

Innesti creativi in spazi industriali

Silvia Nigro *

Sinergia ¹.

Nello scenario urbano attuale, la città creativa rappresenta lo spazio intelligente tramite cui si deve dar risposta, attraverso una serie di strategie, alle esigenze di innovazione e trasformazione che le città, anche se di natura, *background* e dimensioni diverse richiedono. La declinazione città creativa assume significato definito a partire dal 2004, quando UNESCO, attraverso l'ideazione del programma *Creative cities* dà vita ad un *network* di 116 città che individuano nella creatività un motore strategico dello sviluppo economico e della rigenerazione urbana sostenibile.

Inserita all'interno dell'AGENDA 2030, la città creativa oggi non rappresenta più soltanto un tema di approfondimento e ricerca di sociologi ed economisti ma coinvolge attivamente pianificatori, architetti e urbanisti nonché chiama alla concretezza delle azioni gli amministratori delle città. Al seguito delle grandi capitali, anche le nuove capitali d' Europa si stanno reinventando, mettendosi in gioco, sapendo individuare le proprie peculiarità e ponendo al centro della loro visione una volontà di rigenerazione in chiave creativa. Così scriveva Peter Hall nel 1998 a proposito delle attività ricreative e culturali che gli uomini cercano nelle città: «*these agreeable activities may themselves become sources of income and of economic growth, may generates new industries of a kind never know to earlier, simples eras. Rich, affluent cultivated nations and cities can sell their virtue, beauty, philosophy, their art and their theatre to the rest of the world*» (Hall,1998)².

Le riflessioni sul tema e sul perché alcune città che sembravano disporre di ogni tipo di risorsa tecnologica non fossero mai decollate, non riuscendo ad attrarre il capitale umano, hanno portato nei primi anni del XXI sec., Richard Florida ad elaborare la Teoria delle tre T., secondo cui non basta la Tecnologia intesa in termini di innovazione e ricerca a lanciare una città rivoluzionandone la crescita sia economica che scientifica, ma sono necessarie altre due variabili: Talento e Tolleranza. Talento inteso sia in termini di elevata formazione che di capacità di innovare, di visualizzare un'idea e renderla concreta; Tolleranza come contesto sociale aperto, teso alla collaborazione verso un progetto comune. Infatti: «come ha detto benissimo - in *Verità e Metodo* - Hans Gadamer, la comprensione reciproca si ottiene con una *fusione di orizzonti*, orizzonti cognitivi, che vengono tracciati ed allargati accumulando esperienze di vita. La fusione che una comprensione richiede non può che essere la conseguenza di un'esperienza condivisa e non si può certo pensare di condividere un'esperienza senza condividere uno spazio» (Zygmunt Bauman)³.

Lo spazio a cui oggi miriamo non è solo una città in grado di attrarre creatività ma di generarla e di porla come *input* per lo sviluppo e la crescita economica. Una Città in cui Cultura, Comunicazione e Cooperazione (Carta, 2007) diventino gli elementi competitivi di

quel determinato Territorio, nella costruzione di una *sinergia* che veda come attori, ingegno e sensibilità collettiva degli abitanti, *creative milieu* locale (Tornqvist 1978) , struttura amministrativa ed individui afferenti alle diverse discipline coinvolte: una Cooperazione proattiva, orientata ad obiettivi comuni in cui la Cultura coincide con la storia e la geografia del luogo, con la sua memoria sociale, con il Talento inequivocabile; in cui la città *gateway* si fa promotrice di una Comunicazione intelligente, efficace, sostenibile e all'avanguardia basata sulla tecnologia della mobilità e dell'informazione, delle ecologie digitali, in grado di connettersi con gli abitanti, con gli utilizzatori temporali, con le altre realtà urbane e tesa alla coesione europea. La *città 3.0* applica le nuove tecnologie di comunicazione allo stesso sistema-città, rigenera i luoghi e potenzia infrastrutture e mezzi che determinano gli spostamenti; è una città in cui i tavoli rotondi di strutture amministrative, dei rappresentanti delle diverse discipline e delle varie creatività coinvolti, si confrontano e si orientano per la pianificazione strategica degli interventi attraverso Programmi Integrati. Questo è ciò che la creatività, intesa come motore di *genius loci*, innovazione tecnologica partecipata e in evoluzione, intelligenza e sensibilità umana, può fare per risolvere le problematiche della metropoli contemporanea. Tuttavia le città più dinamiche ed attrattive di questo tempo non sono soltanto le megalopoli ma, come già emerso dal rapporto *The City 600* del 2011 stilato dal McKinsey Global Institute, nel 2025 nei mercati più avanzati, entreranno in classifica 136 nuove *Middleweight cities* localizzate nei Paesi emergenti: «città detentrici di risorse culturali ed identitarie e capaci di metterle alla base non solo della creazione di nuova cultura, ma soprattutto della generazione di nuovi valori urbani» (Carta, 2010).

