucchiaino, la ruota o il martello. Da quando sono stati inventati è stato impossibile migliorarli. I designer fanno del loro meglio per sfruttare la loro creatività, ma se anche inventano un nuovo spremiagrumi che sembra una scultura di arte moderna, poi non riescono a trattenerne i semi, rendendo vana, seppur molto costosa, la loro invenzione.

Umanistica e scientifica

Un'altra dicotomia che ha assunto una importanza crescente nella cultura contemporanea riguarda la formazione umanistica che non è più in opposizione a quella scientifica. Sempre di più i due tipi di formazione, fino a poco tempo fa dicotomici, si sono compenetrati nella cultura contemporanea. Sono complementari e sono indispensabili in ugual misura in quasi ogni branca della cultura, umanistica o scientifica che sia.

Crossmedialità

Crossmediale è un aggettivo che l'Istituto Enciclopedico Treccani, nel Lessico del XXI Secolo, definisce così: prodotto, storia, contenuto o servizio capace di viaggiare tra più piattaforme distributive e di incarnarsi su media differenti secondo le regole della convergenza. È crossmediale, ad esempio, un film capace di farsi videogioco, sito web, telefilm, fumetto.

La crossmedialità è una delle modalità più pervasive della comunicazione contemporanea. In senso trasversale rappresenta uno dei riferimenti ai quali si è ispirata la call CCC Città Come Cultura.



Orizzontale e Verticale

La trasmissione della cultura, che avvenga in forma didattica o specificatamente disciplinare, ha percorsi ortogonali tra loro. Quella piramidale o verticale ha un suo percorso di approfondimento successivo che porta a saper tutto, meglio dire quasi tutto, di uno specifico argomento. Salvo poi perdersi in un bicchier d'acqua se lo sguardo di distrae verso un orizzonte più ampio. Quella orizzontale invece si nutre di molti e diversi ingredienti. È quindi più flessibile e idonea a comprendere e a volte risolvere la complessità del mondo in cui viviamo. Mondo che tende sempre di più ad essere fluido e dinamico in modo poco controllabile. Esiste quindi una cultura di tipo tuttologico che pare non avere più quell'accezione sempre negativa che aveva in passato. Colpa o merito, forse, di quello strumento enciclopedico istantaneo che è internet. È diventato più importante saper discernere le informazioni nel mare magnum della rete che conoscerle direttamente. Ed è sempre più importante e necessario sapersi difendere dai tranelli della post verità delle fake news e dei fake fact.

Interdisciplinare e diagonale

L'interdisciplinarietà è una delle chiavi per poter controllare la complessità del mondo contemporaneo. Forse un percorso culturale diagonale descrive ancora meglio il bisogno che *l'homo culturalis* ha di districarsi nella giungla dell'informazione culturale che, complice anche il fatto che da alcuni giorni l'umanità ha sorpassato la linea degli otto miliardi di essere umani, è divenuta in gran parte inesplorabile.

Online e Offline

Oramai la linea che divide la nostra vita tra modalità online e offline si è scolorita. Ha ancora senso farsi la domanda: "in questo momento io sono online oppure offline, sono connesso o disconnesso?". Non ha senso perché viviamo in modalità ibrida, che è una delle parole più usate oggi in diversi campi del sapere e della tecnica. Come dice con grande efficacia il filosofo Luciano Floridi molti di noi oggi vivono in modalità onlife, sintesi di perfetta convivenza tra modalità digitale ed analogica, umanistica e scientifica, orizzontale e verticale. In sintesi, diagonale.

Creatività e città

La città è la casa dell'Antropocene. È anche la casa della cultura laddove i teatri, le biblioteche, i parchi, i luoghi per lo svago e lo sport, le piazze ne rappresentano le singole stanze, spazi nelle quali l' homo culturalis trascorre gran parte del suo tempo. Un eccellente studio del Forum Ambrosetti di circa quindici anni fa, dedicato alla creatività, individuava con precisione gli indicatori che contribuiscono a rendere culturalmente ed economicamente eccellente una città, considerando la creatività nella sua accezione di motore propulsivo della crescita culturale e stimolo costante per raggiungere obiettivi sempre più ambiziosi. È intuitivo pensare come le città più creative siano quelle nelle quali si trovano molti teatri, biblioteche, centri sociali, scuole, università. È meno intuitiva invece la corrispondenza che esiste tra creatività, e quindi successo e attrattività, e numero di lingue che si parlano in quella città. Questo fatto è spiegabile se si prende in considerazione il concetto di tolleranza. In questo caso tolleranza significa libertà e disponibilità verso culture diverse, popoli diversi, imprenditorialità diverse. Diverse religioni, abitudini, visioni del mondo, arti, sensibilità. Le città nella quali si parla il maggior numero di lingue nel mondo sono Londra e New York per l'occidente e Tokyo e Shanghai per l'oriente. Come volevasi dimostrare, queste sono nell'immaginario collettivo le città che più di altre garantiscono la libertà di ognuno di noi in termini di opportunità ed imprenditorialità culturale ed economica.

Cultura universale

Nel 2001 l'Organizzazione delle Nazioni Unite ha approvato all'unanimità uno dei documenti più importanti della storia dell'umanità: la Dichiarazione universale dell'UNESCO sulla Diversità Culturale. Fu adottata a Parigi durante la trentunesima sessione della *Conferenza Generale dell'UNESCO*. Purtroppo a tutt'oggi è poco conosciuta e ancor meno applicata.

CCC Cultura come città

La città contemporanea e lo spazio pubblico possono essere descritti e declinati in molti modi: 24hours/smart/slim/active/generic/junk-city. Il delinearsi di nuovi metabolismi urbani, i problemi derivanti dai cambiamenti climatici, la necessità di una maggiore resilienza di cittadini e città, le diversità sociali, che

in questi ultimi mesi si sono acuite e si sono palesate anche in forma di disuguaglianze sanitarie, sono tutte questioni con le quali dobbiamo misurarci quotidianamente.

In particolare, il lockdown ha evidenziato come le disparità, anche con riferimento al godimento e all'uso degli spazi privati e pubblici, siano derivate da una sottovalutazione dei bisogni e delle necessità delle persone, consolidatasi nel corso degli anni. Lo spazio privato e quello pubblico sono i due elementi costitutivi della Città, attraverso cui favorire il benessere delle persone e la capacità di esprimere le proprie diversità, mettendole in comune con gli altri e arricchendo, in questo modo, la Comunità.

Spesso le Istituzioni non sono in grado di intercettare per tempo le rapide trasformazioni dei bisogni e delle necessità, specialmente delle Comunità meno rappresentate e quindi più deboli. Altrettanto spesso il mondo associativo, con movimenti spontanei che nascono dal basso, in modo del tutto informale, si fa carico di mettere in evidenza le richieste dei cittadini, traducendole in istanze reali, cercando di trovare soluzioni, di dare voce a chi ne ha meno, di includere tutti all'interno dei percorsi decisionali.

È necessario quindi che tutti i soggetti attivi possano contribuire a definire una visione condivisa e le modalità della sua attuazione quanto più possibile in modo inclusivo.

La cultura, così come descritta nella Dichiarazione Universale delle Nazioni Unite, è uno dei più importanti fattori caratterizzanti la resilienza delle Comunità e quindi, al pari della biodiversità, la diversità culturale va ricercata e promossa in tutte le sue forme possibili. Architetti, designer, sociologi, artisti, musicisti, fotografi, cineasti, scrittori, storici, pedagoghi, insegnanti, poeti, performers, attori, sceneggiatori, urban writers, antropologi, filosofi, economisti, scienziati e ricercatori sono stati invitati a presentare un loro contributo nelle forme indicate dal bando.

La call CCC - *Città Come Cultura* è stata articolata in quattro sezioni: Progetti, Parole, Immagini e Fotogrammi. Ogni autore ha potuto quindi scegliere in quale dei quattro ambiti culturali presentare il suo contributo.

L'ambito Progetti è stato dedicato ai contributi grafici di tipo progettuale: architettura, design, allestimenti, restauro, interni, arte, spettacolo. L'ambito Parole è stato dedicato ai contributi di tipo saggistico letterario. L'ambito Immagini è stato dedicato ai contributi di tipo artistico e fotografico. L'ambito Fotogrammi è stato dedicato ai contributi di tipo audiovisivo.



La Commissione giudicatrice era costituita da Tommaso Dal Bosco, Fondazione iFel; Davide Rizzo, regista; Dado, street artist; Laura de Marco, fotografa; Alessandra Landi, sociologa urbana; Emanuele Urso, filosofo; Alessandro Marata, architetto, coordinatore della giuria. Ad ogni vincitore di ognuno dei quattro ambiti culturali è stata dedicata una monografia, che l'autore ha gestito in autonomia per quanto riguarda l'impaginazione e i contenuti.

A cosa serve la cultura

Quasi quindici anni fa è stato pubblicato un libro nel quale una serie di autori hanno raccontato la loro visione sull'utilità della cultura. Scrittori, filosofi, giornalisti, psicologi, storici hanno scritto di memoria, i-cultura, accademia, illuminismo, libertarismo, uman-ismi, mondo globale, libertà intellettuale. Questo libro, preziosa fonte di cultura e di insegnamento, si intitola, come la presente introduzione, *A cosa serve la cultura*. Un ringraziamento particolare va quindi alla casa editrice Il Saggiatore che ha dato alle stampe questo interessante e stimolante libro.

Bibliografia

- AA.VV. (2008). *A cosa serve la cultura*. Trento
R. H. Thaler, C. R. Sunstein (2014), *La spinta gentile*. Milano
U. Eco, J-C. Carrière (2017), *Non sperate di liberarvi dei libri*. Milano
Y. N. Harari (2019), *21 Lezioni per il XXI secolo*. Milano
G. Solimine, G. Zanchini, (2020). *La cultura orizzontale*. Bari
E. Meyer (2021), *La mappa delle culture*. Macerata
E. Morin (2021), *Lezioni da un secolo di vita*. Milano
A. Pecqueur (2021), *Atlante della Cultura*. Torino

ESERCIZI DI RESILIENZA

NOTE E IMMAGINI SULLE PRATICHE CULTURALI NELLO SPAZIO PUBBLICO IN TEMPI INFRA-PANDEMICI

Questo scritto propone una riflessione sul rapporto tra spazio pubblico e pandemia, e sull'influenza che quest'ultima ha avuto sulle pratiche culturali. La riflessione si sviluppa attraverso la selezione di alcune esperienze significative che servono a fissare e mettere a fuoco alcuni temi e aspetti rilevanti, come la prossimità, il modello on-demand e la resilienza delle comunità. Il loro insieme costituisce una prima possibile mappa di orientamento e, allo stesso tempo, una lente di filtraggio e di approfondimento per il prossimo futuro. In alcuni dei casi menzionati, chi scrive è stato direttamente coinvolto.

Tutti i casi in forma essenziale riflettono sulle opportunità offerte dal distanziamento interpersonale per l'elaborazione di format e processi sperimentali a impatto sociale.

Città, pandemia e corpi

Da tempo la scienza e la letteratura avevano anticipato l'arrivo di nuove pandemie. Nonostante ciò, le città hanno mostrato una grande inerzia all'adattamento per questi shock. Un ulteriore portato di consapevolezza e di complessità è stato offerto da Richard Horton, direttore della nota rivista The Lancet, secondo cui la covid-19 non è una pandemia bensì un caso di sindemia, termine che deriva dalla crisi delle parole sinergia, epidemia, pandemia ed endemia.

L'antropologo medico Merrill Singer introdusse tale concetto negli anni '90 al fine di intendere l'interazione sinergica tra due o più malattie, la cui influenza reciproca negativa risulta infatti notevolmente accentuata in contesti caratterizzati da disparità sociali, difficoltà economiche, inadeguato accesso alle cure, discriminazione e migrazione.

In definitiva, Horton ha un messaggio per i progettisti contemporanei: abbandonare il determinismo progettuale per avviare pratiche basate sul pensiero sistemico ed ecologico; infatti, egli afferma che la salute sociale dipende dal fallace modello di sviluppo e di abitare che si continua a perpetrare nonostante le ormai evidenti criticità che dimostra.



La città segregata della quarantena, vittima della paura, della paralisi, del collasso sanitario si caratterizza per un incremento combinato dei sistemi di profilassi, eterodirezione, biometria e controllo da remoto, dando seguito alla richiesta totalizzante di ambienti urbani sicuri, puliti e ben funzionanti, già incorporato nell'immaginario della smart city. Tale immaginario si è sviluppato a immagine e somiglianza delle tecnologie digitali, acquisendone le caratteristiche: esso presuppone condizioni spaziali lisce (smooth), fluide e privi di attriti (frictionless), a cui segue spesso l'applicazione di modelli rigidi, chiusi ed esclusivi (SENNETT 2018).

La pandemia concorre a surrogare molte dimensioni della socialità e della vita urbana attraverso le tecnologie digitali: lo spazio pubblico viene privato del suo portato di serendipità ed empatia e la relazione diretta corpo-ambiente risulta, quindi, sempre più mediata da nuove protesi e proxy. Le impronte digitali, l'iride, il volto, la geometria della mano, la voce, la temperatura corporea costituiscono un apparato di informazioni scansionate, registrate ed archiviate attraverso interfacce biometriche touchless per azzerare le occasioni di contatto e ridurre le possibilità di contagio.

A dispetto di numerose soluzioni come distanziatori, ganci o maniglie in plastica emerse in questi tempi per evitare il contatto diretto con le superfici, i pulsanti e le maniglie, il dispositivo do-it-yourself "Push" proposto dal designer Thor ter Kulve (fig. 1) indaga, invece, nuove ergonomie e relazioni tra corpo e spazio pubblico. Il suo è un approccio che investe sulle capacità di adattamento e di apprendimento dell'individuo, traducendo concretamente i principi del design for all e dello universal design.

Invece che proporre nuove modalità per interpretare la distanza, il designer olandese cerca di ridefinire una condizione di contatto lasciando aperte molte più possibilità rispetto a quelle fornite dal normale pulsante del semaforo: il dispositivo "push" può essere attivato con il ginocchio, il gomito, l'anca o il bastone da passeggio di una persona. In definitiva, Thor ter Kulve non propone una soluzione contingente, bensì riformula completamente il problema a partire dai suoi elementi fondamentali.

Esercizi di prossimità

La pandemia ha reso necessario immaginare nuovi esercizi per convivere e coesistere immersi in una spazialità ibrida e riprogrammabile, che sia in grado di garantire una prossimità differenziata ed aumentata (CARTA 2020) in ragione delle mutevoli esigenze dell'abitare contemporaneo.

L'illustratore e fumettista britannico Heath Robinson (fig. 2) già nel 1933 immaginava con ironia delle pratiche di vicinato "a distanza", con abitanti intenti a svolgere esercizi fisici o attività di socializzazione a distanza, affacciati alle finestre della propria casa. È una forma di prossimità ludica ai tempi della società industriale che sembra essere l'antesignana delle scene antipaura viste sui balconi e le terrazze di tanti edifici durante il lockdown globale. Tra questi, qui si vuole sottolineare l'importanza e il valore intrinseco delle pratiche a distanza per l'esercizio fisico e l'allenamento (fig. 3, 4), esercizi condotti da personal trainer e docenti condotti negli spazi antistanti le abitazioni.

Questi atti di creatività e di cura propongono un'innovazione dal punto di vista del design dei servizi che può agevolare lo sviluppo di soluzioni low-tech per le politiche dedicate alla silver economy e all'active ageing. Durante il lockdown i tetti, così come i balconi, hanno riacquisito una dimensione collettiva e di comunità; essi sono stati riscoperti anche come spazi per riconquistare un legame con l'esterno e la libertà del corpo (fig. 5).

Nei suddetti casi, si tratta di esercizi che innescano un interessante cortocircuito con le pratiche culturali, performative e teatrali contemporanee.



Città-on-demand

Un ulteriore fenomeno letteralmente esplosivo con l'arrivo della pandemia, che ha influenzato la relazione con lo spazio urbano è dato dai servizi di delivery, che si è diffuso in maniera adattiva e trasversale in diversi settori. L'ascesa di piattaforme come Amazon e Ebay ha concretizzato il modello della città a domicilio (MASSARO 2020), fortemente caratterizzato dai servizi "delivery-on-demand", che negli ultimi anni si sono progressivamente diffusi anche grazie all'uso sempre più massiccio delle tecnologie digitali e alla conseguente crescita del settore "e-commerce". La *deliverification*, divenuta dilagante, è stata l'unica opzione praticabile per molti settori economici e della vita sociale in tempi infra-pandemici. L'impatto di tale fenomeno ha annullato lo spazio pubblico, atomizzando la spazialità collettiva e iper-densificando quella domestica.

A seconda del punto di vista da cui si guarda il fenomeno, è possibile affermare che per alcune attività le opzioni offerte dalla modalità delivery costituiscono una espansione o una riarticolazione dei propri spazi e della propria organizzazione che assume una configurazione reticolare. Dall'altro lato, i soggetti maggiormente equipaggiati e strutturati, proprio in virtù di questa capacità di pervasività, rischiano di azzerare del tutto l'utilità, l'attrattività e quindi la presenza dei servizi di prossimità, con un'incidenza profonda sulla vita sociale in città.

In questa condizione precaria e instabile si sono affermate delle pratiche che risemantizzano i territori dello spazio pubblico e di quello domestico attraverso la consegna a domicilio di format culturali. A proporre una riflessione critica sull'azzeramento del tempo e degli attriti insiti nell'esperienza di uso e fruizione dell'e-commerce ci ha pensato l'artista tedesco Sebastian Schmieg con Gallery.Delivery Milan: Weird Domesticity che consiste in un'indagine critica, avviata già dal 2018, sui format espositivi e sulla condizione dello spazio domestico (fig. 6). Prodotto da Green Cube Gallery e curato per l'occasione da Silvio Lorusso, Gallery.Delivery prevede che il compito del fattorino non sia solo quello di consegnare il prodotto davanti all'ingresso dell'abitazione, ma anche quello di entrare nello spazio domestico per allestire fisicamente la mostra e per mettere in vendita le opere. Weird Domesticity propone una riflessione sull'improvvisa consapevolezza che la casa non sia più al sicuro da nulla, è divenuto un ambiente poroso e permeato dal digitale e che, alla luce di questo, possa essere diventato uno spazio meno familiare e



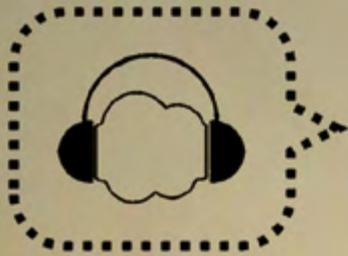
più sconosciuto, da esplorare.

Musei e gallerie espositive da infrastrutture hardware si ricodificano come software urbani per trasformarsi in servizio-performance da “installare” nella propria abitazione, a portata di click, per un breve periodo di tempo prima che essere re-impacchettato e portato via.

Tuttavia, il trend del delivery-on-demand estende la propria portata anche al mondo del teatro, reso ubiquo, distribuito e nomade come nel caso di Ippolito Chiarello, che ha avviato a Lecce un’esperienza di teatro a domicilio, sulla scorta della sua esperienza del Barbonaggio teatrale. Chiarello, durante il lockdown, con il suo spettacolo tascabile contenuto nello zaino-contenitore da corriere, ha portato il teatro nei quartieri al fine di renderlo accessibile e alla portata di tutti, come un servizio essenziale. Nel rispetto delle norme anti-contagio, questa volta lo scenario non è costituito dall’ambiente domestico dell’abitazione, bensì dagli ambienti esterni come cortili o parchi e dagli spazi collettivi delle abitazioni. Di recente l’iniziativa ha trovato terreno fertile proprio a Milano, dove a dicembre 2020 è stata riproposta sotto il nome di Teatro Delivery da USCA – Unità Speciali di Continuità Artistica.

