An aerial photograph of Rome, Italy, showing a dense urban grid. A bright green line traces a path through the city, highlighting a specific area of interest. The path starts in the upper left, moves south, then east, then south again, and finally east towards the right edge of the frame. The highlighted area includes a mix of residential buildings, green spaces, and what appears to be a river or canal. The rest of the city is shown in a grayscale or muted color palette.

# UnLost TERRITORIES

**Ricostruire la periferia a Roma architettura e società nei territori abbandonati**

Progetti della cattedra di Progettazione Architettonica e Urbana Facoltà di Architettura "Sapienza" Università di Roma prof. arch. Antonino Saggio 2016-2019





# **UnLost Territories**

## **Ricostruire la periferia a Roma**

### **Architettura e società nei territori abbandonati**

Progetti della cattedra di Progettazione Architettonica e Urbana  
Facoltà di Architettura "Sapienza" Università di Roma  
prof. arch. Antonino Saggio  
2016-2019

A cura di:  
Antonino Saggio e Gaetano De Francesco

Comitato scientifico:  
Alessandra Capuano, Orazio Carpenzano, Anna Maria Giovenale



[www.lulu.com/ITools](http://www.lulu.com/ITools)

*UnLost Territories Ricostruire la periferia a Roma architettura e società nei territori abbandonati.*  
*Progetti della cattedra di Progettazione Architettonica e Urbana Facoltà di Architettura "Sapienza"*  
*Università di Roma prof. arch. Antonino Saggio*

A cura di: Antonino Saggio e Gaetano De Francesco

Seconda edizione gennaio 2020

ISBN: 978-0-244-84344-1

Editore Lulu.com: Raleigh, USA

Alle attività progettuali e di ricerca hanno partecipato in qualità di assistenti alla didattica i dottori di ricerca Gaetano De Francesco, Gabriele Stancato, Valerio Perna, Matteo Baldissara e i dottorandi di ricerca Selenia Marinelli e Andrea Ariano.

Progetto UnLost Territories: <http://www.arc1.uniroma1.it/saggio/UNLost/>

Il lavoro si avvale dell'assegno n6/2008 per lo svolgimento di attività di ricerca di categoria B - Tipologia II, della durata di 1 anno dal titolo: *Auto-costruzione e 3d printing nella promozione, prototipazione e realizzazione di una rete di micro-architettura per contesti marginali, periferici ed emergenziali nella zona est lungo la via Prenestina a Roma nell'ambito del lavoro di cattedra UnLost Territories ovvero lungo le aree limitrofe al fiume Tevere nel lavoro di cattedra Tevere cavo*, per il settore scientifico disciplinare ICAR 14, presso il Dipartimento di Architettura e Progetto "Sapienza" Università di Roma, attribuito al professore Antonino Saggio e di cui è risultato vincitore l'architetto dottore di ricerca Gaetano De Francesco.



# Indice

Il progetto urbano UnLost Territories nella periferia orientale di Roma <i>di Antonino Saggio</i>	p. 6
UnLost Line: una infrastruttura multitasking per Roma <i>di Gaetano De Francesco</i>	p. 20
UnLost Line: caratteristiche e cronoprogramma <i>di Silvia Primavera</i>	p. 30
In principio l'occupAzione: la nascita di una fabbrica dove abitare l'arte <i>di Selenia Marinelli</i>	p. 34
Il mondo fuori le mura: una lettura del settore urbano di UnLost Territories <i>di Giulia Cervini</i>	p. 42
UnLost 2030: un viaggio in una città trasformata <i>di Gaetano De Francesco, Antonino Saggio</i>	p. 48

## UnLost Line

Pixel multitasking Antonio Bianchi, Sara Trifi	p. 56	Save IT - Print IT Benedetta Serchi, Francesca Sabellico, Mirko Sciarroni	p. 68
Ping Pollution Tree Alessandra Antonini, Alessandro Franzini	p. 58	Sinapsi Maria Chiara Libertucci, Irene Turchetti	p. 70
Nodeon Marco Falasca, Nicola Nobile, Rocco Nervi	p. 60	Smart Education Chiara Gai, Stella Fratini	p. 72
Spread the Wave Claudia Biancareddu, Enza Iadarola	p. 62	Linescape Marco Falasca, Nicola Nobile, Rocco Nervi	p. 74
Flowing Lines Leonardo Bordoni, Silvia Lo Basso	p. 64	Joining Patches Andrea Ariano	p. 76
Electro Colour Gram Annalisa Farano, Mara Fiore	p. 66		

Il gioco come pratica rigenerativa. Strategie ludiche per operazioni di riattivazione urbana  
di *Valerio Perna* p. 78

## UnLost Territories

CAMP_US Silvia Primavera	p. 92	Jazz on tree Marco Lattaro	p. 132
Tecnopolo Phoenix Chiara Gai	p. 96	Accordi d'umore Clarissa Anelli	p. 134
Sport Tech Savina Leggieri	p. 100	Photo-Art place Danilo Caiazzo	p. 136
Babel Tower Savina Leggieri, Giulliana Giorgi, Laura Polli	p. 104	Why not dog Matteo Germani	p. 138
Melting s.Pot Manuela Seu	p. 106	Lo scarto che prende forma Federica Feudi	p. 140
Tree ART/station Alessandro Spaccesi	p. 110	LESSbarre Federica Badini	p. 142
Lighthouse Claudia Biancareddu	p. 114	BioTech FooDiversity Maria Sole Beltrotti	p. 144
Hostel COM Tiziano Tamburri	p. 118	ID-LAB Fabio Annicchiarico	p. 146
Needles Federica Aridon	p. 122	Rigen/(&(co) Gene Pietro Archibe	p. 148
CAM Seonghwan Lee	p. 124	Underome Alberto Bodo di Albaretto	p. 150
Pallet Design Giorgia Belmonte	p. 126	Hostelworld Alessandra Bernabei	p. 152
Il gusto del globo Agnese Bernabè	p. 128	SAVE-LIFE Carmine Boffa	p. 154
Odin Space Giuseppe Bini	p. 130	The blade of grass Beatrice Angeloni	p. 156

Mignon p. 157  
Priscilla Antinori Avila

Urban Reef p. 158  
Giulia Anselmi

Start to work for autism p. 159  
Ilaria Antiri

Techlab p. 160  
Francesco Calabretti

Rhythmic around p. 161  
Michela Bardelli

UnLost Territories Atlas: quarantotto aree centosei progetti p. 162  
*di Andrea Ariano*

**Riferimenti bibliografici e sitografia** p. 168







## Il progetto urbano UnLost Territories nella periferia orientale di Roma

di Antonino Saggio

Non ero sicuro che la parola “UnLost” esistesse veramente in inglese. Invece sì. Secondo il dizionario Collins vuol dire: 1. *not lost, retained* (cioè non perduto, conservato) e 2. *found or regained after having been lost* (cioè trovato o riguadagnato dopo essere stato perduto).

Quello che volevo dire era proprio il primo significato “Non perso”. Il titolo del progetto urbano che ci accingiamo a discutere vuol dire quindi “Territori non persi, non perduti” da cui la titolazione di questo libro, che speriamo non vi appaia adesso troppo criptica: *UnLost Territories: Ricostruire la periferia a Roma Architettura e società nei territori abbandonati*.

Sono territori nella estrema periferia orientale della città nel VII e VIII Municipio, verso il raccordo anulare. Sono localizzati in un cuneo tra l’Aniene a nord, la via Casilina a sud e la Prenestina come asse mediano. Ad una conoscenza superficiale, questi territori possono veramente apparire lontani da una possibilità di recupero se si utilizzano le categorie tradizionali del progetto urbano. Ma non sono niente affatto “persi” se si opera invece con categorie nuove - come diverse realtà del sud America, a partire dal caso di Medellín, insegnano - in questo caso diventano territori da riconquistare alla vita della città. Bisogna continuare a studiare ipotesi e creare orizzonti di senso anche se la nostra stessa città nei pochi anni dall’i-

*nITro Group, TreeIT 2.0, MAAM Museo dell’Altro e dell’Altrove Metropoliz, Roma, 2015*

nizio del progetto nel 2016 ad oggi non è certo migliorata.

Avevo in testa una seconda idea pensando al titolo “UnLost”. Non sono solo i territori “non persi”, ma anche la nostra stessa azione culturale e didattica, la nostra piccola battaglia non è affatto persa.

Io stesso, i dottorandi e gli assistenti, i laureandi e gli studenti che vi hanno partecipato pensiamo che le energie profuse emergeranno nelle storie singole e collettive, negli studi degli altri e chissà anche nelle idee di associazioni, gruppi e persone con cui abbiamo cercato di interloquire in questi anni.

Siamo arrivati ad UnLost dopo circa vent’anni di lavoro sulla città di Roma. E vale la pena ripercorrere le esperienze ed il lavoro compiuto sia per dare a chi studia la progettazione architettonica e urbana la possibilità di allineare i contributi, sia per seguire i cambiamenti di questa città. Dividerei questo percorso in quattro fasi che corrispondono ciascuna anche ad un progetto urbano che ha sempre coinvolto molte decine di persone e che è sempre stato raccolto in un libro.

### **Roma a venire**

La prima fase va dal 2000 al 2006. La abbiamo chiamata *Roma a venire*<sup>1</sup> e abbiamo cercato di capire come Roma potesse adeguarsi alle grandi sfide che la società dell’informazione poneva in atto in tutto il mondo. Il tema era il passaggio da una città pensata attraverso i parametri del modello industriale a quelli della città dell’informa-

zione. Questi cambiamenti presupponevano per l’architettura e l’urbanistica un modello più integrato di funzioni in opposizione all’idea di zoning monofunzionale. L’idea del mix funzionale si articolava naturalmente sia nei settori della città, sia nei programmi degli edifici che erano sempre pensati in una miscela di funzioni tra loro interagenti. Tutti i nostri progetti si muovevano (una caratteristica che rimane costante in UnLost Territories) su cinque attività - le abbiamo definite *living, creating, exchanging, rebuilding nature e infrastructuring* - ed erano pensati per l’economia privata, ma con una forte supervisione degli interessi collettivi. Da una parte prevedevano la compresenza di attività residenziali, di lavoro e di commercio e dall’altra dovevano raggiungere due finalità fondamentali: l’una che potesse ridare “naturalità” e consapevolezza verso l’ambiente alla città (*rebuiding nature*) e l’altra che le articolazioni planimetriche e volumetriche dell’edificio lo rendessero un protagonista nella morfologia degli spazi pubblici della città (*infrastructuring*). Non volevano essere dunque “architettura bottiglie su un vassoio”, ma “edifici rete” che intessevano relazioni e sviluppavano giaciture e permeabilità con l’intorno. Si dovevano alimentare dalla vita della città e allo stesso tempo le dovevano iniettare una nuova vita.

Un’arma fondamentale per arrivare a questi scopi era la “driving force”: ogni progetto si basava su una specifica attività “caratterizzante” che orientava lo specifico programma di mixité e si sintonizzava con l’emergere di nuovi bisogni e di nuove opportunità nella società contemporanea. La driving force permetteva anche di comunicare il carattere propulsivo e spesso innovativo del progetto in maniera efficace e sintetica inserendosi nel

<sup>1</sup> *Roma a venire: progetti per una nuova città dell’informazione e della storia viva*, a cura di Antonino Saggio e Scanner@nITro, Aracne, Roma 2009. Pagina dedicata: <http://www.arc1.uniroma1.it/saggio/roma/>

grande mondo narrativo contemporaneo (story telling).

Di progetti di mixité che possono essere raccontati anche in relazione al loro programma innovativo ne abbiamo decine. Da un Museo per l'opera borrominiana a un Centro per gli sport estremi, da Stazioni multimodali integrate a parchi urbani a Centri per la comunità europea, da Sistemi della mobilità ciclistica a Media center, tutti con un mix funzionale e una forte idea catalizzante.

Nel libro già citato *Roma\_a\_venire* dividemmo il volume in dieci sezioni: "La città dei trasporti", "La città delle reti", "La città della residualità", ed ogni sezione era introdotta da un progetto effettivamente realizzato in una città europea. A dimostrazione che non si sognava, che le città del mondo si muovevano in quella direzione e che Roma doveva sbrigararsi.

### **Urban voids**

In realtà Roma non si mosse per nulla, anzi nella seconda metà degli anni Duemila nacquero la Città del vuoto o la nuova Fiera di Roma e si moltiplicarono opere grandi, medie e piccole non finite o abbandonate. La forbice tra Roma e le altre città invece di avvicinarsi si divaricava sempre più. Mentre Milano risorgeva, Roma affondava. In questo quadro cominciammo ad interessarci sempre più ai cosiddetti "urban voids", i vuoti urbani. Iniziando dai benzinai abbandonati, scoprimmo successivamente molte categorie di ambiti urbani dismessi, dai numerosi cinema a vaste aree industriali e artigianali. Sono i terreni effettivamente marroni (le cosiddette *brown areas* in inglese), spesso nei pressi di infrastrutture ferroviarie o viadotti o svincoli, sino ad una miriade di veri e propri buchi vuoti rimasti come impigliati nella città.

Questo campo di interesse segna il secondo lavoro che va dal 2006 al 2009 e che si è concentrato appunto sui vuoti urbani

Ecco come ci siamo organizzati per procedere. Ed è stata una rivoluzione permessa dal Web 2.0. Abbiamo mappato una vasta area della città tra il parco dell'Appia Antica e il parco di Centocelle. Abbiamo trovato più di cinquanta vuoti urbani: non solo edifici dismessi, ma anche lotti derelitti e mai edificati, situazioni residuali e una vera e propria ferrovia abbandonata. Queste aree sono state tutte taggate e inserite in una nostra mappa tematica in Google map. Successivamente abbiamo attivato diverse centinaia tra studenti, laureandi e dottorandi, lasciando libero ciascuno di proporre per queste aree un progetto di mixité, sulla falsariga di quelli descritti precedentemente. Ciascun vuoto urbano aveva un blog ad esso collegato che conteneva i link ai blog degli studenti. Mentre ai tempi di *Roma\_a\_venire* non esistevano neanche gli smartphone, il blog era diventato lo strumento per sviluppare alleanze, compartecipazioni e per cercare possibili "committenti". A quasi ogni progetto si affiancava così un cliente concreto con il quale il laureando o lo studente instaurava una negoziazione sia di merito - negli aspetti organizzativi e funzionali - che di metodo. Nacquero molte proposte che sarebbero potute essere, in condizioni normali, utili alla città. Il libro si chiamò *Urban Voids*.<sup>2</sup> Naturalmente organizzammo convegni con amministratori e referenti, mostre e ci fu

<sup>2</sup> *Urban voids: strategie e nuove partnership per progetti sostenibili nella città di Roma* a cura di M. Moccia e V. Ballini, Lulu, Raleigh 2010. Pagina dedicata: [bit.ly/35y1i1](http://bit.ly/35y1i1).



attenzione della stampa e una volta fummo invitati anche alla Camera dei deputati per parlare di questa strategia. Conoscemmo così altri che si muovevano su idee simili in Italia e in particolare l'esperienza dei "Bollenti spiriti", l'organizzazione della regione Puglia per promuovere iniziative e progetti dell'imprenditoria giovanile. Illustrammo vari progetti, da piccoli Campus di ricerca antropologica calati in prossimità di campi nomadi, a Unità low cost e alta adattabilità, da Mercati regionali basati sul vuoto a rendere a Banche del tempo, da Sistemi per campeggiatori urbani a Progetti di servizi in complessi residenziali pubblici già esistenti.

### **Urban Green Line**

Completato questo lavoro ci muovemmo su un'altra idea che naturalmente si integrava alle precedenti e le spostava ad un livello più complesso: si basava sul concetto di infrastruttura. La riflessione cui eravamo arrivati può essere così sintetizzata. Lo sviluppo è da sempre legato alla presenza delle infrastrutture. Come è noto a tutti, la grande espansione della città industriale è stata possibile grazie alle infrastrutture ferroviarie, prima, e stradali poi. Queste infrastrutture "idealmente" si espandevano all'infinito - alla conquista del "far" west - e presupponevano una crescita costante della metropoli. Naturalmente a questa idea di infrastrutture sono stati legati due fenomeni di cui nei decenni recenti si è sempre più presa coscienza: il primo è il consumo progressivo di suolo agricolo (l'Italia in Europa e Roma in Italia ne hanno il negativo primato) e il secondo - al primo strettamente collegato - è l'abbandono di sempre più aree dentro le maglie della città. L'aumento esponenziale dei vuoti urbani adesso appariva come un

effetto collaterale dell'espansione. Si abbandona la storica Fiera di Roma, per costruire la nuova e distruggere di conseguenza una trentina di ettari vicino al mare!

Ma come fare ad attivare realmente interessi e interventi "dentro" la città costruita e frenare l'erosione del suolo all'esterno? La risposta è: *di nuovo con le infrastrutture, ma con infrastrutture dentro la città esistente! Non infrastrutture per l'espansione, ma infrastrutture per il recupero, la rivalutazione e la densificazione dell'esistente.*

La formula che progressivamente abbiamo creato è stata "infrastrutture di nuova generazione per invertire la direzione dello sviluppo." Ora cosa vuol dire "infrastrutture di nuova generazione"? Vuol dire che queste infrastrutture devono aderire a cinque fondamentali principi. Innanzitutto devono essere, al contrario delle precedenti, Multitasking e cioè fare più cose simultaneamente, devono proporre dei Sistemi verdi nella città esistente, poi devono sviluppare Sistemi di mobilità adeguati, alternativi ed intelligenti, poi devono entrare in stretto contatto con i Processi tecnologici per una città legata all'informazione e infine devono attivare un Ruolo civico galvanizzante per la cittadinanza. Avete presente il ruolo delle Stazioni dell'arte nella metropolitana di Napoli?

Dal 2010 al 2012 abbiamo lavorato su questi temi proponendo la *Urban Green Line*<sup>3</sup>, un sistema basato su questi principi che creava un anello tranviario, ma appunto che era contemporaneamente Multitasking, e che attivava quei principi ecologici, informativi e civici e quella

<sup>3</sup> *Urban Green Line: progetti sistemici per una infrastruttura ecologica a Roma* a cura di Rosetta Angelini, Gaetano de Francesco, Lulu, Raleigh 2012. Pagina dedicata: [www.arc1.uniroma1.it/saggio/ugl/](http://www.arc1.uniroma1.it/saggio/ugl/)



mobilità di qualità cui abbiamo fatto cenno. Abbiamo disegnato con cura i tracciati all'interno degli assi stradali esistenti, rivitalizzato il tratto di ferrovia abbandonata sotto il parco di Centocelle, progettato con attenzione uno scavalco a ponte alla fine di via Nocera Umbra (tra l'altro previsto dal piano regolatore del 1964 e mai realizzato). Lungo questo tracciato abbiamo disegnato decine di progetti che in diverso modo traevano vantaggio ed erano alimentati dalla nuova infrastruttura. Abbiamo previsto il Ridisegno del parco di Centocelle, proposto la Valorizzazione della area del tempio di Sant'Elena, ideato un Museo del tram nella ferrovia abbandonata, progettato un Centro per la cultura del riciclo servito la notte da cargo tram, previste scuole, complessi di co-housing e centri di artigianato multietnico.

Anche in questo caso abbiamo realizzato molteplici pubblicazioni tra cui un numero monografico in tre lingue di una rivista internazionale - *l'Arca*<sup>4</sup> - e organizzato insieme all'Accademia Americana su questo tema un convegno in Campidoglio e uno all'Acquario Romano con l'Ordine degli Architetti di Roma.

#### **Tevere cavo**

Dal 2013 al 2018 il tema dell'infrastrutture si è spostato dalle periferie dell'Appio Latino al fiume Tevere. Abbiamo chiamato il progetto *Tevere cavo* in memoria della grande operazione sistemica, ecologica e simbolica delle vie

4 Antonino Saggio "Urban Green Line. An Ecologic Infrastructure between Past and Future" *l'Arca*, n. 278, Marzo. In questo numero de *l'Arca* di cui sono stato *guest editor* sono proposti contemporaneamente una ventina di progetti del progetto Urban green line.

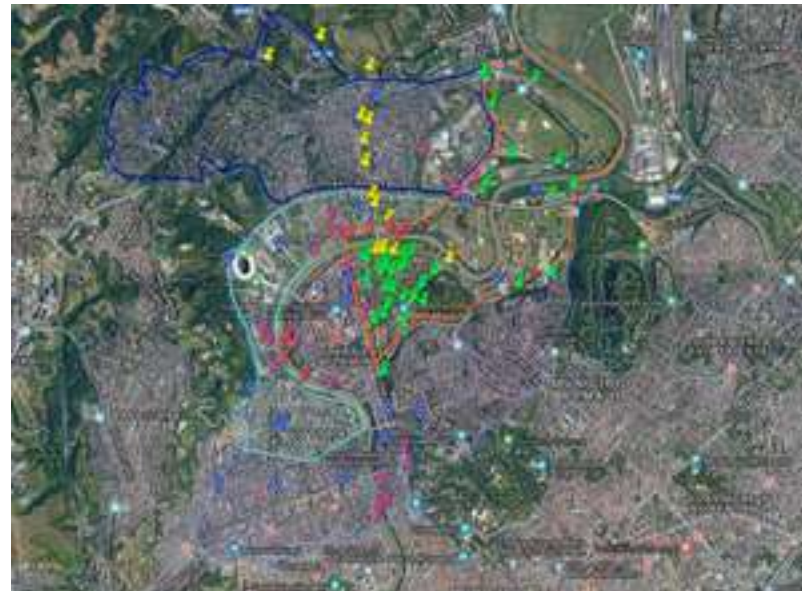


Mappa Google e vista a volo d'uccello del progetto *Urban Green Line*, 2013 (vista elaborata da nITro Group)

cave o tagliate etrusche. In questo caso è il Tevere stesso che diventa “una infrastruttura per invertire la direzione dello sviluppo”. Abbiamo lavorato sul tratto da piazza del Popolo alla diga di Castel Giubileo con lo stesso metodo: mappatura, clienti, mixité e redatto molte decine di progetti. Alcuni sono molto innovativi: da nuove modalità di Carcere per madri con figli a Parchi urbani per lo sviluppo della sostenibilità, da Stazioni e snodi multimediali a Laboratori per il trattamento delle acque del Tevere fino a Centri per lo sviluppo delle nuove tecnologie, da Sistemi diffusi di riappropriazione urbana delle sponde sino a un parco ecologico sotto il viadotto di Corso Francia che è anche stazione di una mai finita Metro C. Parallelamente per illustrare i portati teorici e mostrare gli esempi concreti, ho scritto una decina di articoli su *L'Architetto*<sup>5</sup> che parola chiave per parola chiave (*multitasking, green systems, information technology foam, slowscape, citizenship*) illustrano con esempi realizzati nel panorama internazionale esistente la forza concreta di questi principi. Avete presente la High line e ora la Low Line o il Brooklyn park bridge a New York? Oppure le operazioni messe in atto sulla Senna a Parigi o lo strabiliante progetto per lo Cheonggyecheon a Seoul? Oppure l'ancora più efficace progetto lungo il Rio Manzanares a Madrid, per non parlare dei progetti anche dal basso che stanno prendendo forma a Berlino? Sono tutti progetti che dimostrano che bisogna creare infrastrutture nella città esistente se

5 Vi si accede dalla pagina web già citata [www.arc1.uniroma1.it/saggio/teverecavo/](http://www.arc1.uniroma1.it/saggio/teverecavo/)

*Vista a volo d'uccello e mappa Google del progetto Tevere Cavo, 2017 (vista elaborata da Livia Cavallo e Valerio Perna)*





vogliamo invertire la direzione dello sviluppo. Sogniamo? Guardate il progetto e il libro *Tevere cavo*<sup>6</sup>.

### **La nascita di UnLost Territories**

Queste idee e questi metodi di lavoro rientrano tutti in gioco nel progetto urbano presentato in questo volume, ma non ci sarebbe UnLost Territories senza Museo dell'Altro e dell'Altrove di Metropoliz. Ma andiamo con ordine. Innanzitutto, pur conoscendo Giorgio De Finis nella sua attività di curatore alla Casa dell'Architettura di Roma, la prima volta che ho sentito parlare del MAAM è stato all'Accademia Americana sul Gianicolo, di cui sono Advisor: alcuni borsisti stavano appunto ideando un progetto in una delle aree esterne alla grande fabbrica occupata. Poco dopo, o quasi contemporaneamente, un artista che stimo molto e che si chiama Giovanna De Sanctis Ricciardone mi mise sull'avviso e mi disse che la più vitale esperienza a Roma nel campo dell'arte si trovava laggiù, nell'estrema periferia della città, sulla Prenestina.

Ero quindi consapevole della rilevanza dell'invito rivolto a nITro per creare un'opera di architettura dentro il MAAM. nITro ([nitrosaggio.altervista.org](http://nitrosaggio.altervista.org)) è l'acronimo di New Information Technology Research Office, un gruppo che avevo fondato con architetti che si erano formati con me e che si occupava dell'impatto dell'informatica nell'architettura con varie attività tra cui l'edizione di una propria webzine "On/Off" ([onoffmagazine.com](http://onoffmagazine.com)).

L'invito di Giorgio era stato stimolato dalla amici-

zia tra Michela Pierlorenzi, sua collaboratrice al MAAM, e Valerio Galeone di nITro. Il gruppo nITro ci pensò e progressivamente prese forma una nuova iterazione del progetto TreeIT: la localizzazione era in uno dei principali ambiti del MAAM, caratterizzata da rilevantissime opere tra cui L.U.N.A (luogo urbano non abitato) di Massimo De Giovanni. Il nostro progetto prevedeva una pedana, sficcata nello spazio che era oggetto estetico in sé, ma anche rampa per il gioco, struttura per la seduta, catalizzatore di eventi. Fu usata per molti mesi nel MAAM e diventò centro di attrazione per concerti e spettacoli e per pattinate e biciclettate dei piccoli residenti. Il lavoro che ha portato all'ideazione e alla costruzione di TreeIT si devono primariamente all'energia di Valerio e alla ferma volontà di Michela, ma anche molti altri membri del gruppo nITro parteciparono all'ideazione e alla costruzione. Scrisi che "se Milano presenta il gold di Fondazione Prada, a Roma, nell'ex salumificio Fiorucci occupato da etnie diverse, ha preso vita la straordinaria miscela di Metropoliz un chiaro esempio di mixité. Si sono modificati a poco a poco spazi derelitti in abitazioni decenti e in spazi comunitari e centinaia di artisti hanno donato opere spesso straordinarie con un lavoro volontario ed entusiasta. Libri, cataloghi, articoli, trasmissioni televisive, un dettagliato film intervista ha accompagnato negli anni questa realtà e ora c'è anche TreeIT. L'installazione è tra le prime che lavora dentro il MAAM su relazioni spaziali e non solo estetiche, interviene cioè sullo spazio e sulle sue connessioni con gli usi con le armi dell'architettura. La rampa di TreeIT zigzaga tra i pilastri di un grande capannone, ma sembra essere sempre stata lì. I bambini se la sono presa: un oggetto multitasking, un piccolo catalizzatore."

<sup>6</sup> "Tevere cavo una infrastruttura di nuova generazione per Roma tra passato e futuro" a cura di Gaetano de Francesco Antonino Saggio, Lulu, Raleigh 2018 terza edizione. Pagina dedicata: [www.arc1.uniroma1.it/saggio/teverecavo/](http://www.arc1.uniroma1.it/saggio/teverecavo/)

### **Pensieri Nuovi**

L'esperienza della realizzazione di TreeIT, la frequentazione diretta di Giorgio De Finis e di Michela Pierlorenzi, la partecipazione ad incontri, l'entusiasmo dei membri del gruppo nITro, mi misero progressivamente in crisi. Cominciavo a pensare a come l'intera esperienza di Metropoliz, di cui il MAAM era la componente catalizzante, potesse entrare ad alimentare un mio nuovo pensiero progettuale sulla città.

Nel febbraio del 2016 feci il salto e chiamai il nuovo progetto urbano, come ormai sapete benissimo, "UnLost Territories". Naturalmente si trattava dell'embrione dell'idea che progressivamente illustreremo nell'intero libro.

Mi scuso con il lettore, ma aprire tutte le componenti di questo salto, richiede una certa pazienza. Il primo aspetto che vedremo è di carattere organizzativo, il secondo è di carattere metodologico e il terzo riguarda i contenuti.

*nITro Group, TreeIT 2.0, MAAM Museo dell'Altro e dell'Altrove Metropoliz, Roma, 2015*



### **Organizzazione di UnLost**

Innanzitutto si trattava di muovere tutto il lavoro della mia cattedra in Progettazione architettonica e urbana a “Sapienza” Facoltà di Architettura, Dipartimento di Architettura e Progetto, dal settore della città lungo il Tevere, nella zona nord della capitale, alla parte opposta. Si trattava anche di sostituire una condizione relativamente consolidata come quelle dell’ansa olimpica per una situazione di ben più marcate criticità sociali e urbane. Un aspetto caratterizzante anche di UnLost Territories, come dei precedenti progetti, è che “ognuno fa il suo”: il docente insegna, gli assistenti assistono, i dottorandi ricercano, gli studenti architetti che sono gli attori principali, progettano, i laureandi si concentrano su complesse e articolate tesi di laurea che di volta in volta approfondiscono la stessa natura del progetto collettivo. Usiamo solo molto marginalmente e quasi per nulla denari pubblici e anche le pubblicazioni sono “on demand”, sia in cartaceo distribuite da Amazon, che in formato elettronico. Ma siccome ognuno fa quello che è chiamato a fare nel proprio ruolo, lo fa con passione, “convergendo” su un tema, sulla sua filosofia, sui principi e sui metodi.

### **Il Metodo**

Come ci siamo mossi? Innanzitutto abbiamo mappato Metropoliz, o meglio le sue aree interne ed esterne, suscettibili di nuovi azioni progettuali. Questa mappa fu creata naturalmente in consultazione con Giorgio e Michela e attraverso ripetute visite e campagne fotografiche dei due laureandi Michele Spano e Manuela Seu. Furono individuati 22 spot “rossi” dentro Metropoliz (si intende per Metropoliz tanto l’area del MAAM propriamente detto,

quante le molte strutture e spazi esterni, ma tutti nel grande recinto della ex fabbrica Fiorucci) per indicare situazioni per possibili interventi, in un certo senso assimilabili a TreeIT. Luoghi dove era possibile far intervenire l’architettura con micro azioni spaziali che “trasformassero la crisi in valore”, come direbbe Bruno Zevi. L’ambito in cui queste azioni si svilupparono è stato principalmente il corso di ITCaad al quinto anno. Nel luglio del 2016 presentammo pubblicamente a Giorgio De Finis e ad altri esperti alcuni esiti ([goo.gl/fAA3g0](http://goo.gl/fAA3g0)). In questa logica per esempio abbiamo immaginato che prima o poi avremmo avuto la forza di realizzare Reciprocal 3.0 (p. 78). Si tratta di una struttura parametrica leggera che si costruisce con alcune centinaia di aste in pvc di un metro ciascuna. L’esito è un padiglione di andamento organico che si innesta nei diversi luoghi accentuandone alcune caratteristiche poco sfruttate. La tecnologia informatica non interviene solo rendendo “site specific” la struttura, ma ottimizzando staticamente le forze specifiche tra le aste e sovrapponendo altri sistemi interattivi che permettono di interagire con l’intorno che diviene un grande strumento musicale e performativo. Lo avevamo già fatto due volte: nel 2016 a Gioiosa Marea in Sicilia ([goo.gl/Us1awF](http://goo.gl/Us1awF)) e al Cubo festival di Ronciglione nel Lazio ([goo.gl/c5cQSS](http://goo.gl/c5cQSS)).

### **Nei territori UnLost**

Il secondo step è avvenuto nel 2017 ed è cominciato estendendo il processo di mappatura fuori da Metropoliz. Grazie al lavoro iniziato dalla laureanda Silvia Primavera e la collaborazione di altri studenti, sono state mappate 44 aree (oggi sono diventate 70). Il lavoro di mappatura è stato compiuto con l’individuazione di aree abbandonate,



sottoutilizzate e appartenenti alle grandi categorie dei re-  
litti o dei vuoti urbani. Come avevamo già fatto nei recenti  
progetti, alla mappa google che si può esaminare da qui  
([goo.gl/znt2L6](http://goo.gl/znt2L6)) è stato collegato un blog ([unlostterritories.blogspot.it](http://unlostterritories.blogspot.it)) i cui singoli post, oltre a contenere una piccola  
selezione fotografica e planimetrica, contengono i progetti  
che negli anni sono stati condotti su ciascuna area. All'in-  
terno di queste mappe hanno operato gli studenti architetti,  
definendo per ciascuna area un programma specifico, svi-  
luppando una negoziazione con un cliente individuato nella  
comunità e sviluppando un progetto credibile e realistico,  
quanto innovativo.

Le aree mappate "idealmente" si irradiano a partire da  
Metropoliz che ne costituisce il centro simbolico se non  
fisico.



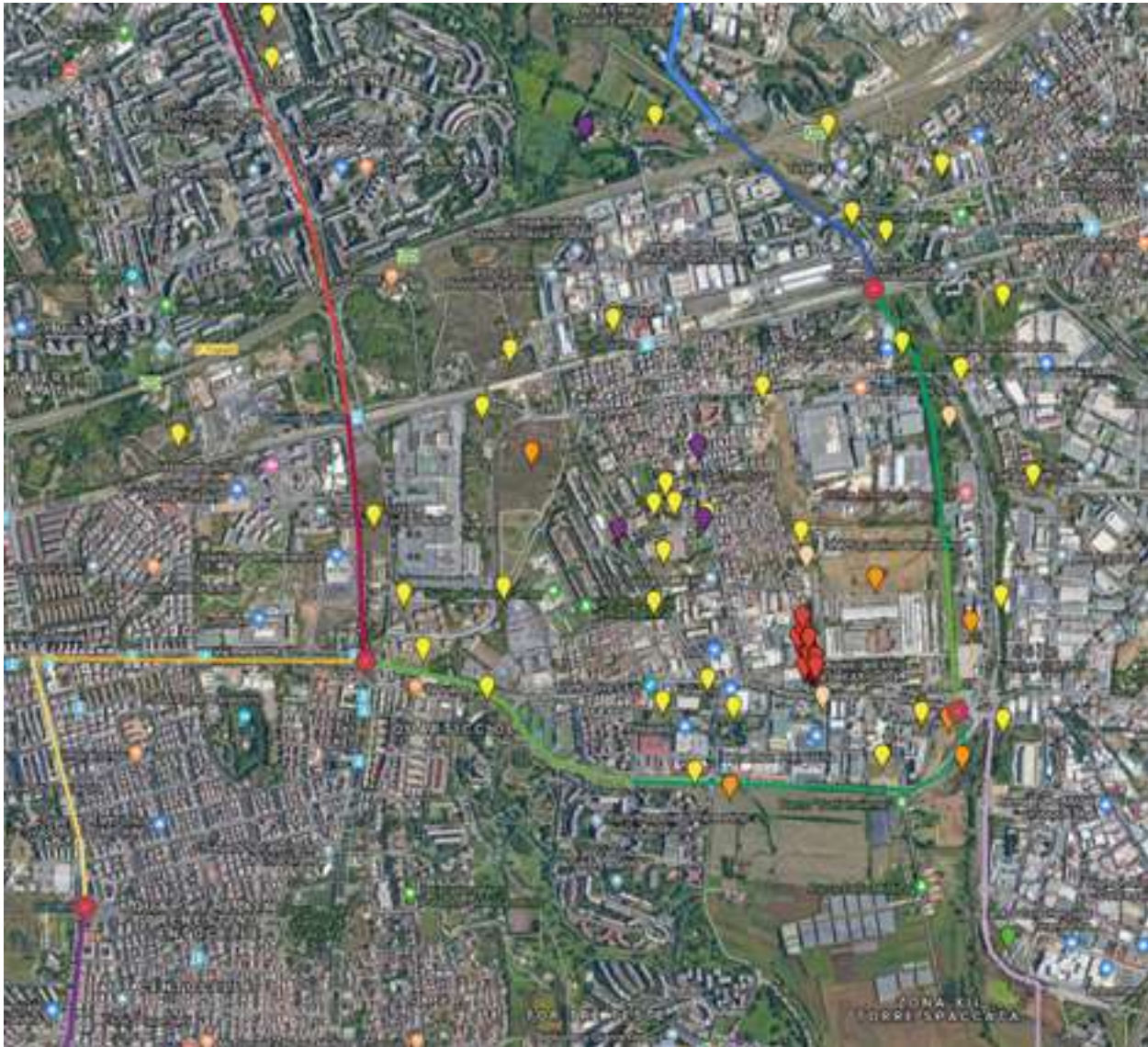
Come per la Urban Green Line le aree si collocano  
dentro o nei pressi di un anello di circa quattro chilome-  
tri di diametro per una superficie di circa 400 ettari. Si  
chiama "UnLost Line", vi corre una linea tranviaria e si or-  
ganizza attraverso i principi delle infrastrutture di nuova  
generazione nella città costruita, come abbiamo illustrato.

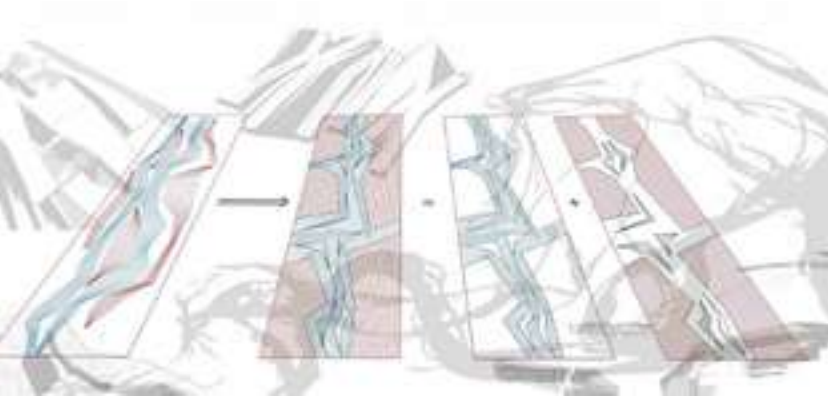
L'anello infrastrutturale UnLost Line è formato da un  
insieme di tratti che delimitano il perimetro esterno e  
altri tratti che corrono sul diametro dell'anello. Si tratta  
all'incirca di un andamento ad "8". L'anello, la cui realizza-  
zione è programmata in due fasi (prima la settentrionale  
e poi la meridionale), serve ad ospitare una infrastruttura  
multitasking (tram, corridoio ecologico, percorso ciclabile  
e pedonale). L'anello incrocia le stazioni e gli snodi esi-  
stenti, ne crea un paio di nuovi ed è pensato come un  
volano infrastrutturale per motivare concretamente (cioè  
anche socialmente ed economicamente) i progetti nelle  
singole aree e rivitalizzare il settore urbano. Molti progetti  
lungo la UnLost Line sono stati sviluppati a partire dal  
corso di Informatica e architettura (ITCaad al V anno).  
Sono progetti nel quadro di una città dell'informazione e  
vengono discussi nella prima parte del libro.

