

PLAY TIME

l'azione per lo spazio pubblico in contesti urbani fragili

Anna Moro, Grazia Concilio, Ilaria Tosoni, Talita Medina
Antonio Longo, Paolo Carli, Matteo Pettinaroli, Elena Acerbi



PLAY TIME

l'azione per lo spazio pubblico in contesti urbani fragili

Anna Moro, Grazia Concilio, Ilaria Tosoni, Talita Medina
Antonio Longo, Paolo Carli, Matteo Pettinaroli, Elena Acerbi

ISBN 978-88-916-3601-0

© Copyright 2019 degli Autori

Pubblicato a cura di Maggioli Editore

In modalità Open Access con Licenza Creative Commons CC BY-NC-ND
4.0

Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate

Maggioli Editore è un marchio di Maggioli S.p.A.

Azienda con sistema qualità certificato ISO 9001:2008

47822 Santarcangelo di Romagna (RN) • Via del Carpino, 8

Tel. 0541/628111 • Fax 0541/622595

www.maggiolieditore.it

e-mail: clienti.editore@maggioli.it



Il presente volume è l'esito del lavoro di consulenza che la società IGPDecaux ha commissionato al gruppo di ricerca Cities in Action Living Lab (CALL) del Dipartimento di Architettura e Studi Urbani del Politecnico di Milano e avente ad oggetto l'elaborazione di un concept, **PLAYTIME**, per interventi di rigenerazione dello spazio pubblico in contesti caratterizzati da carenza di servizi, mancanza di cura per gli spazi collettivi, precarietà sociale ed economica, ovvero caratterizzati da condizioni tipiche tanto delle periferie quanto di alcuni centri storici italiani.

PLAYTIME indica la strada per lavorare su questi spazi, per costruirne le trasformazioni in una prospettiva di ricerca dei comportamenti di uso e cura. **PLAYTIME**, con il linguaggio che assomiglia a quello di un manuale, racconta una strada per sperimentare la costruzione dello spazio pubblico là dove lo spazio pubblico sembra non esistere.



IGPDecaux (www.igpdecaux.it) è leader e unico operatore globale di comunicazione esterna in Italia, grazie alla completezza dell'offerta commerciale, alla competenza specifica sul media e alla continua attenzione all'innovazione.



CALL (Cities in Action Living Lab, www.citiesinactionlivinglab.org) è un gruppo di ricerca multidisciplinare del RUFLab, del DASTU Politecnico di Milano; sviluppa progetti sulla città e per la città centrati sulle dinamiche di innovazione aperta e sulla mobilitazione delle energie e delle risorse locali.

Prefazione	02
1. Lo spazio pubblico in contesti urbani fragili, tra ricerca e azione	04
Oltre il centro, oltre le centralità	07
PLAYTIME: una strategia di trasformazione e cura	10
Brand urbanism: una prospettiva da esplorare	13
2. Il concept PLAYTIME, riqualificazione e cura	16
Βίος	18
Tema	30
Componenti del progetto	31
Il processo	36
3. Un racconto possibile per Largo Gelsomini a Milano	46
Contesto, attori e risorse	49
Processo come racconto in cinque scene	56
Nota di chiusura	78

Prefazione

di Alessandro Loro

Nella prima metà del 2018 la multinazionale JCDecaux, di cui IGPDecaux è la filiale italiana, leader mondiale della comunicazione esterna, ha pubblicato il Trend Book “Cities: the new deal” in cui ha chiesto ad artisti, innovatori, scienziati e ricercatori di riflettere sull’evoluzione delle città ovvero sul futuro della maggior parte dell’umanità. Futuro che, nelle parole del curatore della pubblicazione, consiste nella “capacità degli esseri umani di immaginare soluzioni migliori che riguardino tutti e che soddisfino il bene comune”. Nella prefazione Jean-Charles Decaux, Co-CEO del gruppo scrive: “la nostra mission è rendere le città più accoglienti, più piacevoli, più confortevoli e tali che tutti possano beneficiare di una migliore qualità di vita”.

Il business Model di IGPDecaux consiste nella valorizzazione pubblicitaria, e quindi nel contributo al finanziamento di servizi alla città che, per loro stessa natura, producono pubblici ampi e diversificati, che possono essere offerti al mercato della comunicazione d’impresa.

È noto che una diffusa buona qualità di vita urbana contribuisce al contenimento delle disuguaglianze fra porzioni di territorio, e che il verificarsi di queste condizioni influisce sull’attrattività e la competitività delle città e delle imprese che vi operano.

Le periferie, che spesso ma non necessariamente coincidono con le aree più fragili della città, possono diventare luoghi di rigenerazione e di crescita sociale

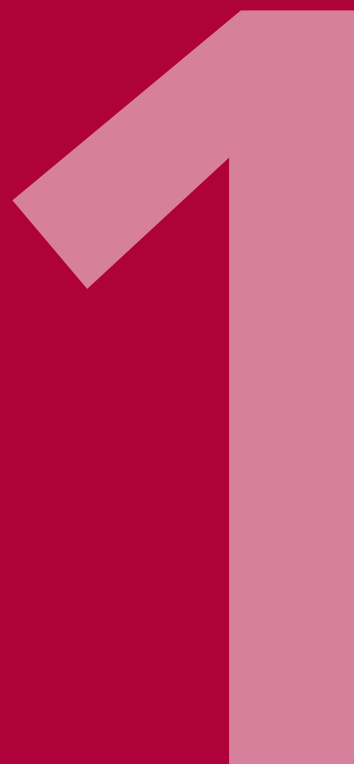
ed economica. Sono arene di impegno crescente di amministratori locali, organizzazioni non-profit, fondazioni private e imprese e rappresentano per IGPDecaux una grande opportunità di promuovere modelli di governance inclusiva, valorizzando al contempo il proprio business model, da sempre strutturato al servizio della pubblica utilità.

Citando il Sindaco di Milano, Giuseppe Sala: “Ora più che mai fare politica è occuparsi delle periferie delle città. Per troppo tempo lo sviluppo urbano ha riguardato solo piccole aree interessate da grandi investimenti e progetti. Questo ha creato discontinuità tra quartieri che è necessario colmare se non si vogliono città le cui zone viaggiano a velocità diverse sia dal punto di vista urbanistico che sociale”.

È in questa prospettiva che IGPDecaux ha commissionato al Dipartimento di Architettura e Studi Urbani del Politecnico di Milano l’elaborazione di un format di rigenerazione dello spazio pubblico che fosse replicabile nelle aree fragili della città; con l’obiettivo di progettare un servizio che generi valore e sia fruibile in qualsiasi città e sperimentare un approccio di Open Innovation che contaminasse positivamente il proprio business, integrando nuove, urgenti competenze strategiche.

Milano, 2 luglio 2019

Lo spazio pubblico in contesti urbani fragili, tra ricerca e azione



Esistono molti, troppi, spazi pubblici apparentemente abbandonati, non vissuti. Si tratta, in alcuni casi, anche di spazi pensati da progettisti autorevoli ma ciononostante privi di attività, di pratiche, di funzioni, di vita. Forse è per questo che la vitalità di uno spazio pubblico sembra il risultato di una casualità, di circostanze non previste, di risorse esogene o presenti nel contesto più che l'esito dell'azione progettuale. Se questo è vero in generale, lo è ancora di più quando lo spazio pubblico non appartiene al centro della città ambito per l'abitare, ambito dalle attività commerciali e dai brand. Fuori dal centro urbano, prolifico di risorse e idee, lo spazio pubblico è probabilmente una chiave per innescare o supportare mutamenti profondi e durevoli. Questa sezione riflette su questi temi per inquadrare la prospettiva del concept **PLAYTIME**.

// Oltre il centro, oltre le centralità //

// PLAYTIME: una strategia di trasformazione e cura //

// Brand urbanism: una prospettiva da esplorare //



Piazzale Donne Partigiane, Milano

Oltre il centro, oltre le centralità // Fuori dal cuore commerciale e amministrativo della città, fuori dalle grandi e piccole centralità diffuse delle città, lo spazio pubblico spesso non esiste. Questa affermazione può suonare inesatta per il fatto che in realtà i suoli di natura pubblica non mancano. Spesso sono evidentemente progettati e possono apparire sovrabbondanti. Altrettanto spesso però, in queste aree gli spazi pubblici appaiono disabitati, scarsamente mantenuti, poco o mal presidiati e quindi la sensazione nell’attraversarli e nel viverli quotidianamente è, per i più, di indifferenza, a volte disagio o anche insicurezza. Dunque fuori dai cuori pulsanti della città, lo spazio pubblico non è assente per quantità, è più precisamente assente per qualità.

Dal punto di vista spaziale il problema delle dimensioni e del “fuori scala”, unito alla mancanza di cura, destabilizza la percezione e genera distanza ed impossibilità dei soggetti a sentirsi accolti in questi spazi, a sentirli propri e ad abitarli. A volte questo effetto è amplificato dalla presenza di modi prevaricanti dell’abitare i luoghi secondo un sistema di regole di funzionamento individuali, non condivise.

Lontano dal cuore commerciale e amministrativo della città, lo spazio pubblico può inoltre ritrarre anche troppo verosimilmente le condizioni di povertà, illegalità, disoccupazione, abbandono scolastico e mancata integrazione sociale dell’immediato intorno. Qui strade, piazze, giardini, parchi e slarghi non funzionano come spazi pubblici, la vita “collettiva” è accartocciata su se stessa all’interno di spazi collettivi legati ai servizi urbani (scuole, mercati, palestre, parrocchie..)

che, quando funzionano, sono protetti da ciò che sta “fuori” e con il “fuori” non interagiscono.

In queste aree allora è forte il bisogno di trasformazione sistemica e di lunga durata. Qui si contano già (troppo) numerosi i tentativi di intervento a fronte di una indifferente permanenza delle condizioni. Qui la trasformazione dello spazio pubblico richiede un approccio non convenzionale. Anche perché è il concetto di pubblico come “in comune”, condiviso, e dunque “anche mio”, da cui derivano presidio e cura, a non essere compreso e comprensibile. Questo è tanto più vero quanto più lo spazio pubblico equivale allo standard urbanistico mal disegnato, che sia verde o più frequentemente solo spazio della strada, spazio articolato in successione di materiali duri ed inospitali (carreggiata, marciapiede, slargo, rotonda, parcheggio, ecc.).

Agire dunque in contesti caratterizzati dalla stratificazione di fragilità (dei percorsi di vita, delle relazioni sociali, delle situazioni abitative e lavorative) significa, in primo luogo, sviluppare consapevolezza del valore simbolico che può assumere lo spazio pubblico e del ruolo della vita pubblica nella costruzione di un senso di appartenenza e identità per comunità e soggetti la cui esperienza di vita è contrassegnata da molteplici criticità (precarietà, disagio e discomfort abitativo, conflittualità diffusa e sfiducia nella capacità delle istituzioni di dare soluzioni adeguate alle difficoltà incontrate nel quotidiano). Non è un caso che proprio questi luoghi spesso siano l’oggetto di danneggiamenti e usi impropri, prodotti dal disagio che si manifesta in modo distruttivo.

Lavorare in tali contesti presuppone dunque la creazione di particolari condizioni che rendano i luoghi stessi elementi costitutivi della identità nell’immaginario di chi li frequenta e vive. Identità sia singola che di gruppo che, in una dimensione positiva, dinamica, costruttiva, lascia spazio all’emersione dei bisogni e prova a valorizzare le risorse e a catalizzare le energie esistenti.

Concretamente, per ragionare sulle modalità di intervento in questi contesti, serve porsi fin dall’inizio l’obiettivo di appropriazione delle trasformazioni da parte dei soggetti che li abitano e di radicamento di nuove e più costruttive pratiche di uso. Per farlo serve lavorare attraverso un processo articolato che richiede azioni su più livelli: di progetto, di costruzione di senso, di accompagnamento della trasformazione fisica, di interazione e coinvolgimento dei cittadini (elementi questi che fanno parte dell’esperienza e della riflessione tanto di progettisti quanto dell’attore pubblico).

Oltre ad una attenzione verso gli abitanti qui è anche cruciale la capacità di intercettare risorse ed energie già attive localmente. D’altra parte, forse proprio per l’inasprimento di alcuni bisogni e contraddizioni, queste aree distanti dal centro presidiato mostrano crescenti e promettenti capacità di sguardo su se stesse, di autorganizzazione, di azione insorgente: si adottano e si trasformano aree verdi, si realizzano e si avviano orti urbani, si attivano gli street artist, si implementano servizi di condivisione e di solidarietà. Qui più che altrove, e ora più che in altri momenti, lo spazio pubblico diventa laboratorio di innovazione del fare città ed è intorno a questa opportunità/risorsa che ruota la strategia di **PLAYTIME**.

PLAYTIME: una strategia di trasformazione e cura //

La proposta qui descritta indica la strada per progettare trasformazioni degli spazi urbani in una prospettiva di ricerca dei comportamenti di uso e cura dello spazio. Più che altrove, nelle aree di sofferenza della città il progetto non può essere l'esito esclusivo, seppur necessario, di uno sforzo visionario della trasformazione ad opera di un soggetto più o meno vicino al contesto. Qui l'intervento nello spazio pubblico è anche e necessariamente una esperienza di apprendimento collettivo, capace di progettare mentre trasforma e di trasformare mentre progetta; un intervento che si realizza in una prospettiva di sperimentazione, ovvero di produzione dello spazio come ricerca di modelli di vita collettiva, di produzione condivisa di città, di cittadinanza.

Coerentemente **PLAYTIME** mira a garantire che l'attivazione di nuovi usi e funzioni dello spazio sia intimamente correlata alla produzione di qualità spaziale. Il progetto in **PLAYTIME** nasce come esperimento e nel tempo si radica come infrastrutturazione innovativa, durevole e di qualità dello spazio. Il progetto in **PLAYTIME** mira a costruire un processo di trasformazione dello spazio che sia anche un percorso di appropriazione e dunque di cura dello stesso.

PLAYTIME, infatti, interpreta il concetto di partecipazione dei cittadini alle dinamiche di trasformazione della città in una chiave di collaborazione alla tutela e alla valorizzazione di un bene comune, lo spazio pubblico nello specifico. Così facendo, trasforma il progetto in una esperienza di apprendimento collettivo per la cura: di un giardino, di

un edificio per uso pubblico, di uno spazio per lo sport, di un sistema di arredi o di una aiuola.

La costruzione partecipata dello spazio pubblico è intesa da **PLAYTIME** in una prospettiva di costruzione di forme di cittadinanza attiva ovvero di quella capacità dei cittadini di organizzarsi in modo multiforme, di mobilitare risorse, e di agire con modalità e strategie differenziate per tutelare diritti, esercitando poteri e responsabilità volti alla cura e allo sviluppo dei beni comuni¹.

Oltre a promuovere una migliore qualità del progetto urbano, **PLAYTIME** abilita modelli di utilizzo creativo dello spazio, prestando particolare attenzione alle identità fisiche, culturali e sociali che lo definiscono e ne supportano la continua evoluzione. È così che **PLAYTIME** conduce le persone a ripensare e reinventare collettivamente lo spazio pubblico come cuore della vita collettiva, rafforzando la connessione e la reciprocità tra le persone e i luoghi che condividono. **PLAYTIME** non è solo un progetto per le persone, ma un progetto con le persone che, prendendosi cura di se stesse si prendono cura della città.

