

Co-progettare spazi pubblici tra design e arte.

Davide Fassi, Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

davide.fassi@polimi.it

Anna Mazzanti, Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

anna.mazzanti@polimi.it

Parole chiave

spazio pubblico, arte urbana, co-progettazione

Abstract

L'articolo esplora, anche attraverso la comparazione fra esperienze di ricerca applicata del gruppo di ricerca POLIMI DESIS Lab -PDL (Design For Social Innovation and Sustainability) del Politecnico di Milano, le possibili modalità di collaborazione tra designer e artisti professionisti per il ridisegno di porzioni di spazi pubblici - o aperti al pubblico – con azioni di co-progettazione e il coinvolgimento di attività didattiche in design degli spazi e servizi.

Il modello di ricerca utilizzato è quello del circolo virtuoso che si genera fra accademia (ricercatori, studenti), comunità locali o attori esterni (cittadini attivi, artisti), pubblica istituzione o partner privato (municipalità o azienda) (Fassi, 2017), il quale si confronta con un terzo caso studio, un'iniziativa *grassroot* di una comunità creativa. I tre casi presentati si differenziano per modalità interlocutorie fra i soggetti coinvolti e per impatto del risultato ottenuto. "Arnold – Arte e design in Nolo District" (2017) a Milano, "Il Giardino di Daniel Spoerri" (2018) a Seggiano (GR) e "Trentami in Verde" (2019) a Milano. Sono casi che presentano sistemi di componenti che interagiscono fra di loro per produrre risultati che possano migliorare lo spazio pubblico, o fruito da un pubblico, in modo temporaneo e sperimentale per poter creare scenari sul loro uso nel lungo termine. Il processo e risultati presentati nell'articolo discutono il ruolo del designer e quello dell'artista nell'elaborazione dei risultati implementati sul territorio attraverso l'analisi delle attività messe in atto, gli strumenti utilizzati e la legacy delle azioni sui territori interessati.

1. Il contesto di ricerca e di progetto

Le aree urbane che in passato ospitavano la produzione di beni culturali e concentravano virtuose relazioni ristrette fra studi, alloggi e luoghi di incontro ("Bar Giamaica", Milano del dopoguerra, il circuito delle Gallerie), oggi sono sostituite da distretti connessi con l'economia e identificati spesso da riferimenti iconici: "Tate Gallery" - Londra, "Fondazione Prada" a Milano, "High Line" - New York. Contribuiscono alla caratterizzazione di tali spazi: amministratori locali, creativi, urbanisti, residenti e *city users* portando idee e bisogni in processi di trasformazione rigenerativa dello spazio pubblico che ha mostrato i sintomi del declino ambientale, sociale e/o economico (Evans & Shaw, 2004). A questo il design concorre con soluzioni propositive (Venturi Ferriolo, 2009), ma anche l'arte risponde alle nuove esigenze di una comunità urbana che per la sua integrazione e il suo benessere necessita di una riconfigurazione degli spazi e delle loro destinazioni (Florida, 2005), (Borup & McNulty, 2006). Le origini di questi processi risalgono agli anni '60 e '70 in un'epoca di intenso impegno critico e militante, che aveva fatto tabula rasa del monumento pubblico tradizionale e rivoluzionato le relazioni fra lo spazio di condivisione, attraversato da un fruitore involontario, e l'intervento artistico, non necessariamente scultoreo, anzi piuttosto legato alla processualità performativa (derivata dall'happening americano e da Fluxus). Campo Urbano a Como, Volterra '73, Operazione Arcevia, il Festival del Nouveau Réaliste - 1970, a Milano sono solo alcune delle più note iniziative che sperimentarono la strada come punto di contatto con un pubblico plurale, involontario e co-creatore (Pioselli 2015).

Ne furono interessate aree periferiche (Acocella 2016), dove era più semplice coinvolgere gli amministratori e la comunità cittadina. Fu l'inizio di un metodo, dove gli strumenti della progettazione artistica dovevano interagire con i cambiamenti sociali e ambientali, e mirare a verificare la qualità urbana attraverso un'apertura interdisciplinare ai vari aspetti della società: ambiente, salute,

economia. Oggi «la co-progettazione territoriale genera “reti di comunità” che possono diventare i “luoghi” di formazione dei giovani con lo scopo di produrre nuovi modi di pensare la città» a partire dalla analisi del significato odierno di “bene comune”, entità sempre più complessa e legata alla trasformazione delle comunità e dei territori (Pioselli 2015, 167) e oggetto di strategie di pianificazione culturale che mettono in atto contributi progettuali con obiettivi confluenti e liminari degli artisti. Così il fare creativo diventa motore di reti urbane e territoriali su scala anche nazionale, come ha dimostrato la capillare ricognizione documentaria proposta nella mostra *La terra è bassa* da Wurmkos (Sesto San Giovanni - 2019).

2. Design, arte e spazio pubblico: casi applicativi

Le tre esperienze presentate in questo articolo si differenziano per modalità interlocutorie (processi, strumenti, ruoli, tempi) fra i soggetti coinvolti e per impatto del risultato ottenuto. Sono soluzioni per lo spazio pubblico, o aperto al pubblico, in modo temporaneo e sperimentale per poter creare scenari sul loro uso nel lungo termine, in cui si evince una spiccata relazione fra il mondo del design e quello dell’arte.