### **I principi di UnLost Territories**

Sono dieci i principi che guidano tutti i nostri pro-  
getti. Li abbiamo messi ancora meglio a punto rispetto  
ai precedenti lavori. Sono cinque alla scala del progetto  
architettonico (*mixité, driving force, rebuilding nature, infrastructuring, magic crisis*), e cinque alla scala del si-

*A sinistra mappa Google MAAM Museo dell'Altro e dell'Altrove Metropoliz, nella pagina accanto la mappa Google UnLost Territories*





stema infrastrutturale di nuova generazione (*multitasking, green systems, information technology foam, slowscape e citizenship*). Sono applicati in tutti i progetti di questo libro.

Il nostro metodo, di conseguenza, vuole creare principi forti e condivisi *per liberare le energie individuali*. Ci potremmo dilungare molto su questo concetto che vale ovviamente tanto per una vitale azione urbanistica che nel contesto di una proposta elaborata collettivamente in un cattedra universitaria. Ma adesso torniamo al MAAM, a Metropolitiz e ad alcune caratteristiche peculiari di questa esperienza.

L'idea base di UnLost Territories attribuisce a Metropolitiz (di cui trattiamo in un saggio di questo libro) un effetto propagatore per la rivitalizzazione del settore urbano che gli sta attorno. I fattori propulsivi ci sembrano i seguenti.

1. Il riutilizzo di una struttura abbandonata e progressivamente delle sue aree esterne;
2. L'occupazione degli abitanti provenienti da varie

etnie e da varie situazioni di marginalità;

3. Una situazione di equilibrio sociale, dinamico, auto regolato;
4. La presenza dell'arte come grande "difensore" dell'occupazione;
5. La presenza dell'arte come "ricentralizzazione" della periferia;
6. La presenza dello sguardo dell'arte sui fenomeni di marginalizzazione che riaprono ad una nuova estetica che è anche nuova sostanza.

Ciascuno di questi punti potrebbe essere oggetto di una lunga analisi. Qui vale la pena sottolineare ancora che la nostra idea fondamentale è stata quella di "emulare" Metropolitiz: analizzare a fondo per personalizzare e ad un tempo evolvere.

Per esempio, i nostri progetti urbani hanno sempre lavorato sulla Mixité. Nel caso di Metropolitiz questo concetto è declinato in maniera molto specifica perché si tratta certo di un museo, ma si tratta anche di un centro sociale e di supporto, di un laboratorio aperto, di piccoli moduli educativi o didattici, di molte abitazioni. Altri progetti nelle aree di UnLost Territories propongono miscele di questo tipo e di questi usi. Oppure puntano su aspetti particolari di alcune comunità etniche (nel campo culinario, dell'artigianato, della musica, della lingua, della letteratura, della stessa arte). Oppure è la componente sociale o educativa che diventa prevalente, o quella dell'accoglienza temporanea per i migranti, oppure sul

*Diagramma generativo Ce.Ri.S.Mi.T Centro di Ricerca e Sperimentazione "Michele Testa" per BIA (Building Integrated Agriculture) Jul Kim AA 15-16 Tesi discussa il 27 ottobre 2016 Relatore Antonino Saggio.*

tema della sostenibilità anche economica con lo sviluppo dell'autoproduzione agricola.

Il primo progetto (che non siamo riusciti a pubblicare integralmente, visto che lo studente è del Nord Corea) si chiama "Cerismit: Centro di Ricerca e Sperimentazione 'Michele Testa' per BIA (Building Integrated Agriculture" ([goo.gl/brES4p](http://goo.gl/brES4p)) di Juil Kim. Innanzitutto perché ha preso il nome di Michele Testa? È proprio la vicenda storica legata al grande ex ferroviere antifascista, fondatore del quartiere agricolo di Tor Sapienza, che ha ispirato la progettazione di un centro di ricerca dell'agricoltura: il progetto si colloca in un'area sotto utilizzata prospiciente a Metropoliz, dall'altra parte della Prenestina. Il progetto offre ad alcuni gruppi familiari di Metropoliz abitazioni, orti e lavoro. Tre funzioni caratterizzano il progetto: un mercato contadino settimanale per la vendita degli ortaggi prodotti nello stesso centro e nelle aree vicine, un centro di ricerca sull'agricoltura caratterizzato dalla possibilità di attuarvi agricoltura biologica, case e orti per permettere integrazione sociale. Ci sembra che l'originaria vocazione agricola pensata da Testa venga così rilanciata all'interno della situazione attuale. "Ci voleva uno studente della Corea del Nord per farci scoprire Michele Testa!", si scherzava con i ragazzi. Ma in questa stessa area sono nate negli anni anche altre proposte. Molti altri progetti lavorano sul residuale, sulla presenza della forza estetica che arriva anche da situazioni non finite: dalla lunga tradizione dell'arte povera di Rotella e di Burri, dall'ala espressionista della pop art di Rauschenberg e che dal primo *cheapscape* di Gehry si propaga sino a Samuel Mockbee e a Rural studio. Il lavoro di UnLost Territories consente di guardare con occhi nuovi la periferia estrema di Roma.

Siamo alla fine di questo progetto (anche se stiamo già tutti al lavoro per una nuova entusiasmante fase due che collega a nord la UnLost Line al progetto Tevere cavo lungo l'Aniene, mentre la parte meridionale di UnLost Line già si connette alla Urban Green Line). Attraverso il nostro lavoro forse la periferia orientale "UnLost" apparirà non più perso e disperso alla vita, alla cultura, alla città. "Imparare da Metropoliz" è una formula facile da capire, anche se esattamente opposta all'edonismo capitalistico di "Imparare da Las Vegas", ma il pensiero più denso a cui siamo legati è "il centro è dove è l'azione". Il cuore pulsante di Roma ora sta nell'estrema periferia.

Questo lavoro viene presentato al MACRO Asilo, il Museo di arte contemporanea di Roma diretto da Giorgio De Finis. Il MACRO è stato nella sua breve vita veramente un asilo. Vi abbiamo ideato un evento per presentare UnLost Territories come una vera e propria manifestazione contro la marginalità che vive l'architettura e il progetto in Italia e in particolare a Roma. Per questa ragione, i partecipanti che hanno lavorato a UnLost Territories popoleranno la Sala Rome con i loro progetti montati su cartelloni: piuttosto che una mostra tradizionale, vogliamo segnalare la presenza di idee, proposte ed energie per la nostra città. E lanciare un segnale.

Una delle critiche che a volte vengono fatte a un lavoro come questo è che è "utopico". Ma noi non siamo utopici, non siamo "senza luogo". Il progetto UnLost è per questo settore urbano, per questa città, per questo tempo: è qui che si deve fare, come molte altre città del mondo hanno fatto.







## UnLost Line: una infrastruttura multitasking per Roma

di Gaetano De Francesco

Un altro quadrante della città di Roma si completa. Dopo Urban Green Line e Tevere Cavo, termina il progetto UnLost Territories, che mi vede ancora una volta coinvolto nel duplice ruolo di collaboratore alla didattica del professor Antonino Saggio e di co-curatore di questo volume.

Con questo libro si porta a compimento un altro progetto per Roma, un tassello che viene offerto alla città, che ha visto coinvolte molte persone tra assistenti, dottorandi e molte decine di studenti architetti che in forma corale hanno costruito UnLost Territories. Si tratta, come è stato nello scritto precedente riassunto, del terzo progetto in cui si propone la riqualificazione di uno specifico settore urbano della città attraverso il riuso dei suoi vuoti urbani e la loro messa a sistema per mezzo di una linea infrastrutturale. La riqualificazione di aree dismesse e di strutture abbandonate, il riuso dei vuoti urbani e degli spazi residuali, rappresenta una strategia per intervenire capillarmente nella città contemporanea e limitare il consumo di suolo agricolo. Non c'è città europea che non abbia almeno un caso, e spesso di più di uno, di interventi in questa direzione. La stessa Roma nella zona dell'Ostiense ha messo in atto, anche se mai con sufficiente forza, una operazione di riqualificazione urbana.

*Sergi Godia, Ana Molino, Jardines elevados de Sants, Barcellona, 2002-2016 (foto di Adrià Goula Sardà)*



Al fine però di rigenerare ampi brani di città non basta intervenire puntualmente all'interno di questi specifici siti e delle aree dismesse o abbandonate, ma è indispensabile operare una interconnessione. L'interconnessione dei vuoti urbani non può che avvenire per mezzo di infrastrutture, da sempre sinonimo di sviluppo, infrastrutture evidentemente di nuova generazione che non promuovono l'espansione della città, ma che ne invertono la direzione dello sviluppo, infrastrutture che a un approccio di tipo tecnico-ingegneristico unidirezionale, sostituiscono una visione integrata, reti insomma della qualificazione e riqualificazione del territorio, linee per la valorizzazione delle nostre periferie.

È quanto si è tentato di fare con la proposta Urban

*Burckhardt e Raderschallpartner, MFO Park, Zurigo, 2002-2004 (foto di Michael Freisager)*



Green Line, cui chi scrive ha partecipato come studente<sup>1</sup>, e successivamente con il progetto Tevere Cavo. Ed è quanto tentiamo di fare anche con UnLost Territories.

L'infrastruttura che si immagina all'interno del contesto UnLost Territories prende il nome di UnLost Line ed è in grado non solo di connettere fisicamente i singoli vuoti, oggetto dei molti progetti architettonici presenti in questo libro, ma è anche in grado di rigenerare i tessuti che attraversa per mezzo di nuovi servizi e attrezzature. Si tratta di nuovi spazi pubblici per l'aggregazione e la socialità, di padiglioni per ospitare eventi temporanei, esibizioni, mostre e concerti, di *device* per il monitoraggio ambientale che promuovono una città sempre più attenta allo sviluppo delle reti informatiche, o nodi per la *sharing mobility*, di corridoi ecologici in grado di ossigenare i quartieri e abbattere l'effetto isola di calore, di promuovere la biodiversità e nuovi habitat in cui proliferano la flora e la fauna, e *last but not least* di piste ciclo pedonali e linee tranviarie, quali alternative alla mobilità su gomma, con i relativi spazi di attesa o vere e proprie stazioni di interscambio in punti chiave della linea.

È quello che accade in molte città contemporanee, in cui le infrastrutture si insinuano tra le maglie del costruito, ne riusano vecchie industrie, ferrovie, stazioni

1 Cfr. De Francesco G., *Fitoparking: un garage multifunzionale che ossigena la città*, in De Francesco G., Angelini R. e al. (a cura di), *Urban Green Line. Progetti sistemici per una infrastruttura ecologica a Roma*, Lulu.com, 2° ed. 2013, pp. 68-69.

Cfr. De Francesco G. e De Pasquale A., *Atinnitus: membrane interattive per l'elaborazione del rumore in energia*, in De Francesco G., Angelini R. e al. (a cura di), *Urban Green Line. Progetti sistemici per una infrastruttura ecologica a Roma*, Lulu.com, 2° ed. 2013, pp. 70-71.

abbandonate, lungofiumi, strade e ponti dismessi, ed è ciò che il progetto della UnLost Line sviluppa per Roma. Queste nuove infrastrutture nel promuovere un approccio multitasking, sono in grado di dar vita a nuovi scenari, ibridi per natura, in cui è difficile riconoscere tipologie, figure e linguaggi prestabiliti. Sovente lavorano nello spessore del suolo, modellandolo e plasmandolo, moltiplicandone le quote. L'originalità di UnLost Line risiede soprattutto nei principi su cui si fonda, in quelle cinque categorie che racchiude simultaneamente (*Multitasking, Green Systems, Information Technology Foam, Slowscape e Citizenship*),

È utile ricordare in questo contesto alcune infrastrutture nella città costruita che hanno cambiato radicalmente i destini di interi settori urbani. Non si può non partire dalla High Line di New York, dove il tracciato della vecchia ferrovia dismessa, trasformata in una *promenade plantée*, unisce una moltitudine di aree un tempo sottoutilizzate e oggi luogo di importanti progetti di densificazioni delle più autorevoli design firm. Da rimarcare è il caso dei *jardines elevados*<sup>2</sup>, la Line di Barcellona progettata da Godia + Molino che attraversa il quartiere di Sants inglobando mobilità su ferro, spazi verdi e vuoti urbani limitrofi che da aree di risulta diventano spazi pubblici attrezzati; più recente è la realizzazione dello *Xiamen Bicycle Skyway*<sup>3</sup>, la più

2 Cfr. De Francesco, G., *I jardines elevados de Sants a Barcellona*. Un'infrastruttura contemporanea in «L'industria delle costruzioni», n. 454 marzo-aprile, 2017, pp. 98-102.

3 Cfr. De Francesco, G., *Pista ciclabile sopraelevata a Xiamen, Cina/Xiamen Bicycle Skyway, China* in «L'industria delle costruzioni», n. 460 marzo-aprile, 2018, pp. 38-43.



*Dissing + Weitling, Xiamen Bicycle Skyway, 2016-2017 (foto di Dissing + Weitling)*

lunga pista ciclo-pedonale sopraelevata, realizzata al di sotto di un viadotto, da cui si diramano rampe, ponti pedonali, passerelle e rotonde che con i loro colori si insinuano all'interno di cinque quartieri residenziali e tre distretti terziari, fornendo ai cittadini un facile accesso alla rete del trasporto pubblico locale, ai cavalcavia, alle aree commerciali e agli edifici pubblici.

Un progetto paradigmatico che opera con la medesima logica di UnLost Territories, ma che si concretizza attraverso la realizzazione, è il progetto delle *Unidad de Vida Articulada* (UVA) a Medellín. In maniera scherzosa lo definiamo un progetto “fratello” perché opera con le medesime categorie e con la stessa metodologia di UnLost



Territories. Il ruolo infrastrutturale qui è svolto da una cabinovia urbana e gli spazi abbandonati che vengono riqualificati sono le vecchie riserve idriche dell'acquedotto comunale, intercluse nella città, e una serie di vecchi campi sportivi. Si tratta di un programma municipale nato nel 2013 e sviluppato dal Grupo EPM Empresas e da INDER che ha intravisto nel riuso delle vecchie strutture idriche industriali e dei campi da gioco - un centinaio di aree che popolano la città - l'occasione per far fronte alla carenza di servizi e spazi pubblici. Si è prevista la realizzazione di 20 *Unidad*: spazi della socialità, della cultura e del tempo libero, piccole attrezzature diffuse nella città. Tutti i progetti condividono programmi misti che integrano alle attività ludico-ricreative, culturali, commerciali e piccoli servizi. I loro nomi, *Los Sueños*,

*La Esperanza, La Libertad, La Alegría, Nuevo Amanecer, De la Armonía, Sol de Oriente, El Paraíso, Sin Fronteras e Nuevo Occidente, La Imaginación*<sup>4</sup>, sono stati scelti dai cittadini, invitati a proporre le loro idee durante workshop e laboratori, sulla base di un approccio partecipato al progetto (vedi *Citizenship*). Le diverse *Unidad* si pensa possano essere interconnesse da una serie di lingue verdi, corridoio ecologici che si diramano dal Rio Medellín, il fiume che attraversa longitudinalmente la città e lungo il quale corrono le principali arterie stradali (vedi *Green*

4 Cfr. De Francesco G., *Recupero di un ex-serbatoio dell'acqua a Medellín, Colombia/Transformation of Medellín Water Reservoir, Colombia* in «L'industria delle costruzioni», n. 461 maggio-giugno, pp. 102-109 .

*Unidades de Vida Articulada (UVA), riuso dei serbatoi idrici e dei campi sportivi, Medellín, 2013-2016 (immagine di EPM), a destra UVA El Paraíso, 2015 (foto di Alejandro Arango)*



*Systems*). È sottesa all'interno di questo progetto, la presenza di una infrastruttura urbana, si tratta, come si diceva, della cabinovia che sovrasta la città. Medellín è stata la prima metropoli al mondo ad implementare un sistema di cabinovie nella rete del trasporto pubblico, con l'obiettivo anche di abbattere le disuguaglianze sociali di alcuni quartieri cittadini. Questa linea infrastrutturale inaugurata nel 2004 e che oggi si compone di quattro linee, per una lunghezza totale di una decina di chilometri e tredici stazioni, e di una quinta linea in fase di realizzazione, è a servizio dei sobborghi della città e delle UVA progettate. Ad oggi sono state realizzate quasi tutte le UVA: l'utilizzo del calcestruzzo, che ha una tradizione importante nel Sud America, e la vivacità dei colori accomuna queste nuove architetture che diventano dei

veri e propri centri sociali di quartiere. Progettate sovente da giovani architetti risultati vincitori di concorsi pubblici appositamente banditi, esse si contraddistinguono per i linguaggi e le forme più disparate che vanno a popolare la periferia di Medellín. Una periferia, quella della capitale colombiana, difficile, estrema per diversi aspetti, molto più di quella romana, ma che nonostante ciò è riuscita a realizzare una operazione di trasformazione di altissima qualità e che sicuramente oggi "non è perduta" come appariva solo pochi anni fa.

Anche a Roma abbiamo una infrastruttura realizzata che opera con questa logica. Essa non ha generato i vitali progetti architettonici dei casi precedentemente citati, ma è pur sempre un'importante azione di trasformazione urbana, l'unica a Roma di questo rilievo. Si tratta del parco

*In basso UVA La Alegría, barrio Santa Inés, 2013-2015 (foto di EPM), a destra la canobinovia fotografata nel 2013 (foto di Fredy Amariles Garcia)*



ciclopedonale di Monte Mario, nel settore nord-ovest della città, il solo vero parco lineare di Roma. Inaugurato nel 2014, attraversa la città per circa 25 chilometri: parte dal parco Santa Maria Della Pietà, passa per le stazioni ferroviarie Monte Mario e Gemelli, attraversa il parco del Pineto, incontra le stazioni ferroviarie Balduina e Appiano e termina al parco di Monte Ciocchi. Nel suo percorso collega tratti dell'Agro Romano, diverse riserve naturali, l'intero polo sanitario del Policlinico Gemelli. Il parco ciclopedonale è un esempio di linea di mobilità lenta, ma di grande qualità (vedi *Slowscape*), che si sovrappone al tratto urbano della ferrovia Roma - Viterbo e che

valorizzano molte aree, all'interno delle quali si ospitano aree giochi per bambini, zone verdi alberate, aree di sosta attrezzate e una pista di pattinaggio. Un lavoro di Tevere cavo ipotizzava di fare giungere il parco ciclopedonale sino alla Stazione San Pietro, utilizzando ferrovia e galleria esistenti ma non utilizzate. In questo caso la ciclopedonale diventa il tratto urbano della via Francigena<sup>5</sup>.

Oggi la mancanza di cura e di rispetto per i suoi

<sup>5</sup> Cfr. Purification Path Centro di arrivo alla stazione Roma San Pietro della Via Francigena Tempio, infopoint, mensa, Francesca Orunesu, a.a. 14-15, tesi discussa il 23 marzo 2016, relatore Antoino Saggio

*Parco lineare di Monte Mario Roma, 2014 (foto di @parcolinearemontemario)*



spazi contraddistingue purtroppo diverse aree di questa infrastruttura: la mancanza di manutenzione ordinaria innesta il vandalismo, cui tentano di rispondere i residenti con azioni nei social e in vari forme di autororganizzazione.

È importante comprendere come queste infrastrutture nella città costruita, oltre a quanto fino ad ora descritto, promuovano anche l'aumento del valore di terreni e strutture edilizie, anche se non immediatamente adiacenti, dando vita a nuovi mercati e rinnovate economie e favorendo la diminuzione della criminalità. I vecchi edifici che un tempo affacciavano su un'area degradata o abbandonata, possono godere di una piacevole vista su questi nuovi parchi infrastrutturali e le attività commerciali esistenti vengono alimentate dalla vitalità di questi nuovi interventi. Si può ben affermare come la realizzazione di questi parchi infrastrutturali rappresenti una strategia ad alta redditività economica che molte città hanno messo in atto per la costruzione di nuove cubature da destinare al mercato immobiliare, che rappresenta un motore economico di molti progetti di riqualificazione di aree urbane e periurbane degradate.

Negli ultimi anni la crisi dell'emergenza idrica degli spazi urbani, esasperata da una sfrenata cementificazione unitamente ai cambiamenti climatici, è divenuta importante occasione di progetto architettonico e urbano, e rappresenta un ulteriore tema che queste infrastrutture della qualificazione possono affrontare. Le infrastrutture possono essere dotate di bacini per il convogliamento dei flussi idrici durante eventi meteorici estremi, quali giardini della pioggia (*rain garden*), piazze d'acqua (*water square*) e pozzi ipogei, che acquisiscono un importante valore architettonico e paesaggistico e che costituiscono

una rete di micro-infrastrutture dell'acqua diffuse capillarmente, che rafforza il network di condutture e pompe esistenti, spesso vetusto e sotto dimensionato e la cui messa a nuovo regime risulta essere sovente insostenibile per le comunità<sup>6</sup>. Bernardo Secchi e Paola Viganò sono fra i precursori di questo approccio. Essi teorizzano nel 2008 la *Ville Poreuse* in occasione di Le Grand Paris, il progetto di trasformazione metropolitana della città di Parigi promosso dall'allora presidente della Repubblica francese Nicolas Sarkozy, con l'intenzione di mutare la città in una metropoli europea e globale del XXI secolo, sulla base di un nuovo sviluppo infrastrutturale, del miglioramento delle condizioni di vita dei residenti, della diminuzione delle disparità regionali e della costruzione di una città sostenibile. L'approccio al progetto del gruppo italiano Studio 09, guidato appunto da Secchi e Viganò, si interroga fra le altre cose, sull'impossibilità di evitare il rischio inondazioni e sulla necessaria conseguenza di elaborare delle strategie di coesistenza con esso. Dopo aver vagliato la possibilità di intervenire attraverso una nuova rete di canali per drenare, stoccare e depurare l'acqua piovana, quella di prevedere grandi riserve a monte dei principali corsi d'acqua attraverso cui accumulare l'acqua, ma anche alimentare la città in periodi di secca, i progettisti propongono la creazione di un nuovo complesso di grandi zone umide nell'area metropolitana, distribuite a macchia d'olio lungo la Senna

6 Cfr. De Francesco, G., *Infrastrutture dell'acqua. Strategie adattive all'emergenza idrica dei mutamenti climatici. Progettare infrastrutture idriche di nuova generazione*, tesi di dottorato, Corso di dottorato in Architettura - Teorie e Progetto, Università degli studi di Roma "La Sapienza", XXVIII ciclo, 2017.



e più in generale nell'intera area, ricavate a partire dal sistema dei *drosscape*, gli spazi residuali della città, che si trasformano in infrastrutture dell'acqua, fungono da rete ecologica e da zone ricreative.

Nel 2007, nell'ambito del programma governativo per San Paolo che prevedeva la realizzazione di 150 *reservoirs* per la regolazione dei flussi idrici, per una capienza totale di 15,5 milioni di metri cubi d'acqua, Mmbb Arquitetos propone di trasformare una rete di vecchie cave abbandonate in spazi ludici e per il tempo libero, capaci di riempirsi d'acqua durante il periodo delle piogge e interconnessi attraverso una rete di corridoi ecologici. I progettisti hanno associato al ruolo eminentemente

*Turenscape, Tianjin Qiaoyuan Wetland Park, Tianjin, 2005-2009*  
(foto di Turenscape)



tecnico delle *piscinaoes*, un ruolo di rigenerazione delle periferie informali di San Paolo, prendendo in esame la realtà geomorfologica, urbana e sociale del territorio.

A queste prime proposte progettuali si aggiungono nel tempo le realizzazioni di Atelier Dreiseitl, De Urbanisten, Turenscape, Tredje Natur, OKRA Landschaps Architecten, H+N+S<sup>7</sup> che sperimentano nell'intero globo, nella città edificata, nuovi paesaggi infrastrutturali per la governance dei flussi idrici urbani, riutilizzando *brown*

7 Cfr. De Francesco G., Dedda M. (a cura di), *Infrastrutture e territorio: nuovi paradigmi / Infrastructures and territory: new paradigms* in «L'industria delle costruzioni», n. 461 maggio-giugno (ISSN: 0579-4900)

*Mercato Collatino Una microcentralità a Tor Sapienza, il margine orientale della città di Roma, Paolo D'Elia, a.a. 16-17, tesi discussa il 22 marzo 2018, relatore Antonino Saggio*



*areas*, lungofiumi derelitti e margini costieri e mettendo sovente in atto i programmi strategici dei cosiddetti piani dell'adattamento.

Infine è necessario sottolineare come il ruolo dell'informatica all'interno del progetto infrastrutturale contemporaneo possa essere un importante valore aggiunto che ne aumenta le capacità sotto diversi punti di vista. Esiste un mondo della sensoristica che è in grado di promuovere costanti campagne di monitoraggio ambientale e climatico, di favorire la raccolta dati per aspetti manutentivi della infrastruttura o di offrire servizi al cittadino – si pensi ad app dedicate, a schermi interattivi e pannelli informativi – o per adattamenti e trasformazioni future, a breve e a lungo termine. Vi è poi tutto il mondo della robotica che integrato al progetto architettonico e urbano può dar vita a strutture flessibili semoventi, ad architetture in grado di reagire a diversi input, quali ad esempio le condizioni meteorologiche o agli stati d'animo della cittadinanza.

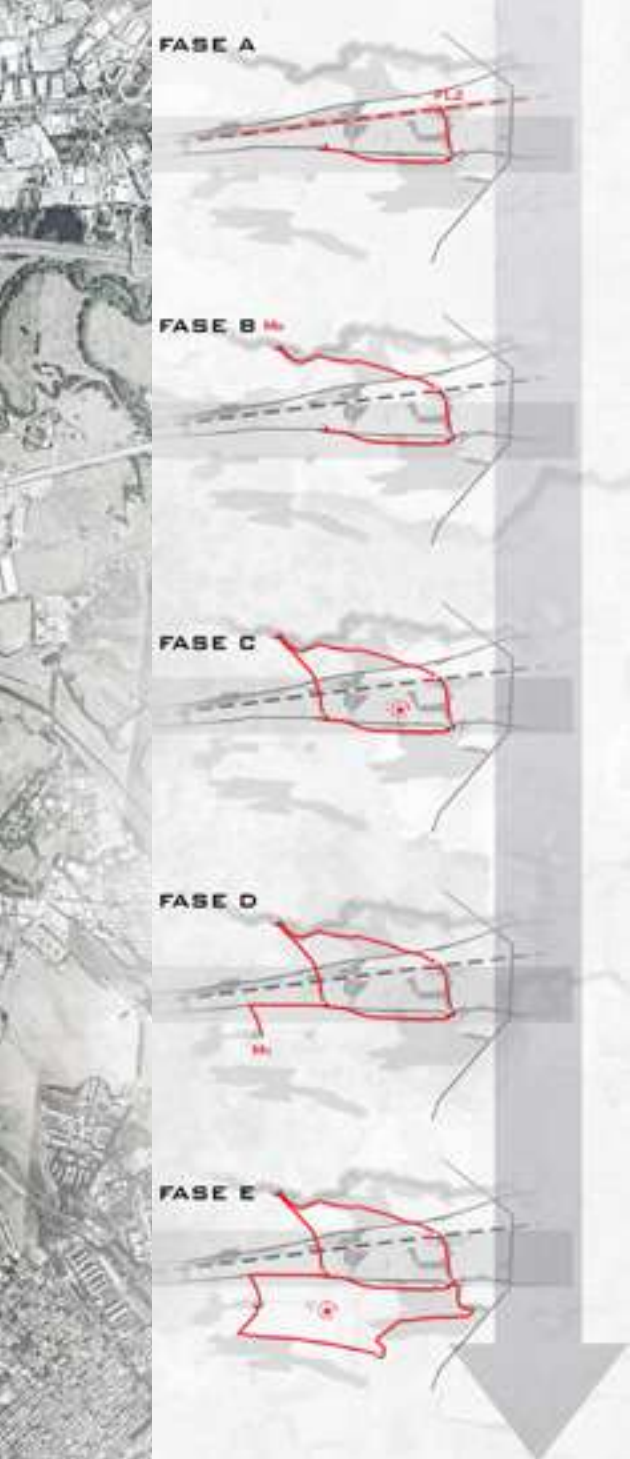
È secondo questa logica che la UnLost Line, la linea infrastrutturale che interconnette i vuoti urbani di UnLost Territories, presenta anche molti aspetti innovativi. Ricordiamo che si tratta di un doppio anello infrastrutturale ed ecologico che intende ricucire tre grandi aree verdi presenti all'interno del territorio orientale di Roma: il parco dell'Aniene, il parco della Mistica ed il parco di Centocelle. Il suo sviluppo è costituito da 17 tratti di strade (di cui molte esistenti) a ciascuno dei quali sono associate proposte progettuali specifiche sviluppate dagli studenti architetti e presentate nella prima sezione di questo volume. Queste differenti proposte danno vita a una infrastruttura multitasking che si trasforma

nell'attraversare i diversi quartieri e ne riqualifica gli spazi. Electro Colour Gram (p. 66) propone per il tratto tranviario di viale della Primavera spazi pubblici attrezzati e morbide pensiline triangolate dalle tonalità cangianti che colorano la sezione stradale e favoriscono condivisione e scambio tra le culture differenti che popolano i quartieri limitrofi; per il tratto di viale Enzo Ferrari Spread the Wave (p. 62) prevede un paesaggio tranviario pixelato in cui esili pensiline e pixel luminosi dalle funzioni molteplici dominano la scena; Ping Pollution Tree (p. 58) propone un susseguirsi di alberi e funghi artificiali che fungono da centrali per il monitoraggio ambientale, da totem energetici ed informativi; lungo via Prenestina Sinapsi (p. 70) configura una moltitudine di strutture catenarie che coprono spazi pubblici per usi molteplici; Smart Education (p. 72) concepisce l'infrastruttura tranviaria come uno spazio educativo; nei pressi del depuratore ACEA. Save IT - Print IT (p. 68) immagina una struttura triangolata in grado di assorbire i cattivi odori, produrre energia e offrire differenti informazioni; tra via Casilina e Tor Tre Teste Flowing Lines (p. 64) si configura come un parco urbano in grado di assorbire le acque meteoriche attraverso piazze dell'acqua e rain garden; Nedeon (p. 60) prevede un nodo circolare che connette le due sponde della via Prenestina e che ruota rispetto all'inclinazione dei raggi solari, collegato interattivamente a diversi dispositivi diffusi all'interno dei quartieri che informano il cittadino sulla Line; per il tratto di via Tor de' Schiavi Joining Patches (p. 74) propone infine una linea tranviaria sospesa che libera lo spazio sottostante, per metterlo a disposizione della comunità che qui può attivare azioni molteplici per lo sviluppo locale.









## UnLost Line: caratteristiche e cronoprogramma

di Silvia Primavera

La UnLost Line è un anello infrastrutturale ed ecologico che intende ricucire le tre grandi aree verdi a scala urbana presenti all'interno del territorio di Roma est. Queste sono il parco dell'Aniene, il parco della Mistica ed il parco di Centocelle. Inoltre, l'infrastruttura ha lo scopo di riconnettere il brano di città a ridosso della via Tiburtina con il tratto a sud della via Casilina (dove si lega alla Urban Green Line), in modo da costituire al tempo stesso un vero e proprio raccordo tra la linea delle Metro C e B di Roma assieme alla linea ferroviaria FL2. Questo anello è articolato in 17 tratti di strade (esistenti e non) e strutturato secondo un attento cronoprogramma. La UnLost Line determina una vera arteria connettiva tra le diverse aree presenti all'interno del progetto urbano UnLost Territories, così da creare innanzitutto una grande riqualificazione dell'intero settore e predisporre la possibilità e l'interesse per il recupero dei molti vuoti urbani oggetto dei progetti di UnLost Territories e un costante scambio di informazioni e connessioni tra il tessuto cittadino esistente e i nuovi progetti.

Progettare un'infrastruttura risulta essere, senza alcun dubbio, una necessaria azione al fine di determinare una strategia di rigenerazione dei vuoti urbani, ma deve essere accompagnata, per una realistica realizzazione, da una solida valutazione del fattore tempo. Negli ultimi anni la

*Andamento di UnLost Line, il doppio anello tranviario e le diverse fasi di realizzazione*



città di Roma si è trovata ad affrontare la grande crisi delle “opere incompiute”, ovvero infrastrutture o architetture che non sono state completate e lasciate all’abbandono, spesso causa di degrado e malessere pubblico. Nella maggior parte dei casi l’incompiutezza dell’opera trova causa nella mancanza di fondi, poiché si verifica un aumento dei costi di costruzione ancor prima che la struttura abbia raggiunto il suo compimento. A tal fine risulta fondamentale definire un cronoprogramma (nel caso della UnLost Line si ipotizza una durata complessiva di massimo dieci anni) che definisca un piano di sostenibilità, non soltanto ecologica, ma anche sociale ed economica. Pertanto, diventa importante valorizzare le attività già presenti nel territorio e allo stesso tempo generare nuovi sistemi di relazione da inserire all’interno di un piano strategico di realizzazione, scandito in fasi temporali distinte, in maniera tale da creare “segmenti” già funzionanti che possano abbattere i costi di realizzazione nel corso del tempo.

Seguendo questo spirito, la progettazione della UnLost Line viene scandita in fasi della durata di circa due anni ciascuna, di seguito denominate con A,B,C,D,E.

**Fase A.** Il primo tracciato dell’infrastruttura comprende il tratto della Prenestina Bis (viale Enzo Ferrari) e raggiunge il tracciato della vecchia ferrovia a servizio della ex-caserma “8 Cerimant”, un’area di ben trentatré ettari oggi completamente abbandonata ed usata come discarica di mezzi militari dismes-

si (vedi in questo libro il progetto relativo di recupero p. 92). Collegato direttamente al MAAM questo primo tratto della UnLost Line rimane così a servizio dei primi progetti realizzati all’interno di UnLost Territories, collegando allo stesso tempo il nodo di interscambio del trasporto su gomma, localizzato nell’incrocio tra viale Palmiro Togliatti e la via Prenestina, con la linea ferroviaria FL2, che aggiunge da una parte il centro di Roma e dall’altra prosegue fino alla città di Tivoli.

**Fase B.** Il secondo tratto avanza verso nord, attraversa l’autostrada A24 e prosegue fino al casale della Cervelletta costeggiando il fosso omonimo prima di raggiungere il fiume Aniene. Da qui la Line prosegue per qualche chilometro affiancandosi alla via Tiburtina ed arriva infine allo snodo intermodale di Ponte Mammolo, sede della fermata metropolitana (Metro B) ed anche capolinea dei principali mezzi di trasporto pubblico a servizio del IV, V e VI Municipio.

**Fase C.** Passando attraverso viale Palmiro Togliatti, il terzo tratto della UnLost Line si riallaccia al nodo di interscambio presente sulla via Prenestina, in modo da chiudere il primo anello della linea ferroviaria e renderlo un tracciato autonomo, che connette in modo sinergico il brano di città a sud dell’Aniene con quello a nord, che risultano attualmente collegati da un percorso su gomma disfunzionale e preda del traffico automobilistico.

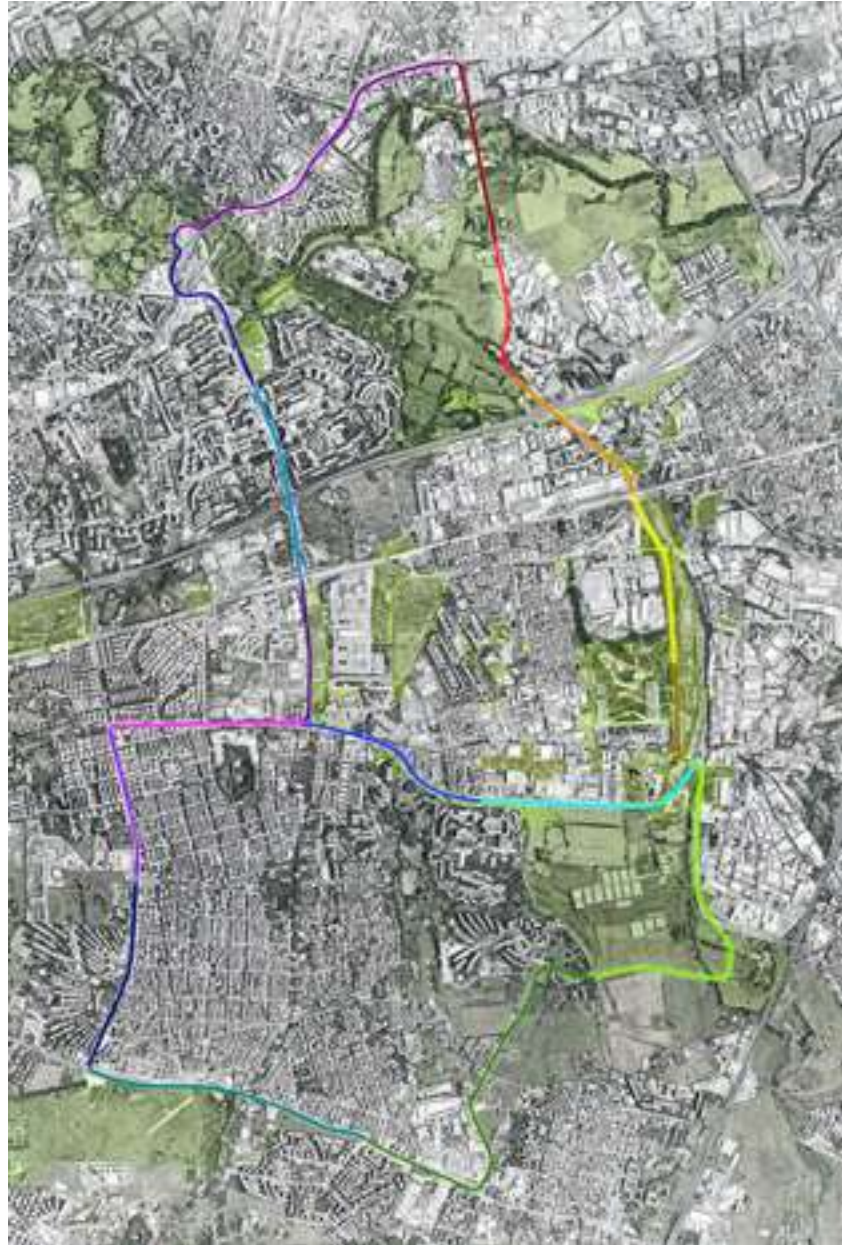
**Fase D.** A seguito della chiusura del primo anello ferroviario, l’infrastruttura di nuova generazione prosegue lungo un ulteriore tratto della via Prenestina, per poi de-

viare su viale della Primavera fino a raggiungere Piazzale delle Gardenie nel quartiere di Centocelle. Qui raggiunge un nuovo nodo di interscambio con la linea della metropolitana (Metro C) ed il suo collegamento con il centro città.