PLAYTIME è un progetto consapevole che la città è le forze che la attraversano; è una infrastruttura di pratiche plurali che ne riplasmano continuamente forma e significato²; è un palcoscenico di pratiche che continuamente ne interpretano tempo e spazio. Per questo **PLAYTIME** lavora sulla costruzione di una capacità collettiva di interpretazione e cura dello spazio attraverso il riferimento al progetto come sperimentazione³.



Apple Store, Shanghai (China)

Brand urbanism: una prospettiva da esplorare //

È opinione diffusa che la progettazione urbana non debba essere assoggettata agli interessi di un *brand*: la città di qualità deve esistere comunque e indipendentemente dalla disponibilità e dagli interessi di un attore privato, questo è il principio. In coerenza con questo punto di vista, i concetti di *city/place branding* hanno a lungo, e spesso esclusivamente, indicato la formulazione, costruzione e comunicazione di una immagine identitaria e distintiva di una città o di un luogo capace di attrarre differenti soggetti (tanto visitatori quanto investitori)⁴. L'ampia diffusione di strategie di *city/place branding* stanno però affermando con forza la funzione dei *brand* che sempre più acquisiscono il ruolo di *city maker*, ovvero di attori protagonisti nelle trasformazioni della città. Spesso il loro ingresso nelle dinamiche di trasformazione della città, a qualunque livello e con qualunque modalità questo avvenga, è conseguente alla preesistenza nei contesti di una forte identità, ovvero di una caratterizzazione che innanzitutto porti valore al *brand*. Identità e forte carattere di un contesto infatti rappresentano per un *brand* una rilevante risorsa da integrare nella catena del valore del *brand* stesso.

PLAYTIME lavora su uno scenario diverso. Innanzitutto **PLAYTIME**, immaginando uno slittamento dell'attenzione dei *brand* a contesti urbani che presentano un'identità debole e/o negativa, lavora per favorire l'integrazione del *brand* nei processi di *city making* che li riguarda. Con questo fine **PLAYTIME** consente a questo attore di considerare il progetto come strumento di conoscenza e avvicinamento al contesto.

Si tratta proprio di quei contesti che, salvo rare eccezioni, sono scarsamente attrattivi per un *brand*.

L'idea di **PLAYTIME** è che il processo di (ri)costruzione dell'identità del contesto non sia esclusivamente coerente con l'identità del *brand* ma piuttosto rappresenti una opportunità di reciprocità tra *brand* e città, reciprocità possibile solo grazie alla sinergia tra *brand*, cittadini, e attori locali ⁵.

PLAYTIME esclude che il *brand* possa proporre un progetto che si sovrappone indifferente alle dinamiche del contesto per ridurre i rischi derivanti dall'eventuale esclusiva attenzione all'interesse privato e allo stesso tempo immagina un'azione di *branding* che diventa un patto di reciprocità tra il *brand* e i soggetti locali: il primo garantisce un'opportunità di trasformazione e cambiamento, i secondi contribuiscono alla produzione di valore identitario del contesto. **PLAYTIME** considera questa reciprocità quale possibile perno del processo di trasformazione.

PLAYTIME potrebbe dunque rappresentare una strada per una revisione del ruolo del *brand* nella città verso quello che più recentemente viene, solo da alcuni, definito *brand urbanism*. In una prospettiva di innovazione di prodotto/servizio, **PLAYTIME** consente al *brand* di sperimentare nuovi ruoli in contesti diversi da quelli usuali mettendo in valore la sua ben nota capacità di catalizzare interessi e risorse per la costruzione di nuove modalità di interazione con la città, trattasi di modalità che interpretino la sinergia con la città in una chiave non banale catturando il contributo che l'effimero, il gioco, la narrazione iperbolica (anche, o forse soprattutto, legata ai *brand*) possono rilasciare nello spazio pubblico come valore di qualità.

Uno spostamento di visione, quello ipotizzato da **PLAYTIME**, che supera il concetto di “responsabilità sociale d'impresa” e di tradizionale *city/place urbanism*; un possibile passo nella direzione di un'innovazione che intercetta e revisiona radicalmente il modo di fare impresa nel contesto urbano.

A questo scopo, **PLAYTIME** rappresenta tanto il canovaccio di narrazione della trasformazione, già nelle prime battute dell'azione trasformativa in un contesto, quanto una struttura di ricerca e costruzione dell'identità di un intervento che sia idonea al contesto, ai suoi attori principali e anche ad un potenziale *brand* che diventa attore della trasformazione piuttosto che mero finanziatore.

¹ Moro G. (1998) *Manuale di cittadinanza attiva*, Carocci Editore - Roma.

² Pasqui G. (2018) *La città, i saperi, le pratiche*, Donzelli Editore - Roma.

³ Concilio G. (2016) Urban Living Labs: opportunities in and for planning. In: Concilio G., Rizzo F. (Eds.) *Human Smart Cities. Rethinking the interplay between Design and Planning*. Springer: 21-40.

⁴ Kemp E. Childers A (2012) Place branding: creating self-brand connections and brand advocacy. *Journal of Product and Brand Management*: 147-157.

⁵ Braun E., Kavaratzis M., Zenker S. (2013) My city – my brand: the different roles of residents in place branding. *Journal of Place Management and Development*, 6(1): 18-28.

Il concept PLAYTIME, tra riqualificazione e cura



Il concept **PLAYTIME** definisce una serie di linee guida per l'intervento nei contesti urbani complessi finalizzato a promuovere, da un lato, il radicamento delle trasformazioni e l'appropriazione delle nuove pratiche di uso e produzione dello spazio pubblico da parte dei fruitori, dall'altro, forme di innovazione del progetto dello spazio pubblico urbano, del suo disegno, dei suoi materiali costitutivi e delle modalità di ideazione e attuazione.

Il concept si articola assumendo il βίος come principio, mettendo a fuoco un tema, riconoscendo e qualificando diverse componenti del progetto e attivando un processo.

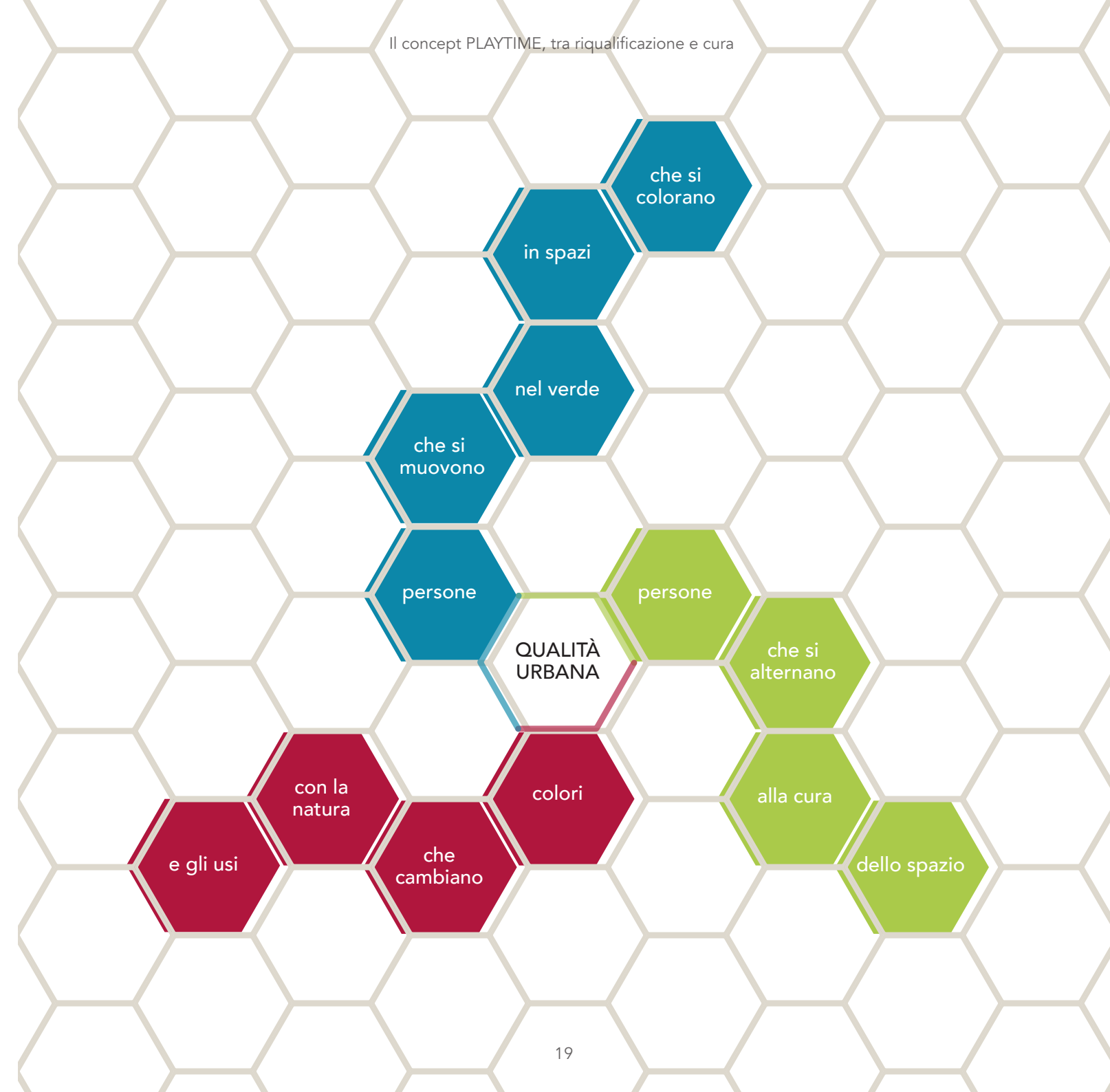
// βίος //

// Tema //

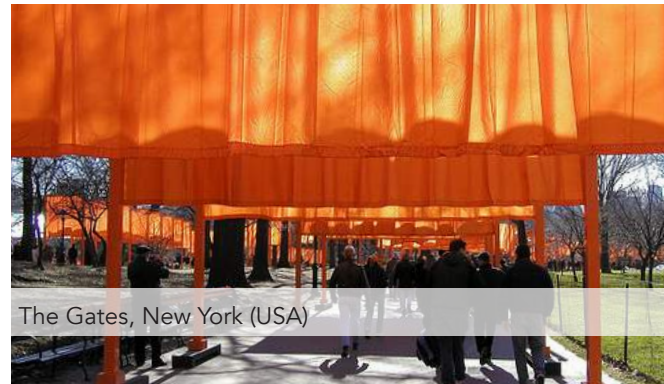
// Componenti del progetto //

// Processo //

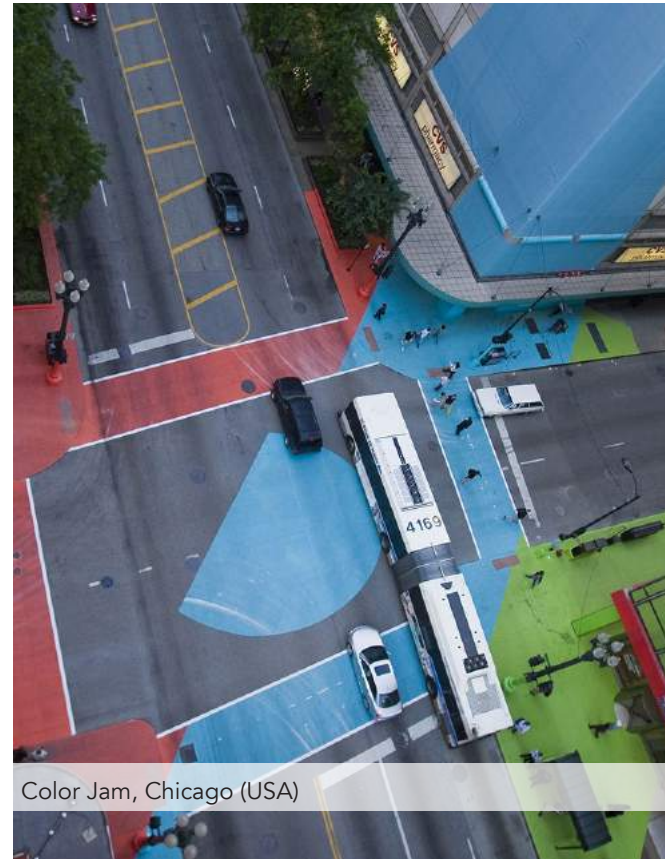
βίος // Il principio guida della strategia di intervento è la creazione delle condizioni per un ritorno alla vita in questi luoghi. Il βίος (dal greco) è inteso come fattore e moltiplicatore di vitalità che intercetta tutte le componenti del progetto: i materiali, le forme e le forme di fruizione. Il βίος si articola quindi in cinque elementi caratterizzanti: colore, luce, natura, persone e movimento. Lo spazio urbano si trasforma attraverso la forza di rigenerazione prodotta dall'azione sinergica di questi elementi del progetto.



colore



The Gates, New York (USA)



Color Jam, Chicago (USA)



Pigalle Basketball, Parigi (Francia)



colore

Nella città dai toni spenti e opachi per l'inquinamento e per il tempo che passa, dall'aspetto ampiamente grigio per i materiali che prevalentemente la costituiscono (cemento e asfalto), il **colore** svolge un ruolo di attivazione dell'energia e di azione diretta sul benessere dei cittadini. Il **colore** è varietà, diversità ma anche allegria, felicità. Il **colore** è identità, riconoscibilità e carattere. Il **colore**, in opposizione al pallore, è un segno di salute. Il **colore** è il primo presidio e rimanda alla dimensione biologica della vita.

luce



Les Jardins Mallet- Stevens, Croix (Francia)



Floating Umbrella Festival, Agueda (Portogallo)



Fête des Lumières, Lione (Francia)



Light Canopy, Glasgow (Scozia)



luce

Viviamo immersi nella **luce**. La **luce** è il fluido nel quale si dispiega l'intera esperienza umana. La **luce** è l'energia che attiva e mantiene ogni processo vitale. Ad essa è associato il meccanismo base di funzionamento dei sistemi ecologici. La **luce** è inizio, è partenza, è risveglio, è prospettiva, è visione. La **luce** è un ingrediente fondamentale per la salute e il benessere. La **luce** segna il tempo, scandisce ritmi, definisce cicli. La **luce** segna lo spazio, dà forma alla percezione, differenzia luoghi, evidenzia confini.


 natura


Cattedrale Vegetale, Val di Sella (Italia)



Zighizaghi, Favara (Italia)



Caixa Forum, Madrid (Spagna)


 natura

Il contatto con la **natura** è una risorsa preziosa e indispensabile per l'equilibrio psicofisico, soprattutto nei contesti urbani dove questo legame è fortemente compromesso dall'antropizzazione. La **natura** è la risorsa che innesca nella città dinamiche di ripristino dei meccanismi ecologici compromessi e riconcilia gli individui con il contesto di vita. **Natura** è varietà, ospitalità e anche colore. La **natura** è bellezza, percezione tattile e olfattiva. È un agente che può collaborare e non confliggere con l'agente umano. La **natura** in città è ripristino dei principi costitutivi della vita.

persone



The Uni project, New York (USA)



Before I die wall, Savannah (USA)



Park(ing) Day, San Francisco (USA)


 persone

Le **persone**, i cittadini, le comunità, le associazioni, i gruppi, i movimenti rappresentano l'altra, la più corposa, componente attiva della città. Le **persone** sono il motore del βίος, senza le **persone** il βίος non sarebbe un fine necessario. Le **persone** hanno bisogno di un βίος di qualità per attivarsi e viceversa il βίος ha bisogno delle **persone** per diventare urbano, per funzionare nel contesto urbano. Le **persone** sono l'intelligenza della città, potremmo dire la sua *smartness* più profonda. Le **persone** sono il fine ultimo di ogni azione nella città.

