

ROBERTO ADAM BRITANNICO
ARCHITECTYRAE CVLTORI
ICHNOGRAPHIAM
CAMPI MARTII
ANTIOYAE VREE
IOANNES-BAPTISTA PIRANESI
IN SVAMORIS ARGVALENTIAE
1763

ANNA ARKEOLOGY

Raffello 500 & Piranesi 300
dialogo allo specchio

Costruire lo spazio pubblico
Minissi 100 e nuove esposizioni



300 **Atrilinea** EDIZIONI 500

'ΑΝΑΓΚΗ **89** *nuova serie, gennaio 2020*

Quadrimestrale di cultura, storia e tecniche della conservazione per il progetto

Autorizzazione del Tribunale civile e penale di Milano n. 255 del 22 maggio 1993

Fondata da: **Marco Dezzi Bardeschi**

Direttore: **Pierluigi Panza**; Vice direttore: **Chiara Dezzi Bardeschi**; Redazione e Segreteria: **Giuseppina Carla Romby, Wanda Butera**

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero: **Simona Bravaglieri, Francesca Urbinati**

In questo numero contributi di:

Tiziano Aglieri Rinella, Ph.D., Associate Professor, American University in the Emirates, Dubai; **Serena Baiani**, Docente associato di Tecnologia dell’Architettura, Dipartimento PDTA, Università La Sapienza di Roma; **Alessandra Battisti**, Professore Associato di Tecnologia dell’Architettura, Dipartimento PDTA, Università La Sapienza di Roma; **Giovanna Bianchi**, Docente associato di Urbanistica, Dipartimento PDTA, Università La Sapienza di Roma; **Silvia Bodei**, Ricercatrice, Dipartimento di Ingegneria civile, ambientale e Architettura, Università degli Studi di Cagliari, Docente di Progettazione, Istituto Europeo di Design; **Simona Bravaglieri**, Dottoranda in Conservazione dei Beni Architettonici, DASTU, Politecnico di Milano; **Federico Calabrese**, Docente di Composizione Architettonica, Facoltà di Architettura del Centro Universitario, Salvador Bahia; **Giovanni Comi**, Ph.D, Docente a contratto, Dipartimento ABC, Politecnico di Milano; **Mauro Cozzi**, Professore associato in pensione, Dipartimento DICEA, Università di Firenze; **Federica Dal Falco**, Professore associato Design, Dipartimento PDTA, Università La Sapienza di Roma; **Antonella Galassi**, Ricercatrice, Dipartimento PDTA, Università La Sapienza di Roma; **Donato Gallo**, Dottorando in Cities and Landscapes, DiCEM, Università degli Studi della Basilicata; **Andrea Iacomoni**, Ricercatore di Urbanistica, Dipartimento PDTA, Università La Sapienza di Roma; **Sabrina Lucibello**, Ricercatrice, Dipartimento PDTA, Università La Sapienza di Roma; **Carlo Martino**, Docente associato di Disegno Industriale, Dipartimento PTDA, Università La Sapienza di Roma; **Vincenzo Maselli**, Dottorando, Dipartimento PTDA, Università La Sapienza di Roma; **Luca Monica**, Professore associato di Composizione, Dipartimento ABC, Politecnico di Milano; **Xingyu Mu**, Ph.D., Funzionario ICCROM Roma; **Luca Orlandi**, Assistant Professor, Dr., Özyeğin University, Istanbul; **Antonello Pagliuca**, Associato di Architettura Tecnica, DiCEM, Università degli Studi della Basilicata; **Cosimo Pentassuglia**, Architetto; **Gaspare Polizzi**, Filosofo, Accademico Ordinario della Classe di Discipline Umanistiche e Scienze, Accademia delle Arti e del Disegno; **Carlo Quintelli**, Ordinario di Progettazione, Dipartimento di Ingegneria e Architettura, Università di Parma; **Sandro Ranellucci**, Docente di Restauro Urbano, Università D’Annunzio di Pescara, Docente di Museografia, Università Internazionale dell’Arte di Firenze, Università La Sapienza di Roma; **Julia Reuschenbach**, Leiterin Standort East Side Gallery, The Berlin Wall Foundation; **Laura Ricci**, Professore Ordinario di Urbanistica, Direttore del Dipartimento PDTA, Università La Sapienza di Roma; **Luca Ruzza**, Docente aggregato, Dipartimento di Storia dell’Arte e Spettacolo, Università La Sapienza di Roma; **Sandro Scarrocchia**, Docente di Storia dell’Arte, DASTU, Politecnico di Milano; **Valerio Tolve**, Docente a contratto di Composizione Architettonica, Dipartimento ABC, Politecnico di Milano; **Pier Pasquale Trausi**, Dottorando in *Cities and Landscapes*, DiCEM, Università degli Studi della Basilicata; **Helena Wangefelt Ström**, Ph.D. Candidate in Umeå, Assistant Professor, Department ALM, Uppsala University; **Luca Zevi**, Architetto, Presidente di Tevereterno; **Vincenzo Zingaro**, Architetto.

In copertina: Pietro Labruzzi, Ritratto postumo di Giovanni Battista Piranesi, 1779, Museo Braschi, Roma; Raffaello, Autoritratto, tempera su tavola, 1504-1506, Galleria degli Uffizi, Firenze; Giovanni Battista Piranesi, ...Ichnographiam Campi Martii antiquae Urbis..., 1762.