**Fase E.** L'ultimo tratto della UnLost Line è anche il più lungo poiché avanza lungo viale della Primavera e raggiunge Torre Spaccata. Procede infine all'interno del parco della Mistica fino a ritornare al collegamento con il nodo di interscambio presente sulla Prenestina Bis. Il cerchio viene così nuovamente chiuso, per assumere la forma di un "otto" e ricucire così un territorio complesso e ricco di diversità sociali e culturali, il quale oggi rimane purtroppo frammentato e abbandonato a sé stesso. Una realtà che incorpora una disfunzionale dispersione di intenti ma che contiene in sé il potenziale per operare come un unico ricco, complesso e vitale sistema urbano da valorizzare e tutelare.

Come si vedrà in questo libro i vari tratti della UnLost Line sono oggetto anche di studi specifici al fine di rendere la infrastruttura sempre più ricettiva dei suoi aspetti di mixité, di creazione di anelli verdi, di sviluppo di spazi e sistemi per la città dell'informazione oltre che di mobilità: una mobilità per questa area non pensata come le esistenti infrastrutture "verticali" centro-periferia, ma "orizzontali", cioè dentro il settore urbano per rendere più efficiente l'accesso alle infrastrutture di mobilità esistenti e allo stesso tempo per aumentare la qualità urbana della periferia e creare le condizioni del rilancio dell'intero settore di UnLost Territories.

*I diciassette tratti urbani della UnLost Line*









## In principio l'occupazione: la nascita di una fabbrica dove abitare l'arte

di Selenia Marinelli

In un'epoca di rapida crescita demografica, di cambiamenti climatici e, soprattutto, di disuguaglianze sociali e migrazioni, diventa sempre più necessaria una riflessione profonda sulle possibili strategie da adottare per assorbire questi flussi all'interno delle nostre città, innestando nuove modalità flessibili di co-abitazione e rigenerazione. Il principio attraverso il quale iniziare ad operare nel territorio dovrebbe puntare alla costruzione di una rete di relazioni ed alla promozione di un processo aperto e simbiotico, che supporti la definizione di una comunità anche di fronte a problemi molto seri come quelli della crisi abitativa e della lotta per i diritti civili. Gli ex-stabilimenti industriali, così come altri luoghi urbani lasciati al degrado, che costituiscono le cosiddette *brown areas*, possono a questo punto diventare strumento attivo per innescare sinergie tra la comunità locale e migrante e questi spazi che, diversamente, resterebbero in stato di abbandono, quando non soggetti ad abbattimento o speculazione edilizia.

È proprio a partire da tali premesse che nel 2009 nasce l'esperienza di occupazione nell'ex-stabilimento del salumificio Fiorucci, sito in via Prenestina 913. Al centro di questa iniziativa vi è la collaborazione di diverse soggetti: i Blocchi Precari Metropolitan, organizzazione fondata nel 2007 con obiettivo la tutela del diritto all'abitare;

*Vista esterna del MAAM Museo dell'Altro e dell'Altrove Metropoliz, 2017 (foto di Antonino Saggio)*



le circa 200 persone coinvolte nella prima occupazione e provenienti da diverse nazionalità (italiani, peruviani, rumeni, ucraini, marocchini); infine l'antropologo Giorgio de Finis, venuto a conoscenza di questo relitto industriale mentre era impegnato insieme al gruppo Stalker/Osservatorio nomade in un grande giro a piedi del Grande Racordo Anulare, organizzato come viaggio di esplorazione urbana.

Varcare la soglia di questi spazi è stato un passo molto rischioso: nonostante i dieci anni di disuso, la costruzione continua infatti ad avere un legittimo proprietario ed oltre alle solite operazioni necessarie per l'allacciamento di luce, gas ed acqua, l'occupazione abusiva di un complesso così ampio (circa 19.000 mq) ha necessitato di un grande studio preliminare e di sopralluoghi per valutare quali parti potessero essere effettivamente adibite a scopo abitativo. Inoltre, è stata fondamentale l'attivazione di un'opera di bonifica dai residui di amianto, nonché un lavoro di "lottizzazione" per ricavare alloggi in un luogo con una spazialità complicata, dovuta alla sua origine industriale. Una volta messa in atto l'occupazione grazie al gruppo Blocchi Precari Metropolitan, il relitto urbano ha ricominciato lentamente a prendere vita, nonostante portasse con sé ancora le incrostazioni e le polveri del suo passato di macellazione. Il contesto grottesco, ma al tempo stesso affascinante, non poteva di certo sfuggire all'attenzione degli Stalker, un collettivo da sempre interessato ad azioni nelle aree marginali della Capitale e nei vuoti urbani del territorio. Nel gruppo, come già accennato, vi era anche l'antropologo Giorgio de Finis che, rimasto colpito dall'impatto avuto nel fare esperienza di quegli spazi, decise successivamente di iniziare il progetto Metropoliz.

Insieme al film maker Fabrizio Boni, nel 2011 dà infatti il via alle riprese di un documentario artistico, definito in maniera provocatoria come "cantiere etnografico, cinematografico e d'arte, un contro-dispositivo situazionista [...] e relazionale"<sup>1</sup>, che attraverso lo strumento della documentazione e dell'azione/situazione dà voce ai bisogni di una comunità inascoltata.

Del resto, De Finis e Boni non erano nuovi a questo genere di operazioni ed erano già sensibili all'argomento dell'occupazione. Pochi anni prima si erano infatti adoperati nella realizzazione del lungometraggio "*C'era una volta Savorengo Ker: la casa di tutti*", che documentava il Casilino 900, il più grande campo rom d'Europa successivamente sgomberato. Nel caso della fabbrica Fiorucci, il film documentario "*Space Metropoliz*"<sup>2</sup> si assunse il compito di raccontare la storia di quei luoghi e di immaginarne un futuro possibile, dirigendo il proprio sguardo anche verso territori esoplanetari. In risonanza con l'interesse sempre più vivo per le migrazioni interplanetarie, il tema principale del documentario, oltre che la casa e l'abitare, divenne quindi la Luna: "*Se nessuno ci vuole qui, noi ce ne andiamo sulla Luna!*", fu il sarcastico motto sviluppato dagli abitanti in risposta ai continui sgomberi.

Di fatto con un'operazione di astrazione, le aree industriali durante le riprese di "*Space Metropoliz*" diventarono un enorme cantiere aerospaziale, all'interno del quale filosofi, scienziati, artisti ed architetti, insieme all'aiuto

1 Da una dichiarazione/manifesto rilasciata da Giorgio de Finis e disponibile nella sua interezza all'indirizzo <http://www.disponibile.org/progetti/69-MAAM> [ultimo accesso 4/11/2019]

2 Cfr. il sito ufficiale del progetto: <https://www.spacemetropoliz.com/> [ultimo accesso 4/11/2019]

degli stessi abitanti, cooperarono alla costruzione di un Razzo diretto verso la Luna. Il Razzo divenne un simbolo provocatorio, che ergendosi segnalava la “r-esistenza” del contesto dinamico che lo aveva generato<sup>3</sup>. Gli occupanti, al termine di questa opera d’arte/performance, si sono

<sup>3</sup> È possibile guardare gli undici episodi del documentario visitando il canale YouTube <https://www.youtube.com/user/SpaceMetropoliz> [ultimo accesso 4/11/2019]

definiti quindi in una nuova comunità, quella dei “metropoliziani”, ed hanno proseguito nella loro impresa di colonizzazione aiutando l’artista Gian Maria Tosatti nella costruzione di un telescopio progettato con i bidoni del petrolio. Il telescopio, nel conquistare la cima della torre dell’ex-salumificio, ha assunto il ruolo di nuovo *landmark* urbano, contornato ai suoi piedi dai murales di Hogre. Dai suoi trenta metri di altezza è diventato dunque un dispositivo generatore di presenza, in grado di polarizzare

*A sinistra Big Rocket: il razzo di Space Metropoliz, 2011 (foto di Luca Ventura) a destra il cannocchiale progettato da Gian Maria Tosatti*



l'attenzione da un esterno (il quartiere Tor Sapienza, fino a quel momento rimasto sordo) verso un interno altrimenti nascosto e quasi invisibile. Era ufficialmente nata Metropoliz, la città meticcica.

Restava, tuttavia, ancora un problema da affrontare: ogni occupazione abusiva porta sempre con sé uno sgombero. Ma di fronte a un'emergenza abitativa così concreta, l'arte da semplice dispositivo di risemantizzazione dello spazio abbandonato può essere trasformata in arma, in vera e propria barricata a protezione e difesa dell'abitare.

### **Da Space Metropoliz al MAAM: il crossover culturale come processo di "attivazione" urbana.**

Subito dopo il lancio del documentario "Space Metropoliz", l'occupazione era entrata in una nuova fase.

Metropoliz non voleva infatti rimanere un semplice esperimento ludico di fantascienza, né voleva cadere nella contraddizione di divenire ghetto inaccessibile all'esterno. Una volta conquistati gli occhi e le sensibilità del mondo circostante, De Finis decise di accostare la dimensione abitativa all'opera di riqualificazione degli spazi attraverso

*Valentina Montanino, La stanza dei giochi, ludoteca del MAAM Museo dell'Altro e dell'Altrove Metropoliz 2013 (foto di Valentino Bonacquisti)*





so l'arte: artisti contemporanei di diverse nazionalità e calibro sono stati a questo punto invitati a dare un loro contributo creativo in quella nuova dimensione micro-urbana, per far parlare a quegli spazi perturbanti una nuova lingua comune. Il MAAM - Museo dell'Altro e dell'Altrove di Metropoliz ha iniziato lentamente a prendere forma attraverso la prima opera realizzata, la ludoteca di Veronica Montanino: uno spazio magico nel momento in cui lo si attraversa, creato per i bambini *metropoliziani*, per dar loro un luogo per giocare, ma anche per imparare e studiare. Da quel momento in poi, si sono susseguiti numerosi altri artisti come Michelangelo Pistoletto, che a tre anni dall'inaugurazione del MAAM ha ceduto temporaneamente una copia della sua celebre "Venere degli Stracci", divenuta opera collettiva grazie alla donazione dei diversi stracci proprio da parte degli abitanti di Metropoliz. Il contributo artistico, stratificandosi, ha così ampliato il patrimonio culturale dell'intero complesso museale ed abitativo: il MAAM e Metropoliz a quel punto non descrivevano più unicamente l'occupazione di un ex-salumificio, ma diventavano rappresentazione di una trasformazione ben più profonda della preesistenza in un nuovo s/oggetto. Il valore dell'arte come strumento di protezione in questa operazione risiede non solo nella produzione continua di manufatti di sicuro interesse intellettuale, ma anche e soprattutto nell'incremento esponenziale del valore economico dell'intero edificio. La barricata dell'arte non è dunque solo da interpretare da un punto di vista metaforico come forse farebbero pensare "I guerrieri della luce" del graffito di Stefania Fabrizi, ma è soprattutto uno strumento pratico teso a scoraggiare concretamente lo sgombero e la demolizione di un sito. Un atto del genere, infatti, alle



*I guerrieri della Luce, Stefania Fabrizi, MAAM Museo dell'Altro e dell'Altrove Metropoliz, 2013*

nuove condizioni costituirebbe una ben più seria e grave distruzione di una collezione artistica di valore riconosciuto inestimabile e non potrebbe essere più giustificata come opera di bonifica dall'abusivismo abitativo.

Il percorso verso l'ignoto cosmico tracciato a partire dall'occupazione e da Metropoliz, sembra dunque essere giunto ad una destinazione un po' più stabile rispetto a quella antecedente la realizzazione del MAAM. L'arte in questo contesto non espleta semplici funzioni estetiche, ma diventa atto politico e rete che connette le attività umane all'interno degli alloggi con il resto della città. Il flusso periodico di visitatori si innesta proprio in questo

circuito, esaltando il valore co-evoluzionistico tra una comunità ed un ambiente costruito che si alimentano reciprocamente.

L'esperienza descritta si presenta in linea con la cosiddetta "artivazione", un neologismo coniato nell'ambito della Cittadellarte della Fondazione Pistoletto per indicare l'arte quale mezzo significativo nei progetti di trasformazione sociale responsabile<sup>4</sup>. L'*artivazione* è quindi un pro-

<sup>4</sup> Per informazioni più approfondite circa il concept e le iniziative di artivazione è possibile consultare il sito ufficiale <https://artivazione.it/> [ultimo accesso 5/11/2019]

cesso che avviene sul campo, che rappresenta la volontà di attivare l'arte in contesti dove è necessario assumere la creatività quale atto civile. Ciò ha consentito al muro che circonda l'ex-stabilimento industriale di non dividere un "dentro" da un "fuori", piuttosto di trasformarsi in muro permeabile con la città, dove l'osmosi culturale è l'elemento catalizzatore che tiene in vita tutta l'operazione.

Inoltre, un altro elemento chiave identificabile è quello del crossover culturale, ossia gli effetti dinamici e vitalizzanti che vengono proiettati dall'ibridazione di diverse culture ed arti. Il concetto di "crossover" può essere adoperato anche in maniera metaforica per riassumere le mo-

*MAAM - Museo dell'Altro e dell'Altrove (foto di MAAM)*



dalità con le quali si sono svolti i diversi step: prendendo in prestito dalla biologia il principio di crossover genetico, che identifica la formazione di nuovo DNA a partire dalla ricombinazione di patrimoni genetici originari, possiamo facilmente traslare questo concetto anche sul MAAM, quale summa di ricombinazione di diversi patrimoni genetici di partenza (sia etnici che artistici) che hanno dato via a configurazioni inedite, ad ibridazioni innovative in continua mutazione nel corso del tempo.

È esattamente questo che ha fatto sì che il MAAM da “non-luogo” si trasformasse in “super-luogo”, come lo stesso Marc Augé ha affermato in proposito.

La metafora della ricombinazione genetica funziona anche se si pensa all’approccio *hacker* con il quale le condizioni di partenza sono state sovvertite per gettare le basi di un processo di ricodificazione degli elementi dati. Di fatto il MAAM è un’operazione di “hackeraggio urbano”, uno spazio aperto, decentrato ed in co-evoluzione mutuale con chi lo vive in maniera “permanente” e chi lo esperisce in maniera temporanea. Uno spazio che hackerà anche il concetto canonico di “museo”: la collezione non è protetta da sistemi di allarme, non si deve stare ad una certa distanza per poterla apprezzare. Bisogna, al contrario, toccarla, viverla, modificarla e farla evolvere, proprio come l’incrocio tra la funzione dell’abitare e quella dell’esporre si fondono all’unisono secondo un principio di disobbedienza culturale.

*MAAM - Museo dell’Altro e dell’Altrove, edificio centrale. (foto di Giuliano Ottaviani)*











## Il mondo fuori le mura: una lettura del settore urbano di UnLost Territories

di Giulia Cervini

Occuparsi di periferia vuol dire, prima di tutto, riuscire ad immaginare uno sviluppo, a partire dall'idea di un sistema urbano in grado di ridurre la condizione di brano di città sconnesso e isolato, rispetto alla geografia e alla vita del territorio che lo circonda; vuol dire, in altre parole, immaginare la periferia dentro le trame di una nuova infrastruttura.

*“E siccome non c'è sviluppo senza infrastrutture, dobbiamo creare infrastrutture di nuova generazione, infrastrutture rivolte appunto al recupero, alla densificazione e alla riqualificazione della città esistente. Piuttosto che per il consumo di suolo, dobbiamo creare infrastrutture per il recupero dell'esistente”<sup>1</sup>.*

In tale prospettiva, il settore orientale della città di Roma - oggetto degli studi condotti nell'ambito del progetto urbano *UnLost Territories* - presenta, come vedremo, caratteristiche morfologiche piuttosto promettenti; tanto quanto promettente è l'occasione offerta da una realtà come quella del MAAM - Museo dell'Altro e dell'Altrove, che anima l'epicentro di questa parte di città. Potremmo spingerci a dire che lo stesso MAAM si propone

<sup>1</sup> Antonino Saggio, *Nuova generazione di infrastrutture*, in «L'architetto», 15, aprile 2014.

*Vista a volo d'uccello di Tor Sapienza: il rettilineo di via di Tor Sapienza attraversa l'intero quartiere e, pressoché in asse con il Casale della Cervelletta, sfocia nella valle dell'Aniene.*

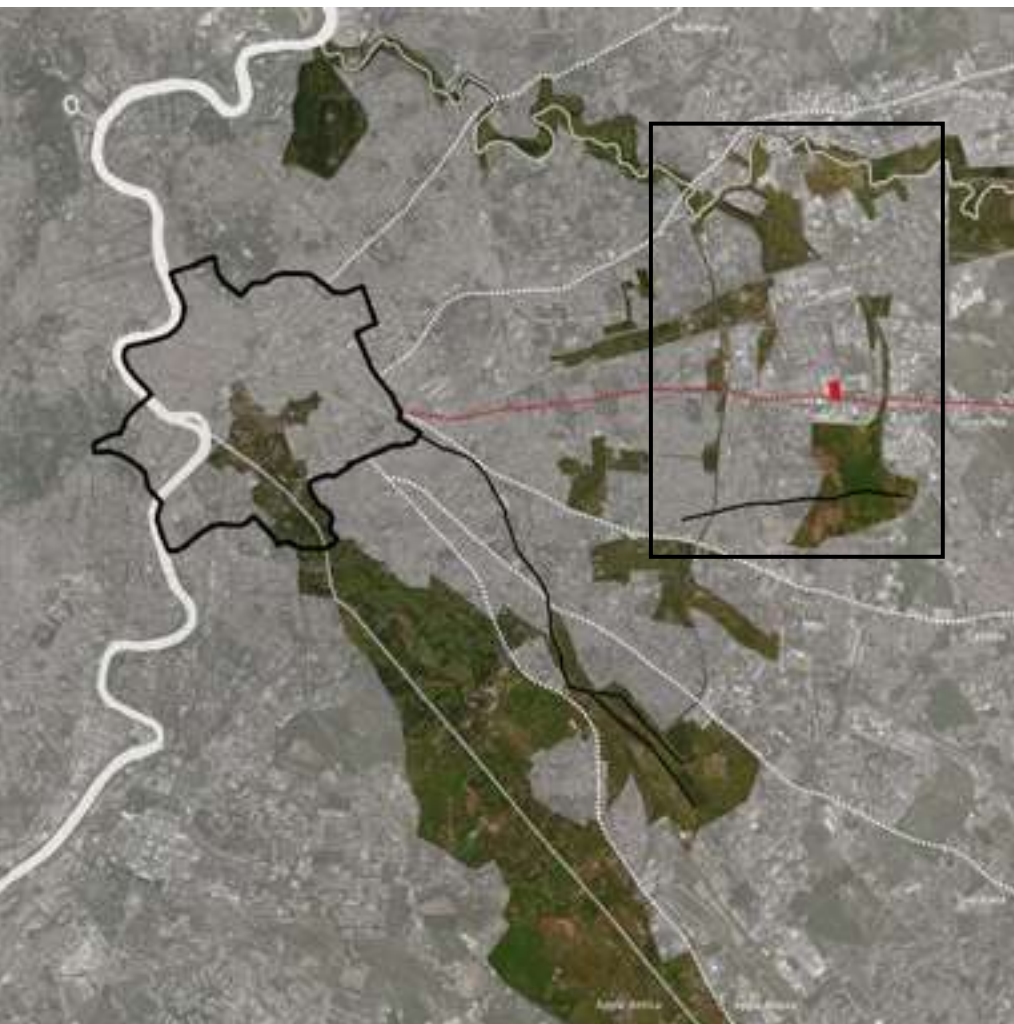
come realtà periferica all'interno della periferia urbana, essendo la sua vita interna ancora poco integrata al tessuto abitativo che lo contiene; l'attributo risulta tanto più possibile se si considera che l'acronimo, che dà il nome al museo, è accompagnato dall'appellativo di "città meticciosa": lo spazio si propone, quindi, come una città nella città. In effetti, la vita che anima il MAAM (le case degli occupanti, il museo di arte contemporanea, le attività di incontro e discussione pubblica promosse dagli ideatori del progetto) ci invita ad osservare quello spazio brulicante di operosità, come un 'microcosmo', *"una rappresentazione che in breve racchiude e rispecchia un ambiente, un'esperienza, un contenuto più vasto e complesso"*<sup>2</sup>; e quindi, in qualche misura, come una realtà in sé stessa autonoma e conclusa. Abbattendo il suo recinto, la ricchezza e la vitalità di quello spazio verrebbero restituiti alla città, ai suoi abitanti e ai suoi visitatori, che, ad oggi (per cause di forza maggiore legate all'occupazione di cui il MAAM si è fatto promotore), sono solo parzialmente coinvolti nella dinamica delle sue attività. A partire da questa suggestione – di un futuro auspicabile per un luogo così denso di idee e di azioni civiche – prende avvio la riflessione attorno ad una strategia che, osservando la grande scala, riconnette una serie di vuoti urbani e spazi pubblici che punteggiano la città (tra questi faremo rientrare, per l'appunto, anche il MAAM).

Come accennato nelle prime righe di questo scritto, il settore di città di cui ci occupiamo (che per semplicità possiamo identificare nel quartiere di Tor Sapienza) e il MAAM (con cui indichiamo schematicamente il suo cen-

tro) ricadono in una posizione che invita ad estendere lo sguardo all'intera struttura urbana di cui sono parte integrante. Il Museo dell'Altro e dell'Altrove si colloca, infatti, sul tracciato della via Prenestina, una delle consolari romane che, fin dalle origini, collega il centro città al territorio extra-urbano, giungendo fino a Palestrina; la città, posta sulle pendici del monte Ginestro, una delle sommità dei monti Prenestini, costituisce – ed è ancora significativamente visibile da diversi punti del tratto urbano – il fondale dell'antica strada. Il lungo asse di via Prenestina si sviluppa in direzione ovest-est, a metà strada tra il grande cuneo del parco dell'Appia Antica (a sud) e il sistema lineare della valle dell'Aniene (a nord). Ad unire queste due importanti infrastrutture (aree verdi pubbliche di estensione territoriale), l'asse del viale Palmiro Togliatti, che intercetta la Prenestina proprio lungo il bordo del settore di città in esame. Il viale, oggi principalmente dedicato al traffico veicolare, incontra, lungo il suo tragitto, diversi vuoti urbani – potenziali aree verdi o spazi pubblici di connessione – e parchi già istituiti (oltre al parco degli Acquedotti, testata sud del viale, il parco Archeologico di Centocelle, compreso tra la Tuscolana e la Casilina). Immaginando di infoltire il sistema di spazi aperti collocati lungo l'anello di viale Palmiro Togliatti, quest'ultimo dovrebbe essere ripensato con un forte potenziamento dell'uso pedonale (attraverso il ridisegno della sezione stradale e la riduzione della parte carrabile), in grado di raccordare l'Appia Antica all'Aniene, con la possibilità, da un lato, di intercettare luoghi di interesse storico-ambientale, oggi distribuiti sul territorio in forma isolata e frammentaria, dall'altro – contestuale al primo – di riscattare il paesaggio urbano delle periferie, agevo-

<sup>2</sup> "Microcosmo": definizione dal vocabolario on line Treccani.





*Fig.1 Le immagini e i contenuti che esse racchiudono sono, almeno in parte, frutto dello studio che ha condotto alla mostra Strade e Paesaggi Antichi tenutasi a Roma in occasione della Biennale dello Spazio Pubblico 2015 (coordinamento scientifico e cura: L. Franciosini, M. M. Segarra Lagunes con Elena Caroti, Cristina Casadei, Giulia Cervini, Lorenzo Mattone). Il lavoro è raccolto nel catalogo Arqueologia y Proyecto de Arquitectura, RomaTrE-Press, Roma, 2016.*



*Fig.2 Zoom dell'area indicata nell'immagine precedente.*

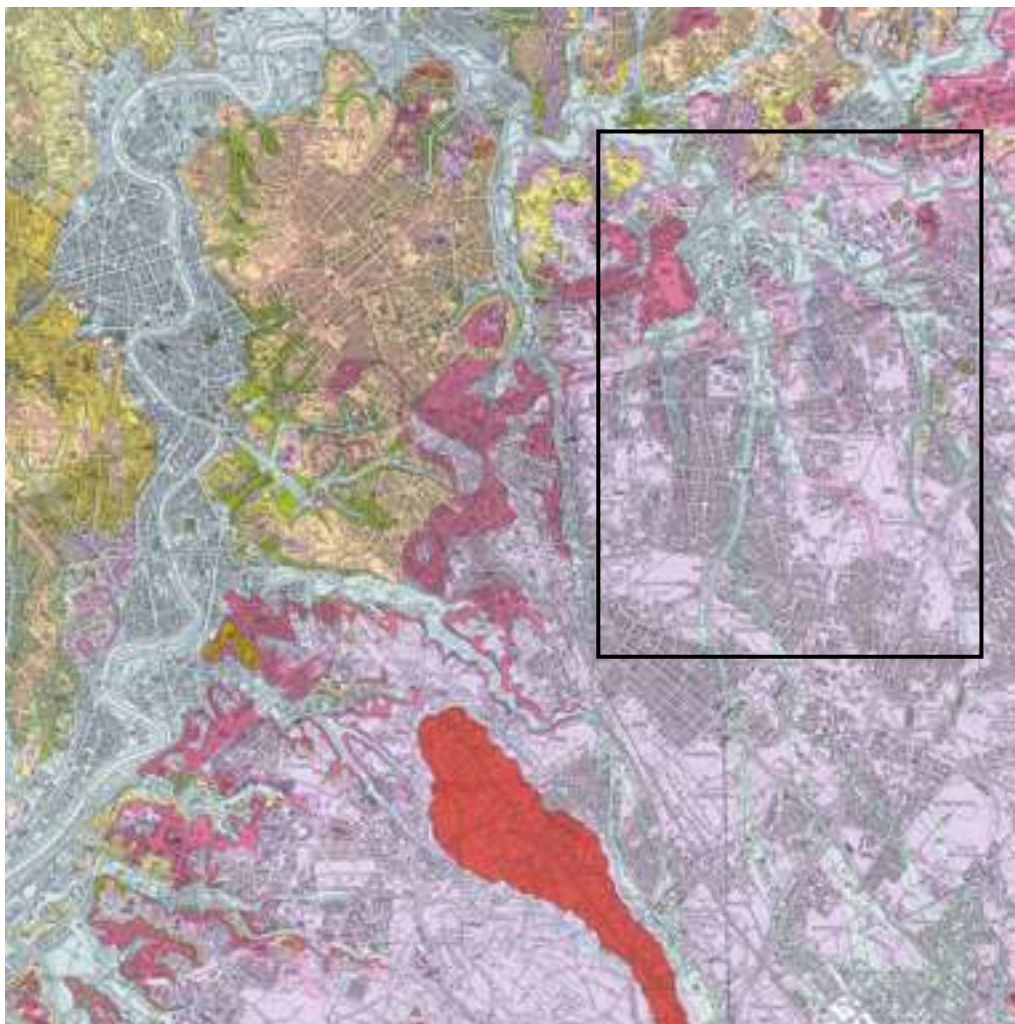
landone le connessioni oltre i confini del quartiere (fig.1). Un secondo corridoio verde, parzialmente esistente, lambisce il bordo opposto del nostro settore di città: un asse che parte dal parco dell'Aniene, attraversa il parco della Cervelletta e penetra all'interno del tessuto urbano fino al parco della Mistica (attraversato da un tratto dell'acquedotto alessandrino che costituisce, già di per sé, un'infrastruttura territoriale di collegamento verso il centro cittadino). A meno della porzione interclusa tra la ferrovia e la barriera autostradale, dove sarebbe necessario agire con un intervento di ricucitura, il corridoio descritto è una risorsa esistente (fig.2). In effetti, i segni che stiamo sistematizzando corrispondono ai lacerti dei suoli umidi delle ramificazioni fluviali dell'Aniene (si veda la carta geologica in fig.3). Assecondando le strategie fin qui delineate, il quartiere di Tor Sapienza si troverebbe abbracciato da due fasce verdi, che penetrano in direzione sud a partire dalla testata longiforme dell'Aniene; la morfologia urbana, che ne risulta, evoca le origini idrogeologiche del territorio in esame: pur dentro suoli fortemente trasformati dall'attività antropica, resistono le tracce di un processo che è costitutivo del paesaggio davanti ai nostri occhi. A partire da questi segni, che il palinsesto ambientale lascia emergere, è possibile orientare strategie progettuali, tecnicamente attente alle risorse naturali sottoposte a trasformazione (un corretto uso dei suoli previene gli effetti del dissesto idrogeologico), e al contempo capaci di elaborare un'immagine paesaggistica che è memoria di un processo di stratificazione di lunga durata.

Nei luoghi periferici, il più delle volte distrutti da un'urbanizzazione cospicua e incontrollata, questo sguardo si fa più difficile e per questo ancora più urgente: è

animato da questo spirito, per esempio – ed è in parte scaturito dalle osservazioni fin qui tracciate – il progetto della *UnLost Line*, che è oggetto di uno degli approfondimenti riportati nelle pagine di questo volume.

Il richiamo alla grande scala, necessario allo scopo di intessere relazioni tra parti di città altrimenti sconnesse, riporta lo sguardo ad una dimensione territoriale, che permette, al tempo stesso, di intercettare brani di patrimonio, diffuso sul suolo urbano (primo su tutti il suolo stesso)<sup>3</sup>; tracce che restano inevitabilmente mute, se parcellizzate nei limiti del proprio valore oggettuale. Si nasconde, cioè, dietro la necessità di immaginare un futuro possibile per un territorio consolidato, la chiave di accesso al suo passato: è proprio attraverso l'elaborazione di un pensiero trasformativo, infatti, che si apre la necessità di interrogare ciò che già esiste. Il rapporto dialettico tra risorsa e trasformazione consiste, allora, nel pensare la prima come patrimonio che il paesaggio ci restituisce e la seconda come processo che ne consente il mutamento e ne impedisce l'oblio.

3 Per approfondimenti sul concetto di suolo come patrimonio si veda: Giulia Cervini, *Il suolo abitato. L'architettura come racconto topografico*, Tesi di dottorato in Architettura. Teoria e Progetto, Sapienza Università di Roma, 2019.



*Fig. 3* Porzione della Carta Geologica del Comune di Roma, 2008. In celeste i depositi alluvionali - le ramificazioni del Tevere e dell'Aniene. In rosso la colata lavica su cui i Romani edificarono la via Appia. Il riquadro circonda l'area di UnLost Territories.



UnLost 2030









## UnLost 2030: un viaggio in una città trasformata

di Gaetano De Francesco, Antonino Saggio

Iniziamo a visitare UnLost Territories dal suo centro simbolico di emanazione, il MAAM. Qui troviamo la realizzazione **Tree.It** (p. 6) e **Reciprocal 3.0** (p. 48). Sono entrambi lavori che cercano di fare tesoro della grande esperienza compiuta nel MAAM nel campo dell'arte per lavorare anche a vere spazialità architettoniche. Le strutture si costruiscono e vivono in un gioco collettivo con i residenti. Tra le diverse installazioni per il MAAM vi è **Babel Tower** (p. 104), una torre, anch'essa autocostruita, che ai vari piani crea spazi che si possono personalizzare. Uscendo dal MAAM si incontra subito sul lato orientale il grande progetto di **Riqualificazione del blocco militare Cerimant a centro d'arte**, (p. 92) Il perimetro urbano, una volta chiuso e respingente, si trasforma in un paesaggio permeabile con un sistema di flussi che collegano la città all'interno, attraverso percorsi tanto per gli ambiti naturalistici che per lo sport, la salute, l'istruzione e l'arte. Questo progetto sfrutta parte dei binari esistenti nella struttura militare per la creazione della UnLost Line, l'infrastruttura che segna un doppio anello nel quartiere e che collega tra loro le varie fermate della metropolitana e della linea Roma-Tivoli e che trasforma completamente questo settore urbano. Sempre nei pressi dell'ex Cerimant sorge **Tecnopolo Phoenix: un parco tecnologico per la rinascita del polo medico su via Emilio Longoni**. (p. 96) Una serie di vuoti urbani e strutture sanitarie abbandonate vengono messe a sistema con un parco tecnologico, composto da verde attrezzato pubblico e nuovi edifici per la ricerca medica. Proseguendo, si trovano diversi progetti che fan-

no comprendere come la UnLost Line sia effettivamente una infrastruttura di nuova generazione: **Smart Education: infrastruttura adattiva e permeabile per l'istruzione e l'educazione interattiva** (p. 72) è un sistema di spazi comunitari che è percorso, parco, copertura e spazio ludico; **Ping Pollution Tree** (p. 58) crea punti di monitoraggio che captano dati e informazioni ambientali e - come gli alberi di cui evocano la forma - assorbono le polveri sottili. I nuovi alberi artificiali offrono servizi Wi-Fi e di ricarica elettrica USB; producono energia e forniscono un servizio sharing per Segway o monopattini, molto utili vista la prossimità del parco tecnologico. Sempre in questa zona nasce **Spread The Wave** (p. 62) che crea attraversamenti pedonali della Line che diventano elemento di informazione e comunicazione che allo stesso tempo possono aiutare le persone con disabilità e gli anziani. Non lontano dal parco tecnologico si trova **Sport Tech un Centro di ricerca per le tecnologie applicate allo sport** (p. 100) che individua nell'innovazione una valida ipotesi di programma in un quartiere che aveva una precedente vocazione industriale. Inoltrandosi nella parte nord della Line nascono progetti che affrontano diverse questioni sociali come **LESSbarre: istituto carcerario attenuato per madri con minori** (p. 142), una struttura senza sbarre, dinamica ed inclusiva, per l'integrazione e il confronto con la realtà o anche **Needles: social housing per ragazze madri** (p. 122) in cui un vuoto urbano viene trasformato in un rifugio per future e neo-ragazze madri con uno spazio pubblico permeabile, una casa e un centro formativo, oppure **CAM Complesso artisti metropolitani: museo, laboratorio, residenza** (p. 124) che si articola in una serie di scavi per contenere le alberature presenti nell'area e offrire spazi



di lavoro ed esposizione ai piani bassi e case-studio ai superiori. Nella parte settentrionale della Line a ridosso dell'Aniene sorge **Save IT- Print IT: riduci riusa ricicla** (p. 68), un progetto che aiuta la popolazione dei Colli Aniene a far fronte ai problemi legati al Depuratore di Roma est. Procedendo verso sud, si crea un nuovo accesso al grande complesso di case popolari Morandi. Si tratta di **Odin Teatret: un centro polifunzionale per la ricerca artistica teatrale** (p. 130) che si presenta con una copertura praticabile che è anche rampa per superare lo scarto di quota e con una condizione ipogea per gli spazi teatrali. Avvicinandosi al grande asse della via Prenestina si incontra **Nodeon** (p. 60), un ponte che riconnette le parti sud e nord del quartiere con una anello circolare ciclopedonale sospeso su tiranti che diventa anche un oggetto estetico nella città. Poco oltre sorge **Sinapsi: interattività e open source** (p. 70) che innesca uno scambio lento per sub-unità triangolari associate al verde e all'educazione e **Pixel multitasking: struttura polifunzionale al Prenestino-Centocelle** (p. 56) che ha una struttura organica che può essere adatta a molteplici scopi, tanto tecnologici quanto tradizionali, per esempio contenere libri, regali e scambi di solidarietà tra la cittadinanza. Più a sud, su viale Primavera, una strada di confine tra il quartiere storico Prenestino-Labicano e quello a urbanizzazione più recente del Prenestino-Centocelle, sorge **Electro Colour Gram: otto stazioni per una integrazione multiculturale** (p. 66) che rende visibili i suoni della città tramite il colore e con una serie di supporti informatici sviluppa connessioni sociali e multiculturali in otto stazioni della Line tra loro interconnesse in via informatica. Ancora più a sud si crea **Flowing Lines: il flusso urbano tra sistema biologico e**

**informatico** (p. 64) che integra l'acqua e le applicazioni smart per far fronte al problema dell'urban flooding, causato dalle forti e improvvise piogge nella zona della Line con maggiori precipitazioni e **Joining patches: un esperimento di collaborative design** (p. 76) che solleva la Line in quel tratto e libera lo spazio a terra per spazi e strutture progettate e gestite autonomamente dalla comunità. Addentrando in questa parte del quartiere si incontra **Meltings.Pot Sistema di tutela, accoglienza ed integrazione socio culturale per i richiedenti asilo** (p. 106): in un quartiere che era vittima di zone ghetto, si realizza una parte di città integrata e aperta al cui interno si crea una architettura per un edificio Sprar. Lungo la Prenestina bis si crea la stazione più importante della Line. Si tratta di **Art/station. Stazione integrata nell'arte nella zona del Prenestino e centro per l'insegnamento, la produzione e la divulgazione delle arti** (p. 110). L'architettura, attraverso forme dinamiche, integra infrastrutture, spazi per l'arte, aree verdi ed alloggi. Direttamente servita dalla stazione nasce verso occidente **Lighthouse: centro sperimentale per l'autonomia del disabile visivo e la sensibilizzazione del normovedente** (p. 114) in cui uno spazio abbandonato si trasforma in un parco inclusivo e fruibile da tutti attraverso più canali percettivi sovrapposti (visivo, sonoro e tattile) e un centro di supporto e servizio per una disabilità sempre più diffusa con l'aumento della vita media. Servito sempre dalla stazione, sorge **Hostel COM Residenze temporanee e permanenti, Banca del tempo, Centro culturale e co-Working** (p. 119) che disegna con cura l'attraversamento della Line, crea un complesso organico di forme e funzioni in un quartiere che è ormai diventato un centro vitale dell'intera città.

