

Piazze.



Fenomenologie  
dell'inatteso.

P01  
Place Léon Aucoc

P06  
Bosque de la Esperanza

P11  
Isla TAZ

P16  
Piazza dell'immaginario

P21  
Van Beuningenplein

P26  
RUS Lima

P31  
Omaggio a Ghirri

P36  
Por la sombra

Vuoto 5  
Edizione speciale

P01 Place Léon Aucoc	P06 Bosque de la Esperanza	P11 Isla TAZ	P16 Piazza dell'immaginario	P21 Van Beuningenplein	P26 RUS Lima	P31 Omaggio a Ghirri	P36 Por la sombra
P02 Esto no es un solar	P07 Plaza Zarco	P12 Parque del Kinder	P17 Azatýk Ploščad	P22 Sheshi Skenderbej	P27 Tapis Rouge	P32 Radura della Memoria	P37 Centro Abierto de Actividades Ciudadanas
P03 Eco-Bulevar de Vallecas	P08 Cité Icotarí	P13 Berlijnplein	P18 Piazza del mercato	P23 Watersquare	P28 Theaterplein	P33 Trafalgar square	P38 Place de la République
P04 Área de juegos Fresnillo	P09 Grieggrounds	P14 Israel Platz	P19 Coded Scaple	P24 Prossima Apertura	P29 Pink Ghost	P34 Piazza Risorgimento	P39 Quartiersplatz Grone
P05 Place du Panthéon	P10 Activity zone	P15 Piazzale Testaccio	P20 Piazze Aperte	P25 Largo Raffaele Petazzoni	P30 Playground	P35 Plaza de desierto	P40 Community Facilities System
				P26 Macrolotto Zero			

Piazze.  
↓ ↓ ↓ ↓  
Fenomenologie  
dell'inatteso.

Vuoto 5  
Edizione speciale

VUOTO è uno spazio pubblico transmediale nato per ospitare  
indagini collettive sulla città come sistema instabile  
riflessioni pubbliche sull'imprevedibilità come paradigma  
produzioni di paesaggi fisici e cognitivi fondati sull'idea dell'inatteso  
ricerche di modalità non deterministiche di intervento sull'urbano

VUOTO è un progetto di orizzontale + Atto

Many Possible Cities (MPC) è il Festival della rigenerazione urbana di Manifattura Tabacchi, coprodotto da LAMA Impresa Sociale, che dal 2018 accompagna il percorso di attivazione temporanea del più grande cantiere di rigenerazione di Firenze con uno spazio di pensiero e confronto intorno ai temi del city making.

Ogni anno l'appuntamento si rinnova con l'intento di leggere il cambiamento e individuare direttive e strumenti per guardare al futuro sostenibile delle città.

L'ibridazione di temi e linguaggi è una cifra identificativa di Many Possible Cities, che già in passato ha visto collaborazioni importanti, come quella con l'architetto e artista Andreas Angelidakis che ha portato nel 2020 alla realizzazione della mostra collettiva "Ponte" in collaborazione con NERO Editions.

Per l'edizione 2022 è stato selezionato orizzontale che, nell'ambito del progetto di divulgazione culturale Vuoto, ha realizzato una mostra le cui modalità espositive e di ricerca sono state libera scelta dei curatori, agendo come piattaforma per amplificare una riflessione sul ruolo dello spazio pubblico.

È nata così "Piazze. Fenomenologie dell'Inatteso", per Many Possible Cities 2022, IV edizione, installazione ambientale presso Manifattura Tabacchi, realizzata con Main Supporter Fondazione Cassa di Risparmio di Firenze e con il contributo di Publiacqua S.p.A. La mostra è stata aperta al pubblico da giugno a settembre 2022.

# Piazze: fenomenologie dell'inatteso. Una incompleta raccolta di superfici urbane contemporanee

Progettare architetture significa, generalmente, dare forma ad un "programma" — una lista ordinata di attività che verranno svolte nello spazio che deve essere ideato. Non è il caso della piazza. Disegnare una piazza significa inevitabilmente confrontarsi con l'assenza di programma o, forse meglio, con la sua assoluta irrilevanza. Non che non sia possibile, e perfino utile, prefigurare usi per il nuovo luogo. Eppure, ciò che determina il successo di una piazza non è mai la capacità del luogo, una volta costruito, di accogliere in modo soddisfacente gli usi previsti, quanto piuttosto la sua attitudine ad accogliere tutti quegli usi imprevisti, le attività che non erano state inizialmente specificate, che emergono in un secondo momento, che appaiono dal nulla, sorprendendoci. Se in tutti gli altri casi la riuscita di un progetto si misura con la sua specificità — vale per gli edifici, ma anche per altre specie di spazi aperti, ad esempio i parchi — nel caso della piazza la misura del successo è, al contrario, data dalla genericità. La piazza, potremmo dire, si progetta come vuoto che accoglie l'inatteso.

La mostra trasforma una porzione dello spazio aperto della Manifattura Tabacchi — una zona di limite tra interno ed esterno rappresentato da una tettoia che affaccia sul 'giardino della ciminiera' — in una galleria espositiva. Un diaframma leggero in legno, una facciata temporanea, divide l'area coperta del portico dalla zona occupata dal giardino, generando due nuovi spazi, quello più intimo al di sotto della tettoia, e quello esterno, antistante alla facciata, compreso dalla sua presenza e più simile ad una piazza pubblica. Nel far ciò l'installazione interroga lo spazio stesso della Manifattura, ponendo domande sul suo presente e sul suo futuro. Questi luoghi, che negli ultimi anni hanno rivestito un ruolo centrale nella vita urbana di Firenze, saranno nuovamente chiusi al pubblico oppure troveranno la loro strada per arrivare ad essere vere e proprie piazze?

L'esposizione raccoglie 40 piazze, progettate e realizzate nel XXI secolo — con l'unica eccezione di Place Léon Aucoc, di qualche anno precedente, inclusa come 'prologo'. Le piazze sono state selezionate senza pretesa né di dare conto del variegato panorama relativo alla progettazione di spazi aperti urbani contemporanei, né di concentrare l'attenzione su un particolare tipo di approccio. Tutti gli esempi scelti, per una serie svariata e disomogenea di ragioni, hanno un significato speciale per i curatori. Tre dei progetti esposti hanno visto il diretto coinvolgimento dei membri del collettivo — 'Berlinpleijn' a Utrecht, 'Prossima Apertura' ad Aprilia e 'Piazze Aperte' a Milano — e un certo numero di altri è realizzato da progettisti con i quali orizzontale ha un legame diretto di amicizia. Gli altri sono casi che, per un verso o per l'altro, hanno rappresentato un punto di svolta nella ricerca di orizzontale, sono stati punti di riferimento per uno o più progetti, ci hanno permesso di espandere la nostra idea di piazza, ci hanno stupito, incuriosito, meravigliato, sorpreso, ospitato, o semplicemente fatto stare bene.

Le piazze esposte appartengono a varie specie. Alcune potrebbero a ragione essere definite 'tradizionali': per quanto frutto di progetti recenti, per le relazioni con il tessuto costruito in cui sorgono, sia per la struttura degli spazi che offrono, sono pensate come aggiornamento o interpretazione di un modello antico. Altre mettono espressamente in discussione questi stessi modelli proponendo soluzioni innovative o insolite, guardando al futuro. Alcune sono costruite per rimanere a lungo, altre sono effimere o temporanee, realizzate con una durata prestabilita o in modo tentativo, a guisa di esperimenti. Alcune sostituiscono nello stesso luogo altre piazze che le hanno precedute, altre sono realizzate ex novo, laddove prima c'era tutt'altro, un terreno abbandonato o un edificio demolito. Sparse geograficamente su quattro continenti, nell'insieme danno luogo al resoconto di un viaggio immaginario, ad un atlante parziale e arbitrario della vita pubblica nelle città del pianeta.

Il racconto si articola attraverso 40 pannelli, uno per ogni piazza. Nel disegno dei pannelli si incontrano e si mescolano due modelli: quello della 'tavola' — il più classico degli strumenti usato di architetti, urbanisti e paesaggisti per promuovere o illustrare le loro idee — e quello del manifesto, con particolare riferimento alle forme 'spontanee' della comunicazione artistica e politica tipica dello spazio pubblico urbano. Abbandonando la tradizionale pretesa della 'tavola' di essere completa ed esaustiva, i pannelli vengono pensati privilegiando l'immediatezza della suggestione visiva, rendendo possibile a tutti seguire il racconto di questo viaggio, come se fosse un album di instantanee. I 40 pannelli, diventando essi stessi superfici sulle quali scrivere e riscrivere, vengono infatti completati con l'apposizione di immagini in piccolo formato, che contrappone al rigore delle grafiche stampate sul fondo metallico la vitalità del gesto impreciso e rapido dell'attacchinaggio richiamano e alludono alla molteplicità di strati di significato che caratterizza ogni spazio urbano, e più di tutti la piazza.

# La superficie delle passioni comuni

Jacopo Ammendola, Juan López Cano, Nasrin Mohiti Asli

L'informe non è una privazione, ma al contrario il moltiplicarsi della potenzialità: ciò che è senza forma è come chi è senza nome, acquista la libertà di essere non una, ma molte cose allo stesso tempo. Uno spazio senza forma — o anzi forse possiamo dire con molte forme possibili — che Richard Sennet definirebbe narrativo, attende l'intervento creativo di chi, abitandolo, gli darà un nome, un senso, una funzione.

(Alberto Iacovoni, Playscape, 2009).

Come parlare di piazza, oggi, senza cadere in ambigui nostalgismi? Occorre divincolarsi dalle molte sirene che in un venefico coro ne cantano le virtù: l'apologia della piazza metafisica dechristiana, vuota e assoluta in attesa di parate o fucilazioni, l'esaltazione della sincera e innocente vita di paese, l'idealizzazione della comunità originaria, unita e fraterna, le fantasie sullo spazio comune del mediterraneo antico — il foro, l'agorà — la celebrazione del glorioso medioevo italico, la magnificazione delle feste e delle processioni cattoliche...

È possibile farlo distanziandosi da tutto questo?

Sì, a patto che si accolga il paradosso, il conflitto, l'ambivalenza, l'errore, l'informe. Perché la piazza, questa superficie sulla quale si svolge la vita pubblica, questo luogo nel quale la nostra vita comunitaria prende forma, si evolve e si intreccia, si scopre anche banale, è tutto, e anche il suo contrario.

È scuola, scenario, compagnia, disavventura, inclusione, agitazione, nido d'amore, palestra, lacrima, parco giochi, protesta, pista da ballo, insegnamento, ricordo, riconciliazione, quinta, primo piano, attraversamento, sosta, relax, rivolta, addestramento, lotta, stanza da letto all'aria aperta, divertimento, fascino, adolescenza, vita, apertura, esclusione, socialità, conservatorismo, prossimità, dinamizzazione, permanenza, ozio, transizione, monumentalità, oblio, commemorazione, sorriso, dialogo, cittadinanza, oscurità, compromesso, desiderio, libertà, città, temporaneità, struttura, indeterminatezza, avanguardia, ampliamento, vecchiaia, progressismo, rito, nascita, noia, passatempo, banalità, abitudine, lontananza, quartiere, emozione, casa, tavola apparecchiata, distacco, conquista, distruzione, fragilità, gentilezza, cordialità, ignoranza, anonimato, rinnovamento, sporcizia, incontro, memoria, anarchia, pubblica, laboratorio, incoerenza, ordine, risorsa, informalità, gala, colore, luce, tristezza, amore, fiducia, paura, eterogeneità, odio, diseguaglianza, durezza, vegetazione, ombra, freschezza, amicizia, fallimento, scoperta, calore, gioco, perdita, invidia, scandalo, trasgressione, stasi, autonomia, palco, chiacchiera, silenzio, politica, riposo, siesta, processo, superficie, musica, festa, mercato, scambio, furto, essenza, periferia, pavimentazione, regolamento, ideologia, divieto, supporto, vita sociale, follia, futuro, passaggio, paesaggio, relazione, parcheggio interrato, gioco acquatico, storia, ecosistema, località, disegno, arrivo, condivisione, minimalismo, emergenza, originalità, paradosso, infrastruttura, vuoto, copertura, riparo, plasticità, orizzontalità, orizzonte, minerale, improduttività, convivialità, salute, simbolismo, visionarietà, sentimento, spiritualità, ritiro, omaggio, accessibilità, valorizzazione, cura, tragedia, estremo, vicinanza, geometria, terra, cemento, parlamento, pulpito, autogestione, azione, restrizione, identità, attrezzatura, podio, spontaneità.

È possibile accogliere tutto questo ma guardando al futuro piuttosto che al passato? È possibile pensare alla piazza come ad un terreno di innovazione, di frontiera? Come ad una iper-attuale e super-sperimentale "machine à habiter collectivement"? Forse, accanto alle auto elettriche e ai motori all'idrogeno, accanto alla blockchain e alle intelligenze artificiali, potremmo continuare ad aver

bisogno di questa idea antica, la piazza, per affrontare le sfide ambientali e sociali della nostra epoca. Perché a stare all'aperto si consuma meno, si inquina meno, e a stare insieme ci si incontra, ci si conosce, ci si dimentica, si accendono conflitti e contrasti, ma anche si risolvono, qualche volta.

Dalle manifestazioni di Trafalgar square alle scene di riposo al fresco sotto la pensilina della Sheshi Skënderbej, attraverso i pendii degli Altos de Caucá o di Caracas, nell'altalenante condizione idrica di Rotterdam o nel mercato settimanale di Anversa, le piazze qui raccolte rappresentano, ognuna a modo suo, una serie di "atteggiamenti". Ogni progetto è uno o una molteplicità di modi di rapportarsi con la contemporaneità, di interagire con lo spazio urbano che occupa, di porsi davanti ai cittadini e alle cittadine, di dialogare con loro e fare da sfondo alle loro passioni. Unterreno di esplorazione incessante, tra affermazione del sé e riconoscimento dell'altro. In quanto spazi dinamici, queste piazze sfidano le attitudini e i codici di condotta collettivi. E perciò parlano di scarsità d'acqua, di recupero delle tradizioni costruttive locali, di infrastrutture non terminate, di sovrapproduzione di automobili, di riscaldamento globale, di ricchezza ecosistemica, di giochi in pubblico, di rivolta, di possibilità.

Nel misurarsi con i sistemi di relazione in pubblico, le progettiste e i progettisti si sono dovuti confrontare con la difficoltà di dare forma alle abitudini, di "spazializzare" i comportamenti. Le risposte sono state molteplici, ma una prevale trasversalmente in quasi tutti i progetti scelti: lasciare spazio all'azione delle persone. Perdere il controllo sul progetto rappresenta per gli architetti di oggi forse la più grande delle sfide: significa avvicinarsi agli utenti protagonisti delle trasformazioni, e entrare in contatto con loro. Così, molti dei progetti esposti nascono da processi di consultazione e di scambio collettivo, trovano formule di interazione fra il vicinato ed il cantiere, promuovono la libera interpretazione degli elementi della piazza, lasciano grandi spazi vuoti, prevedono modalità di autocostruzione collettiva.

A questi imprevisti, all'indeterminatezza spaziale, a tutto ciò che può ancora succedere nello spazio comune, ai futuri archetipi di urbanità pubblica sono dedicati questa mostra e questo volume. Quella qui presentata non è che una prima selezione, arbitraria e incompleta. Crediamo però che sia ampia abbastanza per funzionare come escaperaccio per accendere un dibattito collettivo, stimolare un discorso comune, inaugurare nuovi sentieri. Restiamo quindi in ascolto...

# PFT (post-produzione+finzione+temporaneità)

## Tre idee sulla città contemporanea

Patrizia Di Monte e Ignacio Grávalos Lacambra (Universidad San Jorge)

### POST-PRODUZIONE

Credo nel potere che ha l'immaginazione di plasmare il mondo, di liberare la verità dentro di noi, di cacciare di notte, di trascendere la morte, di incantare le autostrade, di propiziarsi gli uccelli, di assicurarsi la fiducia dei folli<sup>1</sup>.

Così J. G. Ballard inizia il suo singolare Credo, scritto nel 1984. Già la prima frase lascia intendere un nuovo modo di pensare la città contemporanea. Contiene la visione di un mondo che è già stato inventato ma che deve essere trasformato. Ciò implica la consapevolezza dell'esaurimento di un pianeta iperfabbricato, saturo di elementi. Molti di essi, già privi di valore, sono stati eliminati dalla circolazione in una realtà caratterizzata dall'immediatezza e dal rinnovamento permanente, quella che Bauman chiama "la necessità di eliminare e sostituire"<sup>2</sup>. Formano una lunga lista di oggetti in disuso, abbandonati e dimenticati che trovano il loro significato solo nella loro accumulazione e successiva eliminazione.