I casi studio analizzati riguardano la relazione che tre diverse città hanno tessuto con il tema della creatività e della riqualificazione architettonica e urbana, *rigenerando spazi pubblici e restituendo ai cittadini rinnovati luoghi della quotidianità*. A partire dalla percezione di caratteri emersi dalle *scene/grafie* urbane, dalla storia e dalla geografia dei quartieri, che si esprimono in memoria sociale, in relazioni, in processi di riqualificazione e che si concretizzano in scelte imprenditoriali a carattere culturale, si è dato vita in tutti e tre i casi, ad una serie di attività dal basso, il cui consumo ha definito la nascita di nuove economie urbane. Esse danno risposta a nuovi gusti e stili di vita ma, nascendo da caratteri intrinseci alla città - il *creative milieu* locale - trovano in essa profondo radicamento. Il potere di questi *innesti creativi*, come restituzione al sistema-città, è elevato. Lì dove si manifesta un vuoto urbano, tale non per assenza di costruito ma per assenza di linfa, e perciò meglio definibile come un *interrotto urbano*, si crea terreno fertile per l'accensione della miccia creativa. In pirotecnica, la miccia è la parte del dispositivo che innesca il dispositivo stesso; concetto alla base del potere di questi *quartieri post-moderni* che rigenerandosi, rigenerano le città, risolvendone problemi che vanno dalla riqualificazione di aree spesso tutelate dei centri storici europei, come nel caso-studio di Riga, capitale della Lettonia; al recupero di aree dismesse come nel caso-studio di Roma; alla più attuale rigenerazione di quartieri periferici come nel caso-studio di Varsavia. Il carattere che accomuna questi interventi, nonostante le diversità intrinseche ai luoghi, è relativa al fatto che gli elementi pulsanti creativi divengono occasione per la città di riappropriarsi, attraverso azioni sullo spazio pubblico, della città stessa.

città	abitanti	investimento	ha	innesto creativo						
				istruzione	cultura	media arts	musica	gastronomia	design	moda
Riga	0,7	pubblico UE + Amministrazione	2,5	●	●	●	●			
Roma	4,34	pubblico Amministrazione	8	●	●	●	○	○		
Varsavia	1,72	privato	15	●	●		●	●	●	

Tab. 1 - Città e tipologia di innesto ● presente ○ previsto

L' avventura del quartiere *Spīķeri* di Riga, collocato a sud del centro storico della città, inizia nel 2012 quando il Comune di Riga in collaborazione con l'Assessorato allo Sviluppo urbanistico, lancia la riqualificazione del complesso ormai in disuso dei Magazzini e del lungofiume Daugava, finanziato per l'85 % dal FESR, Fondo europeo di Sviluppo regionale. Il progetto di riqualificazione è frutto di un concorso internazionale, di incontri e seminari con i partecipanti ed i cittadini, promossi a partire dal 2005. Nell' aprile del 2012 viene indetta la gara d'appalto con apertura del cantiere di riqualificazione a partire dal settembre successivo.

La storia del distretto di *Maskavas Forštate* in cui sorge *Spīķeri*, è nota a partire dal XIV sec. e coincide con la seconda zona più antica dopo la città fortificata. Il quartiere è tristemente noto per essere stato trasformato, durante l'occupazione nazista della città, in un ghetto per gli Ebrei. I 58 Magazzini che originariamente componevano l'area, sorti a partire dal 1864, presentavano le stesse caratteristiche costruttive, muratura in mattoni rossi e strutture verticali lignee, sebbene fossero stati incaricati a diversi architetti, tutti di origine baltico-tedesca tra cui vale la pena ricordare *J. D. Felsko*, che lavorò sul piano regolatore della città a seguito della demolizione delle mura storiche. I Magazzini, originariamente asserviti all'area portuale, nel 1929 vengono in parte demoliti per la costruzione di *Krasta iela* e per lo sviluppo di quella che, dal 1926 con la costruzione del *Centrāltirgus*, il Mercato Centrale che ancora oggi primeggia come il più grande d'Europa, diverrà l'area della città dedicata al commercio. Nel 1997 il centro storico di Riga, l'area del *Centrāltirgus* fino al confine dell'isolato di *Spīķeri*, vengono iscritti nella *World Heritage List*.