Comitato scientifico internazionale

Mounir Bouchenaki, **François Burkhardt**, **Juan A. Calatrava Escobar**, **Giovanni Carbonara**, **Françoise Choay**, **Philippe Daverio**, **Lara Vinca Masini**, **Javier Gallego Roca**, **Werner Oechslin**, **Carlo Sini**

Corrispondenti italiani

Piemonte e Val d’Aosta: **Maria Adriana Giusti**, **Rosalba Ientile**, **Carlo Tosco**; Lombardia: **Carolina di Biase**, **Alberto Grimoldi**, **Antonella Ranaldi**, **Michela Rossi**, **Sandro Scarrocchia**; Veneto: **Emanuela Carpani**, **Alberto Giorgio Cassani**, **Giorgio Gianighian**; Liguria: **Stefano F. Musso**; Emilia Romagna: **Rita Fabbri**, **Riccardo Gulli**, **Andrea Ugolini**; Toscana: **Mario Bencivenni**, **Susanna Caccia**, **Mauro Cozzi**, **Maurizio De Vita**, **Gaspare Polizzi**; Lazio: **Daniela Esposito**, **Donatella Fiorani**, **Margherita Guccione**, **Maria Piera Sette**; Marche: **Manuel Orazi**, **Enrico Quagliarini**; Umbria: **Paolo Belardi**; Abruzzo: **Stefano Gizzi**, **Claudio Varagnoli**, **Alessandra Vittorini**; Campania: **Alessandro Castagnaro**, **Bianca Gioia Marino**, **Andrea Pane**; Puglia: **Vincenzo Cazzato**, **Giuliano Volpe**; Calabria e Basilicata: **Francesca Martorano**, **Marcello Sestito**; Sicilia: **Maria Rosaria Vitale**

Corrispondenti esteri

Federico Calabrese (Brasile), **Tiziano Aglieri Rinella** (Emirati)

I saggi contenuti in questo numero di ‘ANANKE sono stati rivisti da referee di nazionalità diversa da quella degli autori, selezionati per competenza tra i membri del Comitato Scientifico Internazionale / *The articles published in the issue of ‘ANANKE have been reviewed by the international referees, selected among the members of the International Scientific Committee.*

I singoli autori sono responsabili di eventuali omissioni di credito o errori nella riproduzione delle immagini e del materiale presentato

La rivista ‘ANANKE e i suoi Quaderni sono acquistabili in formato cartaceo presso Libro Co. Italia - www.libroco.it - Tel. 055-8229414

prezzo di ciascun numero: Italia 14,00 euro; Comunità Europea 18,00 euro; resto del mondo 24,00 euro

abbonamento annuale (3 numeri): Italia 38,00 euro; Comunità Europea 52,00 euro; resto del mondo 70,00 euro;

abbonamenti e pubblicità: Altralinea Edizioni srl - 50144 Firenze, via Pierluigi da Palestrina 17/19 r, tel. (055) 333428 info@altralinea.it

La rivista è edita con il sostegno del Dipartimento ABC (Architettura, Ingegneria delle Costruzioni e Ambiente Costruito), dei dottorati e delle Scuole di Specializzazione, della Scuola di Architettura e della Cattedra UNESCO del Polo di Mantova della Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano, e del Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell’Architettura della Sapienza, Università di Roma.

Direzione, Redazione e Segreteria: Politecnico di Milano, Dipartimento ABC, edificio 13, Via Bonardi 9, 20133 Milano, 02/23994653

E-Mail: **redazione.ananke@gmail.com** - Website: http://**www.anankerivista.it** - Pagina Facebook: **@anankerivista**

© copyright Marco Dezzi Bardeschi

© copyright Altralinea Edizioni s.r.l. - Firenze 2013, 50131 Firenze, via Pietro Carnesecchi, 39, Tel. 055/333428

E-mail: info@altralinea.it; www.altralineaedizioni.it

ISSN 1129-8219 / ISBN 978-88-94869-90-3

Tutti i diritti sono riservati: nessuna parte può essere riprodotta senza il consenso della Casa editrice

finito di stampare nel marzo 2020

stampa: Fotolito Graphicolor – Città di Castello (Perugia)

www.fotolitographicolor.it

'ΑΝΑΓΚΗ 89.

NUOVA SERIE, GENNAIO 2020

Editoriale

Pierluigi Panza, *Per due giornate dedicate a Marco Dezzi Bardeschi*, **2**

Dialogo allo specchio nel doppio anniversario

Pierluigi Panza, *Raffaello 500 & Piranesi 300: padri dell’antico*, **3**; **Valerio Tolve**, *Raffaello, la Villa e la ‘Madama’. Il sogno per “le belle forme degli edifici”*, **15**

Minissi 100

Sandro Ranellucci, *Franco Minissi, ripensare la museografia nel primo centenario: quelle macchine celibi per il restauro*, **24**; **Chiara Dezzi Bardeschi**, *Giza (Egitto): la nave solare di Cheope*, **30**

Musei, nuove esposizioni e territorio

Tiziano Aglieri Rinella, *Nuovi musei tra metafora e forma significativa*, **33**; **Sandro Ranellucci**, *Quasi un’architettura: “The Shed” a New York per esposizioni ed allestimenti*, **38**; **Luca Orlandi**, *Istanbul (Turchia): Le cucine del Sultano*, **40**

Cultura del Moderno e inediti

Giovanni Comi, *All’opposto. Due interventi sulle rovine di Hamar (Norvegia)*, **46**; **Silvia Bodei**, *Forme del Moderno in Sudafrica: Hans Hallen e gli edifici dell’Howard College a Durban*, **52**

Tecniche

Antonello Pagliuca, **Donato Gallo**, **Pier Pasquale Trausi**, *L’industrializzazione dei sistemi di rivestimento: il Graticcio Stauss*, **57**

Nuovi progetti e cantieri

Federico Calabrese, *Brasile, Burle Marx restaurato. Il Terreiro de Jesus a Salvador de Bahia*, **61**