Soggiace al tempo stesso una considerazione sull'incursione di questi elementi (siano essi oggetti, edifici, appezzamenti di terreno, intere città; anche tempo libero, informazioni o storie...) in un nuovo ciclo di vita, una seconda opportunità per incorporarli ancora una volta nella realtà. Richiede, secondo Ballard, un atteggiamento proattivo e immaginativo, capace di gettare nuovi sguardi sull'esistente, sull'antiquato e sull'obsoleto. Le variabili per costruire un nuovo mondo sono già presenti e non resta che trovare l'algoritmo necessario, per interpretare in modo diverso i codici della complessità. Ma questa volta sarà necessario incorporare il quotidiano, il banale o il poco importante per creare un nuovo inizio. Appare una dialettica contemporanea tra l'universo della miseria e il potere dell'immaginazione. In questo contesto, non è più così importante continuare a produrre la città, ma trovare canali per post-produrla. Riciclare i suoi vuoti, trovare scappatoie, opportunità, dare loro un nuovo significato. È un'espansione della ricostruzione, ma questa volta non partendo da una **tabula rasa**, bensì incorporando ciò che è stato appreso e ciò che è già stato generato. Una concezione della post-produzione come atteggiamento capace di creare una nuova disgiunzione che propone deviazioni da un percorso prevedibile, una strategia per aggirare l'entropia, cioè la morte.

<sup>1</sup> Ballard, James G. "Ciò in cui credo", in Visioni, Shake Edizioni, Milano, 2008

<sup>2</sup> Bauman, Zygmunt. Vida de consumo. Madrid, Fondo de Cultura Económica de España, 2007.

### FINZIONE

Credo nell'impossibilità dell'esistenza, nell'umorismo delle montagne, nell'assurdità dell'elettromagnetismo, nella farsa della geometria, nella crudeltà dell'aritmetica, negli intenti omicidi della logica<sup>3</sup>.

Presenta inoltre un atteggiamento onirico, strettamente legato agli approcci surrealiste, in una certa misura, situazionisti, al fine di "mettere al sicuro il segreto del folle", in cui l'esistenza umana è caratterizzata dalla ricerca di pretesti per eludere la logica positivista. I primi esperimenti urbani realizzati in questo senso si producono attraverso il camminare (il **flâneur** come scopritore urbano), attraversando una città che si reinventa ad ogni passo, cercando i margini o le pieghe del pianificato, producendo quelle che De Certeau chiama "retoriche pedonali"<sup>4</sup>. Un vagabondaggio che mette in scena la ribellione del cittadino, le sottili biforcazioni verso l'imprevisto.

Ballard, con la sua caratteristica corrosività, ci mostra anche una di-

mensione scientifica e tecnologica che disumanizza il mondo. In questo contesto, come autore ha inserito scetticismo e acidità in grandi dosi nei suoi numerosi racconti, disegnando un futuro agghiacciante, ma realistico. Un futuro che ha iniziato a immaginare negli anni Sessanta e che oggi ci viene presentato con una dolorosa attualità, con "le intenzioni omicide della logica" mascherate dal sapere di una scienza che non riesce a trasformare le enormi quantità di informazioni in una società più giusta. Queste storie, un tempo interpretate come fantascienza, ci rivelano l'efficacia delle finzioni di ieri nel configurare il presente.

<sup>3</sup> Ballard, James G., op. cit.

<sup>4</sup> De Certeau, Michel, L'invenzione del quotidiano. Edizioni Lavoro, Roma, 2010.

### TEMPORANEITÀ

Credo nella non esistenza del passato, nella morte del futuro, e nelle infinite possibilità del presente<sup>5</sup>.

Ballard, dopo aver viaggiato attraverso i paesaggi del futuro, sottolinea la legittimazione del presente. Rifugge il passato (annientato dalla modernità) e diffida del futuro (un viaggio dal quale è già tornato). Un futuro appesantito dalle aspettative di un progresso che oggi ci è stato definitivamente sottratto e che Lipovetsky ha definito "l'oscuramento delle rappresentazioni del futuro"<sup>6</sup>. La vita come successione di presenti, come apologia dell'istantaneo. L'accelerazione della storia, la velocità degli eventi e l'oscillazione del tempo hanno spostato la "costituzione delle memorie collettive e anche la geografia materiale o mentale che può corrispondervi"<sup>7</sup>. Nella topografia mentale si sono verificate numerose interferenze, non ci sono più verità durature.

Non dobbiamo aspettare, e questa è un'altra delle chiavi che Ballard ci offre. Propone una rivalutazione del presente, del **meanwhile**, del **hic et nunc**, un'apologia dell'azione, del movimento. Un'azione carica di significato esistenziale, che sarebbe stata rivalutata intellettualmente da Hannah Arendt<sup>8</sup>, come specifica della condizione umana per creare un nuovo inizio. Sia De Certeau che Arendt pongono il cittadino in prima linea nell'azione. Mai prima d'ora i processi di partecipazione dei cittadini, con parole e fatti, espressione genuina della pluralità, erano stati così profondamente radicati nella società. Quei movimenti sovversivi nati negli anni Sessanta hanno oggi un ruolo di normalità, di attivismo che ha rivendicato il diritto del cittadino a essere libero.

L'attivismo, la consapevolezza della società civile, ha portato alla comparsa di paesaggi inediti e inaspettati, che si sono riappropriati di resti dimenticati della città. In questo caso, si tratta di spazi derivati da un prodotto dell'interazione sociale, non il contrario. Sono spazi che cercano di recuperare un'identità perduta e che funzionano come scenari di scambio, spazi affettivi dove le ossessioni individuali coesistono sotto una volontà collettiva. E questo transito di flussi urbani è ciò che rende uno spazio concreto, un luogo. La somma di molteplici micro-interventi provoca in sé piccole trasformazioni del mondo che garantiscono la sopravvivenza delle interazioni, della diversità, di spazi urbani coesi e sicuri che condensano i desideri individuali in nodi urbani. Spazi che producono segni di appartenenza e combattono la paura della solitudine.

Molte delle azioni intraprese dai cittadini al di fuori del programmato sono caratterizzate dalla temporaneità. Sicuramente la posizione privilegiata del presente elimina ogni pretesa di stabilità. Ma allo stesso tempo, queste azioni evanescenti alleggeriscono il peso della permanenza o del fallimento e possono essere sostituite, se necessario, da un altro presente immediato. La soppressione del futuro sembra bloccare ogni tentativo di sogno collettivo, la disarticolazione dei riferimenti. Tuttavia, la società civile reagisce con azioni di prossimità, creando legami di coesione. La dimensione elettronica del presente, questa volta umanizzata, ne riattiva molte. E in questo contesto, sia il passato che il futuro non sono necessari, il presente contiene tutto. Ballard ha sempre ragione: "Credo nei prossimi cinque minuti".

<sup>5</sup> Ballard, James G., Op. cit.

<sup>6</sup> Lipovetsky, Gilles, Los tiempos hipermodernos, Barcelona, Anagrama, 2006.

<sup>7</sup> Augé, Marc. Storie del presente. Per un'antropologia dei mondi contemporanei, Milano, Il Saggiatore, 1997.

<sup>8</sup> Arendt, Hannah. Vita attiva. La condizione umana, Barcellona, Milano, Bompiani, 1994.







Piazze.  
↓ ↓ ↓ ↓  
Fenomenologie  
dell'inatteso.

Una incompleta raccolta  
di superfici urbane contemporanee

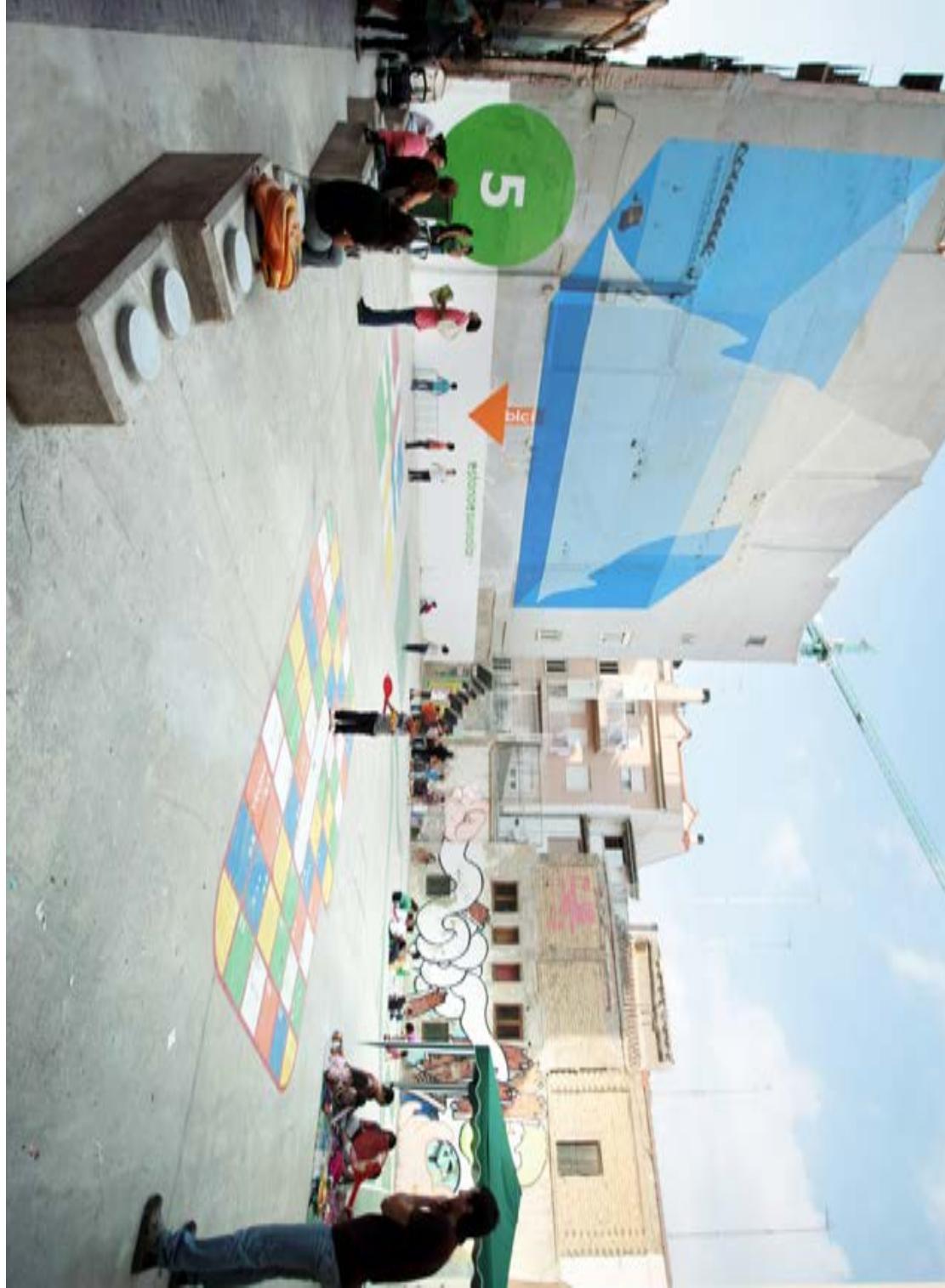


Lacaton et Vassal  
→ → Place Léon Aucoc

P01

Lo studio Lacaton & Vassal viene contattato dal Comune di Bordeaux nel 1996 per redigere un progetto di 'abbellimento' della Place Léon Aucoc, nel contesto di un progetto di riqualificazione degli spazi pubblici a scala cittadina. Contrariamente alle aspettative, invece di consegnare un progetto di trasformazione, gli architetti consigliano al Comune un semplice piano di manutenzione dell'esistente. Questo il racconto nelle loro stesse parole:

«La piazza è a forma di triangolo, fiancheggiata da alberi, con panchine e uno spazio per giocare a pétanque, come una piazza di paese. Intorno ad esso, le case con le loro facciate sobrie ma ben progettate formano un bell'esempio di architettura residenziale e di edilizia collettiva sociale. A prima vista, ci sembra che questa piazza sia già molto bella perché autentica, senza sofisticazioni. Ha la bellezza di ciò che è ovvio, necessario, sufficiente. Il suo significato è chiaro. Qui le persone sembrano sentirsi a casa, in un'atmosfera di armonia e tranquillità che si è formata nel corso degli anni. Abbiamo trascorso lunghi momenti a guardare cosa succedeva lì. Abbiamo parlato con alcuni abitanti. Poi ci siamo posti il problema di un progetto di riqualificazione su questa piazza a scopo di abbellimento. A cosa si riferisce il concetto di "abbellimento"? Significa sostituire un materiale del pavimento con un altro, una panchina in legno con una più moderna in pietra o un lampione con uno più alla moda? Non è necessario apportare modifiche sostanziali. Non c'è bisogno di abbellimenti. C'è qualità, fascino e vita. La piazza è già bellissima. Come progetto, abbiamo proposto di fare solo semplici e immediati lavori di manutenzione: rifare la ghiaia, pulire più spesso, trattare i tigli, modificare leggermente il flusso del traffico, ecc.»



Grávalos Di Monte Arquitectos con Zaragoza Vivienda  
→ → Esto no es un solar

P02

Esto no es un solar è un progetto promosso a Zaragoza tra il 2009 e il 2010 dagli architetti Patrizia Di Monte e Ignacio Grávalos. Il progetto consiste nell'apertura di un grande numero di lotti urbani inutilizzati e nella loro conversione temporanea in spazi pubblici aperti a tutti, con un utilizzo minimo di risorse. In 13 mesi in progetto ha visto la realizzazione di 29 interventi che hanno portato al riciclo di 42.000 mq di spazi dismessi. Le proposte si basano su uno studio urbanistico e socio-economico preliminare delle carenze di ciascuna area, degli spazi necessari e della popolazione a cui sono destinati. La selezione strategica dei lotti, sia pubblici che privati, è stata fatta in modo da promuovere determinati legami civici. Sono state create aree gioco per bambini, orti urbani, boschi, campi sportivi, bocciodromi, tavoli da ping pong, parchi, piazze... promuovendo la mobilità sostenibile e aumentando la superficie degli spazi verdi in città. Ogni lotto risponde a una domanda del quartiere. È stato garantito che tutti gli interventi siano successivamente gestiti da varie associazioni (di bambini, di giovani, sportive, di anziani) o da qualsiasi gruppo di cittadini interessati al loro utilizzo.



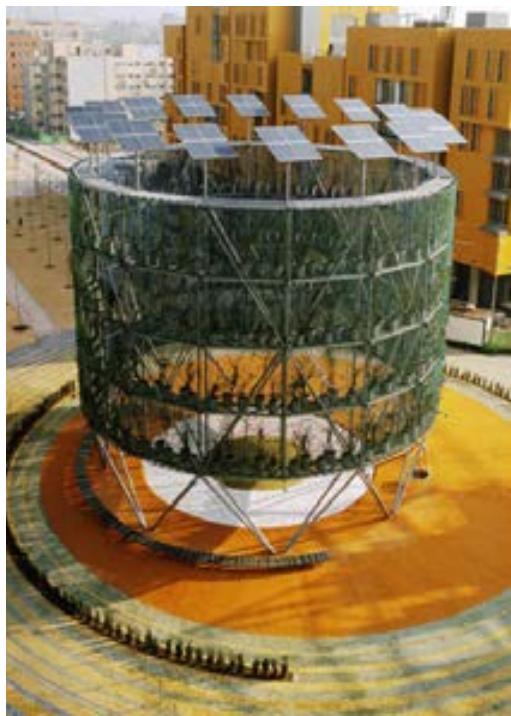


L'Eco-Bulevar di Vallecas può essere definito come un'operazione di "riciclo urbano": consiste nell'inserimento di "dinamizzatori arboreo-sociali" su un'area già urbanizzata, nella densificazione degli alberi esistenti e nella riduzione della circolazione del traffico su ruote attraverso interventi superficiali che riconfigurano l'impianto esistente.

Il progetto persegue tre obiettivi principali:

- Generare nuove attività per aumentare l'interazione sociale tra i vicini.
- L'adattamento bioclimatico di uno spazio esterno, ottenuto con l'implementazione di un sistema sperimentale di climatizzazione passiva, basato sul raffreddamento evaporativo. Questo sistema, comunemente utilizzato nell'industria delle serre, è in grado di abbassare la temperatura di circa 10° C.
- L'utilizzo di risorse energetiche rinnovabili combinato con l'implementazione di materiali riciclati e riciclabili.

L'elemento cardine della composizione, denominato "Air tree", è un catalizzatore urbano autonomo ed esportabile, e può quindi essere riprodotto e installato in luoghi simili, nei quali si renda necessario un processo di rivitalizzazione urbana.





© S.P.