2.1 Arnold – Arte e design in Nolo District

È un progetto di ricerca applicata sul territorio a nord di Piazzale Loreto a Milano che il PDL ha condotto nel 2016 coinvolgendo 6 ricercatori, 55 studenti, 22 artisti, il Comune di Milano e la comunità locale del “Nolo Social District” realizzando 22 interventi allestitivi diffusi sul territorio in luoghi non convenzionali all’arte. A Nolo dal 2016 comincia ad evidenziarsi il fenomeno di trasformazione urbana dell’area: la riqualificazione di spazi dismessi trasformati in luoghi di servizi innovativi e l’aggregazione spontanea degli abitanti intorno a diverse realtà online e offline. Le attività sociali in atto, spontanee e volontarie, generano delle buone pratiche e senso di comunità (McMillan & Chavis, 1986) preservando il carattere popolare che la zona aveva ancor prima di chiamarsi Nolo. Vi sono luoghi ricettori di soluzioni di micro-progettualità che ospitano servizi, azioni, funzioni a supporto di soluzioni di urbanismo tattico (Markusen & Gadwa, 2010), *adaptive reuse* (Camocini, 2016), soluzioni temporanee urbane (Fassi, 2012), per un miglioramento della qualità degli spazi (pubblici e non) e una interazione sociale più attiva (Zhang & Lawson, 2009).

“Arnold” si è svolto con un approccio interdisciplinare (design degli spazi e dei servizi) *opportunity-centered* (Bertola, Ceri, & Vacca, 2016) sfruttando l’esistente proattività della comunità di quartiere e la diffusa presenza di artisti. Dalla ricerca dei bisogni all’individuazione delle opportunità, dalla progettazione di massima a quella esecutiva, dalla individuazione dei principali attori al loro coinvolgimento nelle attività di prototipazione, i diversi attori coinvolti hanno avuto una costante relazione di confronto attraverso processi di co-design svolti sul campo. Il progetto ha una origine progettuale e precedenti d’oltralpe, in specie in nord Europa. Molteplici le esperienze di distretti urbani riattivati da progetti artistici ad esempio Isola art center, a Milano, l’esperienza spontanea di trasformazione urbana e artistica condivisa in un’ottica antiliberista (in un certo senso utopica e opposta alla riattivazione di Arnold) conclusasi dopo 12 anni e animata dal belga Bert Theis (1952-2016). Se il lavoro di Theis e di altri (ad esempio il collettivo Oreste, Stalker, Alterazioni Video) si pone come erede dei situazionisti con l’assunzione di responsabilità politiche (Fight-Specific Isola, 2013), esperienze come *Urban 2* a Torino a cura di a.titolo, collettivo di curatrici donne attribuisce alla progettualità artistica la riqualificazione urbana e favorendo una nuova economia (Detheridge 2012).

2.2 “Trentami in Verde” (TiV)

È un intervento sperimentale, sempre a Nolo, di *living street* (Gehl, 2013) in Via Rovereto e ingresso del parco Trotter. Il “Modello Milano” (Andreotti, 2019) identifica oggi quella capacità della governance della città di comprendere le pressioni sociali e le esigenze emergenti, favorendole con soluzioni strutturate e sistemiche che innescano processi virtuosi. Una fitta rete di associazioni, soprattutto di carattere sociale, fa di Milano una città con un numero di volontari molto al di sopra della media nazionale (Biorcio & Vitale, 2016) e questo attivismo civico si traduce in proposte per il miglioramento della città: una serie di azioni dove il *top-down* dell’istituzione recepisce il *bottom-up* della popolazione e lo mette a sistema.

“TiV” nasce proprio in questo contesto attraverso “Mobi”, una proposta presentata per il “Bilancio Partecipativo 2017” dal “Nolo Social District”. Pur non avendo ottenuto i finanziamenti del bando, ha

incontrato l'interesse del Comune di Milano che ha creato un tavolo di lavoro con altre associazioni sensibili al tema. Il tavolo ha sviluppato una delle sei componenti di un sistema di interventi per la calmiere del traffico e la messa in sicurezza di ciclisti e pedoni attraverso degli interventi leggeri e reversibili che potessero dare adito, dopo un sufficiente periodo di sperimentazione, a soluzioni definitive sul lungo termine (Lydon & Garcia, 2015).

Le due porzioni di spazio interessate (Via Rovereto e ingresso parco Trotter) sono state oggetto, di un intervento di street-art che ha visto la collaborazione spontanea fra gli abitanti del quartiere (comunità creativa), un artista professionista e un artista dilettante. Il progetto agisce mutualmente con realtà sociali e culturali come varie pratiche artistiche odierne precedentemente citate.