## UnLost Line

- 1 **Pixel multitasking** p. 56  
Antonio Bianchi, Sara Trifi
- 2 **Ping Pollution Tree** p. 58  
Alessandra Antonini, Alessandro Franzini
- 3 **Nodeon** p. 60  
Marco Falasca, Nicola Nobile, Rocco Nervi
- 4 **Spread the Wave** p. 62  
Claudia Biancareddu, Enza Iadarola
- 5 **Flowing Lines** p. 64  
Leonardo Bordoni, Silvia Lo Basso
- 6 **Electro Colour Gram** p. 66  
Annalisa Farano, Mara Fiore
- 7 **Save IT - Print IT** p. 68  
Benedetta Serchi, Francesca Sabellico,  
Mirko Sciarroni
- 8 **Sinapsi** p. 70  
Maria Chiara Libertucci, Irene Turchetti
- 9 **Smart Education** p. 72  
Chiara Gai, Stella Fratini
- 10 **Linescape** p. 74  
Marco Falasca, Nicola Nobile, Rocco Nervi
- 11 **Joining Patches** p. 78  
Andrea Ariano

## UnLost Territories

- 12 **CAMP US** p. 92  
Silvia Primavera
- 13 **Tecnopolo Phoenix** p. 96  
Chiara Gai
- 14 **Sport Tech** p. 100  
Savina Leggieri
- 15 **Babel Tower** p. 104  
Savina Leggieri, Giulliana Giorgi,  
Laura Polli
- 16 **Melting s.Pot** p. 106  
Manuela Seu
- 17 **Tree ART/station** p. 110  
Alessandro Spaccesi
- 18 **Lighthouse** p. 114  
Claudia Biancareddu
- 19 **Hostel COM** p. 118  
Tiziano Tamburri
- 20 **Needles** p. 122  
Federica Aridon

- 21 **CAM** p. 124  
Seonghwan Lee
- 22 **Pallet Design** p. 126  
Giorgia Belmonte
- 23 **Il gusto del globo** p. 128  
Agnese Bernabè
- 24 **Odin Space** p. 130  
Giuseppe Bini
- 25 **Jazz on tree** p. 132  
Marco Lattaro
- 26 **Accordi d'umore** p. 134  
Clarissa Anelli
- 27 **Photo-Art place** p. 136  
Danilo Caiazzo
- 28 **Why not dog** p. 138  
Matteo Germani
- 29 **Lo scarto che prende forma** p. 140  
Federica Feudi
- 30 **LESSbarre** p. 142  
Federica Badini
- 31 **BioTech FooDiversity** p. 144  
Maria Sole Beltrotti
- 32 **ID-LAB** p. 146  
Fabio Annicchiarico
- 33 **Rigen/(&co)** p. 148  
Gene Pietro Archibek
- 34 **Underome** p. 150  
Alberto Bodo di Albaretto
- 35 **Hostelworld** p. 152  
Alessandra Bernabei
- 36 **SAVE-LIFE** p. 154  
Carmine Boffa
- 37 **The blade of grass** p. 156  
Beatrice Angeloni
- 38 **Mignon** p. 157  
Priscilla Antinori Avila
- 39 **Urban Reef** p. 158  
Giulia Anselmi
- 40 **Start to work for autism** p. 159  
Ilaria Antiri
- 41 **Teclab** p. 160  
Francesco Calabretti
- 42 **Rhythmic** p. 161  
Michela Bardelli





1

6

11

8

41

40

2

3

25

24

38

42

16

4

15

22

35

39

37

17

19

9

14

31

12

13

28

33

21

32

10

20

29

14

31

23

34

27

26

30

38

42

18

37

17

19

5

4

15

22

35

39

37

17

19

5

7

36

33



The image is a grayscale aerial photograph of a city, showing a dense grid of buildings and streets. A semi-transparent white rectangular box is overlaid on the center of the image, containing text. To the right of the box, a thick, multi-colored line (blue, purple, green, yellow) runs vertically, representing a proposed infrastructure project. The line starts at the top right, goes down, then turns left, then right, and then down again, forming a loop-like structure. The text is in a pinkish-red color.

# UnLost Line

In questa sezione presentiamo i progetti redatti per la UnLost Line che ricordiamo per comodità è un anello infrastrutturale ed ecologico di nuova generazione che ha lo scopo di riconnettere i grandi parchi a scala urbana presenti nell'area di UnLost Territories e di collegare le fermate della linea delle Metro C e B alla linea ferroviaria FL2 e al quartiere. L'anello incrocia le stazioni e gli snodi esistenti, ne crea un paio di nuovi ed è pensato come grande volano infrastrutturale per motivare concretamente (cioè anche socialmente ed economicamente) i progetti nelle singole aree. Ogni parte di questa sezione si concentra su una forte criticità individuata in uno dei 17 tratti in cui si suddivide lo sviluppo della Line. Tutte le proposte lavorano simultaneamente su cinque principi che sono: *multitasking*, *green systems*, *information technology foam*, *slowscape* e *citizenship*. In particolare gli interventi individuano modalità in cui l'Information Technology possa divenire elemento catalizzante dei progetti per sviluppare tanto situazioni e servizi verso una città dell'informazione, quanto un uso attivo di fattori ambientali (sole, luce, suono piogge, eccetera) che possono essere valorizzati attraverso un uso innovativo della infrastruttura. Naturalmente in molti casi sono sviluppati innesti con la città che sviluppano il ruolo della Line a vera struttura a servizio dei cittadini.









UnL [14]

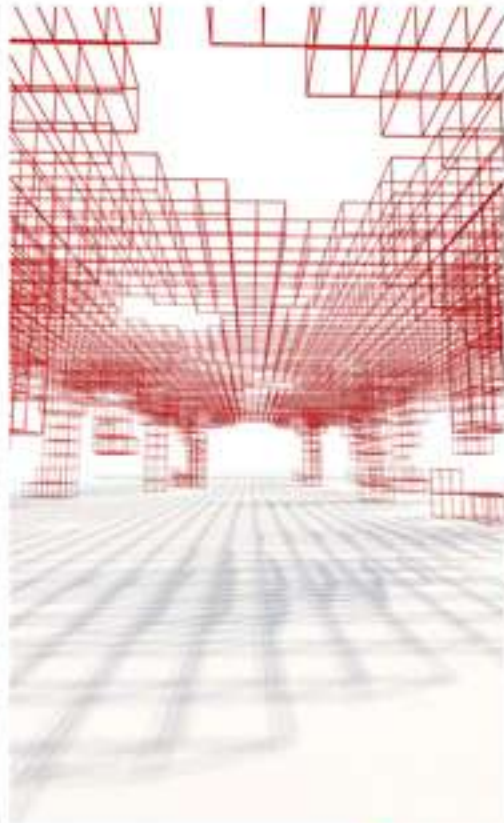
## Pixel multitasking: struttura polifunzionale al Prenestino-Centocelle

*Antonio Bianchi, Sara Trifi*

Nell'ambito della UnLost Line il progetto vuole densificare, sia dal punto di vista fisico che da quello dell'informazione, alcuni punti della Line. Uno dei progetti ispiratori è stato il Mfo-park a Zurigo che realizza una struttura trilitica di tubolari per una galleria e nuovo verde urbano. Nel nostro caso il progetto si ramifica in diverse direzioni. Innanzitutto la struttura si muove con libertà tanto da far appartenere il progetto ad una sensibi-

lità mutevole contemporanea come quella del pixel, piuttosto che ad una concezione trilitica vicina alla Serpentine di Sou Fujimoto a Hyde Park a Londra. Diverse configurazioni possono essere usate per relazionare la struttura al suo immediato ambito urbano rivitalizzandone la condizione. Oltre al verde urbano, altre parti della struttura vanno nella direzione di una città dell'informazione. Appositi sensori possono servire a raccogliere informazioni che ne permettono l'intreccio con altre, per creare modelli che possono governare specifiche situazioni di rischio. La struttura stessa può assolvere ancora altre funzioni: contenere dei pannelli solari e, grazie alla sua stessa struttura alveolare, essere adatta per contenere libri, regali e scambi di solidarietà tra la cittadinanza.







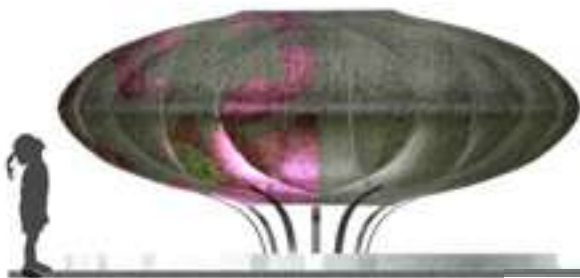
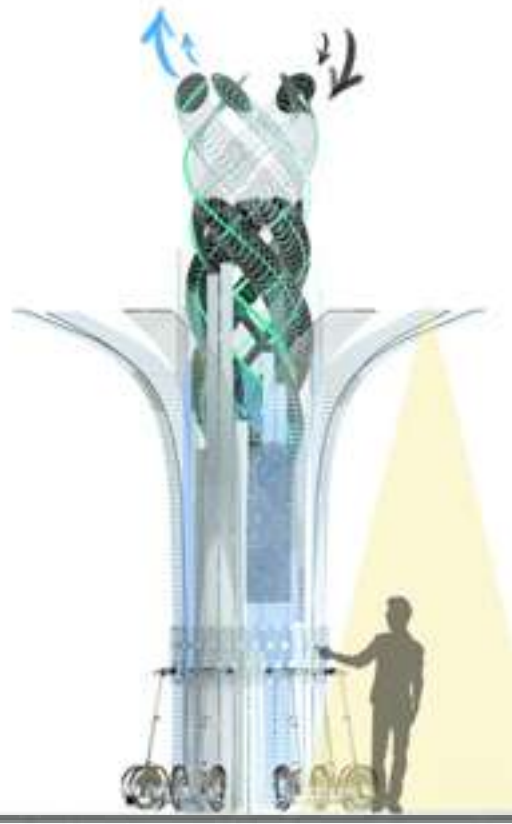
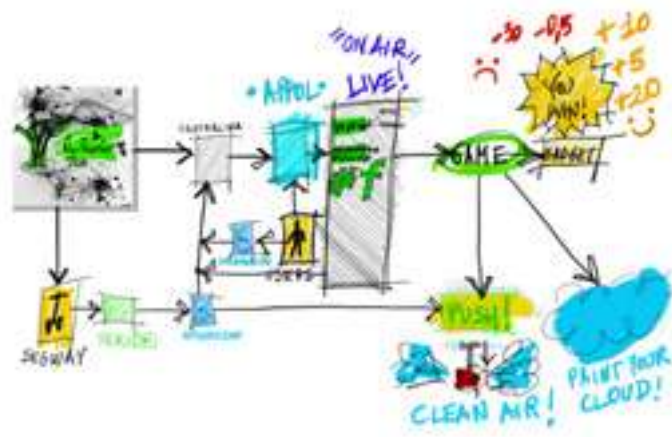
UnL [1]

## **Ping Pollution Tree: nuove pratiche per una cittadinanza consapevole**

*Alessandra Antonini, Alessandro Franzini*

Lungo la UnLost Line si prevedono dei device interattivi, i PING POLLUTION Tree, centrali di monitoraggio multitasking, che captano dati e informazioni ambientali. I PPTree sono in grado di raccogliere dati, di assorbire le polveri sottili, come gli alberi di cui evocano la forma; offrire un servizio Wi-Fi e di ricarica elettrica USB; produrre energia attraverso pannelli solari; fornire un servizio sharing di Segway che, attraverso gps

e sensori rilevano il livello di PM, per poter proporre agli utenti i percorsi più puliti e meno trafficati. Le informazioni raccolte vengono inviate ad un'app dedicata, la Appol, e rielaborate. La app informa gli utenti che la utilizzano e, sotto forma di gioco, premia coloro che assumono comportamenti virtuosi per combattere l'inquinamento dell'area. Gli utenti con le loro buone azioni guadagnano punti e ottengono gadget e premi. Parte dei dati viene inviata ai CLOUD, una serie di bolle interattive che rimandano a grandi funghi, depositari della natura incontaminata. La loro pelle, composta da teli polimerici, comunica sotto forma di trame e colori le condizioni ambientali e può essere modificata dagli utenti, in grado di attivare proiettori panoramici all'interno della loro struttura.







UnL [1]

## Nodeon: snodo fisico e ponti informatici

*Marco Falasca, Rocco Nervi, Nicola Nobile*

Il tratto di via Prenestina interessato dal progetto separa il quartiere di Quarticciolo da quello di Tor Sapienza. La crisi che caratterizza questa barriera sta nel fatto che essa inibisce lo sviluppo delle relazioni tra i cittadini, riduce il senso di appartenenza degli abitanti di questi quartieri e fa apparire i luoghi molto più distanti di quello che in realtà sono. Pensiamo che il ruolo dell'informazione possa essere anche

quello di servire a ricucire in maniera armonica questi spazi, permettendo di valicare i limiti imposti alla città, grazie a dei ponti, tanto fisici che informatici. Dal punto di vista fisico il progetto propone un anello circolare ciclopedonale sospeso su tiranti che caratterizza l'opera anche come oggetto estetico nella città. Dal punto di vista informatico propone una serie di schermi circolari diffusi nel quartiere e in comunicazione tra loro. Il flusso di informazione tra gli schermi consente di mettere in contatto persone anche lontane, separate dalle barriere urbane. La strada smette così di essere un limite grazie a Node.On che integra architettura e Information Technology.







UnL [2]

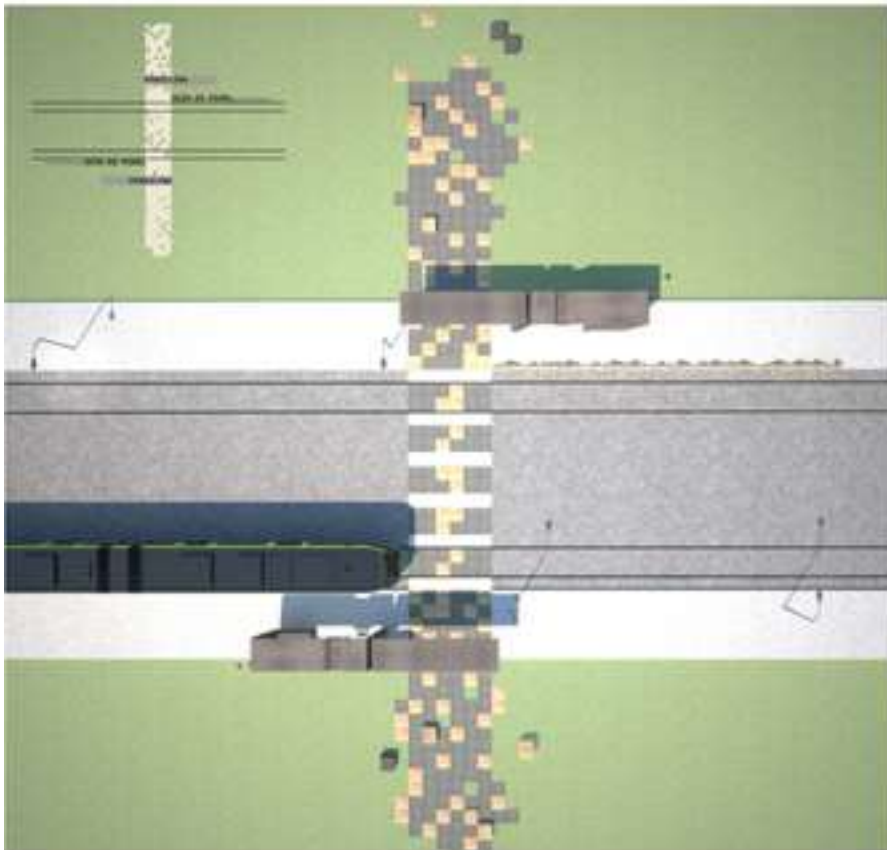
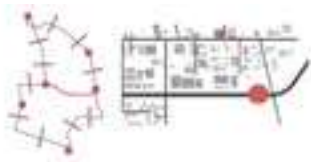
## Spread the Wave: rete di ambienti sonori per un ascolto sociale

*Claudia Biancareddu, Enza Iadarola*

*Spread The Wave* è un progetto che si pone l'obiettivo di ideare degli attraversamenti pedonali che siano tra loro elemento principale di informazione e comunicazione dell'infrastruttura, nell'idea di trasformare il suono, suo elemento caratteristico, in una fonte di informazione visibile anche per chi ha difficoltà uditive. La proposta progettuale si articola nell'uso di elementi di base adattabili e modulabili: un tappeto

pixelato, una scia di pixel e una pensilina, elemento di attesa ma anche ludico. Il tappeto pixelato avrà un forte livello di interattività fisica con i passanti. I pixel assolvono a diverse funzioni: sollevati e fissi fungono da elementi illuminanti o sedute; alcuni rispondono agli stimoli fisici, variando la loro altezza; i pixel fissi interagiscono illuminandosi al passaggio delle persone e/o emettendo suoni; quelli scuri producono energia dal moto grazie alla tecnologia piezoelettrica. La scia di pixel informa dell'arrivo del mezzo ed è vero cuore dell'ecologia sistemica del progetto: i sensori al lato del marciapiede rilevano il passaggio del tram e i pixel alla fermata successiva iniziano a muoversi. Quando il tram arriva alla fermata i pixel si abbassano per permettere la salita e la discesa dei pedoni.







## Flowing Lines: il flusso urbano tra sistema biologico e informatico

*Leonardo Bordini, Silvia Lo Basso*

L'anima del progetto è l'integrazione tra l'acqua e le applicazioni smart per far fronte al problema dell'urban flooding, causato dalle forti e improvvise piogge. Si propone di realizzare, nel tratto 16 dell'UnLost Line, tra via Casilina e via Tor Tre Teste, una passeggiata verde composta da diverse fasce funzionali: le due più esterne sono percorsi carrabili, più internamente vi sono quelle pedonali, utilizzate sia come

passeggiate che come zone di sosta per le fermate del tram e al centro la fascia dedicata ai binari. A dare variabilità e vita a questi percorsi apparentemente rigidi sono una serie di canali ospitanti piante fitodepurative. Tutte le aree sono controllate costantemente da sensori e da un sistema informatico che monitora temperatura, illuminazione e umidità.

Durante le precipitazioni l'acqua viene convogliata all'interno di una serie di zone ricreative che, per il principio dei vasi comunicanti, si abbassa, dando vita a delle piazze d'acqua, e fa emergere un gruppo di pensiline per ripararsi dalla pioggia.







UnL [14]

## **Electro Colour Gram: otto stazioni per una integrazione multiculturale**

*Annalisa Farano, Mara Fiore*

Il viale della Primavera è una strada di confine tra il quartiere storico Prenestino-Labicano e quello a urbanizzazione più recente del Prenestino-Centocelle. Il viale versa in uno stato di degrado con spazi pubblici che rimangono compartimenti stagni dove non è possibile lo scambio. La proposta nasce dalla volontà di creare nuovi punti di aggregazione e un nuovo senso di connessione al viale, che favorirà la condivisione e

lo scambio tra culture differenti. Il progetto rende visibili i suoni della città tramite il colore, elemento base dei giochi dei bambini. Un algoritmo restituisce in forma grafica il suono registrato durante una mappatura sonora dell'area. Partendo da queste linee, si crea un'infrastruttura interattiva, sostenibile e riconoscibile. Sono poi individuate otto "stazioni" dove specifiche esigenze di quartiere sono affrontate mediante l'espedito ludico, per favorire l'integrazione fra culture diverse. Questi spazi possono essere riconfigurati con pareti mobili ancorate ai pilastri della pensilina e collegate a dei sistemi di controllo meccanici che garantiscono la loro chiusura totale o parziale per assicurare la piena funzionalità degli eventi che si svolgeranno lungo l'arco della giornata.







## Save IT- Print IT: riduci riusa ricicla

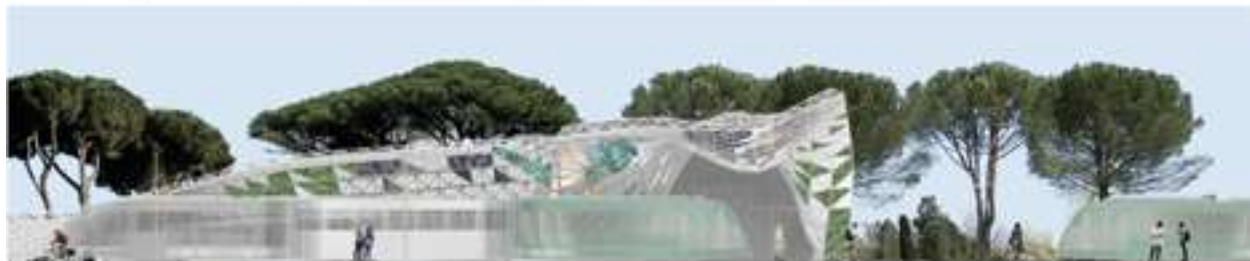
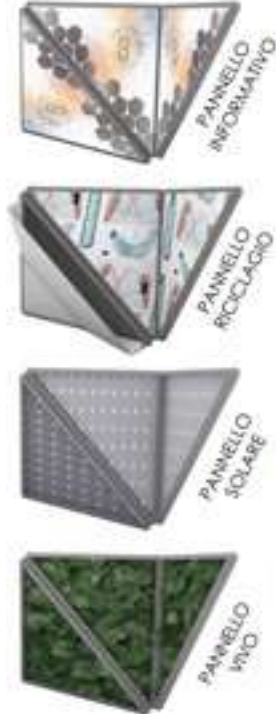
*Francesca Sabellico, Mirko Sciarroni, Benedetta Serchi*

La popolazione mondiale sta soffocando sotto miliardi di tonnellate di rifiuti e deve essere stimolata a creare ciò di cui ha realmente bisogno. Save IT - Print IT è un progetto che aiuta la popolazione dei Colli Aniene a far fronte ai problemi legati al Depuratore di Roma est e cerca contemporaneamente di educare le persone ad avere più rispetto del pianeta e della propria città.

Visto che il Depuratore crea gravi disagi durante il trasporto dei fanghi, la nostra proposta consiste in un tratto della Un-Lost Line che si ramifica per entrare nell'impianto e caricare i fanghi all'interno di Tram-Cargo che limitano la dispersione degli odori.

Per cercare di coinvolgere la popolazione dei Colli Aniene, l'infrastruttura cresce e si modifica: una struttura reticolare spaziale sostiene dei pannelli standardizzati, che possono essere inseriti o modificati in qualunque momento; una stampante 3d utilizza la plastica riciclata, sua materia prima, per creare i suddetti pannelli, ma anche gli arredi urbani, mentre alcuni spazi autogestiti affrontano, con lo spirito del laboratorio, i temi del riuso.







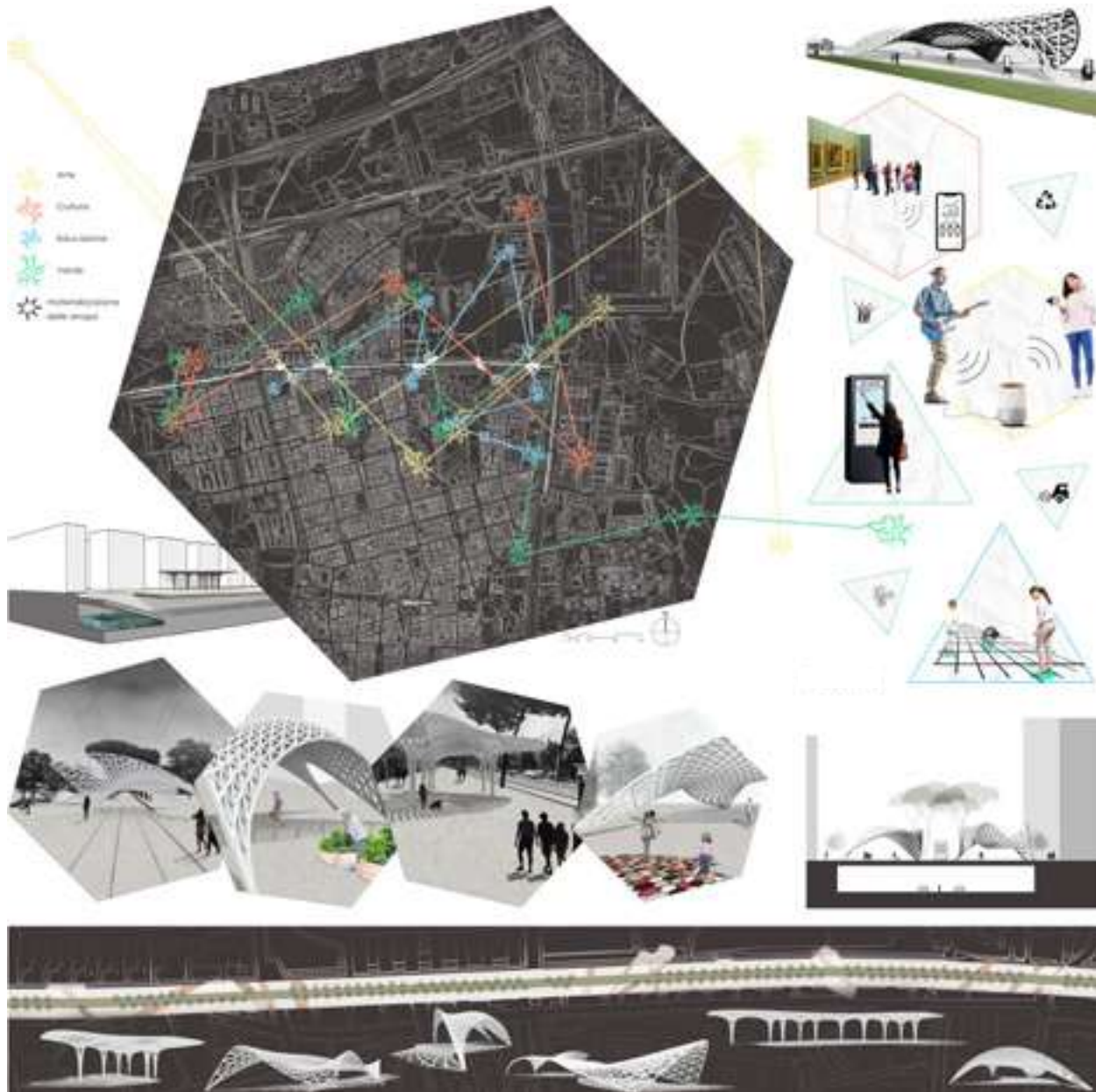
UnL [12]

## Sinapsi: interattività e open source sulla via Prenestina

*Maria Chiara Libertucci, Irene Turchetti*

La chiusura del quartiere rispetto al mondo esterno è la crisi da cui nasce l'idea del progetto, che vuole affrontarla attraverso una serie di nuove connessioni. Il concetto evocato è quello della sinapsi, che è un'interconnessione chimica o elettrica di scambio di informazioni fra cellule. Lungo il tratto 12 dell'UnLost Line il progetto individua centri di interesse esistenti, all'interno di quattro ambiti: verde, educazione, cultura

e arte. Sono parchi e scuole esistenti, come parco Achille Grandi e l'Istituto Filippo Smaldone, spazi culturali ed espositivi, tra i quali il teatro e biblioteca Quarticciolo e lo stesso MAAM e tanti altri. Tra questi nuclei, assimilabili ai neuroni, avvengono sinapsi, le interconnessioni, le quali si materializzano quando si intersecano e intercettano la linea tranviaria, generando spazi molteplici per il cittadino, tra cui: una Banchina interattiva connessa al tram; dei Playground interattivi; 100Answer, pannelli di scambio informazioni; uno Smart floor che riconosce e guida verso i pannelli e l'app myStreet, per la progettazione partecipata. Il progetto prevede inoltre la realizzazione di un database open source sull'area, accessibile alla amministrazione e alla cittadinanza.







UnL [3]

## Smart Education: infrastruttura adattiva e permeabile per l'istruzione e l'educazione interattiva

*Chiara Gai, Stella Fratini*

Il progetto intende sviluppare i collegamenti tra la UnLost Line e il MAAM. Si propone come un sistema avvolgente di spazi comunitari che è insieme percorso, parco, copertura e spazio ludico per l'educazione dei bambini, attraverso sistemi adattivi, l'uso della Information Technology e materiali per la produzione di energia necessaria all'infrastruttura stessa. Ispirata nelle sue diverse componenti alla forma del DNA, il

progetto attraversa le diverse aree da rivitalizzare e usa le informazioni genetiche come input che generano parametricamente forme adattive e dinamiche come output. Smart education si organizza attraverso due rapporti input-output: uno di tipo sociale, l'altro di tipo ambientale. Da un input di crisi, che è l'isolamento sociale, si determina un output che riconnette e galvanizza, spinge alla condivisione e offre spazi di integrazione attraverso le attività nei laboratori, i pannelli digitali e il sistema di Smart Education. Temperatura e umidità, insieme al movimento dei fruitori attivano invece la pelle dell'infrastruttura, le cui scaglie si muovono e danno vita a un paesaggio cangiante, in grado di produrre energia all'interno di un ciclo chiuso.



CONCEPT



CONCEPT  
PARAMETRICO



MATERIALI E TECNOLOGIE





UnL [1]

## Linescape: connessioni che creano spazio

*Marco Falasca, Rocco Nervi, Nicola Nobile*

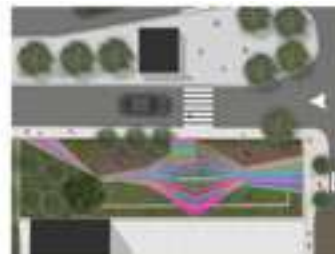
Ogni spazio della città, anche quello abbandonato e sottratto alle dinamiche urbane, ha in essere un potenziale di vivibilità e può innestare forme di riscatto sociale per la comunità. In questo piccolo campetto da gioco abbandonato, in cui è localizzato il progetto, gioca un ruolo fondamentale l'ideazione di un micro ambiente urbano che evoca emozioni ed energia. Lo spazio che si immagina è al contempo uno spazio di connes-

sione, di attesa e di gioco, un playground per adulti e per bambini. Ne nasce un paesaggio colorato, ma al tempo stesso concreto e tangibile nella frequenza dei cavi che compongono l'installazione e che materializzano una forma effimera e leggera. Tiranti in acciaio si agganciano alle strutture semi fatiscenti della preesistenza così da contenere i costi dell'intervento e mettono in tensione la struttura. La concezione dell'installazione è stata portata avanti avvalendosi degli strumenti di progettazione parametrici e di modellazione 3D, in maniera da gestire concretamente le dimensioni e il numero complessivo delle cime colorate e dei cavi in acciaio.

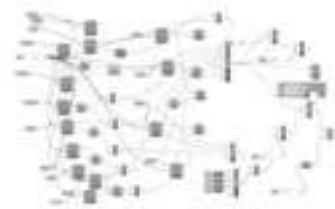




VISTA 2



PLANIMETRIA



GRAFICIZZAZIONE DELL'ALLOGRITHM



VISTA CONCETTUALE

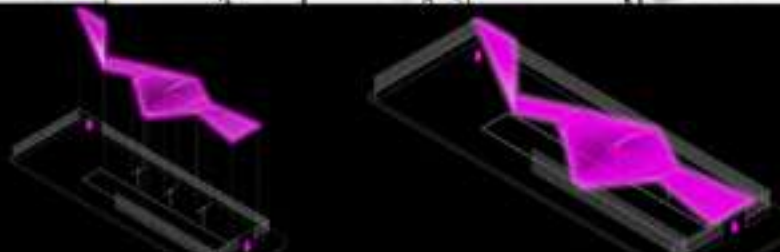


230x171 scala 1:100

### VERNICE BIOLUMINESCENTE

La vernice bioluminescente accumula durante il giorno la luce naturale e di notte si illumina di luce propria. Non è tossica, il giorno è trasparente e la notte può essere scelta tra due cromatismi della luce: il verde fluo e l'azzurro scintillante di magenta. Una vernice richiede una manutenzione dai tempi lunghi, ogni 5 anni (la scheda tecnica).

"The line canopy" diventa così una lampadina urbana e può diventare luogo d'incontro anche la notte.





UnL [13]

## Joining patches: un'esperienza collaborativa a Tor Sapienza

Andrea Ariano

*Joining Patches* nasce dalla volontà di ripensare gli spazi residuali della città attraverso un processo partecipativo dal basso, visto che essi appartengono ai cittadini e spetta a loro immaginarne un nuovo utilizzo. La nuova infrastruttura ha il compito di connettere e allo stesso tempo di riattivare brani di città, trasformando l'asse stradale carrabile in uno spazio pubblico di qualità, in cui bisogni e desideri dei cittadini sono

tradotti in progetti collaborativi. In questa ipotesi, pertanto, la UnLost Line è ipotizzata come una linea tranviaria aerea o una cabinovia (simile al caso di Medellín) che libera lo spazio sottostante. Quest'ultimo è diviso in lotti di 10x10 mt che sono occupati da progetti temporanei di sviluppo locale. Attraverso una piattaforma online, infatti, i cittadini presentano i propri progetti, tanto nel loro aspetto funzionale che in quello spaziale. I progetti vengono valutati ed inseriti in una graduatoria e, quelli vincitori, dopo una fase di negoziazione, vengono realizzati. L'infrastruttura si distingue inoltre per gli aspetti tecnologici proposti: si prevedono alberi artificiali (Tree-D) per la produzione di energia eolica e la gestione dei droni impiegati per il monitoraggio dell'intero sistema.

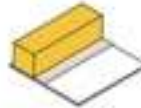


### Le regole del gioco

h max = 3m



supmax = 30mq



50%pubblico  
50%privato



larg.pass = 2mt  
20mq di verde



### La genesi

il letto



struttura e barriera



spazio chiuso ed aperto



verde e passaggio



### Prima ipotesi



Lo stato di fatto



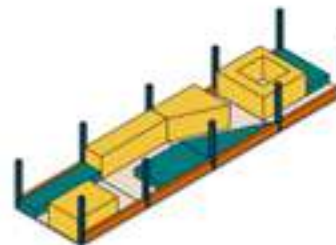
Lo stato di fatto - via Provençola



Prima ipotesi di progetto



L'idea V









## Il gioco come pratica rigenerativa: strategie ludiche per operazioni di riattivazione urbana

di Valerio Perna

*«Il gioco non è un'apparizione marginale nel corso della vita dell'uomo, non è un fenomeno che appare occasionalmente, non è contingente. Il gioco appartiene essenzialmente alla costituzione d'essere dell'esistenza umana, è un fenomeno esistenziale fondamentale» (Fink [1957] 2008: 12)*

Le sfide della città contemporanea si muovono oramai su un vasto orizzonte di crisi e possibilità che devono tenere in considerazione non solamente il risultato finale dell'azione progettuale quanto i processi latenti che ne condizionano la sua reificazione. Il livello di complessità nell'operare dell'architetto si scontra oggi con una serie di variabili eterogenee che vanno tenute in forte considerazione ma, al tempo stesso, hanno bisogno di un *medium*, una chiave interpretativa, che riesca a catalizzarle e creare uno strato di comunicazione condiviso tra i vari attori coinvolti.

Lavorare nelle maglie della città costruita, in quei vuoti urbani prodotti dal passaggio alla società dell'informazione (Saggio, Angelini (2012), De Francesco, Saggio [2016] 2018) si configura come una sfida per l'insieme degli interessi che vi si riversano - economici, sociali, politici, ecc. - e che accendono dei livelli di conflittualità tra i vari *stakeholder* che rendono difficile al progettista

*Reciprocal 3.0, struttura ludica e organica autocostruita, proposta per il Metropoliz del gruppo nITro, Roma, 2017 (immagine di Valerio Perna)*



fornire soluzioni che esulino dalla sola dimensione spaziale e che siano accettati – e quindi difesi – dalla comunità chiamata a beneficiarne.

In una continua ricerca di nuovi strumenti di progetto, negli ultimi anni si è sviluppato un quadro di interesse internazionale che vede l'attività ludica quale possibile motore per diffusione di pratiche virtuose di *city-making*<sup>1</sup>, nonché possibile elemento per lo sviluppo di strategie che possano mettere in comunicazione non conflittuale i diversi attori coinvolti, grazie a delle iniezioni di sapere da campi laterali a quello dell'architettura come la ludologia e la Teoria dei Giochi (Nash 1951).

L'area compresa nel progetto di cattedra *UnLost Territories* si configura come un esempio prototipico per la sperimentazione delle dinamiche sopra menzionate. Questi 'territori non perduti' si trovano in una situazione perennemente fluttuante, dove l'azione degli enti preposti al loro rilancio spaziale e sociale non riesce a far fronte ad una serie di situazioni latenti che impediscono di indirizzarne positivamente lo sviluppo. Gruppi etnici differenti in continua condizione emergenziale, cittadini da lungo tempo costretti ad una situazione di precarietà, e una serie di speculazioni mosse da grandi investitori privati, sono solo alcune delle pedine di un complesso 'gioco' dove gli interessi della comunità vengono completamente

1 Tra realtà di ricerca che stanno operando grandi passi avanti in questa direzione possiamo menzionare: il lectorate *'Play and Civic Media'* all'interno della HvA (Hogeschool van Amsterdam); la UU New Media Studies di Utrecht; la TU di Delft; le università americane Carnegie Mellon con sede a Pittsburgh e l'Emerson College di Boston, e l'ETH Zurich con la figura di Alfredo Brillembourg e il suo U-TT (Interdisciplinary Design Studio).



*Eric Wong, Cohesion, 2016*



dimenticati e lo spazio pubblico diventa merce di scambio per investimenti a beneficio limitato per la città di Roma.

L'attività ludica - in un contesto come questo e in relazione a dinamiche di partecipazione e *civic engagement* - può divenire parte importante nei processi di rigenerazione e *governance* territoriale (Gordon and Mihailidis 2016), aiutare a fronteggiare una serie di emergenze quali problemi in ambito di riqualificazione urbana, negoziazione e deliberazione, e incentivare pratiche *bottom-up* di natura spontanea e indipendente (Glick, 2012; Grahan & Marvin, 2001; Krasny, 2013) con funzione catartica e terapeutica nei confronti delle comunità coinvolte. La categoria dei *serious game* (Ulicsak, Wright 2010) si fonda proprio sul trasmettere messaggi brevi e persuasivi che siano in grado di convincere i cittadini a diventare parte attiva dei processi urbani che li riguardano e di sensibilizzarli verso una nuova idea di città. È il caso, ad esempio, del progetto TreeIT (nITrogroup) che all'interno del Museo dell'Altro e dell'Altrove (MAAM) lavora sull'incentivazione del *civic learning*, - e di dinamiche di *engagement* e *action* (Schirra, 2013) - tramite delle luci interattive attivate dal passaggio degli abitanti stessi e la cui accensione vuole simboleggiarne la rinascita.

Le tradizionali strategie *top-down* hanno dimostrato nel tempo la loro inefficacia, e hanno aperto così la riflessione verso nuovi orizzonti dove creatività, esperienza collettiva e il corretto dialogo tra i diversi attori coinvolti, possono generare metodologie di design urbano sostenibile che, tramite processi di *appropriazione ludica* (Dix 2007) rendano i cittadini giocatori (e difensori) degli spazi in cui vivono; promuovano processi decisionali 'aperti' in



*Lateral Office, Impulse, installazione ludica per riattivare le aree inutilizzate del Quartiere des Spectacles, Montreal, 2016*

uno spirito di condivisione e collaborazione; puntino alla ridefinizione dello «*status quo attraverso una serie di interrelazioni libere e non gerarchizzate*» (Levi, Shachter 2006).

Bisogna partire quindi dal basso, da un modello *bottom-up* che integri al suo interno più voci in un programma decisionale che non può più avvenire nei soliti luoghi preposti all'esercizio di tali funzioni. In questa chiave, il gioco è proprio il potenziale inesplorato che può generare questo cambiamento.