Rozana Montiel Estudio de Arquitectura

con Alin V. Wallach + INFONAVIT

→ → Área de juegos Fresnillo

P04

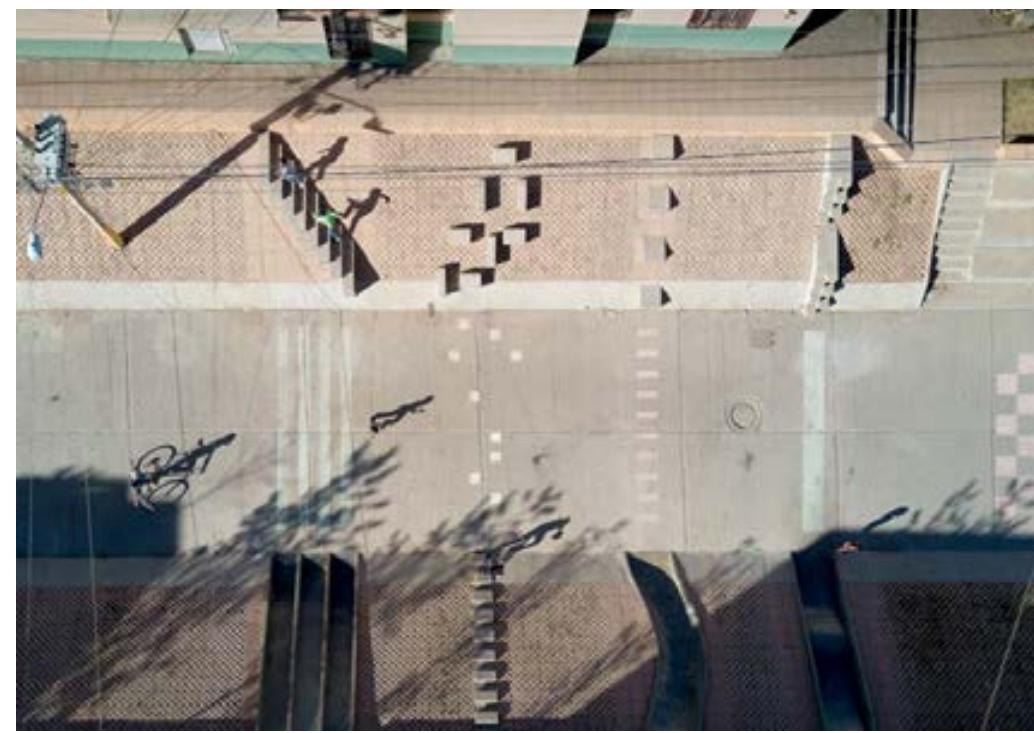
Il progetto riutilizza un canale esistente di acque nere in un'unità abitativa di Fresnillo, nello stato di Zacatecas, trasformandolo in un'area multifunzionale di gioco. Il nuovo spazio di transizione offre alla comunità un'area ricreativa sicura ed è stato disegnato per essere universalmente accessibile. Il ponte che connette le sponde, il letto del vecchio canale e le pendici sono dotati di un programma ludico e multifunzionale. Questi differenti elementi architettonici generano uno spazio protetto che può essere usato come un patio con giochi e scivoli o come una teatro per attività comunitarie. La rigenerazione del canale ha migliorato la qualità di vita di persone che vivono quotidianamente situazioni di insicurezza all'interno dell'unità abitativa. Riciclare un'infrastruttura esistente ha permesso di trasformare una cicatrice urbana in uno spazio di opportunità. La stessa topografia urbana è diventata il programma.



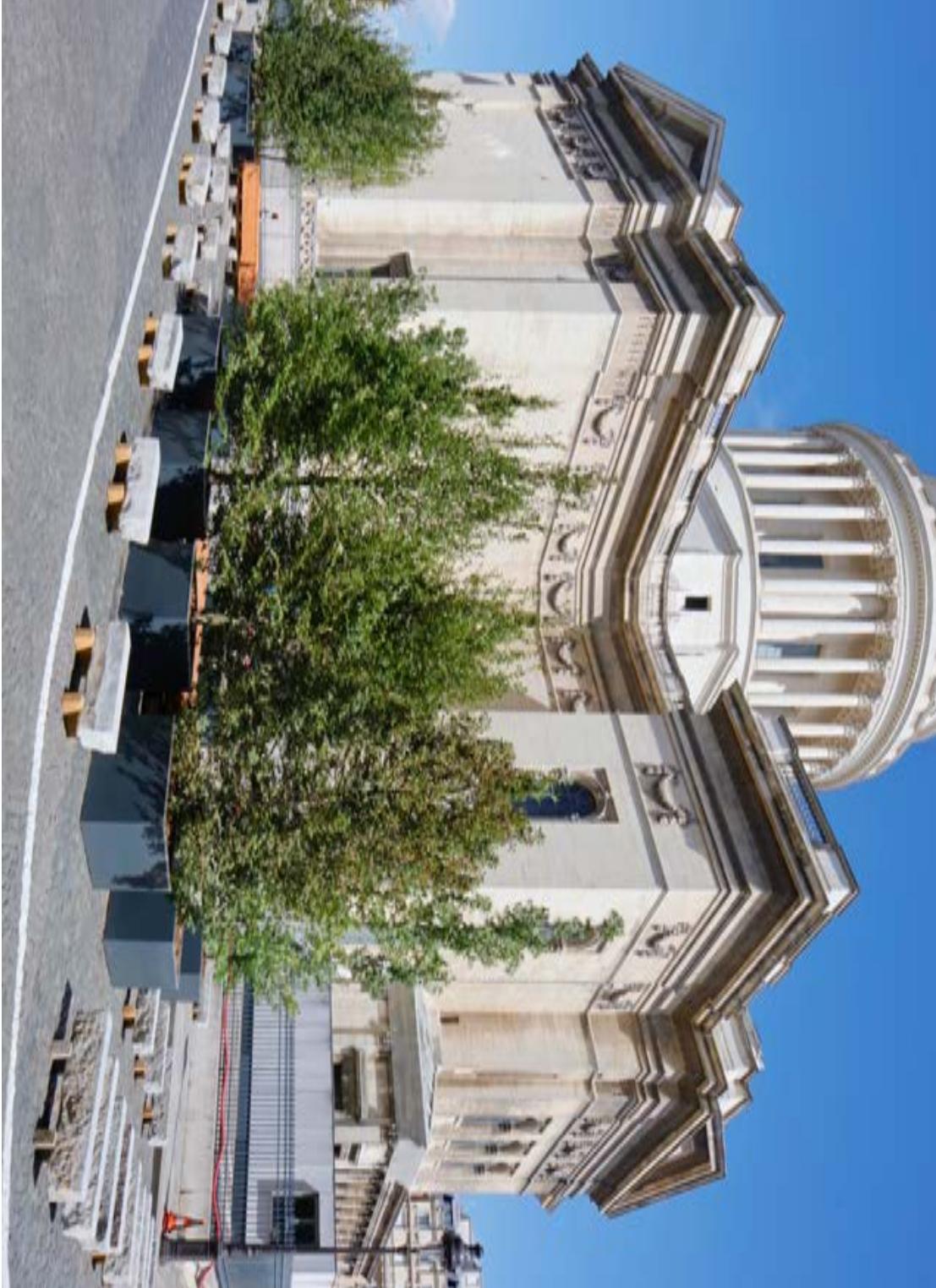
© S.P.



© S.P.



© J.N.



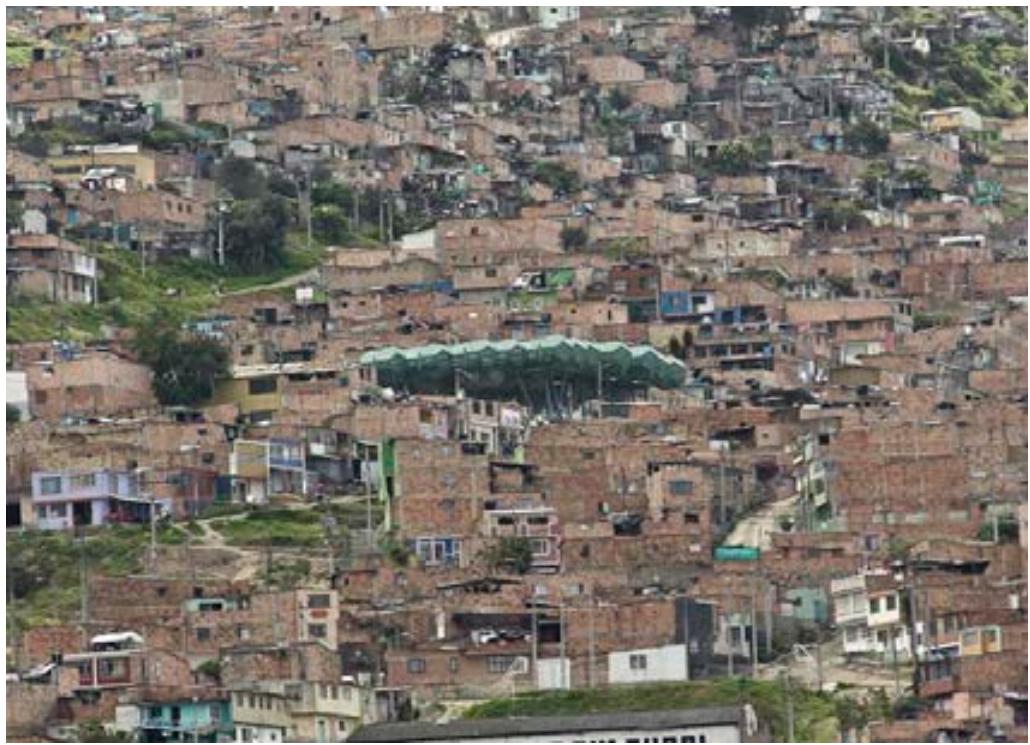
Collectif ETC con Team MonumentalEs  
→ → Place du Panthéon

P05

Nell'ambito del programma 'Réinventons nos places' che ha coinvolto sette piazze parigine, il collettivo francese ETC è stato selezionato, all'interno di un team temporaneo chiamato 'MonumentalEs' per riflettere e agire sulle piazze Panthéon e Madeleine. Il team multidisciplinare — formato da architetti, paesaggisti, sociologi, etnologi, urbanisti, consulenti per lo sviluppo sostenibile, specialisti di genere e uguaglianza, attori dell'integrazione sociale e grafici — ha lavorato in varie fasi, con l'obiettivo di costruire un dialogo con la cittadinanza, prototipare usi e attrezzature, e giungere al termine del percorso a indicazioni progettuali più strutturate. Lavorando quotidianamente sul sito per tempi relativamente lunghi, il team, anche grazie alla costruzione di un chiosco semi-permanente, ha potuto organizzare eventi sperimentali e studiare in tempo reale le reazioni degli abitanti alle trasformazioni. Un lungo e paziente studio delle forme e dei materiali già presenti in loco è il punto di partenza per la realizzazione di macchine per l'utilizzo temporaneo dello spazio, e successivamente di proposte progettuali per la risistemazione dell'area. Grandi piattaforme di legno vengono utilizzate fin da subito per la riappropriazione dell'area, e queste strutture vengono via via perfezionate, riprogettate e ricostruite fino a giungere ad uno stadio definitivo e permanente.



El Equipo Mazzanti  
→ Bosque de la Esperanza



El Bosque de la Esperanza è un centro sportivo e piazza realizzato alla periferia di Bogotà, nel comune di Soacha, nell'Altos de Cazucá, un'area urbana caratterizzata da povertà e fragilità sociale. L'idea alla base dell'intervento è fornire al quartiere un luogo aperto a molteplici attività, sia sportive che ricreative, accademiche e di costruzione della cittadinanza. Il progetto è stato reso possibile grazie alla fondazione "Pies Descalzos" e alla ONG "Ayuda en Acción".

Il Bosque de la Esperanza ha una superficie orizzontale di più di 1500 mq, coperta per quasi la metà da una sorta di cupola multiforme, che evoca una massa di alberi come simbolo di natura, unione e speranza in questa zona periferica. La struttura è formata da moduli geometrici che, ripetuti, formano la copertura del centro sportivo. I materiali utilizzati sono stati scelti tra quelli disponibili in loco: rete stirata, tubi metallici a sezione circolare e piastrelle traslucide.





Il progetto comprende la ristrutturazione di Plaza Zarco, a lato della chiesa di San Hipólito e adiacente al viale Reforma, nel centro storico di Città del Messico. La piazza, nata dalla demolizione di alcuni edifici in occasione dell'ampliamento del viale Reforma nella seconda metà del XX secolo, presentava diversi dislivelli, spazi ciechi e ostacoli urbani. Il progetto ha proposto di eliminare gli ostacoli pedonali e gli spazi ciechi per favorire la flessibilità, la visibilità e la sicurezza. Generando un'unica superficie piana, chiara e lineare, la presenza della chiesa di San Hipólito acquista maggiore dignità e valorizza gli edifici del patrimonio circostante. Al fine di creare una sorta di anticamera urbana per la chiesa di San Hipólito, la via Zarco è stata completamente rimossa, creando un collegamento diretto tra la chiesa e la piazza.

Per realizzare il rinnovamento urbano dell'area con un budget molto limitato, si è deciso di riordinare semplicemente gli elementi esistenti. Sulla nuova piazza ampliata è stato allestito un grande podio circolare come palcoscenico urbano dove i diversi attori già presenti nella piazza avrebbero potuto instaurare nuovi dialoghi. È stata inoltre aggiunta una piattaforma pubblica come invito ai cittadini a presentare un discorso, una declamazione o un'arringa, in onore della libertà di parola. Lo spazio urbano è quindi concepito, presentato e progettato come un palcoscenico pubblico in cui trovano spazio voci, ideologie e credenze diverse: una sorta di monumento alla libertà di espressione e alla pluralità delle voci dei cittadini.





Studio Bainem con Gret + Urbasen + Urbamonde + Transitec  
→ → Cité Icotaf 1

P08

La Cité Icotaf 1 si trova a Pikine, uno dei comuni periferici più vicini a Dakar, in Senegal. Studio Bainem è stato invitato dall'Agence Française de Développement, nel contesto del progetto Pépinière Urbaine de Dakar, a proporre delle soluzioni innovative per lo spazio pubblico. Per la seconda volta dopo un primo esperimento, chiamato "Mbar mi", gli architetti di Studio Bainem si sono recati sul posto con la loro "penc'mobile", e con un modello in scala del quartiere, con l'obiettivo di tenere alcuni incontri collettivi, prima per definire il programma, e successivamente per decidere il progetto. I progettisti hanno scelto risorse locali, come le pietre per le panchine, e usato meno cemento possibile. Hanno inoltre previsto il potenziale smontaggio futuro dell'intero spazio. Hanno anche cercato di massimizzare i materiali locali o largamente disponibili, come i mattoni compressi per gli arredi, o i pneumatici in disuso, e di utilizzare materiali reversibili come per la struttura in acciaio e tutte le pavimentazioni. Infine, hanno lavorato con artigiani indipendenti invece che con grandi aziende, commissionando tra le altre cose una pompa d'acqua solare per prendersi cura degli spazi vegetali e una pittura murale pedagogica. Al termine del lavoro, hanno sostenuto la creazione di un comitato di gestione che si occupasse del luogo.





Het Breed è un quartiere modernista definito da blocchi residenziali razionali di 5 piani con "strade nel cielo" ad Amsterdam Nord, progettato dall'architetto Frans Van Gool nel 1963. Gridgrounds è una piazza pubblica di forma allungata che, agendo sullo spazio centrale del quartiere e interponendosi tra i percorsi esistenti, definisce un nuovo centro. Realizzata con mezzi molto semplici, la piazza rende visibili con strisce di pittura su una superficie di asfalto la griglia geometrica dell'impianto urbano, inserendovi elementi ludici ispirati ai playground modernisti di Aldo van Eyck. Per creare coerenza, tutti gli oggetti sono stati dipinti di arancione e blu Breedveld, due colori che sono stati utilizzati in una recente ristrutturazione degli edifici adiacenti. La piazza è incorniciata da un reticolto di platani, prati e piante lungo i lati, la forma rettilinea è interrotta in tre punti da due cerchi verdi (spazio ludico attivo sviluppato con le scuole locali e spazio verde passivo che funge da punto di drenaggio sostenibile) e da un campo sportivo multifunzionale rettangolare. Considerato un budget limitato, si è scelto di concentrarsi sulla realizzazione di un punto di incontro per tutti i residenti, dando luogo a punti di aggregazione per gruppi grandi o piccoli. L'uso del colore dona allo spazio un'identità forte, rendendolo facilmente riconoscibile in particolare per i bambini. La piazza rappresenta un esempio molto notevole di massimizzazione dell'impatto a partire da risorse limitate.



SLAS architects  
→ Activity zone



Activity zone è uno spazio pubblico multifunzionale che rappresenta la prima fase della rigenerazione e dell'integrazione del campus dell'Università della Slesia con il tessuto urbano della città di Chorzów. Il progetto, realizzato al posto di un antico complesso militare, è pensato a partire da una grande piattaforma di cemento perforata e riempita con una sorta di abaco di elementi per l'uso dello spazio pubblico: zona per il tempo libero degli studenti, dispositivi di gioco per bambini, fitness, elementi di arredo urbano progettati individualmente e verde, compresi tutti gli alberi esistenti. Enorme playground, la piazza ha l'obiettivo di integrare le diverse fasce di popolazione e la comunità accademica con gli abitanti locali. Per migliorare l'esperienza sensoriale degli utenti, la piattaforma è arricchita da una grande varietà di colori, texture e profumi provenienti dalle specie vegetali inserite. Tutti i materiali proposti (cemento, acciaio, legno, corteccia d'albero e superficie in gomma sportiva) sono durevoli, facili da mantenere e convenienti.