2.3 Il Giardino di Daniel Spoerri

Nasce circa vent'anni fa dalla volontà di Daniel Spoerri: un parco con opere sue e di altri artisti alle pendici del monte Amiata (Seggiano, Grosseto). Le opere si integrano alla natura, talvolta si mimetizzano e vanno scovate, altre emergono dai profili del paesaggio e richiamano a distanza l'attenzione del visitatore nei 17 ettari collinari penetrando nella poetica di Spoerri e in un viaggio immersivo nella cultura artistica del Novecento. Il tempo di visita e il percorso sono liberi ed individuali, sebbene siano necessarie almeno tre ore per avere una comprensione parziale dell'opera. L'intervento progettuale del Polimi DESIS Lab si è concentrato sulle aree di sosta per una breve pausa riparata dal sole. In precedenza l'artista ha rivolto la sua attenzione massima al percorso artistico e mirato a riportare il visitatore nel borgo dove sono situati i servizi (biglietteria, bar, zona attrezzata per pic-nic) e il ristorante *Non solo eat art...* che fa parte dell'opera di Spoerri iniziatore della Eat Art. Nel condensarsi del percorso e la diffusione degli interventi in quasi tutti i punti dei 17 ettari è nata conseguente l'esigenza di offrire punti di sosta per rendere la visita più confortevole e dunque pensare anche al benessere del visitatore non solo al suo coinvolgimento. I servizi non sono mai stati considerati una priorità dalla gestione del giardino sebbene costituiscano, nella deontologia museografica, una presenza necessaria. In questo caso il designer si pone 'al servizio' di una committenza speciale e opera per uno spazio nel quale non si può confondere il proprio intervento non-artistico. L'ideale committenza dell'artista rende il progetto un'esperienza singolare che ha indotto i ricercatori che vi hanno lavorato a considerare attentamente le esigenze e la voce dell'interlocutore' in un rapporto insolito quasi da "maestro/discepolo".

3. Il confronto fra i tre casi studio

3.1 Rapporto designer-artista

Piccolo gruppo/singolo. In "Arnold" il processo ha coinvolto piccoli gruppi di studenti a confronto con due artisti in modo separato e distinto per co-progettare con loro un allestimento di una selezione di loro lavori da insediare in due luoghi non convenzionali all'arte. Un ruolo secondario hanno avuto i gestori delle location delle installazioni previste che si sono limitati a degli input tipo tecnico. Il processo di co-progettazione e co-creazione ha beneficiato della selezione dei partecipanti alle attività.

Grande gruppo/singolo. Per "TiV" sono stati coinvolti circa 100 abitanti del quartiere per realizzare due interventi di street-art su asfalto: un'opera collettiva da una idea dell'artista Maria Mesh e un disegno di Sabrina Baroncini per giochi di strada. Le persone attive nel processo non sono state selezionate ma hanno liberamente risposto ad una "call for action" pubblicizzata sui social media locali e hanno dedicato tempo e competenze dipendentemente dalle singole disponibilità.

Singolo/Singolo. Al "Giardino di Daniel Spoerri" il rapporto tra designer e artista è stato di uno-a-uno. Tre giovani designers si sono singolarmente confrontati con l'artista Daniel Spoerri per assorbirne il linguaggio, il modus operandi, l'esperienza e le aspettative verso il giardino che raccoglie le sue opere.

3.2 Tempo/Impatto

Tempo lungo/Replicabilità

"Arnold" ha avuto un percorso di un anno suddiviso in 3 fasi: la prima ha visto i ricercatori impegnati nell'intessere uno stretto rapporto sul campo con il "Nolo Social District" che hanno assunto il ruolo di "gate d'ingresso" alla variegata realtà artistica locale, consentendo la creazione della rete dei 22 artisti coinvolgibili; la seconda ha portato alla realizzazione del concept di progetto e del suo sviluppo attraverso il coinvolgimento di studenti e artisti; la terza ha permesso di prototipare i risultati prima e

metterli in opera poi in due eventi diffusi aperti alla cittadinanza. Il tempo lungo ha permesso un processo di “osmosi” tra gli studenti e gli artisti coinvolti che ha contaminato il linguaggio reciproco di comunicazione progettuale (tecnico-artistico, istintivo-processuale, artigianale-digitale). “Arnold” ha attivato un sistema di azioni ripreso nel 2019 per la prima edizione della “BienNolo” una manifestazione artistica di due settimane.

Tempo breve/Sperimentazione

In “TiV” il rapporto fra artisti/ideatori e abitanti/realizzatori ha avuto una durata limitata alle due settimane di cantiere partecipato per la realizzazione della sperimentazione. La brevità e discontinuità non hanno permesso un alto grado di contaminazione (culturale, processuale e di competenze) ma ha consentito la realizzazione dell’output preposto grazie all’impostazione molto pratica da parte degli artisti. Il disegno a terra, la scelta dei colori, la tecnica di realizzazione sono stati input per gli abitanti del quartiere con un margine di personalizzazione del risultato. In termini di impatto, “TiV” ha avuto un forte carattere di sperimentazione temporanea (3 mesi) prolungata, visto il successo, di ulteriori 5 mesi durante i quali sviluppare il progetto definitivo di intervento.

Tempo medio/Scenaristica

Nel “Giardino di Daniel Spoerri”, lo sviluppo delle attività di ricerca sul campo e poi di progetto (4 mesi) ha permesso ai giovani designer di entrare dapprima in contatto con la realtà del parco e dei dintorni con visite investigative, di approfondire la conoscenza del fondatore del giardino e di acquisire dati diretti sulla fruizione. In termini di impatto, i progetti scaturiti hanno avuto una forte connotazione scenaristica includendo una serie di elementi utili al futuro sviluppo dell’area interessata: la messa in opera di punti panoramici, aree di sosta, segnaletica orizzontale e verticale, miglioramento del servizio ristorazione, il legame con il territorio circostante.