In continuità con la storia del quartiere, il progetto *Spīķeri creative district* mira a rigenerare l'area industriale dismessa trasformandola in un polo culturale, educativo e ricreativo pubblico che propone industrie creative, ristoranti, uffici, il museo del Ghetto, una sala per Concerti ed il museo *Kim?*⁴. L'area rivitalizzata si configura come uno spazio pubblico dal carattere architettonico flessibile sebbene l'ambiente sia stato mantenuto quanto più autentico e fedele alle stratificazioni storiche accumulate nel corso dei secoli attrezzato anche di un parco giochi per bambini. Il potenziamento infrastrutturale è visibile nella ricostruzione del tunnel sotterraneo che da *Spīķeri* conduce sul lungofiume. La collina verde invece diviene strumento per l'abbattimento acustico dei rumori del traffico cittadino provenienti da *Krasta iela*, strada a scorrimento veloce al cui fianco si estende per 1,6 km la *promenade* sul lungofiume attrezzata di una nuova pista ciclabile, panchine e skate park. Il progetto realizzato è degli studi

di Architettura lettone *Arplan* e *A plus Architects* e rappresenta il progetto sullo spazio pubblico più significativo della città. Lo slancio urbanistico ha portato Riga ad essere nominata Capitale europea della Cultura 2014.



Photos credits: Spikeri creative district. Spikeri.lv

Varsavia, città dal passato tumultuoso, dalla ricostruzione fedele del tessuto storico dopo i bombardamenti che la videro rasa al suolo a seguito della II Guerra mondiale, oggi è una città propulsiva ed in pieno fermento non solo dal punto di vista edilizio ed in cui il potenziamento infrastrutturale finanziato dai Fondi di sviluppo europei l'ha resa una metropoli in cui la mobilità è all'avanguardia; una città che offre scenari urbani molto diversi a seconda dei quartieri ed in cui i contrasti non mancano: molta architettura sovietica è stata demolita, sostituita da edifici dai caratteri contemporanei espressione della società in evoluzione ma anche della speculazione edilizia. In un contesto urbano in cui non c'è mai stata una reale pianificazione, a seguito delle ingenti distruzioni causate dall'ultimo conflitto, i vuoti si sono trasformati in parchi e grandi viali verdi ed in cui il *PkiN*, il Palazzo della Cultura e della Scienza, donato alla città da Stalin e mai voluto dai varsaviani, si trova oggi a competere in altezza con i grattacieli contemporanei ed i palazzoni residenziali di scarsa qualità architettonica, conservandone ancora il primato così come dettato all'epoca della costruzione. Varsavia fa decisamente parte di quelle *Middleweight cities* citate nel rapporto *The City 600* che, in controtendenza rispetto a buona parte dell'Europa, in questi anni non ha conosciuto crisi: una città in cui gli investimenti esteri sono importanti e in cui la cultura, la creatività contemporanee e le generazioni più giovani sono collocate al centro del rinnovamento.



Il quartiere *Soho Factory* è situato in una delle aree più antiche della riva destra della Vistula, nel distretto di *Kamionek*, ed include luoghi storici e punti di riferimento importanti come lo Stabilimento Wedel, fabbrica di cioccolato più antica della Polonia, il parco Skaryszewski, le stazioni ferroviarie di Warszawa Wschodnia e di Stadion Narodowy, il teatro Powszechny, la Facoltà di Scienze sociali ed umanistiche e la sede dell'Orchestra sinfonica di Varsavia. Le prime informazioni su quest'area sono note a partire dal XI secolo, quando il distretto era il centro degli scambi commerciali e da cui si poteva attraversare la Vistula e giungere sulla riva sinistra del fiume. Kamionek divenne parte della città di Varsavia solo nel 1889 e l'attività prevalente era di carattere industriale tanto che nel 1939 il quartiere contava addirittura 42 fabbriche, principalmente legate alla metallurgia. Caduto in disuso negli ultimi decenni, il complesso è stato rilevato alcuni anni fa dall'attuale proprietario, che ne ha riconosciuto il potenziale e ha pensato di renderlo un luogo in cui si potesse esprimere la voce creativa di Varsavia, in accordo con le azioni con cui il governo polacco si è impegnato negli ultimi anni a portare l'investimento culturale del Pil nazionale in aumento del quasi il 50%.