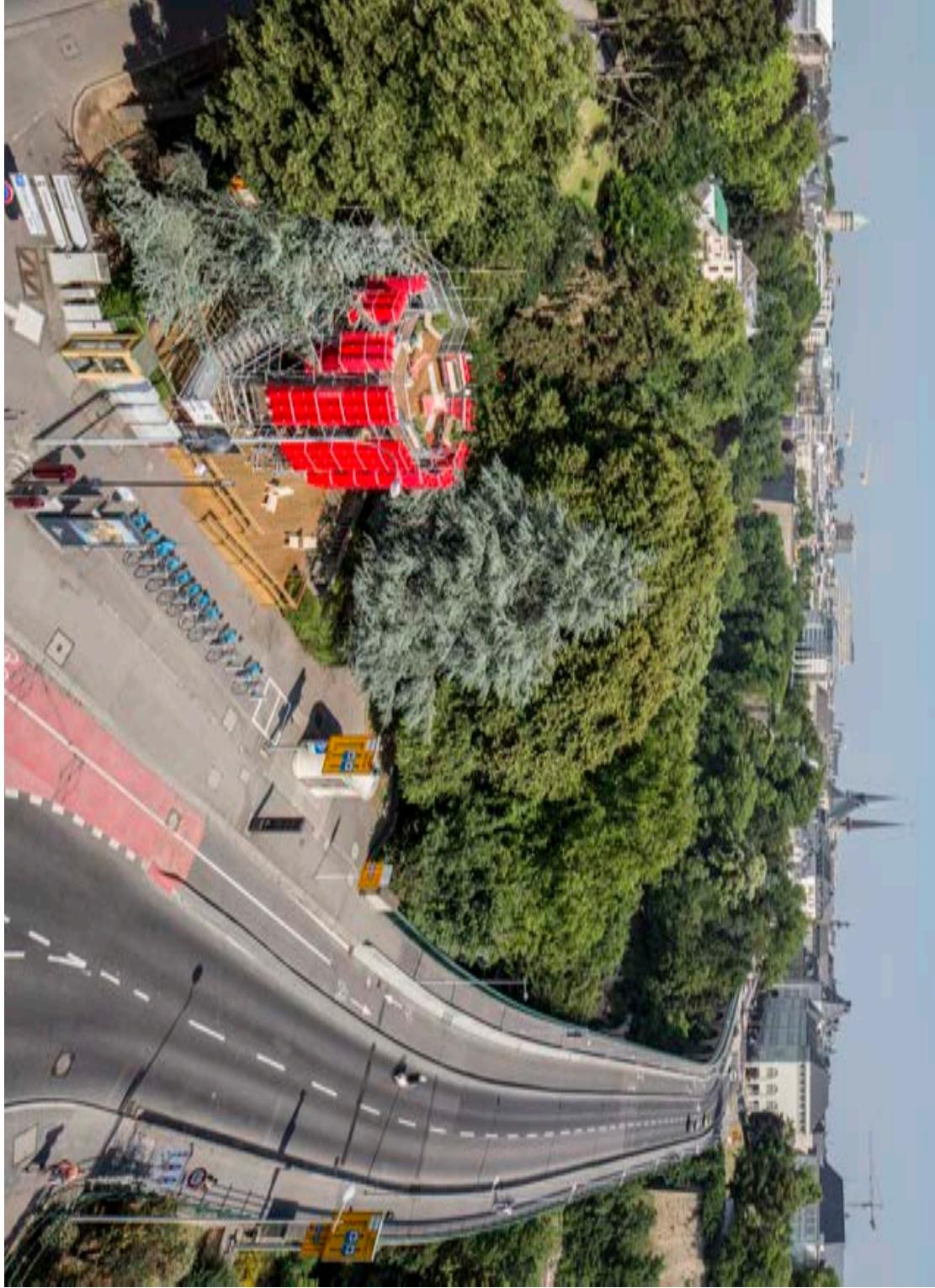
Ideato come una collezione di oggetti provenienti da tradizioni e contesti differenti, il progetto si pone anche come metariflessione sul significato della piazza nella città contemporanea, e da luogo a visioni e immagini decisamente insolite e spettacolari.





Isla TAZ è una piazza temporanea realizzata nel 2015 nel centro della Lussemburg City, dal collettivo spagnolo Todo por la Praxis. TAZ fa riferimento a "Temporary Autonomus Zone" e allude al fatto che lo spazio interno all'installazione può essere pensato come completamente autonomo rispetto al resto della città. L'opera è rimasta attiva per una durata di tre mesi, proponendo un modello alternativo agli spazi pubblici tradizionali, generando nuovi contenuti e rendendo possibili altre logiche. Sebbene non sia nato da un meccanismo partecipativo, il progetto articola processi dal basso attraverso diversi canali. Da un lato, il caso più chiaro, è il community garden che propone una rete di cura dei cittadini in modo collaborativo. Dall'altro lato, e indirettamente, l'intera installazione è un invito per i cittadini ad appropriarsi dello spazio e a proporre diversi programmi di attività al suo interno.

L'infrastruttura del TAZ permette di svolgere diverse attività generando uno spazio pubblico che può essere utilizzato per assemblee, proiezioni, concerti, cinema estivo, ecc... Il giardino è uno spazio che permette la costruzione collaborativa di un ambiente, l'archivio ha lo scopo di generare uno spazio di scambio e la sala delle assemblee è lo spazio di incontro. Questo, insieme alle infrastrutture di base come acqua ed elettricità, offre un potenziale insolito nell'uso dello spazio pubblico per lo sviluppo di contenuti e attività.





Il progetto, realizzato in stretta correlazione con la costruzione di un asilo, si è aggiudicato il primo premio ad un concorso di progettazione indetto con l'obiettivo di riqualificare gli spazi pubblici di un'area urbana fortemente problematica chiamata "Valle de Puebla", a Mexicali, Baja California. Ruotando intorno al tema del gioco e dello sport, utilizzando elementi semplici e di facile reperimento, uniti ad un sapiente uso del colore, i progettisti hanno saputo dar luogo ad una soluzione di grande efficacia sul piano visivo e simbolico, creando una nuova piazza pubblica per il quartiere. Una tettoia crea una zona d'ombra che può essere utilizzata per riposare o per guardare le partite che si svolgono nel campetto creato in una delle metà della piazza. Tutti gli elementi, le strisce di panchine e i dispositivi ludici (campo sportivo, tribune e pergolato, piramide di arrampicata con scivoli, giochi a cubo, labirinto di bouganville, arena polivalente per bambini) partecipano al colore intenso della soluzione, contrastando con l'ambiente degradato circostante e fornendo la gerarchia necessaria per potenziare l'attività pubblica in questo spazio, rinnovando la sua identità e aprendolo alla fruizione comune di tutti i suoi abitanti.

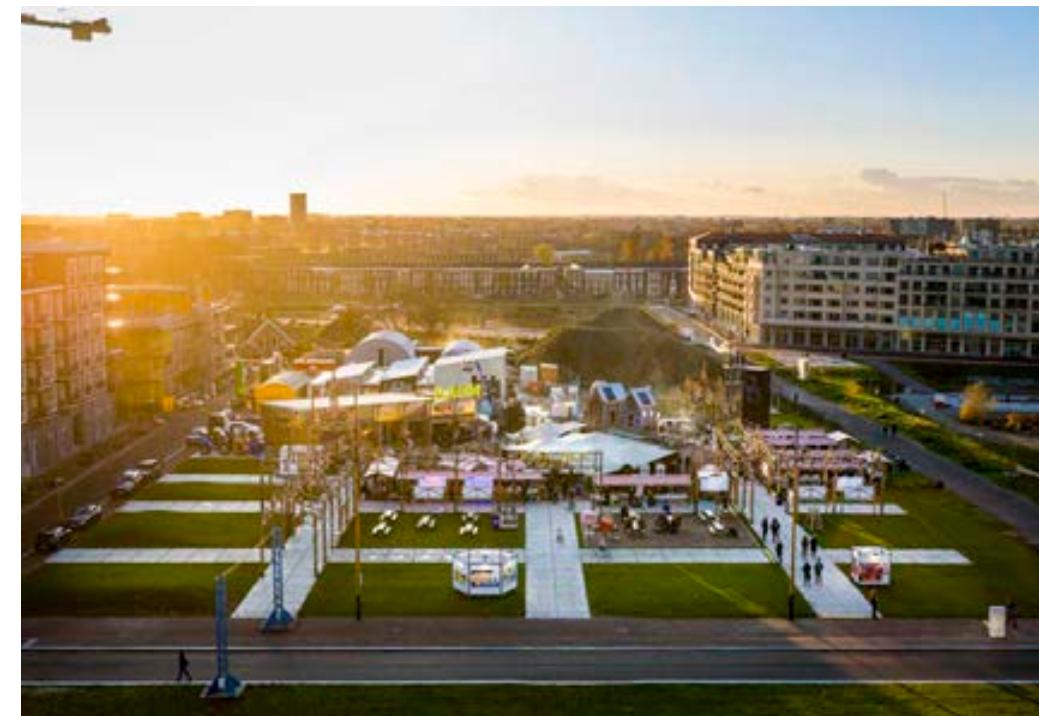




Berlijnplein è una piazza pubblica nel cuore di Leidsche Rijn, il più grande quartiere di nuova edilizia residenziale realizzato nei Paesi Bassi negli ultimi 3 decenni. Il processo, sostenuto dalla municipalità di Utrecht e gestito da un ente chiamato RAUM, insiste su una grande area non edificata situata nel centro del quartiere, e vede la realizzazione dinamica e ricorsiva di strutture e infrastrutture con l'obiettivo di dare luogo, nel tempo, ad un centro culturale permanente. Avviato nel 2017, il progetto ha visto finora il coinvolgimento di più di 50 soggetti provenienti da vari paesi e di più di un migliaio di abitanti, imprenditori e artisti. Il progetto finale dell'area prevede una piazza pubblica di 4000m<sup>2</sup>, ed è stato redatto nel 2022 da "Bureau Berlijnplein", composto da Bureau SLA, OvertredersW, Inbo, Woonpioniers e Boom Landscape. Sarà completato nel 2025.



© J.H.



© J.D.H.



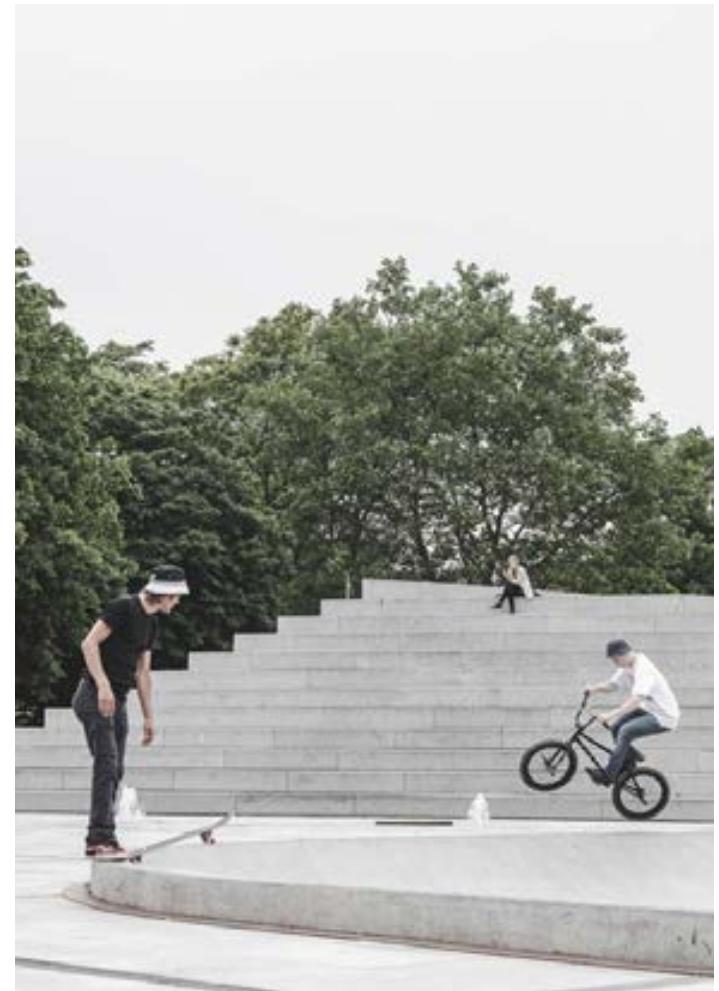
© J.H.



Cobe Architects con Sweco Architects  
→ → Israel Plads

P14

La storia di Israels Plads riflette la storia della trasformazione di Copenhagen. Questa piazza centrale un tempo era il punto in cui la città terminava in un anello di fortificazioni protettive. In seguito all'espansione dell'agglomerato urbano, lo spazio si era trasformato in un una vivace piazza del mercato, finché negli anni '50 tutto fu spazzato via per fare posto ad un parcheggio. Negli anni 2000 il parcheggio è stato interrato, e la superficie è stata nuovamente liberata per l'uso collettivo. L'idea alla base della trasformazione di Israels Plads è celebrare il significato e la storia del luogo e rivitalizzarlo, trasformandolo in una piazza vivace e diversificata per il tempo libero e lo sport, utilizzata da tutti i tipi di persone. Una grande superficie libera lascia spazio alle persone di muoversi e attraversare l'area in ogni direzione. Una costellazione di alberi di diverse specie dona a questa superficie la forza del vivente, differenziando le diverse parti con forme e colori disomogenee. Al centro, un playground di grande forza estetica, magistralmente recintato, dialoga con il resto della composizione e la completa introducendo usi attivi e di lunga durata. L'integrazione con il contesto urbano è particolarmente riuscita, dando luogo ad un effetto generale di grande efficacia.

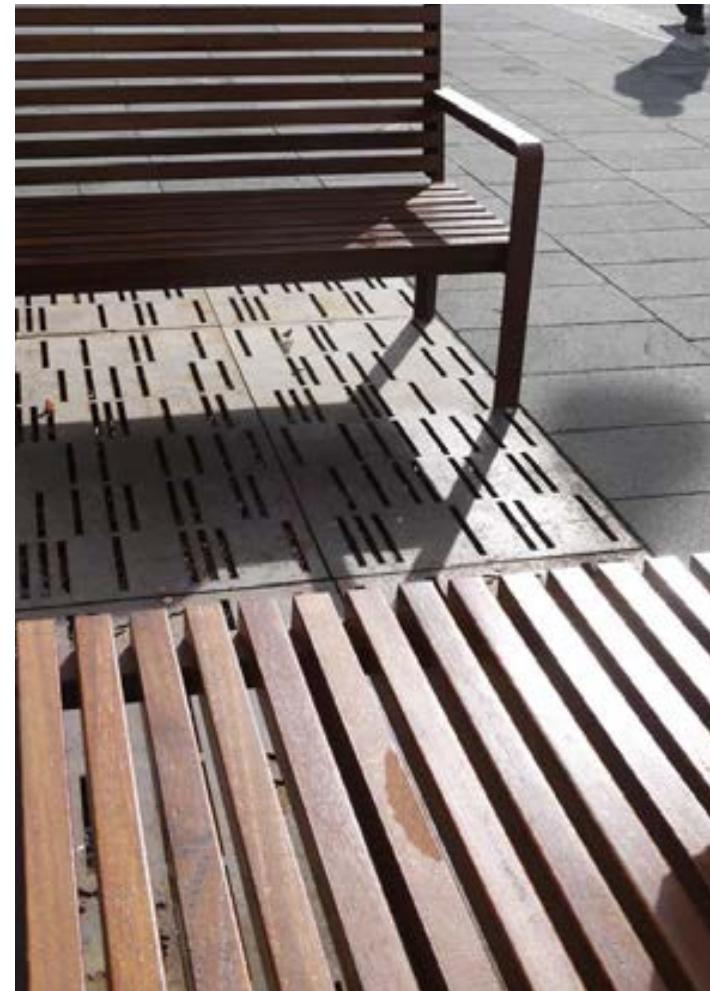




Comune di Roma  
→ Piazza Testaccio

P15

Piazza Testaccio è il cuore di uno dei quartieri più significativi della primissima periferia storica romana. La zona è caratterizzata da grandi condomini in mattoni che racchiudono spettacolari cortili semi-pubblici, ma mancava di un ampio spazio pubblico pedonale, essendo l'area centrale stata occupata da alcuni decenni dal mercato rionale. Il progetto si misura reinterpretandolo con uno dei più classici modelli di piazza moderna, lo 'square' inglese, che viene però in questo caso realizzato senza la classica barriera. La ricollocazione della Fontana delle Anfore, da lungo tempo sistemata altrove, è stata la grande sorpresa del processo di trasformazione di questo luogo. Lo spazio generato è in qualche modo 'senza tempo', riallacciandosi alla lunghissima tradizione degli spazi pubblici romani, che nei decenni hanno ispirato poeti e studiosi di ogni parte del pianeta. Un ampio marciapiede crea un forte collegamento con i fabbricati circostanti, e un asse pedonale privilegiato riconnette la piazza con il nuovo mercato, posto nelle vicinanze. La separazione dello spazio pedonale con la circolazione veicolare è elegantemente realizzata con arredi urbani, senza bisogno di inserire qualsiasi tipo di dissuasore.