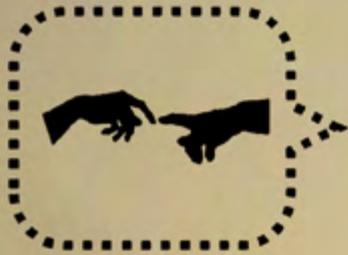






Ascolto

+



Empatia

=



Changemaking

+



**Performing
Media**



Pratiche di prossimità

La pandemia rappresenta uno dei tanti shock che le città hanno fronteggiato nella loro storia e che continueranno ad affrontare con sempre maggiore frequenza. Per questo una nuova cultura dell'abitare ha bisogno di un rinnovato patto tra comunità e ambiente urbano, di una maggiore consapevolezza dei limiti e della capacità di resilienza che gli individui devono fare praticare. In questa lunga fase infra-pandemica i comportamenti e le azioni fondate sulla prossimità sono diventate ad alto rischio. Tuttavia, vi sono state alcune pratiche e sperimentazioni che hanno provato a forzare, disinnescare o ribaltare questo assunto, cercando di testare pratiche e soluzioni che interpretassero il rischio come una opportunità di fare cultura e di abitare l'ambiente urbano. L'associazione Urban Experience da tempo propone il walkabout, un format ludico-partecipativo che combina le conversazioni peripatetiche ad una trasmissione radiofonica nomade, per un'esplorazione urbana partecipata che mette al centro la presenza e il pensiero dei cittadini senzienti. Il metodo consente ai partecipanti di diventare protagonisti di una "azione aumentata" di creazione di senso e live blogging sui social media. Inoltre, smartphone e cuffie collegati ad un ricevitore radio (whisper radio), consentono di trasmettere in diretta su web-radio un flusso radio e di georeferenziarlo sulla mappa interattiva www.geoblog.it (fig. 9).

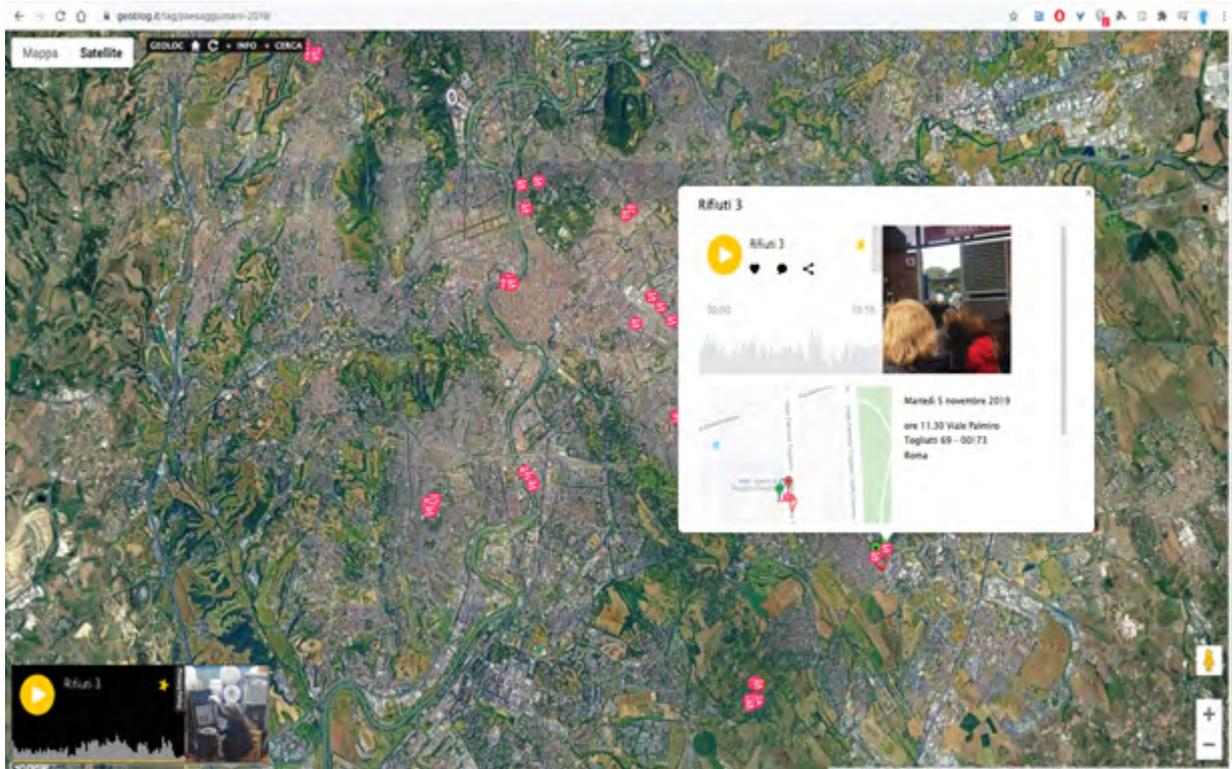
I walkabout si configurano come pratiche politico-poetiche di resilienza e di cittadinanza che, a partire dal 2017, hanno inaugurato anche un filone di ricerca, di approfondimento e di divulgazione volto ad indagare e far conoscere gli spazi del metabolismo urbano della città di Roma, nell'ambito delle attività culturali comunali e in coerenza con i 17 obiettivi delle Nazioni Unite. Attraverso l'iniziativa Recycling Rome è stato proposto un percorso di attraversamento della città per esplorare molteplici spazi di raccolta, selezione e trasporto dei rifiuti; l'azione è proseguita all'interno dei trasporti pubblici per concludersi infine con un workshop volto a immaginare e condividere, insieme all'AMA, possibili evoluzioni degli spazi sia dal punto di vista architettonico che del design dei servizi.

Nella città che è stata capace di trasformare nel tempo la discarica urbana di Monte dè Cocci in un nuovo paesaggio vegetale urbano, sono state organizzate delle incursioni nei luoghi che compongono l'intelaiatura fisica della gestione degli scarti, per comprenderne la relazione con la vita dei quartieri. Questa ricerca-in-azione è proseguita nel 2019 e nel 2020 (anche nella fase infra-pandemica) arricchita da un



MUSOUND

livello artistico-performativo: lo sciame intelligente del walkabout è raggiunto il Centro di Raccolta dei rifiuti di via Togliatti (nei pressi degli studi cinematografici di Cinecittà), diventato un set teatrale per la radio-performance “Ah che bei giorni!” di e con Consuelo Ciatti (Fig. 10), basata sulla riscrittura del testo di Beckett (INFANTE 2020). Così, l'arte performativa interviene per ridefinire la percezione dei luoghi e delle materie scartate, per interrogare la percezione di distanza tra i corpi e gli scarti, formulando nuove possibili forme di prossimità. Attraverso la sinergia attivata con le arti performative si comprende come gli esseri umani siano parte di reti di relazioni complesse che operano a una moltitudine di scale e linguaggi.





Chi scrive ha preso parte anche ad una seconda esperienza definibile come pratica di resilienza in cui le arti performative hanno assunto un ruolo preminente: il festival *So Far So Close*. Esercizi di vicinanza, ideato e prodotto da Fondazione Matera Basilicata 2019 con il supporto della sua Open Design School. Il Festival, tenutosi nei mesi di settembre e ottobre 2020, è stato realizzato con lo scopo di tornare ad abitare gli spazi pubblici attraverso atti performativi di diversa natura e a promuovere nuovi “esercizi di vicinanza”, occasioni di prossimità per ridefinire le relazioni sociali inficiate dalla distanza fisica e dalla paura del contagio. Il programma è consistito in una ricerca-azione attraverso cui indagare l’impatto della pandemia sulla realizzazione di spettacoli dal vivo negli spazi urbani, in particolare in spazi inusuali, residuali o con destinazioni funzionali differenti dallo spettacolo, dal teatro e dalla danza, collocati in alcuni comuni delle aree interne della Basilicata. L’aspetto fondamentale è stato considerare il vuoto causato dal distanziamento non come un divieto da comunicare, bensì come un vettore di ri-mediazione. Ciò è avvenuto attraverso la definizione di nuove soglie e nuovi rituali che attribuissero un valore aggiunto ai tempi e agli spazi vuoti ed indeterminati dell’attesa prima, durante e al termine degli atti performativi. Particolare attenzione è stata rivolta all’interpretazione critica delle norme e della loro comunicazione. Il carattere prescrittivo ed impositivo sia dei dispositivi sia della segnaletica di sicurezza anti-covid si è dimostrato essere inadeguato o scarsamente efficace, perciò la ricerca ha inteso reinterpretare e riformulare, sotto il profilo estetico, la suddetta segnaletica e/o cartellonistica standard, adottando un linguaggio visuale e comunicativo dal carattere empatico ed accogliente. La strategia progettuale, che ha incluso il pubblico, le comunità locali e il team dei volontari, ha fatto uso di tre dispositivi: gli spazi di filtro per l’accoglienza del pubblico e la gestione dei flussi in entrata e in uscita, pensati come ambiti di attraversamento, di ri-mediazione corpo-corpo e di transizione da tanti corpi individuali ad un corpo collettivo (fig. 12); un kit di allestimenti mobili composto da strutture metalliche modulari leggere e flessibili (fig. 13); una segnaletica umanizzata caratterizzata da dettagli fotografici di gesti corporei (fig. 14). Gli esiti della sperimentazione progettuale, insieme ad un denso corpus di riflessioni teoriche degli artisti e di altri esperti invitati e ad un apparato di studio costituiscono il volume *So Far So Close. Pratiche di vicinanza infra-pandemiche*, un manuale open source che mette a disposizione le premesse metodologiche, le lezioni apprese e gli strumenti utilizzati per arricchire il dibattito nazionale sul tema.



Riflessioni finali

Alla luce degli esempi e le riflessioni sin qui condivise, seppur parziali e limitate, emerge un ritratto più ricco e articolato degli spazi urbani -pubblici collettivi e privati- e del loro rapporto con le pratiche culturali. È emblematico come un fenomeno in qualche modo indotto dall'economia delle piattaforme online, consenta alle pratiche culturali e artistiche di rinnovarsi e di tornare a stabilire un rapporto con il pubblico, con gli spazi e con la città nelle condizioni più elementari.

Questi esercizi di cura costituiscono un ritorno alla prossemica come parte fondamentale sia della pratica teatrale sia di tutte quelle qui presentate, che innesca la costruzione di nuove ritualità collettive. La necessità di continuare ad operare per stabilire nuove relazioni tra corpi e spazi urbani, tra innovazione culturale e pratiche dell'abitare, costituisce una di quelle consapevolezze maturate e consolidate con l'arrivo della covid-19 e da cui difficilmente ci si potrà affrancare in futuro.

MAPPA DEI TEMI

Il testo “Esercizi di resilienza” serve come una mappa concettuale per articolare la presentazione di progetti e ricerche condotte dall’autore. Il volume è suddiviso in due macro-sezioni tematiche, all’interno delle quali vi sono saggi che si alternano a schede di approfondimento di singole attività o progetti.

La prima sezione indaga il nesso cultura-metabolismo urbano a partire dalla dissertazione dottorale “Strategie urbane integrate per affrontare la crisi dei rifiuti. Nuove opportunità per un’architettura civica” ed il relativo percorso di ricerca intrapreso, tra accademia e pratica sul campo. Una serie di esperienze come workshop tematici, format partecipativi e progetti per lo spazio pubblico sostanziano l’articolazione del discorso. In questa sezione vi è un focus sulla città di Roma, che costituisce il contesto di riferimento per l’emergere dei temi legati al metabolismo urbano.

La seconda sezione del volume propone un approfondimento sulle pratiche di resilienza legate ai processi di rigenerazione urbana a base culturale e partecipativa, attraverso una serie di esperienze radicate in un arco di tempo di circa 7 anni nel territorio natio, quello dell’Alta Murgia. Qui si intrecciano esperienze di promozione culturale, strategie di rigenerazione urbana, insegnamento accademico, affiancamento della Pubblica Amministrazione locale, ricerca e terza missione dell’Università posta in essere presso l’Università degli studi della Basilicata. Infine, la chiusura costituisce una riapertura del discorso, con temi e pratiche in corso sviluppate attraverso una collaborazione Italia e Messico.

ROMA CAPITAL

13





PROSSIMITÀ E RESILIENZA PER UN METABOLISMO URBANO CIRCOLARE

Gli spazi delle infrastrutture di WM tendono ad essere rifiutati dalle comunità locali che non li accettano nelle abitazioni o nei quartieri vicini (nota come sindrome NIMBY - Not In My Back Yard). Il loro funzionamento deve essere ininterrotto e, allo stesso tempo, sono distaccati dalla vita quotidiana e la loro attività è separata dai comportamenti umani. Come rimarcano Jefferson & Lettieri, “i sistemi che sostengono la città moderna sono tutt’intorno a noi ma nascosti o nel sottosuolo, all’interno delle pareti, dei pavimenti e dei soffitti degli edifici, oppure ci sono resi invisibili in virtù della loro banalità. I loro risultati sono coinvolti di routine, ad esempio attraverso i trasporti e le reti di comunicazione, ma la loro presenza fisica è spesso non considerata” (Jefferson & Lettieri, 2017).

Il funzionamento delle infrastrutture WM è normalmente dato per scontato; pertanto, un contatto e un riconoscimento tra utenti e infrastruttura avvengono solo quando l’operazione viene interrotta e viene rilevato un errore (o bug) di sistema.

Da un punto di vista socio-tecnico, le reti WM funzionano come una scatola nera. In breve, il modello della scatola nera si basa su tre fattori: la visione dell’involucro esterno, il riconoscimento del meccanismo di input e l’evidenza empirica di un risultato finale. Per quanto riguarda il ciclo dei rifiuti, il suo modello di gestione può essere facilmente associato a un modello a scatola nera: la composizione dei flussi non è esattamente nota, il comportamento del sistema di gestione dei rifiuti rimane oscuro o poco chiaro (Graham & Thrift, 2007) e i nodi/ gli spazi, al pari di altre strutture urbane come centrali elettriche e altre sottostazioni, sono presenze urbane opache ed enigmatiche.

La nozione di unblackboxing viene qui introdotta con l’obiettivo di sottolineare e sovvertire la logica della scatola nera delle strutture mute e monofunzionali e di dare una nuova dignità ai materiali post-uso; il termine è mutuato dalla scienza e dalla sociologia e qui ricorda un processo sia socio-politico che spaziale attraverso:

- la decostruzione della complessità dell’infrastruttura attraverso il dispiegamento dei suoi flussi e processi;

- il perdurare della costanza della manutenzione e riparazione verso una riprogettazione delle interfacce fisiche e dei rapporti infrastruttura-utente (Colmellere, 2015);
 - l'introduzione della sensibilizzazione dell'opinione pubblica sugli attuali modelli di produzione/consumo e l'esplorazione delle possibilità offerte dagli spazi legati al ciclo dei rifiuti (Sendra & Sennett, 2020);
- Partendo dal presupposto che nell'era dell'informazione contemporanea "il web ha preso il posto della catena di montaggio, il 'mixité' ha sostituito la zonizzazione, il computer ha sostituito la macchina e la narrazione ha preso il posto della monofunzionalità", allora qual è il ruolo di Reti infrastrutturali di WM in una città post-industriale? Analizzandoli come sistemi socio-tecnici, qui si propone di riformulare lo spreco come driver culturale per il fare città circolare e di scomporre il concetto di unblackboxing in un insieme di azioni per rivelare valore e abilitare nuove forme di performatività sociale e prosumership.

Il nesso metabolismo e cultura: il caso di Peccioli

I rifiuti sono generalmente considerati una nuova risorsa. Partendo da questo, si rischia di estendere e perpetuare la logica estrattiva e consumistica del modello capitalistico. Come sostenuto da Cavé, i materiali urbani post-uso possono essere considerati risorse di common-pool (CPR), ovvero sistemi relazionali semi-decentralizzati gestiti collettivamente (Cavé, 2017). Ostrom ha lavorato a lungo sui beni comuni, definendoli non solo come risorse ma anche come ecosistemi relazionali gestiti collettivamente e basati sulla convergenza.

Inoltre, i nuovi modelli basati sui beni comuni si basano su una strategia più sostenibile e inclusiva, con l'obiettivo di prolungare la vita e il valore di materiali e prodotti; all'interno di un modello di prodotto come servizio in cui gli utenti pagano per la funzione o le prestazioni invece di assumersi la proprietà del prodotto, risparmiando sui costi di manutenzione, archiviazione, riparazione e fine vita dell'utente. Pertanto, i ruoli degli individui e gli errori di sistema vengono riconsiderati e riformulati. In primo luogo, gli individui e le comunità locali non sono più entità passive ed emarginate, ma piuttosto agenti attivi di cambiamento. In secondo luogo, il "surplus" non è considerato un'inefficienza del sistema ma piuttosto un'opportunità per imparare: l'errore non è un fallimento, ma è un atto generativo attraverso il quale abilitare i cittadini e supportare la creazione di città circolari.

Un chiaro esempio è dato dalla discarica di Peccioli in Toscana, le cui attività principali sono lo smaltimento dei rifiuti e la produzione di energia da biomasse, solare ed eolica. È una storia di successo basata su tre fattori: il coinvolgimento attivo della comunità locale, l'attenzione per l'ambiente e l'impatto economico positivo per il territorio. Qui la comunità locale è stata invitata a partecipare direttamente alle attività della società pubblica Belvedere S.p.A. e i suoi ricavi sono reinvestiti in servizi alla comunità. Lo scopo è quello di rafforzare la partecipazione civica, con l'ente pubblico che coinvolge i cittadini come attori attivi che possono prendere decisioni strategiche.



DENTRO IL METABOLISMO DI ROMA

Nonostante si cerchi in vari modi di farli sparire - interrandoli, bruciandoli negli inceneritori, liberandoli nell'aria sotto forma di emissioni gassose o sversandoli in acqua – tuttavia, gli scarti sono destinati a restare, e con loro resta un bagaglio di preziosissime informazioni. Sul potenziale di spazio pubblico insito nelle attrezzature esistenti della filiera del recupero si gioca una partita importante per definire un'infrastruttura urbana che connoterà la città del XXI secolo. Sforzi congiunti sono necessari in due direzioni: verso il potenziamento degli spazi di connessione e di accesso ai nodi della filiera, per consentire un facile approdo e un'adeguata accessibilità, e verso la definizione di combinazioni funzionali che consentano di raggiungere livelli di sostenibilità economica e di efficacia in termini di coinvolgimento dell'utenza. Chi scrive ha concentrato parte delle sue ricerche sulla città di Roma, che, a dispetto di altre città europee, stenta ancora ad adottare efficaci politiche e strategie urbane per produrre meno rifiuti e ripensare la filiera di gestione dei propri scarti. Se si pensa ad alcune aree di recente espansione della città verso il mare, la condizione di isolamento e le caratteristiche spaziali e funzionali dei centri di raccolta esistenti presso Mostacciano, Acilia e Ostia, generano una scarsa efficacia in termini di raccolta e un riverbero negativo sul contesto circostante (Massaro, 2016). Ma ciò è evidente anche nei restanti spazi sparsi sul territorio della Capitale. Essi mancano di servizi di monitoraggio e tracking, di piattaforme per la pesatura dei materiali conferiti e di sistemi di premialità e incentivazione. A ciò si accompagna la mancanza di spazi per attività formative e laboratoriali integrate. Da qui si evidenzia la necessità che tali spazi siano riconcepiti, in un'ottica di mixité, come attrezzature civiche polifunzionali dal maggiore valore estetico e comunicativo. Il ruolo che tali spazi hanno è strategico, poiché sono in grado di valorizzare e sistematizzare una serie di buone pratiche e dare slancio a nuovi modelli economici.

Al fine di estendere il riverbero sul contesto circostante è determinante poter adoperare una serie di vettori mobili o dispositivi urbani, come le bici-cargo per una raccolta più capillare e sostenibile dal punto di vista ambientale; oppure come compattatori e compostiere per sensibilizzare e premiare i cittadini.