Quest'ultimo è una delle attività fondamentali dell'e-

sistenza. La nostra infanzia è costellata di ricordi legati ad esso: attimi nei quali gettiamo le basi della nostra crescita come esseri umani a livello cognitivo, sociale e creativo. Gregory Bateson ([1956] 1996), tra i maggiori studiosi dell'attività ludica, lo ha definito come *un'attività di metacomunicazione*, un sistema di scambio di messaggi tra diversi soggetti che consente di creare un campo di dialogo dove le istanze dei singoli vengono filtrate attraverso un piano di comunicazione condiviso. Inoltre, la ludologia moderna (Sicart 2012) ha da tempo messo in discussione quello che Huizinga ([1938] 2008) definiva come *cerchio magico* - uno spazio del gioco *separato dalla realtà ordinaria*, un «ambito [...] entro il mondo ordinario, destinato a compiere un'azione conclusa in sé» (Huizinga [1938] 2008: 13) - grazie anche alla comparsa delle tecnologie digitali e dei cosiddetti *Pervasive* e *Urban Games*, giochi che si svolgono negli spazi urbani e che coinvolgono anche semplici cittadini che si ritrovano in una dimensione spaziale - e comportamentale - ambigua tra l'essere giocatori oppure non esserlo.

Il gioco quindi è in grado di incentivare una *layerizzazione* di processi eterogenei. Il suo inserimento in dinamiche da tempo codificate, come quelle riguardanti la pianificazione urbana, consente di portare in esse nuova linfa e nuovi campi di applicazione; di potenziare il ramo del design for *complex urban challenges*; di favorire un processo decisionale collaborativo che trovi nella dinamica ludica il motore tramite il quale mettere in comunicazione non conflittuale i diversi attori coinvolti. Alla base di un simile approccio progettuale è, inoltre, necessaria la presenza di differenti professionalità per lo sviluppo di una strategia condivisa e attuabile di progettazione

partecipata 2.0, dove la presenza della componente ludica è sia operativa - poiché le sessioni di design si svolgono con l'ausilio di veri e propri 'tabelloni da gioco' - sia strumentale poiché agisce come facilitatrice di dinamiche e apre il campo a risultati spesso inediti e non prefigurabili in condizioni differenti. Opinione diffusa dietro queste ricerche, infatti, è che i rapidi cambiamenti del XXI secolo necessitino di nuove metodologie di progettazione che possano incorporare al loro interno la complessità di un mondo in continua espansione.

Il fine ultimo di questo contributo è concentrarsi sul risvolto metodologico/operativo del gioco nel progetto di architettura, sia riferendosi a nuovi processi di '*city-making design*', sia a nuove soluzioni e spazialità che l'architettura può generare grazie al proficuo rapporto con pratiche ludico/progettuali. Quello che si vuole delineare, tramite l'analisi di alcuni esempi, è una serie di possibili indicazioni per la realizzazione di una metodologia volta alla risoluzione di *complex urban challenges* dove l'attività ludica è il principale *medium* e motore di simulazione di dinamiche reali. Lo sviluppo urbano dinamico è infatti oggi la chiave per la progettazione urbana del XXI secolo e ha bisogno di opportuni strumenti che riescano a potenziarne gli effetti grazie ad avanzamenti della disciplina architettonica stessa.

Per offrire una visione il più possibile eterogenea dei rapporti tra rigenerazione urbana dal basso e gioco, verranno presentati tre esempi che delineano una serie di categorie operative che fungono da contenitori di altrettante pratiche: *games for informing urban development*, *infrastrutture ludiche urbane*, *popolare il vuoto attraverso il gioco*.



Vista aerea dell'area di Amsterdam Overhoeks, ca. 2012

### **Games for Informing Urban Development – PlayTheCity, PlayNoord**

Lo studio olandese *PlayTheCity* da anni lavora nella soglia tra gioco e architettura per la risoluzione di problemi urbani legati alla pianificazione urbana in aree periferiche e depresse. Il suo *City Gaming Method* (Tan 2014, 2017) consiste nell'elaborare un *board game* quale modello semplificato della realtà, che sia accessibile ad un gran numero di persone e che venga utilizzato quale strumento in processi di pianificazione partecipata. Il pubblico a cui si rivolge il CGM è composto da attori eterogenei (gruppi di residenti, attivisti, governi locali, NGO, ecc.), e

punta al superamento delle ben note dicotomie *formale/informale, top-down/bottom-up, pianificato/spontaneo*. La città è vista come sistema complesso e auto-organizzante, sempre alla ricerca di un proprio equilibrio spaziale, economico, energetico (MVRDV 2007) in continua rinegoziazione e che rifugge sistemi ancorati a vecchi concetti quali standard e monofunzionalità.

I punti chiave del metodo sono cinque:

- *modellizzare le differenti dinamiche urbane;*
- *includere una molteplicità di attori nel processo decisionale;*



- consentire un lavoro esente da tecnicismi e intellettualismi astratti di ogni sorta;
- stabilire pattern urbani grazie all'applicazione dell'intelligenza e delle esperienze dei giocatori coinvolti;
- rivelare le regole esistenti nello spazio urbano e osservarne la loro evoluzione.

Il progetto *PlayNoord* affronta uno sviluppo alternativo per la zona di Overhoeks, destinata a diventare un nuovo centro urbano della città di Amsterdam. La crisi economica del 2010 ha interrotto il processo urbano programmato e causato la fuga dei vari stakeholder con la municipalità incapace di colmare i costi previsti. Scopo del gioco è lo sviluppo di uno scenario dove piccoli imprenditori hanno la possibilità di proporre piani di sviluppo più lenti ma più sostenibili.

Le varie sessioni hanno messo in luce una filosofia DIY - *do it yourself* - per l'intera operazione, e mostrato la necessità di prevedere una serie di realizzazioni flessibili per iniziare un secondo processo di riqualificazione. Inoltre l'intelligenza collettiva sviluppata ha generato un rapporto più sostenibile tra *housing vs. non-housing solutions*, che è passato da un valore di 1:3 a 1:2. Il progetto ha anche creato un framework economico virtuoso per l'intera area e proposto una crescita più lenta ma di maggior qualità, con molti degli investimenti pubblici ripagati nel corso di un preciso numero di anni.

E se questo esempio viene dal Nord Europa, in condizioni apparentemente differenti da quelle della periferia romana, proviamo ad immaginare una sua applicazione in un'area depressa come quella del complesso Morandi a Tor Sapienza. L'iniezione di componenti ludiche potrebbe

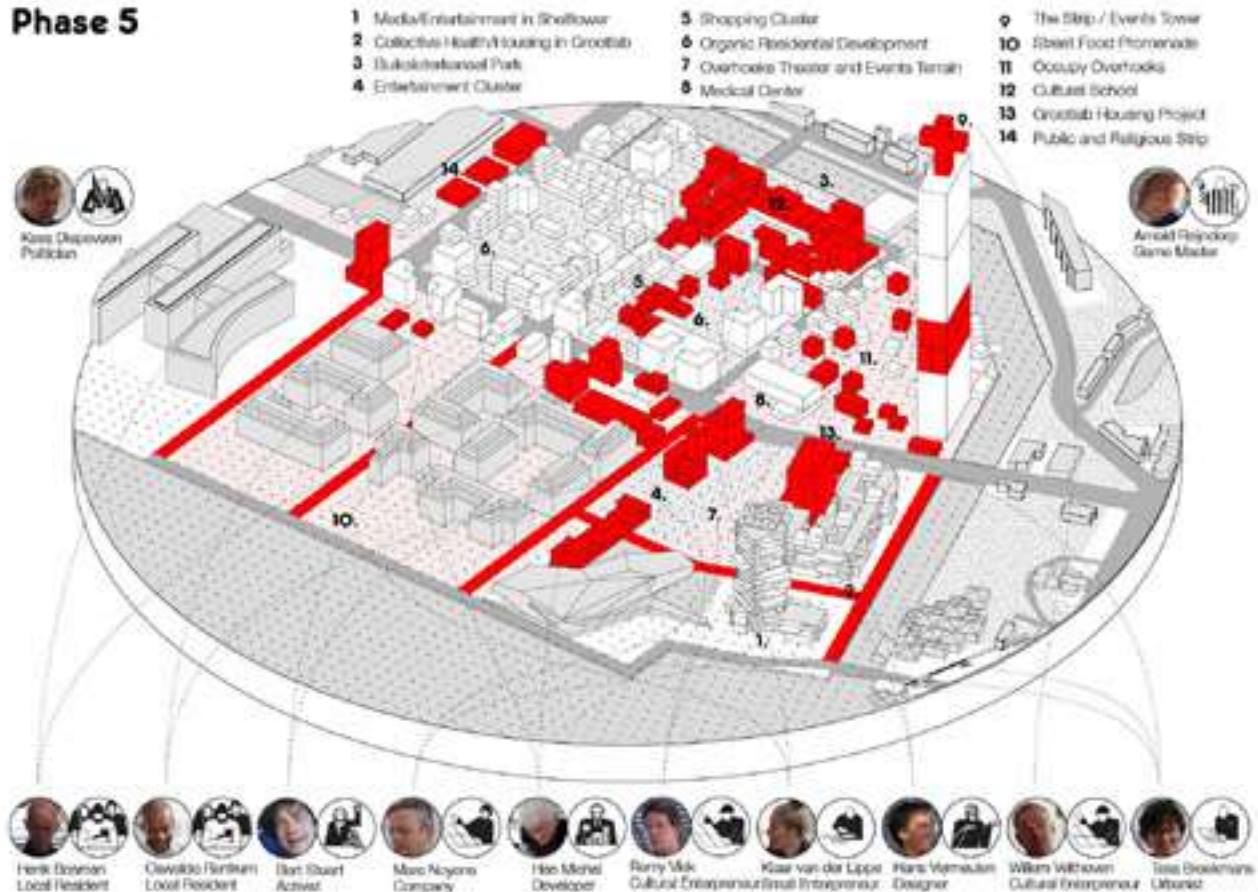
attivare una dinamica di riconquista da parte della comunità che, tramite un processo di negoziazione, ritroverebbe possesso in maniera virtuosa - anche economicamente - dei numerosi spazi collettivi previsti dal progetto originale che ora versano in condizioni di decadenza e abbandono. La comparsa inoltre di un progetto trainante in una delle tante aree depresse, rappresenterebbe un tassello importante per l'attuazione di dinamiche di *engagement* civico, come avviene nelle proposte che vedono l'UnT [29] possibile destinataria di un Hub musicale (p. 134) - dove ambienti ipogei stimolano momenti di aggregazione e scambio - oppure di un Centro per la ricerca sperimentale teatrale (p. 130) che risemantizzi lo spazio pubblico tramite la forza dell'arte e della performance.

#### **Infrastrutture ludiche urbane - Urban Think Thank, Metro Cable**

La città di Caracas vive all'interno del suo tessuto urbano numerose situazioni di divisione, non solo fisiche ma anche culturali, simboliche, ed economiche. Lo studio Urban Think Thank (U-TT) diretto da Alfredo Brillembourg, si muove come un laboratorio di pratica interdisciplinare che mira ad attivare processi virtuosi nelle aree più povere delle grandi metropoli mondiali. Il progetto *Metro Cable* affonda le sue radici in un immaginario ludico che si rifà alle installazioni fieristiche del XX secolo: veri e propri eventi globali del tempo dove il senso della scoperta era accentuato proprio da grandi strutture che nascevano come momenti di stupore, relazione, e divertimento.

La soluzione proposta è quindi una grande funivia urbana che come una grande giostra connette la favola

## Phase 5



Proposta finale grazie al gioco Play Noord per l'area di Amsterdam Overhoeks. Fonte: PlayTheCity.nl

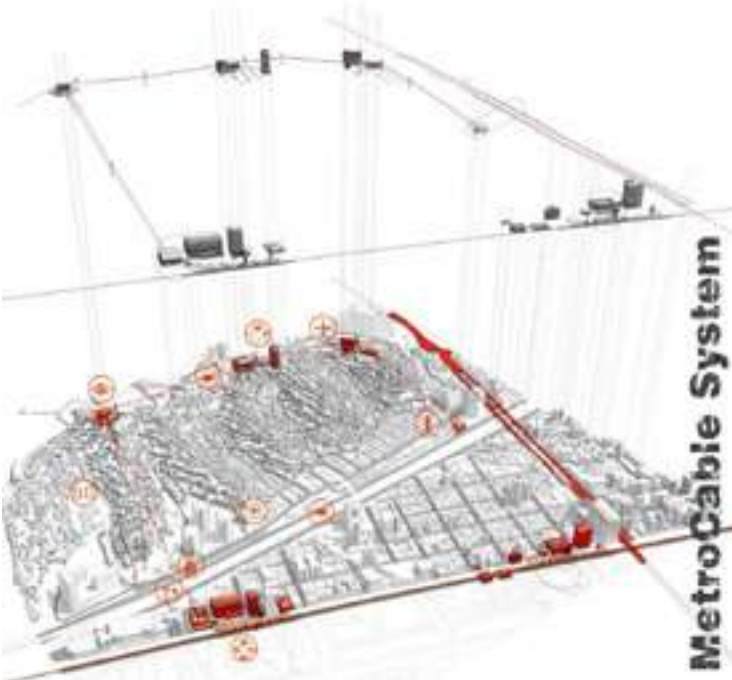
di San Agustín con la *downtown* e consente ai cittadini delle due aree di incontrarsi e visitare i reciproci spazi. Metro Cable si propone come soluzione alternativa ad un precedente piano del governo che, per la rigenerazione della zona, prevedeva la distruzione e lo sfollamento di circa un terzo della favela, con conseguenti problematiche nella ricollocazione degli abitanti.

Le stazioni si inseriscono nel sistema del trasporto pubblico di Caracas e l'intera linea ha una lunghezza di circa 1.2 km e consente il trasporto di circa 1200 passeggeri l'ora. Due delle cinque stazioni sono degli hub di scambio intermodale, con il sistema della mobilità pubblica alla quota stradale, e le altre tre operano come sistemi multifunzionali che possono ospitare funzioni complementari. Questo sistema di funivia ha portato, secondo le testimonianze degli abitanti, miglioramenti in alcune problematiche sensibili nello spazio urbano di Caracas tra cui:

- riduzione del tasso di microcriminalità;
- opportunità di nuovo sviluppo economico per la comunità grazie alla connessione infrastrutturale;
- aumento delle possibilità di relazione e interscambio tra le persone residenti nella favela e quelle delle zone più ricche e centrali.

In questo caso, l'infrastruttura si configura quindi come innesto multifunzionale che secondo specifiche categorie operative (Saggio 2016, in De Francesco, Saggio (eds) [2016] 2018) rompe la convinzione che il suo unico fine sia la connessione spaziale – nel minor tempo possibile – di due punti A e B a una data distanza X tra loro.

Una linea tranviaria, come nel caso della UnLost Line, può accogliere lungo il suo corso differenti momenti che, complice una mobilità *slow* ma di maggior qualità, possono dar vita a spazi dove la comunità si riconosca in aree dedicate all'educazione tramite tecnologie interattive (p. 72 – mi riferisco a Smart Education), o dove grandi strutture pixelate multifunzionali (p. 62) siano *hackerate*



*Esploso assonometrico dell'infrastruttura multifunzionale realizzata da U-TT a Caracas.*





Maidier Lopez, *Football Field*, 9th Biennial of Sharjah, Emirati Arabi, 2007 (foto di Alfredo Rubio)

dai cittadini per essere al tempo stesso pensilina, spazio performativo fisico e digitale, o momento artistico di rilancio collettivo.

#### **Popolare il vuoto attraverso il gioco - Maidier López, Football Field**

Football Field è uno spazio pubblico realizzato durante la XI Biennale di Sharjah, negli Emirati Arabi. Il programma dell'evento verteva sulla riattivazione di una serie di vuoti urbani nell'area di Al Shuwaiehan, al fine di renderli spazi di aggregazione. Gli artisti erano invitati a occupare con le loro opere dei luoghi nel tessuto urbano e di seguire la tradizione che lega questa iniziativa alle opere dell'artista concettuale Hassan Sharif. L'intervento di López si inserisce proprio in questo difficile ma affascinante contesto. L'artista sceglie una delle aree più abbandonate e con l'uso di vernice rossa disegna un campo

da calcio in uno dei più grandi spazi pubblici all'interno della Sharjah Art Area.

L'area, con un intervento semplice e a basso costo, si carica di un layer ulteriore e di nuovi significati che incentivano diversi *user* a popolarla e attivarla. Football Field è un'opera al confine tra architettura e arte che mette in luce la capacità delle persone di cambiare il significato dei luoghi in cui vivono.

Vuoti urbani di questo tipo, sia che si tratti di edifici da abbattere o di aree libere, ma dimenticate, rappresentano una peculiarità di UnLost Territories. La loro riattivazione passa proprio attraverso interventi di agopuntura urbana (Lerner 2003) dove una serie di elementi, secondo la logica del *plug-in design*, è innestata quale enzima benefico per la loro riappropriazione da parte della popolazione. Il pensiero rinvia a proposte come alberi artificiali urbani (mi riferisco a Ping Pollution Tree p. 58), che oltre

a monitorare la qualità dell'aria e a depurarla da polveri sottili, generano una rete di *hub* per il noleggio e la ricarica di *segway* quale alternativa al traffico; oppure a torri simboliche (mi riferisco a Babel Tower p. 104) che tramite l'interattività ludico/musicale sensibilizzano la comunità al tema del riciclo e al rispetto dello spazio che abitano.

Questi, e altri lavori della cattedra, sottolineano la carica rigenerativa di dinamiche a volte intangibili, ma ben più importanti delle azioni fisiche in quanto tali. Del resto, quale potrebbe essere l'attrattività di un campo da calcio con un lampione proprio sull'asse di una delle porte?

*Maider Lopez, Football Field, 9th Biennial of Sharjah, Emirati Arabi, 2007 (foto di Alfredo Rubio)*



## Reference List

Bateson, G. ([1956] 1996) *Questo e un gioco*, Milano: Raffaello Cortina Edizioni;

De Francesco, G., Saggio, A. ([2016], 2018) *Tevere cavo una infrastruttura di nuova generazione per Roma tra passato*, Raleigh USA: Lulu.com;

Dix, A. (2007) Designing for Appropriation. In: *Proceedings of the 21st British HCI Group Annual Conference on People and Computers: HCI... but not as we know it-Volume 2*, pp. 27-30. British Computer Society, London;

Fink, E. ([1957] 2008) *L'oasi del gioco*. Milano: Raffaello Cortina;

Glick, D. (2012) *Bottom-up urbanism: A survey of temporary use in Europe*, Boston: Hart Howerton Community Fellowship;

Gordon, E., Mihailidis, P. (2016) *Civic Media: Technology, Design, Practice. 1 edition*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press;

Grahan, S., & Marvin, S. (2001). *Splintering urbanism: Networked infrastructures, technological mobilities and the urban condition*, London: Routledge;

Huizinga, J. ([1938] 2008) *Homo Ludens*, Torino: Einaudi;

Krasny, E. (Ed.). (2013) *Hands-on urbanism 1850-2012: The right to green*, Hong Kong: MCCM creations;

Lerner, J. ([2003] 2016) *Urban Acupuncture*, Washington: Island Press;

Levi, A., Schachter, A. (2006) *Spazi ribelli. Immaginando lo spazio hacker*, Roma: Edilstampa;

Nash, J. (1951) Non-cooperative games, in *The Annals of Mathematics*, 54(2): 286-295;

Saggio, A., Angelini, R. (2012) *Urban Green line. Una infrastruttura ecologica tra passato e futuro*, Raleigh USA: Lulu.com;

Sicart, M. (2012) *Play Matters*, Cambridge: MIT Press;

Tan, E. (2014) *Negotiation and Design for the Self-Organizing City: Gaming as a method for Urban Design*, Delft: TU Delft;

Tan, E. (2017) *Games for Informing the Urban Development*, Heijningen: Jap Sam Books;

Ulicsak, M. & Wright, M. (2010). *Games in education: Serious games*, Bristol: Futurelab.

Aliaj B., Di

Allegrezza

Architettura

Augé M. (1

Barbara L.

Bellicini L.

Berger A. (

Bogost I. (2

Calzolari V.

Cantaluppi

edizioni

Cao U., Ro

Capuano A

Careni F. (2

Carta M., I

Cellamare

Cesareo V.

Cruz T., Fo

De Finis G

De Finis, C

de Lange,



An aerial photograph of a city grid, overlaid with a semi-transparent white rectangular box containing text. A bright green line is drawn across the image, starting from the top right, moving vertically down, and then turning horizontally to the left, crossing the text box. The background shows a dense urban layout with buildings, streets, and some green spaces.

# UnLost Territories

In questa sezione si presentano innanzitutto una serie di progetti urbani che si insediano nelle aree abbandonate o sotto utilizzate di UnLost Territories. Questi progetti si sviluppano su quattro pagine del libro e presentano tutti un disegno urbano che riconnette le varie parti in cui si articola il progetto con la città. Spesso i progetti dialogano l'uno con l'altro, tanto funzionalmente che spazialmente, per creare dei veri e propri nuovi comparti urbani. Tutti i progetti sono basati su una forte criticità presente nel territorio cui rispondono con un'attenzione verso programmi innovativi, coerenti con le caratteristiche della società contemporanea. Gli interventi si sviluppano sempre sulla base di cinque categorie fondamentali che sono: *mixité*, *driving force*, *rebuilding nature*, *infrastructuring*, *magic crisis*. Queste stesse categorie sono alla base dei progetti presenti in due pagine che sono concentrati ad una scala prettamente edilizia anche se, nell'articolarsi degli spazi e dei volumi, si connettono all'immediato intorno. Anche in questo caso la relazione tra il programma individuato - spesso verificato con associazioni o individui che hanno svolto il ruolo di potenziale referente al progetto - e le scelte spaziali ed espressive sono state oggetto di studio.









UN[T] [66]

## **CAMP\_US: riqualificazione del blocco militare Cerimant a parco urbano e centro d'arte**

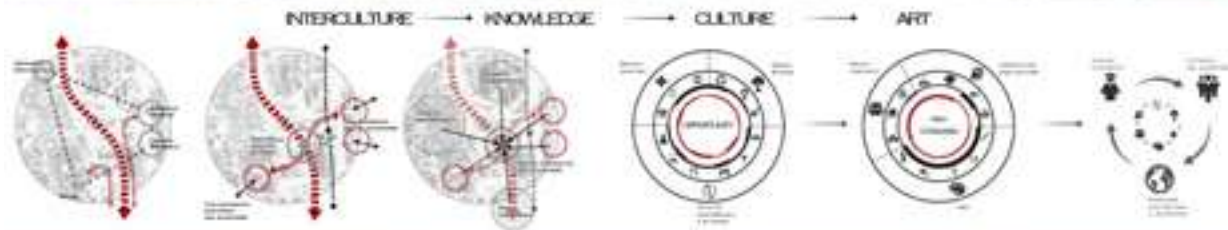
*Silvia Primavera*

All'interno del Quartiere Prenestino esistono problematiche che creano disparità dal punto di vista sociale, culturale ed economico e che generano un vero e proprio «territorio di guerra». Epicentro di questa realtà molto complessa è il MAAM, Museo dell'Altro e dell'Altrove di Metropoliz: si tratta infatti dell'ex fabbrica Fiorucci abbandonata, occupata da alcuni anni a fini abitativi da famiglie italiane e straniere. All'in-

terno di questo "strano" museo, l'arte diviene catalizzatore di processi virtuosi e forma di resistenza sociale.

Proprio a ridosso del MAAM esiste un'area di trentatré ettari, oggi abbandonata ed usata come discarica di mezzi militari dismessi: l'Ex Caserma 8 Cerimant. L'8 giugno del 2017 l'ex caserma viene ceduta al Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo a seguito di proteste da parte dei cittadini. Vengono stanziati 40 milioni di euro con lo scopo di realizzare un centro dedicato alla promozione e al sostegno della creatività contemporanea. "CAMP\_US Riqualificazione del blocco militare Cerimant a centro d'arte" può essere inquadrato in una serie di proposte che stanno cominciando a prendere forma grazie alla presenza del MIBACT.





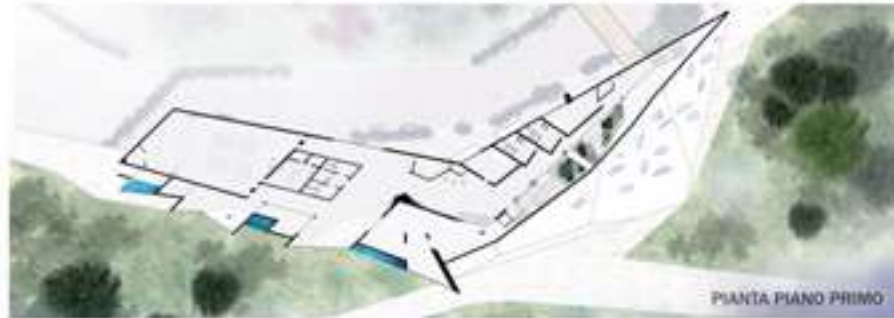
Per affrontare la forte criticità di questo vastissimo vuoto urbano è stato necessario dare corpo a un'azione che sinergicamente operasse a livello infrastrutturale, sociale ed economico: è nata così, come si è visto nella prima parte del volume, la UnLost Line, che nella stessa area di Ex Cerimant sfrutta il tracciato ferroviario presente all'interno dell'area. La UnLost è elemento decisivo per il progetto di Camp\_US perché connette questa area ai grandi parchi presenti all'interno del territorio di Roma Est (il parco di Centocelle, il parco dell'Aniene ed il parco della Mistica) e lega il brano di città a ridosso di via Tiburtina con quello di via Casilina. Il lavoro preparatorio al progetto ha contribuito a disegnare il tracciato della line, a suddividerlo nei diversi brani che ne costituiscono l'insieme ed a strutturare un cronoprogramma.

Il primo tratto della UnLost Line prevede una fermata proprio all'interno dell'area della ex Cerimant, che serve inoltre importanti strutture sanitarie regionali, come il Campus Biomedico e l'American Hospital e lo stesso MAAM.

CAMP\_US trasforma l'ex Cerimant da perimetro impenetrabile in fondamentale passaggio tra le diverse parti del quartiere, attraverso un sistema di flussi che innervano il vecchio presidio militare e danno vita a diversi spazi piantumati dedicati allo sport, alla salute, all'istruzione e all'arte. La grande area si trasforma in un parco urbano che, come un insieme di cellule, dona nuova linfa ad un territorio che rischia oggi di soccombere. L'intervento rivitalizza anche le preesistenze interne all'area di progetto, in particolare due capannoni dismessi di possibile attribuzione all'ex scuola Nervi. Si trasformano in incubatori di un programma di mixité, che accoglie attività didattiche e professionali dedicate all'enogastronomia e alla sanità e una casa famiglia di nuova generazione, che vuole dare ai ragazzi l'opportunità di formarsi e costruirsi le basi per affrontare un futuro ricco di possibilità. A queste funzioni si aggiungono nel parco spazi destinati al progetto Dynamo Camp, un camp di Terapia ricreativa strutturato per ospitare gratuitamente bambini e ragazzi in terapia o che stanno affron-

tando il periodo di post ospedalizzazione. Un programma così complesso rende necessaria la progettazione di uno spazio fluido, capace di integrare le diverse utenze e le molte funzioni che vi gravitano. I flussi che conducono al parco vengono organizzati come una vera e propria propagazione biologica che garantisce alti livelli di permeabilità e di percorribilità. Si tratta di una "rete arteriosa" che si aggancia e si irradia lungo le strade dell'immediato intorno. Alla barriera del vecchio perimetro militare si sostituisce così un processo di osmosi che alimentandosi dal quartiere, allo stesso tempo lo alimenta e gli dà nuova vita.

All'interno di questo disegno si sviluppa il Centro dell'Arte e della Cultura, un edificio di nuova costruzione sito vicino alla piazza centrale del parco e che ne costituisce il cuore pulsante. L'edificio ha un volume dalla forma allungata che si articola come filtro a protezione delle realtà private collocate all'interno dei capannoni ristrutturati, ma che allo stesso tempo convoglia al proprio interno i principali flussi, divenendo snodo fondamentale per raggiungere le attività del parco. La struttura si articola in tre livelli, di cui il piano terra rappresenta lo spazio in cui si concentrano i maggiori flussi e le attività, caratterizzato in particolare dall'illuminazione prodotta dai lucernari posti in copertura. Seguendo l'esempio del MAAM, la presenza dell'arte e il suo carattere universale attraversa l'intero progetto tanto nelle sue parti verdi che nelle ristrutturazioni dei capannoni e nel nuovo Centro d'arte, venendo a sottolineare ancora una volta come la presenza dell'arte possa ricucire gli strappi di natura sociale del territorio.







UnT [3/4]

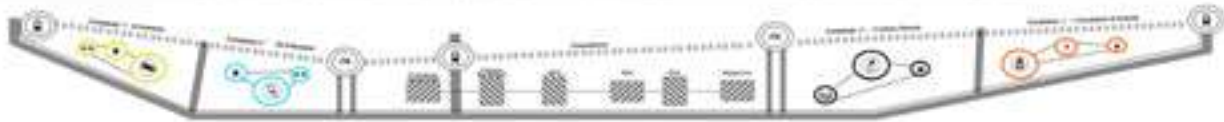
### **Tecnopolo Phoenix: parco tecnologico per la rinascita del polo medico su via Emilio Longoni**

*Chiara Gai*

Sviluppato tra via Prenestina, via Collatina e via Emilio Longoni, il Tecnopolo Phoenix è un nuovo parco tecnologico che mette a sistema strutture sanitarie preesistenti con la progettazione di nuovi complessi che promuovano la rinascita della zona.

Per affrontare l'articolazione di questa proposta è utile seguire i tre livelli principali: la crisi, la metafora e il catalizzatore.

La crisi che il progetto vuole affrontare è l'abbandono del polo medico su via Emilio Longoni, il Campus Bio-Medico. Questo, infatti, dal momento della sua fondazione si è ampliato ed ha garantito un legame attivo con le strutture sanitarie limitrofe, soprattutto il Rome American Hospital. Grazie al Campus viveva anche un grande centro commerciale. Pochi anni dopo la sua realizzazione fu deciso il trasferimento del Campus dalla sede di via Longoni al quartiere di Trigoria, al fine di ingrandire il complesso. Da quel momento la sede del Campus di via Longoni è stata quasi completamente abbandonata. Oggi rimane attiva soltanto una piccola struttura che pratica la Radioterapia. Inoltre è stato completamente abbandonato il grande centro commerciale e alcuni locali vicini che ospi-



tavano gli uffici direzionali del Campus. Questa situazione pone la necessità di una rinascita. La presenza del progetto "CAMP\_US Riqualificazione del blocco militare Cerimant a centro d'arte" di Silvia Primavera, presentato in questo stesso libro e facente parte della ricerca UnLost Territories, e la presenza della UnLost Line creano delle premesse determinanti per uno studio progettuale per il rilancio del complesso.

Il secondo livello della proposta appartiene ad un aspetto metaforico e comunicativo, se si vuole di "storytelling", un aspetto cruciale per il rilancio di una così importante iniziativa. Il progetto si lega infatti alla metafora della Fenice, l'uccello mitologico che rinasce dalle proprie ceneri, come l'obiettivo del progetto che si propone per queste aree abbandonate e degradate. La metafora della Fenice dà quindi il nome al complesso e diventa allo stesso tempo un livello del progetto, un valore aggiunto che lo accompagna. Esiste per esempio una costellazione legata alla Fenice, la costellazione Phoenix, la quale è composta di quattro stelle principali. Questa costellazione non poteva essere più attinente al progetto che, riproducendo il tracciato della costellazione nelle aree in esame, disegna degli ambiti ben distinti, che delinearanno le diverse parti del sistema.

Il terzo elemento chiave del progetto è stato individuato in un elemento catalizzatore che consentisse la rinascita e lo sviluppo di queste aree. L'idea di un parco tecnologico si lega infatti alla necessità di ridisegnare l'area che si estende per quasi tre chilometri, si confronta con la UnLost Line e integra le preesistenze sanitarie. Il Tecnopolo sarà composto da un complesso per lo sviluppo aziendale con l'incubatore d'impresе, un complesso sanitario diviso tra ricerca e ambulatori, un complesso per la foresteria. Esso vuole essere lo specchio dell'innovazione che promuove, comprendendo al suo interno nuove tecnologie, in parte già commercializzate, in parte studiate e testate nei suoi laboratori.

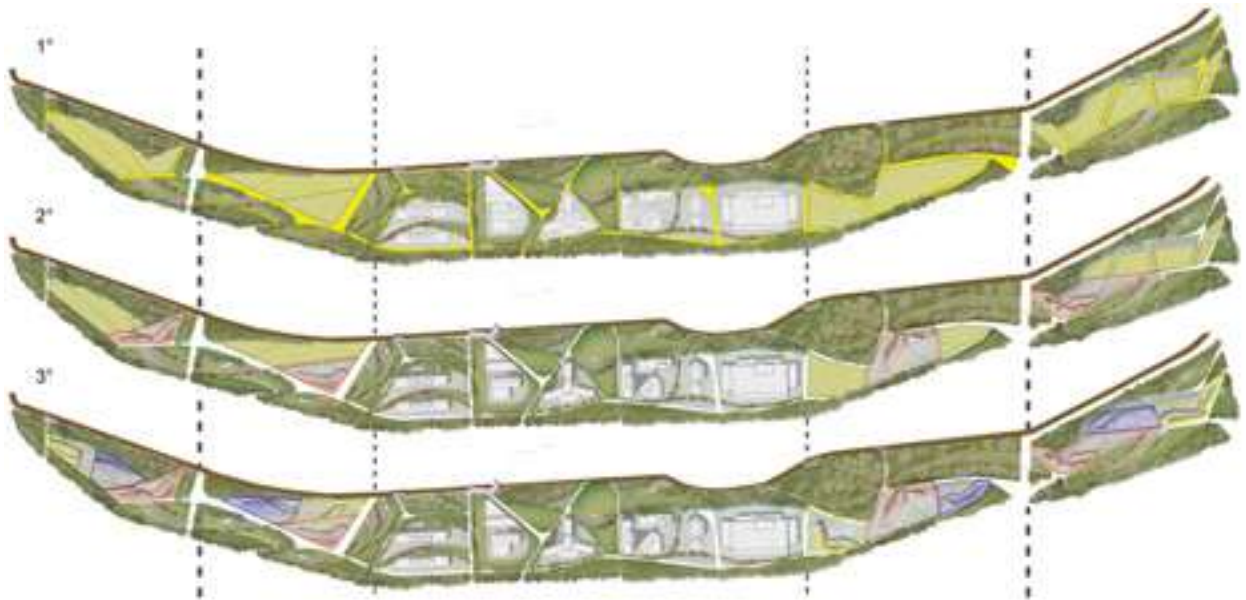
Nella sua presenza urbana, il progetto appare come oggetto zoomorfo che da parco si trasforma in edificio. La parola

chiave è connessione: connessione tra gli edifici e gli ambienti interni ed esterni, connessione tra la collettività urbana, gli operatori e tra gli scienziati e i pazienti.

Viene presentato nel dettaglio il complesso aziendale e nello specifico l'edificio dell'incubatore. Questo edificio diventa il cuore del parco, l'elemento mancante per l'avvio di un grande progetto di sviluppo. Tanto dal punto di vista architettonico quanto da quello funzionale, l'incubatore è il tramite tra ricerca scientifica e industria. L'edificio dell'incubatore serve a condividere le ricerche con le industrie che le possono sviluppare e quindi è fulcro del rapporto tra ricerca e produzione. A questo fine l'edificio è pensato permeabile, attraversato dai flussi pedonali e naturali con i diversi ambienti ideati per offrire il massimo delle potenzialità. Inoltre l'edificio stesso usa le ultime innovazioni tecnologiche per essere, come altre attrezzature e parti del parco tecnologico, in qualche modo manifesto della sua stessa funzione.

Infine l'intero complesso è attentamente studiato in fasi diverse di costruzione e di recupero di parti dell'esistente. Le diverse fasi non seguono uno zoning che parte da alcune zone, lasciando il resto della grande area in attesa di intervento. Al contrario viene studiata una prima fase di recupero dell'intera area in cui si prevede un nuovo assetto dell'intero sistema verde - in alcune parti con alberature di pregio, in altre a prato - e l'inserimento di alcuni nuovi fabbricati e la riutilizzazione degli esistenti. In questa maniera, fin dall'inizio, l'intero complesso si presenterà con una immagine, una morfologia architettonica ed una funzionalità efficaci al suo funzionamento. Nelle due fasi successive alcune parti a prato saranno occupate dai nuovi fabbricati che completano progressivamente la morfologia architettonica del complesso e ne completano il funzionamento.







UnT [25]

## **Sport Tech: centro di ricerca per le tecnologie applicate allo sport**

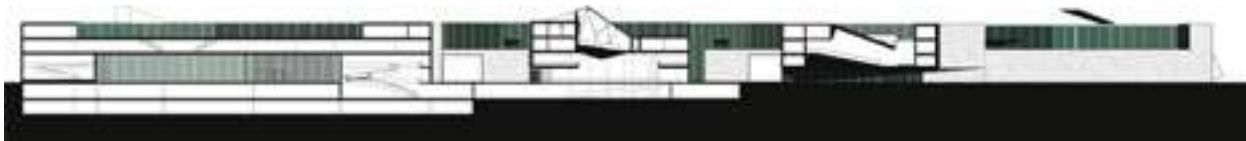
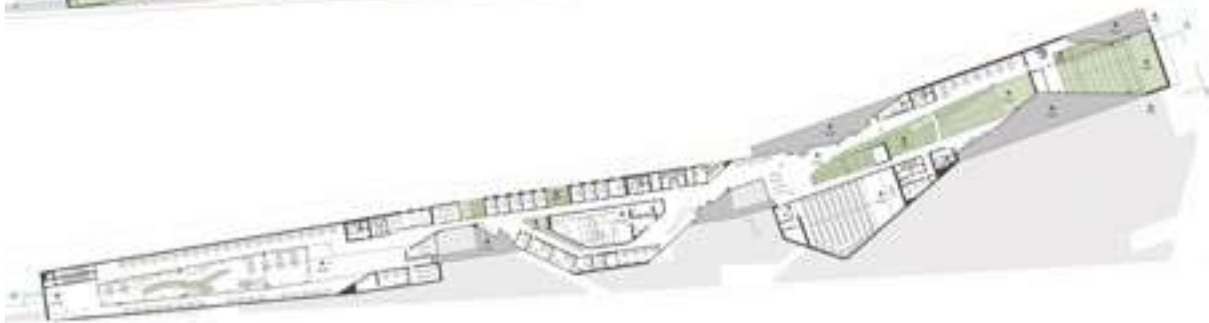
*Savina Leggieri*

Il progetto si misura con alcuni dati della condizione del quartiere, sia dal punto di vista economico e produttivo, che da quello morfologico e urbano. Dal punto di vista economico, il progetto entra in relazione con la struttura primariamente industriale del quartiere Tor Sapienza e con il collegamento relativamente agevole e già esistente attraverso la linea ferroviaria e il Gra al territorio circostante, oltre al progetto della

UnLost Line che verrà a costituire un grande rilancio dell'intero settore urbano.