3.3 Ruolo dell’artista e del designer

Artista progettista/Designer attivatore

In “Arnold” gli artisti coinvolti hanno partecipato attivamente alle sessioni di co-progettazione e co-creazione dell’idea di allestimento ponendosi come interlocutori attivi e proattivi anche in fase di allestimento. I ricercatori nella prima fase si sono posti come attivatori del sistema (Manzini, 2019) che si è creato in seguito fra artisti, luoghi del quartiere, studenti e abitanti. L’attivazione è riuscita grazie alle diverse azioni sul campo: perlustrazione del territorio, contatto con attori chiave locali, visite negli atelier, meeting singoli con gli artisti, costruzione della rete. Gli studenti hanno avuto il ruolo di progettisti insieme all’artista in un percorso *user centered design* (IDEO.org, 2015) che ha portato ad una mutua conoscenza degli strumenti e metodi prima (soprattutto legati alla co-progettazione), sviluppo delle idee poi e infine della loro realizzazione attraverso la prototipazione

Artista ideatore/Designer “diffuso”

In “TiV” nonostante non ci sia stato il coinvolgimento nella fase di sviluppo dell’idea da parte degli artisti, gli abitanti coinvolti hanno recepito le due opere come occasioni di miglioramento delle condizioni delle porzioni di spazio pubblico interessate (Madanipour, 1999) e hanno partecipato attivamente alla loro realizzazione. La comunità di abitanti si è qui posta come comunità creativa (Meroni, 2007). Nel momento infatti della co-realizzazione dell’opera, il loro grado di personalizzazione è stato libero e alcuni contributi sono stati dati all’opera iniziale modificandola in parte.

Artista maestro/Designer progettista

Nel “Giardino di Daniel Spoerri” la consolidata esperienza dell’artista è stata trasferita ai designers attraverso delle interviste senza la costruzione di un momento di progettazione partecipata ma permettendo ai progettisti di sviluppare un alto grado di empatia con l’interlocutore (Kouprie & Visser, 2009). L’interazione in questo caso non è sussistita se non nella facilitazione, attraverso il dialogo diretto con l’artista, della comprensione del suo lavoro ed ingresso dei designer nel mondo artistico. In questo caso l’obiettivo del designer è stato quello di cogliere la poetica del luogo e dell’autore e sviluppare quanto più possibile un’idea in sintonia con elementi leggeri e non invasivi.

4. Conclusioni

I tre casi analizzati hanno avuto come attori principali designers (studenti e ricercatori), artisti e comunità locali in azioni di trasformazione dello spazio pubblico o aperto al pubblico con strumenti di dialogo che si è svolto a diversi livelli.

Le due esperienze di ricerca e di progetto legate al quartiere di Nolo hanno riportato dei risultati riguardanti processi di innovazione sociale in un sistema complesso – un territorio urbano in fase di sviluppo– che hanno costituito in sé una pratica sociale. L'analisi e l'interazione con il contesto hanno permesso infatti la messa in scena di nuove opportunità d'uso e nuove forme di azione e di interazione (Selloni, 2017), (Manzini, 2015),(Branzi, 2006) avvenute grazie al ruolo attivo di designers, artisti e comunità locale. Interazione che nel caso dell'attività legata al Giardino di Daniel Spoerri ha portato a degli scenari d'uso innovativi dello spazio interessato.

Attraverso una co-progettazione di soluzioni spaziali, si è indagato su come le azioni umane siano fortemente influenzate dalla relazione che l'uomo stabilisce con il proprio contesto (milieu), il quale è in grado di abilitare o inibire forme di azione e interazione (Meroni, 2007). Se da una parte la collaborazione fra artisti e designers ha portato alla prototipazione di uso di spazi non convenzionali per l'arte come veicoli di trasmissione culturale (Arnold), dall'altra ha agito per implementare situazioni di socialità attraverso l'attrezzamento di aree di sosta all'interno di un giardino artistico (Il Giardino di Daniel Spoerri) e in ultimo ha generato un attivismo progettuale dalla forte connotazione di *demonstration* (Thorpe, 2008) e come pratica di *disruptive aesthetics* (Markussen, 2013) (TiV).

Il territorio di esplorazione fra i ruoli, le interazioni, gli impatti e i tempi legati ai tre attori coinvolti ha evidenziato come alcune dinamiche siano emerse legate alle specificità dei singoli progetti. La verifica di tali dinamiche in altri contesti potrebbe portare il gruppo di ricerca a sperimentare nuovi ambiti di applicazione, al fine di una modellizzazione degli interventi.