Nell'ottica di una strategia che sia efficace, si è reso opportuno, dopo studi e ricerche, proporre un'azione di attraversamento e disvelamento di questi spazi, secondo modalità partecipative in grado di coinvolgere

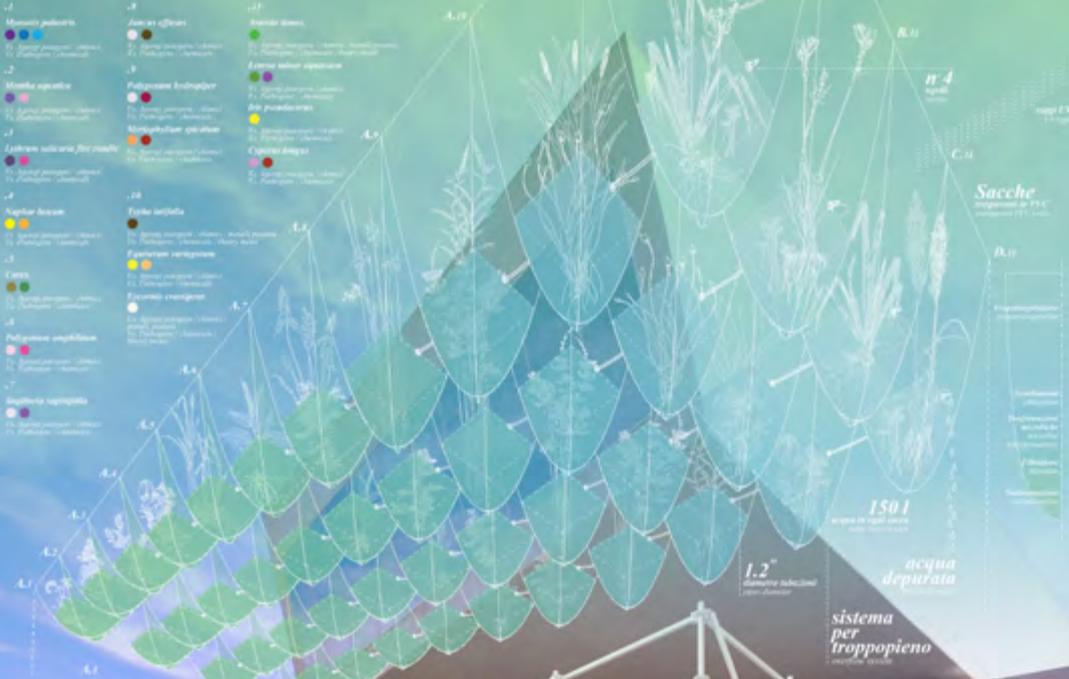
esperti e cittadini.

Un primo tentativo è costituito dal progetto Albula, un dispositivo urbano interattivo che affronta la crisi dell'inquinamento e il degrado del fiume Tevere. L'installazione, progettata da deltastudio e risultata finalista al concorso YAP MAXXI 2016, è ad un tempo spazio urbano e metafora dei mulini che nel passato popolavano il fiume, e rievoca un immaginario popolare dimenticato. Se in passato il mulino generava energia sfruttando il flusso fluviale, Albula interviene nella piazza del MAXXI per innescare una "ecologia inversa": sfruttare il flusso umano per purificare l'acqua del Tevere e restituirla alla città.

Una costruzione concepita come open-source che comprende quattro elementi principali: una piattaforma, un telaio a forma di T in metallo, una ruota idraulica e un serbatoio di accumulo dell'acqua. Dalla struttura in metallo pendono sacche piene di piante fitodepurative che depurano l'acqua del Tevere, depurandola da metalli pesanti, agenti patogeni e chimici, e al contempo forniscono ombra e raffrescamento. Per avvicinare i cittadini al tema dei rifiuti, insieme con l'associazione Urban Experience è stato deciso dedicare una giornata al tema, costituita da due tipi di attività: un'esplorazione urbana che ha attraversato tre luoghi in diversi punti della città, e una sessione laboratoriale sviluppatasi nel pomeriggio presso il coworking Kalipè Lab.

L'esplorazione ha attraversato tre tipologie di spazi: il centro di raccolta di Cinecittà, lungo via Palmiro Togliatti; la rimessa veicoli in Via Sannio, a poca distanza dalle Mura Aureliane nei pressi di San Giovanni in Laterano; il mercato giornaliero in Via Orvieto. Si è trattato di un primo modo di sondare potenzialità latenti e scardinare logiche stantie che invocano la separazione dei flussi e che non tengono conto della diretta interrelazione dei diversi sistemi alla base del funzionamento di un corpo urbano. Le criticità e le potenzialità emerse durante la conversazione nomade "aumentata", con l'ausilio di whisper radio e trasmessa in diretta radiofonica in webstreaming, sono state il punto di partenza per elaborare riflessioni e proposte, nella cornice del recente Piano per la gestione dei materiali post-consumo 2017–2021 approvato dalla giunta capitolina, che prevede una serie di iniziative e servizi immateriali, così come la realizzazione di nuovi spazi. Tra le note principali del piano, i mercati costituiscono uno dei focus e prevedono la riduzione di rifiuti non edibili e il recupero di cibi ancora edibili, da consegnare ai cittadini più bisognosi.





- 1. Monarda didyma
- 2. Zinnia mexicana
- 3. Mimulus aurantiacus
- 4. Echinacea purpurea
- 5. Nephrolepis
- 6. Carex
- 7. Polygonum amplifolium
- 8. Sagittaria sagittifolia

- 9. Zinnia mexicana
- 10. Polygonum amplifolium
- 11. Mimulus aurantiacus
- 12. Echinacea purpurea
- 13. Nephrolepis
- 14. Carex
- 15. Polygonum amplifolium
- 16. Sagittaria sagittifolia

- 17. Echinacea purpurea
- 18. Zinnia mexicana
- 19. Mimulus aurantiacus
- 20. Polygonum amplifolium
- 21. Sagittaria sagittifolia
- 22. Carex
- 23. Nephrolepis

- 24. Echinacea purpurea
- 25. Zinnia mexicana
- 26. Mimulus aurantiacus
- 27. Polygonum amplifolium
- 28. Sagittaria sagittifolia
- 29. Carex
- 30. Nephrolepis

WALKABOUT

RecyclingRome

Venerdì 20 ottobre, ore 11

Partenza da: Piazza di Cinecittà 11 (V.Tuscolana-Metro G.Agricola-Metro Re di Roma-V.Pinerolo-V.Taranto)



WowRifiuti 1



00:00

34:57



WowRifiuti 2



00:00

08:31



RECYCLING ROME

MISE-EN-ESPACE DELLA RICERCA SUI RIFIUTI

Progetto: Lo spettacolo della città (bando Contemporaneamente Roma di Roma Capitale)

Team: Urban Experience

Anno: 2017

Il walkabout conduce cittadini e amministratori ad esplorare in un percorso tematico i luoghi della filiera dei rifiuti gestiti dall'AMA, per comprenderne il funzionamento e le potenzialità, oltre a rilevarne le criticità. Si tratta di luoghi come i centri di raccolta da considerare come possibili spazi pubblici e dal valore educativo, nell'ottica di una città a misura d'uomo e resiliente.

Esplorare la città consente di riconoscerne la sua bellezza anche in quegli spazi a cui spesso non poniamo attenzione o che addirittura respingiamo. È proprio con questo rinnovato sguardo che inteso dedicare due attività venerdì 20 ottobre al tema dei rifiuti, nell'ambito del programma Lo spettacolo della città presentato con l'associazione Urban Experience per il bando Contemporaneamente Roma.

Si tratta di una mise-en-espace che ho proposto in virtù della mia ricerca condotta a Sapienza Università di Roma e presentata nella recente dissertazione dottorale dal titolo Strategie urbane integrate per affrontare la crisi dei rifiuti urbani. Nuove opportunità per un'architettura civica (a breve sarà pubblica e accessibile online). Abbiamo attraversato Roma da Cinecittà a San Giovanni, muovendoci in alcuni degli spazi legati al ciclo dei rifiuti e gestiti dall'AMA. Nella mattinata siamo partiti con l'esplorazione del centro di raccolta in via Palmiro Togliatti, che abbiamo scoperto essere, conversando con una responsabile dell'AMA, un luogo molto frequentato, in particolare dagli anziani che vi si recano a piedi anche solo per conferire una lampadina o un paio di pile. La prossimità alle abitazioni e una buona accessibilità risultano essere delle caratteristiche decisive per la buona riuscita di questi interventi nella città. Ci siamo spostati con la metropolitana per raggiungere la seconda tappa del percorso è stato il deposito mezzi in Via Sannio, tra il mercato e le Mura Aurealiene. Ne abbiamo parlato con un funzionario dell'AMA. La conversazione è stata trasmessa in diretta radio su www.radiowalkabout.it.



La terza tappa tra gli spazi del metabolismo urbano di Roma è stato il mercato di via Orvieto, per capire quali iniziative vengano messe in atto dai commercianti per ridurre la produzione di scarti. Dopo aver raccolto input e informazioni utili sulle criticità e le potenzialità urbane legate al ciclo dei rifiuti, ci siamo recati al Kalipè Lab per avviare una sessione di confronto serrato su proposte innovative, tra architettura, service design e innovazione di processo. Tra i vari, vi hanno preso parte lo studio di architettura delastudio, l'architetto di AMA – Settore Patrimonio Roberto Panei, che ha presentato attività ed esiti progettuali del laboratorio di tesi di laurea all'Università Sapienza, la designer Emanuela Pucci di Roma Makers, alcuni membri di nITro group e la ricercatrice Cristina Marras dell'ILIESI-CNR. Così come ormai avviene in molte città d'Europa, grandi e piccole, i rifiuti sono un tema di progetto su cui convergono molteplici interessi e che offre nuove occasioni per incrementare la vivibilità degli spazi urbani. È necessario che si sperimenti anche nella Capitale. Insieme alle interessanti tracce di lavoro condivise durante la jam, da poter avviare in collaborazione con AMA, ci si è resi conto di come il Municipio VII possa essere un primo ambito di sperimentazione concreta da cui ripartire.





INCURSIONI URBANE NEL METABOLISMO URBANO DI ROMA

Luogo: Roma

Programma: Pasaggi Umani (bando ContemporaneamenteRoma19 di Roma Capitale)

Team: Urban Experience

Anno: 2019

La conversazione nomade ha avuto inizio a Piazza Vittorio Emanuele ed è proseguita in metropolitana, fino a Cinecittà dove siamo tornati per approfondire le attività del centro di raccolta. Qui il walkabout è confluito nella performance “Ah che bei giorni” di e con Consuelo Ciatti, ispirata a “Giorni Felici” di Beckett e attuata in parte dentro un cassone metallico per la raccolta di elettrodomestici. Il walkabout guidato da Carlo Infante si rivela come un’esperienza aumentata: è, infatti, contemporaneamente trasmessa in diretta radiofonica, rilascia una propria “impronta urbana” sulla mappa interattiva (geoblog) e sa espandere la propria drammaturgia dalla livello della conversazione peripatetica a quello di una performance teatrale. Immagini, video e audio restituiscono solo parzialmente la potenza di questa esperienza, che per poter essere apprezzata a pieno, necessita di essere vissuta.

“un gioiello teatrale in una montagna di rottami di lavatrici [...] È un’iperbole drammaturgica circondata dal rifiuto destinato al riuso: un’arte del ‘rendere vita’ a qualcosa di gettato e dimenticato dal mondo del consumismo. L’ultimo tratto del testo interpretato mirabilmente da Consuelo Ciatti è lapidario nella sua poeticità. Certo, è bello usare gli scarti del mondo. E’ proprio un’arte! Come diceva più quel verso? “Mo-





urban
center
bologna

video
spettacolo

m
R
↓

Urban Center Bologna, Biblioteca Salaborsa, Bologna, fonte: Wikimedia Commons.

USELESS IS MORE

GLI SCARTI COME NUOVO VALORE

Luogo: Urban Center, Bologna

Programma: Settimana Europea per la Riduzione dei Rifiuti

Team: Kiez.Agency, deltastudio

Anno: 2018

Il workshop è stata un'occasione di incontro e di riflessione concreta sul nuovo ruolo che gli scarti assumono nel contesto urbano della città di Bologna. I partecipanti hanno avuto modo di presentarsi e introdurre le esperienze o iniziative che conducono sul tema. La partecipazione ha visto un mix di soggetti diversi, da rappresentanti di esperienze virtuose a studenti curiosi, da giovani imprenditori sociali a progettisti europei.

La parte più consistente della riflessione affronta il rapporto tra i flussi di scarti e lo spazio urbano nelle nostre città e cerca di capire in che modo la gerarchia dei rifiuti promossa dall'Unione Europea (schema a piramide ribaltata) – utilizzata prevalentemente in ambito economico – si traduce in spazi urbani ed architettonici. Un esempio utile per capire tale approccio è il caso di R-Urban a Parigi.

Per avviare una strategia che tenda a generare nuovo valore dagli scarti, un concetto chiave è quello del “gioco”, che è alla base della strategia PlayCity promossa da deltastudio.

Playcity è una strategia di rigenerazione urbana in cui il gioco è inteso come modalità di comprensione e pratica di intervento individuale e collettiva, finalizzata a promuovere azioni basate sul divertimento, l'etica, il coinvolgimento del corpo e dei sensi, l'informalità, la libertà e la cooperazione.

Progetti come PlayTaranto, Albula e Playgraph, ed altri esempi, mostrano come la produzione di nuovo valore passi attraverso la creazione di nuovi spazi civici, mediante interventi che creano le condizioni per l'avvio di processi sistemici ed incrementali nel tempo.

FASE 1 – Proposta e scelta delle sfide

Gestione

Come può funzionare questo progetto? Quali sistemi permetteranno di mantenere in funzione il progetto? Cosa lo renderà sostenibile?

Il contesto

Cosa caratterizza lo stato delle cose? Che progetti ci sono? Quali potenzialità?

Soggetti coinvolti

Chi è necessario coinvolgere per la buona riuscita del progetto? Chi sono quei soggetti che possono portare cambiamenti? Come è possibile coinvolgerli?

LA SFIDA

Il titolo

Un nome significativo per il progetto?

Breve descrizione del progetto

Quali azioni vengono messe in campo per la realizzazione del progetto immaginato? Quale processo?

Scheda di lavoro del workshop Useless is more, Urban Center Bologna, 2018.

Alla luce delle riflessioni e degli esempi mostrati, ad ogni partecipante è stato chiesto di indicare su un post-it una sfida da affrontare in un contesto urbano e contemporaneo. I post-it hanno dato forma, così, ad una bacheca di sfide a cui ogni partecipante ha dato due preferenze attraverso un bollino adesivo. Le due sfide che sono emerse dalle preferenze sono state:

Sfida 1: L'acqua è un rifiuto? Come riciclare, ridurre, riutilizzare

Sfida 2: Diffondere e praticare il riuso

FASE 2 – Tavoli di lavoro

I partecipanti si sono suddivisi in due tavoli e hanno sorteggiato quale ruolo giocare nell'ambito della sfida da affrontare, scegliendo tra quello di cittadino, tecnico comunale, politico, commerciante, lavoratore e turista.

Ognuno ha definito le principali caratteristiche del suo nuovo ruolo, astraendosi da se stesso per agire e pensare da un nuovo punto di vista; sono emerse così nuove personalità che, affiancate dai moderatori, hanno iniziato a confrontarsi sulla sfida da affrontare compilando una scheda del progetto.

La scheda è stata pensata come un canvas composto dalle seguenti caselle:

- Titolo

Un nome significativo per il progetto?

- Contesto

Cosa caratterizza lo stato delle cose? Quali bisogni ci sono? Quali potenzialità?

- Gestione:

Come può funzionare questo progetto? Quale schema permetterà di mantenere in funzione il progetto?

Cosa lo renderà sostenibile?

- Soggetti coinvolti

Chi è necessario coinvolgere per la buona riuscita del progetto? Quali sono quei soggetti che possono portare cambiamento? Come è possibile coinvolgerli?

- Breve descrizione del progetto



Quali azioni vengono messe in campo per la realizzazione del progetto immaginato? Quale processo?

FASE 3 – Restituzione

I due gruppi di lavoro hanno elaborato due proposte diverse:

1. H2BO

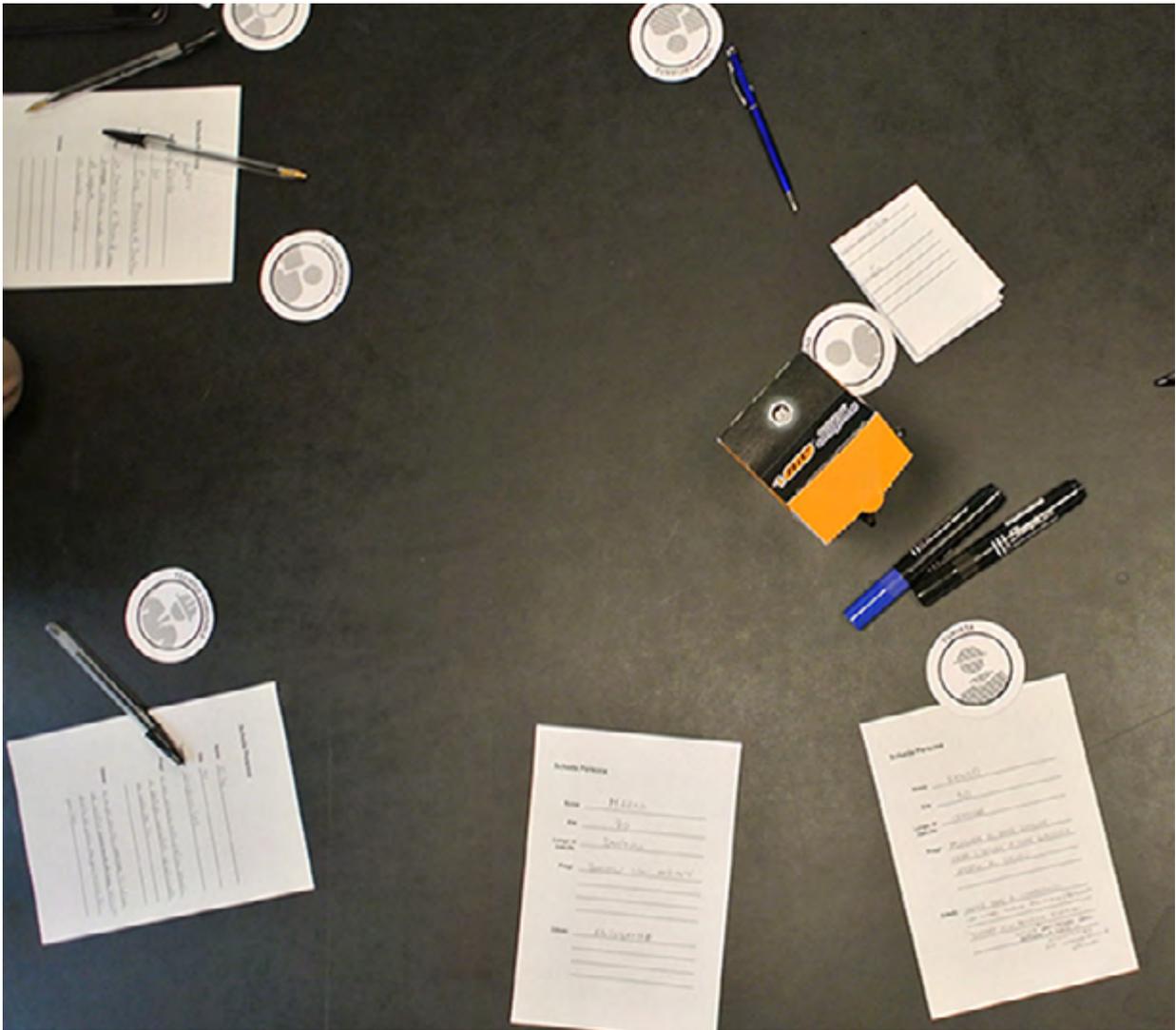
Tra i problemi fatti emergere, si è scelto di lavorare sulla difficoltà di accesso sia fisica che di costo alla risorsa acqua, e di come rendere più sostenibile il suo contenimento e trasporto.

Il gruppo ha lavorato su come rendere disponibile e gratuita la risorsa senza grandi e onerosi interventi sulle infrastrutture, ma creando una linea di borracce sostenibili che si possano riempire gratuitamente in qualsiasi esercizio commerciale aderente all'iniziativa. Una forma di sharing diffuso, come oggi succede per le connessioni wi-fi, che possa trasformarsi nel tempo in un vero e proprio brand territoriale, in cui Bologna diventa la prima città al mondo ad offrire a chiunque acqua gratuita sempre, e gestita in maniera sostenibile. Il progetto prevede la collaborazione tra il principale gestore della risorsa (Hera) ed esercenti commerciali. Questi, identificati con un logo ed un circuito, avranno sia benefici di immagine che maggior accesso di fruitori. Il progetto potrebbe iniziare con una fase di test in centro storico e con maggiore precisione nell'area universitaria, contesto nel quale si trova la compresenza di una maggiore domanda ed alta disponibilità di offerta commerciale.