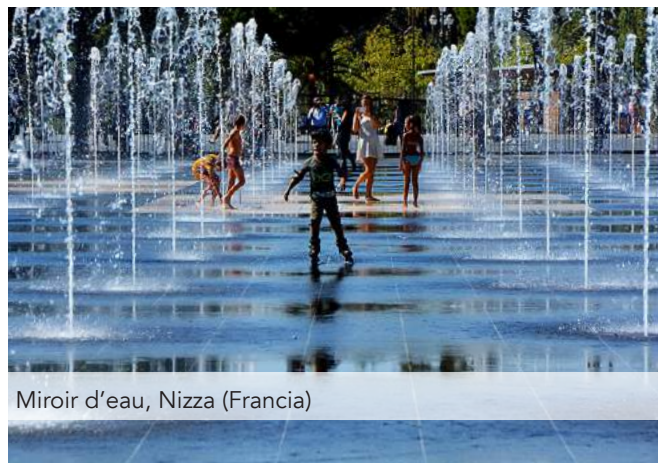
movimento



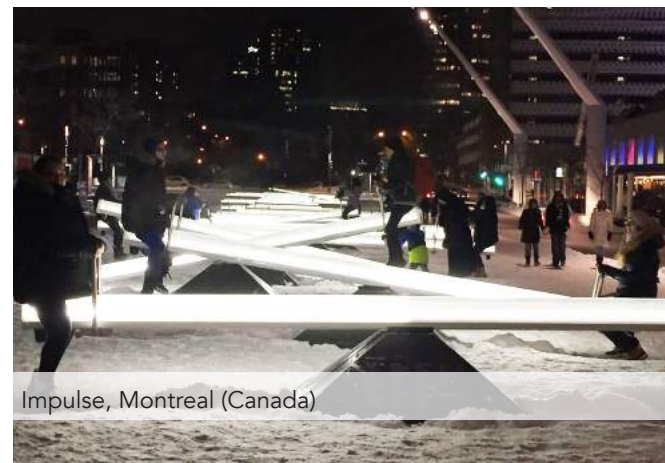
MiMuovo, Milano (Italia)



21 Balançoires, Montreal (Canada)



Miroir d'eau, Nizza (Francia)



Impulse, Montreal (Canada)


 movimento

Colore, luce, natura e persone sono tenute insieme dal **movimento**. Il **movimento** è un concetto intimamente collegato a quello di βίος: un ecosistema vitale è un sistema di flussi, di materiali che interagiscono e si spostano, di relazioni che si creano. Il **movimento** è anche intrinsecamente connesso al modo in cui le persone fruiscono la città: si spostano da un luogo ad un altro, muovono oggetti e cose. Il **movimento** è la base della struttura relazionale del sistema città. **Movimento** è vincolo e libertà. Senza **movimento** non c'è vita in natura, non ci sono relazioni nello spazio antropizzato. **Movimento** è cambiamento.

Tema // Gli elementi del βίος sono aggregati e articolati in modi e forme diverse che si caratterizzano in ciascun contesto in modo specifico a partire dalla relazione e dall'interazione con attori e luoghi. L'attivazione infatti non può prescindere da un protagonismo e da un ruolo dinamico dei soggetti che sono in grado di mobilitare le energie esistenti nel contesto e si fanno promotori di una partecipazione duratura alla costruzione del progetto. Il loro coinvolgimento dunque, seguendo la strategia di **PLAYTIME**, dovrà avvenire fin dalla fase di avvio dell'elaborazione del programma di lavoro, e proprio attraverso l'individuazione di un tema attorno al quale declinare le potenzialità del βίος. L'individuazione di un tema, un motivo conduttore, una narrazione condivisa, ha la funzione di rafforzare la collaborazione con gli attori locali e convogliare in un tempo breve le energie disponibili verso il raggiungimento di obiettivi condivisi e ad alta fattibilità. L'individuazione del tema in **PLAYTIME** costituisce l'elemento tattico del piano di azione, si configura come un espediente per agglutinare i diversi contributi e le capacità diffuse. L'obiettivo è rendere agganciabili e trattabili alcune dimensioni dei problemi e selezionare e programmare il contributo operativo dei soggetti locali.

Componenti del progetto // L'approccio qui proposto lavora con lo spazio pubblico esistente, la sua dimensione fisica, simbolica, esperienziale. A partire da luoghi reali richiama risorse e relazioni, genera un sistema vivo e articolato, una rete di relazioni spaziali, funzionali e concettuali in grado di innescare gradualmente, attraverso il suo “funzionamento”, un processo di cambiamento rispettoso ma rigenerativo delle identità e delle pratiche, e radicale nell'approccio ai luoghi, alle forme e ai materiali del progetto. Il concept individua tre componenti fondamentali e campi di sperimentazione del progetto, gli esperimenti, il catalizzatore e l'infrastruttura, che sono campi ricorrenti dell'azione progettuale, declinati in modo diverso e specifico in ogni contesto e quartiere. Le tre componenti a scale e livelli diversi sono funzionali allo scopo principale di un intervento di **PLAYTIME**: ristabilire connessioni, rigenerare il senso dei luoghi, attivare un percorso di cura dello spazio. La ricognizione puntuale delle risorse spaziali è il punto di partenza della definizione della strategia di azione.

○ *esperimenti*

Gli **esperimenti** sono anticipazioni della trasformazione immaginati come situazioni laboratoriali realizzate all'interno dei contesti. Hanno lo scopo di investigare i luoghi e verificare alcune ipotesi, raccogliere risposte dal contesto per mappare bisogni, desideri, pratiche, comportamenti, carpire il sentire di un determinato contesto. Introducono delle perturbazioni: le entità ed il tipo di reazione svela risorse, timori, potenzialità e opportunità per intervenire.

Gli **esperimenti** sono anche il primo strumento per il coinvolgimento dei cittadini, nel senso che le modalità di progettazione e implementazione proposte dipenderanno dal livello di collaborazione con gli attori locali. Gli **esperimenti** possono avere diverse dimensioni e agire a differenti scale. I cosiddetti *small experiments* hanno carattere molto locale, sono situati in spazi contenuti e tempi brevi, raramente depositano permanenze nello spazio. Un *big experiment* ha invece natura diversa, non ha carattere di irreversibilità ma può depositare alcune permanenze fisico-spaziali così rappresentando l'avvio di un duraturo processo di trasformazione.

○ *catalizzatore*

Il **catalizzatore** è un luogo notevole, per dimensioni o significato simbolico, per caratteristiche e riconoscibilità. Va ricercato tra gli spazi da ri-conquistare e ri-funzionalizzare, tra i vuoti sottoutilizzati e abbandonati.

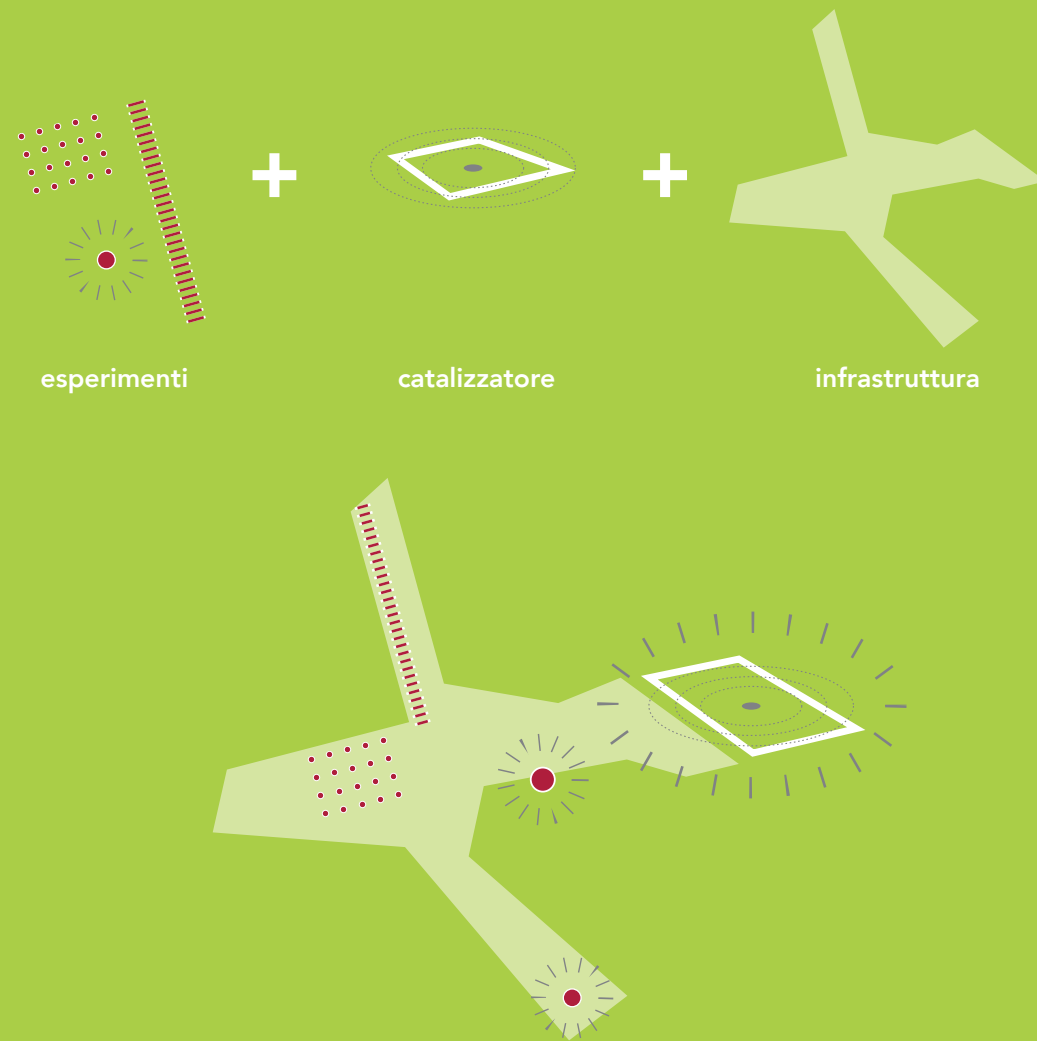
Il **catalizzatore** è anche uno spazio scarico e sottoutilizzato a cui viene attribuita, attraverso l'azione trasformativa del progetto, la potenzialità di innescare e diffondere il processo di cambiamento. La catalisi, ovvero la liberazione del potenziale trasformativo, viene prodotta inserendo il **catalizzatore** all'interno di un processo trasformativo di lunga durata. La trasformazione viene prodotta attraverso l'applicazione della dinamica definita dal βίος, dove luce, colore e persone sono messi in relazione attraverso il movimento.

La catalisi così attivata, al culmine della sua funzione diffonde qualità e dinamismo coinvolgendo altri spazi e situazioni potenzialmente già reattive.

○ *infrastruttura*

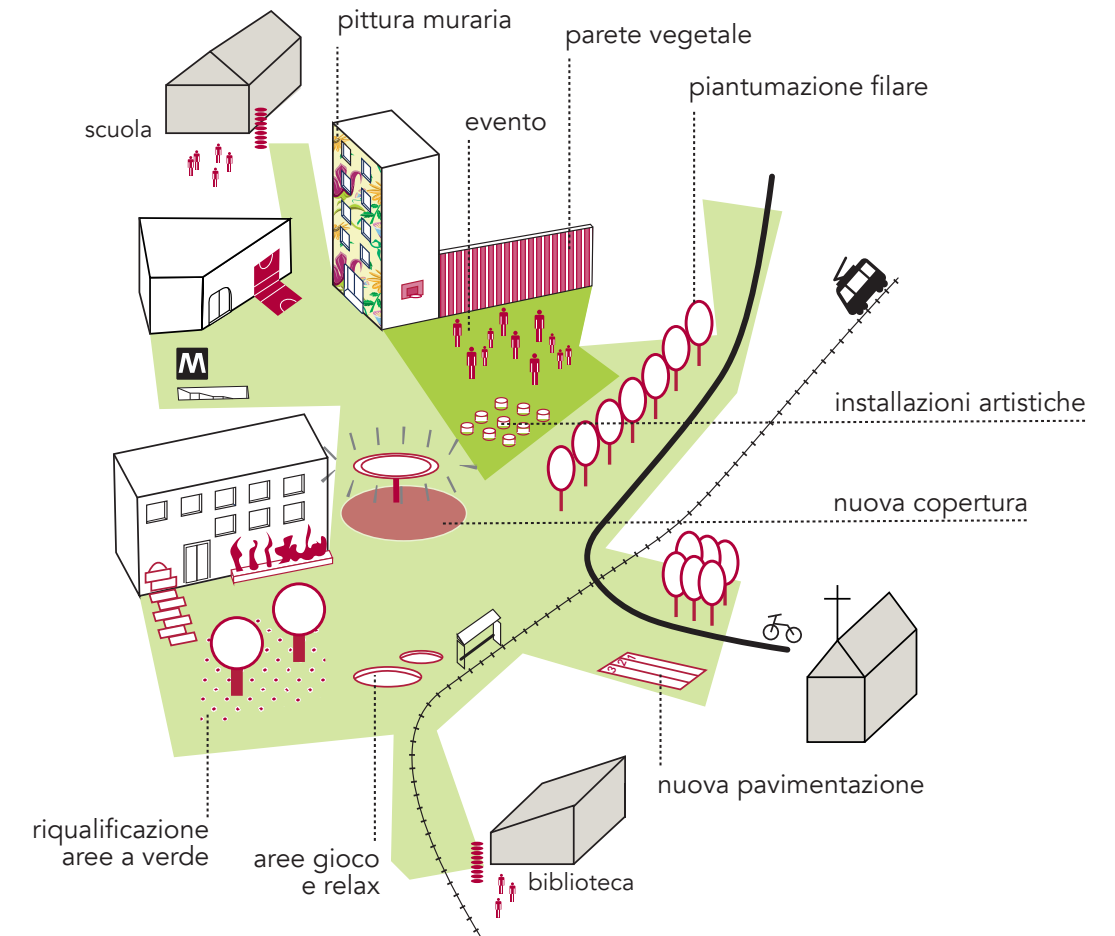
L'**infrastruttura** è la traduzione spaziale del sistema di connessioni e relazioni che il progetto si propone di costruire e potenziare. È una rete di spazi e percorsi che si compone di segni e materiali diversi ma riconoscibili come un intervento unitario, evidenti e dalla grande forza comunicativa. L'infrastrutturazione dei luoghi attraverso un progetto di sistema degli spazi pubblici è l'obiettivo ultimo del progetto/processo e si completa in modo incrementale. La sua forma e la sua estensione si relazionano alla domanda dei contesti, interagendo fortemente con le occasioni di finanziamento e sponsorizzazione degli interventi. È, per semplicità, tipizzabile come il progetto di linee continue e di punti nodali, luoghi notevoli della rete/infrastruttura. Nei punti nodali, gli stessi già sede degli esperimenti, possono depositarsi manufatti urbani di scala ridotta che prendono forma offrendo un supporto ad attività già esistenti (lo spazio di attesa davanti a una scuola ad esempio) o creano opportunità per nuove modalità di fruizione dello spazio. Si tratta di oggetti ibridi, che combinano tecnologie innovative e

ricerca delle forme, che giocano con lo spazio urbano meno caratterizzato (marciapiedi, spartitraffico, aiuole, ecc.) per segnalare possibilità e mettere in connessione elementi della rete.