Salvaguardia di un passato recente

Matilde Ferrari, *Architettura commemorativa del socialismo in Jugoslavia*, **64**; **Svenja Heißner**, **Julia Reuschenbach**, *The Berlin Wall Foundation*, **70**; **Simona Bravaglieri**, *Conservare l'icona della Guerra Fredda: il Muro di Berlino*, **70**

Costruire lo spazio pubblico

Laura Ricci, **Andrea Iacomoni**, *Costruire lo spazio pubblico: un approccio sperimentale alla rigenerazione urbana*, **75**; **Laura Ricci**, *Spazio pubblico e rigenerazione urbana. Arte, identità, comunità tra rappresentazione e autorappresentazione*, **76**; **Federica Dal Falco**, *Arte e spazio pubblico. Il podio di Alfredo Pirri*, **83**; **Alessandra Battisti**, **Luca Zevi**, *Promozione della cultura e innovazione sociale per rigenerare lo spazio pubblico*, **88**; **Andrea Iacomoni**, *L’arte per la costruzione dello spazio pubblico*, **92**; **Luca Ruzza**, *L’Urban Theatre Experience di Roosergaarde. Nuovi processi di rigenerazione urbana*, **96**; **Sabrina Lucibello**, *Interdisciplinarietà per un design dello spazio pubblico più intelligente, responsabile e responsivo*, **100**; **Carlo Martino**, **Vincenzo Maselli**, *Mai più solo, mai più annoiato. Il gaming nello spatial design contemporaneo*, **104**; **Giovanna Bianchi**, **Antonella Galassi**, *From spaces to places. Costruire lo spazio pubblico nella città storica*, **111**; **Serena Baiani**, *Progettare per i luoghi, progettare nei luoghi. Un approccio interdisciplinare per rigenerare lo spazio pubblico*, **116**

Didattica e ricerca

Helena Wangefelt Ström, **Simona Bravaglieri**, *Heritage Politics and Identity*, **121**; **Xingyu Mu**, *Patrimonio e cultura ‘tradizionale’ cinese: una riflessione sugli apporti dell’occidente al restauro nella cina odierna*, **128**

Segnalazioni

Architettura e fotografia (M. Cozzi); *Ricordo di Antonio Monestiroli, 1940-2019* (L. Monica); **Viareggio**: *la città nata dal mare* (M.A. Giusti); *Le due grammatiche di Alois Riegl* (S. Scarrocchia); *The Age of art: esiti del convegno internazionale* (V. Zingaro); *Cera una volta e c’è... la voce della pietra* (C. Pentassuglia); **LuBec 2019** (G. Polizzi); *Un archivio-museo-laboratorio per l’Abbazia di Valserena a Parma* (C. Quintelli); **Anthropocene** (F. Urbinati); **Murales urbani**, *nuove generazioni* (C.D.B.)

MAI PIÙ SOLO, MAI PIÙ ANNOIATO IL GAMING NELLO SPATIAL DESIGN CONTEMPORANEO

CARLO MARTINO, VINCENZO MASELLI

Abstract: *From the design of digital interfaces and virtual environments to the manufacture of ephemeral architectures that inhabit urban spaces, using entertainment as a significant quality of an artefact is a typical approach of the contemporary world. In 2008, in the digital media industry field, James Currier defined this way of designing as Gamification, and described it as a trend dating back to the 1980s, and applied to city scenarios through actions of urban regeneration, performances of urban art and spatial design projects. These ephemeral installations, unique in their guises, relate to the urban context with different approaches, occupying or reconfiguring it, in both cases evoking memories and creating experiences that encourage a new, short but highly emotional dimension of socialization.*

Spazi “gamificati” e nuove forme di socializzazione.

«I ragazzi ‘non giocano più in strada’ non per una banale relazione causa-effetto indotta dal potere ammaliatore di internet ma, molto prima di questo, perché le strade per giocare non esistono più, nemmeno nelle piccole città. [...] perché l’organizzazione sociale ha previsto oggi luoghi differenti, meno spontanei ma meglio organizzati, per la ricreazione dei nostri figli» (1). L’amara constatazione dell’autore del fortunato volume *Bassa Risoluzione* sugli effetti di internet sulla cultura e la società contemporanea, fotografa uno stato di fatto che scuote la sensibilità di chi si occupa della qualità degli spazi pubblici delle città odierne e che forse, avendo avuto un’infanzia ‘analogica’ vissuta anche per strada, è pervaso da un atteggiamento nostalgico.

L’elaborazione di strategie progettuali per invertire questa tendenza e per creare nuove occasioni di riscoperta degli spazi pubblici, di gioco e di socializzazione *en plen air*, sembra essere da qualche tempo al centro dell’interesse di molte discipline del progetto, dall’urbanistica (rigenerazione urbana), al design (*spatial design*), alle arti performative (*urban art*), ma anche di discipline umanistiche che vanno dalla sociologia all’antropologia, ognuna delle quali rivendica una propria autonomia e analizza il tema da prospettive diverse. Patrizia Mello, per esempio, sostiene che: «la piccola scala del disegno industriale sta tornando

ad essere presa in considerazione come quella più adatta a gestire i processi di dispersione in atto – nelle metropoli [n.d.r.]» (2). Il design può, meglio di altre discipline, elaborare strategie di riqualificazione dello spazio pubblico di metropoli ormai cresciute in maniera esponenziale e sfuggite al controllo degli strumenti tradizionali della pianificazione, con “aggiustamenti capillari” e operazioni di ricucitura alla piccola scala. Efficace, secondo Andrea Branzi (3), l’atteggiamento progettuale politeista che mira alla costruzione di team multidisciplinari guidati dal design, in cui le competenze dei singoli membri spaziano dall’urbanistica, all’architettura al design, e che con-corre alla risoluzione delle urgenti problematiche di degrado urbano, sociale e culturale che investono inesorabilmente la gran parte delle città consolidate.