Ecòl  
→ Piazza dell'immaginario



© L.F.

La creazione di Piazza dell'immaginario è stata un'azione semplice dall'impatto profondo in un quartiere in cui la mancanza di spazio pubblico costituisce un problema evidente. Magazzini, supermercati, case, ristoranti e negozi cinesi, che compongono il Macrolotto 0, densamente costruito, vengono interrotti per pochi metri per lasciare spazio ad una superficie da ripensare e riqualificare. Per un periodo di 3 anni, il parcheggio di un supermercato si è trasformato in uno spazio aperto a tutti i cittadini e alle loro possibili iniziative. La nuova pavimentazione è stata pensata come un largo disegno a maiolica, in grado di impreziosire lo spazio e allo stesso tempo ridefinirlo. L'intervento è stato realizzato utilizzando esclusivamente i materiali impiegati nella manutenzione ordinaria delle strade. Contrariamente al significato univoco dei segnali stradali, il disegno di Piazza dell'immaginario vuole suggerire una moltitudine di usi e interpretazioni, promuovere il gioco e influenzare la percezione del luogo. L'arredo urbano è stato realizzato con materiali di scarto di un fabbro del quartiere e alcuni tronchi di cipresso caduti durante l'eccezionale tempesta del 5 marzo 2015. Il solo atto di "pavimentare" e restituire l'area ai cittadini ha determinato il successo di un piccolo spazio a disposizione di tutti. La possibilità di ritrovarsi dove prima non era possibile ha generato una sorta di simbolo attorno al quale hanno iniziato a gravitare tutte le manifestazioni del quartiere. Il progetto si configura all'interno della seconda tappa di un percorso promosso nella "Chinatown" pratese dall'associazione Dryphoto arte contemporanea, con la curatela di Alba Braza e il coinvolgimento dell'associazione culturale [chi-na].



© D.G.



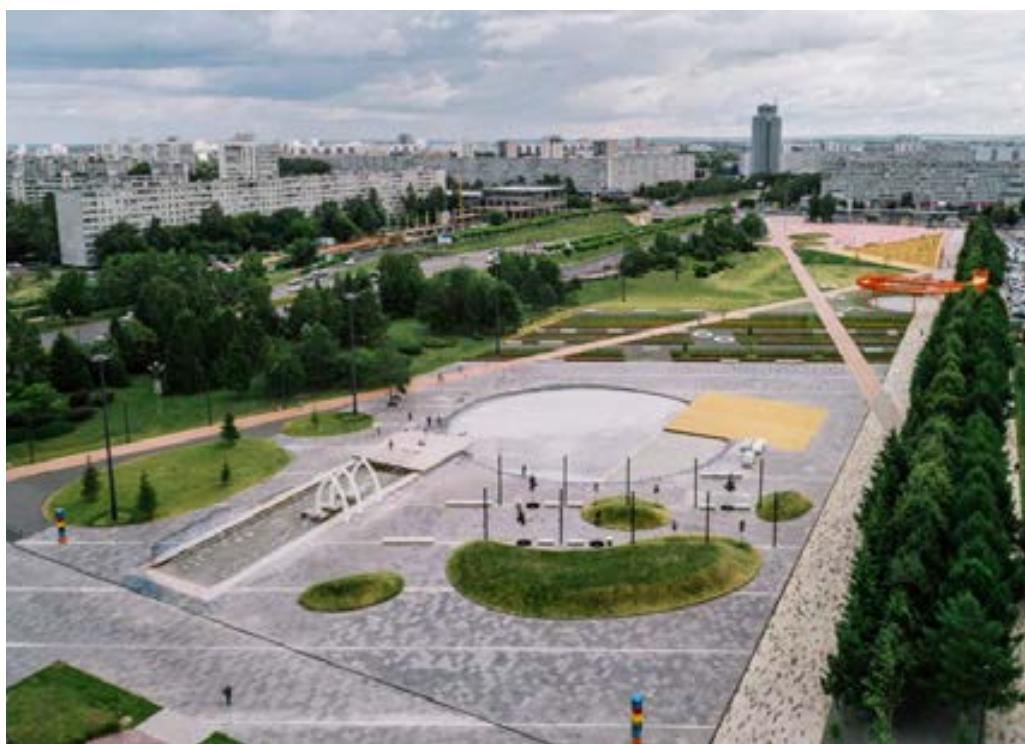
© ECÖL

DROM  
→ → Azatlyk Ploščad

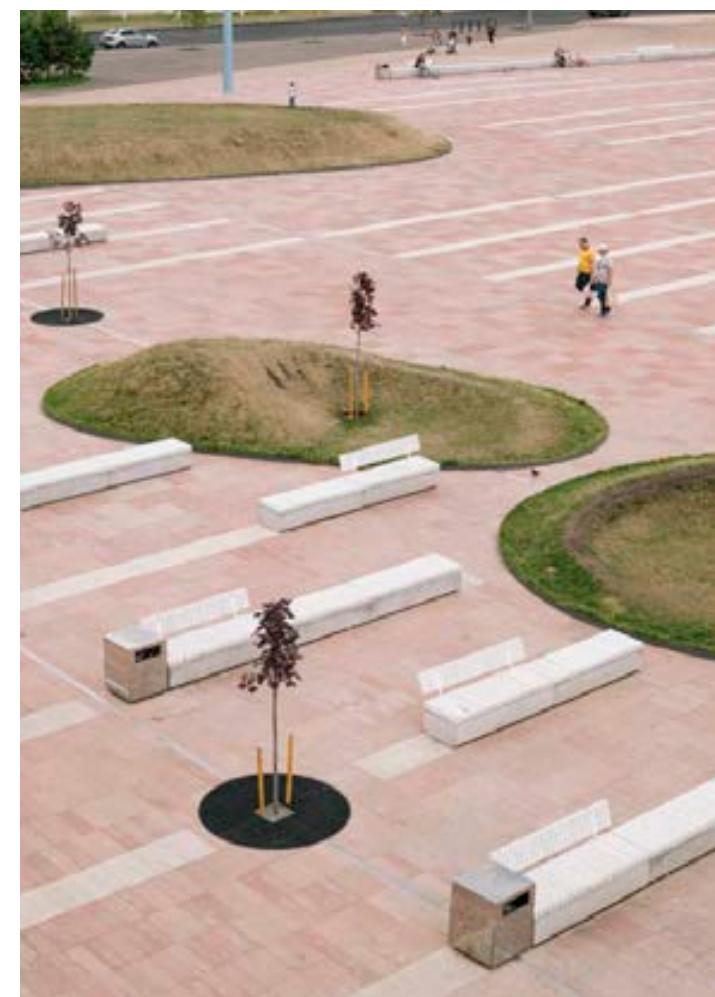


© E.E.

Azatlyk è il nome di una grande piazza recentemente progettata dallo studio olandese DROM in una città di medie dimensione della Repubblica del Tatarstan, nel mezzo della Federazione Russa. Il progetto si articola sullo spazio precedentemente occupato da una grande piazza sovietica, costruita per connettere il municipio ad un museo dedicato a Lenin, che però non fu mai costruito. Il progetto di DROM si pone l'obiettivo di de-monumentalizzare e de-ideologizzare la piazza, spostando di lato l'asse di percorrenza, e collegando lo spazio pubblico ai quartieri limitrofi. Lungo questo percorso longitudinale sorgono una serie di padiglioni, dando luogo a tre diverse piazze, ognuna dotata di una propria identità: la "Piazza degli Eventi" è uno spazio urbano pavimentato che viene utilizzato anche per i mercati settimanali all'aperto; la "Piazza verde" è uno spazio per rilassarsi sul prato e godersi il paesaggio stagionale realizzato dal dipartimento di piantumazione della città; la "Piazza della Cultura" è dotata di una fontana rinnovata e di una nuova piscina poco profonda per giocare in acqua nelle giornate più calde. All'intersezione con la passeggiata, ogni piazza è animata da un 'programma di ancoraggio': un anfiteatro che funge da caffè, una piattaforma panoramica spiraliforme e una fontana circolare che si trasforma in una pista di pattinaggio sul ghiaccio in inverno.



© E.E.



© E.E.

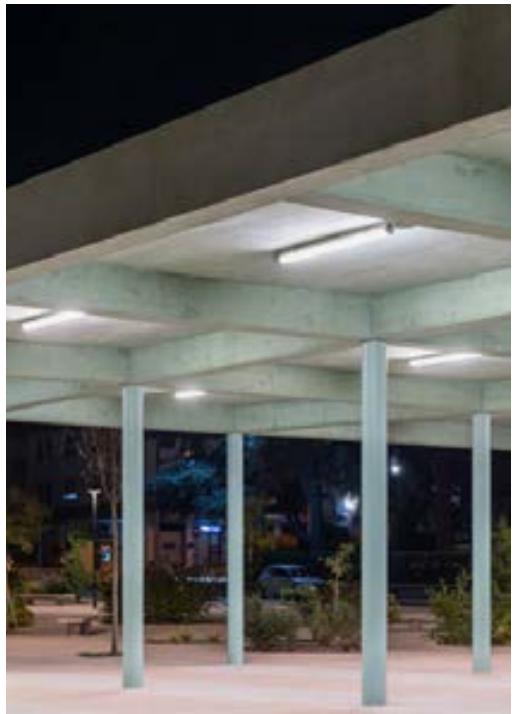
Enrico Dusi + Matteo Ghidoni con Alessandro Checchin – Sinergo Spa  
→ → Piazza del mercato

P18



© M.C.

La nuova Piazza del Mercato è uno degli interventi di ricostruzione di Sant'Agostino (Terre del Reno) in seguito al sisma che ha colpito la città di Ferrara nel 2012. La piazza viene realizzata nel sito precedentemente occupato dal municipio, crollato in seguito al terremoto. Il progetto prevede la realizzazione di uno spazio aperto nel centro del quale viene inserita una grande pensilina, con lo scopo, tra le altre cose, di ospitare il mercato locale. Considerata la storia del luogo, il progetto ha un elevato valore simbolico per i cittadini, sia come memoria del passato e del trauma, sia come segnale della ricostruzione e della ripartenza. La piazza è stata progettata come un'ampia stanza aperta, che ospita eventi speciali ed è circondata da alberi e cespugli che ne definiscono chiaramente il perimetro. Il materiale usato per la pavimentazione e per gli elementi di arredo (panche) è calcestruzzo. Calcestruzzo, pigmentato e levigato con inerte bianco di Carrara a vista. Parte della pavimentazione è trattata a fasce parallele di colore alternato. Oltre ad essere un supporto al commercio nelle ore diurne, questo spazio ambisce a divenire un nuovo fulcro per la vita sociale.



© M.C.



© M.C.

100 Architects  
→ Coded Scape



Coded Scape è un progetto di spazio pubblico realizzato ad Hangzhou, polo hi-tech cinese, di fronte al "Future City Experience Center", un centro culturale dedicato all'innovazione in ambito urbano. L'intenzione alla base del progetto è di costruire uno spazio pubblico in linea con il forte carattere tecnologico, attraverso l'uso di colori, forme e materiali altamente contrastati e decisi. Il pattern della pavimentazione e del verde assomigliano, secondo i progettisti, ad un linguaggio in codice binario, sul quale sono inseriti pezzi colorati di attività, come piattaforme per l'interazione sociale all'interno dello spazio. All'interno dell'intero paesaggio vengono inoltre collocati alcuni punti focali, sia come aree di sosta o punti di aggregazione, sia come spazi educativi, di svago e di intrattenimento. La "Circle's Plaza" si trova all'ingresso pedonale come punto d'incontro per i visitatori; il "Bots Playground" si trova proprio accanto alla torre di osservazione per il divertimento dei bambini; una serie di 4 "mini-piazze" costituiscono la principale area educativa e di attività proprio a lato dell'area di circolazione principale; e il tranquillo "Coded Garden" è collocato tra gli edifici per servire sia come punto di riposo per i lavoratori che per i visitatori di entrambi gli edifici.



P20

AMAT — Comune di Milano  
 → Piazze Aperte



Piazze Aperte è un progetto promosso dal Comune di Milano, sviluppato da AMAT - Agenzia Mobilità Ambiente Territorio in collaborazione con Bloomberg Associates e Global Designing Cities Initiative. Il progetto mira a valorizzare lo spazio pubblico come luogo di aggregazione, oltre che ad ampliare le aree pedonali e a promuovere forme sostenibili di mobilità a beneficio dell'ambiente e della qualità della vita in città. Piazze Aperte fa proprio l'approccio della 'urbanistica tattica' per rosicchiare spazio vivibile sottraendolo alla circolazione veicolare, riportando lo spazio pubblico al centro del quartiere e della vita degli abitanti. Una volta che lo spazio è restituito ai cittadini, questi possono, con attività, incontri o anche semplicemente vivendo l'area, tornare a dare senso compiuto al termine 'piazza' come luogo di relazioni del quartiere. Grazie al progetto, il Comune di Milano e la cittadinanza possono collaborare attivamente nell'ideazione, nello sviluppo e nella realizzazione dei progetti, oltre che nell'attivazione e nella cura, secondo i principi dell'amministrazione condivisa, attraverso la firma di patti di collaborazione.

Nel 2019 il Comune di Milano ha lanciato l'Avviso Pubblico "Piazze Aperte in ogni quartiere" per recepire ed identificare nuovi spazi da trasformare, ricevendo oltre 60 proposte. Ad oggi il Comune di Milano ha implementato più di 35 interventi di urbanistica tattica e continua a progettarne di nuovi.