2. (S)Packaging

Uno dei problemi emergenti della produzione dei rifiuti è la gestione del packaging, dall'acquisto di oggetti online ai sacchetti della verdura nei supermercati: come fare a ridurre l'utilizzo e sensibilizzare il cliente? Il gruppo ha ipotizzato di lavorare su diverse scale, dalla grande alla piccola distribuzione, cercando la collaborazione dei commercianti e ipotizzando di attuare politiche che incentivino la dinamica del "vuoto a rendere", educando sia gli intermediari della distribuzione che i clienti finali al concetto di recupero.

Si è deciso di iniziare a lavorare sul commercio di vicinato, avviando una fase di sperimentazione in una ipotetica via Fondazza, in cui creare una nuova filiera composta da luoghi per commercio, stoccaggio temporaneo di imballaggi e trasformazione di questi per reimpiego e il riciclo dei materiali raccolti, trasfe-



rendo gli scarti complessi in appositi punti di smistamento e trasformazione attraverso un servizio di mobilità sostenibile (cargo bike). Rendendo visibile il processo di creazione del nuovo valore, dedicandogli degli spazi e integrandolo nella vita quotidiana di un quartiere, si riuscirebbe ad andare oltre il concetto di raccolta differenziata e trovare soluzioni ad hoc in un sistema complesso, valorizzando al massimo le interazioni con il contesto specifico.



Workshop Useless is more, Urban Center Bologna, 2018



Mutazioni

nóvenóvenóve

nove

novi

nuove

RUVO CIRCOLARE WORKSHOP (2019)

Ruvo Circolare è una delle attività del festival Nove Nove Nove – nove navi nuove “Mutazioni” organizzato da La Capagrossa Coworking a Ruvo di Puglia, con il fine di approfondire le sfide lanciate dalla crisi climatica, economica e sociale globale con sguardo progettuale. Si tratta di un workshop di co-progettazione per avviare un’indagine a scala territoriale e proporre strategie di intervento a partire da una mappatura a Ruvo dei flussi di materia delle aziende, del valore d’uso dei beni di consumo e dell’uso/non uso degli spazi sociali e di produzione.

Il workshop si configura come un’occasione per far convergere rigenerazione urbana ed economia circolare, andando a comprendere le dinamiche in atto nelle zone produttive della città e mettendo a confronto riflessioni e pratiche. Per questo motivo, l’attività è stata orientata alla definizione di una strategia circolare incentrata sullo sviluppo di un servizio ed un progetto di trasformazione urbana.

Al fine di comprendere più precisamente l’entità, la tipologia e l’impatto dell’attività produttiva a scala locale, quattro gruppi di lavoro hanno effettuato dei sopralluoghi in luoghi significativi della città, selezionati in base all’impatto sulla produzione locale:

- Centro antico con focus su panifici, ristoranti e pizzerie
- Società olearia “Eurocoop”
- Azienda vinicola “Grifo”
- Azienda tessile “Monaco”.

Attraverso un canvas è stata effettuata una mappatura dei flussi delle singole aziende, individuando gli input, gli output e gli scarti. Ogni analisi è stata finalizzata a generare nuovo valore condiviso attraverso la chiusura dei cicli, l’attivazione di nuove sinergie tra attori diversi e la previsione di significative ricadute sotto il profilo degli spazi urbani e della loro trasformazione.

Ogni gruppo ha così costruito una rete del valore a partire dal singolo caso dell’azienda coinvolta, individuando i possibili partner e una timeline dei principali interventi per attuare la strategia circolare prevista.



Anno zero



RETE DEL VALORE

- BAR
- RISTORANTI
- PANIFICI
- SPAZI VUOTI



#COMPOST
Raccolta fondi
caffè (sig.ra Lucia)

#CIBO
Mensa Sociale
CIOFs FP
+
Rete
Ruvo Solidale

#SPAZI
DUC
Distretto Urbano
del Commercio

#TESSUTI
IT Moda + Luconf

#BIANCHERIA
b&b, alberghi

TIMELINE



Gruppo 1 - Progetto “Eco Ruvo”

La visione di una Ruvo Circolare passa per una nuova organizzazione collaborativa delle attività del centro storico: la fornitura dell’acqua alla spina invece che in bottiglie di plastica, la somministrazione di cibi su tovaglie in tessuto, personalizzate e ricavate dal recupero di altri tessuti grazie alle reti della creatività locale, sono solo alcune idee che possono addirittura attivare nuove forme di economia e lavoro. Inoltre, nuovi servizi come punti di “vuoto a rendere”, lavanderie di comunità e “punti di raccolta di scarti organici riutilizzabili” (es. Fondi di caffè) potrebbero essere localizzati negli spazi privati inutilizzati.

Gruppo 2 - Progetto “Sf(r)ido”

Al fine di trasformare gli scarti organici della produzione dell’olio (noccioli di olive, segatura e scarti alimentari) in risorsa, si promuove la progettazione di una piattaforma web come “marketplace” (negoziato virtuale) di incontro tra vari soggetti delle filiere produttiva, artigianale e alimentare. Nelle fasi successive il progetto si consolida con il lancio di un’app mobile e con l’apertura di uno spazio fisico in città.

Gruppo 3

La proposta sviluppa una strategia finalizzata alla produzione di energia a partire dall’ampia quantità di acqua di scarto generata dall’azienda vinicola, necessaria al lavaggio delle uve. Inoltre vi sono una serie di accorgimenti per la vendita del vino attraverso soluzioni di smart packaging evoluti al fine di abbattere la produzione di scarti e apportare vantaggi alla scala della filiera di distribuzione.

Gruppo 4

La strategia circolare prevede nei primi due anni la promozione di una campagna informativa e di sensibilizzazione, agevolazioni tariffarie (TARI), attività formative e la creazione di un marchio di certificazione. Nella seconda fase (5-8 anni) si prevede la sperimentazione di pratiche circolari nelle aziende affiliate e la strutturazione di un meccanismo premiale. Nella terza fase (10-12 anni) gli investimenti sono dedicati al coinvolgimento delle attività commerciali e alla vendita di prodotti “circolari”.

input

- Energia
- Acqua
- Imballaggi e tessuti
- Conoscenza

SUPERFICIE
223 Km²

output

- Olio
- Vino
- Prodotti agricoli
- Abiti

ABITANTI
25.300

scarti



ENERGIA



ACQUA



RIFIUTI ORGANICI

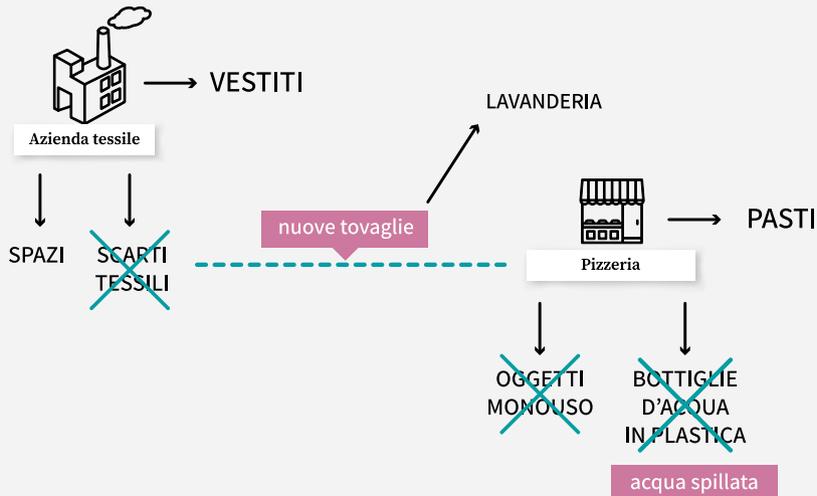


RIFIUTI INORGANICI



INQUINAMENTO

MAPPATURA E RICERCA



CONSULENZA E FORMAZIONE



COMMUNITY

STOCCAGGIO E VENDITA



Strategia di sintesi (sinistra) e presentazione esiti finali (sopra), workshop Ruvo Circolare, Ruvo di Puglia, 2019



APPUNTI PER UN APPROCCIO DECENTRALIZZATO A PARTIRE DAL SUD: BATTERI E RIFIUTI COME AGENTI COLLABORATIVI PER REIMMAGINARE LE CITTÀ

* il testo è parte di un paper inedito scritto con Marco Lampugnani.

La seguente riflessione condivide l'urgenza di un processo di decentramento a livello ecosistemico, concentrandosi su due fasi relative a: come ci si decentra?

In primo luogo, senza poter decentrare l'umanità dal modello dominante occidentale e globalizzato, il tentativo di decentralizzare l'umanità a livello ecosistemico continuerà a fallire, questo in relazione a tutti gli altri attori che devono essere riconciliati e con cui collaborare. Il secondo passo è costruire nuovi framework che permettano conversazioni iterative e simmetriche con tutti gli attori precedentemente menzionati.

L'ipotesi di questo testo è che le condizioni meridionali abbiano potenti elementi per favorire quei passi, dando preziosi spunti su come prevedere possibili futuri decentrati. Il caso di El Cairo in Egitto sostiene l'argomentazione stimolando una costante dialettica teoria/prassi.

Il sud qui non è inteso come una condizione geografica, è anche una condizione in cui molti territori e culture sono stati emarginati nel corso della storia (volontariamente e meno). Molti sono i driver che possono essere considerati: coloniale/postcoloniale, liberalismo/globalizzazione, sviluppo polarizzato, ecc. Come risultato di questi processi, il Sud condivide alcuni elementi comuni (non tutte le condizioni devono verificarsi contemporaneamente).

Negli ambienti meridionali gli esseri umani convivono con molteplici agenti/malattie/problemi mostrando atteggiamenti collaborativi senza precedenti, affrontando lotte con strategie più profonde radicate nelle antiche culture viventi. Questa prospettiva emancipativa collega la rigenerazione (urbana sia informale che formale) ai processi di innovazione sociale.

Negli ultimi tempi, il Sud si sta configurando come alternativa[1], offrendo strumenti per pensare alla globalizzazione non solo come veicolo di pandemia ma come generatore di un modello



diverso, consentendo la creazione di futuri urbani più diversificati, sostenibili ed equi. Il Sud riesce così a ribaltare il paradigma occidentale mainstream, ridando valore ai legami locali, al patrimonio immateriale, al potere delle comunità, alla convivialità e alla relazione di prossimità. Il sincretismo e le collaborazioni interspecie/attante fanno parte di questa caratteristica peculiare del Mezzogiorno.

Un tuffo nella Garbage City

“Garbage City” è il soprannome più comune che identifica l’insediamento di Manshiyat Naser, alla periferia delle colline di Mokattam all’interno della tentacolare area metropolitana del Cairo. In questa zona vive una comunità emarginata di persone di nome Zabbaleen, termine arabo egiziano che significa “Gorbage People”: una comunità minoritaria di cristiani copti che originariamente emigrò al Cairo intorno agli anni ‘40, a causa della crescita della città, stabilendosi nell’area orientale durante gli anni ‘70.

Gli Zabbaleen vivono tra i rifiuti: l’insediamento - in tutte le sue componenti (umani, animali, edifici) - agisce come una sorta di ecosistema circolare in grado di trasformare quotidianamente il surplus proveniente dai quartieri più ricchi del Cairo in un nuovo nutriente, consentendo la città per non essere sommersa dai rifiuti.

Questo ambiente caotico e impegnativo è un esempio emblematico di coesistenza radicale tra uomo, animali (maiali, piccioni, polli), batteri e rifiuti. La comunità locale vive con dignità, ha una vita organizzata e ha sviluppato una forte resilienza agli alti tassi di malattie.

I rifiuti organici sono un input vitale nell’ecosistema locale, poiché vengono utilizzati per l’allevamento di suini, vietato ai musulmani. Pertanto, i maiali sono la principale fonte di reddito poiché separano i rifiuti organici dai materiali riciclabili con la bocca, consentendo agli Zabbaleen di trarre profitto dalla spazzatura in tre modi:

- vendendo carne di maiale ai conservi cristiani al mercato;
- vendendo camion carichi di letame agli agricoltori rurali come fertilizzante;
- vendendo materiali riciclabili alle officine.



Altri tipi di rifiuti e materiali vengono trattati attraverso gli edifici, un ingranaggio perfettamente organizzato che consente il funzionamento del complesso sistema del quartiere. I batteri sono gli agenti che attivano un processo di fermentazione naturale massiccio e distribuito che trasforma la materia in altra materia. Grazie alla loro azione, i rifiuti fungono da trasferimento interspecista. In accordo con i presupposti dell'Object-Oriented-Ontology (OOO), grazie alla collaborazione tra uomo, animali e batteri, la materia non muore mai, ma si rigenera e si mantiene in vita attraverso un flusso relazionale continuo. Tutto questo è un esempio di un processo di progettazione sistemica situata senza designer (professionisti), ma dove tutti progettano.

Grazie a questa organizzazione e agli investimenti (per camion, granulatori di plastica, compattatori di carta, tritacarne, fonderie di alluminio e trasformatori di stagno) gli Zabbaleen sono in grado di riciclare fino all'80% dei rifiuti che raccolgono attraverso le loro microimprese a conduzione familiare che generano posti di lavoro, compresi quelli per la produzione di oggetti artigianali fatti di stracci e carta, e il reddito di circa 40.000 persone. Quindi, questo insediamento caotico ha evitato di essere una discarica o un mero luogo di decomposizione, per diventare invece un luogo di creazione pieno di fiorente vitalità.

Questa riflessione non ha l'ambizione di definire cosa sia il Sud, ma è un primo tentativo di tracciare una mappa degli elementi rilevanti, ubiquitari e comuni tra le diverse aree territoriali. In questo senso, collegare i territori meridionali aiuta anche a ridurre le distanze e a costruire ponti, anche con le differenze, e a capire quali sono i fattori comuni e rafforzarli per offrire visioni di una nuova avanguardia culturale.

Inoltre, quello che è stato proposto qui è un discorso di partenza che sarà ulteriormente implementato all'interno di un progetto/processo transnazionale chiamato From South to South che collega il TEC (MEX) con l'Università della Basilicata (IT) e altre pratiche di rigenerazione urbana con sede in Messico e Italia.







Workshop de Trabalho e Aprendizagem em Contexto de Trabalho

MITOLOGIA
DO KURBAN

ESTRATÉGIAS
DE CRIATIVIDADE
ALTERNATIVAS

UNAFES

LABORATORIO ALTAMURA: ENZIMI DI RIGENERAZIONE URBANA

Qual è il costo sociale ed economico della mancata valorizzazione delle energie, delle competenze e delle idee innovative presenti sul territorio? Quanto costa ad una comunità l'abbandono o il sotto-utilizzo di molti spazi nel cuore della città? SottaninRete nasce come risposta a queste criticità.

L'idea emerge nel 2013 grazie all'opportunità offerta dal programma Laboratori dal Basso, un'azione della Regione Puglia a sostegno delle proposte di formazione e sviluppo di giovani esperienze imprenditoriali innovative: la Regione copriva le spese di docenza degli esperti invitati e assicurava le riprese in streaming delle lezioni ad ingresso gratuito, mentre ai proponenti spettava l'organizzazione delle attività in loco.

La nostra iniziativa s'inseriva nel più grande "Reactivity: Old spaces/New uses", la prima edizione di un Laboratorio dal Basso itinerante costituito da seminari, azioni e workshop dislocati in varie città, tutti accomunati dal tema del riuso creativo degli spazi inutilizzati. Il progetto è nato grazie ad una sinergia instauratasi a scala regionale tra un network di associazioni e startups attive sul territorio.

In tale occasione Esperimenti Architettonici organizzò tre giorni di cantiere creativo dentro il vero cantiere del Teatro Mercadante, allora in fase di riqualificazione. In quel luogo, oggi riattivato dopo più di vent'anni di oblio e restituito alla comunità per iniziativa di privati, furono formulate alcune proposte da elaborare per la città. Durante il brainstorming, accompagnato dal visual thinking di Fedele Congedo dell'ass. Città Fertile, e le esplorazioni urbane condotte da Carlo Infante dell'ass. Urban Experience, emersero le criticità e le potenzialità connesse all'inutilizzo di questa serie di spazi, sul cui destino abbiamo voluto interrogarci coinvolgendo la cittadinanza.

Ospite o abitante? A partire da questo quesito è scaturita la riflessione sul contesto culturale e urbano di Altamura; tali riflessioni sono poi state formalizzate in alcune proposte progettuali. Le riflessioni dei partecipanti sono confluite nel "tappeto cognitivo" di Fedele Congedo, che ha invaso la platea del teatro e ha trovato posto nel cuore dello spazio-salotto allestito per l'occasione. Sulla base dei temi emersi in seguito al primo walkabout di perlustrazione, si sono formati quattro gruppi di lavoro su temi specifici: tratturi, claustru, old spaces, teatro. Ogni gruppo ha elaborato una propria visione progettuale e ha contribuito alla realizzazione del secondo walkabout di restituzione. La performer Claudia Fabris ha



Experience Lab Reactivity, Teatro Mercadante, Altamura, 2013, foto: Fedele Congedo.



Experience Lab Reactivity, walkabout, centro storico di Altamura, 2013, foto: Saverio Massaro.



Experience Lab Reactivity, performance di Claudia Fabris, centro storico di Altamura, 2013, foto: Fedele Congedo.



Experience Lab Reactivity, performance di Claudia Fabris, centro storico di Altamura, 2013, foto: Simona Curcetti.



contribuito a condurre le parole e i temi del laboratorio girando tra le vie del centro storico con una tag cloud tra i capelli, costituita da palloncini riportanti le keywords emerse durante le sessioni di brainstorming. Infine nella sessione di digital storytelling, ripresa in streaming, sono stati mostrati gli Storify (giorno 1, giorno 2) e sono state esposte le idee e le strategie da parte dei quattro gruppi di lavoro. Il gruppo che si è occupato dei tratturi, le antiche vie della transumanza delle pecore, ha promosso l'idea di realizzare un primo progetto pilota di tratturo iPERIURBANO, un percorso di innovazione che abbia come punto di partenza il Teatro Mercadante e possa condurre i fruitori fino al Pulo, attraverso una serie di mobtag. Il Pulo è qui considerato come una grande sala all'aperto per eventi ludico-partecipativi; attraverso un progetto non invasivo di sound design si potrebbero diffondere i suoni della città. Durante il percorso si potrebbero realizzare soluzioni di telesorveglianza creativa, per garantire sicurezza e allo stesso tempo valorizzare la presenza della Madonna del Buoncammino, peculiarità tutta altamura, che assiste i viaggiatori durante il percorso.

Il gruppo dei claustru, attraverso un sistema free wi-fi e una mappatura geolocalizzata con i mobtag, ha previsto di far parlare i claustru attraverso le micro-storie del quotidiano che si sono stratificate nel tempo. Un progetto che rilevi l'intelligenza sociale dei claustru e li ponga in risalto come modello economico sostenibile. Nell'ottica di un'economia della condivisione, è stata avanzata anche un'ipotesi di rifunzionalizzazione dei "sottani" (locali a livello della strada o a quota ancora inferiore) che sono ora abbandonati e che invece potrebbero essere riconvertiti in cantine condivise, che sappiano attrarre curiosità anche negli angoli più segreti della città antica e costituiscano un modello di coesione sociale. Nel 2014 l'ARTI – Agenzia Regionale per la Tecnologia e l'Innovazione approvò e riconfermò la proposta di portare avanti le attività e così il progetto giunse alla sua seconda edizione intitolata Reactivity Reloaded, all'interno del quale prese avvio il progetto #SottaninRete.

I sottani sono spesso in condizioni fatiscenti, pertanto siamo partiti dall'idea che la riattivazione temporanea fosse la strada più adeguata per innescare un processo di rigenerazione più ampio. Per questo è stato organizzato un processo in più tappe. La prima è consistita in un laboratorio di auto-costruzione per

Il reticolo dei vuoti nel centro storico di Altamura, 2016, elaborazione grafica: Giovanni Perrucci.