In questo quadro il progetto individua nell'innovazione tecnologica applicata allo sport una valida ipotesi di programma: Sport Tech è un Centro di Ricerca per le tecnologie applicate allo sport, un programma che è stato verificato attraverso interviste e contatti con la società WyLab che opera nel settore dal 2016. Si tratta di un programma di mixité incentrato sullo sport, declinato sia in aree tecnologiche che in aree manageriali, commerciali e sperimentali. Sport Tech vuole sottolineare che nella estrema periferia di UnLost Territories vi è spazio per un programma innovativo.

Dal punto di vista della morfologia urbana, il progetto si





confronta con un intorno caratterizzato da muri e recinti che operano come chiusure rispetto all'esterno, ma consentono il funzionamento stesso delle varie strutture e dei loro programmi d'uso. L'edificio si pone come continuazione del precinto del MAAM - verso Nord. La dialettica muro/confine, presente nel MAAM, come in altre strutture del quartiere, ha portato a studiare una soluzione plastica che da un canto si presentasse come muro, ma dall'altro garantisse dei momenti strategici di permeabilità con il tessuto urbano.

All'interno dell'edificio, il movimento, la dinamicità e le stesse attività sportive che vi si svolgono, suggeriscono una strategia spaziale che è anche, in una certa misura, una strategia coreografica: relaziona infatti corpo, sport e movimento. Il lavoro in *TESSERACT OF TIME* di Steven Holl con la coreografa Jessica Lang, individua quattro situazioni fondamentali del rapporto corpo spazio: under | on | in | over. Sulla base di queste indicazioni, suggestive e preziose, l'edificio sviluppa una articolata spazialità sezionale attraverso degli eventi plastici caratterizzati proprio da queste quattro categorie. Le rampe, i lucernari, gli spazi di lavoro e gli stessi elementi dissipatori sismici nel sottosuolo giocano tutti un ruolo almeno doppio: da una parte sono elementi necessari dell'edificio, dall'altra sono protagonisti della strategia spaziale e della coreografia dei movimenti. Pertanto, sia l'andamento plastico del volume di insieme del fabbricato, permeabile e sfocciato, che il suo ricco e differenziato mondo interno, costituiscono punti di particolare applicazione della ricerca progettuale.



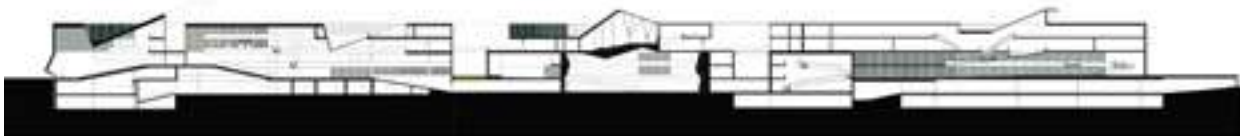
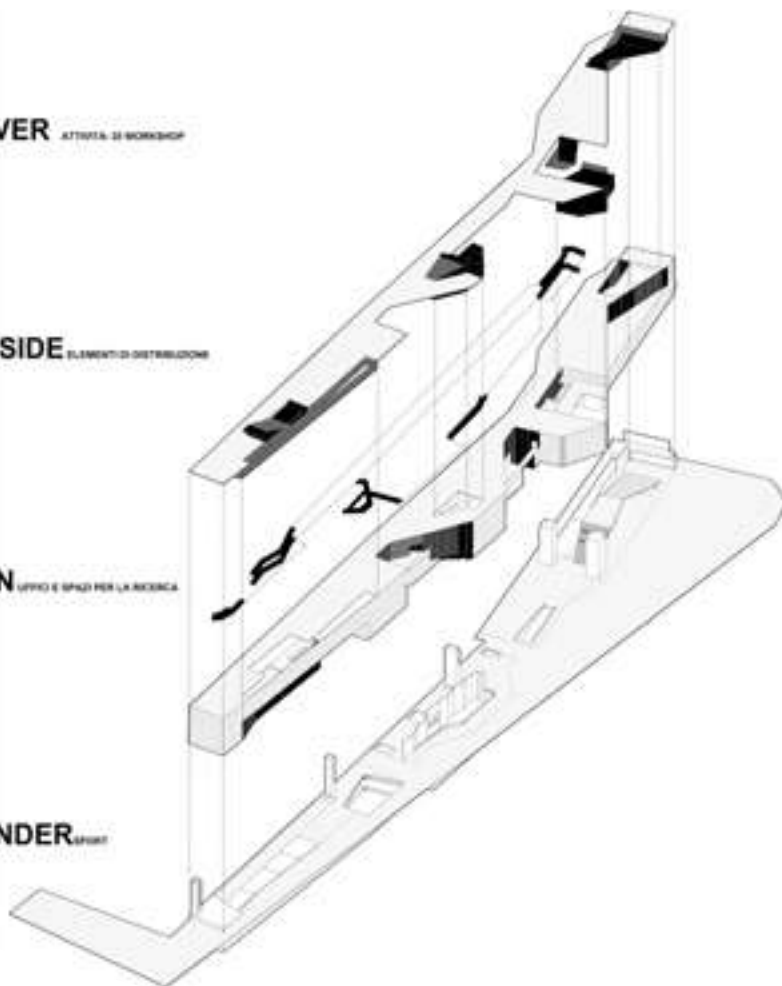


**OVER** ATTIVITÀ DI WORKSHOP

**INSIDE** ELEMENTI DI DISTRIBUZIONE

**ON** UFFICIO E SPAZI PER LA RICERCA

**UNDER** SPAZIO





Unit [13]

### **Babel Tower: torre ludica, totem della diversità**

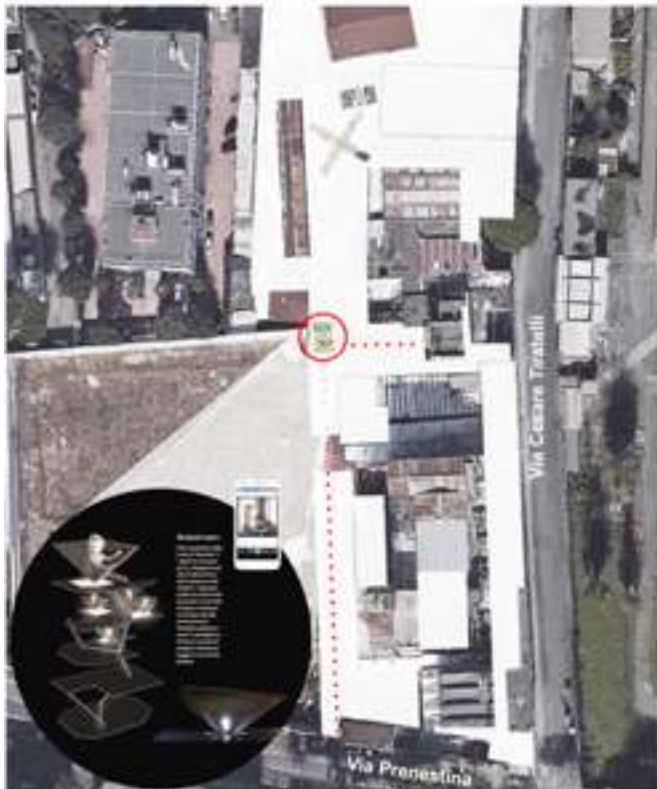
*Savina Leggieri, Giuliana Giorgi, Laura Polli*

Durante il percorso che conduce nella grande area delle antiche vasche della ex fabbrica Fiorucci si alza Babel Tower, una struttura ludica e comunicativa che consente ai diversi livelli la creazione di spazi autocostruiti e autogestiti, memoria delle case sugli alberi. Nella sua struttura la torre gioca con l'ambiguità del "Triangolo di Penrose": triangolo o linea spezzata a seconda dei punti di vista. Dalla riflessione su ciò

che è e ciò che sembra deriva la scelta di emulare il simbolismo del faro quale riferimento e segnale di conoscenza della torre. Il faro è realizzato con più luci interattive consistenti in ologrammi dei volti dei visitatori, generati in tempo reale con una tecnologia basata su un prisma e uno schermo proiettivo, mediante uno specifico hashtag, e da strumenti musicali interattivi realizzati con oggetti riciclati

L'installazione temporanea permette di giocare con le forme, con la musica e con le immagini perché, parafrasando le parole di Antonio Presti dobbiamo insegnare ai bambini a fare, invece che a chiedere, perché solo facendo possono diventare liberi.





- 1 Didgerito - antico strumento a fido - reinterpretazione
- 2 L'arpa vola - strumento musicale cordofono ad aria
- 3 Xilofono A realizzato con tubi di PVC
- 4 Xilofono B realizzato con tubi di PVC





UnT [34]

## **Melting s.Pot: sistema di tutela, accoglienza ed integrazione socio-culturale per richiedenti asilo**

*Manuela Seu*

Il progetto affronta un tema di grande attualità in Italia ed in continua evoluzione: l'immigrazione. Negli ultimi anni, ma in particolare dal 2014, anno dello sbarco di circa 170.000 persone tra rifugiati e sfollati, a causa del protrarsi delle gravi crisi umanitarie e dei conflitti armati che coinvolgono Medio Oriente e continente africano, abbiamo assistito al più grande spostamento di popoli dai tempi della Seconda

Guerra Mondiale. Questa situazione si è evoluta al punto da diventare, in particolar modo nel Lazio e nella città metropolitana di Roma, una vera e propria emergenza, tanto dal punto di vista dei cittadini, che vedono la propria città invasa da accampamenti di fortuna e l'occupazione abusiva di edifici, quanto da quello dei rifugiati stessi, che si trovano a vivere in condizioni fatiscenti e disumane all'interno di edifici abbandonati, ex fabbriche e capannoni, tutti luoghi che possiamo definire "nuovi ghetti".

All'interno del progetto UnLost Territories il tema dell'immigrazione è particolarmente presente, in quanto attorno al MAAM, fulcro di questi territori, orbitano tre elementi di criticità, tre veri e propri edifici ghetti che







ospitano migranti in condizioni precarie, fuori dall'ordinarietà del sistema italiano di accoglienza. I tre edifici sono il CAS Staderini, l'Hotel4stelle e Palazzo Natznet.

Questa situazione di marginalità e di inadeguatezza determina una delle ragioni della nascita in questo quartiere di Melting s.Pot, un centro di accoglienza per richiedenti asilo e rifugiati che punta all'integrazione sociale, culturale e lavorativa, e che offre una possibilità di riscatto a tutti gli abitanti di questi "insediamenti informali" che popolano l'estrema periferia ad est di Roma.

Grazie ad un articolato programma di mixité, basato su quelli che sono i "servizi minimi garantiti obbligatori" definiti dalla normativa italiana vigente in materia di accoglienza in particolare dello Sprar (Sistema di protezione per richiedenti asilo e rifugiati), il progetto non si limita alla sola fornitura di vitto ed alloggio, ma offre spazi dedicati all'assistenza psico-socio-sanitaria e legale, alla collaborazione, allo svago, allo sviluppo di capacità, all'apprendimento, alla produzione e al commercio, con lo scopo di accompagnare la singola persona alla riconquista della propria autonomia e dignità e verso l'inserimento nella società.

L'arte diventa protagonista di questo percorso di inclusione in quanto enzima di riscatto dalla ghettizzazione e dalla non integrazione. Iniettata nell'area di intervento come ricerca morfologica e come chiave interpretativa, in seguito ad una lunga sperimentazione, si traduce in pattern urbano e diventa così uno strumento progettuale, generando un diagramma morfologico di volta in volta riconfigurabile in base a caratteristiche, esigenze e vincoli dell'area di progetto.

In Melting s.Pot questa ricerca va a creare una morfologia frammentaria, a bassa densità, che diventa parte integrante della città, dedicata non solo agli ospiti del centro, ma a tutta la cittadinanza, e all'interno della quale si riconoscono dei microcosmi: gli edifici residenziali del centro di accoglienza, più contenuti e chiusi per legge.

La progettazione di questi edifici, dedicati ai soli rifugiati e

agli operatori, segue un metodo replicabile. Il sistema centro di accoglienza prevede al suo interno la presenza di una parte più collettiva, aperta a tutti gli ospiti del centro, caratterizzata da spazi comuni e dalla presenza di un patio, e di una parte privata, riservata ai soli abitanti dello specifico edificio, all'interno della quale si trovano gli alloggi e i servizi annessi. I tre edifici residenziali, nonostante la presenza di un gabbiotto e di tornelli per il controllo di ingressi e uscite, risultano privi di barriere architettoniche, caratterizzati di spazi collettivi ampi e luminosi in cui il verde del parco urbano e del patio entra nell'edificio, di doppie altezze che permettono alla luce naturale di penetrare, di pareti vetrate che creano una continuità visiva con la città circostante e cercano di rendere il più armonioso possibile il processo di progressivo inserimento dei richiedenti asilo nel nostro paese e abbattere l'idea che i centri di accoglienza debbano essere necessariamente dei ghetti invivibili.







UnT [35]

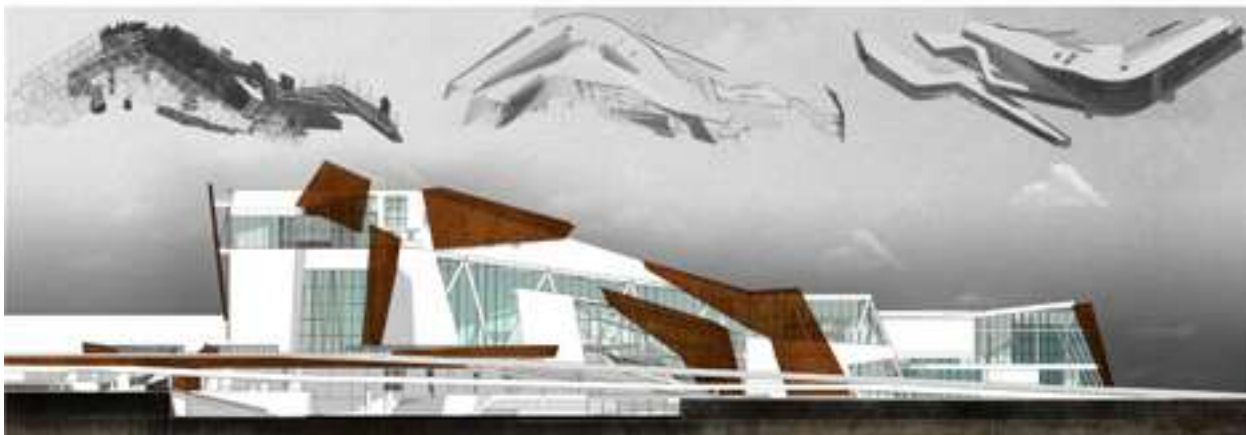
**ART/station: stazione parco della Mistica. L'arte quale catalizzante della rigenerazione urbana: produzione, diffusione, cultura, cittadinanza**

*Alessandro Spaccesi*

ART/station è una stazione tranviaria che fa parte della nuova infrastruttura urbana UnLost Line e si colloca lungo la via Prenestina bis, in uno snodo urbano rilevante, ma oggi completamente inutilizzato. ART/station è un centro pulsante della città contemporanea: incrocio di tre linee della UnLost Line e della pista ciclo pedonale in continuazione con l'esistente, è un vero gateway verso altri interventi limitrofi di UnLost

Territories. La stazione funziona da cerniera tra la città alle sue spalle e il grande polmone verde del parco della Mistica a meridione. Dal punto di vista del programma, la caratteristica peculiare della stazione è essere contemporaneamente un centro per la produzione e divulgazione dell'arte oltre che essere stazione. La proposta infatti è pensata in stretta relazione alla presenza del Museo dell'Altro e dell'Altrove, non solo per la prossimità fisica, ma anche perché ART/station vuole iniettare come il MAAM gli enzimi dell'arte nella periferia per innescare fenomeni di rigenerazione di dinamiche urbane e sociali. Arte come elemento catalizzante, dunque, ma anche stazione come crocevia. Nelle serie di recenti stazioni della metropolitana di Napoli vi è un importante elemento di inno-





vazione e di ispirazione al progetto. La stazione infatti non è più solo oggetto di riflessione degli artisti (da Monet, a Balla, a moltissimi altri) ma “diventa essa stessa” oggetto d’arte e centro propulsore di una rinascita che è tanto urbana quanto civile. Una infrastruttura che fa cittadinanza, come Art/station si propone di essere, e come “Le stazioni dell’arte” a Napoli dimostrano.

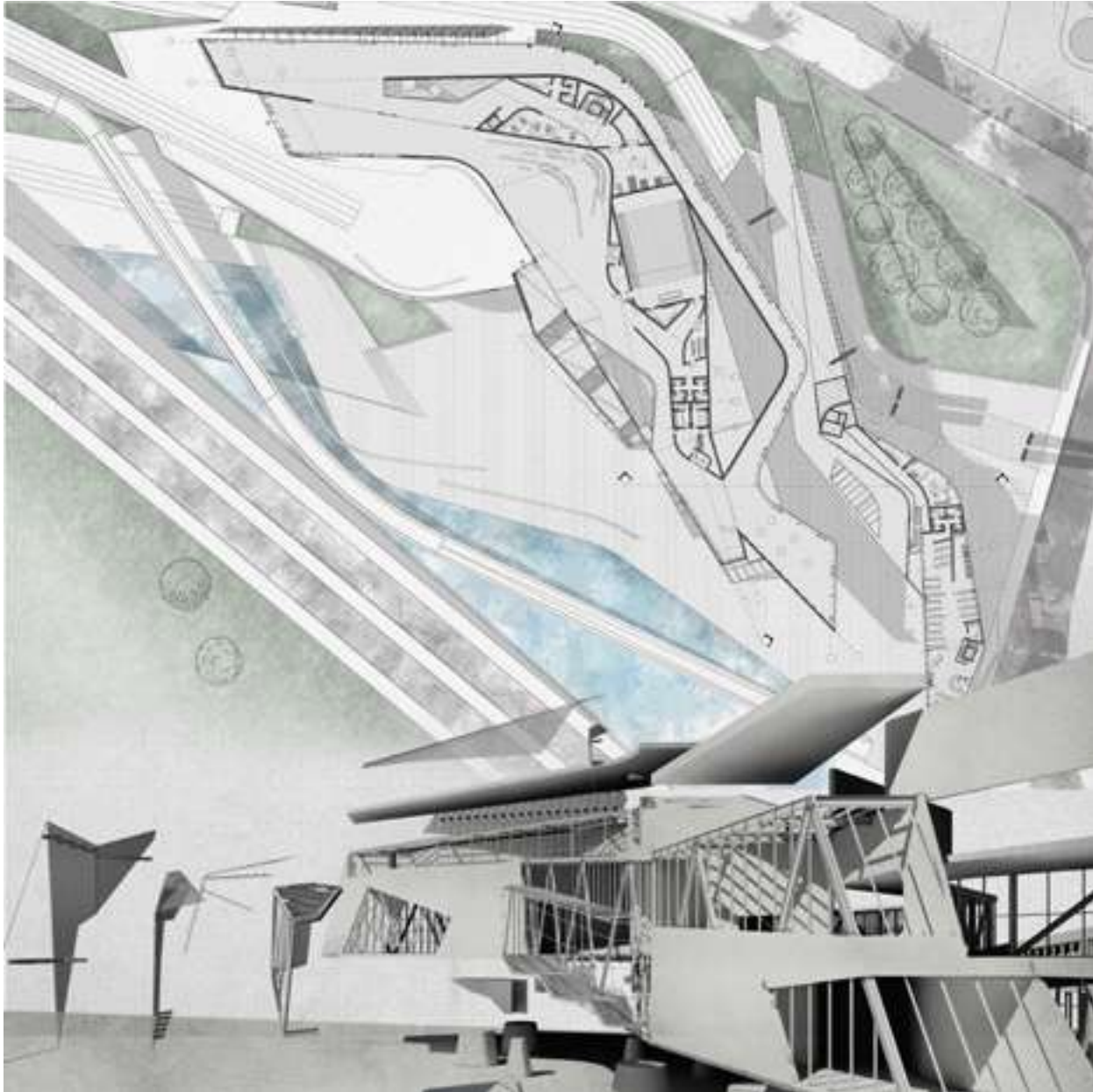
Da queste idee nasce un programma di mixité molto articolato che presenta spazi per l’arrivo e la partenza, spazi ricreativi, spazi per il commercio, spazi per abitare, per lo studio, per la direzione, spazi per l’apprendimento, la produzione e la divulgazione dell’arte con laboratori per artisti e artigiani specializzati, aule per l’apprendimento, una sala polifunzionale per conferenze e cineforum ed una galleria espositiva pensata per mettere in mostra gratuitamente le opere ed estremamente permeabile. La galleria si relaziona direttamente con i passeggeri che arrivano all’interno della stazione, ma anche in modo indiretto con i passeggeri che riescono ad osservare le opere mentre il tram continua il suo viaggio. Inoltre la galleria è aperta tanto ai cittadini del quartiere, quanto a quelli dell’intera città che arriveranno a questo nuovo ed entusiasmante “centro” che irradia la sua forza ben oltre il ristretto ambito della sua localizzazione.

ART/station è pensata integralmente con il contesto urbano limitrofo, anche dal punto di vista espressivo. L’estetica e i materiali industriali proposti (in cui griglie metalliche si alter-

nano ad intonaco e ampie vetrate) sono diventati un motivo determinante per lavorare su una immagine differenziata sui diversi fronti, una immagine compatta verso la città e una più moscia e dinamica sul parco e sulla Prenestina bis.

ART/station non è solo il luogo di un viaggio materiale, ma anche di uno spirituale, legato al pensiero. La nascita di questa nuova opera, naturalmente pensata individuando i campi di forze esistenti nell’ambiente fisico e facendo vibrare diagrammaticamente le stesse linee tranviarie fino a generare gli andamenti planimetrici e volumetrici, rappresenta un punto fondamentale del progetto infrastrutturale UnLost Line per il programma dell’integrazione con l’arte, per la ricca organizzazione su più livelli che incorpora arrivi e partenze alle altre funzioni, per l’immagine architettonica. Quest’ultimo livello, il più difficile da acquisire, segna sinteticamente il compimento del lungo, e appassionato “viaggio” progettuale.









UnT [34]

### **Lighthouse: centro sperimentale per l'autonomia del disabile visivo e la sensibilizzazione del normovedente**

*Claudia Biancareddu*

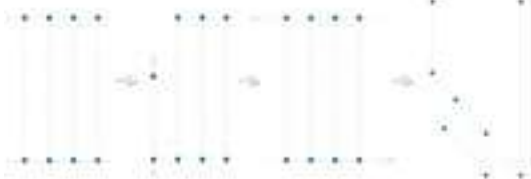
Localizzato all'interno del progetto urbano UnLost Territories, LightHouse è un Centro sperimentale per l'autonomia del disabile visivo e la sensibilizzazione del normovedente. Il progetto affronta la crisi della sempre più larga parte della popolazione che affronta problemi visivi, in diretto rapporto alla crescita percentuale della popolazione anziana. La disabilità visiva viene vista in questo caso come un progressivo

allargamento negli anni della zona grigia che avvicina alla cecità. Da una parte il Centro affronta temi di assistenza ed educazione a questa condizione, dall'altra opera anche per i normovisivi, aumentandone la sensibilità a questa condizione. L'area in cui il progetto si trova è in una posizione strategica e di relazione con un tratto fondamentale della Prenestina: la cerniera del doppio anello infrastrutturale della UnLost Line. Si insedia così in diretta comunicazione con la prima stazione progettata lungo l'infrastruttura, l'ART/station.

Si permette così un diretto accesso all'area senza nessuna necessità di attraversamenti, bensì con una progettazione continua del percorso LVE (Logest Vet Evolution), fondamentale per una completa autonomia motoria per chi ha difficoltà



PUNO - L'ODOR RINALE



LINEA - L'ESPINA LIGERIDE



PUNO - LINEA - ESPINCE



visive. Il progetto si può concettualmente dividere in due aree anche se strettamente integrate. La prima è il parco che è pensato per i cittadini di tutte le età del quartiere e con qualsiasi condizione di disabilità, ma anche per i cittadini con disabilità visiva. Il concetto di "potenziamento" ne è alla base. Vuol dire che mentre uno spazio o un oggetto per un normo-visivo ha una condizione data, per il disabile esso si carica di ulteriori segnali e canali di informazione.

Il parco diventa quindi un progetto ricco di elementi potenziati, in cui ogni oggetto diventa strumento attraverso il quale il disabile può orientarsi tramite la sovrapposizione di più canali informativi: visivo, sonoro e tattile. L'idea principale è riprendere le metodologie della memorizzazione del disabile visivo, che si basano sulla ripetizione ordinata di elementi e l'esaltazione del tatto e dell'udito, quali strategie di orientamento spaziale a breve e a lunga distanza. Gli elementi del parco sono strutturati in maniera tale da rispondere a un ordine e ad una sequenza precisa, che può essere oggetto di costruzione di una mappa mentale facilmente memorizzabile. Il punto e la linea, segni alla base della costruzione del codice Braille e dei percorsi a terra in rilievo, diventano in particolare un ideogramma potenziato, non solo come esercizio compositivo per la progettazione, ma anche quali elementi ripetuti (sfruttando la strategia della memoria sequenziale) ai quali attribuire la strategia sensoriale: la tattilità totemica al punto e l'orientabilità sonora alla linea.

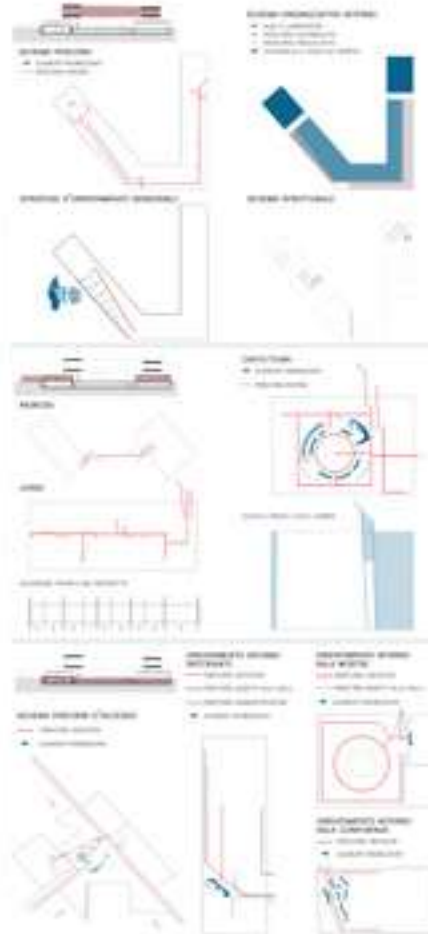
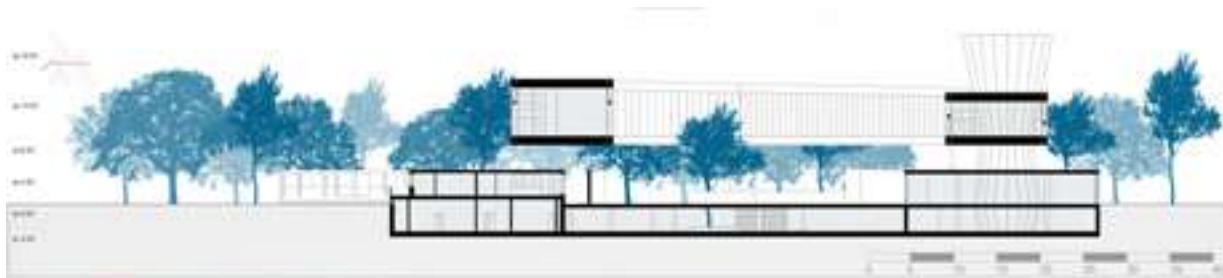
La seconda parte del progetto è l'edificio del centro vero e proprio che è basato su un programma di mixité e che si articola su due grandi tematiche: la sensibilizzazione del normo-vedente e l'autonomia del disabile visivo.

Architettonicamente il centro si sviluppa in sezione su tre livelli: il piano interrato, interamente dedicato agli eventi di sensibilizzazione e in particolare alla sperimentazione al buio, con locali per la ristorazione, alle conferenze e alle mostre che si affacciano su uno spazio comune; il piano terra, di interazione tra parco e la Lighthouse, in cui sono presenti

una caffetteria e una struttura rialzata dedicata alla residenza temporanea di prima assistenza rieducativa e che serve per apprendere tecniche di orientamento interno agli ambienti casalinghi; infine un piano sopraelevato dedicato all'autonomia del disabile visivo che viene strutturato con un percorso per lo studio dell'orientamento e l'acquisizione dell'autonomia motoria, attraverso aule studio per gli ausili necessari all'apprendimento e laboratori creativi sensoriali riconfigurabili.

Ne nasce un progetto innovativo sia dal punto di vista del programma che delle morfologie che può essere di ausilio per affrontare il problema della disabilità visiva, fuori da edifici specialistici, ormai appartenenti ad una logica punitiva del passato.







Unit [66]

**Hostel COM: residenze temporanee e permanenti, banca del tempo, centro culturale e co-working, accesso al parco della Mistica**

*Tiziano Tamburri*

In un territorio complesso come quello della periferia romana in particolare nella zona lungo la via Prenestina Bis all'altezza del parco della Mistica nasce il progetto Hostel COM, Residenze temporanee e permanenti, Banca del tempo, Centro culturale e Co-Working, Accesso al Parco. Si tratta di una realtà innovativa che si pone l'obiettivo di creare valori di socialità troppo spesso perduti nelle nostre città e allo stes-

so tempo fornire una significativa attrezzatura nella città di Roma. Se analizziamo il contesto urbano del Municipio V di Roma, emerge la presenza di grandi arterie viarie come la Prenestina, la Tiburtina, via Palmiro Togliatti, che si estendono sino al GRA e che determinano un tessuto fortemente disconnesso morfologicamente. In particolare il quartiere di Tor Sapienza è legato a eventi socialmente molto gravi. Tra le criticità ben note vi è l'inefficienza dei collegamenti con i mezzi pubblici, la forte presenza di campi abusivi, la diffusa esistenza di edifici abbandonati e pericolanti, l'elevato tasso di criminalità. Tra questi assume primaria rilevanza quella che spesso viene ignorata: la crisi della mancanza di luoghi aggregativi, di aree urbane ad uso collettive e di strutture a servizio





dei giovani. A seguito di crisi così evidenti, intensificate dal continuo conflitto tra popolazione locale e comunità immigrate, si afferma uno stato di malessere sociale diffuso che privilegia un agire individualistico, che dimentica il grande valore che hanno invece la collettività e la cooperazione all'interno della città. È proprio a partire da tale considerazione che nasce la proposta del progetto Hostel COM che innanzitutto intende innescare enzimi in controtendenza per iniziare a far rinascere meccanismi di condivisione.

Hostel COM affronta l'assenza di luoghi aggregativi attraverso la sua funzione principale che è quella di realizzare un ostello comunitario che risponda alla domanda dei molti visitatori giovani di Roma con alloggi economici, sicuri e multifunzionali. Il progetto di conseguenza propone una vasta serie di tipologie abitative che vanno dalle camere per coppie, a quelle per piccoli o grandi gruppi o a soluzioni per residenze lavoro prolungate. Questi alloggi sono pensati insieme a spazi di mediazione e condivisione di natura semi collettiva ai diversi piani dell'ostello.

Al contempo, per far sì che l'ideale comunitario possa rinascere ed evolversi con intensità, il progetto ospita molte altre attività collaterali. Innanzitutto sviluppa al suo interno una sezione dedicata al CO-Working e una per la strutturazione di una Banca del Tempo. Entrambe queste funzioni consentono uno scambio attivo con la cittadinanza che da una parte può fruire dei servizi offerti dalla Banca del Tempo, dall'altra può trovare nuovi spazi per lo sviluppo di attività professionali singole o di gruppo.

Dal punto di vista dell'articolazione dei volumi, gli spazi coperti del complesso sono distinguibili in quattro volumi distinti, ognuno dedicato a funzioni specifiche: il primo, accessibile dall'ingresso principale del progetto, offre una visione complessiva del campus, dei servizi di collaborazione con terzi, degli spazi per il time sharing e per l'amministrazione; il secondo, localizzato più a sud e in prossimità dei parcheggi, è invece dedicato ai laboratori culinari e ad un ristorante,

mentre il terzo, di dimensioni più ridotte, ospita il centro culturale che manca alla comunità locale; chiude l'insieme dei volumi costruiti la grande struttura di 25 metri di altezza che al suo interno ospita gli alloggi dell'ostello e i principali ambiti per la vita collettiva.

Lo spazio aperto è concepito come un vasto parco naturale che con i suoi diffusi percorsi, con le sue ampie aree di sosta e con gli spazi per le attività sportive, assume il ruolo di importante realtà di livello urbano; non solo capace di dare un nuovo aspetto ad una parte del territorio, ma di definire un accesso chiaro e visibile al limitrofo parco della Mistica.

Hostel COM è strettamente correlato anche fisicamente al contesto in cui nasce e cerca di risolverne parte delle crisi attraverso la propria morfologia che interpreta e trasforma giaciture, percorsi e preesistenze, con nuovi raccordi e penetrazioni. Posizionato in un'area definita dagli assi stradali della Prenestina Bis, a contatto diretto dell'Onlus Capitano Ultimo e di fronte all'Art Station per l'UnLost Line (progettata dall'architetto Alessandro Spaccesi), il complesso si configura con un disegno che parte dalle depressioni del terreno e comunica in modo molto forte con le preesistenze architettoniche.

La grande conca al centro del progetto che funge anche da piazza, in particolare, nasce da una depressione del terreno, e crea un importante riferimento spaziale dell'intero complesso. Questa zona funge da piazza e diventa un nodo focale con spazi per la sosta e l'affaccio di alcuni alloggi, ma è anche caratterizzata dall'attraversamento della UnLost Line, l'innovativa infrastruttura ecologica capace di creare nuove potenzialità all'interno del territorio della periferia romana e di rendere facilmente raggiungibile la struttura dalla rete metropolitana della città.





UnT [65]

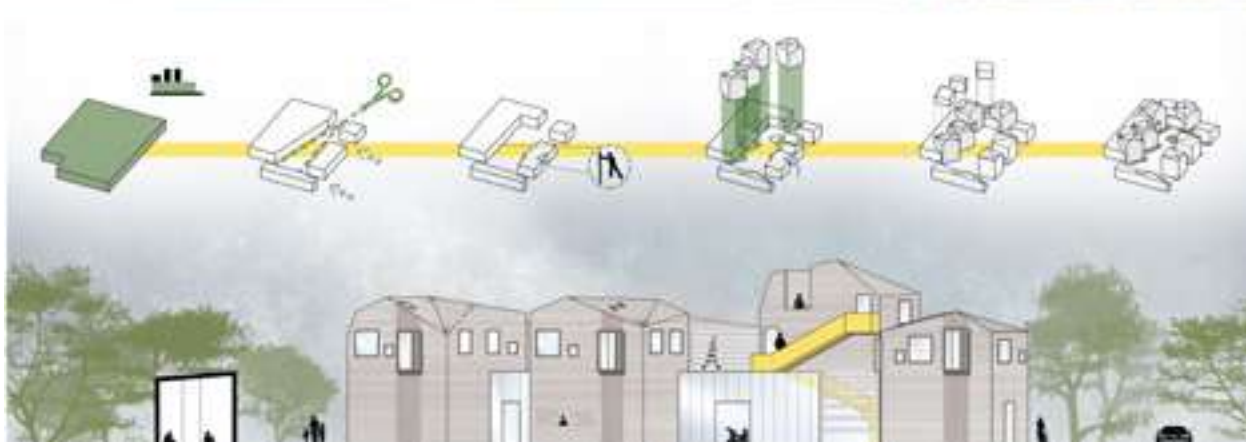
## **Needles: social housing per ragazze madri e centro di reinserimento sociale**

*Federica Aridon*

Il progetto nasce dall'idea di ago-puntura e inserimento, in linea con il concetto di UnLost Territories di innestarsi negli spazi di risulta del già costruito ed urbanizzato. La parola inglese NEEDLE (ago), usata in riferimento alla cucitura della città contemporanea, in contrasto con la sua continua e sregolata espansione, ricorda il termine italiano NIDO, che rimanda al concetto di casa, rifugio. L'intento è quello di

proporre un nuovo brano di città, ripensato dentro un tessuto frammentato che da una parte tenta di ricucirlo e dall'altro ospita, al suo interno, future e neo-ragazze madri. La parola d'ordine per la corretta lettura del progetto è mixité. Oltre agli alloggi infatti, sono previsti numerosi ambienti e attività diversificate tra loro, il cui scopo è indirizzare le ragazze a un percorso per la loro formazione psicologica e professionale e un futuro reinserimento all'interno della società. Si prevedono dei corsi formativi riguardanti psicologia e pedagogia e attività che consentano di ricavare fondi per il mantenimento del centro e che includano il quartiere circostante, incrementando il senso di comunità e ricucendo la città non solo fisicamente, ma anche socialmente.







UN[T] [26]

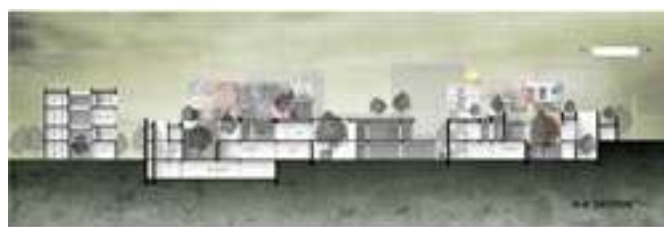
## **CAM complesso artisti metropolitani: museo, laboratorio, residenza**

*Seonghwan Lee*

Scopo del progetto è collegarsi alle idee di Lucien Kroll e di conseguenza indirizzarsi verso un concetto di compartecipazione alla progettazione da parte degli utenti. Contemporaneamente il progetto vuole declinare i concetti della filosofia Katari in un'opera di architettura e paesaggismo. Naturalmente a livello di simulazione didattica non è stato facile sviluppare la progettazione partecipata, ma ciò nonostante il

progetto offre delle articolazioni dello spazio centrale che lo rende estremamente modificabile. Infatti la principale idea è di creare un complesso museale che sia flessibile e mutevole, un concetto che deriva tra l'altro proprio dal MAAM. Dal punto di vista morfologico il progetto si insedia nell'area 26 che presenta una pendenza di 4 metri e la presenza di 17 alberature esistenti. Il progetto si organizza in un blocco rettilineo che si scava in una serie di punti per conservare le alberature e allo stesso tempo per creare una ricchezza visiva e chiaroscurale. Nella progressione dei suoi piani le articolazioni volumetriche permettono di ricavare studi per artisti e aree residenziali con molti spazi percorribili e terrazzati.