Bibliografia

- Acocella, A. (2016). *Avanguardia diffusa. Luoghi di sperimentazione artistica in Italia (1967-1970)*. Macerata-Roma: Quolibet
- Andreotti, A. (2019). *Governare Milano nel nuovo millennio*. Bologna: il Mulino.
- Bain, L., Gray, B., & Rodgers, D. (2012). *Living Streets: Strategies for Crafting Public Space*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- Bertola, P., Ceri, S., & Vacca, F. (2016). Global Challenges and Education: The Age of Innovation Leaders. In F. Vacca & T. Warshavski, *Interdisciplinary research and education agenda. A design driven perspective*. Firenze: Mandragora.
- Biorcio, R., & Vitale, T. (2016). *Italia civile* (Donzelli Editore). Roma.
- Borrupt, T., & McNulty, R. H. (2006). *The creative community builder's handbook: How to transform communities using local assets, art, and culture*. Fieldstone Alliance Saint Paul, MN.
- Branzi, A. (2006). *Modernità debole e diffusa: Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo [Weak and Diffuse Modernity: The World of Projects at the beginning of the 21st Century]*. Milan: Skira.
- Buchanan, R., & Margolin, V. (1995). *Discovering design: explorations in design studies*. University of Chicago Press.
- Camocini, B. (2016). *Adapting Reuse. Strategie di conversione d'uso degli interni e di rinnovamento urbano: Strategie di conversione d'uso degli interni e di rinnovamento urbano*. FrancoAngeli.
- Evans, G., & Shaw, P. (2004). *The contribution of culture to regeneration in the UK: a review of evidence*. London: DCMS, 4.
- Fassi, D. (2012). *Temporary urban solutions*. Sant'Arcangelo Di Romagna: Maggioli.
- Fassi, D. (2017). *Events and the city: when Arnold meets NoLo*. In D. Fassi & B. Camocini (A cura Di), *In the neighbourhood*. Milan: Franco Angeli.
- Florida, R. (2005). *Cities and the creative class*. Routledge.
- Gehl, J. (2013). *Cities for people*. Island press.
- IDEO.org. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*.
- Kouprie, M., & Visser, F. S. (2009). A framework for empathy in design: Stepping into and out of the user's life. *Journal of Engineering Design*, 20(5), 437–448.
- Lydon, M., & Garcia, A. (2015). *A tactical urbanism how-to*. In *Tactical urbanism* (pp. 171–208). Springer.
- Madanipour, A. (1999). Why are the Design and Development of Public Spaces Significant for Cities? *Environment and Planning B: Planning and Design*, 26(6), 879–891.
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation* (R. Coad, Trad.). Cambridge, Massachusetts: Mit Press.
- Manzini, E. (2019). *Politics of the everyday*. Bloomsbury.
- Markusen, A., & Gadwa, A. (2010). *Creative placemaking*. http://www.terrain.org/columns/29/CreativePlacemaking_NEA.pdf
- Markussen, T. (2013). The disruptive aesthetics of design activism: enacting design between art and politics. *Design Issues*, 29(1), 38–50.
- McMillan, D. W., & Chavis, D. M. (1986). Sense of community: A definition and theory. *Journal of community psychology*, 14(1), 6–23.
- Meroni, A. (2007). *Creative communities. People inventing sustainable ways of living*. Milan: Edizioni Poli.Design.
- Pioselli, A. (2015). *L'arte nello spazio urbano. L'esperienza italiana dal 1968 a oggi*. Milano: Johan&Levi
- Selloni, D. (2017). *CoDesign for Public-Interest Services*. Springer
- Thorpe, A. (2008). *Design as activism: A conceptual tool. Changing the Change*, Turin, Italy.
- Venturi Ferriolo M., (2009). *Percepire paesaggi. la potenza dello sguardo*. Torino: Bollati Boringhieri
- Zhang, W., & Lawson, G. (2009). Meeting and greeting: Activities in public outdoor spaces outside high-density urban residential communities. *Urban Design International*, 14(4), 207–214.
- AA.VV. (2013) *Fight-Specific Isola Arte, Architettura, Attivismo e il Futura della Città*, Isola Art Center – Archive Books
- Detheridge A. (2012) *Scultori della speranza. L'arte nel contesto della globalizzazione*, Torino: Einaudi

Co-design of public spaces through design and art.

Davide Fassi, Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

davide.fassi@polimi.it

Anna Mazzanti, Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

anna.mazzanti@polimi.it

Keyword

public space, urban art, co-design

Abstract

Using a comparison of applied research experiences of the POLIMI DESIS Lab (PDL) research group (Design For Social Innovation and Sustainability) of the Politecnico di Milano, this article explores possible collaborations between designers and professional artists for the redesign of portions of public spaces - or those that are open to the public - via co-planning actions and the involvement of educational activities in the design of spaces and services. The research model used is the virtuous circle that is generated between the academy (researchers, students), local communities or external actors (active citizens, artists), and public institutions or private partners (a municipality or company) (Fassi, 2017). This model is compared to a grassroots initiative of a creative community. The three cases presented differ in terms of relationships between the subjects involved and the impact of the result obtained: "Arnold - Art and design in Nolo District" (2017) in Milan; "The Garden of Daniel Spoerri" (2018) in Seggiano (GR); and "Trentami in Verde" (2019) in Milan. These cases present component systems that interact with each other to produce results that can improve a public space, or be used by an audience, in a temporary and experimental way to create scenarios for their use in the long term. The process and the results presented in the article discuss the role of the designer and that of the artist in the elaboration of the results implemented on the territory through the analysis of the activities performed, the tools used and the legacy of the actions in the territories concerned.

1. The research and project context

Urban areas that in the past housed the production of cultural assets and concentrated virtuously restricted relationships between studios, housing and meeting places (i.e. "Bar Giamaica" in Milan, the galleries circuit), have now been replaced by districts connected with economic development and are often identified by iconic references: "Tate Gallery" - London, "Fondazione Prada" in Milan, "High Line" - New York. These contribute to the characterization of these spaces: local administrators, creatives, urban planners, residents and city users bringing ideas and needs into processes of regenerative transformation of the public space that have shown symptoms of environmental, social and / or economic decline (Evans & Shaw, 2004). Design contributes to this with proactive solutions (Venturi Ferriolo, 2009); but art also responds to the new needs of an urban community which, due to its integration and well-being, needs to reconfigure its spaces and their destinations (Florida, 2005; Borrup & McNulty, 2006). The origins of these processes date back to the '60s and '70s in an era of intensely critical and militant commitment, which swept away had traditional public monuments and revolutionized the relationships between the shared space, crossed by an involuntary user, and artistic intervention, which was not necessarily sculptural, but linked to performative process derived from the American happenings and from Fluxus). Campo Urbano in Como, Volterra '73, Operation Arcevia, and the Festival of

the Nouveau Réaliste - 1970 in Milan, are just some of the most famous initiatives that experimented with the street as a point of contact with a diverse involuntary and public co-creators (Pioselli 2015).