L'interfaccia claustro-sottani, centro storico di Altamura, 2016, elaborazione grafica: Giovanni Perrucci.

realizzare un kit di riattivazione polifunzionale e trasportabile.

Il laboratorio, condotto da Marco Terranova (senzastudio), ha visto la partecipazione di più di 20 ragazzi che in meno di due giorni hanno collaborato per dotarsi, e dotare la comunità, di uno strumento fisico con cui poter passare all'azione sul campo: un kit in legno componibile, denominato KitUp, composto da un tavolo (trasformabile in un carrello o in un espositore), un box per contenere oggetti ed infine una seduta portatile per poter colonizzare lo spazio pubblico.

Dopo esserci dotati degli strumenti, abbiamo organizzato un workshop di codesign insieme a Marco Lampugnani - Interstellar Raccoons e Domenico Di Siena - CivicWise, con i quali sono state delineate le strategie per la costruzione di una community attiva e due partecipanti hanno formulato due proposte per i rispettivi sottani: la prima riguarda l'attivazione di uno spazio di co-living per la promozione della cultura agro-alimentare e agro-ambientale; la seconda si incentra sull'attivazione di un laboratorio/co-working incentrato sulla cultura della terra cruda e sulle sue molteplici applicazioni artigianali e nel settore edile.

Adottare formule e strumenti per il riuso temporaneo elude criticità derivanti da processi di ristrutturazione più complessi e onerosi, mettendo in circolo energie e risorse nel breve periodo. Il nostro ruolo all'interno del progetto è quello di enzimi urbani, agenti in grado di catalizzare le energie creative latenti sul territorio e attivare dinamiche di coinvolgimento e collaborazione tese a stabilire nuove connessioni tra luoghi e persone.

Un elemento fondamentale per orientare tale processo è fornire strumenti che abilitino le comunità. Uno strumento che abbiamo utilizzato fin da subito è stato quello della mappatura collaborativa con l'utilizzo della piattaforma web www.pophub.it (progetto vincitore del bando Smart Cities and Social Innovation del MIUR). La mappa interattiva registra ad oggi più di cento segnalazioni relative a spazi e/o edifici inutilizzati ad Altamura.

Un secondo strumento che stiamo provvedendo a diffondere è il Manifesto di #Sottaninrete, accompagnato da un regolamento, che ci aiuterà in primis a promuovere il valore dell'iniziativa e a poter definire ruoli, doveri e responsabilità dei soggetti attivi nel processo di riattivazione.

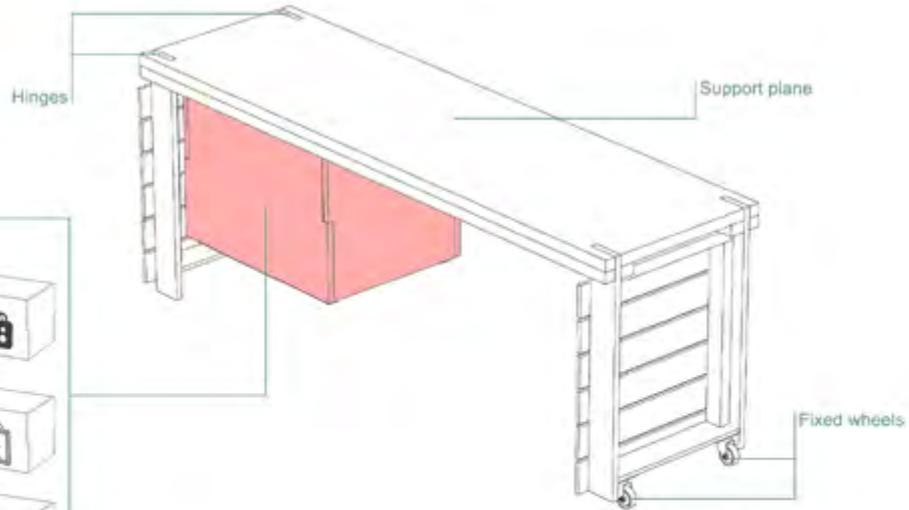
L'auspicio è che il documento sia approvato ed utilizzato dall'amministrazione comunale. Sarà un modo



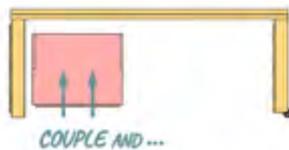
Reactivity Reloaded #Sottaninrete, Altamura, 2013, foto: Esperimenti Architettonici.

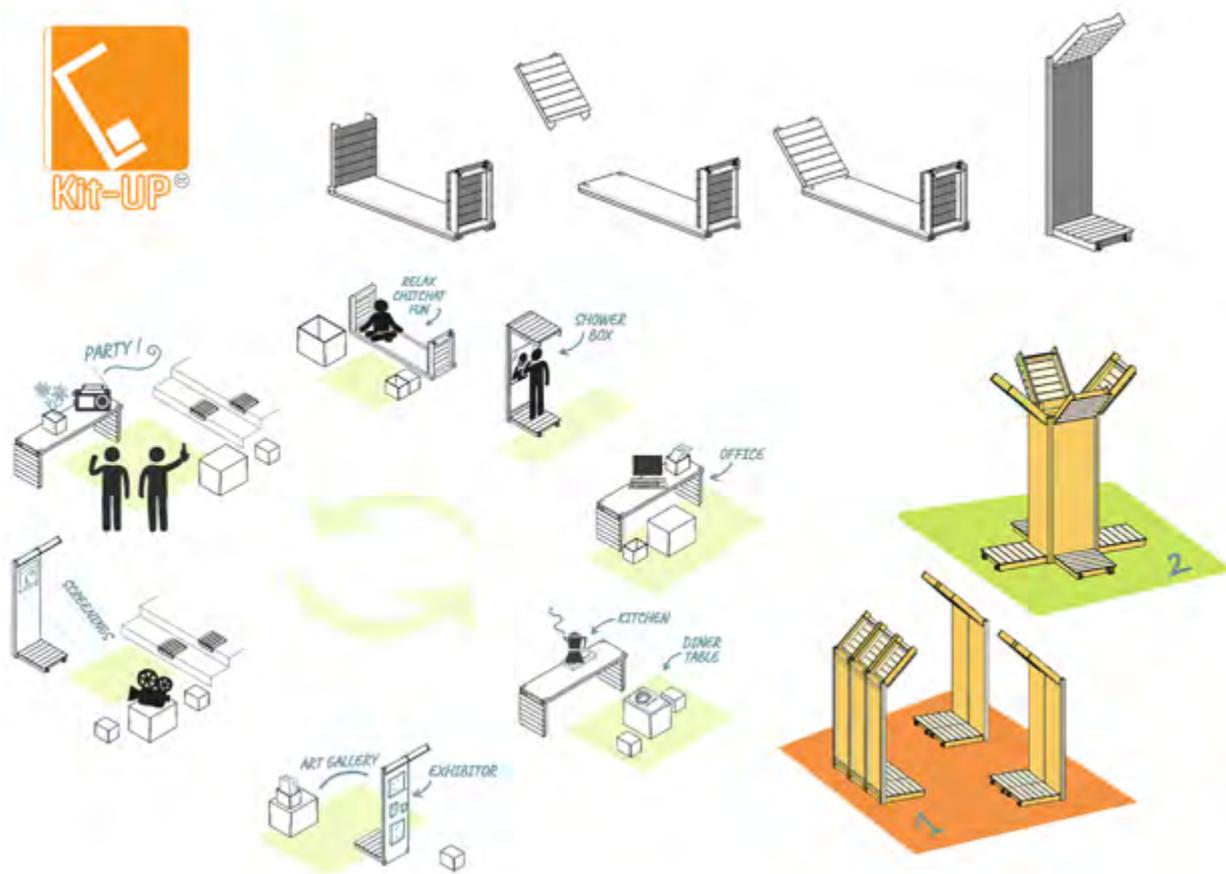


Reactivity Reloaded #Sottaninrete, Laboratorio di auto-costruzione, Claostro Fratelli Festa, Altamura, 2014, foto: Esperimenti Architettonici.

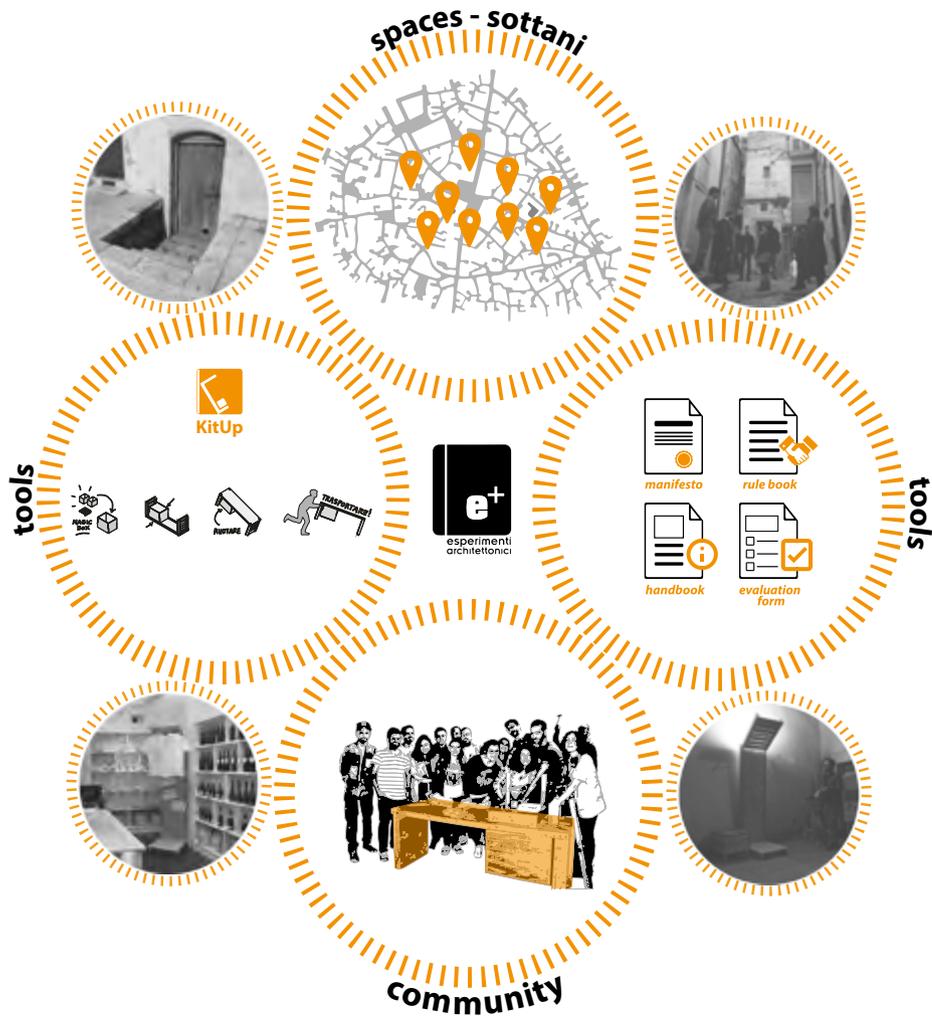


CHOOSE A
MAGIC BOX





{ #SOTTANINRETE } *L'ecosistema*



L'ecosistema Sottaninrete, elaborazione grafica di Saverio Massaro, 2016

per sperimentare le capacità adattive di questi spazi e reinventarne l'immaginario, contribuendo ad attivare un nuovo processo metabolico nel cuore della città.

Uno degli aspetti determinanti su cui puntare per il futuro sarà quello di creare le condizioni abilitanti affinché possano nascere nuove progettualità in seno alle comunità di cittadini attivi. La sfida è intercettare una committenza che è sempre più diffusa, creando insieme nuove opportunità latenti nei territori. Attraverso l'adozione di KitUp stiamo iniziando a costruire una community di riattivatori e soggetti attivi, creando le condizioni affinché emerga un valore sociale inespresso e si inneschi un processo virtuoso sia per i privati sia per la pubblica amministrazione. Tutti i partecipanti sono autori del kit, attualmente disponibile sotto licenza Creative Commons; in seguito saranno disponibili gratuitamente anche i disegni del kit affinché sia facilmente riproducibile, per poter innescare una dinamica virale.

Si tratta un processo lento che ci vede portare a galla istanze raccolte nel 2012 con il progetto "Altamura Domani_Indagine per una città migliore", quando attraverso la distribuzione di questionari cartacei nelle scuole (e uno in versione digitale sul web) ha fatto emergere un'istanza, immaginari collettivi di bambini, ragazzini e famiglie sul futuro della città. Le richieste di rivalutare antichi mestieri e tradizioni hanno costituito il tema centrale di un secondo progetto, integrato e complementare a #SottaninRete, intitolato StaffettArtigiana. Si tratta di uno dei cinque progetti vincitori del bando pubblico Rigeneraltamura, indetto dal Comune di Altamura con l'intento di selezionare proposte progettuali innovative per la rigenerazione urbana del centro storico attraverso la promozione di pratiche partecipative con la cittadinanza.

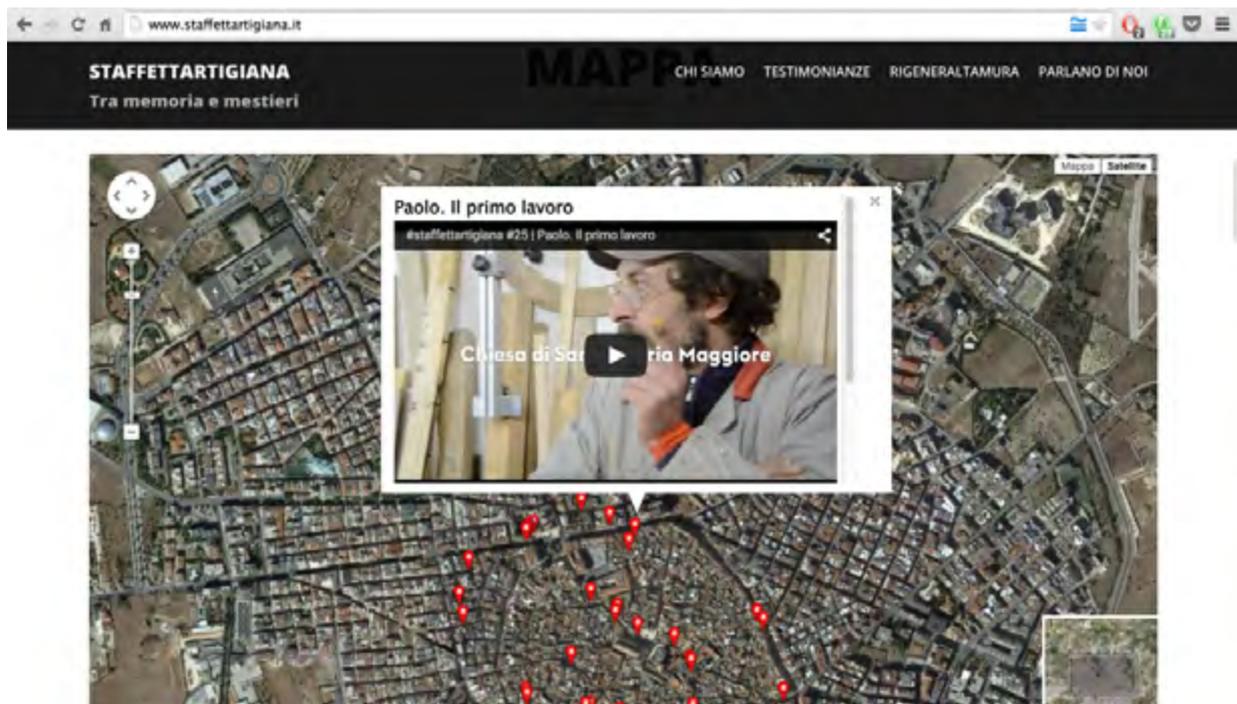
Oltre all'indagine sugli spazi da riattivare, ci si è occupati in maniera complementare delle storie, dei saperi, dei mestieri che animavano tali luoghi. Insieme a Urban Experience è stato allestito un cantiere di auto-narrazione della comunità artigiana, attuando una staffetta con le generazioni più giovani legate alle tecnologie digitali.

La raccolta audiovisiva delle più di 50 testimonianze ottenute, realizzate attraverso smartphone e fotocamere, è confluita nel geoblog, la mappa interattiva che costituisce allo stesso tempo il primo archivio digitale ed open-source dei saperi artigiani della città e una mappatura di possibili itinerari alternativi per conoscere il centro storico. Le esperienze narrate da ceramisti, fabbri, falegnami, materassaie, gelatai, "makers" hanno alimentato un digital storytelling che può contribuire alla nascita di nuovi servizi e alla



Staffettartigiana, Altamura, 2018, fonte: Esperimenti Architettonici.

creazione di un'offerta turistica alla scala di comunità. Durante il progetto è stata sperimentata una staffetta tra tecniche e tecnologie, tra analogico e digitale. Infatti, i makers Giovanni Diele e i fratelli Stolfa hanno sviluppato e presentato un prototipo di "tagghj" contemporanea: un token interattivo indossabile, composto da due elementi che, se incastrati nel modo giusto, consentono la lettura di un mobtag (detto anche QR code) che rimanda al sito web del progetto www.staffettartigiana.it. Si tratta di un oggetto intelligente in grado di attivare uno scambio reciproco e di essere un piccolo motore di empatia, in quanto può consentire lo scambio di una memoria, di un segreto o di un'informazione di diverso tipo.





Laboratorio Sottani Spazi Civici, Esperimenti Architettonici per Festival dei Claustri, Altamura, 2016, foto: Saverio Massaro.

Peculiarità dell'impianto urbanistico del Centro Storico di Altamura sono i claustru, spazi aperti che rappresentano, all'interno di una metafora biologica, degli alveoli che, dalle arterie principali e secondarie, distribuiscono i flussi di persone e mezzi verso le abitazioni, che sul claustro si affacciano.

La singolare tipologia urbana di Altamura, il "claustro" (dal latino inclastrum, recinto – gnostr, nel dialetto locale), che si ritrova in minore quantità ed in forme più omogenee in altri centri medievali pugliesi, soprattutto nel Salento, trovava una sua giustificazione sia nella necessità di chiudersi a difesa verso l'esterno, sia nell'esigenza di uno spazio a cortile, funzionale ad una economia agricola. Lo spazio racchiuso è il luogo entro cui svolgere piccole attività produttive di trasformazione, custodire gli animali e gli attrezzi e vivere una vita sociale in una piccola comunità con stretti legami economici e familiari.

La stratificazione urbana del centro storico, tessuta a partire dai vuoti, si propaga anche all'interno degli edifici: direttamente interfacciati con i claustru e le strade del tessuto storico, infatti, vi sono locali, più o meno spaziosi ed articolati, posti a livello stradale o al di sotto di esso, i "sottani". Il sottano, termine derivante dal latino subtus (sotto, al di sotto), chiamato ius in dialetto locale, indica abitazioni povere e popolari diffuse specialmente in Puglia, Calabria e Abruzzo, fino a buona parte del secolo scorso adibite ad abitazioni e botteghe di artigiani, ma che col passare del tempo sono state convertite in depositi di attrezzature e materiali o addirittura abbandonate. Talvolta i sottani erano anche sede di veri e propri servizi di comunità, come nel caso dei forni, presso cui venivano consegnate le pagnotte fatte in casa dalle singole famiglie del circondario.

Spesso il sottano è collegato, per mezzo di una botola o di scale, ad un locale posto ad una quota ancora inferiore connesso alla cisterna posta nel claustro: in alcuni casi esisteva una vera e propria rete di immagazzinamento e adduzione dell'acqua piovana, dallo spazio pubblico fino a quello privato. Si può desumere, quindi, come il centro storico di Altamura rappresenti la metafora vivente di una massa lapidea incisa da vuoti che la scavano su più strati - viabilità, claustru, sottani - e in essa prende vita una relazione simbiotica con un microcosmo liquido, generatore del mondo carsico, di cui l'intera area murgiana è pervasa.

Nell'ottica dell'utilizzo dei beni comuni come volano per un rinnovato welfare di comunità e un'economia della condivisione, oggi i sottani rappresentano un'opportunità per affrontare una serie di criticità locali

come la scarsa attitudine alla partecipazione in processi pubblici e alla condivisione delle conoscenze, così come gli alti livelli di disoccupazione giovanile.

