



**Spazi in cerca di attori, attori in cerca di spazi.
Tra rigenerazione urbana e impatto socio-territoriale**

Adriano Cancellieri (Università Iuav di Venezia)

performing +
dalla complessità alla sostenibilità

www.performingplus.it

Novara, 14 gennaio 2020

un progetto di



in collaborazione con



I principali fallimenti del 'fare città'

Processi di *beautification* che musealizzano e anestetizzano i territori

Produzione di spazi securitari (es. dissuasori della sosta e dell'incontro)

Creazione di *gated communities*

Organizzazione di grandi eventi 'usa e getta'

Proliferazione di luoghi dismessi

Processi di *beautification*

Musealizzazione dei territori: trasformazione degli spazi urbani in 'paesaggi' turistici da osservare ma non da 'abitare'



Produzione di spazi securitari

Produzione di spazi pubblici 'svuotati' da politiche della 'sicurezza'/ideologia del decoro (Pitch, 2003), revanscismo urbano (Smith, 1996): anestizzazione degli spazi urbani e 'sadismo' architettonico (Davis, 1993) (es. dissuasori della sosta).



Creazione di *gated communities*

Produzione di *gated communities*/spazi residenziali suburbani fondati sulla chiusura intimistica e domestica



Organizzazione di grandi eventi usa e getta



La piscina olimpica di Atene



Strutture sportive olimpiche a Rio de Janeiro

Proliferazione di luoghi dismessi

Proliferazione di luoghi dismessi/spazi abbandonati:
ex-luoghi produttivi,
ex- infrastrutture,
ex-servizi pubblici e privati, ex-spazi commerciali, ecc.



Limiti e sfide dei modi dominanti di produrre città

1. Rigidità dei progetti/degli spazi nei confronti del cambiamento
2. Indifferenza ai contesti
3. Filosofia usa e getta/limitatezza temporale dei progetti
4. Indifferenza alle differenze
5. Indifferenza alle disuguaglianze
6. Spreco di spazi, suolo e materiali
7. Rigidità della governance e dell'autorialità/responsabilità
8. Partecipazione vuota e frustrante
9. Rigidità del rapporto tra spazio e funzione
10. Settorialità dei progetti

1. Oltre la rigidità nei confronti del cambiamento

Da progetto a processo/*open design*

Agire pratico e riflessivo:

- elogio della pratica/del fare (insieme), avanzamento del progetto per prova/errore
- costante riflessività/valutazione in divenire

Accettare l'imprevedibilità/saperla fronteggiare in positivo (es. antifragilità, resilienza)

Approccio incrementale: costante apertura al cambiamento, alla messa in discussione, al miglioramento

2. Oltre l'indifferenza ai contesti

Conoscere/avere consapevolezza dei contesti: individuare attori, spazi, vocazioni, rappresentazioni, connessioni, tracce, percorsi, leve progettuali

Cura della relazione con l'intorno (sociale e fisico) - visione olistica e integrata (es. uscire dall'edificio)

Cercare 'mediatori, ambasciatori' di comunità, fare alleanze locali, coinvolgere forze locali, costruire fiducia, rendersi riconoscibili dando cadenza regolare a eventi, supportare processi in corso: *community organizing*

Attenti a trappola locale (autosufficienza del locale)/l'importanza dell'integrazione fra *insider* e *outsider* (Merton, 1972)

3. Oltre la filosofia usa e getta

Rafforzare il capitale socio-spaziale, le reti e gli spazi di prossimità

Dare vita a progetti inseriti in strategie, orizzonti tematici, visioni radicate nei contesti

Creare vision/storytelling per costruire radicamento e immaginari 'pubblici': es. la casa di quartiere

4. Oltre l'indifferenza alle differenze

Segmentare i pubblici secondo una prospettiva sensibile alle differenze/saper arrivare a target differenti ma non per costruire ghetti: intersezionalità positiva

Uscire dall'edificio, portare arte/cultura negli spazi pubblici per arrivare ai beneficiari non tradizionali

Innescare nuove interazioni sociali: favorire la creazione di spazi/occasioni di nuove interazioni (es. intergenerazionali/interculturali)

5. Oltre l'indifferenza alle disuguaglianze

Coinvolgimento/ingaggio di popolazioni tradizionalmente marginali direttamente o attraverso *gatekeeper* (es. associazioni)

Creare spazi aperti e di inclusione sociale

Produrre servizi di ampia accessibilità

Lato oscuro dell'intersezionalità: coinvolgi i più marginalizzati

6. Oltre lo spreco di spazi e materiali

Riuso immediato di spazi/processi di trasformazione incrementale (es. percorsi di auto-costruzione, cantieri aperti/partecipati)

Riciclo materiali, *upcycle*, ritrovata centralità del 'lavoro artigianale' (*homo faber*, Sennett 2008)