Peripheral areas were involved (Acocella 2016), where it was easier to involve administrators and the broader community. It was the beginning of a method, where the tools of artistic design had to interact with social and environmental changes, and aim to verify urban quality through an interdisciplinary introduction opening to the various aspects of society: environment, health, economy. Today "territorial co-planning generates community networks that can become the places of education of young people with the aim of producing new ways of thinking about the city". This starts from the analysis of today's meaning of "common good", which is an increasingly complex entity, linked to the transformation of communities and territories (Pioselli 2015, 167) and the object of cultural planning strategies that implement project contributions with merging objectives of the artists. Thus, the creative making becomes the engine of urban and territorial networks on a national scale, as demonstrated by the widespread documentary survey proposed in the exhibition "La terra è bassa" by Wurmkos (in Sesto San Giovanni (MI)- 2019).

2. Design, art and public space: application cases

The three projects presented in this article differ in the interactions (processes, tools, roles, times) between the subjects involved and the impact of the result obtained. They are solutions for public spaces, or those that are open to the public, to create scenarios for their use in the long term in a temporary and experimental way, which show a strong relationship between the worlds of design and art.

2.1 Arnold - Art and design in the Nolo District

This is an applied research project in the area north of Piazzale Loreto in Milan conducted by the PDL in 2016, involving 6 researchers, 55 students, 22 artists, the Municipality of Milan and the local community of the "Nolo Social District", who staged 22 exhibitions across the territory in unconventional places for art. From 2016, the phenomenon of urban transformation of the area began to emerge, such as the redevelopment of disused spaces transformed into places of innovative services, and the spontaneous coming together of the inhabitants around different online and offline realities. Social activities in progress, which are spontaneous and voluntary, generate good practices and a sense of community (McMillan & Chavis, 1986) preserving the local character that the area had before it was called Nolo. There are receptive places for micro-planning solutions that host services, actions, and functions in support of: tactical urbanism solutions (Markusen & Gadwa, 2010); adaptive reuse (Camocini, 2016); temporary urban solutions (Fassi, 2012), for an improvement in the quality of spaces (public and otherwise); and more active social interaction (Zhang & Lawson, 2009).

"Arnold" had an interdisciplinary (space and service design) opportunity-centred approach (Bertola, Ceri, & Vacca, 2016), exploiting the existing proactivity of the neighbourhood community and the widespread presence of artists. From the search for needs to the identification of opportunities, from the planning to the execution, from the identification of the main actors to their involvement in prototyping activities, the various actors involved had a constant relationship of comparison through processes of co-design carried out in the field. This project has a design and earlier origin from across the Alps, especially in northern Europe. There are multiple experiences of urban districts reactivated by artistic projects such as the Isola art centre in Milan — the spontaneous experience of urban and artistic transformation shared in an anti-liberal perspective (in a certain sense Utopian and opposed to Arnold's reactivation) which ended after 12 years and was animated by the Belgian, Bert Theis (1952-2016). If the work of Theis and others (for example the collective Oreste,

Stalker, Alterazioni Video) stands as successor to the situationists with the assumption of political responsibilities (Fight-Specific Isola, 2013), experiences as Urban 2 in Turin curated by a.titolo, a collective of female curators, assigns urban redevelopment to artistic planning and the fostering of a new economy (Detheridge 2012).

2.2 "Trentami in Verde" (TiV)

Today, the "Milan Model" (Andreotti, 2019) identifies the ability of city governance to understand social pressures and emerging needs, offering structured and systemic solutions that trigger virtuous processes. A dense network of associations, above all those of a social nature, makes Milan a city with a number of volunteers far above the national average (Biorcio & Vitale, 2016) and this civic activism translates into proposals for the improvement of the city: a series of actions where the institution's top-down incorporates the bottom-up of the population and from them creates a system.

"TiV" is an experimental intervention, again in Nolo, of a living street (Gehl, 2013) in Via Rovereto and the entrance to Trotter Park. It emerged in this context through "Mobi", a proposal for the "2017 Milan Participatory Budget" presented by the "Nolo Social District". Although it did not obtain any funding, it was of interest to the Municipality of Milan which created a working table with other associations also sensitive to the topic. The table developed one of six components of a system of interventions for the calming of traffic and the safety of cyclists and pedestrians through light and reversible interventions that could give rise, after a sufficient period of experimentation, to definitive solutions in the long term (Lydon & Garcia, 2015).

The two areas involved (Via Rovereto and Parco Trotter entrance) were the subjects of a street-art intervention that saw the spontaneous collaboration between the inhabitants of the neighbourhood (creative community), a professional and an amateur artist. The project acts mutually with social and cultural realities, such as the various current artistic practices mentioned above.