Negli ultimi anni è cresciuta sempre più l'attenzione verso la cura e la rigenerazione del centro storico di Altamura nel suo complesso, attraverso iniziative promosse prevalentemente da associazioni non-profit locali. Tali iniziative costituiscono un potenziale contributo per la risoluzione di tali situazioni di degrado. Una di esse è SottaninRete, un processo di indagine e di rigenerazione urbana partecipata, avviato nel 2014 dall'associazione Esperimenti Architettonici e sviluppato insieme ad una rete di associazioni e attori sociali, con il fine di riattivare i sottani abbandonati o sottoutilizzati del centro storico di Altamura.

Le sperimentazioni laboratoriali descritte hanno consegnato alla Pubblica Amministrazione una serie di indicazioni utili che sono state gradualmente recepite e messe a sistema. In prima istanza, una serie di input sono stati funzionali alla redazione del DPRU (Documento Programmatico di Rigenerazione Urbana) di Altamura. Successivamente, i metodi e gli strumenti adoperati in queste sperimentazioni dal carattere tattico, hanno costituito un punto di partenza per l'avvio di un percorso strategico di collaborazione con la PA, finalizzato alla redazione partecipata della Strategia Integrata di Sviluppo Urbano Sostenibile (SISUS).

Vuoti, acqua, resilienza e partecipazione

Chi scrive è stato chiamato a far parte del team di Iperurbano che ha curato il processo di partecipazione e redazione della strategia, coordinato dalla dott.ssa Mariagiovanna Turturo, e ritiene la SISUS il più recente ed esaustivo atto che sistematizza in forma coerente ed esaustiva i quattro elementi costitutivi dell'analisi sin qui condotta: il vuoto, l'acqua, la resilienza e la partecipazione.

La strategia individua una matrice di resilienza per il progetto di infrastrutture - materiali e immateriali - volte a recuperare i vuoti urbani delle aree periferiche, principalmente costituiti da standard urbanistici non attuati. Il rapporto simbiotico tra vuoto e acqua, come si è avuto modo di enunciare in precedenza per quanto riguarda sia le dinamiche insediative dell'Alta Murgia sia per i claustru di Altamura, costituisce l'elemento fondante che guida la riattivazione dei vuoti urbani nell'area periurbana, con interventi basati su programmi di mixité funzionale e partenariati pubblico-privato innovativi.

Il percorso partecipativo alla base della SISUS condivide alcuni dei principali metodi evidenziati nei progetti Sottaninrete e Staffettartigiana, a partire dalle passeggiate di quartiere e gli interventi nello spazio pubblico fino alle mappature collaborative.

L'attività di partecipazione e coinvolgimento della cittadinanza ha inteso sperimentare pratiche partecipative che si calassero tra la gente, nei luoghi di aggregazione, intercettando quei cittadini e city users che solitamente non sono attivi sulle tematiche urbane. In particolare, le incursioni nei quartieri sono state accompagnate da una band che, a suon di musica, ha coinvolto i cittadini rendendo semplici le operazioni di interazione con i facilitatori di Iperurbano.

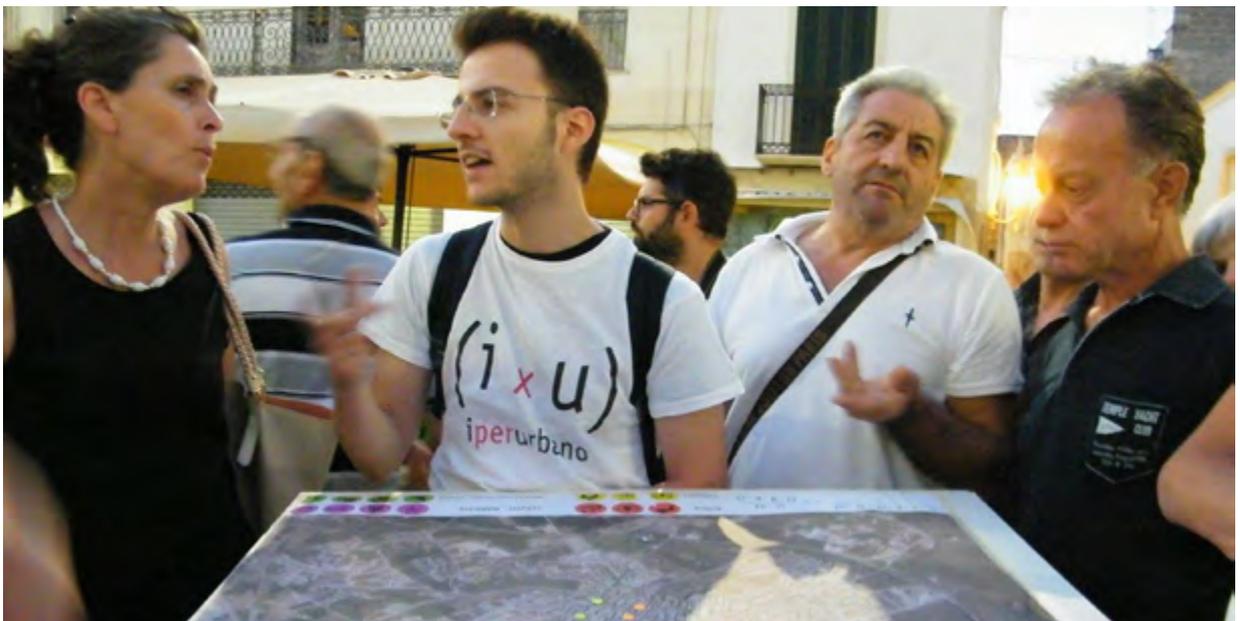
Tali metodi si rivelano più efficaci al fine di coinvolgere in maniera funzionale e trasversale la cittadinanza e di attuare una mappatura sensibile.

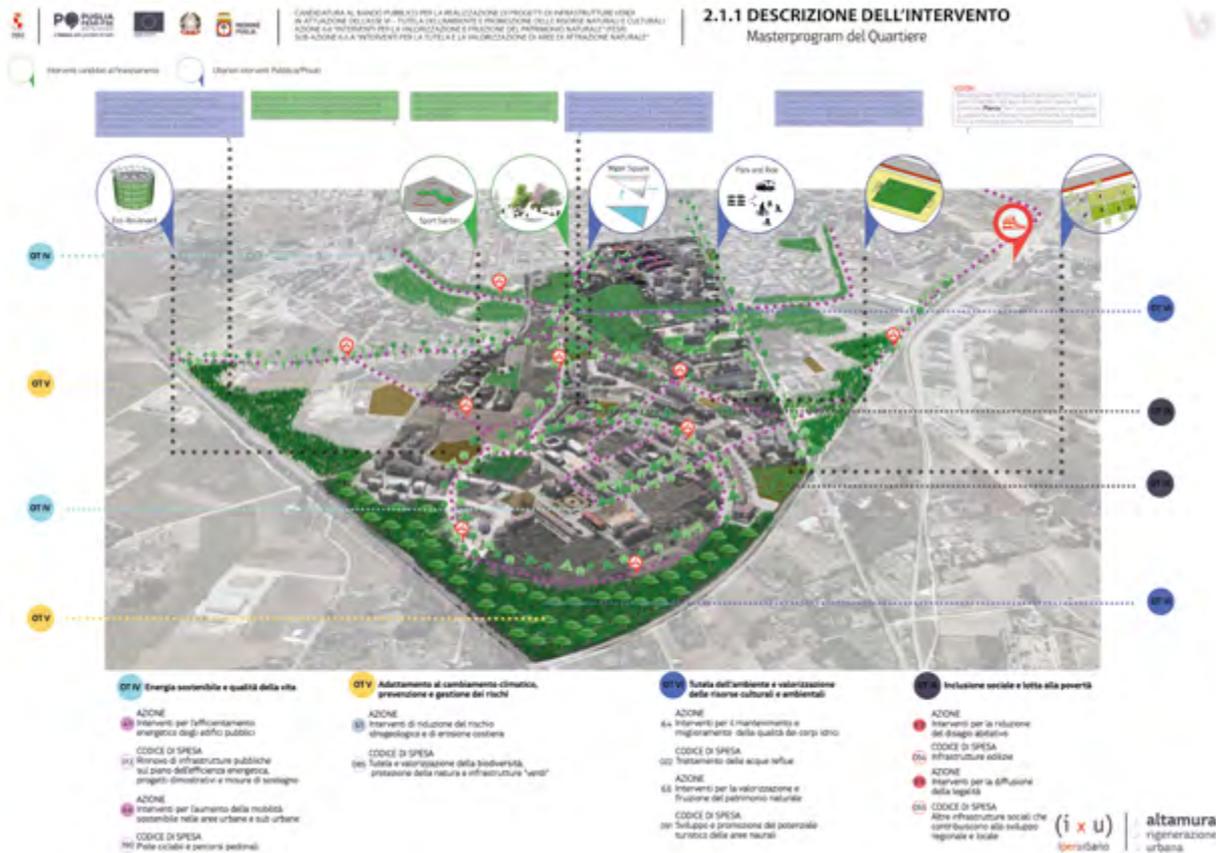
Nei diversi casi, l'utilizzo di mappature web interattive ha contribuito a creare le condizioni abilitanti per la raccolta delle informazioni, lo sviluppo dei processi di co-progettazione e il miglioramento della capacità amministrativa della pubblica amministrazione.

Le sperimentazioni laboratoriali attuate sul campo hanno consentito alla PA di trarre elementi utili per elaborare una strategia di programmazione urbana volta a scardinare il consolidato rapporto dicotomico centro-periferia e ad abilitare nuovi processi di innovazione civica e culturale. Si costituisce, così, un sistema transcalare, che congiunge l'isolato al quartiere, la città al territorio, secondo un'operazione che inverte la direzione dello sviluppo urbano per come lo abbiamo conosciuto negli ultimi decenni. In questa rinnovata ottica, l'ecosistema urbano deve essere in grado di non consumare ulteriore suolo e di rigenerare i vuoti e gli scarti prodotti.

Sulla base della strategia, chi scrive ha partecipato nel ruolo di tutor alla conduzione di due workshop di co-progettazione promossi dal Comune di Altamura con Iperurbano:

- il workshop Matrice di Resilienza nel quartiere di Via Selva, finalizzato a condurre ad uno stato avanzato gli scenari progettuali della proposta pilota inclusa nella SISUS;
- Infrastrutture Verdi nel quartiere Parco San Giuliano, finalizzato alla candidatura all'omonimo avviso pubblico regionale.

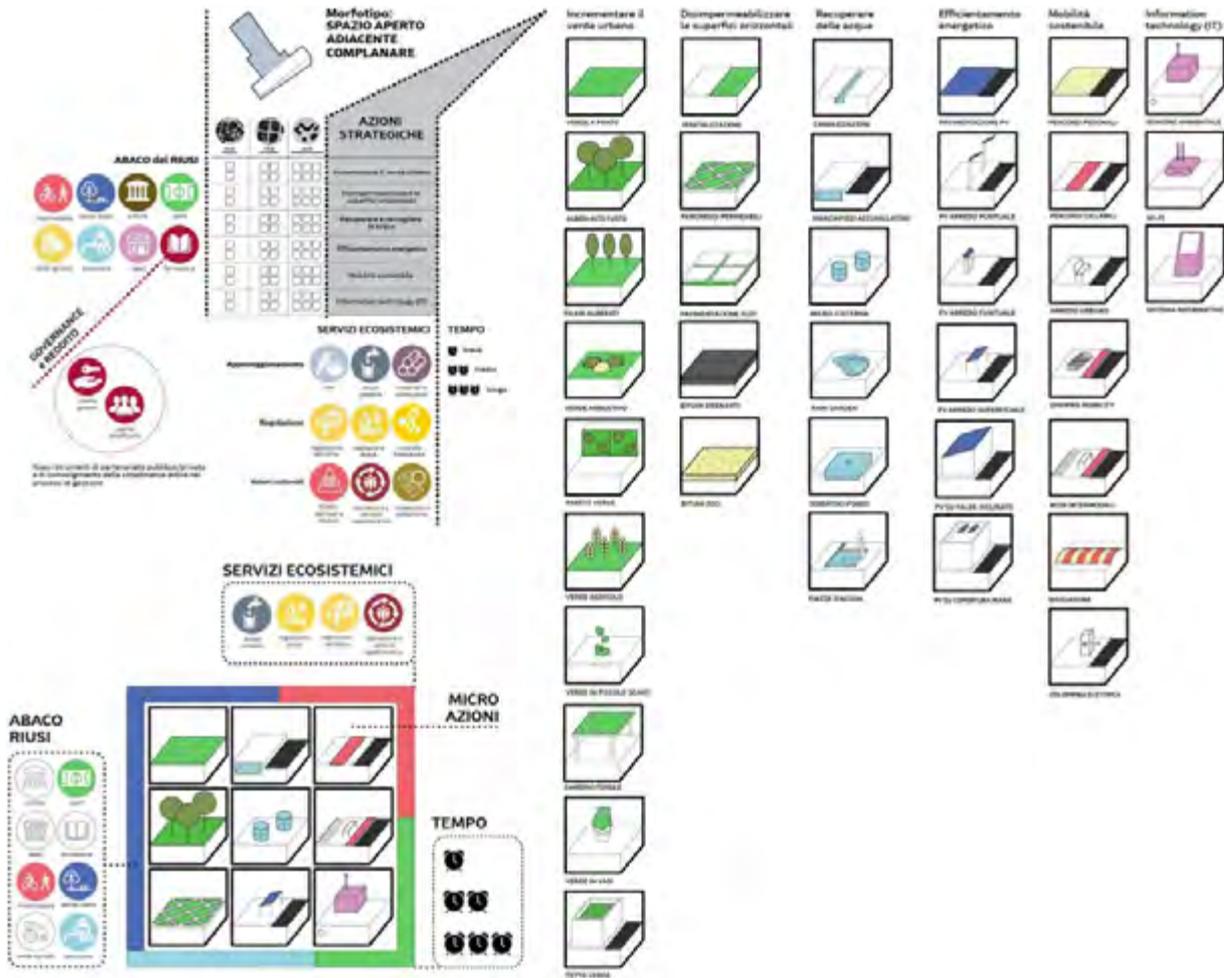




Masterprogram del quartiere Parco San Giuliano, Avviso Pubblico "Infrastrutture Verdi", Comune di Altamura, 2018, elaborazione grafica: Donato Colonna, Saverio Massaro.



Scenario di progetto di Via le fornaci, Altamura, Avviso Pubblico "Infrastrutture Verdi", Comune di Altamura, 2018, elaborazione grafica: Saverio Massaro.



Abaco degli interventi, Workshop Matrice di Resilienza, Comune di Altamura, 2018.



Scenario di progetto, Workshop Matrice di Resilienza, Comune di Altamura, 2018.

CO-PROGETTARE PARCO SAN GIULIANO

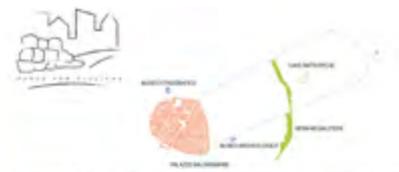
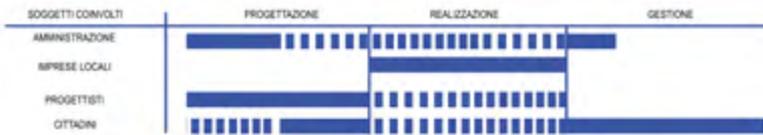
In continuità con il workshop Infrastrutture Verdi, chi scrive ha lavorato intensamente con l'arch. Maria Cornacchia (Comune di Altamura) e la prof.ssa Chiara Rizzi (Unibas) all'organizzazione del workshop *Parco San Giuliano Cantiere Aperto* (2019), che ha riunito studenti, laureandi e professionisti sia giovani che esperti con l'obiettivo di elaborare strategie alla scala urbano-architettonica per la definizione di nuovi spazi pubblici attrezzati e la proposta di programmi funzionali ibridi per il quartiere Parco San Giuliano, a partire dal progetto IxE-CO2 elaborato nel 2018 e finanziato dalla Regione Puglia.

Il workshop ha previsto diversi tipi di attività: laboratorio di co-progettazione, seminari di formazione ed aggiornamento professionale, revisioni pubbliche e presentazioni finali dei lavori. È stata l'occasione per far convergere l'agenda di Iperurbano, il laboratorio di programmazione del Comune di Altamura, con l'attività didattica Laboratorio "Architettura e città" del quinto anno di Unibas con la sua attività di Terza Missione.

L'obiettivo progettuale consiste nel riportare la campagna in città, attraverso la valorizzazione delle aree verdi pubbliche nell'area, attribuendo ad esse una funzione di "servizio di quartiere" e per la città. In questo modo si punta a ricostruire il paesaggio e dotare l'area di un filtro verde contro l'inquinamento veicolare e acustico che il raddoppio della statale comporterà.

Il tema dello sport è un elemento fondamentale del masterprogram, vista la posizione centrale all'interno di un ampio arco urbano caratterizzato da strutture per lo sport e il tempo libero e da flussi informali di un'utenza sempre più esigente. L'asse verde è un progetto pilota che fa da cerniera tra il quartiere di Parco San Giuliano in via di completamento, e la città consolidata, dove si rileva una maggiore dotazione di servizi. A partire dalla realizzazione dell'asse verde, il progetto si propone di:

- creare una più efficace connessione ciclo-pedonale tra il quartiere e i servizi più prossimi;
- completare lo scenario del quartiere-parco attraverso lo sviluppo incrementale di una rete verde che metta a valore le aree verdi inutilizzate di proprietà comunale e doti il quartiere di servizi di prossimità oggi assenti. Le dotazioni ecologico-ambientali devono essere concepite per fornire all'ambiente urbano una serie di prestazioni ambientali, energetiche, climatiche e microclimatiche, sociali ed economiche.



PARCO SAN GIULIANO
ISOLA DELLO SPORT, BENESSERE E TEMPO LIBERO

Carracchia Federica
 Picardo Marco
 Scaringi Maria



Sezione stradale A - A su Via delle Nazioni
 Scale 1:100



Via Berlino

Via la Carretta

Le proposte sono state sviluppate da tre gruppi di partecipanti, che hanno rispettivamente indagato ed approfondito un tema specifico.

Gruppo 1 – Bicipolitana. Il progetto si pone in coerenza con gli obiettivi del PUMS, e ne integra le azioni già proposte e avviate dall'amministrazione. L'idea visibile negli elaborati grafici, sviluppa e promuove il tema della BICIPOLITANA, da svilupparsi nell'ottica del gioco (PAC-MAN ON THE STREET). È infatti questo il modo in cui si è cercato, attraverso lo studio di percorsi ciclo-pedonali, di riconnettere il quartiere alla città. Partendo dallo studio delle sezioni stradali e dall'analisi delle esigenze della popolazione interrogata nella fase che ha preceduto la stesura della proposta progettuale, si è pertanto delineata la rete di percorsi lungo i quali dislocare rilevatori di velocità media e kcal bruciate in base al tempo di percorrenza dello spazio che intercorre tra i diversi rilevatori.

Gruppo 2 – Ecogeomuseo. Il progetto di riqualificazione del quartiere periferico di Parco San Giuliano ha in primis ricercato un elemento identitario, che faccia da trait d'union con la città consolidata. Tale elemento è stato ritrovato nelle cave sotterranee, che ricoprono un'importanza culturale in quanto erano il luogo di estrazione di tufo utilizzato per gli edifici storici. Per il recupero delle cavità, non ancora bonificate quelle lungo via Parigi, il progetto propone di trasformare il sito in un nuovo attrattore culturale: l'Ecogeomuseo.