Negli ultimi anni, sono numerosi i progetti ad opera di team multidisciplinari che colgono l’occasione del ripensamento di un “vuoto urbano” o della riprogettazione di uno spazio pubblico per introdurre soluzioni atte a sottrarre l’uomo dall’imperante individualismo del mondo digitale (4) e ad indurlo ad abitare attivamente lo spazio cittadino costruendogli artificialmente esperienze ludiche e attrattive. Spensierato, divertito e circondato da suggestioni nostalgiche, l’uomo contemporaneo può, grazie agli spazi “gamificati”, vivere una nuova dimensione di socializzazione, forse di breve durata ma di grande impatto

emotivo. Al fine di mappare le sperimentazioni progettuali che si stanno muovendo in questa direzione, è utile indagare i codici visivi, le suggestioni, le implicazioni e le interpretazioni che si possono dare del fenomeno definibile, anche nell’architettura dell’effimero, *gamification*. Baricco individua nel “Game” il carattere che connota la società contemporanea, esito della rivoluzione digitale, e scrive «da un certo punto in poi [...] nulla ha più avuto serie possibilità di sopravvivenza se non aveva nel suo DNA il patrimonio genetico dei videogame» (5).

Il termine *Gamification*, infatti, ormai utilizzato per definire sia un fenomeno sociologico, sia una strategia progettuale, affonda le sue origini nell’industria dei media digitali, nei progetti sviluppati a partire dagli anni 80’ da professionisti nel campo dei videogames e nelle ricerche condotte negli ultimi decenni nel settore dei *game studies* e della *Human-Computer Interaction* (6). *Gamification* è diventato un termine “ombrello” per definire non solo l’approccio euristico per la progettazione di interfacce digitali gradevoli e di piacevole interazione, ma anche uno strumento di progettazione di servizi, prodotti e spazi non ludici che sfruttano elementi ludici per migliorare l’esperienza ed aumentare il coinvolgimento degli utenti (7). Spazio pubblico, architettura effimera, socializzazione e gioco sono i termini di un’equazione il cui esito enfatizza elementi diversi secondo le scelte progettuali coinvolte, le suggestioni ed emozioni rievocate e i contesti urbani interessati. I progetti di *spatial design* recuperano un immaginario ludico attinto da un bacino di suggestioni e ricordi condivisi di pratiche tipiche dell’infanzia, ma destinate, questa volta, ad un target diverso e che soddisfino, di conseguenza, esigenze strutturali e materiche differenti. L’aspirazione a stimolare atteggiamenti socializzanti e partecipativi è il plus e la sfida degli spazi urbani contemporanei “gamificati”. Rifacendosi all’idea psicanalitica di attività ludica come esperienza di socializzazione dal forte impatto socio-emotivo, che consente al bambino di conoscere, controllare e gestire i rapporti impersonali, gli atteggiamenti manifestati nell’esperire installazioni ludiche in spazi

pubblici sono la collaborazione, la compartecipazione, la socializzazione e la connettività. La connettività è, secondo Guillaume Ethier (8), il valore fondamentale della cultura digitale, e anche le forme urbane possono essere connettori fisici non convenzionali che riportano l’esperienza della socializzazione dal regno virtuale a quello reale. Il coinvolgimento fisico e la corporeità diventano le chiavi progettuali di un design dell’esperienza che vede il corpo come medium di conoscenza dell’ambiente e centro del progetto d’installazioni urbane.

Gioco, spazio, progetto. Lo spazio pubblico e la fisicità dei progetti di *gamification* interagiscono e generano soluzioni che sollecitano l’utente multisensorialmente, alterano destinazioni d’uso, ripianificano e ridefiniscono i flussi, e evocano suggestioni. Lo spazio “gamificato” cambia in base agli elementi dell’esperienza ludica progettata. Questi elementi a volte subiscono lo spazio urbano e parlano una lingua diversa da quella del contesto che abitano, giocando con la metafora dello spazio pubblico come parco giochi. Talvolta, invece, il gioco non si esaurisce all’esperienza ludica decontestualizzata, e diventa un’occasione progettuale che si nutre del dialogo con il contesto circostante. La città si riempie di esperienze ludiche che trasformano la destinazione d’uso dello spazio, sfruttando gli elementi strutturali e le caratteristiche morfologiche del contesto urbano.