La realizzazione di esperimenti nei nodi, l'attivazione di un primo spazio pubblico scarico come catalizzatore, l'estensione della riqualificazione attraverso l'infrastrutturazione dei contesti, rappresentano le tre modalità fondamentali di lavoro proposte dal concept **PLAYTIME**.

Componenti del progetto



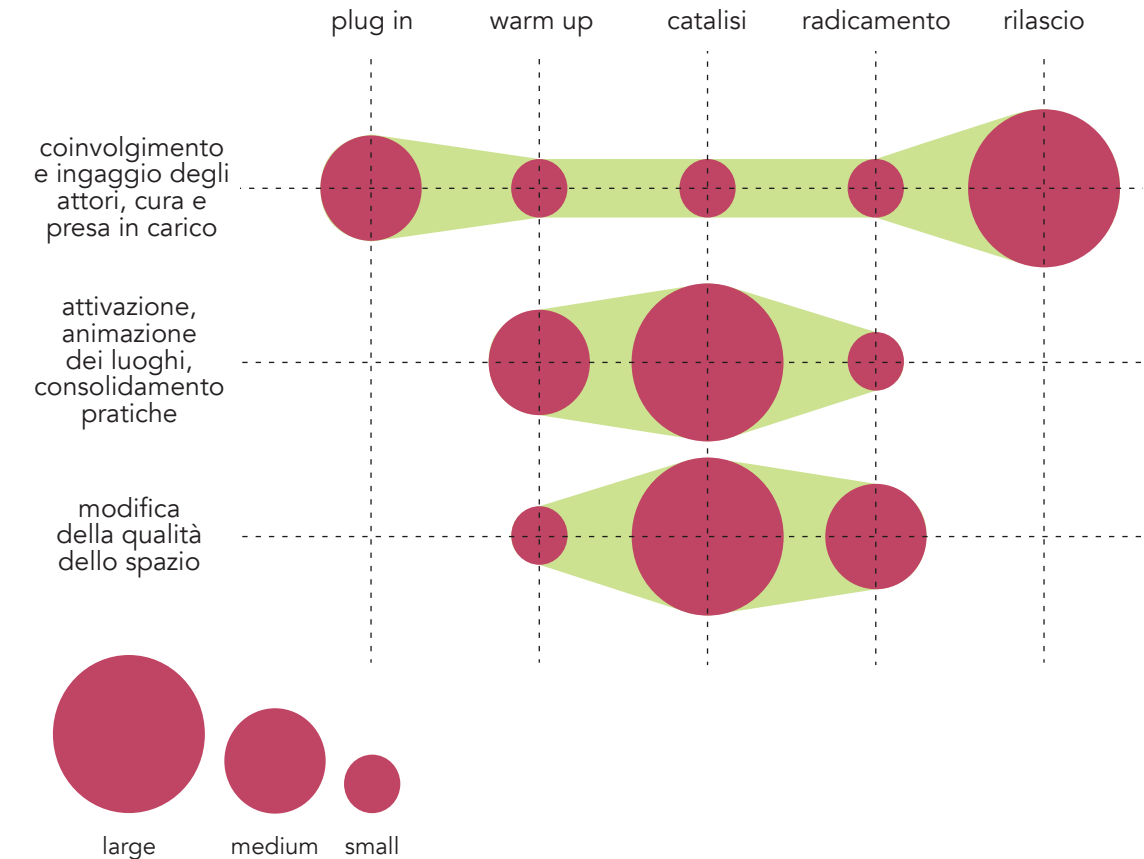
La rete di spazi e percorsi si riqualifica nel tempo attraverso un'azione coordinata, che con intensità e intenzionalità diverse trasforma i luoghi e li riempie di vita. La messa al lavoro del concept consiste nella declinazione dei diversi materiali del *pioq*, a costituire le diverse componenti del progetto (p. a fianco), ogni volta definite nelle forme e occasioni offerte dai luoghi urbani scelti. In particolare tenendo conto di risorse tipizzabili qui nei principali servizi esistenti (scuola, biblioteca), nei supporti fisici esistenti da riqualificare o solo attivare (suoli, muri, recinzioni), linee di connessione del trasporto pubblico e percorsi della mobilità lenta. In rosso è simbolicamente rappresentata l'eterogeneità degli interventi possibili.

Metaprogetto

Il processo // Il concept **PLAYTIME** non si limita a ragionare sui materiali del progetto: propone una strategia che, proprio perché presuppone un'interazione creativa con il contesto e una graduale presa in carico dei luoghi da parte degli attori, necessita di essere concepita e strutturata come un processo. È in questa prospettiva che costruzione, attuazione e mantenimento dell'intervento diventano costituenti fondamentali del percorso scandito in cinque scene: *plug in*, *warm up*, *catalisi*, *radicamento* e *rilascio*. A ciascun momento di lavoro corrispondono degli obiettivi, delle azioni, degli strumenti e un'indicazione della tipologia di luoghi in cui le azioni via via si implementano.

La timeline proposta e la sequenza di interventi non è da intendersi come un modello gestionale rigido; essa non si ripete necessariamente con lo stesso ordine in ogni contesto e le fasi in molti casi si sovrappongono e sconfinano l'una nell'altra per obiettivi e tipologia di attività.

La dimensione del tempo è un elemento di progetto che ragiona sulla fattibilità legata alla necessità di costruire le condizioni sociali e logistiche per attuare alcuni interventi; sulla necessità di una scansione dell'investimento; sull'opportunità di consolidare gli effetti degli interventi; sulle pratiche nella dimensione del quotidiano; sugli impatti delle stagioni nella fruizione e fruibilità dei luoghi; sui tempi del rilascio e presa in carico da parte degli attori locali.



Il concept, nelle sue diverse fasi/scene, si traduce in azione sullo spazio e con le persone. Un racconto dai molti svolgimenti e forme possibili che tuttavia si dipana a partire da tre finalità comuni: il coinvolgimento attivo degli attori nel lungo periodo; l'attivazione dei luoghi attraverso il lavoro sulle pratiche, in uso o nuove da consolidare; il cambiamento radicale della qualità dello spazio.

Obiettivi primari, fasi e intensità delle azioni

Il tempo quindi, lavorando alla dimensione strategica, sedimenta e svela opportunità, dando luogo ad un processo che in una modalità “semplice” si articola in una prospettiva di lungo periodo attraverso il consolidarsi della collaborazione tra gli attori, l'apprendimento collettivo e il nascere di nuove pratiche che, nel tempo, costruiscono il senso profondo della trasformazione degli spazi.

Un progetto/processo coerente con gli obiettivi di **PLAYTIME** origina da una attenta lettura del contesto di intervento, necessariamente da ricercare anche attraverso la conoscenza del sistema degli attori economici, sociali ed istituzionali attivi nell'area. Può essere messo in campo solo a valle della costituzione di un *modus operandi* che sia lo specchio della articolazione e del confronto tra *expertise* e competenze anche molto diverse. Lavora, specialmente in avvio, alla elaborazione di un linguaggio condiviso e successivamente alla costruzione di patti e alleanze. Il progetto in **PLAYTIME** ha un alto potenziale di generazione di conoscenza e, coerentemente con le dinamiche cognitive, deve sapersi riplasmare.

Lo slancio proiettivo, l'ambizione di un tale programma, può crescere o decrescere (insieme al suo impatto e alla sua risonanza) a seconda di quanto gli agenti del programma avranno capacità di intravedere un proprio ruolo e di farlo crescere e maturare.



warm up

La trasformazione viene preparata, avviata e accompagnata. Obiettivo di questa fase è coinvolgere una più ampia fetta di attori e creare l'attesa della trasformazione che verrà. Attraverso il *warm up* si produce conoscenza condivisa intorno alle pratiche e alle percezioni, definendo un'immagine al futuro, intrinsecamente legata al tema individuato con abitanti e attori locali. Le azioni coinvolgono alcuni punti già di per sé significativi del contesto (scuole, mercati, luoghi di sosta, chiese, biblioteche, parchi pubblici e giardini) che si attivano/accendono e intercettando l'interesse di diverse categorie di persone che li frequentano.

Le azioni proposte si configurano come *small experiments*: interventi semplici da realizzare, ma con significativa efficacia comunicativa, capacità di attirare l'attenzione e coinvolgere le persone e di raccogliere informazioni, dati e storie necessarie a costruire una narrazione condivisa. I piccoli esperimenti testano l'efficacia e il "gradimento" di alcune pratiche introdotte dall'intervento complessivo.

Gli strumenti utilizzabili in questa fase sono molteplici. Fondamentale è la dimensione del gioco, della condivisione e della fruizione libera. A sostegno delle attività potrebbe essere creata una *app* dedicata che, con diverse funzionalità (mappa luoghi, eventi, giochi, *augmented reality*, servizi), consenta di generare un effetto moltiplicatore virtuale a partire dalle attività realizzate nei diversi spazi.

Il *warm up*, in estrema sintesi, mira a creare interesse e aprire un canale di comunicazione con i cittadini. Permette inoltre di identificare luoghi emblematici esistenti intorno ai quali depositare le prime tracce, alcune più effimere altre più durevoli, dell'infrastruttura.

catalisi

Il *warm up* crea l'attesa e le condizioni per il lavoro sul catalizzatore. Il catalizzatore è, all'inizio del processo, uno spazio disponibile al cambiamento, a volte un luogo di ampie dimensioni, sottoutilizzato o mal utilizzato: scarico dal punto di vista delle pratiche, ma accessibile o in prossimità di flussi e nodi frequentazione, in attesa di una riqualificazione, riattivazione o presa in carico.

Uno spazio di questo tipo è quello che il progetto candida ad essere un catalizzatore. Lo spazio prescelto non è un catalizzatore di per sé, ma lo diviene attraverso l'azione progettuale e le attività proposte.

La progettazione dell'intervento nel tempo sarà un fattore determinante per attivare la catalisi e portarla a regime. Il processo va avviato, portato ad una soglia di funzionamento efficace, mantenuto e solo allora il campo è pronto per accogliere il potenziale di trasformazione delle energie liberate.

La catalisi si realizza in tre momenti: accensione, mantenimento, trasformazione.

Accensione // avviene attraverso la realizzazione, in collaborazione con alcuni degli attori, di un *big experiment* che può durare alcuni giorni o settimane, che porti nell'area il vissuto di una nuova funzione e di una nuova modalità di uso dello spazio, infrastrutture leggere, perché temporanee, perché insediabili senza sconvolgere radicalmente la natura del luogo, o ancora perché poco onerose ma in grado di depositare qualità nei luoghi.

Obiettivo dell'accensione è dimostrare le potenzialità del luogo e creare le condizioni per una sua rigenerazione e rifunzionalizzazione.

Il *big experiment* si configura come un intervento che nasce temporaneo, ma che attiva pratiche coerenti con l'uso che si vuole sedimentare. L'attivazione si fonda su due azioni: una di pulizia (eliminazione di oggetti, arredi, materiali che si sono disordinatamente stratificati nell'area) con apertura dello spazio e una di inserimento di un nuovo uso attraverso le componenti del concept (colore, luce, natura e movimento, oltre che ovviamente le persone). L'effetto

di lungo periodo di questo momento sperimentale di festa e di gioco è una riappropriazione dello spazio, un suo ridisegno (parziale in questa fase, ma sedimentato dall'immaginario nella sua interezza), l'attivazione di quote significative di popolazione, l'attrazione di persone anche da altri quartieri, la creazione di un effetto di risonanza che possa anche richiamare nuovi attori.

Mantenimento // per tenere viva l'attenzione si costruisce un calendario di eventi e attività popolato di iniziative promosse dai soggetti locali, dal promotore e da eventuali sponsor che portano nel contesto eventi o iniziative eccezionali. L'obiettivo di questa attività è moltiplicare l'effetto di attivazione, consolidare il catalizzatore e preparare il terreno per le azioni a venire.

Trasformazione // l'azione si completa con l'apertura del cantiere che porterà alla trasformazione profonda del catalizzatore. Costruito a partire dagli elementi del βίος, si attua il progetto di recupero e di trasformazione spaziale vera e propria del catalizzatore. Il

catalizzatore sviluppa il suo potere di rigenerazione e può diffondere gli effetti della sua azione sugli spazi della rete alcuni dei quali già interessati dalle iniziative realizzate durante il *warm up*.

radicamento

L'attivazione innescata dalla catalisi tracima e intercetta altri spazi dove si depositano manufatti ibridi, *device*, che segnano i principali terminali della rete. Obiettivo dell'azione è infrastrutturare alcuni luoghi creando elementi di servizio a supporto delle pratiche d'uso già consolidate, dando seguito agli *small experiment* già avviati nel *warm up*. I *device* danno forma ad oggetti con funzioni specifiche pensate ad hoc per le diverse situazioni. I *device* possono dunque essere situazioni (attività a cadenza settimanale o mensile, iniziative sporadiche), condizioni (caldo o freddo, luce o ombra), ma anche arredi (sedute, rampe, recinzioni, totem, appendiabiti) ibridati con altre funzioni (gioco, apprendimento, servizi, scambio) che per carattere, linguaggio e formula di inserimento nel contesto saranno riconoscibili e riconducibili alla formula **PLAYTIME** (lavoro nel tempo e in interazione con le risorse esistenti) e agli obiettivi di attivazione del βίος.

I *device* sono localizzati puntualmente in corrispondenza dei nodi, luoghi di richiamo e grande frequentazione già individuati

nella fase di *plug in*, che necessitano di un supporto e infrastrutturazione ad usi e funzioni già presenti nello spazio pubblico. La realizzazione di tali interventi è immaginata nel tempo, a produrre un effetto di riverbero e moltiplicazione delle azioni (la pensilina di uno spazio d'attesa si correda di un'area colorata a tema, i passaggi pedonali vengono segnalati e protetti, l'illuminazione definisce i luoghi, ecc). Il *device* stesso può essere riprodotto e collocato in altri nodi. I *device* danno evidenza fisica al processo di rigenerazione attivato con gli esperimenti e gli eventi, creano qualità diffusa, aumentano il comfort urbano, intensificano la frequentazione.

L'azione attraverso i *device* si completa attraverso la costruzione di connessioni tra i luoghi intercettati dal progetto. Obiettivo è creare continuità dei percorsi e dell'esperienza di fruizione, segnalare, attrezzare, proteggere e contestualmente potenziare l'effetto di rigenerazione del catalizzatore e/o altri luoghi notevoli. L'infrastruttura si radica al suolo segnalando la rete dei percorsi e degli accessi ai luoghi intercettati dal progetto attraverso una serie di azioni coordinate

► rilascio

come la segnalazione di percorsi con colore, verde, arredi, situazioni; interventi sulla mobilità: creazione di zone 30, rallentamenti, attraversamenti, revisione della sosta; piantumazioni, creazione di pareti verdi, interventi significativi sul verde esistente.