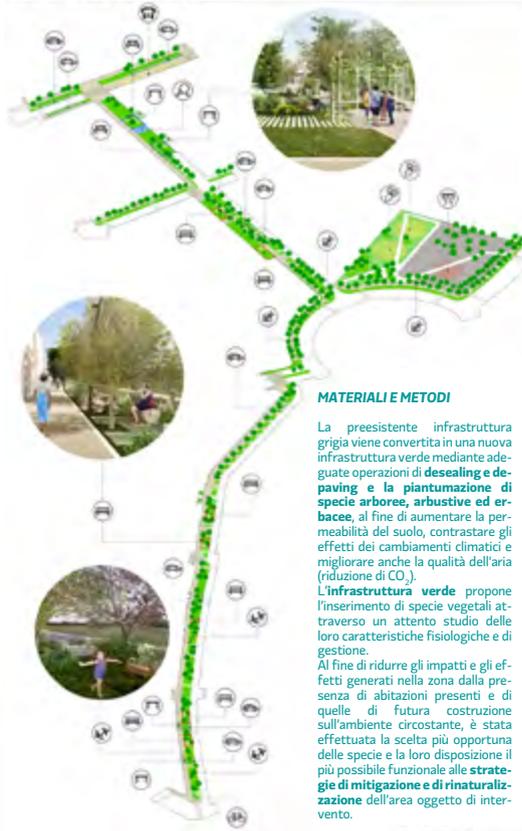
Gruppo 3 – Isola dello sport. La proposta progettuale prevede la creazione di una vera e propria "isola" del benessere, sia per i residenti della zona e sia per chi non vi abita, in modo tale che il quartiere possa, allo stesso tempo, avere una maggiore affluenza. Le aree dedicate allo sport ed al semplice tempo libero sono legate da un percorso ciclopedonale caratterizzato da segnaletica orizzontale che indica la distanza percorsa. Nelle zone collegate dal tratto ciclopedonale sono previste aree ludiche attrezzate per i bambini residenti e frequentanti l'edificio scolastico previsto nel quartiere stesso in futuro. Altre zone sono invece attrezzate in modo tale da dare una risposta alle necessità delle varie tipologie di attività sportive.

INTRODUZIONE

Il progetto IxE-CO2, localizzato nel quartiere Parco San Giuliano di Altamura (BA), nasce dalla necessità di sperimentare un nuovo approccio alla costruzione della qualità urbana, sociale, ambientale e climatica dello spazio pubblico, attraverso un approccio basato sulla **reintroduzione della natura in città**. L'ipotesi progettuale, nata da un **percorso partecipativo** avviato dal Comune di Altamura nel 2017 e finalizzato alla redazione della **Strategia Integrata di Sviluppo Urbano Sostenibile (SISUS)**, prevede la ricucitura urbana tra la periferia e il centro della città attraverso un nuovo asse urbano, individuato come una **matrice di resilienza**.

RISULTATI E CONCLUSIONI

La proposta può essere considerata un **carbon sink**, in quanto permette di potenziare la capacità di assorbimento e fissazione del carbonio atmosferico (CO₂) permettendo anche di favorire la rinaturalizzazione del territorio. A seguito della progettazione e della traduzione delle alberature inserite in termini di assorbimento di CO₂ e altre sostanze inquinanti grazie al **Progetto Qualiviva** e ai dati messi a disposizione dalla rete **REBUS - REnovation of public Buildings and Urban Spaces**, si è potuto ottenere il risultato di **abbattimento dell'emissione a maturità dell'opera di oltre 400 autovetture per un totale di 547.154 Kg di CO₂ stoccata** oltre all'abbattimento di una serie di altri inquinanti.

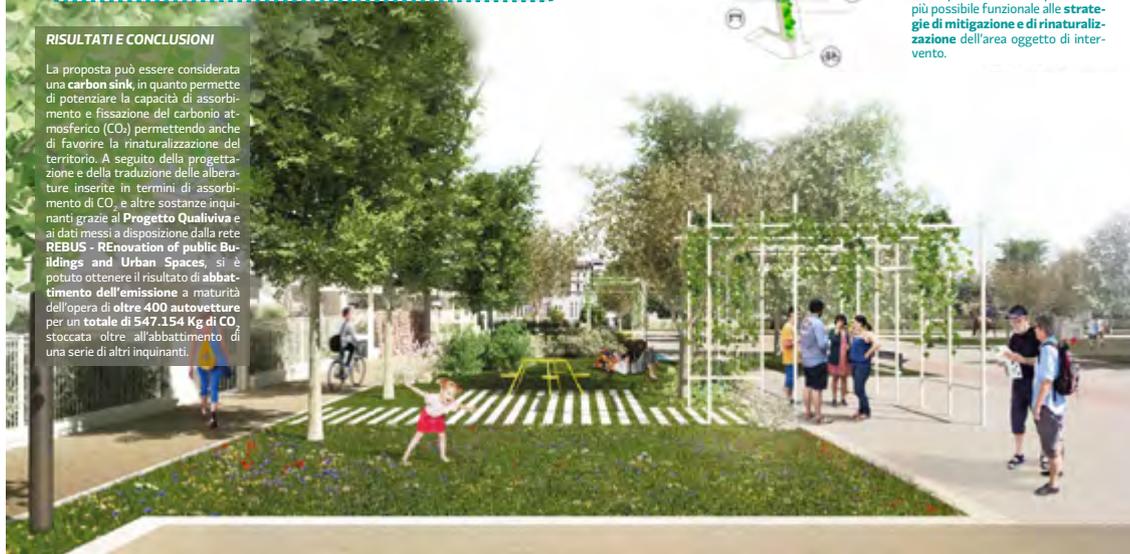


MATERIALI E METODI

La preesistente infrastruttura grigia viene convertita in una nuova infrastruttura verde mediante adeguate operazioni di **desealing e de-paving** e la **piantumazione di specie arborea, arbustive ed erbacee**, al fine di aumentare la permeabilità del suolo, contrastare gli effetti dei cambiamenti climatici e migliorare anche la qualità dell'aria (riduzione di CO₂).

L'**Infrastruttura verde** propone l'inserimento di specie vegetali attraverso un attento studio delle loro caratteristiche fisiologiche e di gestione.

Al fine di ridurre gli impatti e gli effetti generati nella zona dalla presenza di abitazioni presenti e di quelle di futura costruzione sull'ambiente circostante, è stata effettuata la scelta più opportuna delle specie e la loro disposizione il più possibile funzionale alle **strategie di mitigazione e di rinaturalizzazione** dell'area oggetto di intervento.



IxE-CO², LL.PP. Comune di Altamura, 2019, progettista: ing. Donato Colonna, team: Gaetano De Francesco, Paolo Direnzo, Saverio Massaro, Biagio Matera, RUP: Giaomina Lorusso.

IXE-CO²: UNA NUOVA INFRASTRUTTURA VERDE PER PARCO SAN GIULIANO

Il progetto è l'esito della candidatura da parte del Comune di Altamura al bando della Regione Puglia per la realizzazione di progetti di Infrastrutture Verdi. La realizzazione dell'infrastruttura verde è l'esito di un percorso partecipativo avviato dal Comune di Altamura nel 2017 e finalizzato alla redazione della Strategia Integrata di Sviluppo Urbano Sostenibile (SISUS) e dalle successive attività proseguite nel 2018, in particolare un laboratorio di quartiere ed un workshop di co-progettazione. Il laboratorio ha visto la presenza non solo degli abitanti e del Comitato di Quartiere, ma anche di associazioni, tecnici comunali, imprese e stakeholder.

Sono state create le condizioni affinché emergesse un'immaginazione civica in grado di tramutare le criticità portatrici di marginalità e i conflitti in risorse significative. L'idea fondante è stata quella di far emergere e dare forma compiuta alla vocazione di quartiere-parco, come rivela lo stesso nome "Parco San Giuliano". Il workshop di co-progettazione, animato dalla partecipazione di giovani professionisti del territorio, ha elaborato un masterprogram incrementale ed adattivo del quartiere, costituito da un abaco di azioni progettuali e interventi di agopuntura urbana che definisce una rete di aree naturali e semi-naturali, pensate e gestite in maniera da fornire un ampio spettro di servizi eco-sistemici. L'insieme delle azioni concorrono al raggiungimento dei seguenti obiettivi:

- implementazione della dotazione di superfici verdi;
- connessione tra servizi di quartiere anche con i quartieri limitrofi
- connessione periferia/centro;
- migliore assorbimento delle acque meteoriche e riduzione dei costi di depurazione delle acque;
- diffusione della mobilità ciclo-pedonale;
- riduzione dell'effetto "isola di calore";
- empowerment della comunità;
- dotazione di nuovi spazi pubblici per la socialità e le attività ricreative.

L'intervento progettuale cardine è dato da un asse verde polifunzionale lungo Via Le Fornaci, Via delle Nazioni, Via Stoccolma, Via Madrid e Via Londra, che da infrastruttura grigia (detrattore della qualità

paesaggistica) viene convertita in infrastruttura verde mediante operazioni di desealing e depaving (per renderla permeabile) e mediante la piantumazione di specie arboree.

La nuova compagina vegetale è l'elemento più rappresentativo del progetto e, in quanto tale, non è pensata come un'apposizione decorativa o come un mero strumento funzionale di riduzione e di filtraggio, bensì è concepita come una vera e propria infrastruttura ecologica tridimensionale composta da servizi ecosistemici e soluzioni "nature-based". Questo nuovo habitat accoglie tutti i flussi naturali visibili e invisibili (acqua, vegetazione, uomo, animali, insetti, ecc) e promuove la conservazione in-situ della biodiversità attraverso il concetto di urban reconciliation ecology.

La presenza "tridimensionale" del verde è valorizzata ed evidenziata ulteriormente dall'utilizzo di una serie di pergole metalliche (presenti nei tratti B, D ed I) che consentono la crescita di piante rampicanti, le quali tenderanno a formare pareti verticali verdi e passages ombreggiati lungo il percorso ciclopedonale. La presenza della campagna murgiana all'interno del tessuto urbano è testimoniata, inoltre, da una reinterpretazione in chiave contemporanea di alcuni suoi elementi caratteristici, come la pietra ed i muretti a secco. La materia lapidea si presenta discretizzata sotto forma di esili lastre regolari e geometriche che, evocando le geometrie dei conci/blocchi estratti dalle pareti delle antiche cave di tufo della zona, costituiscono uno strumento di ordinamento generale del progetto; grazie a spessori e tagli differenti, queste lastre versatili consentono di realizzare i bordi di delimitazione delle tre fasce funzionali del viale (fascia ciclopedonale, fascia verde, fascia carrabile), gli stalli dei parcheggi, le aree di sosta ed i camminamenti all'interno della fascia a verde. In questo modo, l'insieme di questi ambiti non interrompe la continuità fisica e percettiva del sistema vegetale e consente una fruizione degli spazi in armonia con la natura.

Un aspetto significativo del progetto consiste nel realizzare un intervento articolato e complesso attraverso un abaco minimo di "regole" e "materiali". Infatti, attraverso lo sviluppo di una matrice cubica di 2,5mx2,5mx2,5m si sono potuti configurare dei moduli di lunghezza di 10 metri con specifiche funzioni (modulo verde, modulo seduta, modulo gioco-tempo libero, modulo parcheggio-sosta), che consentono la scalabilità e la replicabilità dell'intervento.

La nuova matrice di resilienza diventa un asse di penetrazione del paesaggio murgiano nell'ambito



urbano, che connette il quartiere con il resto della città e, in particolare, con i servizi più vicini come una chiesa, un Laboratorio Urbano e due istituti scolastici. Inoltre il progetto comprende la trasformazione in un nuovo spazio pubblico attrezzato dell'area di proprietà comunale che costeggia via delle Nazioni, da cui si apre un'ampia vista panoramica verso il centro di Altamura.

L'area sarà suddivisa in due parti: quella superiore è destinata ad orti ed alberature da frutto, mentre quella inferiore accoglierà iniziative ed eventi. Gli orti e il frutteto sono dedicati alla produzione di cibo per le famiglie del quartiere che se ne prendono cura attraverso la condivisione di un regolamento di acquisizione degli spazi e loro utilizzo. Lo spazio eventi integra la presenza degli alberi di ulivo esistenti ed è caratterizzato da una piattaforma circolare in rivestita in gomma colorata che costituisce un punto di incontro baricentrico e un belvedere sul paesaggio circostante.

La pandemia Covid-19 ha evidenziato il valore degli spazi urbani verdi per il benessere psico-fisico degli abitanti. Il progetto qui presentato ha assunto sin dalle sue fasi iniziali le principali indicazioni e linee guida che determinano l'integrazione dei servizi ecosistemici in città. Il progetto pone al centro la coesistenza con le altre specie, ricostruendo un legame simbiotico con la flora e la fauna dell'ambiente urbano, poiché è la perdita di questa delicata relazione che ha reso più povero e fragile l'habitat urbano.



L'abbraccio del cantastorie Donato "Emar" Laborante, Masseria Jesce, Altamura, 2018, foto: Donato Colonna.

MAMA

Nel rispondere al programma regionale “La Murgia Abbraccia Matera” che coinvolgeva diversi comuni (Gravina, Altamura, Ginosa, Laterza, Santeramo) è nata la necessità di attribuire un nome alle attività da sviluppare ad Altamura e di declinarlo in base al contesto di attuazione. Pertanto è stato scelto il nome “MAMA”, acronimo di “La Murgia Abbraccia Matera e Altamura” che, in questa sua forma sintetica e facilmente memorizzabile, rievoca l’idea di un abbraccio materno e del legame affettivo (m’ama/non m’ama) con i luoghi. Iperurbano ha inteso coinvolgere la cittadinanza e gli stakeholders locali attraverso l’organizzazione di tre tipologie di attività tra loro complementari: 3 workshop organizzati in 3 differenti luoghi (Palazzo Baldassarre, Masseria Jesce e Sala; Conferenza a Palazzo di Città) con la presenza di 6 esperti esterni; 4 passeggiate-esplorazioni, 2 in ambito urbano e 2 in aree extra-urbane; 1 mostra finale durante la quale presentare gli esiti dei lavori, mostrare l’archivio delle foto raccolte e proiettare il video finale del progetto. I workshop sono stati pensati come “giornate di cantiere”, laboratori intensi condotti dalla mattina al tardo pomeriggio, per dare spazio ad un dibattito ampio sui temi in oggetto, alla conoscenza delle esperienze locali e allo sviluppo di idee e riflessioni su cui costruire le linee guida di valorizzazione del patrimonio. Attraverso le passeggiate-esplorazioni si è voluto intercettare un target di partecipanti più ampio, estendere il raggio d’azione del progetto e stringere un più forte legame tra cittadini e luoghi, portando il loro sguardo all’interno di quei manufatti che attendono da anni di conoscere il loro destino.

La strategia di disseminazione adottata si è basata su una serie di attività offline/online. Dal punto di vista delle attività offline, sono state effettuate:

- una mappatura fisica degli spazi attivi e dismessi attraverso l’applicazione del logo-stencil di MAMA in tempera lavabile sulle superfici esterne;
- l’affissione di locandine nei principali luoghi di transito e della socialità della città;
- quattro passeggiate-esplorazioni partecipate in differenti luoghi urbani ed extra-urbani;
- pubblicazione di articoli-interviste e partecipazione a programmi radiofonici-televisivi locali;
- stampa e diffusione di un pieghevole cartaceo sintetico.



La terrazza dell'ex palazzo dell'Acquedotto, MAMA - La Murgia Abbraccia Matera e Altamura, 2018, foto: Saverio Massaro.

Per quanto riguarda le attività online, è stato previsto: la raccolta e pubblicazione di foto storiche sulle pagine Facebook e Instagram di Iperurbano; la realizzazione di video-testimonianze con esperti, cittadini e best-practices disponibili sul Canale Youtube di Iperurbano; la realizzazione di una mappa web (su piattaforma OpenStreetMap) con la geolocalizzazione del patrimonio esistente e degli itinerari tematici proposti.

A seguito dei diversi incontri partecipati, delle testimonianze raccolte, degli esperti e del materiale storico-bibliografico consultato, il gruppo di lavoro è giunto alla conclusione che connotare la città di Altamura legandola ad un solo prodotto o filiera, poteva risultare riduttivo. Tante le proposte avanzate dai partecipanti che hanno espresso la volontà di associare Altamura al Pane, o alla Lenticchia o ancora al Padre Pepe, alla Lana, ecc. Le riflessioni si sono concentrate sulla ricerca di un filo conduttore che possa in qualche modo giustificare la floridità e la molteplicità di offerta produttiva e rurale del nostro territorio. Si è dunque pensato di tracciare due direttrici, emerse sin dai lavori realizzati per la SISUS, ovvero l'Acqua e la Pietra, in grado di raccontare la città sia nell'ambito urbano che rurale.

Due elementi pregnanti del nostro territorio che ne offrono una chiave di lettura di più ampio respiro, in grado di abbracciare diversi settori produttivi, diversi partner e operatori di settore, diversi manufatti, sia pubblici che privati.

L'acqua e la pietra danno vita a due itinerari tematici composti da tre elementi: manufatti (attivi e dismessi), percorsi (urbani ed extraurbani) e satelliti (esperienze e servizi complementari).

Gli itinerari costituiscono una base di progetto per percorsi esperienziali ed educativi, nonché consegnano alla Pubblica Amministrazione un quadro d'insieme per la valorizzazione di manufatti e percorsi esistenti. Il tema dell'abbraccio, indicato nel titolo del programma "La Murgia Abbraccia Matera", è stato interpretato come l'opportunità di unire punti di vista diversi attraverso l'esperienza di sei ospiti invitati provenienti dal Salento, dal brindisino, dalla Lucania e dalla Sardegna. Questa molteplicità di interpretazioni, esperienze e competenze diverse ha affinato lo sguardo, direzionandolo al meglio verso l'ampio patrimonio disponibile, con l'obiettivo di dare forma ad una serie di linee guida strategiche finalizzate alla valorizzazione del patrimonio stesso, alla sua innovazione e non solo alla sua mera musealizzazione.

Le linee guida sono state espresse attraverso 10 azioni chiave:



Mostra e presentazione degli esiti, MAMA - La Murgia Abbraccia Matera e Altamura, 2018, foto: Saverio Massaro.



- 1 Sviluppare una piattaforma web territoriale basata sugli Open Data, per la mappatura del patrimonio pubblico e privato esistenti nei comuni che abbracciano Matera.
- 2 Promuovere programmi di formazione e di Alternanza Scuola-Lavoro per implementare gli studi e le ricerche sull'archeologia industriale e l'architettura rurale.
- 3 Rigenerare i manufatti non come semplici musei, ma come "hub" della cultura e dell'innovazione, in cui trovino posto le imprese sociali e creative del territorio.
- 4 Recuperare e tutelare i tratturi presenti sulle rotte individuate, mediante la parziale redistribuzione dei ricavi ottenuti dalle visite ed esplorazioni, al fine di rendere i percorsi fruibili alla comunità e ai visitatori.
- 5 Promuovere partenariati pubblico-privato per una gestione integrata e sostenibile del patrimonio pubblico.
- 6 Per una ristrutturazione partecipata. Far sì che i cantieri di ristrutturazione degli immobili siano "teatri civici temporanei" aperti al pubblico e con la partecipazione di artisti e performer.
- 7 Federare una rete di spazi per la creatività tra le città della Murgia, attraverso l'utilizzo di una tessera/pass e di un sito web dedicato.
- 8 Sviluppare un sistema di residenze temporanee per creativi e artisti all'interno dei manufatti pubblici.
- 9 Tornare a rendere fruibile il Palazzo dell'Acquedotto per visite gratuite, e consentire a cittadini, studenti, ricercatori e artisti di guardare la città dalla cima del "Uacil".
- 10 Promuovere l'arte contemporanea come volano per la valorizzazione del patrimonio.