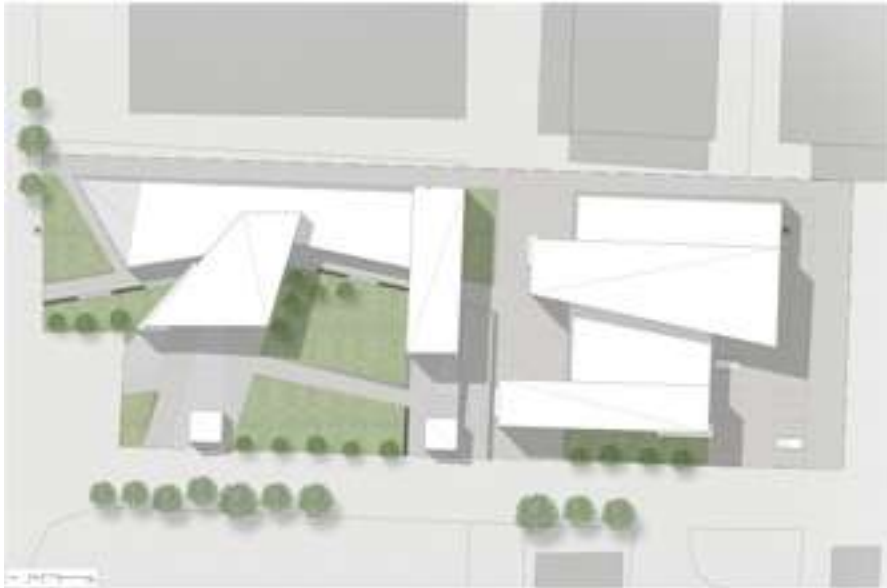
UnT [24]

## **Pallet Design: centro di riciclo creativo di pallet**

*Giorgia Belmonte*

Il progetto nasce dalla volontà di riusare gli scarti urbani, in questo caso i pallet, largamente utilizzati dalle industrie, per dare loro nuova vita. All'interno di questo centro di riciclo, attraverso lezioni e workshop, i materiali di scarto saranno trasformati e reimpiegati in prodotti da commercializzare. L'obiettivo principale è creare uno spazio fluido che miri all'educazione al riuso e alla sensibilizzazione verso il rispetto

dell'ambiente. Il programma ideato nella progettazione del centro di riciclo creativo riprende il concetto di mixité. All'interno di Pallet Design, infatti, sono presenti: un laboratorio per la lavorazione dei pallet e la produzione di oggetti di design, uffici, aule in cui svolgere lezioni o workshop, una caffetteria, uno showroom per la mostra e la vendita dei prodotti realizzati, residenze per gli studenti e per gli ospiti/insegnanti, un parcheggio interrato e grandi spazi aperti attrezzati. Dal punto di vista architettonico, il progetto è caratterizzato da due edifici distinti, al fine di separare le attività commerciali e pubbliche da quelle industriali e di produzione. Il suo aspetto formale nasce da azioni di sovrapposizione, rotazione, deformazione e inclinazione di semplici sagome.



1. SPAZIO DI VITA



2. STRUTTURAZIONE - TRAILLUNGHE



3. STRADINI - DEFINIZIONE



4. RELAZIONE COOPERAZIONE



5. GRUPE DI SPAZIO



6. RELAZIONE SPECIFICITÀ





UnT [36]

### **Il gusto del globo: ristorante multietnico con postazioni show cooking**

*Agnese Bernabè*

Il gusto del globo è un ristorante multietnico con sistemi organizzativi all'avanguardia nel quartiere periferico e meticcio di Tor Sapienza. L'obiettivo è la riqualificazione attraverso la creazione di una nuova centralità e luogo di ritrovo per abitanti e turisti. Il ristorante offre la possibilità di conoscere cibi diversi, organizzare eventi e workshop, instaurare relazioni tra le varie culture in maniera cosciente e aperta. Una rete

di tessiture genera le relazioni interne ed esterne in cui il progetto nasce. Uno spazio aperto centrale connette le parti interne e le parti esterne con un sistema di percorsi, verdi e pavimentati, che seguono il dislivello e creano continuità tra i due fronti stradali. Strutturato su più volumi sovrapposti e in linea con l'idea di mixité, oltre a prevedere un ristorante multietnico vengono ospitate postazioni show cooking e una parte con un'impostazione più tradizionale, un piano con le aule per workshop e una sala congressi per gli eventi pubblici tesa a sperimentare e conoscere i diversi tipi di cucina. La parte living prevede un sistema di co-housing con stanze ed alloggi per ospiti e turisti e la parte pubblica connessa allo spazio aperto.







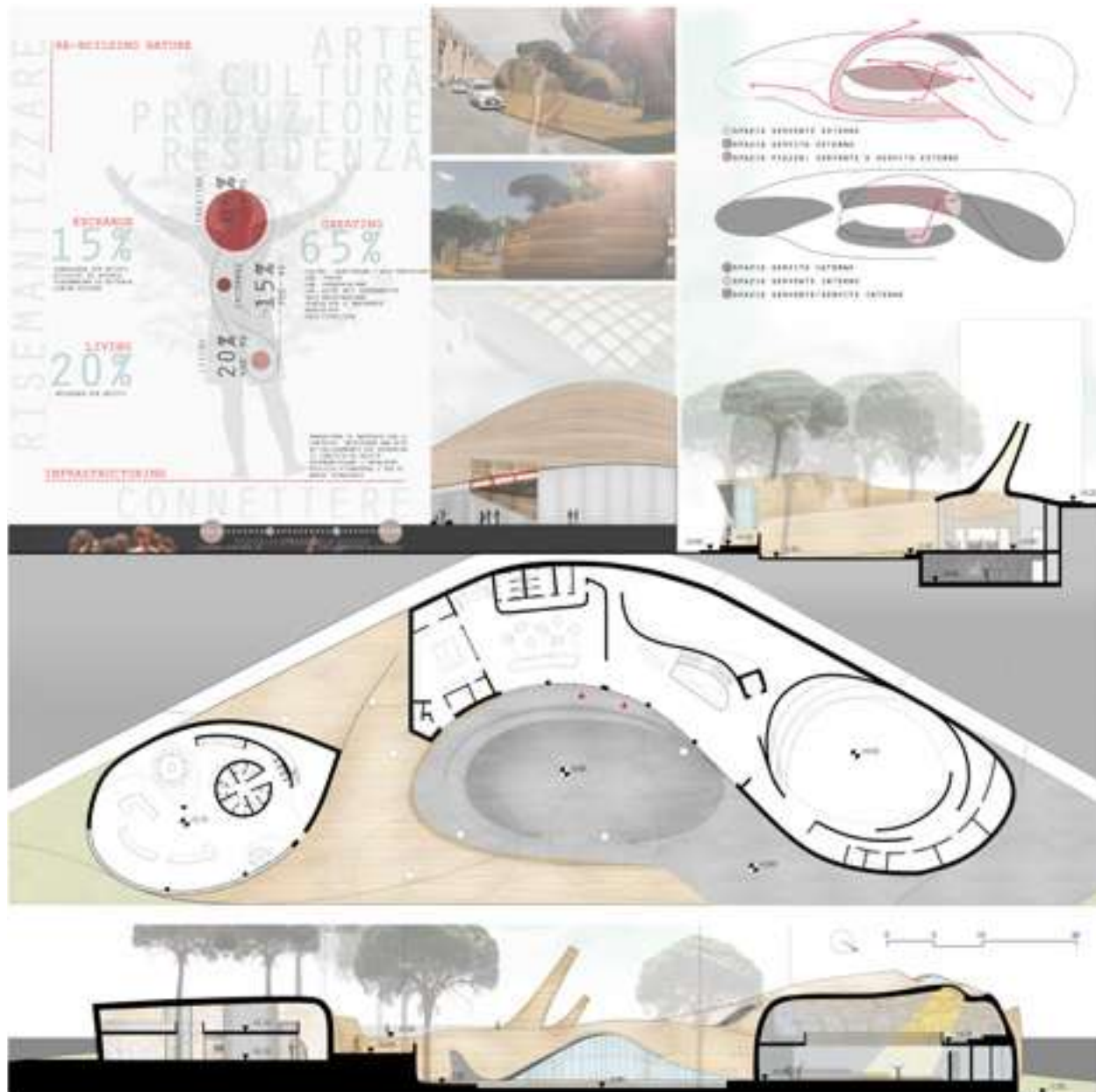
UnT [29]

### **Odin Space: prima sede italiana dell'Odin Teatret e centro polifunzionale per la ricerca artistica teatrale**

*Giuseppe Bini*

Caratterizzato da una geometria triangolare in pendenza e dalla presenza di molti pini, il vuoto urbano 29 si presta, per le sue peculiarità morfologiche e spaziali, al programma teatrale. Questa area funziona, inoltre, da cerniera tra il complesso residenziale Morandi e il resto del quartiere. Il progetto intende risemantizzare il piccolo spazio urbano con l'insediamento di spazi di training, performance e living per la compagnia tea-

trale dell'Odin. Si tratta di una compagnia che pratica una ricerca drammaturgica che segue il fare-teatro grotowskiano e ha un'unica sede in Danimarca. Il progetto si articola con una copertura fluida che integra le alberature esistenti, supera lo scarto di quota e, oltre a scandire spazi interni ed esterni, funge da rampa. La superficie continua, servente e servita, mira a connettere fisicamente le due quote del quartiere e idealmente l'Odin con il MAAM, con eventi periodici che attivino la fruizione degli abitanti. Con la struttura costituita da telai in legno lamellare, l'Odin space è un progetto sostenibile di semplice e rapida realizzazione, che può essere pensato anche come una architettura temporanea.







Unit [29]

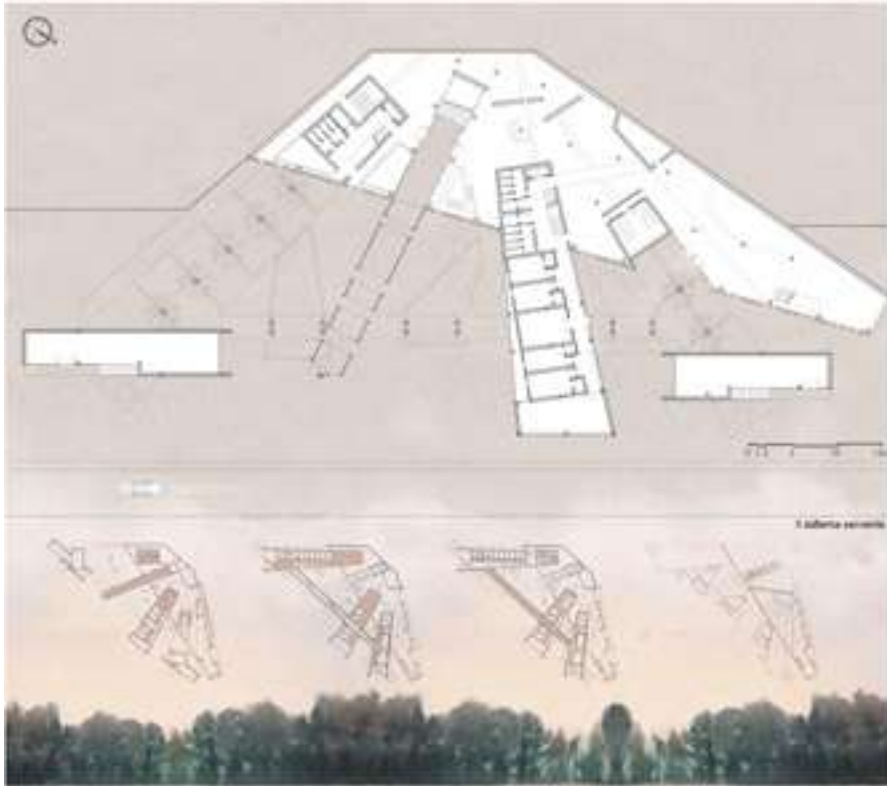
## Jazz on tree: scuola di musica jazz e contemporanea

*Marco Lattaro*

Il progetto nasce dall'esigenza di mediare la relazione urbana e sociale che sussiste tra due realtà di Tor Sapienza: la città semirurale ad oriente ed il quartiere IACP Morandi a occidente. Il progetto si contestualizza attraverso una componente di "infrastructuring", con lo scopo di ricucire la discontinuità urbano-sociale che caratterizza il sito. Inoltre, la considerevole presenza di alberi di pino marittimo costituisce già un impor-

tante sistema che media le due realtà urbane. È proprio su questo tema che il progetto si sviluppa.

La componente sociale del quartiere è particolarmente variegata, la musica ha l'opportunità di viaggiare attraverso canali che anticipano i filtri culturali, creano luoghi di simultaneità e di mediazione fra diversità. È per questo che nasce l'idea di una Casa del Jazz sperimentale come luogo di spettacolo, studio e lavoro, in grado di restituire una molteplicità di funzioni all'intero nucleo sociale. Il progetto cerca di evocare, ispirandosi al concetto di "casa sull'albero", il connubio natura-architettura. Pone in stretto contatto le diverse attività immesse nel luogo attraverso l'armonia, i colori, i suoni della natura, le forme e i materiali.





Unit [29]

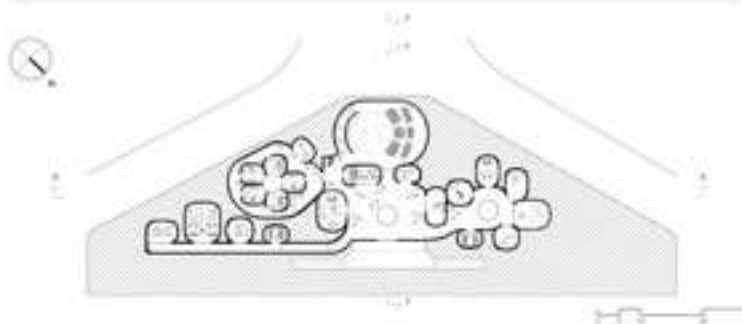
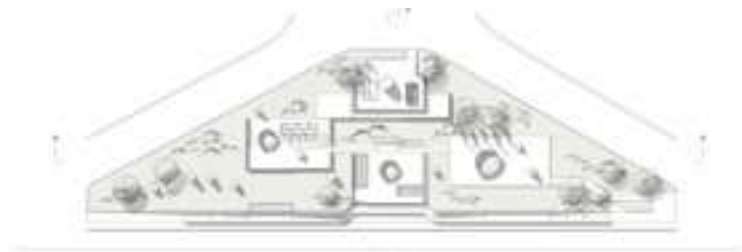
### **Accordo d'umore: clinica riabilitativa di musicoterapia per bambini e centro culturale musicale**

*Clarissa Anelli*

“Accordo d'umore” propone un nuovo spazio per il quartiere che viene pensato all'interno di un tessuto disorganizzato e frammentato. Al proprio interno ospita bambini affetti da disturbi psichici riabilitandoli con il metodo della musicoterapia. Il progetto prevede la realizzazione di un edificio completamente ipogeo che conservi il più possibile l'aspetto naturale del sito, in forte pendenza. A questo fine è stato progettato

un percorso pedonale esterno con un sistema di rampe che collega le due quote diverse di viale Giorgio de Chirico e di viale Giorgio Morandi. Il progetto si presenta al quartiere come un parco attrezzato per bambini e ragazzi, articolato in diverse “terrazze panoramiche”, con la possibilità di allestire eventi musicali all'aperto. Gli spazi panoramici sono posti in corrispondenza alle aree sottostanti ipogee. Grandi lucernari mettono in relazione gli ambienti ipogei al sistema delle terrazze e ne costituiscono elemento chiave tanto plasticamente che funzionalmente. Il piano ipogeo è pensato attraverso la successione degli ambienti come piccole “grotte” indipendenti, raggruppate secondo delle macro aree funzionali e tutte collegate a un ampio atrio d'ingresso.







UN[T] [29]

## Photo-Art place: centro polivalente per la fotografia

*Danilo Caiazzo*

Photo-Art place è un centro che punta a far conoscere le tecniche della fotografia, da quelle più antiche alle più moderne. Il progetto si articola su un'area in pendenza tra viale Giorgio De Chirico e il quartiere Morandi e il suo spazio esterno vuole essere un luogo che crea centralità, aggregazione e soprattutto migliora la funzionalità dell'area. Attualmente questa piccola area triangolare in pendenza funge da connessione

tra le due parti del quartiere. Nel nuovo progetto, attraverso la realizzazione di un sistema di rampe e piazze, studiate in rapporto con le coperture degli edifici che sono in parte ipogei, si esalta il ruolo di connessione, che viene arricchito da episodi singolari su terrazze a vari livelli, pavimentate o ricoperte a verde. Affacciati su viale Giorgio De Chirico, troviamo: l'ingresso dello spazio museale, l'ingresso della scuola/accademia e l'ingresso all'atrio degli alloggi, situati ad una quota superiore, così come i laboratori, ai quali si accede dalla piazza principale centrale. Ad una quota ancora più alta, con accesso da via Carlo Carra, troviamo un piccolo store dedicato alla vendita di articoli per la fotografia ed articoli per i droni.







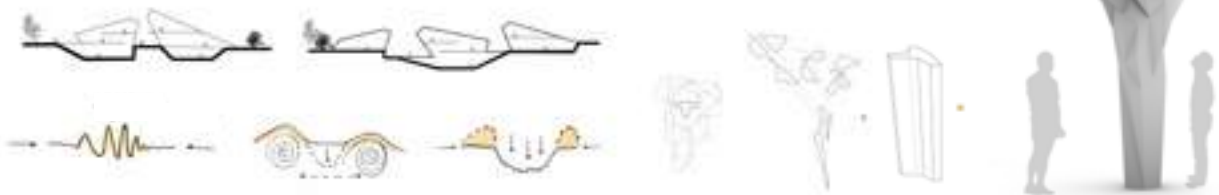
UN[T] [56]

### **Why not dog: centro sperimentale per la riabilitazione cinofila**

*Matteo Germani*

Il progetto si sviluppa in un'area molto allungata di circa 4600 mq tra via Emilio Longoni a ovest e via Rina Monti a est. Si trova in prossimità della zona industriale e delle strutture medico-ospedaliere delle quali fanno parte l'American Hospital ed il Campus Biomedico. La creazione di un centro riabilitativo cinofilo si presta particolarmente bene alle caratteristiche del sito, vista la vegetazione rigogliosa e la presenza del polo

sanitario, del quale il centro potrà giovare ed essere punto di riferimento. Il verde verrà riutilizzato e valorizzato per diverse funzioni, tra cui un'area destinata a percorsi di agility per cani. Il programma comprende anche una parte commerciale con un negozio per animali, un servizio di ristorazione ed una sala conferenze per ospitare corsi e workshop. "Why not dog" è una struttura pensata anche per i tirocinanti in veterinaria che avranno alloggi e luoghi per studiare, biblioteche e laboratori. Il progetto approfondisce principalmente la clinica, che prevede sale visite, varie stanze diagnostiche, gli ambulatori e le sale operatorie, munite di tutte le attrezzature necessarie.





UnT [65]

## **Lo scarto che prende forma: un processo creativo che trasforma ogni rifiuto in un processo di design**

*Federica Feudi*

“Il Riciclo io lo chiamo Downcycling. Quello che ci serve è l'Up-Cycling grazie al quale ai vecchi prodotti viene dato un valore maggiore e non minore”. Così Reiner Pliz (1984) conia il termine “Upcycling” (Design Sostenibile): l'utilizzo di materiali di scarto per creare oggetti dal valore maggiore del materiale originario, progetto universale che trova inizio nell'attività di designer e architetti. Da questo programma nasce il progetto.

Ubicato tra “Via Tor Sapienza” e “viale Filippo de Pisis”, il vuoto urbano 65 si inserisce silenziosamente in un contesto urbano ben definito ed è fruibile dal trasporto pubblico e privato. Quello che si propone per questa area ad angolo è un centro per la trasformazione degli scarti in nuovi oggetti di design. Caratterizzato da un programma multifunzionale ospita laboratori, spazi residenziali, spazi commerciali ed espositivi, un piccolo auditorium e un bar. Il progetto, alla quota stradale si apre con spazi verdi e percorsi pedonali: lo schema funzionale è articolato su tre livelli ed uno interrato. I cinque blocchi, di diverse altezze a seconda delle loro funzioni, sono tutti serviti da rampe e percorsi che generano un intreccio tra i flussi delle varie attività.







Unit [36]

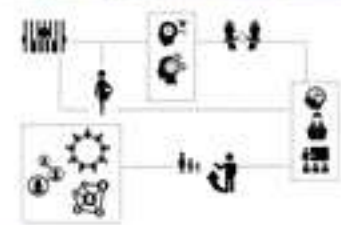
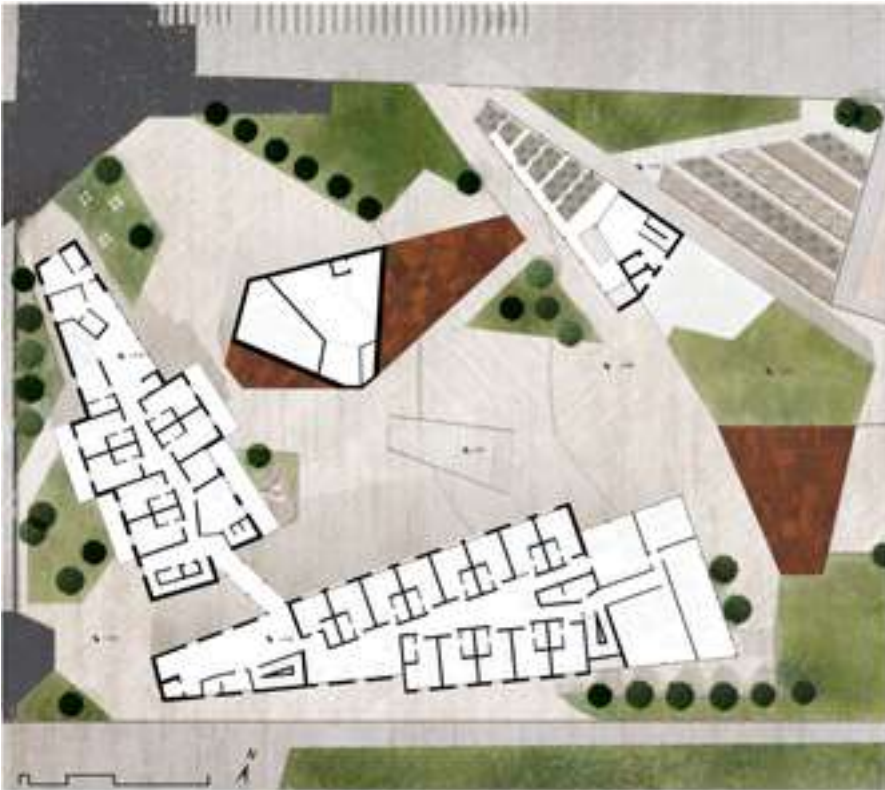
## **LESSbarre: istituto custodia attenuata madri detenute**

*Federica Badini*

La realizzazione di un Istituto a Custodia Attenuata per Madri con minori è tema tanto complesso quanto delicato. L'area prescelta appare il contesto più adatto: un luogo centrale, adiacente al mercato, ai campi sportivi e a vari istituti scolastici non può che giovare al programma che, per consentire condivisioni e relazioni, ha bisogno di un luogo attivo. La progettazione di questo istituto penitenziario "alternativo" è

oggi necessaria per il progresso in tema di diritto in ambito carcerario. Scontare la pena non significa spogliarsi della propria dignità, ma procedere al reinserimento arricchiti dell'esperienza.

Ad osservare l'impianto delle tradizionali carceri emerge una struttura chiusa e inaccessibile. L'obiettivo è stato al contrario proporre una forma dinamica, aperta e accogliente per inglobare la società invece di escluderla e frammentare lo spazio e i volumi per generare prospettive e scorci inaspettati che metaforicamente rappresentano le molteplici sfaccettature della vita. Il progetto del complesso è particolarmente pensato per la presenza dei bambini, che sono i protagonisti delle interrelazioni sociali tra l'istituto e il mondo esterno.







UnT [25]

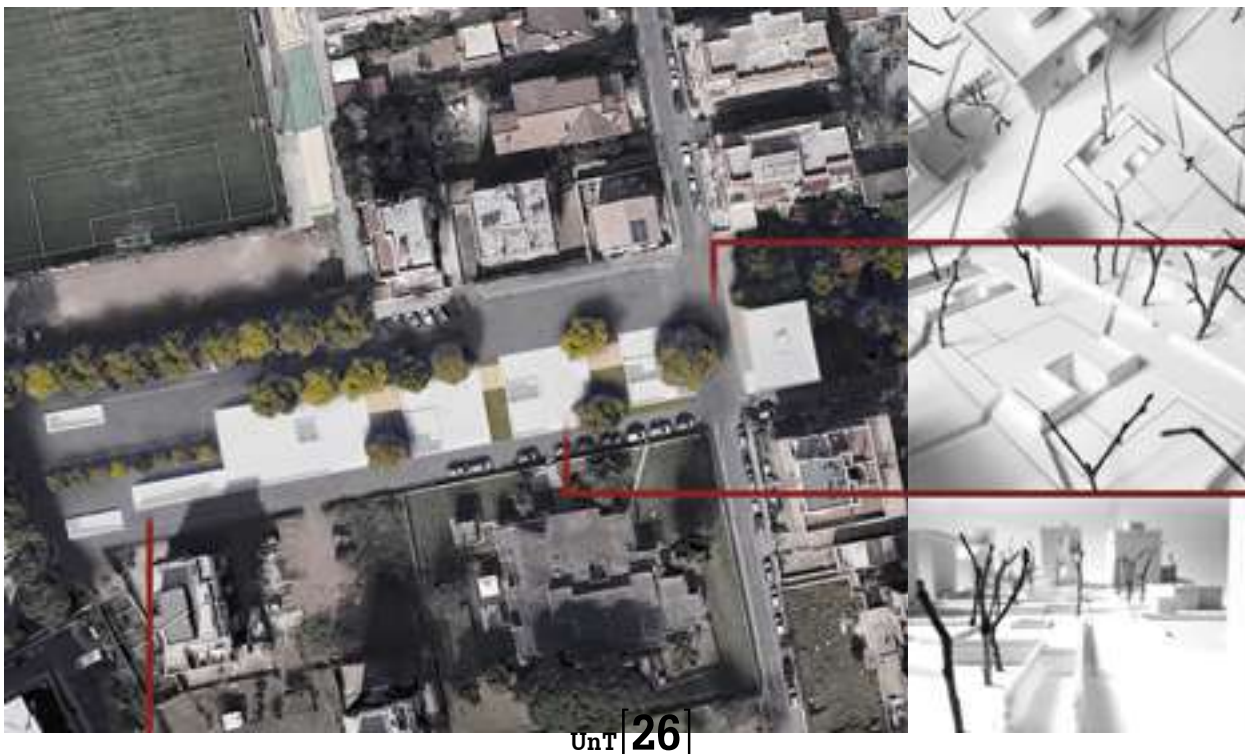
### **BioTech FoodDiversity: centro di biotecnologie applicate all'agricoltura e all'industria alimentare**

*Maria Sole Beltrotti*

L'area di progetto è ubicata tra via Luigi Alamanni e via Cesare Tiratelli. In disuso e molto degradata, nonostante la notevole ampiezza e un ambiente circostante di grande potenzialità naturalistica, oggi risulta brulla e inaccogliente. Da questa condizione nasce il programma BioTech FOODiversity, un centro di biotecnologie applicate all'agricoltura e all'industria alimentare. Il programma propone il ripristino di un sistema

ambientale ricco, con l'obiettivo di renderlo utile economicamente per mezzo della coltivazione. Contemporaneamente il progetto si caratterizza per la presenza di molteplici e diversi spazi, tra cui spiccano l'industria produttiva di alimenti, come in fondo era la vecchia fabbrica Fiorucci, sede oggi del MAAM. Il centro BioTech FOODiversity sviluppa in parallelo aree per la ricerca biologica e genetica vegetale. Articolandosi in tre corpi principali nell'area disponibile, il progetto è inframezzato da ampie zone a coltivazioni sperimentali ed è perimetrato da vegetazione prevalentemente autoctona inserita compatibilmente all'arredo esterno e alle zone pavimentate.





Unit [26]

## ID-LAB: laboratorio digitale per bambini

*Fabio Annicchiarico*

“ID-LAB, Laboratorio digitale per bambini” crea un centro per lo svolgimento di attività legate alla progettazione, stampa 3D e vendita che intende allo stesso tempo accogliere esposizioni temporanee appartenenti al campo informatico-artistico. Il volume allungato crea un collegamento tra il centro sportivo “Tor Sapienza” e l’asilo nido “il giardino di Rosati” ed un potenziale punto di aggregazione del quartiere. Inserendosi nell’area

preservando la pendenza di 6 metri, l’edificio è suddiviso in quattro ambienti ipogei collegati da una profonda galleria con piani inclinati per l’allestimento di esposizioni temporanee. Gli spazi esterni, direttamente collegati agli ambienti interni per mezzo di rampe, permettono il raggiungimento della quota stradale. Le coperture praticabili costituiscono il nuovo piano di calpestio dell’area, in parte allestite con sedute pubbliche e in parte con l’inserimento di nuove essenze arboree integrate alla vegetazione preesistente. Il passaggio pedonale tra le due vie parallele ai fianchi dell’edificio, permette di creare un collegamento trasversale essenziale al quartiere. Il progetto è completato da un parcheggio al piano ipogeo e da un edificio residenziale localizzato in un secondo vuoto urbano.







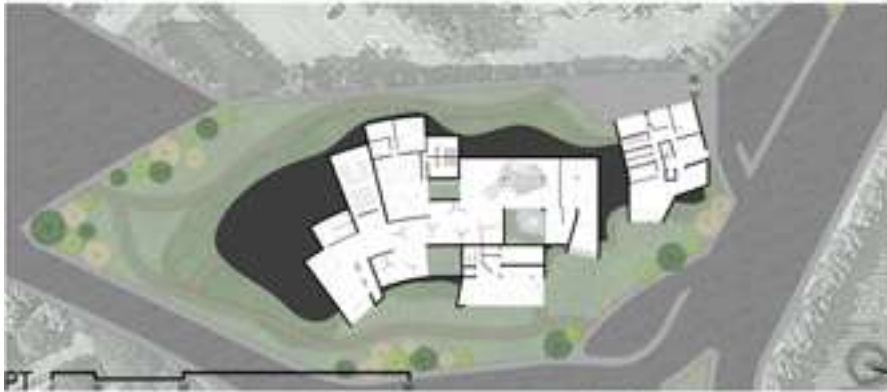
UnT [60]

## **Rigen/&(co): museo e centro di ricerca delle tecnologie ambientali**

*Gene Pietro Archibek*

Scopo principale del progetto è la condivisione delle ricerche: rendendo pubblico il sapere, si può sperare in un futuro migliore. Il progetto è un museo-centro di ricerca delle tecnologie ambientali ed ecologiche che si fonda su un ideale opposto a quello antropocentrico e dove il visitatore sarà in grado di percepire la centralità della natura nella nostra esistenza, toccando con mano macchine costruite dall'uomo che lavo-

rano costantemente con e per madre natura. Un ristorante a Km0 è localizzato sulla piazza pubblica: qui il cibo coltivato al primo piano, nelle vertical farms, viene portato direttamente nel piatto degli ospiti. Le coltivazioni verticali si affacciano sullo spazio pubblico. Si tratta di un laboratorio a cielo aperto che di notte diventa lanterna, punto di riferimento per il quartiere, grazie ai led che le coltivazioni high tech necessitano. Il Green Hostel presenta uno spazio comune al piano terra che prosegue all'esterno, nella piazza pubblica che unisce la vita privata del viaggiatore alla vita quotidiana che si svolgerà nel piazzale. L'intera area è inoltre pensata come un unico grande percorso educativo sulle svariate azioni per far fronte alla crisi ecologica che il nostro pianeta sta subendo.







UnT [36]

## **Underome: parco urbano con poli didattici per sport da strada**

*Alberto Bodo di Albaretto*

In un'area in stato di abbandono all'interno del quartiere di Tor Sapienza, nella zona ad est di Roma, nasce Underome: un parco urbano con poli didattici per lo sport da strada. La prossimità al parco di Tor Sapienza rende il progetto particolarmente plausibile. Da qui nasce la volontà di legare l'edificio al contesto naturale circostante. Il progetto si associa al suolo naturale, dal quale l'architettura nasce e assume la propria

forma, attraverso le sue linee fluide, dinamiche e veloci. In particolare il progetto si articola in tre corpi, uno dei quali si appoggia sugli altri due e crea così un edificio ponte che funge anche da invito all'ingresso del parco. Il progetto assume di conseguenza un duplice carattere di integrazione: da una parte si insedia all'interno del parco esistente offrendosi come un vero e proprio accesso, dall'altro, tramite i percorsi tracciati a terra, va a ricucire zone dismesse limitrofe, come il mercato e l'adiacente centro sportivo, sviluppando la propria volontà di infrastrutturazione dell'intorno. La scelta del legno come materiale in facciata è mirata ad uniformarsi con la natura e la vegetazione circostante.





UnT [23]

## **Hostelworld: ostello e laboratori per l'abbattimento delle barriere razziali e per l'inclusione sociale**

*Alessandra Bernabei*

Hostelworld è inserito in un quartiere con un forte mix culturale e razziale e si prefigge l'obiettivo di creare un ponte tra le diverse culture. Il progetto sorge su un'area con la presenza di edifici a carattere industriale che vengono inglobati e ripensati per diventare, tanto i silos lungo la via Prenestina che i capannoni sul retro, parte integrante dell'intero organismo. Per rendere viva la relazione con le preesistenze ed evitare la

chiusura percettiva dalla via Prenestina, si sono eliminati due silos. Inoltre, al fine di raggiungere gli obiettivi prefissati dal progetto, sono stati immaginati tre nuovi corpi che si compenetrano e sono in grado di dialogare con le preesistenze. Questi corpi si organizzano attraverso delle giaciture che indirizzano lo sguardo dell'osservatore verso l'ambiente circostante. Un'interessante sequenza spaziale si sviluppa all'interno dell'edificio quando il fruitore passa da spazi pubblici (laboratori, auditorium, uffici e attività economiche) ai livelli superiori degli spazi privati (ostello). Gli oggetti che si vengono a creare sono sorretti da travi Vierendeel e concorrono al gioco di luce e ombra anche nella piazza sottostante, vero fulcro dinamico dell'intero complesso.







Unit [67]

## SAVE-LIFE: centro didattico ambientale

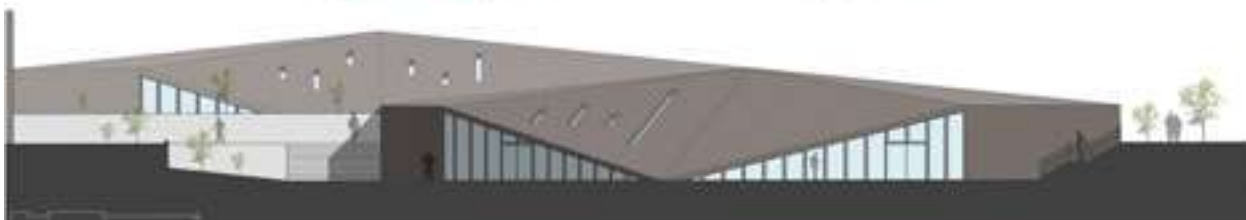
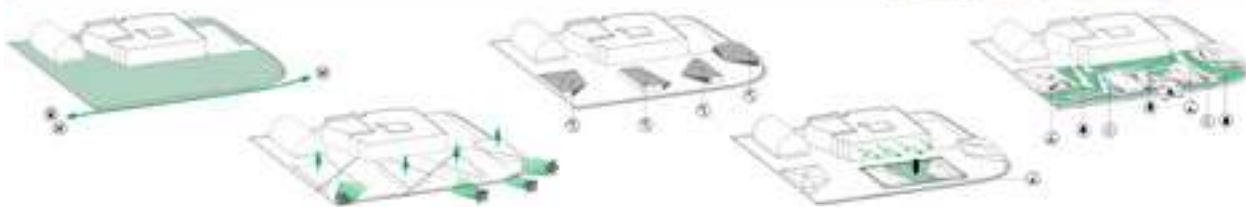
*Carmine Boffa*

SAVE-LIFE nasce dall'esigenza di salvaguardare i luoghi dove viviamo attraverso lo studio delle cause del degrado.

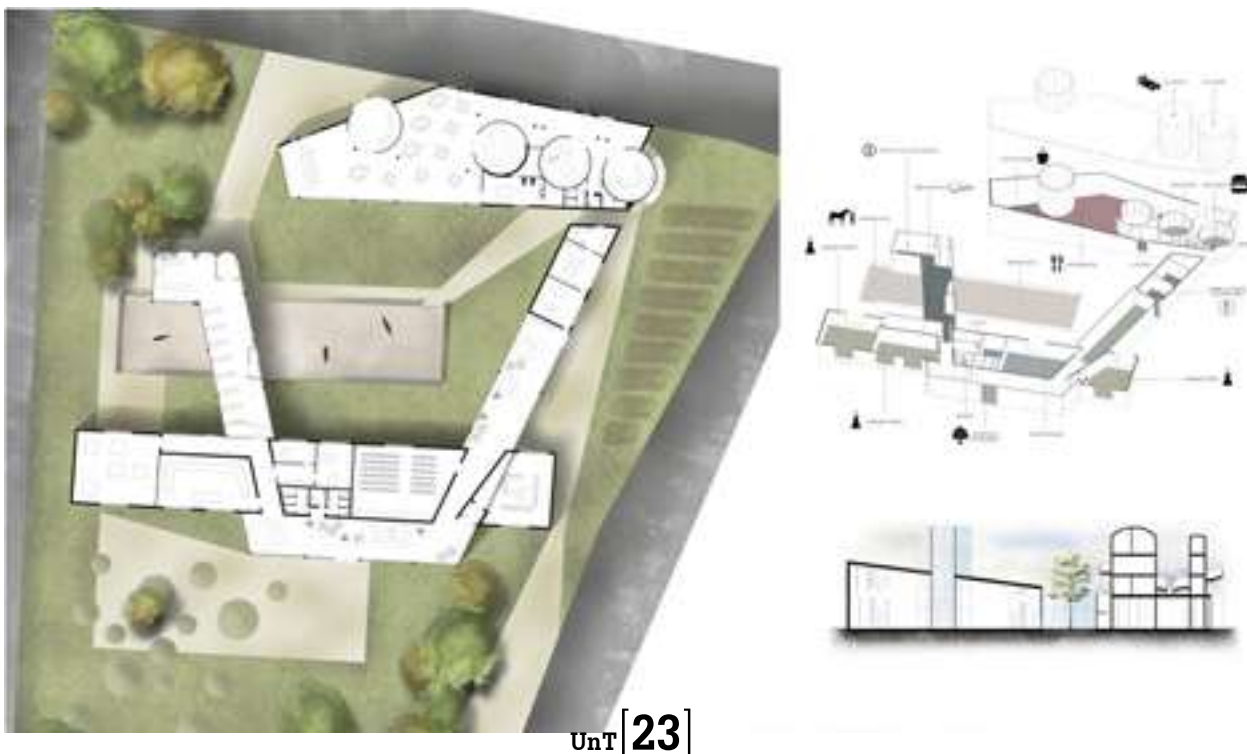
Si tratta di un centro didattico ambientale dotato di sala espositiva, laboratori, biblioteca, aree vendita che consentono di organizzare studi, visite guidate, corsi, mostre e convegni. Il progetto si colloca a ridosso di viale Palmiro Togliatti, nell'area libera immediatamente adiacente all'Istituto industriale Alera-

mo. Il nuovo centro trasformerebbe l'intero complesso scolastico in un polo per l'istruzione e la sensibilizzazione ambientale anche perché, essendo a soli 300 metri dall'inizio del parco dell'Aniene, può trarre forza dalla prossimità con le aree protette del fiume: diventerebbe anche la naturale sede per poter studiare l'inquinamento, organizzare visite guidate nei parchi e nelle aree naturalistiche limitrofe e conoscere un ambiente ricco di problematicità e risorse.