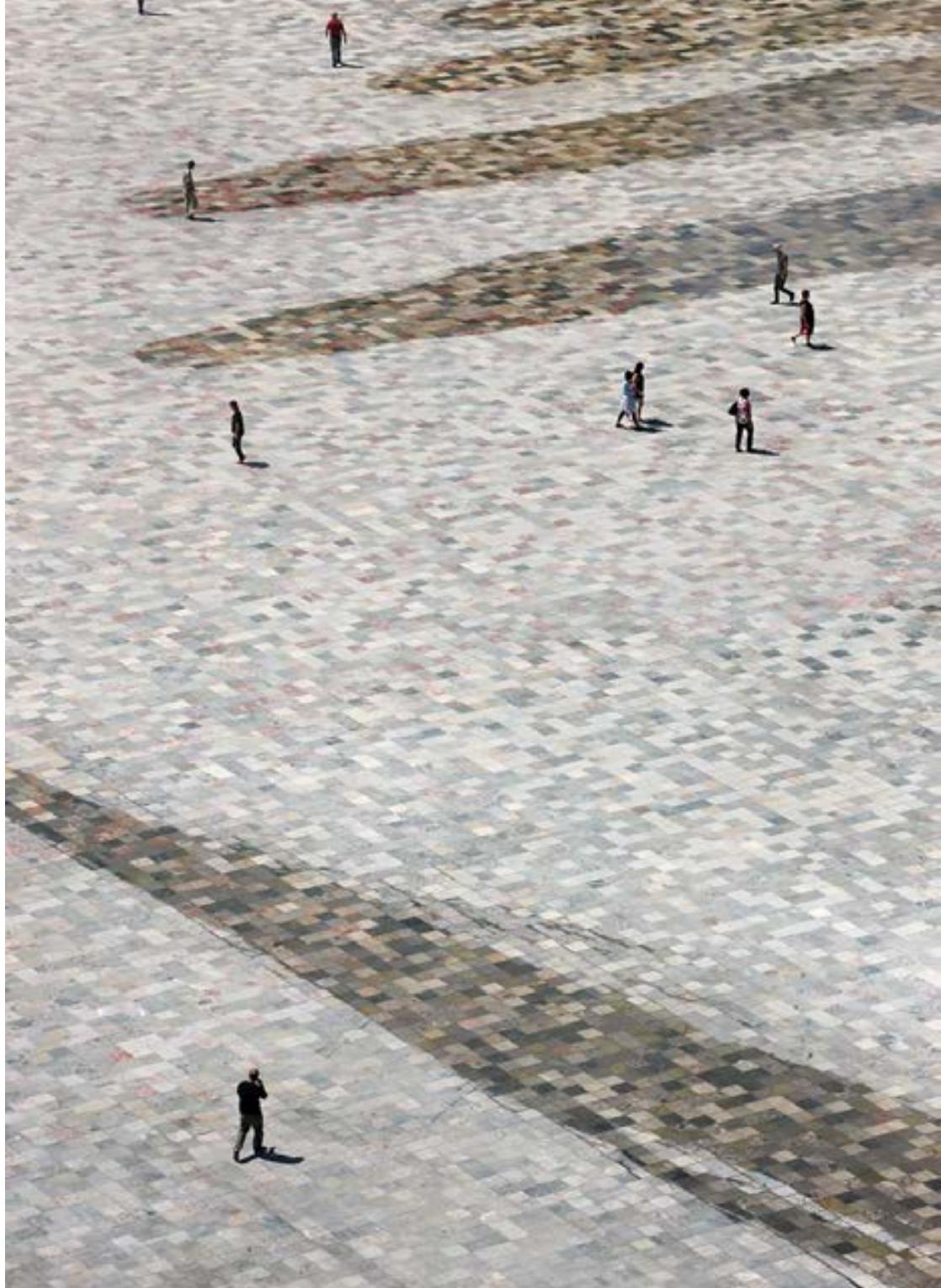


Carve con Dijk&Co e Concrete  
→ → Van Beuningenplein



La piazza Van Beuningenplein è uno spazio pubblico riqualificato circa una decade fa in un quartiere centrale di Amsterdam. Il progetto vede la collaborazione dello studio Carve con Dijk&Co e Concrete. Esso interviene su una superficie divuotourbano lasciato libero dalla costruzione di un parcheggio interrato nel quartiere di Staatsliedenbuurt, una periferia storica della città, caratterizzato da una popolazione con basso reddito, una forte multiculturalità e una carenza di servizi pubblici. La progettazione è frutto di un processo inclusivo di partecipazione che gli studi hanno portato avanti con molteplici soggetti come: abitanti del quartiere, esperti nei diversi tipi di disabilità, associazioni ecologiste di quartiere, bambini delle scuole circostanti, ecc... La linea guida principale per il disegno della piazza risiede nel desiderio di renderla un vuoto urbano 'funzionale' che offre uno spazio per ogni sorta di funzione ed uso comune. Si è cercato così di abbandonare ogni sorta di preconcetto riguardante le fasce d'età degli utenti, le loro caratteristiche e le forme standard che, convenzionalmente, un'area gioco urbana deve avere. Invece si è ricercata la forza dell'intervento nelle cosiddette 'fasce di transizione' tra le diverse zone funzionali. Quest'ultime si sovrappongono l'un l'altra ed il loro uso viene determinato dagli utenti che temporaneamente utilizzano quello spazio, perciò le funzioni cambiano costantemente a seconda della stagionalità e del momento della giornata che si sta prendendo in considerazione. Il campo da gioco può diventare una pista di ghiaccio nei mesi invernali o un'area gioco con getti d'acqua nei mesi estivi. I suoi bordi in cemento possono fungere da seduta, da ostacoli per gli skaters, o rappresentare semplici elementi di gioco per intrattenere i più piccoli. Lungo i bordi della piazza, le sedute, le asole verdi e gli elementi di divisione sono distribuiti strategicamente in modo da rendere meno definita –ma anche più colorata e vitale– la soglia tra spazio pubblico e privato, generando una cornice verde. Al contrario, il centro è lasciato aperto e flessibile per giocare e fare sport con alcuni elementi focali come una sala da tè con terrazza sul tetto e delle torri equipaggiate con molteplici elementi con funzioni ludiche per ogni età.





© P.D.

51N4E con Anri Sala  
→ Sheshi Skënderbej

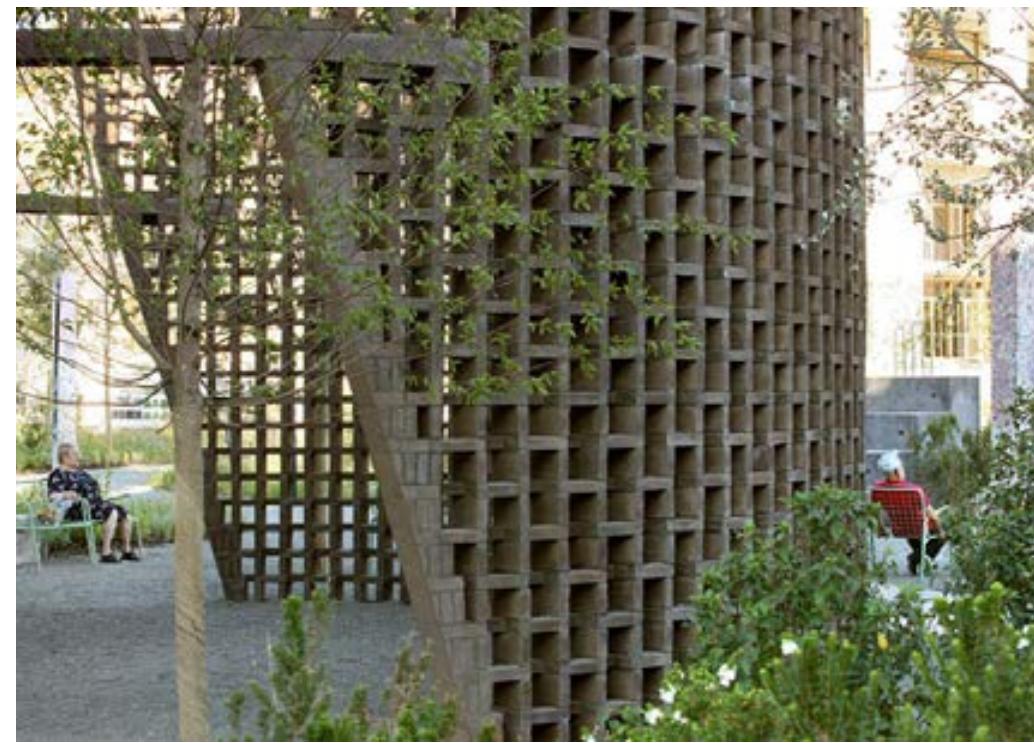
P22

Il progetto di ristrutturazione della Sheshi Skënderbej (Piazza Skanderbeg) è il risultato di un concorso internazionale di architettura vinto nel 2008. La proposta del concorso, concepita dallo studio 51N4E in collaborazione con l'artista albanese Anri Sala, riorganizza questo spazio storico — si tratta della piazza centrale di Tirana — in modo semplice ma radicale.

L'opprimente monumentalità dell'architettura comunista preesistente è stata contrastata dall'ampia e bassa piramide che costituisce la piazza: quando si trovano sulla sua punta, i cittadini si trovano alla pari con l'architettura autoritaria del passato, improvvisamente in grado di leggerla in modo nuovo e di avere nuove prospettive sulla storia e sul futuro. La piazza è corredata con la presenza di specie vegetali locali per valorizzare il patrimonio nazionale e per migliorare le caratteristiche di resilienza del piccolo ecosistema. Intorno alla piazza si sviluppa una 'cintura verde' costituita da 12 giardini, ognuno dei quali è collegato a una o più istituzioni pubbliche o private che si affacciano sulla piazza. L'organizzazione spaziale di questi giardini e i loro aspetti tecnici sono stati studiati in dialogo con tutti i principali attori del progetto nel corso di diversi workshop. Il risultato è un insieme di interventi contestualizzati, che invitano le funzioni pubbliche e semi-pubbliche vicine a diffondersi nello spazio esterno. Sono stati creati collegamenti pedonali e ciclabili e collegamenti con la rete di trasporto pubblico. Infine, sono stati privilegiati i materiali locali, sia per ragioni logistiche che simboliche, il che ha portato alla riattivazione di cave di pietra locali e ha trasformato il progetto in un rivelatore della ricchezza del contesto albanese.



© P.D.



© P.D.



De Urbanisten con City of Rotterdam Engineering Bureau + Lagado Architects  
→ → Watersquare

P23

La città olandese di Rotterdam si trova a dover affrontare una serie di sfide relative all'acqua, dal rischio di inondazioni alla risalita della falda, alla necessità di approvvigionamento idrico. La piazza d'acqua, realizzata tra il 2014 e il 2016, combina in modo intelligente le soluzioni a questi problemi idraulici con il miglioramento della qualità dello spazio pubblico urbano. Sebbene per la maggior parte del tempo lo spazio sia asciutto e utilizzato come una normale piazza, la forma delle strutture rende possibile in opportune circostanze il suo allagamento. La zona centrale, occupata da un playground, richiama nel disegno il tema dell'acqua, dando l'impressione che lo spazio sia allagato anche quando non lo è. Molti elementi "tecnici" vengono reinterpretati per essere utilizzati anche per altri scopi: i tubi di trasporto per l'acqua diventano strumenti ludici per i pattinatori, i canali di deflusso danno luogo a cascate e fontane. Con l'intensificarsi degli eventi meteo estremi causati dalla crisi climatica questo tipo di esperimenti diventerà in futuro sicuramente più frequente e diffuso, rendendo la Watersquare un caso di avanguardia.



© J.M.



© P. + A.



orizzontale con ADLM Architetti + NOEO + Rub Kandy + Mara Zamuner  
→ → Prossima Apertura

P24



© A.V.

Prossima Apertura è il progetto di rigenerazione urbana del quartiere Toscanini di Aprilia (LT), vincitore nel 2016 del Concorso Periferie indetto dal MIBACT. Il progetto propone un approccio integrato alla rigenerazione urbana in cui architettura, ricerca psicosociale, arte pubblica e comunicazione collaborano alla costruzione di un senso collettivo degli spazi condivisi. Alla riqualificazione fisica dei luoghi si affianca un programma di attività integrate volte all'ascolto e al coinvolgimento degli abitanti, in un'ottica di costruzione condivisa ed incrementale del nuovo spazio pubblico. Il progetto ha interessato l'insieme degli spazi pubblici del quartiere, con oltre 8.600 metri quadrati che si sviluppano tra edifici a destinazione residenziale. La nuova piazza si articola su tre livelli. Alla quota della circolazione urbana e del parco antistante, la piazza alta ospita il 'ring', una struttura in ferro a maglia regolare pensata per l'incontro tra più generazioni. Qui trovano spazio il gioco e lo sport, momenti di svago e momenti di riposo. Il disegno pavimentale, in colori e materie differenti, organizza le attività e gli elementi di arredo. La quota intermedia svolge principalmente la funzione di connessione: scale, gradonate e scivoli delineano su due lati un sistema di percorrenze libere e accessibile a tutti, che conduce alla parte inferiore dell'area. La piazza bassa è invece un'area libera di 2.400 metri quadrati, immaginata per accogliere eventi e attività collettive, agevolate da una pavimentazione in cemento industriale che, si apre a possibili sovrascritture future.



© A.I.



© N.B.

G. Gajano Saffi, F. Bastoni,  
 G. Carapacchio, F. Pastorelli  
 → Largo Raffaele Petazzoni



La piazza, situata a Tor Pignattara, nella periferia storica di Roma, si trova al margine estremo di un parco archeologico di particolare qualità. L'intervento affianca alla piazza vera e propria, pensata come luogo di socialità e di sosta, la ri-configurazione di alcune attrezzature pubbliche esistenti ma abusive, come il circolo bocciofilo, e la costruzione di alcune ex-novo. Vengono inoltre riorganizzati i flussi di traffico e gli spazi di sosta dei veicoli. I materiali utilizzati sono semplici e il disegno è minimale: lasciando spazio visivo e concettuale alle emergenze già presenti, in particolare l'acquedotto romano che costeggia l'area, i progettisti sono riusciti con mezzi limitati a creare uno spazio aperto di grande qualità.

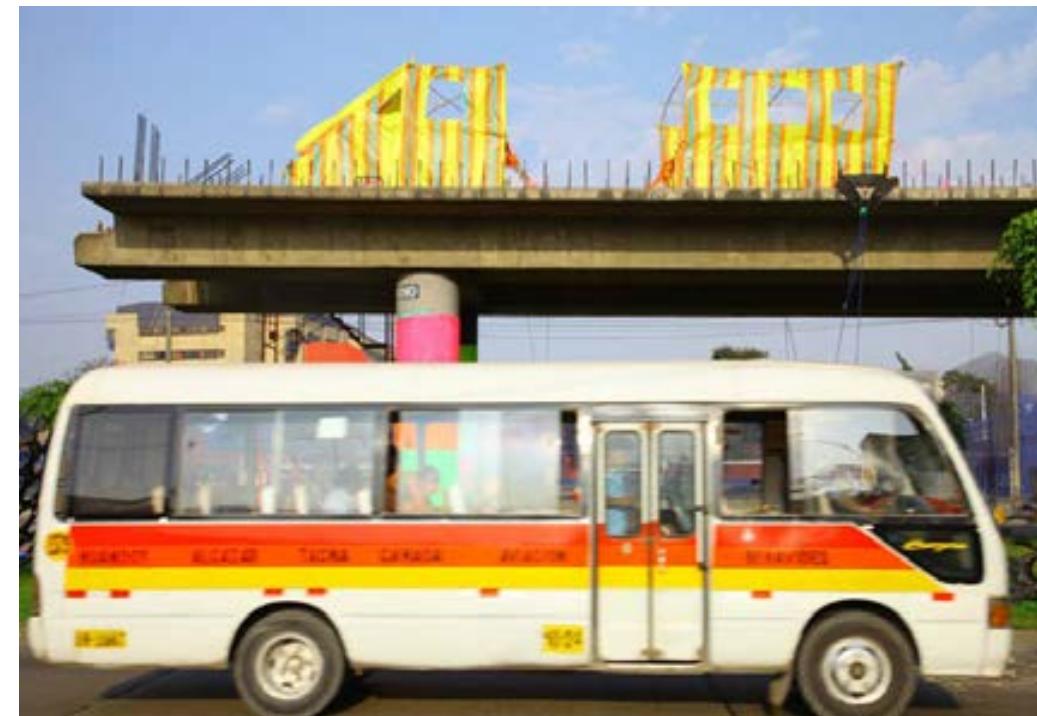




Basurama con C. Luna + S. Nakamura + C. Bustamante + El Cartón + Recurso + El grupo C.H.O.L.O. + Playstationvagon + El Codo + Colectivo Motivando Corazones  
→ → RUS Lima. Autoparque de diversiones

P26

Il progetto RUS Lima si concentra sul recupero di uno degli spazi più originali e insoliti della città: l'area sottostante e circostante il viadotto del treno elettrico sopraelevato che attraversa il quartiere Surquillo, iniziato negli anni '60 ma mai stato completato. Per la sua forma e la sua presenza urbana - una grande piattaforma sopraelevata di cemento larga nove metri e lunga diversi chilometri senza possibilità di accesso - ma anche per la sua storia e per il significato che questo progetto incompiuto ha oggi, la zona ha una fortissima carica simbolica. Le linee di attesa in acciaio che sporgono dai pilastri rivolti verso il cielo sono una sorta di istituzionalizzazione del paesaggio comune a tutta la città, in eterna attesa di 'continuare a crescere', simbolo di un progresso costante. Il progetto prende forma attraverso il riutilizzo del viadotto mai terminato e già abbandonato, invitando la comunità e vari artisti ad attivare questo spazio proponendo una serie di attrazioni e giochi, oltre ad altri tipi di interventi dell'immaginario collettivo, trasformando l'infrastruttura ferroviaria in un piccolo Luna Park, in una chiara azione di celebrazione dello spazio pubblico e di riflessione su di esso. L'autocostruzione con materiali di riuso e risorse ridotte è il principale metodo di azione, e parti di auto e pneumatici saranno utilizzati come forma di riflessione paradossale sul trasporto pubblico e privato.



EVA Studio con Le Centre d'art, Bault  
→ Tapis Rouge



© G.S.

Tapis Rouge è uno dei numerosi spazi pubblici di Carrefour-Feuilles, a Haiti, uno dei tanti quartieri informali che hanno subito ingenti danni durante il terremoto del 2010. Le infrastrutture formali sono scarse e le case sono accessibili solo attraverso una rete di stretti corridoi che si snodano lungo il pendio. È tra gli angoli stretti e tra i muri delle case vicine che di solito si svolge la vita sociale. Il progetto è intrinsecamente orientato alla comunità e intende lo spazio pubblico come un terreno antropologico da cui nascono identità e relazioni sociali. Attraverso un approccio partecipativo, questo spazio pubblico mira a dare potere di trasformazione alla comunità locale e a fornire ai residenti un senso di appartenenza, identità e orgoglio. Tapis Rouge si trova in cima a una collina, al centro di un quartiere informale che si è esteso sulle pendici di due burroni adiacenti. Un anfiteatro all'aperto, destinato agli incontri della comunità, segna il centro dello spazio. Ai bordi delle gradinate si trovano diversi Flamboyant che, una volta cresciuti, ripareranno gli utenti dal sole. Gli anelli concentrici che si trovano oltre definiscono le aree all'interno della piazza. Una è occupata da attrezzature per l'esercizio fisico all'aperto e da posti a sedere. In un altro, vicino al muro, le pavimentazioni blu di produzione locale lasciano il posto a terrazze di verde, ciascuna con piante diverse. Il muro che corre lungo il perimetro del sito è stato trasformato dalla comunità e da artisti locali con murales colorati. L'opera finale riflette la ricca tradizione pittorica di Haiti.