Si consolida così il radicamento dell'infrastruttura fisica del progetto che usa, migliora, integra risorse spaziali esistenti. Non solo, anche le pratiche e il ruolo assunto dai soggetti locali sono messi a fuoco in questa fase. Il progetto del radicamento presuppone il coinvolgimento dei soggetti locali, probabilmente già agganciati nel *plug in*, che si prenderanno in carico spazi e funzioni depositate dal progetto nella fase successiva.

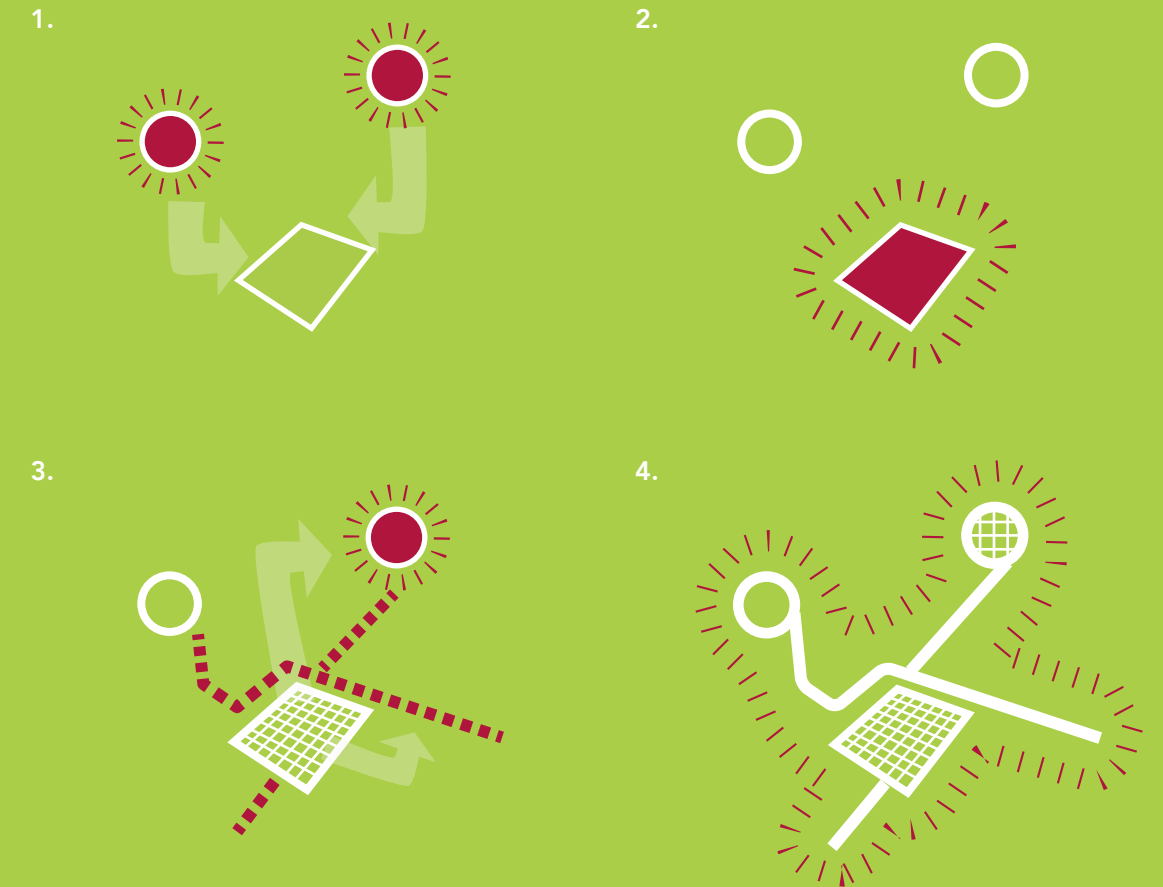
Esiti attesi:

- rendere ancora più evidente il senso di un'azione sistemica;
- consolidare l'effetto di qualità e benessere diffusi che si radicano nel quartiere;
- creare nuovi spazi per altre attività e narrazioni;
- creare le condizioni per la presa in carico dei soggetti locali.

La rete materiale e dei soggetti così costituita nelle fasi precedenti è ora in grado di accogliere e supportare la gestione degli spazi e delle attività: attraverso il suo rilascio da parte dei promotori.

In questa fase il processo di presa in carico da parte degli attori locali giunge infatti a compimento con la formalizzazione di accordi e/o intese differenti per forma amministrativa e governance.

L'infrastruttura è viva e il suo funzionamento entra a regime. Le attività previste riguardano la manutenzione e la cura, l'abilitazione delle pratiche consolidate, la costante costruzione di programmi di attività e coinvolgimento e la sperimentazione di nuove attività che raccolgono gli slanci creativi generati dall'interazione tra persone e luoghi.



Dal *warm up* dei nodi in prossimità di uno spazio scarico (1), all'accensione di tale spazio come catalizzatore (2), alla sua riqualificazione (3), alla generazione, grazie a questa azione, di nuove risorse e pratiche che producono un miglioramento delle condizioni di nodi e delle loro connessioni (4), consolidando una vera e propria infrastruttura pubblica legata al catalizzatore, viva e presidiata.

Relazione tra le azioni del progetto

Un racconto possibile per Largo Gelsomini a Milano



Senza l'azione nei contesti reali si può solo immaginare e quello di immaginare è l'esercizio proposto in questa sezione: immaginare di mettere in opera il concept **PLAYTIME** in un quartiere emblematico di Milano, Giambellino. È un esercizio fatto per esplorare le potenzialità del concept e per chiarirlo.

L'esito di questo esercizio risente necessariamente di tutti i limiti di una simulazione della realtà ma consente ugualmente di esplorare le condizioni per la fattibilità degli interventi. I temi e gli elementi chiave del racconto restano; lo svolgimento della storia è una tra quelle innumerevoli possibili.

// Contesto, attori e risorse //

// Un racconto in cinque scene //



Contesto, attori e risorse // Al Giambellino ci si riferisce normalmente come ad una periferia storica, ben collegata al resto della città dalla linea tranviaria 14, dal filobus 90/91 e da altre linee di collegamento, in attesa della nuova linea metropolitana 4. Nonostante questo, il Giambellino continua ad essere periferia, soprattutto a causa della totale assenza di manutenzione dell'enorme comparto di edilizia residenziale pubblica che è stato abbandonato a se stesso in più occasioni. Negli anni '70 la zona era annoverata tra le capitali europee dello spaccio, tanto che la stazione ferroviaria di S. Cristoforo è stata la prima stazione in Italia in cui si sono sperimentate le biglietterie automatiche a causa dell'elevato numero di rapine che qui avvenivano.

Negli ultimi trent'anni la popolazione del quartiere si è notevolmente trasformata, concentrando un gran numero di immigrati, principalmente maghrebini, che ben si sono integrati nel quartiere. Recentemente tuttavia, anche a causa di spinte di gentrificazione causate dall'arrivo della nuova linea metropolitana e da fenomeni di occupazione abusiva mal gestiti da pubblica sicurezza e amministrazione cittadina, si sono registrate tensioni sociali di una certa rilevanza che hanno acuito le condizioni di fragilità. Così, focalizzati specialmente attorno alla casa e alla scuola, sono nati movimenti, associazioni e strutture di supporto e inclusione della popolazione, tanto informali e spontanee quanto istituzionali e strutturate.

Largo Gelsomini ricade nel quartiere Giambellino, progettato e costruito nell'ambito di quel ciclo di piani urbanistici per Milano della prima metà del Novecento in cui

era previsto un importante incremento della popolazione in città. Largo Gelsomini, incrocio di tre assi attrezzati viabilistici provenienti da nord-ovest, ovest e sud-ovest, avrebbe dovuto essere l'inizio di un grande viale di scorrimento, comprensivo di ponte per superare il Naviglio Grande e la linea ferroviaria Milano-Mortara, per finire in piazzale Negrelli, costituendo di fatto una quinta circonvallazione nel sistema ad anelli concentrici ereditato dall'impero austriaco.

Questo disegno non verrà mai portato a termine rendendo di fatto Largo Gelsomini un vuoto urbano di vaste dimensioni: un parcheggio, uno spazio senza qualità in cui sopravvive solamente un mercato settimanale.

All'interno del sistema urbano più ampio Lorenteggio-Giambellino, Largo Gelsomini costituisce una cesura fisica tra le residenze di edilizia pubblica più a sud e gli isolati sempre popolari ma di edilizia privata più a nord; una sorta di strana centralità dell'area, un vuoto urbano su cui si attesta un sistema di ampi isolati regolari, con andamento nord-sud e est-ovest, densamente abitati.

Attori // A Giambellino sono già molto attivi numerosi soggetti con differenti ruoli, oltre al Comune e al Municipio 6:

- associazioni locali / comitati / cittadini attivi, tra cui associazione Rinascita per il 2000, Cd Giambellino e associazione Handicap Su La Testa;
- organizzazioni confessionali attive nel quartiere, come ad esempio Parrocchia Santo Curato;
- enti gestori del patrimonio residenziale pubblico;
- commercianti, come ad esempio Mercato Comunale;
- aziende, come ad esempio Lidl;
- soggetti della produzione culturale, come ad esempio Dinamoscopio;
- soggetti legati all'offerta di intrattenimento e progetti per il tempo libero;
- associazioni e centri sportivi, come ad esempio Palauno.

Risorse // A Giambellino sono riconoscibili numerose risorse a cui agganciarsi per un'iniziativa **PLAYTIME**:

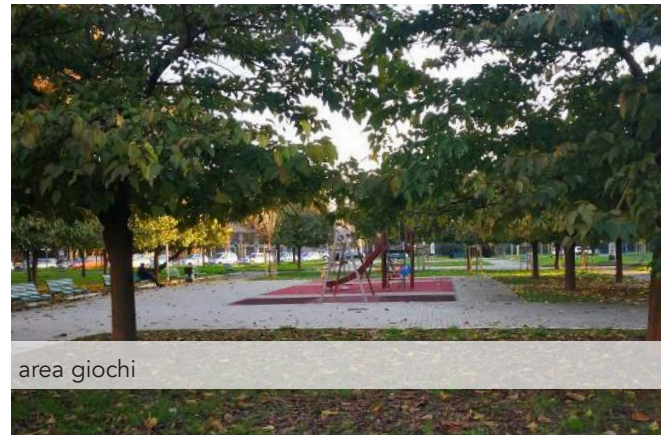
- aree verdi, tra cui Largo Balesta (vittoria Bilancio partecipativo 2018) e Giardino Condiviso Retake;
- presenza di scuole, tra cui scuola elementare Nazario Sauro e scuola media Rinascita, associazioni, come ad esempio Biblioteca Comunale e servizi come Casetta Verde;
- mix commercio / residenza;
- asse attrezzato del trasporto pubblico;
- prossimità M4 e ferrovia;
- forte identità locale;
- alta densità abitativa.



Largo Gelsomini



chiosstro giostre per bambini



area giochi



parcheggio



area verde e camminamenti



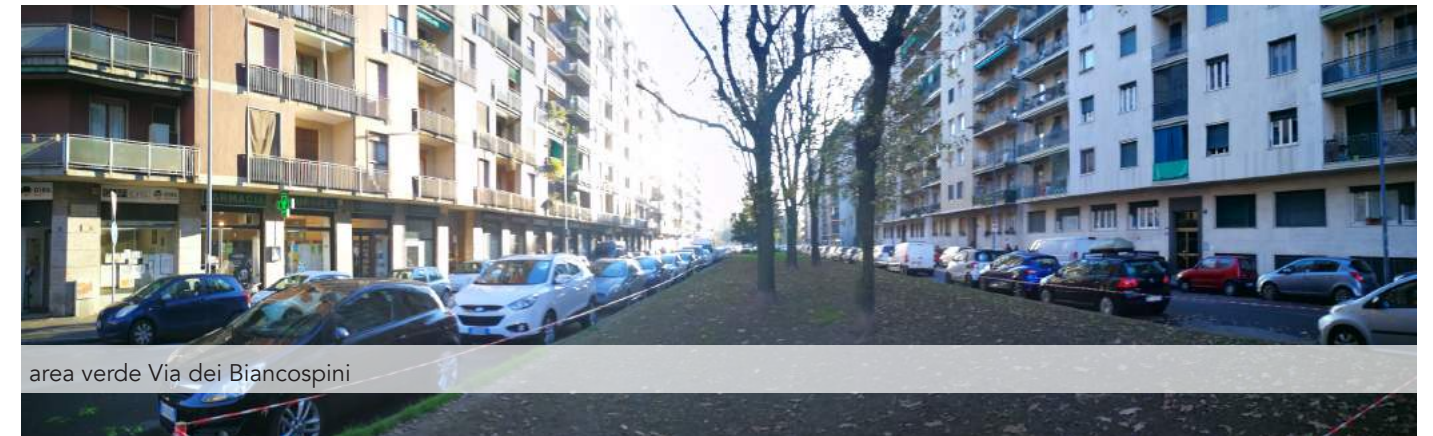
Largo Giambellino
Via dei Biancospini



incrocio Largo Giambellino - Largo Gelsomini



area verde Largo Giambellino



area verde Via dei Biancospini



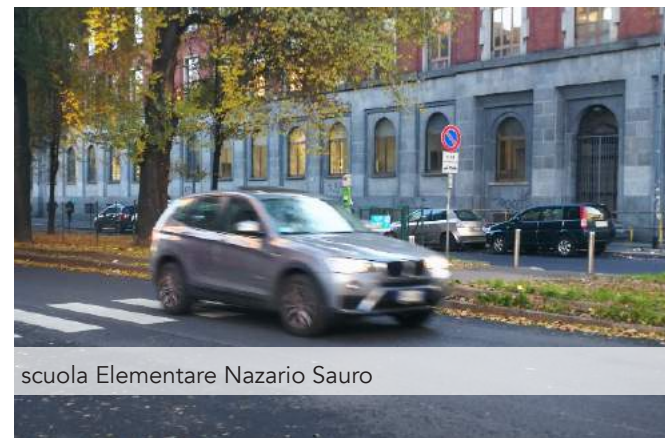
Largo Scalabrini
Via Vespri Siciliani
Via G. Bellini



residenze via Vespri Siciliani incrocio Largo Scalabrini



area verde Largo Scalabrini



scuola Elementare Nazario Sauro



strada e area cani Via Bellini



Via Giambellino
Via F. Brunelleschi
Largo A. Balestra



incrocio Via Brunelleschi - Via Giambellino



parcheggio Lidl - Palauno - scuola Rinascita



piazzetta Lidl Largo Balestra



sede associazione Handicap Su La Testa



area verde Largo Balestra

Un racconto in cinque scene // Attraverso il **plug in**, in una dimensione immersiva, il progetto di intervento si costruisce e si articola attraverso l'interazione con gli attori e l'esperienza dei luoghi. La strategia come insieme di esperimenti e azioni definisce un suo ritmo e risonanza che, nelle diverse fasi, porta a creare momenti di maggiore tensione e generativi di attesa (**warm up**), momenti di grande intensità e attività (**catalisi**), momenti di consolidamento e “normalizzazione” del cambiamento (**radicamento**), per giungere infine alla presa in carico di quanto fatto e delle future azioni che saranno intraprese da parte degli attori locali (**rilascio**). L'alternanza dei diversi registri tiene viva l'attenzione e costruisce le condizioni per l'azione nello spazio e la sperimentazione di nuove pratiche.