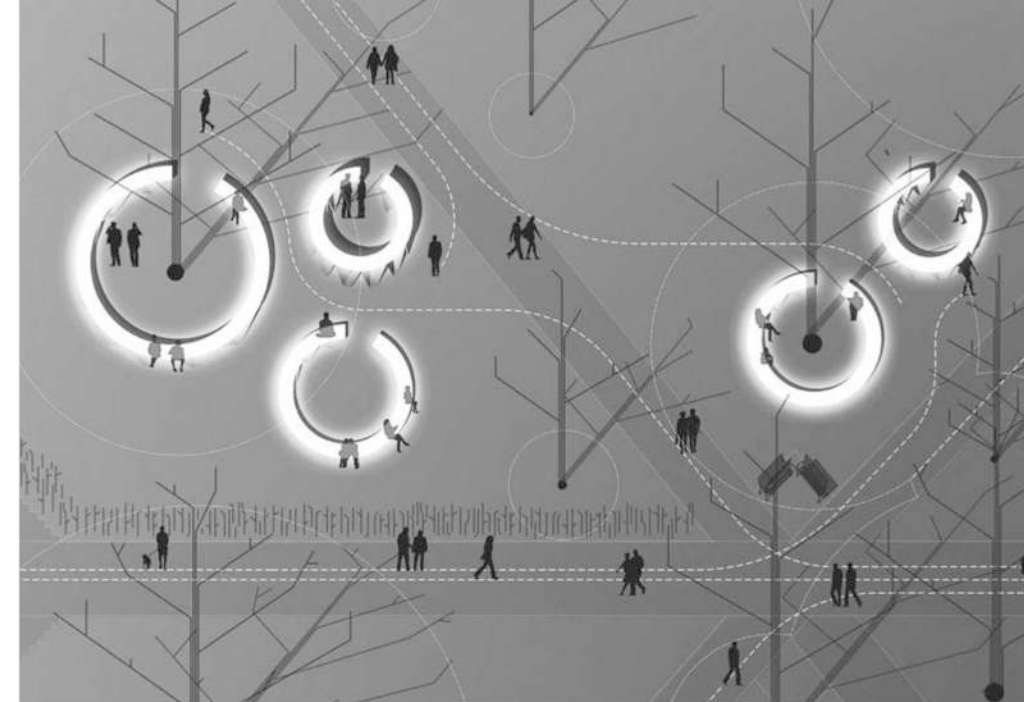
1. Giocare nello spazio. Il designer olandese Jair Straschnow sostiene che «*Play is a range of voluntary, naturally motivated activities normally associated with recreational pleasure and enjoyment*» (9). Ideatore di installazioni urbane connotate da un approccio ludico, ma anche etico, sostenibile e multidisciplinare, Straschnow insieme a Gitte Nygaard è l’autore di *OFF-Ground*, un’installazione urbana realizzata per la prima volta a Copenhagen nel 2013 e poi replicata ad Amsterdam. *OFF-Ground* è una struttura di arredo

urbano effimera, costituita da un frame in tubolare metallico con predisposizioni per agganciare liberamente altalene e amache, realizzate riciclando le manichette dei pompieri. Lo spazio pubblico si riconfigura come parco giochi, dove elementi *off-scale* offrono possibilità d'intrattenimento, di gioco e di customizzazione dello spazio stesso sulla base delle esigenze del singolo utente. Simulare un parco giochi *en plain air* è anche l'obiettivo dell'approccio sperimentale dello studio canadese *Lateral Office*, fondato nel 2003 a Toronto da Mason White and Lola Sheppard, che opera nell'intersezione tra architettura, design e pianificazione su scala cittadina. Il progetto di arredo urbano *Impulse* (10), realizzato nel 2016 in occasione dell'evento *Luminothérapie* nella Place des Arts di Montreal (Québec), prevede trenta altalene basculanti luminose interattive che, quando in movimento emettono sequenze sonore. Le altalene formano unità di luce e suono che possono essere attivate e manipolate dagli utenti per creare un evento temporaneo dinamico in cui luce, suono e geometria concorrono a stimolare un'esperienza plurisensoriale. La serialità degli elementi coinvolti si contrappone a un continuo dinamismo e gioco geometrico in cui l'impulso causato dall'intervento dell'utente è l'elemento attivatore di una performance sonora e luminosa che cambia continuamente lo spazio. Musica, luci e colori di un parco giochi cittadino sono elementi caratterizzanti di altri progetti di *urban gamification* quali *21 Balançoires* dello studio *Daily Tous Les Jours* e i due progetti di Hector Esrawe e Ignacio Cadena *Los Trompos* (2015) e *La Musidora* (2017). Dal 2013 ogni primavera, tra la fine di aprile e l'inizio di maggio, ancora una volta la *Place des Arts* nella città canadese di Montréal ospita un'installazione musicale interattiva progettata dallo studio canadese *Daily tous les jours*. Il progetto *21 Balançoires* (*21 Swings*), si presenta come uno xilofono fuori scala in cui il suono dei tasti viene generato dal movimento di altalene luminose sottostanti e dunque attivato dagli utenti in modo imprevedibile. L'installazione esplora i concetti di

performance e cooperazione. Le melodie generate dal movimento delle altalene sono una conseguenza di una collaborazione spontanea e intuitiva tra persone di ogni età e provenienza, e induce i partecipanti e gli spettatori a prendere coscienza dell'altro e dell'ambiente circostante. «*Cooperation* – scrivono le designers Mouna Andraos e Melissa Mongiat – *emerges when the behaviour of each individual depends on the decisions of the rest of the group: it's a game where, from the start, you need to adjust to the actions of others*» (11).

Nel 2015 i designers messicani Hector Esrawe e Ignacio Cadena hanno realizzato *Los Trompos* (12), un'installazione urbana che colloca 33 unità ricreative colorate girevoli nel cortile del Woodruff Arts Center di Atlanta composte da una superficie coprente e un piano d'appoggio in tessuto intrecciato. Questi moduli colorati, dinamici e a pianta circolare prendono ispirazione dalla trottola, un gioco tradizionale e popolare tra i bambini di tutto il mondo. I due progettisti, infatti, in un'intervista riportata sul sito *Designboom* affermano: «*the concept behind los trompos is based on an approach of traditional toys, their colorful expression and the way they are constructed*». Nell'estate del 2017 Esrawe e Cadena hanno realizzato un altro progetto che rientra a pieno titolo nella categoria di parchi gioco urbani. Nella piazza antistante al Denver Art Museum (Colorado) hanno inaugurato *La Musidora* (13), un'installazione colorata e interattiva di 30 metri. Il progetto si presenta come una striscia di venti sedie intrecciate collocate, a coppie, l'una di fronte all'altra che ricorda, morfologicamente, un grande xilofono. I fruitori, dondolando, si rilassano, esauendo la funzione della sedia a dondolo, e attivano un meccanismo a percussione che genera note musicali che vanno dall'alto o verso il basso seguendo la direzione longitudinale dell'installazione. Le persone, quindi, possono dialogare una di fronte all'altra, e possono produrre suoni nell'individualità del proprio "modulo sonoro" o come parte di un'azione partecipata e di una melodia collettiva.