© E.P.B.

© E.P.B.



Studio associato Secchi-Viganò  
→ → Theaterplein

P28

Theaterplein è un intervento di spazio pubblico realizzato dallo studio italiano Secchi-Viganò ad Anversa. L'intervento si distingue radicalmente per la presenza di una enorme copertura in acciaio, che interessa circa metà dello spazio disponibile, per un totale di quasi 5000mq. La copertura ha, secondo i progettisti, il ruolo di inventare una relazione e una proporzione condivisa tra il teatro e lo spazio pubblico. Sostenuta da sottili colonne in acciaio, che incorporano luci e acquapiovana, consentirà nuove visuali da e verso la facciata del teatro. Le scale di sicurezza esistenti vengono demolite e sostituite da nuove scale che organizzano meglio l'uscita dai diversi livelli del teatro. Questa struttura può essere utilizzata in molti modi: ad esempio come scena tecnica per un teatro all'aperto. La copertura può ospitare all'occorrenza anche mercati o fiere. Oltre alla tettoia, la piazza si articola in una zona a giardino, in una galleria e in uno spazio attrezzato di forma allungata. Il progetto del giardino è un paesaggio fatto di tre livelli, tre colori principali, tre volumi: il livello degli alberi esistenti forma il primo, il secondo è costituito da un nuovo campo da gioco e il terzo da fiori e 'couvre-sol'. Il giardino è inoltre un'importante zona di infiltrazione dell'acqua piovana.





Périphériques Architectes  
→ → Pink Ghost

P29

Nell'ambito della seconda edizione della mostra d'arte contemporanea Saint-Germain-des-Prés / Parcours / Paris-Soho, svolta dal 28 maggio al 18 giugno 2002, organizzata dal comitato di Saint-Germain-des-Prés, Périphériques architectes è stato invitato a intervenire in Place Furstemberg, a Parigi, con la realizzazione di una piazza temporanea. Si tratta di un intervento 'plastico' di trasformazione e una riflessione su un atteggiamento di 'conservazione' della parte centrale della piazza. Pink Ghost è realizzato in resina di colore rosa e avvolge i quattro alberi e il lampione fino a un'altezza di 2,5 metri e l'intera superficie della piazza. Durante l'operazione di copertura, venti sedie e cinque tavolini bassi sono stati abilmente "infilati" sotto la resina. Questo spazio aperto urbano diventa in tal modo un salotto all'aperto, che mette in discussione lo status di spazio pubblico della città, insidiato da privatizzazioni e ingerenze di vario tipo. Una volta smontato a Parigi, il fantasma rosa è stato ricostituito nel padiglione francese della Biennale di Architettura di Venezia, come memoria della piazza e del suo nuovo utilizzo.





Comune di Prato  
→ Playground Macrolotto Zero

P30

Il progetto Playground MacrolottoZero Prato è uno dei principali interventi di riuso di aree dismesse, attuati o in fase di realizzazione, previsti dal più ampio progetto di rigenerazione urbana denominato "P.I.U. Prato". Da quando il sistema produttivo ha cominciato a subire un percorso di decrescita, il quartiere ha assistito ad un progressivo abbandono degli edifici e delle aree da parte di cittadini ed imprese e ad un contestuale insediamento della comunità cinese. L'area di intervento è da sempre una delle poche aree aperte usata come parcheggio e deposito dell'adiacente complesso industriale dismesso. Il progetto ripensa radicalmente la destinazione dell'area creando una piazza-playground dal forte valore simbolico e visivo, con l'obiettivo non secondario di creare un 'marcatore urbano' immediatamente riconoscibile e di stimolare un senso di appartenenza e comunità nella popolazione. In questa ottica lo skate park, gli spazi sportivi e la piazza arredata ed attrezzata per eventi, sono scanditi e caratterizzati dalla presenza di spicchi di colore. Il colore che invade e caratterizza l'area diviene anche componente artistica nella nuova opera d'arte, realizzata da un noto street artist. Il progetto, pur nella unitarietà del disegno generale, prevede tre distinti elementi che fungono da riferimento per le diverse aree funzionali e per l'ambito urbano circostante: il silo nella piazza attrezzata; la scultura per attività sportive nell'area fitness; il grande leccio nell'area verde.





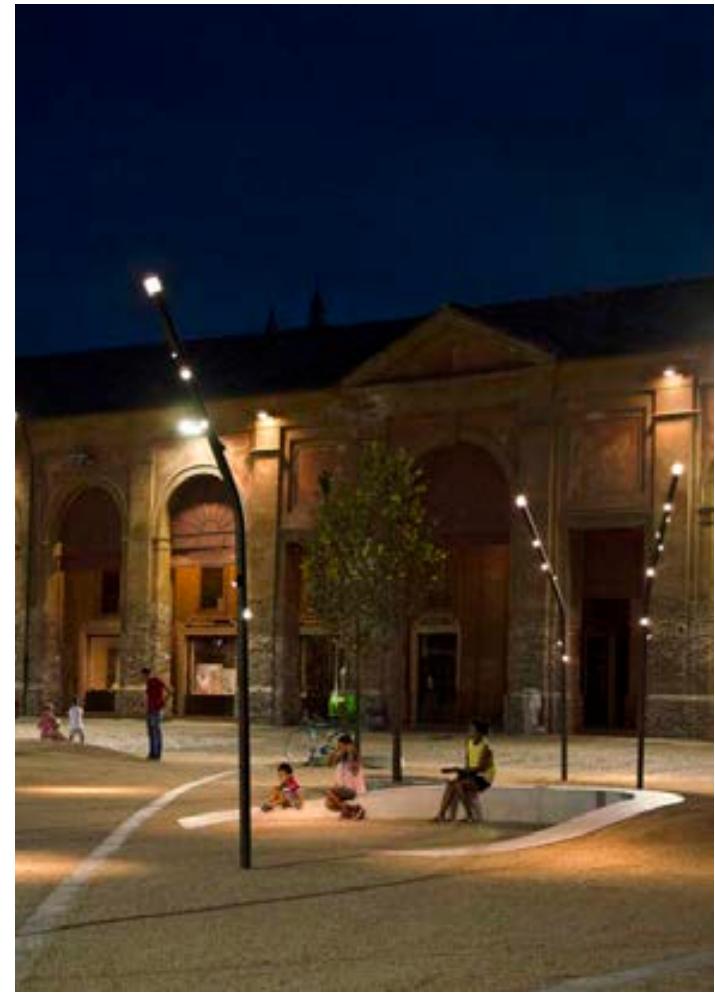
STARTT + P'ARC con Enrica dall'Ara capogruppo

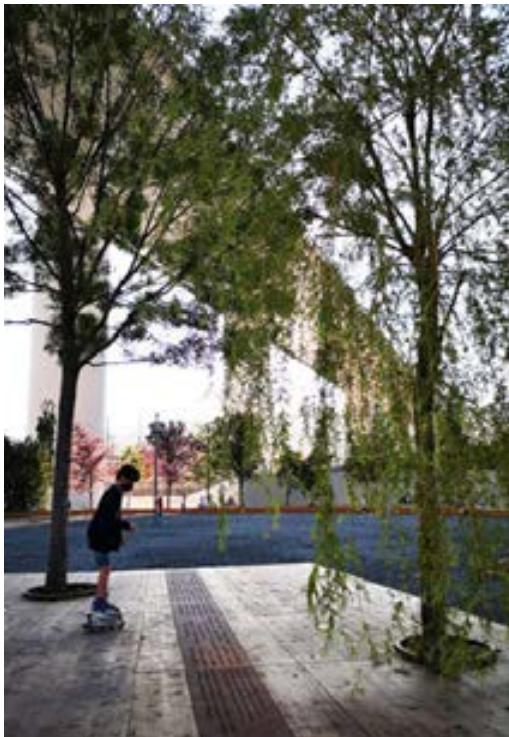
+ Matteo Zamagni + Sara Angelini

→ → Omaggio a Ghirri

P31

Omaggio a Luigi Ghirri è il nome del progetto realizzato da STARTT + P'ARC in seguito alla vittoria del concorso per il recupero della corte interna del Pavaglione che prevedeva la riqualificazione della piazza, la ricollocazione urbanistica delle aree mercatali all'esterno del monumento e il progetto degli arredi urbani. Il progetto trasforma la corte in una grande piazza pubblica interclusa, uno spazio metafisico pensato a partire dal dato climatico assunto come valore estetico. L'intervento fisico allude, infatti, al paesaggio incerto, disegnato dalla nebbia e consolidato nell'immaginario collettivo, che svela o nasconde la presenza umana. La piazza è articolata in due ambiti principali: il giardino incantato (lo spazio alberato, arredato per la socialità quotidiana) e la piazza minerale (lo spazio vuoto per gli eventi e le manifestazioni culturali). Questi ambiti sono separati lungo l'antico asse del cardo della centuriazione romana; nuove increspature del piano creano ambienti morbidi adatti al relax e al tempo libero all'ombra degli alberi; una costellazione di sedute monolitiche – disposte a creare microambientazioni – anima la piazza; infine una pedana performabile per eventi costituisce il 'ready-made dada' che completa la composizione. Questo insieme di tracce scompare nella notte e lascia il posto a surreali presenze luminose che emergono nella nebbia in omaggio al lavoro di Ghirri lungo la via Emilia. Le incisioni nel piano diventano segni luminescenti che si confrontano con le luci puntuali delle grandi luminarie, rarefatte nel cielo della bassa padana secondo la lezione del Profilo delle nuvole.





© J.L.C.



Stefano Boeri Architetti con Inside Outside  
– Petra Blaise + Luca Vitone + Studio Laura Gatti + Metrogramma  
→ → Radura della Memoria

P32

L'installazione della Radura della Memoria è un progetto dedicato alle 43 vittime della tragedia del crollo del Ponte Morandi dell'agosto 2018. Realizzata e inaugurata nell'agosto 2020, la Radura - concepita come installazione temporanea - è costituita da un podio ligneo circolare dal diametro di 50 metri, all'interno del quale sono collocate 43 piante di specie arboree differenti, che richiamano la biodiversità tipica della macchia mediterranea. La struttura offre un percorso leggermente sollevato da terra, ma anche un luogo di sosta in cui fermarsi e sedersi. Come in una sorta di eco di tragedie lontane, il podio è realizzato con il legno degli abeti schiantati dalla tempesta Vaia nelle foreste della Carnia nell'ottobre 2018. Gli alberi, con le radici avvolte in fibre protettive, sono collocati in vasi di ampie dimensioni per l'acclimatazione; attraverso l'azione di ombreggiamento e regolazione del microclima, favoriscono uno spazio adatto alla meditazione e alla lettura.

L'intervento progettuale da un lato configura un nuovo spazio pubblico dedicato alla collettività e facilmente fruibile dalla cittadinanza, dall'altro mantiene l'obiettivo di testimoniare la memoria di una tragedia drammatica per tutta la città e per l'intera Italia: integrata nella superficie lignea è presente una sottile lastra d'acciaio che riporta i nomi delle 43 vittime, rendendo la Radura prima di tutto un luogo di commemorazione e ricordo. Di notte, si trasforma in un paesaggio suggestivo di luci e ombre grazie a dispositivi luminosi posizionati lungo la pedana e sotto le chiose, diventando un elemento di arredo urbano in grado di raccontare lo scorrere del tempo, il susseguirsi dei giorni e delle stagioni.



Foster & Partners  
→ Trafalgar square



© N.Y.

La trasformazione di Trafalgar Square è il risultato di un attento lavoro di bilanciamento tra le esigenze del traffico e dei pedoni, del ceremoniale e del quotidiano, del vecchio e del nuovo. Trafalgar Square fu progettata da Charles Barry ed è fiancheggiata da edifici di pregio, tra cui la National Gallery. Tuttavia, nonostante la sua ampiezza, fino a metà degli anni Novanta la piazza era soffocata dal traffico, e l'area centrale era frequentata solo da chi era disposto a rischiare la vita e l'inconveniente per raggiungerla. Le proposte sono state elaborate dopo consultazioni che hanno coinvolto 180 istituzioni e migliaia di persone. La mossa più significativa è stata la chiusura al traffico del lato nord della piazza e la creazione di una sorta di sagrato, che costituisce una cornice appropriata per la National Gallery e la collega tramite una scalinata al corpo della piazza. I miglioramenti sulla piazza e sulle strade adiacenti comprendono nuovi posti a sedere, una migliore illuminazione, segnaletica stradale e una strategia di pavimentazione che utilizza contrasti visivi e testuali. Gli interventi contemporanei proseguono l'audacia del progetto originale, utilizzando materiali tradizionali - pietra di York, granito e bronzo - oltre a bitte e lastre di granito di recupero, che originariamente facevano parte del muro di contenimento della terrazza nord. Ogni aspetto della riprogettazione migliora l'accesso universale, compresi due nuovi ascensori a piattaforma e bagni per disabili.



© N.Y.



© N.Y.

Ma0  
→ Piazza Risorgimento



In una piccola piazza nella parte ottocentesca della città, di fronte ad una scuola rinnovata all'epoca della realizzazione, il progetto propone, oltre ai necessari interventi di ripavimentazione e di illuminazione, uno spazio pubblico continuamente riconfigurabile secondo i desideri dei suoi abitanti: tutte le sedute sono infatti delle panchine rotanti incernierate ad una estremità, che gli abitanti possono spostare secondo le proprie esigenze. Per sedere all'ombra degli alberi nei giorni più caldi dell'anno, o al contrario al sole in quelli più freddi, per attendere i bambini all'uscita da scuola, o verso la via commerciale di fronte in attesa di un appuntamento galante, o ancora alla luce del lampione per leggere la sera o al contrario nella penombra per appartarsi in un dolce incontro. Esperimento unico nel suo genere di spazio adattabile e dinamico, Piazza Risorgimento è un caso di avanguardia nel panorama contemporaneo della progettazione degli spazi pubblici urbani.





© G.B.

NO.MAD Eduardo Arroyo  
→ → Plaza de desierto

P35

Plaza de desierto è un esperimento condotto dallo studio NO.MAD nella cittadina basca di Barakaldo nei primi anni 2000. Il progetto è una grande piazza urbana pensata e costruita come un grande algoritmo, nel quale geometrie, materiali, forme emergono in modo apparentemente casuale dando forma a un paesaggio multiforme e inatteso. La piazza non impone in alcun modo usi o comportamenti prestabiliti, ma al contrario si configura come grande macchina per l'invenzione di nuove modalità di stare nello spazio pubblico, individualmente o collettivamente. Le sette 'colline' di terra, acciaio, cemento e legno danno forma ad uno scenario di grandi 'pixel' giustapposti e sovrapposti, creando «piccoli spazi che possono essere attraversati, scoperti o giocati, intimi o collettivi, dove si può solo guardare o ascoltare, o forse, ancora una volta, provare a parlare» lasciando alle persone la possibilità di interpretare e arricchire l'architettura con il movimento dei loro stessi corpi. La nuova geografia richiama il paesaggio naturale circostante, e le tecnologie utilizzate alludono alla storia del luogo, costellata da officine siderurgiche e cantieri navali, intrecciando le antiche storie con le nuove. «Gli innamorati possono nascondersi nelle sale ombreggiate, o gli anziani possono conversare insieme intorno alle loro storie. I bambini faranno barchette di carta nei fogli d'acqua raccogliendoli all'altro capo della piazza, i pattinatori avranno sicuramente già adocchiato la topografia alternativa, credo che tutti avranno qualcosa da fare...»



© G.B.



© G.B.