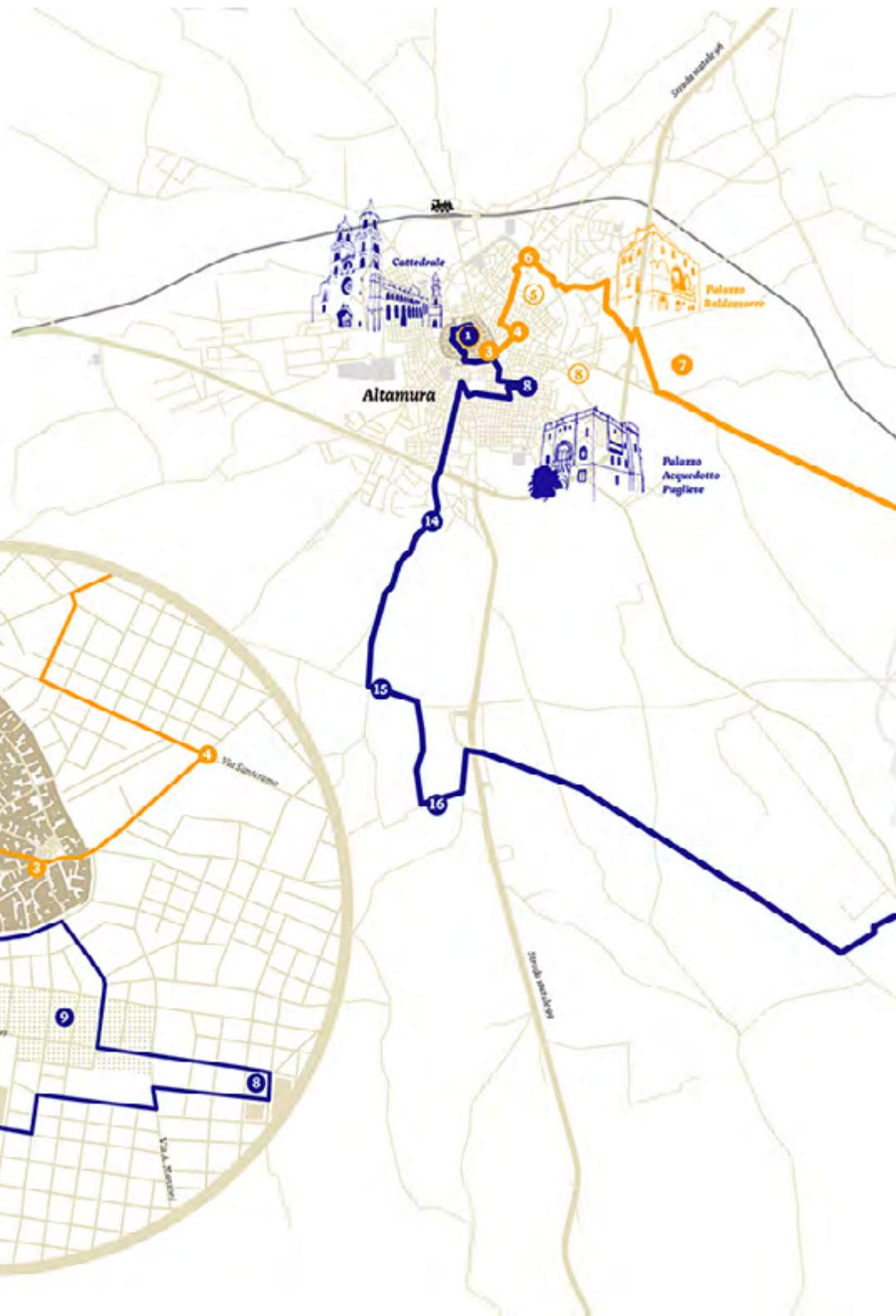
La Murgia
abbraccia
Matera
Altamura

L'acqua e la pietra sono stati individuati come i due principali elementi identitari per valorizzare il patrimonio esistente.

L'acqua e la pietra danno vita a due itinerari tematici composti da tre elementi:

- manufatti (attivi e dismessi);
- percorsi (urbani ed extraurbani)
- satelliti (esperienze e servizi complementari).

Gli itinerari costituiscono una base di progetto per percorsi esperienziali ed educativi, nonché consegnano alla Pubblica Amministrazione un quadro d'insieme per la valorizzazione di manufatti e percorsi esistenti.





ITINERARIO DELLA PIETRA

- 1- Cattedrale *Visita guidata ai Matronei*
- 2- Corso Federico II di Svevia *Storytelling*
- 3- Palazzo Baldassarre *Esposizione musicale*
- 4- Museo nazionale archeologico di Altamura *Esposizione musicale*
- 5- Ex Mattatoio Comunale - Laboratorio Port'Alba
- 6- Mura Megalitiche - Resti archeologici Via Bari *Storytelling*
- 7- Grotte San Tommaso
- 8- Ex Convento "Capucinini" *Storytelling, attività socio-culturali, laboratori didattici, area archeologica Via Genoa*
- 9- Grotte rupestri Fornello *Storytelling*
- 10- Cava Ponticelli *Storytelling*
- 11- Masseria "Conti Filò" *Laboratori di restauro vecchi mobili e arredi; storytelling; laboratori chigi e visite grotte rupestri*
- 12- Sito Belmonte *Storytelling*
- 13- Agriturismo Murà *Laboratori (miele, leguminose, saponi e, saponini) passeggiate a cavallo*

ITINERARIO DELL'ACQUA

- 1- Cattedrale *Visita guidata ai Matronei*
- 2- Claustro Loporearo *Storytelling: i claustru e la distribuzione delle acque*
- 3- Cantina Frud *Degustazioni di vini*
- 4- Fabbrica Padre Peppe *Seminario Padre Peppe*
- 5- Monastero Santa Croce *Residenza temporanea per creativi; Co working, mostre*
- 6- EX Monastero del Soccorso - GAL *Formazione e Autorità Urbana SISUS; infopoint*
- 7- Ex Conceria-Tintoria Don Nardone
- 8- Palazzo Acquedotto Pugliese *Hub creativo / Museo dell'Acqua*
- 9- Case Contadine (settore urbano)
- 10- ABMC *Aule studio/consultazione fonti storiche*
- 11- Liceo Classico Cagnazzi *Studio sull'archeologia industriale e architettura rurale*
- 12- Fontana Piazza Zanardelli
- 13- Vasche Raccolta *Via P. Colletta ang. Via P. Micca*
- 14- Via del Lago
- 15- Tratturo - ex Via Appia
- 16- Fontana del Vucculo
- 17- Masseria "Losurdo" *Masseria didattica - Museo della civiltà contadina storytelling - degustazione*
- 18- Masseria "Carpentino"
- 19- Villaggio rupestre Piscitolo *Ponte Romano Masseria Piscitolo*
- 20- Villaggio dei cavautori
- 21- Masseria Jesce *Monastero di San Michele Villaggio Rupestre Jesce Necropoli di Jesce*
Storytelling - mostre permanenti, temporanee accoglienza viaggiatori



Guarda la mappa interattiva

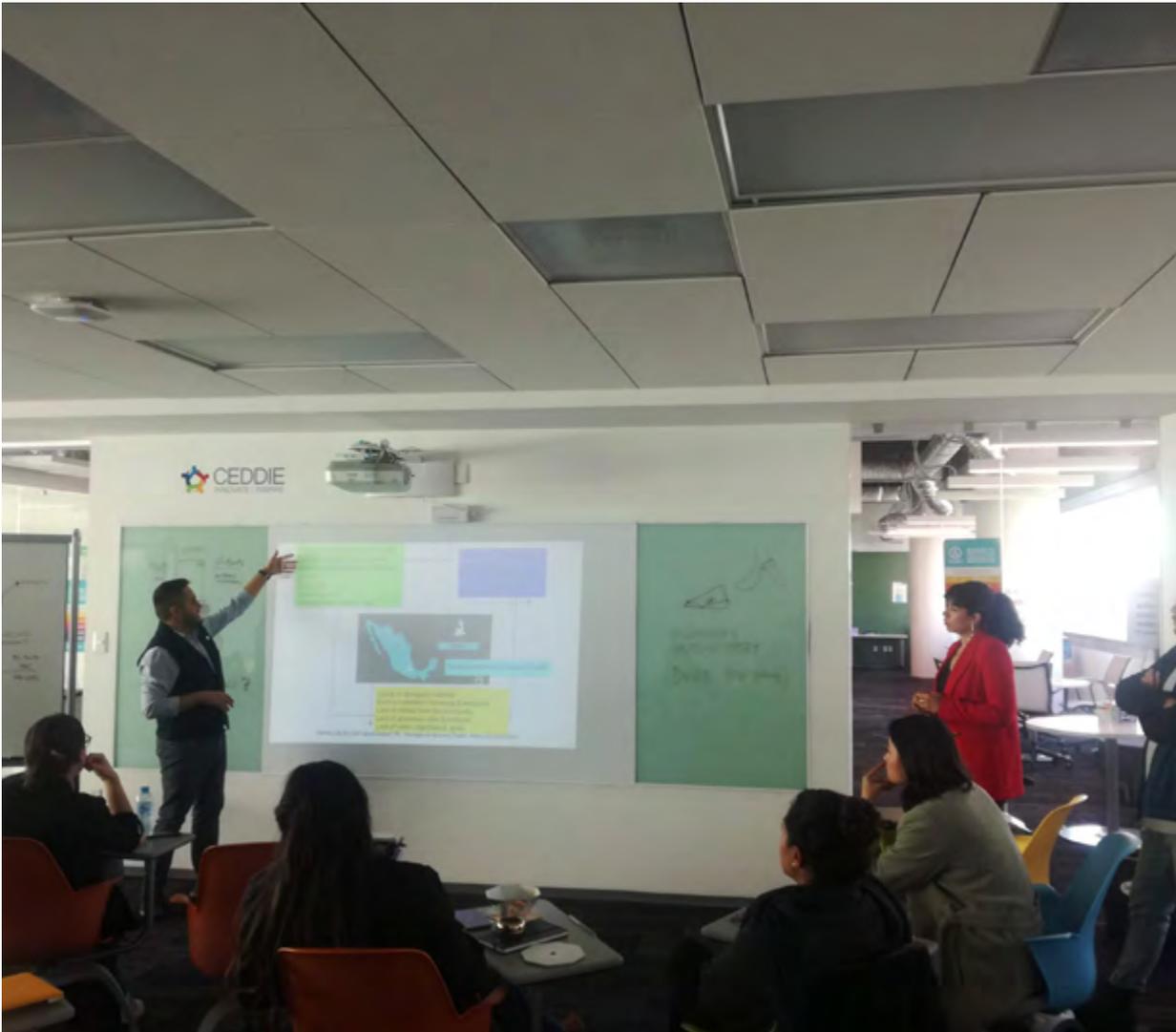


TERZA MISSIONE E PRATICHE COLLABORATIVE

Le riflessioni e le sperimentazioni sui processi di rigenerazione urbana fin qui presentate trovano un punto di sintesi nelle attività di terza missione dell'Università. In particolare, a gennaio 2020 sono stato invitato al TEC de Monterrey per condurre un corso di aggiornamento professionale, dal titolo Cultural Catalyst, per alcuni docenti interessati a far convergere le attività didattiche con le iniziative di terza missione con impatto sociale sul territorio. Le attività si sono tenute in differenti sedi: il MUI e il city-o-tec, uno spazio aperto che ospita corsi, workshop, incontri e attività socio-educative per studenti e vicinato, entrambi nel quartiere El Alto di Puebla - dove da tempo il TEC sviluppa processi di terza missione ad impatto sociale ed ha inaugurato un ulteriore spazio al servizio degli studenti e di tutta la comunità locale - e infine presso il campus universitario locale del TEC.

Cultural Catalyst ha fornito almeno due occasioni: la prima di sviluppare un toolkit per guidare processi online/offline di apprendimento, pratiche di collaborazione e di coinvolgimento civico, nonché metodologie di ricerca-azione sul campo; in particolare, insieme ai partecipanti si sono condotte esplorazioni urbane che hanno rielaborato il format della passeggiata radioguidata, come i walkabout di Urban Experience, per sperimentare l'uso dei walky-talkie. Infine il corso ha consentito di far conoscere alcuni casi studio italiani invitati a tenere una presentazione online, per condividere pratiche, saperi e criticità.

A partire da questa attività è stato avviato un percorso stabile di scambio e di collaborazione tra Messico e Italia tra tutti i soggetti coinvolti, tra cui anche l'Università della Basilicata. Tale percorso, chiamato From South to South (FSTS), è tutt'ora in divenire e parte dal presupposto che il Sud non corrisponda ad una condizione geografica, bensì ad una condizione di marginalizzazione progressiva e ad una riduzione di diritti avvenute nel corso del tempo a causa dell'intreccio di vari fenomeni (colonialismo, liberalismo, globalizzazione, polarizzazione dello sviluppo, ecc.). Le esperienze italiane e messicane condivise, tutte afferenti a differenti condizioni di marginalità, evidenziano come in tali contesti le pratiche di rigenerazione urbana si leghino a processi di



innovazione sociale e di riscoperta delle cosiddette “aree interne”.

Non solo per questo, in tempi recenti il Sud sta prendendo forma come un’alternativa, offrendo strumenti per pensare alla globalizzazione non solo come veicolo pandemico ma come generatore di un modello diverso, consentendo la creazione di futuri urbani più diversificati, sostenibili ed equi.

Queste riflessioni sono il fulcro di Collaborative Agents, un processo di ricerca applicata in corso e una mostra promossi dal MUI, che si basa sulla comprensione di tali approcci e pratiche, indaga la loro provenienza da luoghi difficili ed esplora i valori relativi agli agenti, ecosistemici e ambientali, che potrebbero essere generati.

Il rapporto degli agenti collaborativi è guidato dal **Collaboration Algorithm**, un dispositivo grafico-testuale - che collega teoria e pratica - che si concentra su concetti chiave: sincretismo come modo per favorire la generazione di identità future, collaborazione interspecifica consapevole come nuovo limite da affrontare, pensiero/interazione sistemica come quadro operativo.

L’algoritmo è composto da quattro blocchi collegati. Il primo blocco include quattro “grandi domande”: (1) Che cos’è la collaborazione? (2) Perché abbiamo bisogno di collaborare? (3) Come possiamo collaborare? (4) Quali risultati produce la collaborazione?

In primo luogo mirano a coinvolgere e sfidare i futuri visitatori del MUI. Ognuna di queste domande viene declinata in successive “domande scatenanti” che, nella seconda sezione, servono a fornire un focus e a stabilire una prima interazione. Quindi, dopo le prime due sezioni di interrogazione, l’algoritmo fornisce alcuni approcci offrendo nozioni specifiche accompagnate da strumenti, autori, fatti e cifre ed esempi. Questa terza sezione è l’anticamera che conduce all’ultima, costituita dalle opere in mostra. Infine tutti gli apparati sono supportati da riferimenti bibliografici tematici.

Uno dei primi esiti di FSTS è stato esportare tale mostra, esponendola all’interno della Padiglione Puebla presso il centro culturale FARM CUltural Park a Favara (Sicilia), in occasione dell’edizione 2021 della Biennale delle Città “Countless Cities”.

Mexico is located in the so-called Ring of Fire, characterized by strong and constant activity, both seismic and volcanic. Consequently, within the state of Puebla we have 7 volcanoes:

Cuexcomate [2150 mamsl]
 Popocatepetl [5426]
 Iztaccihuatl [5239]
 Malintzin
 Otzelotzi [3680]
 Sierra Negra [4460]
 Citlatépetl or Pico de Orizaba [5636] which share territory with Veracruz.



Other significant elements

Volcanoes
 The population are not only their magnificent beauty, but also the fact that they are a source of energy. In the state of Puebla there is the volcano Popocatepetl, which is one of the most active in the world. It is located in the state of Puebla and its height is 5426 meters. It is a very active volcano and it is one of the most visited in the world. It is a very beautiful volcano and it is a very important part of the state of Puebla.

Other significant elements
 The state of Puebla is a very important part of Mexico. It is a state with a rich history and a beautiful landscape. It is a state with a very important role in the history of Mexico. It is a state with a very important role in the history of Mexico.

Other significant elements
 The state of Puebla is a very important part of Mexico. It is a state with a rich history and a beautiful landscape. It is a state with a very important role in the history of Mexico. It is a state with a very important role in the history of Mexico.

Other significant elements
 The state of Puebla is a very important part of Mexico. It is a state with a rich history and a beautiful landscape. It is a state with a very important role in the history of Mexico. It is a state with a very important role in the history of Mexico.

Other significant elements
 The state of Puebla is a very important part of Mexico. It is a state with a rich history and a beautiful landscape. It is a state with a very important role in the history of Mexico. It is a state with a very important role in the history of Mexico.

Other significant elements
 The state of Puebla is a very important part of Mexico. It is a state with a rich history and a beautiful landscape. It is a state with a very important role in the history of Mexico. It is a state with a very important role in the history of Mexico.

Other significant elements
 The state of Puebla is a very important part of Mexico. It is a state with a rich history and a beautiful landscape. It is a state with a very important role in the history of Mexico. It is a state with a very important role in the history of Mexico.

Welcome to MUI, Located in Puebla South-Center of Mexico country surrounded by 7 Volcanoes

Puebla, México FORTH most populous behind Mexico City, Guadalajara and Monterrey

Hello everyone! We begin this story by telling where our space is located, to contextualize our environment and share a bit of the beautiful city where the talents that we gather to carry out our projects converge.



Cathedral

It is one of the most important buildings in the historic center declared a world heritage site. It has the prerogative of being the first European temple that under good designs was made in America, constructed in 1562. It was named the Metropolitan of Mexico that was dedicated in 1607.

The current Neoclassical style cathedral was built between the 18th and 19th centuries, and replaced the previous one that existed in what is now the atrium. From the beginning of its construction in 1776 to its completion, 76 years elapsed which are located during the period of three kings of Spain, Felipe V, Felipe VI and Felipe VII. Subjects throughout these years showed numerous modifications to the original project.

The story goes that the plans for the Puebla cathedral were originally for Mexico City, in the end they had to make modifications to the size of the cathedral because "there was to be no cathedral higher than the one in Mexico City."

Brief history of Puebla

After the Spanish conquest in the first third of the 16th century, the City of Puebla de los Angeles was founded, in a valley called Cuauhtlancoyotl, which is located 120 km southwest of Mexico City, surrounded by the Popocatepetl volcano, Ixtaccihuatl, Pico de Orizaba and the mountain "La Malinche".

The founding date was April 16, 1561. The city was founded with the intention of founding a safe space for Spanish immigrants, which became the second largest city in New Spain, thanks to the fact that it became a large productive space.

Since colonial times, the City of Puebla registered an influx of 16.8 million in 2014 of visitors leaving an economic benefit of 11.1 million pesos.

The state of Puebla occupies the 4th national place among the entities with the largest number of tourists, with 70 venues of which 31 are in the City of Puebla.

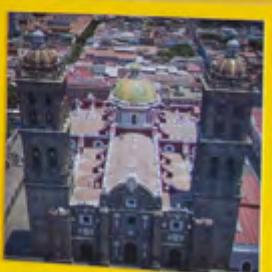
A study carried out by INEGI in 2016 shows that the most representative Museums of Puebla are located in the historic center.

Remnant of the Aztec

When I was 10 years old, when I was young, I never thought I was going to be a historian, but I was very curious about the Aztecs, and I was very interested in the Aztec city of Tenochtitlan. One day I was in a museum and I saw a lot of things that I had never seen before. I was very interested in the Aztec city of Tenochtitlan, and I was very interested in the Aztec city of Tenochtitlan. I was very interested in the Aztec city of Tenochtitlan, and I was very interested in the Aztec city of Tenochtitlan.

Remnant of the Aztec

The relationship with the San Francisco River, currently known as the San Francisco River, was established in Puebla. From the beginning, this river served as a strategic element of the region, where the Spanish lived on one side and the Aztecs on the other. The San Francisco River was very important for the people of Puebla, and it was very important for the people of Puebla. The San Francisco River was very important for the people of Puebla, and it was very important for the people of Puebla.



Volcanoes

Mexico is located in the central part of the American continent, surrounded by the Gulf of Mexico to the east, the Pacific Ocean to the west, and the Caribbean Sea to the south. Mexico is a country with a rich cultural heritage, and it is a country with a rich cultural heritage. Mexico is a country with a rich cultural heritage, and it is a country with a rich cultural heritage.

Volcanoes

Later, due to the constant flooding, it was decided to build the river. Today, the river is known as the San Francisco River. The river is known as the San Francisco River, and it is a very important river for the city of Puebla. The river is known as the San Francisco River, and it is a very important river for the city of Puebla.



Volcanoes

This historic center has 2,630 monuments registered in 300 blocks of them, 53.7% is made up of official residences dating from the 18th century.

Consequently, it is no coincidence that in 2016, the Puebla city council plans to complete 10 projects that represent 130,000 million pesos, of which 80% are projected for the historic center, according to data from the secretary of economic development.





MONITORING DEL TERAPIE
EVALUATION DEL
PROGNO... AL MODELLO
"MULIER ADTINA"
"DANNA..."

LA...
LA...



...
...
...



RESILENCE

GLOBALIZATION

...
...
...

...
...
...

...
...
...

...
...
...