Ring/Rooms by Lateral Office, Concept, Sir Daniel Wilson Quad, University of Toronto, Toronto, 2017 © image: Lateral Office



2. Giocare con lo spazio. Lo spazio cambia quando se ne manipola la funzione e se ne propongono nuovi utilizzi mimetizzando simbioticamente le componenti progettuali. Riconfigurandosi attraverso azioni progettuali contestuali, lo spazio diventa elemento progettuale imprescindibile.

Nel 2011 il collettivo spagnolo *Mmmm...* ha realizzato a Time Square (New York) il progetto di arte pubblica conosciuto come *Meeting Bowls*. Le *Meeting Bowls* (14) erano grandi capsule semisferiche a forma di ciotola progettate per ospitare otto persone, incoraggiando il dialogo amichevole tra estranei in uno spazio raccolto e piacevole. Durante la loro permanenza a Time Square queste panchine "sociali" – più intime delle tipiche panchine pubbliche – hanno trasformato lo spazio, reindirizzato il traffico pedonale e sono diventate poli di attrazione e di interazione per turisti e visitatori. Le piazze e gli spazi ad alto traffico pedonale diventano, in quest'ottica, strumenti di riconfigurazione urbana attraverso il posizionamento di installazioni temporanee socializzanti che esaltano la caratteristica morfologica pregnante di questi luoghi, il "vuoto".

Il progetto di domesticizzazione dell'arredo urbano

Constellations (15), realizzato nel 2016 dallo studio *City3* in collaborazione con l'*Atelier Starzak Strebicki* e la designer Laura Muyldermans esaurisce l'esperienza ludica in un'occasione di customizzazione collettiva dal sapore provocatorio. Nella primavera del 2016, il Parlamento europeo aveva commissionato la realizzazione di arredi urbani temporanei per l'*Esplanade Solidarność 1980*, la via principale che collega i due edifici del Parlamento europeo a Bruxelles. Piuttosto che progettare arredi temporanei, *City3* ha proposto di investire in un set di 100 sedie, 10 tavoli e 50 fioriere. Un progetto temporaneo di design per lo spazio pubblico in cui il tema centrale non è stato quello di progettare gli arredi, ma l'osservazione dei comportamenti spontanei dei fruitori a cui erano stati messi a disposizione oggetti mobili, colorati e sostenibili. Molte delle configurazioni spontanee – non pre-definite dai progettisti – erano orientate alla socializzazione con la formazione di circoli di sedute. La piazza era diventata uno spazio pubblico conviviale, *user-oriented* e amichevole, e allo stesso tempo un oggetto di studio in cui era possibile osservare ed esplorare i diversi modi in cui il pubblico interagisce con l'arredamento e con lo spazio di cui fa parte. Lo stesso proposito di facilitare le relazioni e creare

scenari interattivi caratterizza il progetto *Ring/Rooms* (16) del 2017 di *Lateral Office* per il *Sir. Daniel Wilson Quad* dell'Università di Toronto. Il progetto propone di riconfigurare i luoghi in cui gli studenti svolgono le attività ricreative, i percorsi e le modalità di fruizione di questi spazi offrendo diverse tipologie di "rooms" di forma circolare. La giocosità del progetto risiede in due elementi morfologici e strutturali essenziali: 1. la matrice circolare come invito alla connessione e alla socializzazione; 2. l'espedito strutturale che usa la logica dell'origami piegando sottili lamiere in acciaio per conferire resistenza e rigidità e distribuire i carichi uniformemente sul terreno. I casi studio presentati e le categorie proposte dimostrano che il design può invertire la pericolosa tendenza all'isolamento di cui Mantellini (2018) attribuisce la causa al potere ammaliatore di internet e alla scomparsa di luoghi di socializzazione. La gestione euristica degli aspetti materici e il potere di rilettura degli spazi, tipici del design, possono, infatti, contribuire alla trasformazione dello spazio urbano da pubblico a sociale, e approntare occasioni di dialogo, d'interazione e di gioco. Tuttavia, la forza del *gaming* come strategia di progettazione e strumento di socializzazione dello *spatial design* non si limita al panorama cittadino, e la rilettura dello spazio in chiave ludica e sociale si può estendere a scenari differenti e ad altre realtà antropiche (17).

1. M. MANTELLINI, (2018) *Bassa risoluzione*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 2018, p.51.
2. P. MELO, *Design Contemporaneo. Mutazioni oggetti ambienti architetture*, Mondadori Electa S.p.A, Milano, 2008, p.222.
3. A. BRANZI, *Dall'arredo alla scenografia urbana*, in A. BRANZI (a cura di), *Capire il Design*, Giunti editore S.p.A, Firenze, 2007.
4. A. BARICCO, *The Game*, Einaudi Editore, Torino, 2018.
5. A. BARICCO, op. cit., p.148.
6. Deterding, Dixon, Khaled e Nacke (2011) definiscono *gamification* «the use of game design elements in non-game contexts», e ne identificano le origini nelle ricerche condotte negli anni ottanta in conseguenza al boom dei computer games. Il fenomeno è stato tracciato da Thomas Malone e John M. Carroll che, in quegli anni, hanno suggerito approcci progettuali euristici che usassero i criteri compositivi dei video games per affrontare la progettazione di user interfaces. T. MALONE, *What makes things fun to learn? Heuristics for designing instructional computer games*, in Proceedings of the 3rd ACM SIGSMALL symposium, ACM