Promozione della cura e responsabilità verso i luoghi/verso il territorio

Le dialettiche sicurezza-innovazione, sicurezza-inclusione

7. Oltre la rigidità della governance/autorialità

Desacralizzare l'arte/la cultura

Dare potere ai beneficiari del progetto, allargare gli spazi di decisione e di responsabilità nel design e nell'implementazione del progetto: da beneficiari ad attori

Co-creare attività/eventi, co-design (oltre la frontalità)

Togliere ostacoli all'espressione/capacitazione degli attori/beneficiari

8. Oltre processi partecipativi vuoti e frustranti

Rischi della partecipazione e del suo uso ingenuo: manipolazione/*tokenism*, mancanza di direzione/finalizzazione/rituale vuoto

Non c'è reale partecipazione senza (in)formazione e non c'è reale partecipazione senza (cura del) conflitto

Ingaggiare non chiedendo quali sono i bisogni ma chiedendo quali sono le disponibilità: chiedere cosa puoi portare, non cosa vorresti

L'importanza della guida dei processi e del ruolo d'avanguardia/innovazione

9. Oltre la rigidità del rapporto spazio-funzione

Creare spazi ibridi, condivisi, informali

Garantire ampia apertura/accessibilità

Garantire interazione fra piu' soggetti/diversi soggetti

Garantire molteplici forme di appropriazione temporanea: favorire il soddisfacimento di molteplici 'bisogni di spazio'

10. Oltre la settorialità dei progetti

Équipes multidisciplinari

Partenariati intersettoriali, ibridi/innovativi (quintupla elica di Iaione, 2015)

- Istituzioni pubbliche
- Istituzioni cognitive/ricerca
- Privato profit
- Società civile organizzata
- Società civile non organizzata

Attivare e coinvolgere nuovi attori territoriali

- 1. Costruire fiducia:** es. segmentare i pubblici, intersezionalità positiva
- 2. Ascoltare:** es. interviste su usi, memorie (storie di vita, focus group, *go along*)
- 3. Fare insieme** (partecipare a/coinvolgere in): es. 'quintupla elica', ponderazione attori, open design
- 4. Aiutare, supportare:** es. lato oscuro dell'intersezionalità, mediatori
- 5. Dare riconoscimento:** es. ricerca partecipata, *storytelling* radicato nel contesto
- 6. Dare potere:** es. soggetti non come problemi ma come risorse, dare spazi di potere (es. nella progettazione, valutazione)
- 7. Conoscere:** es. non inventare la ruota, connessioni con mondo della ricerca
- 8. 'Desacralizzare'/de-istituzionalizzare arte/cultura:** es. cantieri aperti/prove aperte, uscire negli spazi pubblici
- 9. Connettere:** es. attori locali/extralocali, interdisciplinarietà, prendersi cura dei conflitti
- 10. Fare:** es. agire pratico e riflessivo, eventi innesco, togliere ostacoli alla possibilità di agire dei soggetti da coinvolgere

Bibliografia: un decalogo

1. Avanzi - Sostenibilità per Azioni s.r.l., Associazione Culturale Dynamoscopio, Kilowatt, Cooperativa Sumisura (a cura di), *Community Hub. I luoghi puri impazziscono*, 2016.
2. Balbo, M., Cancellieri, A., Ostanel, E., Rubini, L. (2019), *Spazi in cerca di attori / attori in cerca di spazi. La rigenerazione urbana alla prova dell'innovazione sociale*, Università Luav di Venezia, Venezia.
3. Campagnari, F. e Cancellieri A. (2020), *Spazi di rigenerazione*, in *Enciclopedia Sociologica dei luoghi*, Ledizioni, Milano, a cura di G. Nuvolati, in pubblicazione.
4. Dynamoscopio (a cura di), 2018, *Per fare grande una città ci vogliono molte piccole culture. Dencity, un'esperienza di rigenerazione urbana a base culturale*, Ed. Dynamoscopio, Milano.
5. Inti, I., Cantaluppi, G. Persichino, M. (2014), *Temporioso. Manuale per il riuso temporaneo di spazi in abbandono in Italia*, Altraeconomia, Milano.
6. Ostanel E. (2017), *Spazi fuori dal Comune. Rigenerare, includere, innovare*, Milano, FrancoAngeli.
7. Semi, G. (2015), *Gentrification. Tutte le città come Disneyland?*, Bologna, Il Mulino.
8. Venturi, P. E Zandonai F. (a cura di), *Dove*, Egea editore, 2019.
9. Venturi, P. E Zandonai F. (a cura di), *Imprese ibride. Modelli d'innovazione sociale per rigenerare valore*, Egea editore, 2016.
10. Vicari Haddock e Frank Moulaert (2009), *Rigenerare la città: pratiche di innovazione sociale nelle città europee*, Bologna, il Mulino.

Grazie!



un progetto di



in collaborazione con



www.performingplus.it