Nel 2010 lo studio *Projekt Praga* è stato incaricato di intervenire sul sito, riprogettando il giardino centrale, che offre un facile accesso agli edifici circostanti, nonché la riqualificazione di un numero consistente di edifici interni al lotto. Le preesistenze avevanosubito degli interventi nel corso degli anni, spesso in maniera del tutto inappropriata ed il sito era rimasto chiuso ed abbandonato a lungo per cui l'importanza per la città di ri-aprire il complesso, sia praticamente attraverso delle aperture sulle facciate precedentemente chiuse, sia a livello figurativo con l'implementazione di nuove funzioni, era preponderante. Oggi Soho Factory ospita il Museo del Neon, dedicato alla conservazione delle insegne al neon del periodo della guerra fredda, e vari uffici, negozi, ristoranti e gallerie d'arte. Ospita eventi culturali negli spazi multifunzionali del complesso. Inoltre al fianco dei laboratori artigianali sorgono continuamente nuovi edifici secondo una pianificazione che consente di svolgere diverse attività e iniziative e che ha portato il luogo a divenire punto di riferimento ricreativo e culturale per la città.

Il Complesso industriale degli *Stabilimenti della Mattazione ed il Mercato del bestiame* in Roma vengono edificati tra il 1888 ed il 1891 dall'Architetto *G. Ersoch* a Testaccio, Il complesso in muratura rivestita da mattoni in cortina presenta strutture metalliche in ferro e ghisa inserite al suo interno, proponendo una soluzione di rottura rispetto alla tradizione delle capriate lignee. Il complesso ha nell'attenzione distributiva legata alla funzionalità e nella scelta di alcune tecnologie per la fluidità del lavoro, come carrucole, guidovie aeree ed armature per l'innalzamento del bestiame, degli elementi di forte innovazione. Nel 1975 l'attività di mattazione viene trasferita

al Prenestino, dando inizio ad un lungo periodo di dibattito su quale fosse la fase successiva del ciclo di vita del complesso. Si susseguirono per circa venti anni progetti, studi e proposte che videro avanzare, in un'ottica in cui la cultura della riqualificazione e del recupero era ancora prevalentemente assente, anche l'idea della demolizione che fu però abbandonata con l'imposizione del vincolo come bene archeologico industriale, posto dalla Soprintendenza. Negli anni, tra occupazioni più o meno autorizzate di parti marginali del Mattatoio che suggerivano *usi alternativi* del complesso e le varianti al P.R.G. per la definizione delle destinazioni d'uso, nel 1992 viene firmato un Accordo di Programma tra il Comune di Roma, proprietario dell'immobile, e l'Università di Roma Tre con cui alcuni padiglioni sarebbero stati adibiti a spazi per la didattica della facoltà di Architettura. Fu sicuramente un passo fondamentale per la storia dell'ex Mattatoio che però, già faceva emergere quella gestione non omogenea e non coordinata degli spazi.



Photos credits – Project Praga. Soho Factory - Warsaw

L'obiettivo dell'intervento sul complesso era *restituire* alla città uno spazio rifunzionalizzato per le arti, la cultura e la condivisione del sapere multidisciplinare e nello specifico inserire, secondo il Piano di utilizzazione, insediamenti universitari dell'Università di Roma Tre; attrezzature di istruzione a livello universitario dell'Accademia di Belle Arti; Laboratori di restauro delle Soprintendenze; attività espositive pubbliche nella figura del M.A.C.R.O.; un Centro di produzione multimediale e servizi compatibili in convenzione con tutte le realtà presenti; attrezzature e servizi culturali, assistenziali, ricreativi e associativi a

carattere locale tra cui un Centro anziani ed una Scuola di Musica; servizi pubblici e privati per ristorazione, oltre che aree verdi e spazi pubblici nel vuoto del Campo Boario. Nel 2000 viene approvato il progetto di riqualificazione in cui gli interventi che si sono susseguiti fino al 2011 erano incentrati principalmente su modifiche interne e sulla ricerca di un equilibrio attento tra intervento e conservazione e che hanno visto il successo di cantieri basati sulla tecnologia ambientale applicata al restauro del moderno. I soggetti coinvolti nel settore architettonico e progettuale furono gli studi *Ic-architettura* per l'Accademia di Belle Arti ed il M.A.C.R.O., il M.A.C.R.O. Pelanda con *Carmassi Studio di Architettura* e gli architetti S. Cordeschi e A. Pugliano, *Insula Architettura e Ingegneria*, in collaborazione con il Dipartimento di Scienze dell'Architettura di Roma Tre per le aree universitarie. In particolare la CAE nasce affrontando quel percorso *sinergico* che si è sviluppato attorno al Tavolo dell'Altra Economia, grazie al lavoro dell'Assessorato alle Politiche per le Periferie con l'obiettivo della promozione di un'Altra Economia che riguarda le pratiche del commercio equo e solidale, della finanza etica, del consumo critico, del turismo responsabile, del riuso e del riciclo dei materiali, delle energie rinnovabili e della mobilità sostenibile. Un progetto le cui finalità si sviluppavano su tre livelli: culturale, economico e sociale, con la volontà di porre al centro dei processi l'uomo e l'ambiente e la cui gestione coinvolge diverse entità.