- Press: pp. 162-169, 1980. J.M. CARROLL, *The Adventure of Getting to Know a Computer*, in *Computer* 15, 11, 1982, pp.49-58.
7. S. DETERDING, D. DIXON, R. KHALED, L. NACKE, 2011 *From Game Design Elements to Gamification: Defining "Gamification"*, in Proceedings of the conference MindTrek'11, Tampere, Finland, September 28-30, ACM Press, 2011, pp. 9-15.
 8. G. ETHER, *Connecting the Dots: How Digital Culture Is Changing Urban Design*, in *Countor Journal*, 1(2), 2016, pp. 1-10.
 9. J. STRASCHNOW, *Off-Ground*, 2013, testo disponibile al sito: <https://www.straschnow.com> (ultimo accesso 01/10/2019).
 10. LATERAL OFFICE, *Impulse*, 2016, testo disponibile al sito: <http://lateraloffice.com> (ultimo accesso 30/09/2019).
 11. dailytouslesjours.com.
 12. H. ESRAWWE, *Los Trompos*, 2015, testo disponibile al sito: <https://esrawwe.com> (ultimo accesso 30/09/2019); *Los Trompos* by Hector Esrawwe and Ignacio Cadena, testo disponibile al sito: <https://www.designboom.com> (ultimo accesso 01/10/2019).
 13. H. ESRAWWE, *Lo Musidora*, 2017, testo disponibile al sito: <https://esrawwe.com> (ultimo accesso 30/09/2019).
 14. MMMM, *Meeting Bowls*, 2011, testo disponibile al sito: <http://www.mmmm.tv> (ultimo accesso 01/10/2019).
 15. CITY3, *Constellations*, 2016, testo disponibile al sito: <http://www.city3.be> (ultimo accesso 01/10/2019).
 16. LATERAL OFFICE, *Ring/Rooms*, 2017, testo disponibile al sito: <http://lateraloffice.com> (ultimo accesso 30/09/2019).
 17. Per un approfondimento sul tema si rimanda a: I. CARUSO, V. CRISTALLO, C. MARTINO, *Inclusive Design Practices for Natural Parks. Products and Services for Experience-Focused. Solutions in Places of High Naturalistic Value*, in *Advances in Design for Inclusion*, Proceedings of the AHFE 2019 International Conference on Design for Inclusion, Washington DC, Virginia, USA, July 24 –28, Springer Switzerland AG 2020, 2019; G. CEPPI, *Design dell'esperienza*, in E. MANZINI, P. BERTOLA (a cura di) *Design multiverso. Appunti di fenomenologia del design*, Edizioni POLI.Design, Milano, 2006; J. CURRIER, *Gamification: Game Mechanics is the New Marketing*, 2008, testo disponibile al sito: <https://blog.oogalabs.com> (ultimo accesso 02/10/2019); *Daily tous les jours is an art and design studio with a focus on participation – empowering people to have a place in the stories that are told around them*, testo disponibile al sito: <http://dailytouslesjours.com> (ultimo accesso 30/09/2019); Y.A.W. DE KORT, W. A. LISSELSTELIN, *People, places, and play: a research framework for digital game experience in a socio-spatial context*, in *ACM Computers in Entertainment*, 6(2): 1-11, 2008; G. DODARO, B. PELLEGRINO, *L'importanza del gioco, momento di crescita e socializzazione nel bambino nell'età evolutiva*, testo disponibile al sito: <https://www.counselingitalia.it> (ultimo accesso 30/09/2019); C. MARTINO, *Il Design per la città. Da segno di accentuazione qualificativa a strategia sociale | City Design. From a sign of qualifying intensification to social strategy*, in *DIID Disegno Industriale Industrial Design, innovazione e ricerca*, 59: 90-95, 2015; C. MARTINO, *Arredamento*, in *Piccola Treccani*, Istituto dell'Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, 2002; A. MONK, M. HASSENZAH, M. BLYTHE, D. REED, *Funology: designing enjoyment*, in *Changing the world, Changing ourselves*, Proceedings of the CHI 2002 Conference, Minneapolis, Minnesota, USA, April 20-25: 924-925, 2002; D. A. NORMAN, *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*, New York, The Perseus Books Group, 2005.

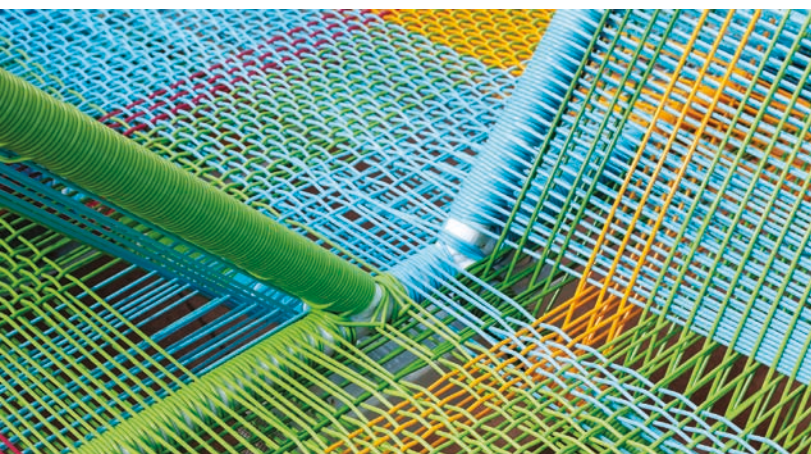


Sopra, da sinistra: *Off-Ground* by Jair Straschnow and Gitte Nygaard, Copenhagen, Danimarca, 2013 © photo: Jair Straschnow and Gitte Nygaard; *Impulse (Luminothérapie)* by Lateral Office, Place des Arts, Montreal, Canada, 2016 © photo: Ulysse Lemerise
Sotto, da sinistra: *Constellations* by City3 - Atelier Starzak Strebicki - Laura Muylidemans Esplanade Solidarność 1980, European Parliament, Brussels, 2016, photo by Julie Guiches © European Parliament; *Meeting Bowls* by Mmmm..., Time Square, New York, 2011 © photo: Mmmm.tv