---

Arquitectura Expandida  
→ Por la sombrita

P36

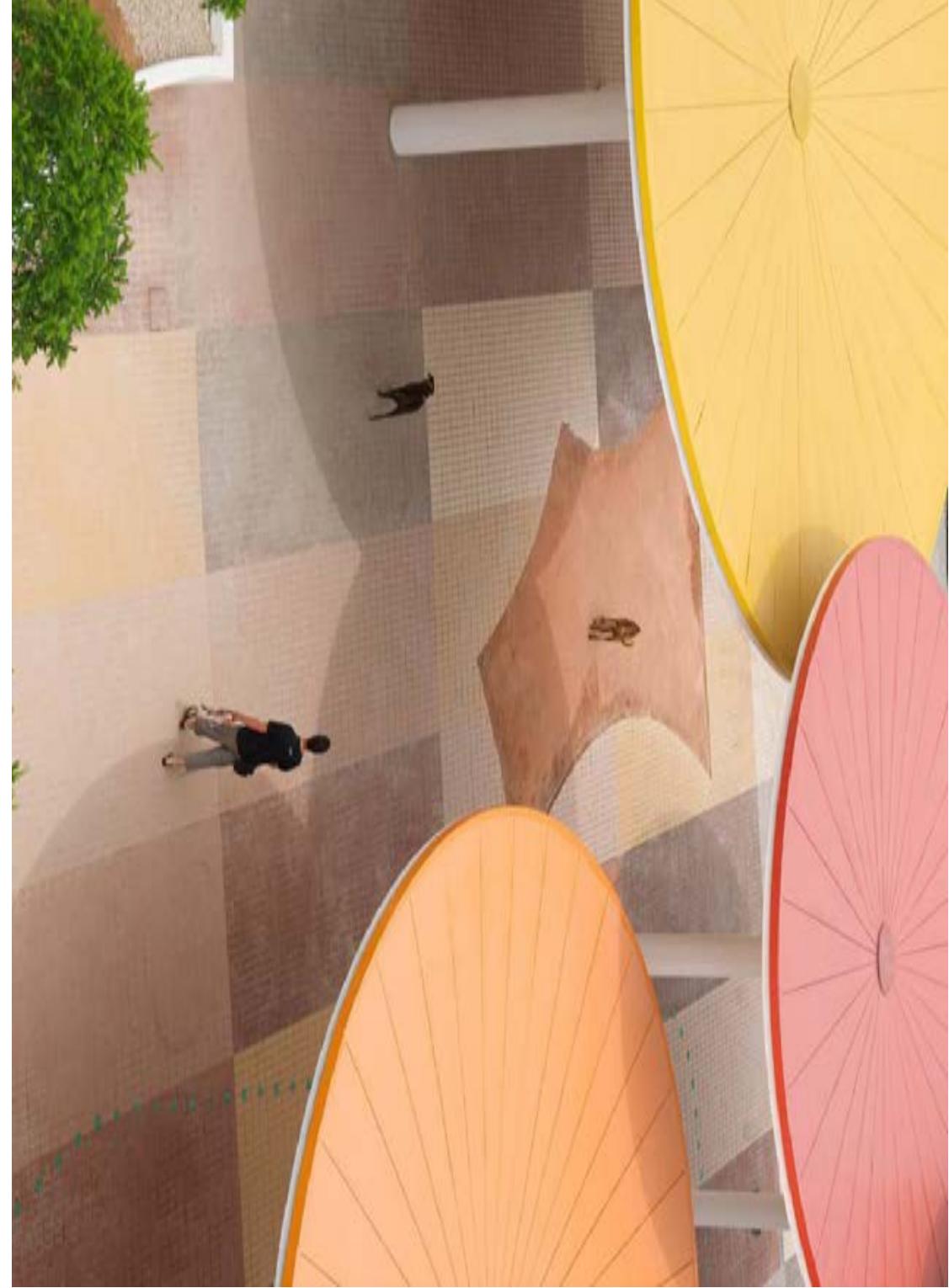
Nel quartiere Primero de Mayo, situato al confine amministrativo tra Barranquilla e Soledad, troviamo un contesto fisico-territoriale ostile, segnato dalla vicinanza di confini sia fisici che sociali (fiume, zone industriali, confini tra quartieri, ecc.). Tuttavia, il contesto socio-territoriale è ricco di meccanismi di autogestione comunitaria che ruotano attorno ad una piazza-playground situata al centro del quartiere. Lì, in ognuna delle ombre degli alberi esistenti, si sviluppano incontri, luoghi di aggregazione, campi da gioco e strutture sportive. È proprio nell'autogestione sportiva di una di queste ombre che si trova la base dell'azione di intervento: un gruppo di giovani aveva lavorato alla propria palestra di sbarre per esercizi che loro stessi avevano progettato e costruito, diventando così una base sociale e fruibile per l'intervento. Por la sombrita è uno spazio di riflessione-azione intorno alle dinamiche di occupazione culturale, sociale e politica della strada, basato sull'incontro, la raccolta, la congregazione, l'assemblea cittadina, la convivenza e la festa. Il laboratorio individua e mappa questo sistema di pianificazione urbana basato sull'autogestione delle relazioni sociali in strada per costruire azioni collettive, con l'approccio dell'ombra come dinamizzatore.



Paredes.Pino  
→ Centro Abierto de Actividades Ciudadanas



Il Centro Abierto de Actividades Ciudadanas è un progetto di spazio pubblico urbano che insiste su un lotto di dimensione triangolare nella periferia di Córdoba. La piazza è interamente costruita a partire da un unico modulo, una copertura in acciaio a forma di fungo che, ripetuta infinite volte, dà luogo ad una grande copertura urbana continua per un'estensione di quasi 12000 mq. Grazie ad una colorazione variopinta e alla varietà di dimensioni e altezze, nel complesso l'operazione richiama l'aspetto di una spiaggia coperta di ombrelloni, alludendo al mare agognato e sognato nelle torride estati dell'interno dell'Andalusia. Al tempo stesso la piazza ambisce ad essere un bosco, anch'esso simbolo di ristoro e benessere oltre che di contatto con la natura. Le strutture nel loro insieme generano uno scenario in cui l'uomo può impiegare diversi utilizzi. Il mercato temporaneo è quello con più restrizioni e quindi quello che condiziona maggiormente il layout finale. Il terreno, come secondo strato, offre nel suo trattamento superficiale le chiavi per altri possibili usi dello stesso spazio pubblico, uno 'spazio potenziale' che servirà in molteplici modi per diverse attività, alcune più stabili e periodiche, altre più sporadiche e aneddotiche e molte altre ancora da scoprire.





TVK con AREAL + Martha Schwartz Partners  
→ → Place de la République

P38

Per le sue dimensioni eccezionali (120 metri per quasi 300), la sua dimensione simbolica di luogo popolare di rappresentazione, di rappresentanza e di protesta, ma anche per la sua collocazione geografica nella metropoli, Place de la République occupa un posto speciale nella città-mondo che è Parigi. La sua riqualificazione, conclusa intorno al 2013, è stata ideata dallo studio di progettazione urbana TVK (Trévelo & Viger-Kohler), con la collaborazione di due studi di architettura del paesaggio, AREAL e Martha Schwartz Partners. Il progetto si articola a partire dalla decisiva riorganizzazione dei percorsi veicolari. La piazza, ridotta ormai da decenni a enorme rotatoria, ritrova la sua identità come grande spazio pedonale aperto grazie alla chiusura alle auto di una grande porzione, direttamente connessa agli edifici su uno dei due lati lunghi. Una grande sapienza nella scelta delle attrezzature e delle finiture dona alla città di Parigi un luogo di insolita qualità: la Place de la République è ora un nuovo centro di attrazione, scambio e incontro. La parte sud-occidentale della piazza ospita un padiglione di 162 mq, anch'esso progettato da TVK, un edificio unico, interamente vetrato per garantire la più completa continuità con lo spazio esterno.





Lippert Kavelly Architekten + Ina Geissler  
→ Quartiersplatz Grone

P39

Grone è un quartiere della città di Göttingen. All'inizio degli anni '70 è stato avviato un progetto di edilizia popolare per circa 2500 abitanti il cui concetto urbanistico si basava sull'idea allora prevalente della separazione delle funzioni. Non ci sono aree comuni di spazio pubblico, né una piazza centrale o un centro di quartiere. Al contrario, il cuore geografico dell'insediamento è occupato da un parcheggio coperto. In un processo durato circa due anni, gli abitanti, il governo cittadino e la gestione del quartiere sono riusciti a convincere i proprietari a non demolire il parcheggio, ma a ristrutturarlo e riutilizzarlo. Due nuove scale rendono accessibile il tetto del parcheggio, e su di esso viene realizzata con elementi semplici e minimali una piazza pubblica, con l'obiettivo di fornire alla zona un nuovo spazio di incontro e aggregazione. Tutti gli arredi, le attrezzature ludiche, l'illuminazione e gli oggetti sono stati progettati appositamente per il progetto. La nuova superficie viene valorizzata da un grande puzzle di lettere dell'artista Ina Geissler, che consiste nelle lettere del nome del quartiere "Grone". Le lettere non possono essere lette dalla prospettiva pedonale nel loro insieme ma, seguendo le singole bande di colore, le lettere possono essere identificate e assemblate in parole diverse. A seconda della sequenza e dell'immaginazione, si possono trovare anche altri termini, ad esempio 'regen' (pioggia), 'gruen' (verde), 'gerne' (con piacere), 'norden' (il nord).



Pico colectivo con Aparatos Contingentes  
→ Community Facilities System



Il Community Facilities System (Catia 1100) è un progetto di riqualificazione di una zona periferica e scoscesa di Caracas, edificata 'spontaneamente' su una delle colline che circondano la capitale. Finanziato dall'ente nazionale dei parchi naturali (INPARQUES) e realizzato grazie alla partecipazione di più di duecento persone, l'intervento si articola in tre spazi distinti ma concettualmente connessi, che nel loro complesso formano una unica piazza discontinua. Il primo spazio è il Playground, un piccolo spazio di gioco che rinuncia alle dimensioni 'standard' per adeguarsi alla natura del luogo: morfologie irregolari, orientamenti accidentali, disposizioni insolite. Il secondo è stato chiamato 'parlamento' e si mostra come una cavea all'aperto nata per ospitare assemblee e riunioni pubbliche: una piattaforma di partecipazione e di confronto. Il terzo e ultimo è chiamato 'piazza' si identifica con un sito panoramico, nel quale i progettisti-costruttori hanno deciso di introdurre elementi ombreggianti e sedute, per permettere a chiunque di sedersi e ammirare il paesaggio.



VUOTO è una pubblicazione senza scopo di lucro. I ricavati della vendita coprono esclusivamente i costi di produzione, stampa e distribuzione. Eccetto dove diversamente specificato, i contenuti di VUOTO sono rilasciati sotto licenza Creative Commons Attribuzione-Non Commerciale 4.0. È consentita la riproduzione, parziale o totale dell'opera e la sua diffusione con qualsiasi mezzo o canale, purché a scopo non commerciale e conservando l'indicazione della fonte.

L'editore ha provato a contattare tutti i detentori dei diritti delle immagini utilizzate. Se rivendichi la proprietà di una qualsiasi delle immagini pubblicate e pensi non ti sia stata riconosciuta, ti preghiamo di contattarci e saremo lieti di dare un riconoscimento formale.

Ringraziamo tutti gli studi che hanno gentilmente messo a disposizione i materiali esposti. Un ringraziamento speciale a tutto lo staff di MIM per aver ospitato e supportato la realizzazione della mostra.  
Dedichiamo questo volume a tutti coloro che, in vari modi, hanno reso possibile la realizzazione di questi progetti.

#### **Piazze: fenomenologie dell'inatteso.**

Una incompleta raccolta di superfici urbane contemporanee.

Un progetto realizzato nell'ambito del progetto di divulgazione culturale Vuoto (orizzontale+Atto) vuoto.xyz / ciao@vuoto.xyz

#### **MOSTRA**

La mostra è stata realizzata per il festival Many Possible Cities co prodotto da LAMA Impresa Sociale e MIM

Manifattura Tabacchi Firenze  
dal 9 Giugno al 7 Settembre 2022

#### **Main supporter:**

Fondazione Cassa di Risparmio di Firenze

#### **Supporter:**

Publiacqua

#### **Concept, curatela, progetto di allestimento:**

orizzontale / orizzontale.org

(Jacopo Ammendola, Juan López Cano, Giuseppe Grant, Margherita Manfra, Nasrin Mohiti Asli, Roberto Pantaleoni, Stefano Ragazzo)

#### **Progetto grafico:**

Atto / atto.si

#### **Allestimento:**

Stazione Utopia

#### **Luci:**

Powerrent

#### **Stampe:**

Sidicopy

#### **CATALOGO**

#### **Autori:**

orizzontale / orizzontale.org

(Jacopo Ammendola, Juan López Cano, Giuseppe Grant, Margherita Manfra, Nasrin Mohiti Asli, Roberto Pantaleoni, Stefano Ragazzo)

#### **Con un testo di:**

Patrizia Di Monte e Ignacio Grávalos Lacamra

#### **Progetto grafico:**

Atto / atto.si

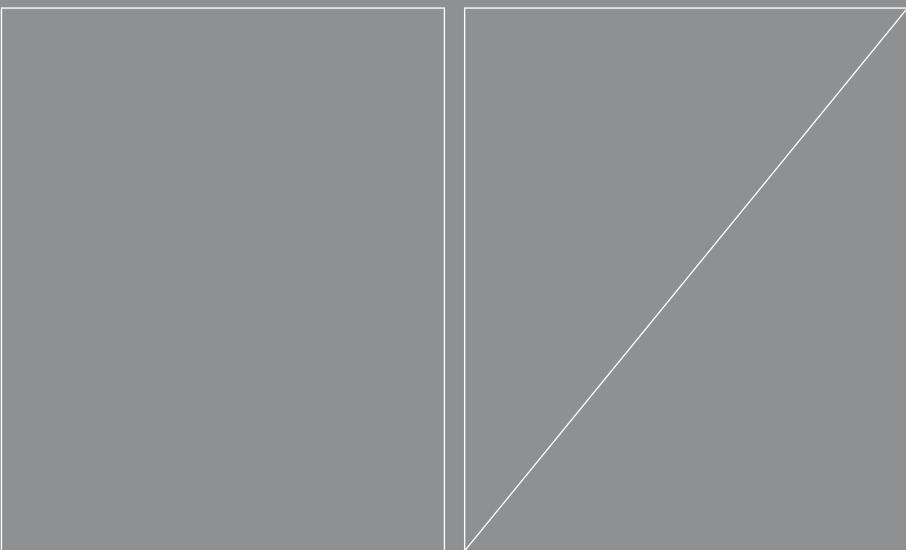
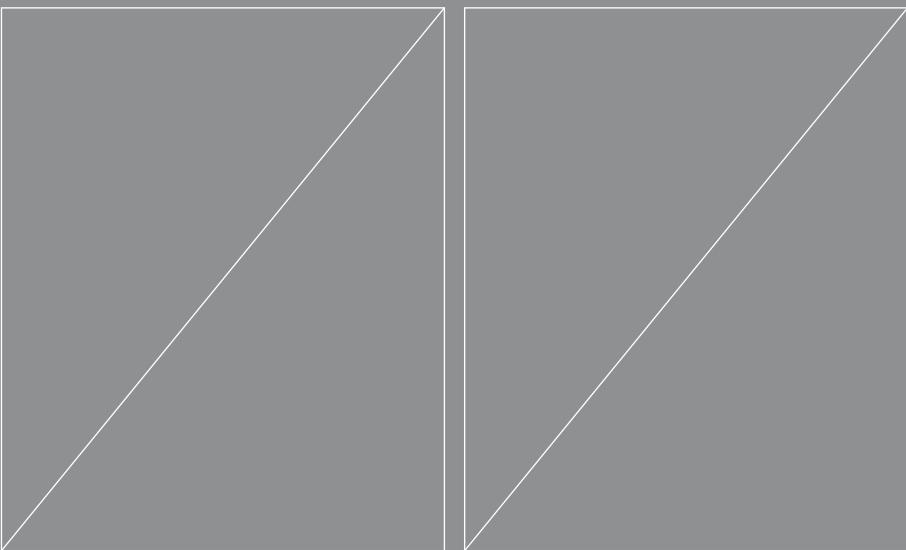
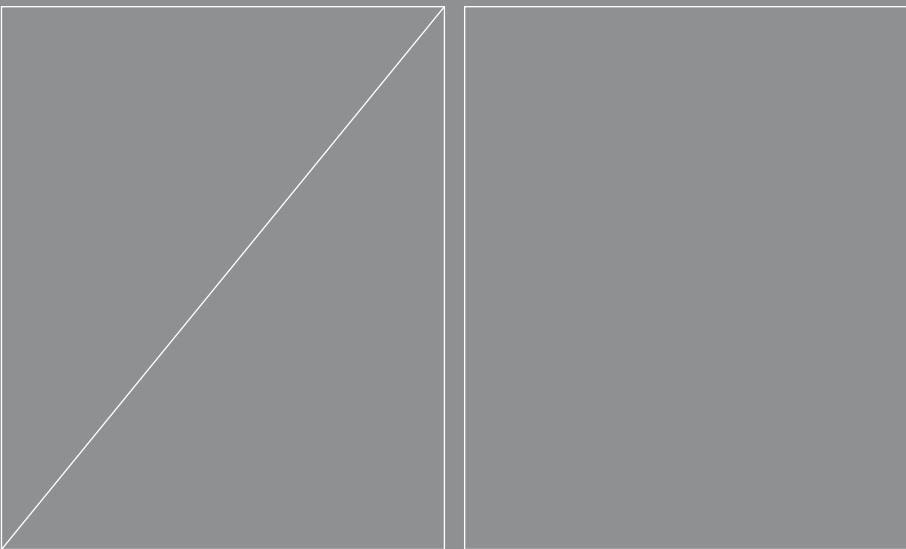
#### **Stampa:**

Grafiche Antiga

#### **Editore:**

orizzontale / orizzontale.org

ISBN 978-88-945769-4-8  
(c) 2022 orizzontale



9  
  
788894  
576948