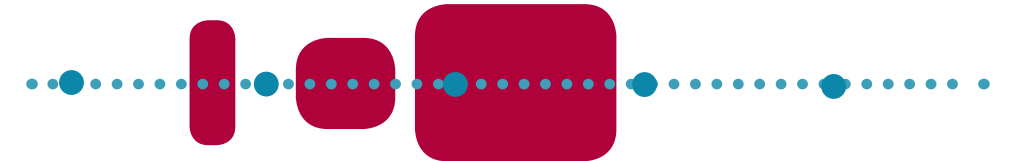
Plug in



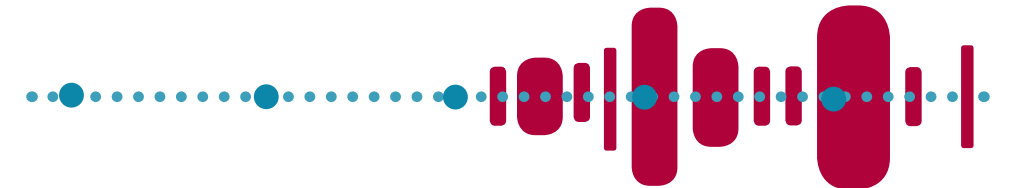
Warm up



Catalisi



Radicamento



Rilascio



Plug in

primo anno

secondo anno

inverno

primavera

estate

autunno

inverno

primavera



Mappa delle risorse intercettate

Attraverso l'azione di *plug in* si avvia l'interazione con gli attori locali. I soggetti partecipano alla costruzione dell'intervento che, in questa fase, si concentra sull'individuazione del tema attraverso cui declinare il βίος a Giambellino. Dalla definizione del tema scaturisce la ricognizione degli attori rilevanti da coinvolgere nella progettazione e programmazione delle attività e della riqualificazione dei luoghi.

Tema: Sport e gioco Giambellino in movimento

Sport e gioco come presenza attiva delle persone nello spazio. Gioco come fruizione libera di luoghi che si attrezzano per accrescere le opportunità di coinvolgimento delle persone attraverso la stimolazione dei sensi e l'esperienza fisica. Sport come benessere del corpo e conoscenza immersiva acquisita attraverso la pratica. Movimento e gioco libero, cui si affiancano attività sportive organizzate, occasioni di pratica di discipline che hanno nel movimento e nell'esperienza dello spazio la propria caratteristica principale. Sport e gioco anche come occasione di esplorazione interculturale.

Attori

- Scuole materne, elementari e medie
- Associazioni sportive
- Centri anziani
- Medici di famiglia
- Associazioni di quartiere

Warm up

primo anno

secondo anno

inverno

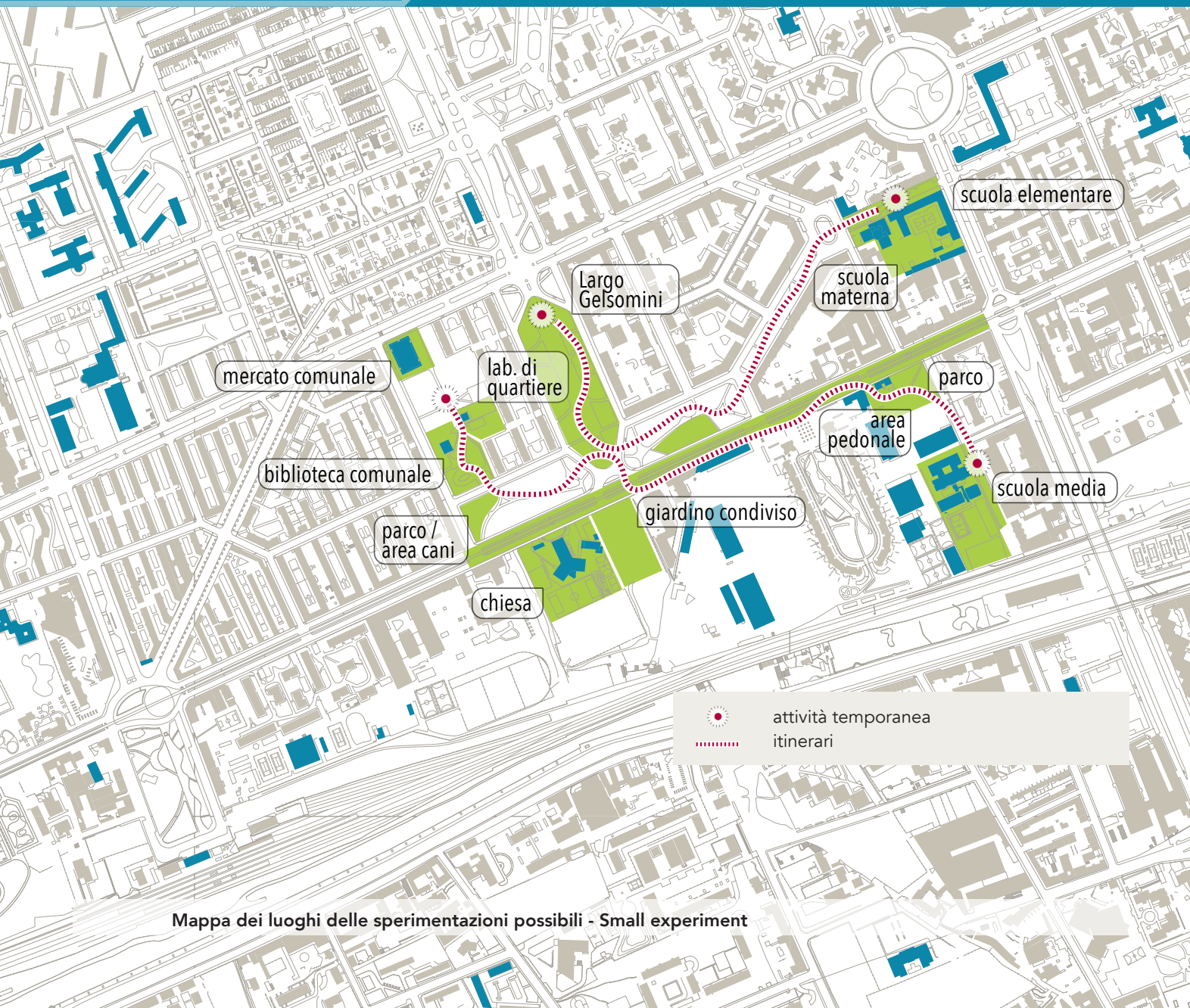
primavera

estate

autunno

inverno

primavera



Mappa dei luoghi delle sperimentazioni possibili - Small experiment

L'attività di *warm up* crea l'attesa della trasformazione e sintonizza gli abitanti del quartiere sul tema dello sport e del gioco come fattori di benessere urbano. Attraverso *small experiments* persone diverse (per età, ruoli, interessi) sono coinvolte in attività ludiche e stimolanti che agiscono sulle pratiche individuali e sulle pratiche d'uso degli spazi. L'implementazione di attività interattive supportate da installazioni temporanee in differenti spazi strategici del quartiere, stimola e incuriosisce gli abitanti; attività reiterate con cadenza costante, danno vita a appuntamenti fissi legati al tema del benessere e della salute.

Small experiment 1: Che cos'è per te fare sport e movimento all'aperto nel tuo quartiere?

Tipologia: contest da attivare attraverso i social, raccolta di foto, video, contributi creativi

Modalità: raccolta dei contributi degli abitanti, creazione di installazioni, poster, murales, pavimentazioni a tema

Target: ragazzi delle scuole

Durata dell'installazione con evento: 1 giorno

Durata dell'esperimento: 1 mese

Small experiment 2: Giambellino si muove!

Tipologia: attività fisica di gruppo

Modalità: camminate di quartiere, lungo un percorso che intercetta i luoghi del progetto, a cadenza settimanale

Target: famiglie, anziani, giovani

Durata: 1 ora, 1 volta alla settimana, in orario serale

Warm up



Catalisi

primo anno

secondo anno

inverno

primavera

estate

autunno

inverno

primavera

Largo Gelsomini



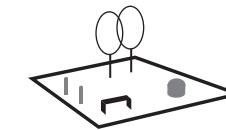
attività temporanea

Attivazione del catalizzatore - Big experiment

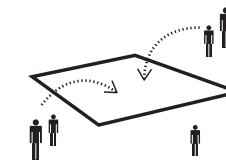
Largo Gelsomini si attiva e si trasforma divenendo il catalizzatore in grado di attivare e orientare il processo di rigenerazione del sistema di spazi pubblici nel quartiere.

Attivazione del catalizzatore

Il cambiamento si avvia attraverso una prima azione di modifica degli spazi costituita da interventi ed azioni temporanee, ma anche da parti e attrezzature che si depositano per attivare la trasformazione definitiva di questo luogo.



Piccoli interventi di riqualificazione degli spazi



Coinvolgimento delle associazioni

Big Experiment: SfidaMI!

Tipologia intervento: tornei di sport collettivi con dinamiche cooperative (organizzati da *community developer*), tornei delle scuole, lezioni aperte, esibizioni

Modalità: call per società sportive interessate, allestimento di spazi per attività temporanee all'interno del catalizzatore, invito personaggi "noti" e testimonial

Target: tutto il quartiere (con attività differenziate per fasce d'età e per interesse) e oltre

Durata: 4/7 giorni

Catalisi

primo anno

secondo anno

inverno

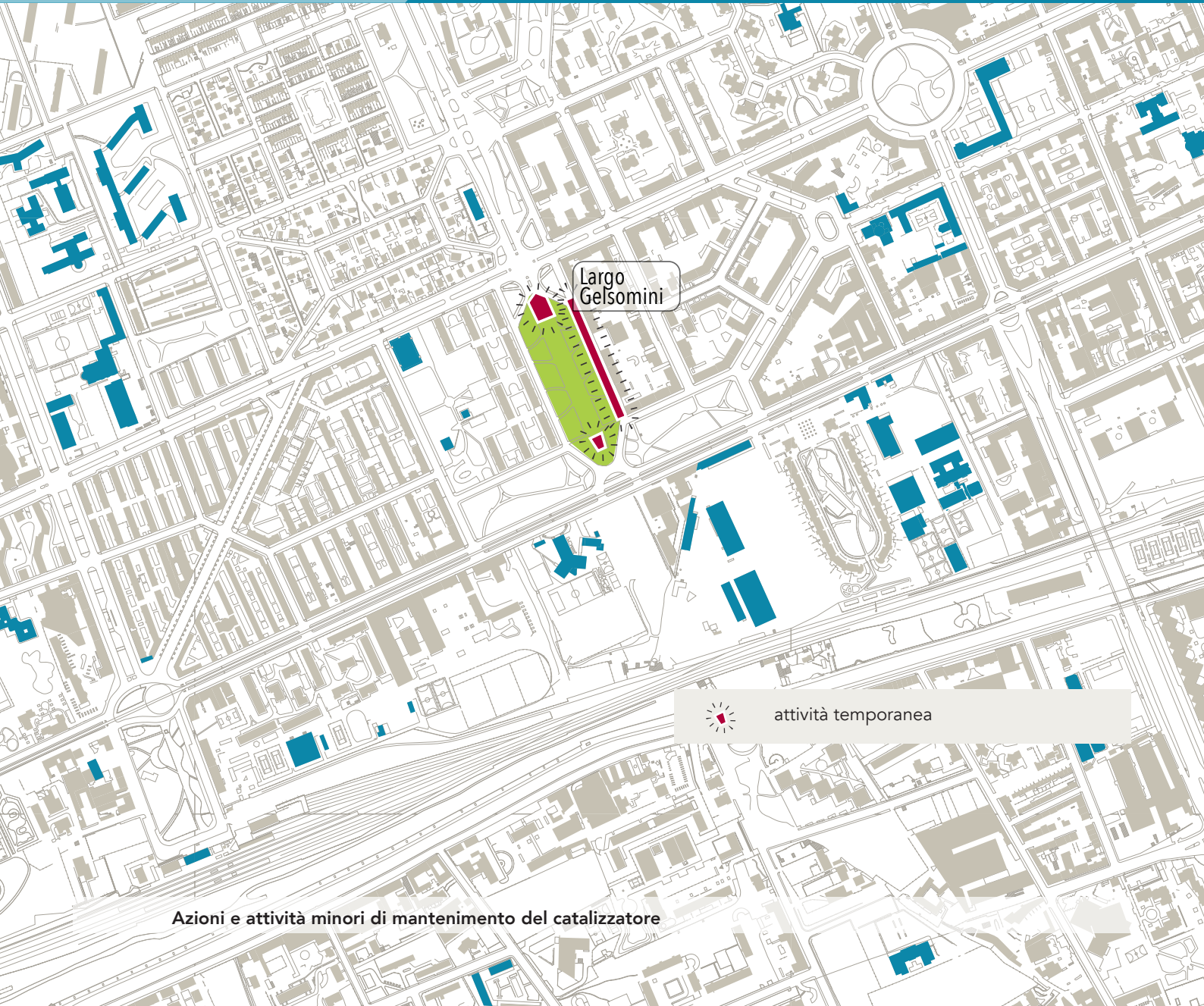
primavera

estate

autunno

inverno

primavera



Largo Gelsomini

attività temporanea

Azioni e attività minori di mantenimento del catalizzatore

Mantenimento

L'effetto prodotto attraverso l'accensione del catalizzatore si mantiene e si espande attraverso un programma di attività che si protrae per un tempo significativo (tutta l'estate) al fine di consolidarne il ruolo e le pratiche di fruizione. Alcuni degli attori già coinvolti si prendono in carico la gestione delle attività e degli spazi nel periodo estivo (questo è funzionale ad avviare le condizioni per il rilascio).

	mese
1	X
8	X X X
15	X X
22	X X X

Costruzione di un
calendario di attività

Pogramma eventi: *Spiaggia dei Gelsomini*

Tipologia intervento: sport estivi organizzati, cinema all'aperto, attività libere organizzate direttamente da associazioni del quartiere.

Modalità: allestimento di una zona dedicata e allestita temporaneamente per sport (es: sabbia) all'interno del catalizzatore, organizzazione di giornate dedicate, *call* per soggetti in grado di gestire programmazione eventi.