Una nuova esperienza sta per coinvolgere Roma ed è l'avventura a cui è destinata l'area militare dell'8° Cerimant di Via Prenestina, straordinario esempio di archeologia industriale progettato da Pier Luigi Nervi, per cui il Ministero dei beni culturali ha stanziato 40 milioni di euro con obiettivo di rigenerazione come polo artistico e culturale. Da queste vicende progettuali emerge come un approccio inteso come *sinergia* di tecnologia, ecologia e creatività incida non solo sugli spazi in cui viviamo ma anche sui metodi e sul modo di rapportarsi agli strumenti ed alle discipline che intervengono ed attuano in definitiva le operazioni urbane. Il riuso, la riqualificazione e conseguentemente l'ideazione creativa di nuove funzioni da assegnare ai materiali in disuso e la ricerca di interventi flessibili, generano rinnovate parti di città che vengono restituite al sistema urbano e divengono luoghi di quotidianità per gli abitanti. La necessità di fare di queste esperienze, prassi consolidate è sempre più impellente: il risultato è raggiungibile solo nell'ottica di un'azione combinata e contemporanea del lavoro di amministratori, cittadini e professionisti sempre più orientati ad offrire soluzioni alla *città resiliente*: una città che non si accontenta di adattarsi ai cambiamenti ma che nel cambiare cerca in sé stessa la capacità di fornire nuove ed innovative risposte.



Note

¹ Sinergia, s. f. [dal gr. συνέργεια, der. di συνέργω «cooperare» (comp. di σύν «con, insieme» e έργω «operare, agire»)]. – Azione combinata e contemporanea, collaborazione, cooperazione di più elementi in una stessa attività, o per il raggiungimento di uno stesso scopo o risultato, che comporta un rendimento maggiore di quello ottenuto dai vari elementi separati – Vocabolario Treccani.

² Sir Peter Hall (1988). *Cities in Civilization*, New York, Pantheon Books.

³ Zygmunt Bauman (2005). *Fiducia e paura nelle città*, Milano, Bruno Mondadori.

⁴ *kas ir māksla?* - what is art?

Bibliografia

- Landry C. (2000), *The Creative City. A Toolkit for Urban Innovators*. London: Earthscan.
- Cupelloni L. (2001), *Il mattatoio di Testaccio a Roma. Metodi e strumenti per la riqualificazione del patrimonio architettonico*. Roma, Gangemi Editore.
- Florida R. (2002), *The rise of the creative class: And How it's transforming work, leisure, community and everyday life*.
New York, Basic Books.
- Comune di Roma (2003), *La città dell'altra economia. Uno spazio permanente per le iniziative economiche, eque, solidali ed eco-compatibili*. Roma.
- Florida R., Tinagli I. (2005), *L'Italia nell'Era creativa*, Rapporto di ricerca del Creativita Group Europe.
- Carta M. (2007), *Creative City. Dynamics, Innovations, Actions*, Barcelona.
- MIBACT Ufficio Studi (2009), *Libro bianco sulla creatività*. Università Bocconi Editore.
- Graeme L. Evans (2009), *From cultural quarters to creative clusters – creative spaces in the new city economy*.
Stockholm: Institute of Urban History.
- Carta M. (2011), *Creative City 3.0. Rigenerazione urbana e politiche di valorizzazione delle armature culturali in Citymorphosis. Politiche culturali per città che cambiano*. Firenze, Giunti.
- Lambertini A. (2013), *Urban beauty! Luoghi prossimi e pratiche di resistenza estetica*. Bologna, Editrice Compositori.
- Carta M. (2014), *Re-cycling Urbanism: indizi e orizzonti*, On/Off magazine.
- AR Architetti Roma n° 112 (2015), *Ex Mattatoio di Testaccio: analisi storica e riflessioni sulla gestione*, Bologna, Centauro S.R.L.

Sitografia

- www.spikeri.lv
- www.sohofactory.pl
- www.cittadellaltraeconomia.org

* Architetto