Da sopra: 21 Balançoires (21 Swings) by Daily tous les jours, Place des Arts, Montreal, Canada, 2011-2018 © photo: Olivier Blouin; Los Trompos by Hector Esrawe and Ignacio Cadena, Woodruff Arts Center, Atlanta, 2015 © photo: Hector Esrawe and Ignacio Cadena, vista dell'installazione dall'alto; vista del modulo in movimento © photo: Abel Klainbaum; La Musidora by Hector Esrawe and Ignacio Cadena, Denver Art Museum, Denver, 2017 © photo: Hector Esrawe and Ignacio Cadena, dettaglio costruttivo; vista prospettica dell'installazione





'ANA ΓΚΗ 89.

NUOVA SERIE, GENNAIO 2020



Editoriale

Pierluigi Panza, Per due giornate dedicate a Marco Dezzi Bardeschi, **2**

Dialogo allo specchio nel doppio anniversario

Pierluigi Panza, Raffaello 500 & Piranesi 300: padri dell'antico, **3**; **Valerio Tolve**, Raffaello, la Villa e la 'Madama'. Il sogno per "le belle forme degli edifici", **15**

Minissi 100

Sandro Ranellucci, Franco Minissi, ripensare la museografia nel primo centenario: quelle macchine celibi per il restauro, **24**;

Chiara Dezzi Bardeschi, Giza (Egitto): la nave solare di Cheope, **30**

Musei, nuove esposizioni e territorio

Tiziano Aglieri Rinella, Nuovi musei tra metafora e forma significante, **33**; **Sandro Ranellucci**, Quasi un'architettura: "The Shed" a New York per esposizioni ed allestimenti, **38**; **Luca Orlandi**, Istanbul (Turchia): Le cucine del Sultano, **40**

Cultura del Moderno e inediti

Giovanni Comi, All'opposto. Due interventi sulle rovine di Hamar (Norvegia), **46**; **Silvia Bodei**, Forme del Moderno in Sudafrica: Hans Hallen e gli edifici dell'Howard College a Durban, **52**

Tecniche

Antonello Pagliuca, **Donato Gallo**, Pier Pasquale Trausi, L'industrializzazione dei sistemi di rivestimento: il Graticcio Stauss, **57**

Nuovi progetti e cantieri

Federico Calabrese, Brasile, Burle Marx restaurato. Il Terreiro de Jesus a Salvador de Bahia, **61**

Salvaguardia di un passato recente

Matilde Ferrari, Architettura commemorativa del socialismo in Jugoslavia, **64**; **Svenja Heißner**, **Julia Reuschenbach**, The Berlin Wall Foundation, **70**; **Simona Bravaglieri**, Conservare l'icona della Guerra Fredda: il Muro di Berlino, **70**

Costruire lo spazio pubblico

Laura Ricci, **Andrea Iacomoni**, Costruire lo spazio pubblico: un approccio sperimentale alla rigenerazione urbana, **75**; **Laura Ricci**, Spazio pubblico e rigenerazione urbana. Arte, identità, comunità tra rappresentazione e autorappresentazione, **76**; **Federica Dal Falco**, Arte e spazio pubblico. Il podio di Alfredo Pirri, **83**; **Alessandra Battisti**, **Luca Zevi**, Promozione della cultura e innovazione sociale per rigenerare lo spazio pubblico, **88**; **Andrea Iacomoni**, L'arte per la costruzione dello spazio pubblico, **92**; **Luca Ruzza**, L'Urban Theatre Experience di Roosergaarde. Nuovi processi di rigenerazione urbana, **96**; **Sabrina Lucibello**, Interdisciplinarietà per un design dello spazio pubblico più intelligente, responsabile e responsivo, **100**; **Carlo Martino**, **Vincenzo Maselli**, Mai più solo, mai più annoiato. Il gaming nello spatial design contemporaneo, **104**; **Giovanna Bianchi**, **Antonella Galassi**, From spaces to places. Costruire lo spazio pubblico nella città storica, **111**; **Serena Baiani**, Progettare per i luoghi, progettare nei luoghi. Un approccio interdisciplinare per rigenerare lo spazio pubblico, **116**

Didattica e ricerca

Helena Wangefelt Ström, **Simona Bravaglieri**, Heritage Politics and Identity, **121**; **Xingyu Mu**, Patrimonio e cultura 'tradizionale' cinese: una riflessione sugli apporti dell'occidente al restauro nella Cina odierna, **128**

Segnalazioni

Architettura e fotografia (M. Cozzi); Ricordo di **Antonio Monestiroli**, 1940-2019 (L. Monica);

Viareggio: la città nata dal mare (M.A. Giusti); Le due grammatiche di **Alois Riegl** (S. Scarocchia); The Age of art: esiti del convegno internazionale (V. Zingaro); Cera una volta e c'è... la voce della **pietra** (C. Pentassuglia); **LuBec 2019** (G. Polizzi); Un archivio-museo-laboratorio per l'**Abbazia di Valserena** a Parma (C. Quintelli); **Anthropocene** (F. Urbinati); **Murales urbani**, nuove generazioni (C.D.B.)

ISBN 978-889486990-3



9 788894 869903