Target: famiglie, giovani, bambini, scuole
Durata: 2 mesi

Catalisi

primo anno

secondo anno

inverno

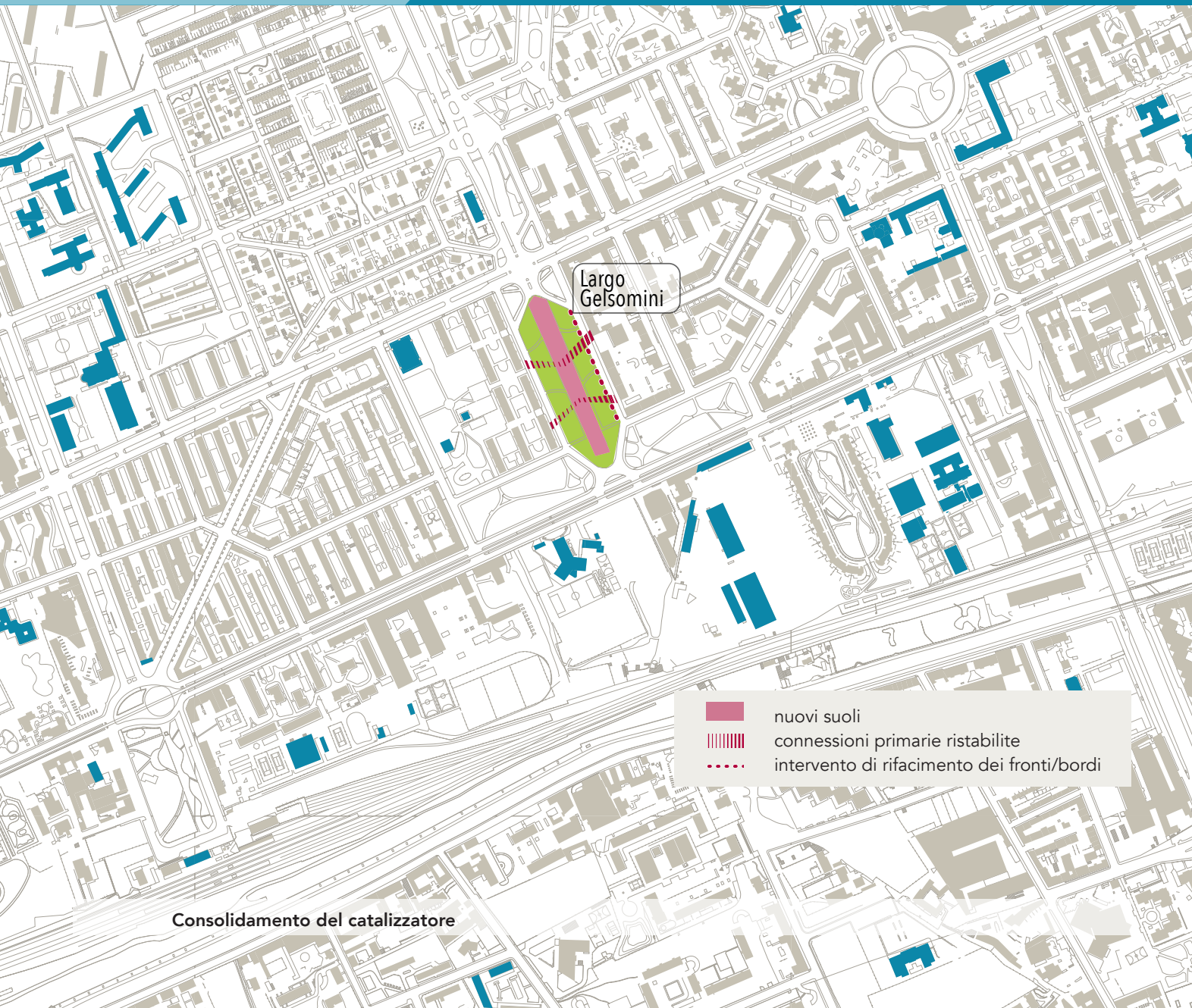
primavera

estate

autunno

inverno

primavera

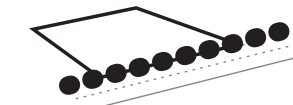


Catalisi trasformativa

In continuità con le funzioni e gli usi insediati attraverso i due momenti precedenti, Attivazione del catalizzatore e Mantenimento, il progetto di riqualificazione di una porzione di Largo Gelsomini prende corpo, trasformando l'area da parcheggio a spazio di qualità dedicato allo sport e ad attività all'aperto.



Continuità spaziale



Riconquista della strada



Nuove dotazioni e funzioni

Progetto e realizzazione di un suolo attrezzato per attività sportive e movimento

- rifacimento delle superfici dell'area dell'attuale parcheggio
- realizzazione di campi sportivi
- inserimento di arredi e dotazioni per un'area gioco bambini
- potenziamento del verde ai margini della piazza a protezione dello spazio
- riqualificazione degli attraversamenti pedonali e delle connessioni.
- realizzazione di campi sportivi attrezzati

Catalisi



Radicamento

primo anno

secondo anno

inverno

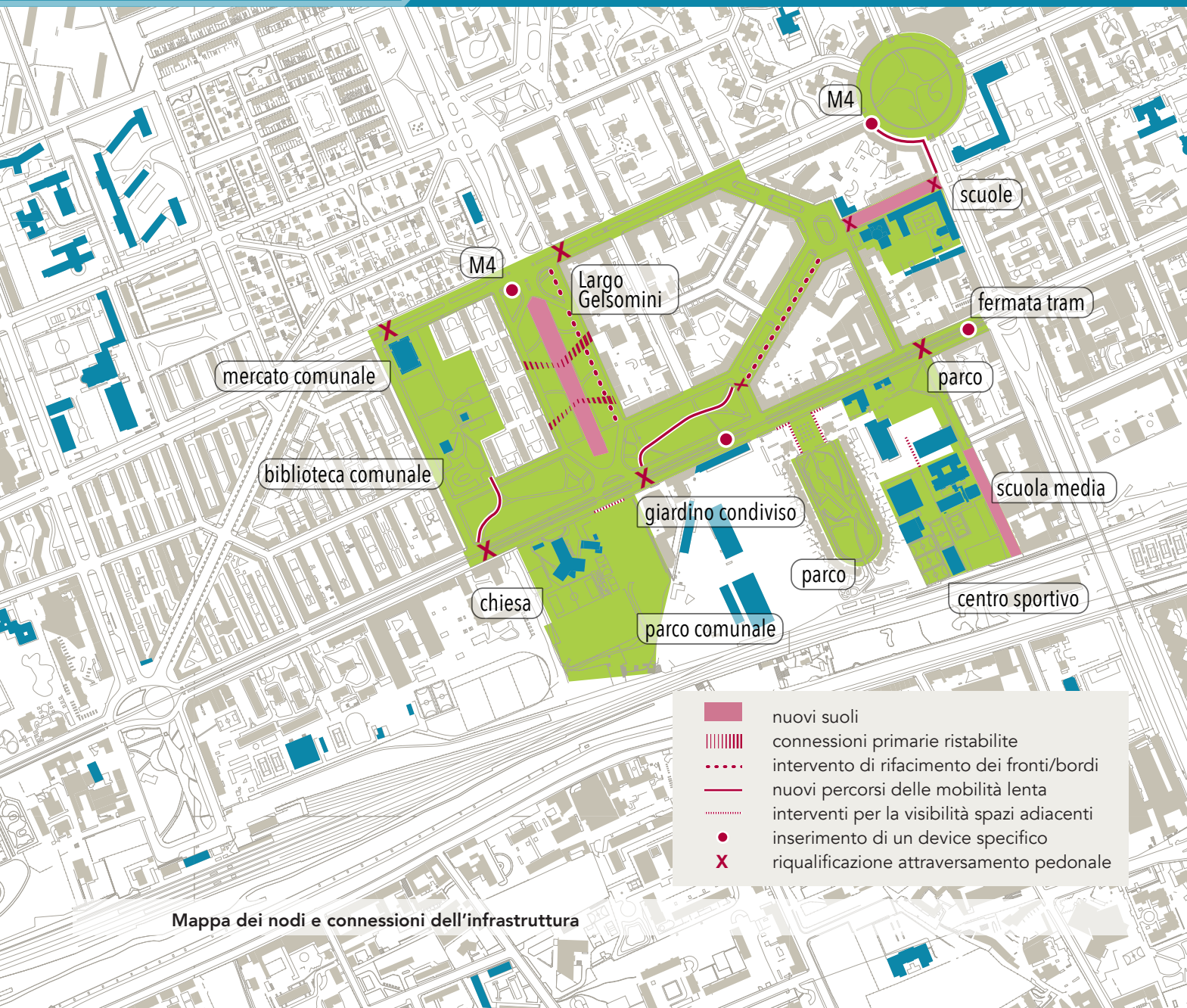
primavera

estate

autunno

inverno

primavera



Dal catalizzatore/Largo Gelsomini prende vita l'infrastruttura che, segnando percorsi e connessioni, mette in rete gli spazi e i punti notevoli individuati attraverso l'azione di *plug in* e già attivati nel *warm up*.

L'attivazione prodotta dal catalizzatore produce i suoi effetti anche in altri nodi del sistema dove si creano le occasioni per ulteriori riverberi attraverso l'installazione di *device* pensati ad hoc, attività ed eventi.

Device 1: Prova a prendermi!

Tipologia: giochi all'aperto e installazione di una panchina /scivolo

Parte 1 - innesco: progettazione ed installazione di attrezzature temporanee per la sosta ed il gioco in prossimità della scuola e organizzazione di un evento/attività di inaugurazione

Target: famiglie

Durata evento: 1 giorno

Parte 2 - consolidamento: progettazione e realizzazione dell'area gioco in modo stabile attraverso: pavimentazione antitrauma; inserimento dotazioni, installazioni fisse; riqualificazione e aggiunta parti a verde. Nel tempo potranno essere moltiplicati e diffusi in altri luoghi (votati dalla collettività su una rosa scelta da progettisti e tecnici) lo stesso device e dotazione.

Device 2: Un percorso fiorito

Tipologia: creazione di una connessione "verde" tra due nodi dell'infrastruttura

Parte 1 - innesco: semina di fiori selvatici e alberi in vasca dal catalizzatore al centro anziani/biblioteca

Target: anziani

Durata evento: 1 settimana

Parte 2 - consolidamento: progettazione e realizzazione di un percorso pedonale attraverso: riqualificazione o sostituzione delle superfici con pavimentazione durevole; inserimento di piantumazione filare o siepe o vasca di verde; inserimento totem informativo, pitturazione a terra delle informazioni relative al percorso (lunghezza, recapiti, ecc); inserimento di arredi, pensiline e illuminazione ad hoc lungo il percorso.

Radicamento



Rilascio

primo anno

secondo anno

inverno

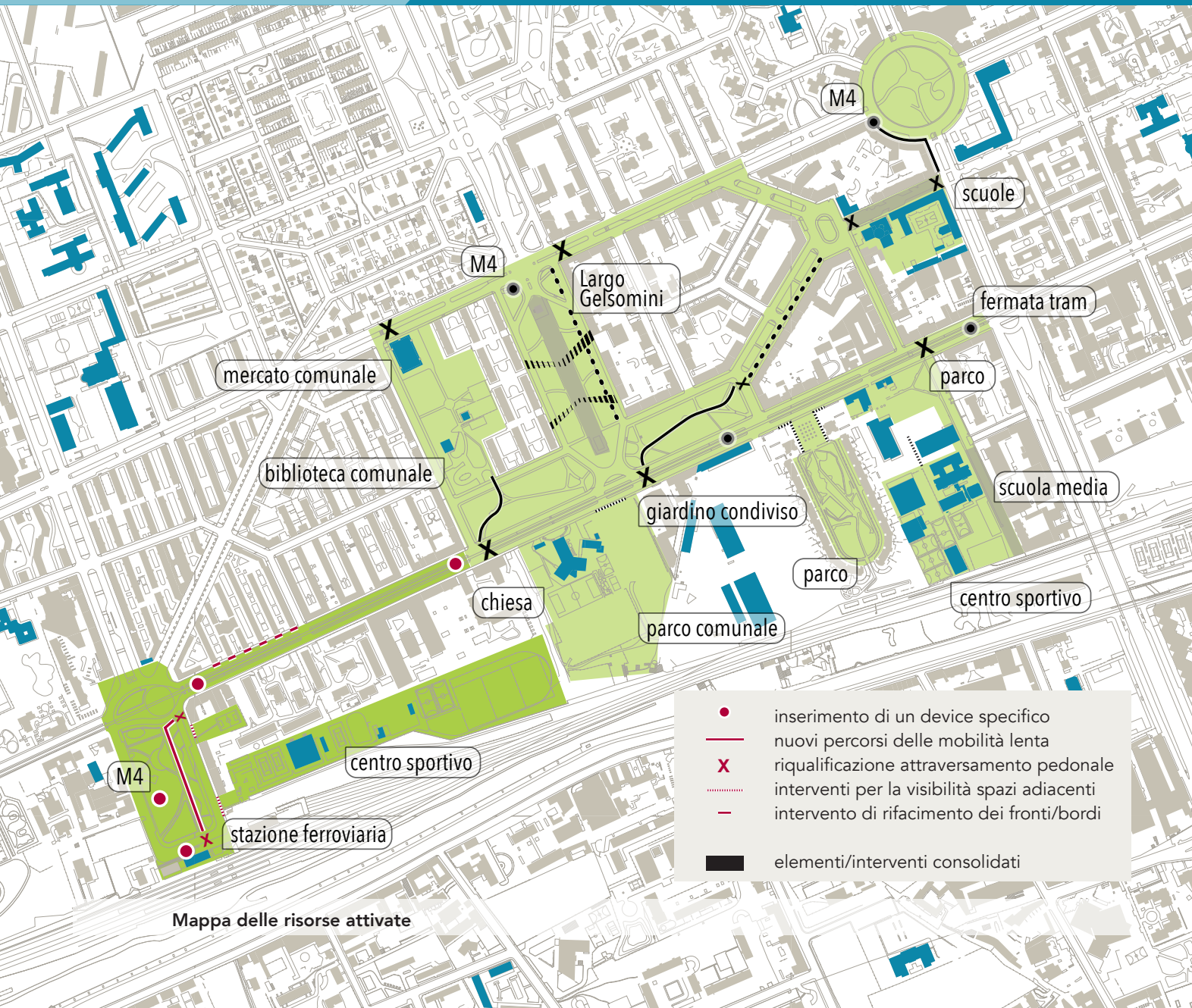
primavera

estate

autunno

inverno

primavera



Mappa delle risorse attivate

Presa in carico di spazi, attrezzature e attività da parte dei diversi attori interessati che si sono nel frattempo organizzati e strutturati per gestirli, mantenerli attivi e occuparsi della loro manutenzione.

Attori

- Comune
- Municipio
- associazioni
- gruppi di cittadini
- aziende / commercianti
- cooperative

Forme di affidamento

Giardini condivisi: convenzione per il recupero e la gestione a verde ricreativo e/o verde produttivo (no uso privato) di aree pubbliche abbandonate/sottoutilizzate/degradate (anche degrado sociale)

Patti di Collaborazione: contratto di collaborazione tra cittadini, in forma individuale o organizzata, e le autorità locali, per la cura e gestione di un bene comune urbano (fisico e/o sociale)

Sponsorizzazione e collaborazione tecnica: Contratti di sponsorizzazione per la cura e valorizzazione del verde pubblico

Nota di chiusura

Playtime. La libertà di Monsieur Hulot e il progetto del paesaggio urbano // Prima del progetto e del metodo di attivazione di spazi pubblici nei quartieri periferici della città raccontato in queste pagine, *Playtime* è un meraviglioso film prodotto e diretto da Jaques Tati alla fine degli anni'60. In una nuova Parigi più vera del vero, ricostruita con un investimento che costerà all'autore e cineasta il fallimento, in cui i luoghi si somigliano e si confondono e il protagonista, Monsieur Hulot si muove nello spazio e nel tempo della città tra rumori, dialoghi spesso incomprensibili, architetture astratte, superfici di strade e pavimenti con le loro decorazioni e segnaletiche, immagini riflesse della vita della città.