2.3 The Garden of Daniel Spoerri

This was born about twenty years ago from the wishes of Daniel Spoerri: a park with his and other artists' works on the slopes of Mount Amiata (Seggiano, Grosseto). The works are integrated with nature, sometimes camouflaged others emerge from the profiles of the landscape and remotely recall the visitor's attention to the 17 hectares of hills through Spoerri's poetics and an immersive journey into the artistic culture of the twentieth century. The visit is free and personal, although it takes at least three hours to have even a partial understanding of the work. The PDL project intervention focused on rest areas offering a short break sheltered from the sun. Previously, the artist turned his greatest attention to the artistic path and aimed to bring the visitor back to the village where the services are located (ticket office, bar, picnic area) and the restaurant "Not only eat art ..." which is part of Spoerri's work, as initiator of Eat Art. In the reduction of the path and the diffusion of interventions in almost all points of the 17 hectares, the need was recognized to offer staging points to make the visit more comfortable, and therefore also to think about the well-being of the visitor and not only to his/her involvement. Services have never been considered a priority in garden management although they constitute a necessary presence in museum studies. In this case, the designer places himself "at the service" of a particular client and works towards a space in which his own non-artistic intervention cannot be confused. The artist's ideal client makes the project a unique experience that led the researchers who worked there to carefully consider the needs and voice of the interlocutor in an unusual relationship, almost like that of a "teacher (maestro) / pupil (disciple)".

3. The comparison between the three case studies

3.1 Designer-artist relationship

Small group / single.

In "Arnold", the process involved small groups of students placed the two artists in a separate and distinct way to co-design together an installation of a selection of their works to be situated in two unconventional art places. A secondary role was played by the location managers of the planned installations whose role was limited to technical input. The co-planning and co-creation process benefited from the selection of participants in the activities. Large group / single.

"TiV" involved about 100 inhabitants from the neighbourhood carrying out two street-art works on asphalt: a collective work from an idea by the artist Maria Mesh and a drawing by Sabrina Baroncini for street games. The people involved in the process were not selected but freely responded to a "call for action" advertised on local social media and who dedicated their time and expertise depending on individual availability.

Single / Single.

In the "Garden of Daniel Spoerri", the relationship between designer and artist was one-to-one. Three young designers collaborated on the works of the artist Daniel Spoerri to absorb the language, the modus operandi, the experience and the expectations towards the garden that constitute his works.

3.2 Time / Impact

Long time / Replicability

"Arnold" had a journey of one year divided into three phases: the first saw researchers working in a close relationship in the field with the "Nolo Social District" which took on the role of "entrance gate" to the varied local artistic reality, allowing the creation of the network of 22 artists to be involved; the second led to the realization of the project concept and its development through the involvement of students and artists; the third allowed the first results to be prototyped and then put into practice in two popular events open to the local people. The length of time allowed a process of "osmosis" between the students and the artists that blended having the mutual language of design communication (technical-artistic, instinctive-procedural, artisan-digital). From a system of actions taken in 2019 "Arnold" has activated the first occurrence of the "BienNolo" a two-week artistic event.

Short time / Experimentation

In "TiV" the relationship between artists / creators and inhabitants / makers was limited to two weeks of construction work for the experimentation. Its brevity and finite nature did not allow for a high degree of spreading cultural, procedural and competences) but facilitated the realization of the proposed output thanks to the very practical approach by the artists. The design on the ground, the choice of colours and the construction technique were inputs for the inhabitants of the neighbourhood with a margin of personalization of the result. In terms of impact, "TiV" had a strong character of temporary experimentation (3 months), which was prolonged, given its success, by an additional 5 months during which the final intervention project was developed.

Average time / scenery

In the "Garden of Daniel Spoerri", the development of research activities in the field and then in the project (4 months) allowed the young designers to first come into contact with the reality of the park and its surroundings with investigative visits, to deepen their knowledge of the garden's founder, and to acquire direct data about its use. In terms of impact, the resulting projects have had a strong scenic connotation, including a series of elements useful for the future development of the area concerned: the installation of panoramic points, rest areas, horizontal and vertical signs, improvement of the catering service, and the connection with the surrounding area.

3.3 Role of the artist and the designer

Design artist / activator designer

In "Arnold", the artists participated in the co-planning sessions and co-creation of the exhibition idea, and also acted as active and proactive interlocutors in the preparation phase. The researchers in the first phase positioned themselves as activators of the system (Manzini, 2019), which was created later among artists, places in the neighbourhood, students and inhabitants. The activation was successful thanks to the various actions in the field: knowing the territory, contact with key local actors; visits to the ateliers; single meetings with the artists; and construction of the network. Students had the role of designers together with the artist in a user-centred design path (IDEO.org, 2015) which led to a mutual knowledge of the primary tools and methods (especially related to co-planning), development of ideas, and finally of their realization through prototyping

"Widespread" artist / designer

In "TiV", despite the artists' involvement in the development of the idea, the local residents viewed the two works as opportunities to improve the conditions of the areas of public space concerned (Madanipour, 1999) and actively participated in their realization. The community of inhabitants has now placed itself here as a creative community (Meroni, 2007). In fact, at the time of the co-realization of the work, their degree of customization was free and some contributions were given to the initial work modifying it in part.

Artist -Maestro / designer developer

In the "Garden of Daniel Spoerri" the artist's learned experience was transferred to the designers through interviews without the construction of a participatory planning event but by the designers to develop a high degree of empathy with the interlocutor (Kouprie & Visser, 2009). The interaction in this case did not exist except in the facilitation, through direct dialogue with the artist, of the understanding of his work and entry of designers into the artistic world. In this case the designer's goal was to capture the poetics of the place and of the author, and to develop as much as possible an idea in harmony with light and non-invasive elements.

4. Conclusions

The three cases analyzed had, as their main actors, designers (students and researchers), artists and local communities, coming together in activities of transformation of public spaces, or spaces open to the public, with instruments of dialogue that took place on different levels.

The two projects related to the Nolo district reported results regarding social innovation processes in a complex system - an urban territory under development - that have constituted a social practice in themselves. The analysis and the interaction with the context have in fact allowed the staging of new opportunities for use and new forms of action and interaction (Selloni, 2017; Manzini, 2015; Branzi, 2006) that took place thanks to the active role of designers, artists and the local community. In the case of Daniel Spoerri's garden-related activity, this interaction led to innovative scenarios of the space concerned.

Through a co-design of spatial solutions, we investigated how human actions are strongly influenced by the relationship that people establish with their own context (milieu), which can enable or inhibit forms of action and interaction (Meroni, 2007). While, on the one hand, the collaboration between artists and designers has led to the prototyping of the use of unconventional spaces for art as vehicles of cultural transmission (Arnold), on the other, it has acted to implement social situations through the equipping of areas of rest in an artistic garden (Il Giardino by Daniel Spoerri) and finally generated a project activism with a strong connotation of demonstration (Thorpe, 2008) and as a practice of disruptive aesthetics (Markussen, 2013) (TiV).

The area of exploration between the roles, interactions, impacts and times associated with the three groups of actors involved has shown that some dynamics have emerged that are linked to the specificities of individual projects. The verification of these dynamics in other contexts could lead the research group to experiment with new areas of application, in order to model the interventions.

- Acocella, A. (2016). *Avanguardia diffusa. Luoghi di sperimentazione artistica in Italia (1967-1970)*. Macerata-Roma: Quolibet
- Andreotti, A. (2019). *Governare Milano nel nuovo millennio*. Bologna: il Mulino.
- Bain, L., Gray, B., & Rodgers, D. (2012). *Living Streets: Strategies for Crafting Public Space*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- Bertola, P., Ceri, S., & Vacca, F. (2016). Global Challenges and Education: The Age of Innovation Leaders. In F. Vacca & T. Warshavski, *Interdisciplinary research and education agenda. A design driven perspective*. Firenze: Mandragora.
- Biorcio, R., & Vitale, T. (2016). *Italia civile* (Donzelli Editore). Roma.
- Borrupt, T., & McNulty, R. H. (2006). *The creative community builder's handbook: How to transform communities using local assets, art, and culture*. Fieldstone Alliance Saint Paul, MN.
- Branzi, A. (2006). *Modernità debole e diffusa: Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo [Weak and Diffuse Modernity: The World of Projects at the beginning of the 21st Century]*. Milan: Skira.
- Buchanan, R., & Margolin, V. (1995). *Discovering design: explorations in design studies*. University of Chicago Press.
- Camocini, B. (2016). *Adapting Reuse. Strategie di conversione d'uso degli interni e di rinnovamento urbano: Strategie di conversione d'uso degli interni e di rinnovamento urbano*. FrancoAngeli.
- Evans, G., & Shaw, P. (2004). *The contribution of culture to regeneration in the UK: a review of evidence*. London: DCMS, 4.
- Fassi, D. (2012). *Temporary urban solutions*. Sant'Arcangelo Di Romagna: Maggioli.
- Fassi, D. (2017). *Events and the city: when Arnold meets NoLo*. In D. Fassi & B. Camocini (A cura Di), *In the neighbourhood*. Milan: Franco Angeli.
- Florida, R. (2005). *Cities and the creative class*. Routledge.
- Gehl, J. (2013). *Cities for people*. Island press.
- IDEO.org. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*.
- Kouprie, M., & Visser, F. S. (2009). A framework for empathy in design: Stepping into and out of the user's life. *Journal of Engineering Design*, 20(5), 437–448.
- Lydon, M., & Garcia, A. (2015). *A tactical urbanism how-to*. In *Tactical urbanism* (pp. 171–208). Springer.
- Madanipour, A. (1999). Why are the Design and Development of Public Spaces Significant for Cities? *Environment and Planning B: Planning and Design*, 26(6), 879–891.
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation* (R. Coad, Trad.). Cambridge, Massachusetts: Mit Press.
- Manzini, E. (2019). *Politics of the everyday*. Bloomsbury.
- Markusen, A., & Gadwa, A. (2010). *Creative placemaking*. http://www.terrain.org/columns/29/CreativePlacemaking_NEA.pdf
- Markussen, T. (2013). The disruptive aesthetics of design activism: enacting design between art and politics. *Design Issues*, 29(1), 38–50.
- McMillan, D. W., & Chavis, D. M. (1986). Sense of community: A definition and theory. *Journal of community psychology*, 14(1), 6–23.
- Meroni, A. (2007). *Creative communities. People inventing sustainable ways of living*. Milan: Edizioni Poli.Design.
- Pioselli, A. (2015). *L'arte nello spazio urbano. L'esperienza italiana dal 1968 a oggi*. Milano: Johan&Levi
- Selloni, D. (2017). *CoDesign for Public-Interest Services*. Springer
- Thorpe, A. (2008). *Design as activism: A conceptual tool*. Changing the Change, Turin, Italy.
- Venturi Ferriolo M., (2009). *Percepire paesaggi. la potenza dello sguardo*. Torino: Bollati Boringhieri
- Zhang, W., & Lawson, G. (2009). Meeting and greeting: Activities in public outdoor spaces outside high-density urban residential communities. *Urban Design International*, 14(4), 207–214.

AA.VV. (2013) Fight-Specific Isola Arte, Architettura, Attivismo e il Futura della Città, Isola Art Center – Archive Books
Detheridge A. (2012) Scultori della speranza. L'arte nel contesto della globalizzazione, Torino: Einaudi