Playtime offre una visione critica che nel 1967 parla dell'alienazione e degli anacronismi della città contemporanea. E tuttavia, se torniamo a guardarlo (e merita molte visioni), notiamo come il regista vada oltre il giudizio e apra, in modo sottile, all'immaginazione e al cambiamento senza eccessivo pessimismo. Lo sguardo di Tati resta affettuoso nei confronti delle cose e delle persone lasciando sempre intuire come gli spazi della città contemporanea siano destinati a cambiare e possano essere interpretati diversamente da come appaiono. Così anche distanza di cinquant'anni, nel mettere in scena la città, *Playtime* suggerisce in forma aperta le modalità per costruire condizioni possibili, spazi e modi del progetto.

Immaginando il modo con cui investimenti e modifiche circoscritte nello spazio e nel tempo possono migliorare le condizioni di comfort nella città, il concept **PLAYTIME** propone di considerare il paesaggio urbano, in particolare il paesaggio degli spazi aperti pubblici, come uno spazio di relazione tra cose e persone, una scena in cui si entra, si esce, producendo eventualmente nuove condizioni, attraverso spazi definiti di responsabilità: da amministratori, da decisori, da progettisti visionari, da cittadini attivi o semplici utenti.

Gli spazi aperti pubblici delle nostre città nella loro materialità sono l'esito di un lungo processo cumulativo d'investimento: non vi è metro quadro che non sia stato prodotto da una se pur limitata scelta progettuale e di spesa, una microstoria tecnica popolata da decisori, progettisti, esecutori più o meno consapevoli, i cui esiti appaiono spesso come un collage caotico, frammentario e incongruente.

Operare da progettisti consapevoli significa entrare responsabilmente in una scena in piena azione, interpretando il movimento e le voci degli attori, interagendo con il patrimonio di opere, infrastrutture, strade, marciapiedi, alberi, prati, elementi illuminanti, sedute, pensiline, quinte, impianti e reti tecnologiche che ne forma il supporto fisico e infrastrutturale. Lo si può fare in molti modi, con irruenza o con discrezione. Ma ogni intervento, a maggior ragione se leggero e parziale ma ben disposto, può essere pensato come un dispositivo in grado di produrre rilevanti modificazioni, nell'immediato o come conseguenza nel tempo.

Il progetto della scena urbana e del suo supporto, che **PLAYTIME** in un racconto applicato al reale prova a restituire, è quindi prioritariamente una forma curatoriale, fondata sulla conoscenza delle relazioni e sulla valorizzazione dell'esistente. Nella possibilità di modificare gli spazi fisici sta il potere di chi progetta: possiamo comprendere, interpretare i luoghi e le persone ma non possiamo – per fortuna - in alcun modo controllare e guidare le scelte e le traiettorie future.

Come racconta Fabio Fulfaro, “intervistato su questo vagare peripatetico di Hulot, Tati rispose che i suoi movimenti ricordavano quelli dei cani, che spesso esplorano l'ambiente con direzioni non finalizzate: davvero la freccia del tempo si è spezzata e non esistono più traiettorie definite. La risposta all'architettura ottimista modernista di Le Corbusier e Bauhaus è la creazione di una figura comica sovversiva che lascia alla macchina da presa la coscienza giudicante”¹. La libertà del girovagare - la libertà di Monsieur Hulot che esplora gli spazi secondo traiettorie che non si possono prevedere - dobbiamo immaginare sia la stessa di tutti coloro che oggi abitano la città e i quartieri e che li abiteranno in futuro. A maggior ragione anche la libertà di coloro che, da progettisti, ne immaginano il futuro e provano a modificarli.

¹ Fabio Fulfaro in Sentieri Selvaggi, Giugno 2019, <https://www.sentieriselvaggi.it/playtime-tempo-di-divertimento-di-jacques-tati/>



Playtime, Jacques Tati, 1967

Fonti delle immagini

pag. 12
Apple Store, Shanghai (China), Bohlin Cywinski Jackson
(CC) yuckymuffintech
fonte: creativecommons.org
<https://search.creativecommons.org/photos/50409975-d0e8-4a5d-9365-7495ce1993f2>
“An awesome Apple Store” by yuckymuffintech is licensed under CC BY-NC 2.0

pag. 20
The Gates, New York (USA), Christo
(CC) Jungaroo
fonte: creativecommons.org
<https://search.creativecommons.org/photos/ee3a12b3-8a3b-4507-a96c-7d9651252c02>
“Central Park, NYC - The Gates” by jungaroo is licensed under CC BY-NC 2.0

Pigalle Basketball, Parigi (Francia), ill studio e Nike
(CC) Ludwig Favre
fonte: creativecommons.org
<https://search.creativecommons.org/photos/7a676124-52bf-4a4e-a5b2-9843380f746c>
“PARIS BASKETBALL PLAYGROUND” by Ludwig Favre is licensed under CC BY-NC-ND 4.0

Color Jam, Chicago (USA), Jessica Stockholder
Installation view of Color Jam in the Chicago Loop Alliance, Chicago, 2012
© Jessica Stockholder
Courtesy of the artist and Mitchell-Innes & Nash, New York
fonte: jessicastockholder.info
<https://jessicastockholder.info/projects/art/color-jam/>

pag. 22
Floating Umbrella Festival, Agueda (Portogallo), Ágit Agueda
© Johannes Hromadka
Courtesy of Johannes Hromadka
fonte: flickr.com
<https://www.flickr.com/photos/hromadka/36998493952/in/dateposted/>

Fête des Lumières, Lione (Francia), LnLo
(CC) francisco.j.gonzalez
fonte: creativecommons.org
<https://search.creativecommons.org/photos/5509fd1a-c9b0-4336-b29a-3efbfdc55405>
“Catedral Saint Jean de Lyon. Fête des Lumières” by francisco.j.gonzalez is licensed under CC BY 2.0

Les Jardins Mallet- Stevens, Croix (Francia), Urba Folia - Norenvert - Bois et Loisirs
© Bruno Parmentier
Courtesy of Bruno Parmentier
fonte: flickr.com ; bpmultimedia.fr
<https://www.flickr.com/photos/bpmm/30496776014/in/photolist-d9PyqE-M1PF1C-f5QPJe-f5QPS8-d9Pyqt-d9PywC-f668kd-d9PyuY-6MPRS-27r6cQb-Loivf7-LPeg7L-SNNDf1-SNNDKE-KQrYYt-L6eZri-Lwuwd3-L41EYW-LogoDJ-KH317H-LCqZUy-LB8b3v-LGdcTi-2g86uv9-2g6bQZg-MvR2pw-21zTc5U-LRMise-LrwGgx-LmrMGn-M7ynQ5-M1UjmZ-PHwRKz-MxZZrJ-LMUNTU-Kd5zBS-Le9MXt-LW4wmb-NsTX21-LjqeGG-L-CsAVy-LMSgz6-KMFszV-M1AXXp-LPWaHR-PuP5pL-PuP5Mu-NsTWpu-NsTWHq-PHwRYa>

Light Canopy, Glasgow (Scozia), Arro Lighting and events
© Chris Kleinman
Courtesy of Arrolightingandevents
fonte: arrolightingandevents.co.uk
https://www.arrolightingandevents.co.uk/media/k2/items/cache/6f43b5263fbba79c5962514b85d34738_L.jpg

pag. 24

Cattedrale Vegetale, Val di Sella (Italia), Giuliano Mauri

(CC) Luca Schibuola

fonte: creativecommons.org

<https://search.creativecommons.org/photos/a33b19c3-45d3-498e-837c-267055d1e4f7>

“cattedr’ali” by Luca Schibuola is licensed under CC BY-NC-SA 2.0

Zighizaghi, Favara (Italia), Ofi architecture / Francesco Lipari

© Guarnieri + Riccio Blu

Courtesy of Francesco Lipari

fonte: oflarchitecture.com

https://www.dropbox.com/sh/pbh0lljtbw0pv56/AADLus9Q1xbfUPhudjzivKlla/02_images%20©Guarneri%-2BRiccio%20Blu/300%20dpi?dl=0&preview=01.+Top+view_by+Guarneri.jpg&subfolder_nav_tracking=1

Caixa Forum, Madrid (Spagna), Patrick Blanc

(CC) Javier D.

fonte: creativecommons.org

<https://search.creativecommons.org/photos/f41df4d9-9aa0-4b13-9ea2-2462729b3a76>

“Caixa Forum Madrid” by Javier D. is licensed under CC BY-NC-SA 2.0

pag. 26

Before i die wall, Oro Valley (USA), Candy Chang

(CC) xoque

fonte: creativecommons.org

<https://search.creativecommons.org/photos/9d03e9f6-c57b-473e-97c3-1c82c619f995>

“Before I Die wall at Settler’s Day, Oro Valley, Arizona” by xoque is licensed under CC BY-NC-SA 2.0

The Uni project, New York (USA), Street Lab

© Street Lab

Courtesy of Street Lab

fonte: theuniproject.org

<https://www.theuniproject.org/programs/solve/>

Park(ing) Day, San Francisco (USA), Reuben Margolin

(CC) Benjamin Pender

fonte: creativecommons.org

<https://search.creativecommons.org/photos/c99c59ab-96a5-41c9-a8c3-63a5df240368>

“Pedal Powered Park Mobile” by Benjamin Pender is licensed under CC BY-NC 2.0

pag. 28

MiMuovo, Milano (Italia), Comune di Milano e Irss

©Labsimurb

Courtesy of Labsimurb

fonte: labsimurb.polimi.it

http://www.labsimurb.polimi.it/wp-content/uploads/2018/03/piazza-leonardo_mimuovo3.jpg

Miroir d’eau, Nizza (Francia), Michel Péna

© Isabelle Chauvel

Courtesy of Isabelle Chauvel

fonte: flickr.com

<https://www.flickr.com/photos/ichauvel/30337444795/in/photolist-NdPkp2-255ceYn-Y6iBi8-26dnu4N-Kjk-Dhn-28XCsmw-p3zHnP-oLmMPo-LQDGpm-p3P6DY-LQDSHh-p3R4s2-NaKXCb-oLmk4m-kui25g-oNArR3-oLmMz4-XFPJUc-P7Pwiu-22vySD6-udoizG-YqK6Vb-XQbJWq-XrRROK-uUihcf-22vyNkr-EodfZ7-oRPYx8-o-SP7Mw-LVksTq-Xs5vGz-MqLQgY-2354WvK-oMBbS9-gZYWqd-uzs53J-Pvbu9X-Gv3AKN-noHP4F-PFmBC8-21JnP9r-PFmDtn-PC8tCL-msqrLQ-NrXE7r-PC8wNU-uRyvvrq-uzzssR-uR41FR-zpphC4>

21 Balançoires, Montreal (Canada), Daily tous les jours
(CC) Melissa Mongiat
fonte: creativecommons.org
<https://search.creativecommons.org/photos/0116a12c-df93-456c-b4af-a11ff517c10c>
“21 Balançoires” by Melissa Mongiat is licensed under CC BY-NC-SA 2.0

Impulse, Montreal (Canada), Maotik
(CC) susanvg
fonte: creativecommons.org
<https://search.creativecommons.org/photos/fa3a8edb-3e83-46ba-8f0f-5d9725007306>
“Seesaws” by susanvg is licensed under CC BY-NC-SA 2.0

pag. 48
Immagine aerea
fonte: Google Earth

pag. 81
Car-Rousel [Playtime, Jacques Tati, 1967]
© Stephan Hacker
Courtesy of Stephan Hacker
fonte: flickr.com
<https://www.flickr.com/photos/dinocoso/7433214174/in/photolist-cjRaB5-61waTw-4CgxPR-6BF-sQR-m4gFAP-fhGjPn-bzvtp9-KQMz3-KQMzG-U4dGFw-XXcn4G-KfQBe-8Bwgvh-b9uxSc-B9Ben-FH-QByp-6vM8se-hT3gZG-4Y3nP9-n9Vf5D-ad6bxD-B9Beq-nzTcC2-r1jPy7-qwdYYi-6iFuJF-ZvrrZu-kHLoW-7yXzMw-7XK7hT-nXhyf-8WjyXf-B9Bew-AMuHt-BabJD-UU4TCh-oBgih-B9C1t-bxN3on-B9C1v-B9C1y-Ba-xoE-BabJr-6ZvXhz-pFbA3G-b7WDEk-7XNmzN-BabJu-BaxoM-yEL1M>

Gli autori

Anna Moro, architetto e ricercatore in urbanistica del DASTU, si occupa di processi complessi di trasformazione urbana e di spazi pubblici all’intersezione tra disegno dello spazio ed interazione con i soggetti.

Grazia Concilio, professore associato del DASTU, si occupa di processi di innovazione nei contesti urbani integrando progetto urbano, innovazione tecnologica e digitale come processo di apprendimento condiviso.

Ilaria Tosoni, planner, ricercatrice e libero professionista, si occupa di innovazione design enabled in contesti urbani e di processi di rigenerazione urbana.

Talita Medina, architetto e urbanista, si occupata di progetti di trasformazione urbana dalla piccola alla media scala e collabora in progetti di ricerca internazionali sull’innovazione urbana abilitata dal design.

Antonio Longo, professore associato del DASTU, responsabile del corso di laurea in Landscape del Politecnico di Milano, si occupa di progettazione dei territori a diverse scale.

Paolo Carli, architetto, ricercatore in tecnologia dell’architettura del DASTU, si occupa di progettazione ambientale per il risparmio energetico dei contesti insediativi, sia alla scala urbana che edilizia.

Matteo Pettinaroli, architetto specializzato in processi di rigenerazione urbana, con competenze specifiche nel campo del design partecipativo, urbanismo tattico e architettura temporanea.

Elena Acerbi, architetto, collabora ad attività di ricerca su interventi nello spazio pubblico e progettazione di linee guida nei processi a scala urbana.

Fuori dal cuore pulsante e dalle grandi e piccole centralità diffuse delle città, lo spazio pubblico spesso non esiste. Questa affermazione può suonare inesatta per il fatto che in realtà i suoli di natura pubblica non mancano, anzi spesso sono significativi per estensione e evidentemente progettati. Altrettanto spesso però appaiono scarsamente mantenuti e presidiati e possono generare la sensazione di indifferenza, di disagio o anche di insicurezza. **PLAYTIME** indica la strada per lavorare su questi spazi, per costruirne le trasformazioni in una prospettiva di ricerca dei comportamenti di uso e cura. **PLAYTIME**, con il linguaggio che assomiglia a quello di un manuale, racconta una strada per sperimentare la costruzione dello spazio pubblico, dove lo spazio pubblico sembra non esistere.

CALL (Cities in Action Living Lab, www.citiesinactionlivinglab.org) è un gruppo di ricerca multidisciplinare del RUFLab, del DASTU Politecnico di Milano. È composto da progettisti, designer, economisti, esperti di organizzazione e di innovazione. CALL sviluppa progetti sulla città e per la città centrati sulle dinamiche di innovazione aperta e sulla mobilitazione delle energie e delle risorse locali.



CC BY-NC-ND

ISBN 978-88-916-3601-0
Edizione fuori commercio