Il progetto si sviluppa in quattro padiglioni, ciascuno con una diversa funzione. Collegati tra loro, creano un vero e proprio ciclo nel quale si procede dalla fase iniziale di studio ed approfondimento, alla fase di laboratorio e realizzazione, alla fase di esposizione per finire alla vendita.







UnT [23]

## The blade of grass: centro di pet therapy con servizi didattici

*Beatrice Angeloni*

Il progetto Blade of grass intende porsi come punto di contatto tra città e “campagna”, in un quartiere in cui gli unici spazi verdi non costruiti sono lasciati in balia del degrado. All’interno del centro, oltre al maneggio per la pet therapy vi è una biblioteca, un auditorium e dei laboratori per corsi sia teorici che pratici, supportati dalla presenza di orti e da una fattoria didattica. I fruitori non sono solamente ragazzi problematici

e anziani bisognosi della terapia, ma anche bambini di tutte le età. Per le famiglie e i ragazzi sono disponibili anche residenze temporanee nei cinque silos presenti nell’area che il progetto rielabora e riutilizza. Il resto del progetto si sviluppa in due edifici lineari. Del primo si riprende la giacitura della struttura preesistente e viene utilizzato come recinto dei maneggi, mentre il secondo, per i laboratori, è interamente attraversato, e in alcune parti inglobato, da un percorso vetrato che funge anche da serra solare. Nel progetto è previsto inoltre un ristorante a km 0 vegetariano che sfrutterà i prodotti della fattoria e degli orti e, nello stesso edificio, due negozi di prodotti attinenti al programma. Per gli animali del centro e anche per clienti esterni sarà presente un ambulatorio veterinario.



Unit [36]



### Mignon: centro sperimentale di pasticceria dalla modellazione 3D all'assaggio

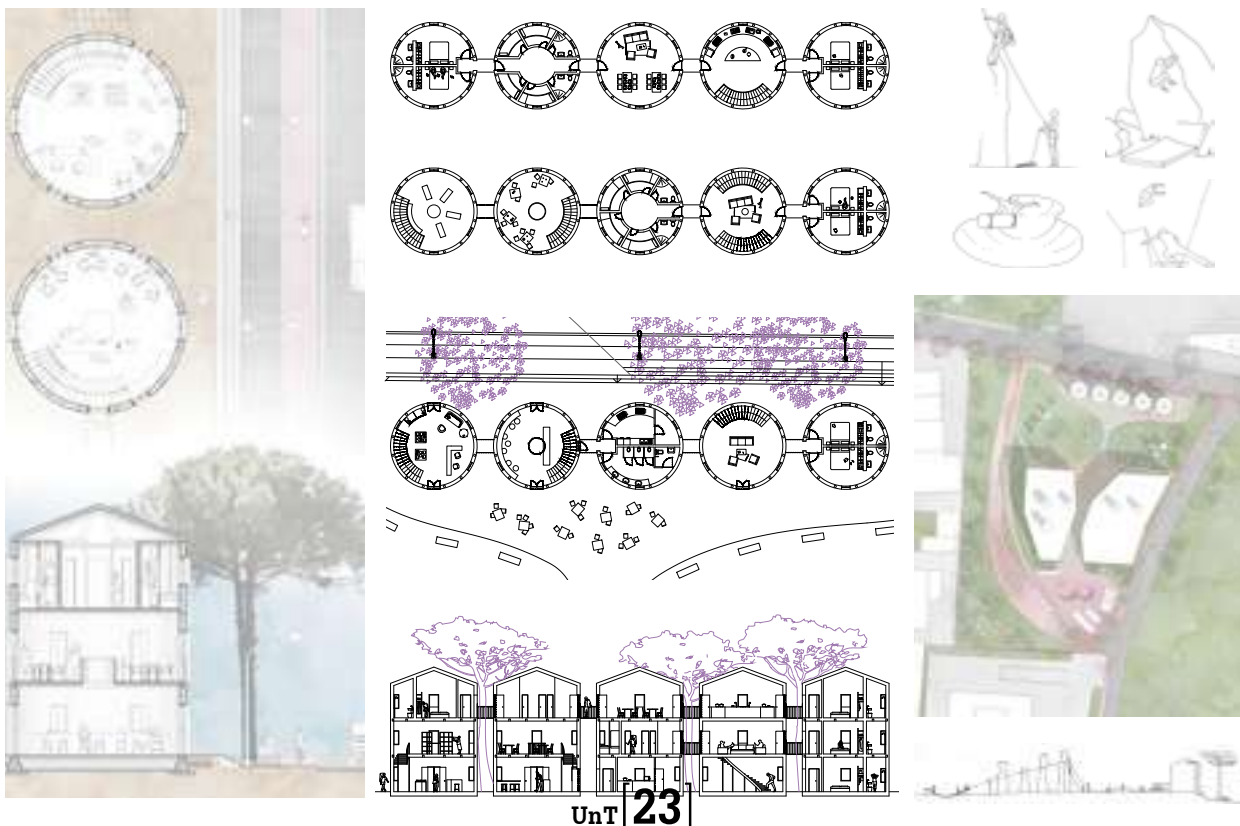
*Priscilla Antinori Avila*

L'area 36 è un punto di unione all'interno del quartiere di Tor Sapienza. Situata tra viale Giorgio de Chirico e via di Tor Sapienza, risolve il problema di connessione che esiste tra le due parti del quartiere, caratterizzato da costruzioni del dopoguerra e case a bassa densità edilizia. L'area risulta essere di strategica importanza per la sua posizione centrale. Situata accanto al mercato rionale di Tor Sapienza, a due

aree sportive e data la stretta vicinanza con il parco di Tor Sapienza, l'area potrebbe rivelarsi un punto attrattivo per la gente del luogo e sito ideale per il progetto che prevede un centro sperimentale di pasticceria.

Il modo di essere pasticceri si sta evolvendo. Più che dagli ingredienti i giovani artisti partono da Autodesk 3DSMax, alla biomimetica, da teorie matematiche come il diagramma di Voronoi. Poi, si mettono al computer per dare alle loro creazioni il massimo dell'impatto visivo.

Il passaggio successivo è stampare il modello 3D e il suo calco, dopodiché si può finalmente creare lo stampo in silicone.



## Urban Reef: spazio per gli sport urbani

Giulia Anselmi

Tor Sapienza è un quartiere con numerosi luoghi abbandonati, una debole identità collettiva e forti disuguaglianze culturali e sociali. Urban reef - un centro sportivo dedicato all'arrampicata, al parkour e allo skateboard - propone lo sport come mezzo di comunicazione tra le persone e incontro fra città e natura. Sorge dove la UnLost Line incontra la via Prenestina, in un'area pianeggiante caratterizzata dalla preesistenza di

cinque silos. Lungo le strade con cui confina, attualmente difficili da percorrere, sono previsti marciapiedi, illuminazione e un percorso ciclabile, estensione della UnLost Line. Nell'area un nuovo percorso attrezzato dedicato agli sport urbani individua gli accessi, connette le due estremità dell'area e gli spazi verdi. La sua pavimentazione cattura l'energia cinetica prodotta dal passaggio delle persone. Due padiglioni centrali sono dedicati ad arrampicata con corda e boulder, offrono pareti di 12 m, spazi indoor e outdoor. La copertura inclinata consente pareti di differenti altezze. I silos, mantenuti come simbolo dell'area, sono il centro della mixité del programma e offrono un ostello per visitor sportivi, un negozio dedicato dall'arrampicata e un bar.





UnT [44]

## Stark to work for autism: centro di avvio al mondo del lavoro per ragazzi autistici

*Ilaria Antiri*

La proposta parte da una crisi generale che riguarda il nostro Paese: la necessità di inserire i ragazzi autistici nel mondo del lavoro dopo la scuola dell'obbligo. È tema importato e delicato, spesso sottovalutato. Il progetto si basa su un programma della regione Abruzzo su questa tematica troppo presto interrotto per mancanza di fondi. Nel dialogo alla base del progetto di grande ausilio è stata la psicologa Flavia Caretto,

che mi ha aiutato a costruire il programma del progetto, la cui driving force è un centro di inserimento nel mondo del lavoro per ragazzi autistici. Sono previsti ambienti dedicati a questa finalità e un centro di formazione per la figura del tecnico dell'abilitazione professionale di persone con autism. Nel progetto sarà anche presente un co-living per chi vuole iniziare questo corso e per i ragazzi con autism lieve. Per superare il problema lavorativo, oltre alla relazione con le aziende partner, sono presenti nel centro delle attività commerciali, adatte a questi ragazzi, le quali genereranno posti di lavoro ad hoc. Per le specifiche necessità del programma, il progetto e le sue funzioni sono pensate per un ciclo più continuo possibile nel corso delle ventiquattro ore.



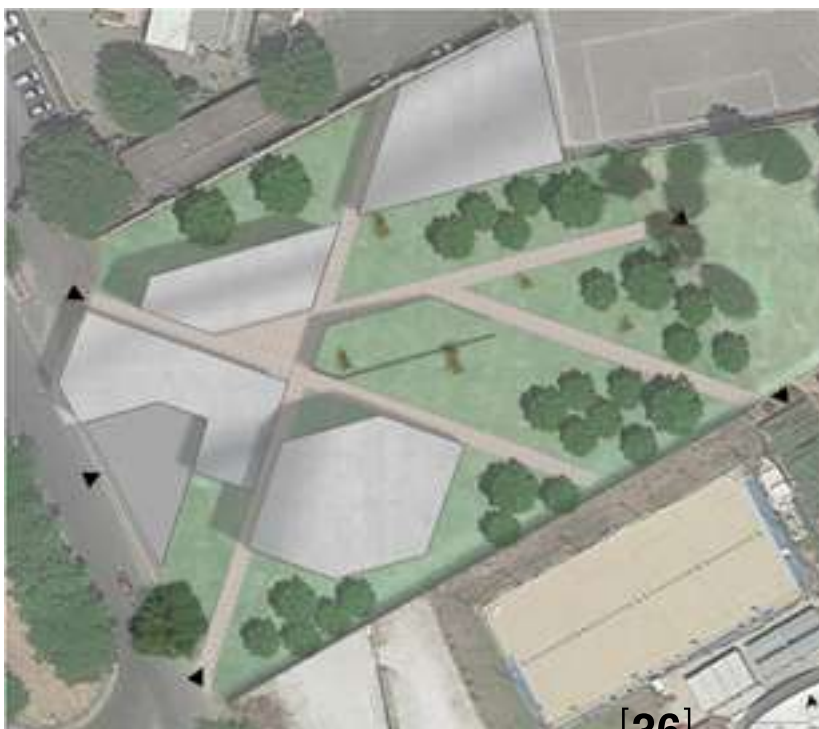
UN[T] [54]

## Techlab: polo tecnologico per la robotizzazione e la creazione di nuove Start Up

*Francesco Calabretti*

Nel settore Est della città di Roma è presente un'area situata tra le due corsie di viale Palmiro Togliatti, adiacente a un polo commerciale e all'Istituto Superiore Tecnologico "Giovanni Giorgi". In sinergia con l'istituto superiore si sente la necessità di realizzare un contenitore tecnologico dove è possibile incontrarsi e scambiare idee, risolvere problemi e trovare riscontri per le proprie necessità dei fruitori.

Un luogo destinato all'innovazione tecnologica, artistica, un *locus amoenus* per chi cerca il proprio piacere nella tecnologia, nell'investigazione tecnologica e nelle capacità dei nuovi dispositivi robotici. Il progetto, inteso come un'infrastruttura urbana, prevede lo svolgimento delle diverse funzioni su una piastra orizzontale che li collega. In copertura uno spazio verde fruibile da tutti in qualsiasi momento della giornata. Il polo è composto da un auditorium, un anfiteatro all'aperto, un padiglione centrale tecnologico nel quale vengono a collocarsi gli uffici amministrativi, le aule didattiche, gli spazi espositivi e i laboratori. Per un utilizzo costante è prevista anche una zona dedicata a residenze temporanee per chi ha la necessità di sostare e sperimentare per più giorni consecutivi.



UnT [36]



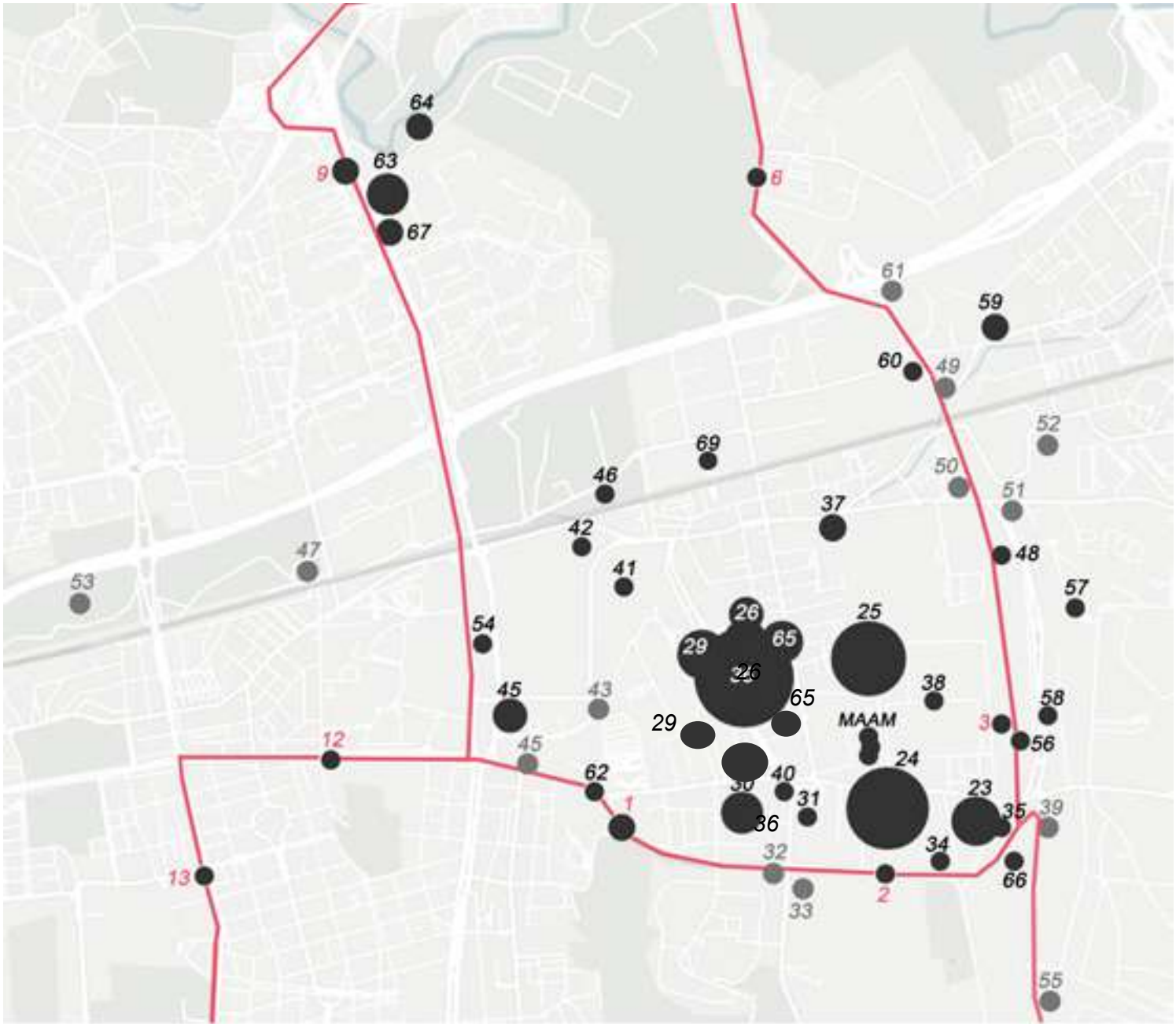
## Rhythmic around: centro per la pratica e l'insegnamento della ginnastica ritmica

*Michela Bardelli*

Il progetto si inserisce nell'area di UnLost Territories compresa tra via Giorgio de Chirico e il parco di Tor Sapienza. Il programma punta alla realizzazione di un centro specializzato nella ginnastica ritmica, che non vuole solo portare nella periferia una nuova attività che possa suscitare interesse nei giovani, ma anche rappresentare un'occasione per i ragazzi che vivono nelle periferie di socializzare ed impegnare le pro-

prie energie in un'attività utili per il loro benessere. Parte del progetto sarà dedicato ad allenamenti agonistici di alto livello nazionale o regionale, per ritiri prima delle grandi gare, oppure come centro per campi estivi organizzati dalle associazioni di ginnastica ritmica. La componente residenziale prevista nel progetto può essere usata per ospitare gli atleti delle diverse discipline. Oltre alla parte inerente le palestre verrà inserita una zona commerciale con un'area ristoro e una sartoria per la realizzazione dei vestiti adatti allo svolgimento dello sport. Il processo generativo deriva dalla volontà di creare dei percorsi che connettano l'area con il verde circostante generando gli edifici, le promenade e i corridoi verdi.





● ● ● = concentrazione progetti per area

— = UnLost Line

● = Aree mai progettate

## UnLost Territories Atlas: quarantotto aree cento-sei progetti

di *Andrea Ariano*

*Atlas* (Atlante) nella mitologia greca era il gigante che teneva il cielo e la terra. Da quando nel 1595 il cartografo fiammingo Gerardo Mercatore utilizzò la figura del gigante per la copertina della sua raccolta di carte geografiche, il termine atlante indica proprio una raccolta di carte e mappe. Come per ogni atlante, lo scopo di questa sezione del libro è quella di permettere al lettore di orientarsi nel vasto universo mondo di UnLost Territories. Questo Atlas è nato dall'esigenza di voler raccontare nella sua interezza il progetto urbano della cattedra del prof. Antonino Saggio, di cui i progetti selezionati all'interno di questo libro rappresentano circa un terzo del totale di quelli realizzati in questi quattro anni dagli studenti. Nonostante fossero altrettanto meritevoli, molti progetti non hanno trovato spazio tra le pagine di questo volume, ma sono raccontati in questo Atlas e tutti presenti nelle tabelle che seguono anche attarverso la loro funzione prevalente. Sono tutti accessibili integralmente dal blog <https://unlostterritories.blogspot.com>. Come spesso accade, la necessità di riduzione ed astrazione ha fatto emergere delle relazioni tra i progetti e tra i progetti ed il territorio che altrimenti sarebbero state difficili da cogliere.

Oggi l'utilizzo delle informazioni e della loro elaborazione in mappe e modelli è sempre più comune. Vista la quantità di progetti a cui far riferimento, questa è sembrata da subito la maniera migliore per raccontare l'intera esperienza di UnLost Territories. Per ciascun progetto sono stati estrapolati i dati principali ed è stato elaborato un codice che mostra il programma scelto, l'area di riferimento, l'ambito del progetto (1 = Laboratorio di progettazione architettonica IV, 2 = ITCaad, 3 = Tesi di laurea in Progettazione architettonica e urbana) e l'anno di realizzazione. Le informazioni sono poi state combinate

insieme in un foglio elettronico che, grazie ad un software di visualizzazione dati, ha permesso di creare mappe ed infografiche di facile lettura, che però restituiscono la complessità e l'articolazione del progetto urbano generale. Il risultato finale non è una raccolta di mere statistiche, ma una fotografia di alcune relazioni e tendenze progettuali.

Vista la struttura del progetto urbano, in cui ciascuno studente ha potuto scegliere l'area ed il programma sul quale lavorare, guardare ai progetti da questa nuova prospettiva ha dato modo di ricostruire il quadro completo e di scoprire, come si diceva, delle relazioni che intercorrono tra i progetti ed il territorio. Ad esempio, abbiamo potuto osservare quali sono state le aree ed i programmi più trattati dagli studenti, in che modo i progetti si distribuiscono sul territorio, come i programmi e le aree si relazionano tra loro, o ancora le 14 aree delle 48 complessive che non sono ancora state progettate e che possono essere oggetto quindi di altre iterazioni. Dalla mappa appare evidente come le aree in cui si concentrano il maggior numero dei progetti siano quelle urbane a ridosso del MAAM, motore di tutta l'operazione UnLost Territories e grande catalizzatore urbano. Le aree meno scelte sono invece quelle più periferiche e meno interessate dalla UnLost Line. I programmi prevalentemente scelti sono quelli sociali (25 progetti), culturali (19 progetti) ed ambientali (15 progetti), a dimostrazione del radicamento dei progetti sul territorio e della loro volontà di risolvere le crisi e le vulnerabilità che esso presenta con maggiore evidenza. Le statistiche riportate nelle pagine seguenti possono essere poste a verifica dei risultati ottenuti: dal punto di vista progettuale indicano delle direzioni e fanno emergere le caratteristiche e le vocazioni di ciascuna area e i programmi prevalenti previsti. Il margine delle possibilità appare così di sicuro interesse non solo dal punto di vista progettuale, ma soprattutto per chi abbia interesse a promuovere proposte che possono fare tesoro di ipotesi già ben delineate, tanto dal punto di vista del programma che dell'articolazione spaziale.

AREA	CODICE	STUDENTE	PROGETTO
1*	INF1.2.019	A. Antonini, A. Franzini	Ping Pollution Tree: nuove pratiche per una cittadinanza consapevole
1*	INF1.2.019	M. Falasca, N. Nobile, R. Nervi	Nodeon: lo snodo fisico e i ponti informatici
2*	INF2.2.017	C. Biancareddu, E. Iadarola	Spread the Wave: rete di ambienti sonori per un ascolto sociale
3*	INF3.2.017	C. Gai, S. Fratini	Smart Education: infrastruttura intelligente per la mobilità
6*	INF6.2.019	B. Serchi, F. Sabellico, M. Sciarroni	Save IT - Print IT: riduci, riusa, ricicla
9	INF9.2.019	M. Bardelli, I. Antiri, P. Antinori Avila	C.I.B.O.: coltivabile infrastructure with biological organisms
9	INF9.2.017	G. Oró, J. Palou	Plug-in alla città: piccola infrastruttura modulare interattiva
12*	INF12.2.018	M. Libertucci, I. Turchetti	Sinapsi: interattività e open source sulla via Prenestina
13*	SOC13.2.016	S. Leggieri, G. Giorgi, L. Polli	Babel Tower: torre ludica, totem della diversità
13*	INF13.2.018	A. Ariano	Joining patches: un'esperienza collaborativa a Tor Sapienza
14*	INF14.2.018	A. Farano, M. Fiore	ElectroColourGram: otto stazioni per un'integrazione multiculturale
14	INF14.2.018#	G. Concolino, L. Marsiglia	Byke by byke
14*	INF14.2.018##	S. Trifi, A. Bianchi	Pixel multitasking: struttura polifunzionale al Prenestino-Centocelle
15	INF15.2.016	S. Cirigliano, F. Risita, A. Picano	Productive island: stazione energetica
16*	INF16.2.019	S. Lo Basso, L. Bordoni	Flowing lines: il flusso urbano tra sistema biologico e informatico
22	INF22.2.016	F. Barretta, J. Kim, A. Martinelli, S. Pignanelli	Eco - hive: ecologia ed Interattività
23	INF23.1.017	L. Gentili	RestArt: cicloStazione con possibilità di alloggio e laboratori
23*	SOC23.1.018	A. Bernabei	Hostelworld: ostello e laboratori per l'abbattimento delle barriere razziali
23*	AMB23.1.018	B. Angeloni	The blade of grass: centro di pet therapy e laboratori di sensibilizzazione ambientale
23*	SPO23.1.019	G. Anselmi	Urban Reef: spazi per gli sport urbani
23	AMB23.1.019	L. Bucchi	Panta Rei: orto botanico e centro per la sensibilizzazione ambientale
24	EDU24.1.017	F. Franciosi	MegaMiniMondo: spazio studio e gioco per bambini e ragazzi
24	SPO24.1.017	L. Giordano	Rack House: laboratorio attrezzatura da tennis e gaming house
24	AMB24.1.018	A. Bracaj	BE A PRO: centro per il riciclo creativo della carta
24	EDU24.1.018	P. Castiglione	Puppets Lab: centro ricreativo per bambini



LEGENDA	<span style="color: red;">■</span> Infrastrutturale	<span style="color: lightgreen;">■</span> Sociale	<span style="color: lightblue;">■</span> Sportivo	<span style="color: pink;">■</span> Educativo	<span style="color: orange;">■</span> Produttivo	<span style="color: blue;">■</span> Culturale	<span style="color: green;">■</span> Ambientale
---------	---	---	---	---	--	---	---

24	SOC24.1.018	S. Agostini	Ethnicité: centro per la condivisione dei costumi e delle tradizioni
24	CUL24.1.019	E. Aresti	Art-cipelago: centro d'arte contemporanea multimediale
24*	PRO24.1.019	G. Belmonte	Pallet Design: centro di riciclo creativo del pallet
24	CUL24.1.019#	L. Caputo	Dance Lab: centro per la danza
24*	PRO24.3.016	J. Kim	Ce.Ri.S.Mi.T: centro di Ricerca e Sperimentazione "Michele Testa" per BIA
25	AMB25.1.017	G. Forlini	WasteLab: centro sperimentale per le tecniche di recupero e riuso creativo
25	SPO25.1.017	J. Palou	TriathlonROMA: centro per l'investigazione e la ricerca dello sport
25	AMB25.1.017#	M. Ieno	Botanical grafting: laboratori di botanica
25	SPO25.1.017#	M. Fiore	R-Evolution Camp: una pallavolo per tutti
25*	AMB25.1.018	M. Beltrotti	Bio Tech FOODiversity: centro biotecnologie applicate all'agricoltura
25	CUL25.1.018	M. Cattarossi	Natural Silver Toning: centro sperimentale di fotografia argenticata
25	CUL25.1.018#	C. Biritognolo	Sky Hunting: accademia di fotografia astronomica
25*	SPO25.3.017	S. Leggieri	Sport Tech: centro di Ricerca per le tecnologie applicate allo sport
26*	CUL26.1.017	S. Lee	CAM: complesso artisti metropolitani
26*	EDU26.1.018	F. Annichiarico	IDLab: laboratorio digitale per bambini
26	SOC26.1.019	A. Benincampi	Waliking Dog: centro sperimentale per la riabilitazione cinofila
27	SOC27.1.018	A. Brancasi	Technicolor: centro di accoglienza e formazione per minori stranieri
28	CUL28.1.017	M. Fanelli	Georgia: il culto del mangiare sano
29*	CUL29.1.017	M. Lattaro	Jazz on tree: scuola di musica jazz e contemporanea
29*	CUL29.1.018	G. Bini	OdinSpace: centro polifunzionale per la ricerca artistica teatrale
29*	SOC29.1.019	C. Anelli	Accordi d'umore: clinica riabilitativa di musicoterapia per bambini
29*	EDU29.1.019	D. Caiazzo	Photo-Art Place: centro polivalente per la fotografia
29	SOC29.1.019#	G. Rosola	Wood-en-stock: falegnameria sociale per giovani vittime di violenza
30	PRO30.1.017	A. Farano	Cinematic: studio di post-produzione cinematografica
30	PRO30.1.017#	L. Gervasi	Dungeon: laboratori, corsi e punti vendita di creazioni artigianali

30	AMB30.1.017	S. Ferraro	RInGMa: research Institute for Growing Materials
30*	SOC30.3.018	M. Seu	Melting s.Pot: sistema di tutela, accoglienza ed integrazione per i richiedenti asilo
31	AMB31.1.019	E. Aneris	Three-cycle: centro per il riciclo creativo
34*	SOC34.3.019	C. Biancareddu	LightHouse: centro sperimentale per l'autonomia del disabile visivo
35*	INF35.3.017	A. Spaccesi	ART/station: stazione parco della Mistica della UnLost Line lungo la Prenestina bis
36	EDU36.1.017	A. Leone	Il Futuro è nella Storia: centro di studi storici sull'Agro Romano
36	AMB36.1.017	C. Fiorillo	BEEsocial: frames di connessioni tra natura e uomo per il ripopolamento dell'apis
36	CUL36.1.017	G. Oro	Cibus: centro di sperimentazione culinaria collettiva e scuola dello street food
36	CUL36.1.017#	L. Grippi	Music Station: accademia musicale e stazione radio di Tor Sapienza
36	SOC36.1.017	M Libertucci	Mind the gap: centro neuropsichiatria infantile
36*	SPO36.1.018	A. Bodo di Albaretto	Underome: parco urbano con poli didattici per sport da strada
36	CUL36.1.018	A. Belcastro	Gustor: centro gastronomico contemporaneo
36*	SOC36.1.018	F. Badini	LESSbarre: Istituto di custodia attenuata per madri detenute
36	CUL36.1.018#	M. Bardelli	Rhythmic Around: centro per l'insegnamento della ginnastica ritmica
36	PRO36.1.018	P. Antinori Avila	Mignon: centro sperimentale di pasticceria
36*	CUL36.1.019	A. Bernabè	Il gusto del globo: centro gastronomico multietnico
36	CUL36.1.019#	B. Di Luzio	EthnoSapienza: centro di etnomusicologia e laboratori
36	SOC36.1.019	F. Bizhga	Comunità di recupero per tossicodipendenti
36	SOC36.1.019#	F. Bisonni	Re(f)use: centro enogastronomico per il recupero degli scarti alimentari
36	SPO36.1.019	G. Bufalini	Alle prese con lo sport. Scuola di Judo
37	CUL37.1.018	C. D'Aiuto	Go-co dancing: centro sperimentale per la danza ed i nuovi linguaggi del corpo
37	PRO37.1.018	P. Alessandri	Vetri e Fermenti: centro per la produzione di birra e lo smaltimento del vetro
38*	SOC38.3.017	S. Primavera	CAMP_US: riqualificazione del blocco militare Cerimant a centro d'arte
40	AMB40.1.019	L. Boccia	No Planet B: centro di ricerca e divulgazione sul cambiamento climatico
41	PRO41.1.019	P. D'Elia	Mercato Collatino: cna microcentralità a Tor Sapienza
42	SOC42.1.019	G. Caporaso	Mix-Home: residenze per studenti e familiari dei pazienti dell'ospedale.
44	PRO44.1.018	A. Capicotto	Chapter Tea: centro Sperimentale del tè
44*	SOC44.1.018	I. Antiri	Start to work for autism: centro di avvio al mondo del lavoro per ragazzi autistici

44	CUL44.1.018	S. Bianco	Dub: centro per la danza contemporanea ed il design digitale
46	PRO46.1.019	N. Andibuduge	Orti Legali: centro ricerca e produzione canapa
46*	PRO46.1.019	C. Gai	Tecnopolo Phoenix: un parco tecnologico per la rinascita del polo medico
54	PRO54.1.018	F. Calabretti	Techlab: polo tecnologico per la robotizzazione e sviluppo nuove start up
56*	SOC56.1.017	M. Germani	Why not dog: centro sperimentale per la riabilitazione cinofila
57	SOC57.1.018	L. Camilli Meletani	Ready to Read: centro di studi sui disturbi specifici dell'apprendimento
58	SOC58.1.017	G. Guadagni	Factory: centro per il reinserimento lavorativo dei detenuti
59	SOC59.1.019	A. Smirnova	Center for Mental Health
59	PRO59.1.019	S. Battistelli	Creation of light: centro di sperimentazione per special, visual e digital effects
60*	AMB60.1.019	G. Archibek	Rigen&Co: centro di ricerca delle tecnologie ambientali ed ecologiche
62	PRO62.1.018	G. Anullo Pertichetti	FrAMe: laboratorio per la costruzione di moto Cafe Racer
63	SOC63.1.017	P. Fiori	StrEatRome: parco interattivo e didattico per discipline Underground
63	CUL63.1.018	G. Artioli	UnLost Bodies: centro artistico per la riscoperta della corporealità con la musica
63	SPO63.1.019	L. Carresi	Ciclopolis: ostello e centro per bikers e backpackers
63	SPO63.1.019#	R. Alessandrini	Rollerpark: centro per il pattinaggio in linea
64	AMB64.1.019	E. Caputo	Bypass: centro di ricerca e salvaguardia ambientale
64	PRO64.1.019	L. Bonelli	Whisky Lab: centro produttivo e promozione whisky
65*	AMB65.1.017	F. Feudi	Lo scarto che prende Forma: dal rifiuto ad un oggetto di Design
65*	SOC65.1.018	F. Aridon	Needles: social housing e centro di reinserimento sociale per ragazze madri
65	CUL65.1.019	C. Carrozzino	Soul Sounds: scuola di Soul Music
65	SOC65.1.019	F. Carbone	Interactive DSA: centro per il trattamento della DSA
65*	CUL66.3.018	T. Tamburri	Hostel COM: residenze temporanee e permanenti
65*	INF65.2.019	M. Falasca, N. Nobile, R. Nervi	Linescape: le connessioni che creano lo spazio
67	EDU67.1.018	M. Bobolinoiu	Manga: nuova scuola di fumetto giapponese e non
67*	AMB67.1.019	C. Boffa	Save Life: centro didattico ambientale
68	SOC68.1.018	F. Antonini	Photopoliz: centro infantile polifunzionale per la fotografia
68	CUL68.1.019	G. Bangrazi	Viaggio in Oriente: centro enogastronomico di cucina orientale
69	AMB69.1.019	C. Rubino	Buttati: centro di ricerca e raccolta della plastica per riciclo creativo



## Riferimenti bibliografici

- Aliaj B., Dhama S., Shutina D. (2010) *Between Energy and the Vacuum*, Tirana: POLIS\_Press
- Allegrezza P., a cura di (2011) *Per Roma. La sinistra e il governo della capitale idee per un progetto possibile*, Napoli: Scriptaweb
- Architettura arte povera* (2000) Lotus International n. 105
- Augé M. ([1992], 2018) *Nonluoghi*, Milano: Elèuthera
- Barbara L. (2013) *Periferie in trasform-azione. Riflessi dai «margini» delle città*, Firenze: Alinea Editrice
- Bellicini L., Ingersoll R. (2001) *Periferia italiana*, Meltemi: Roma
- Berger A. (2007) *Drosscape: Wasting Land in Urban America*. Princeton: Princeton Architectural Press
- Bogost I. (2016) *Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games*, New York: Basic Books
- Calzolari V., a cura di (1999) *Storia e natura come sistema. Un progetto per il territorio libero dell'area romana*. Roma: Argos
- Cantaluppi G., Inti I., Persichino M. (2014) *Temporioso. Manuale per il riuso temporaneo di spazi in abbandono*, Milano: Altreconomia edizioni
- Cao U., Romagni L., a cura di (2016) *Scheletri. Riciclo di strutture incompiute*. Roma: Aracne
- Capuano A., Terranova A., a cura di (2009) *Roma Paesaggi Metropolitani*. Roma: Gangemi (ITA). English Abstract "blueprint" Annale del DiAr
- Careri F. (2001) *Constant New Babylon Città mobile*, Torino: Testo&Immagine
- Carta M., Lino B., a cura di (2015) *Urban Hyper-Metabolism*. Roma: Aracne
- Cellamare C., a cura di (2016) *Fuori il ricordo. Abitare l'altra Roma*. Roma: Donzelli
- Cesareo V., Bichi R. (2010) *Per un'integrazione possibile. Periferie urbane e processi migratori*, Milano: Franco Angeli
- Cruz T., Forman F., Sanin F. (2014) *Medellín*. Barcellona: RM Verlag
- De Finis G., Benincasa F., a cura di (2016) *Rome nome plurale di città*, Roma: Bordeaux Edizioni
- De Finis, G. (2017) *MAAM. Museo dell'Altro e dell'Altrove di Metropoliz\_Città meticcica*, Roma: Bordeaux Edizioni
- de Lange, M., de Wall, M. (2019) *The Hackable City. Digital Media and Collaborative City-Making in the Network Society*, Berlin: Springer

Favelas (2010) Lotus International n. 143

Ferraiotti, F., Maciotti M.I. (2008) *Periferie. Da problema a risorsa*. Roma: Sandro Teti Editore

Gouverneur, D. (2016) *Diseño de nuevos asentamientos informales*. Medellín: Ediciones Universidad Eafit

Graham S., Marvin, S. (2001) *Splintering urbanism: Networked infrastructures, technological mobilities and the urban condition*, London: Routledge

Lydon M., Garcia A. (2015) *Tactical Urbanism: Short-term Action for Long-term Change*, Washington DC: Island Press

Massaro S., (2017) *Strategie Urbane Integrate per affrontare la crisi dei rifiuti urbani: nuove opportunità per un'architettura civica*, PhD Thesis, Sapienza - Università di Roma, Roma

Moulaert F., Vicari Haddock S. (2009) *Rigenerare la città. Pratiche di innovazione sociale nelle città europee*. Bologna: Il Mulino

Onesti, A. (2017) "Built environment, creativity, social art: The recovery of public space as engine of human development", Region

Perna, V. (2019) *L'attività ludica come strategia progettuale. Regole e libertà per una grammatica del gioco in architettura*, PhD Thesis, Sapienza - Università di Roma, Roma

Rodorigo P. (2010) *I media di nuova generazione nel formarsi del progetto architettonico. Cittadinanze attivate dai media digitali*, PhD Thesis, Sapienza - Università di Roma, Roma

Scandurra E., Attili G., a cura di (2013) *Pratiche di trasformazione dell'urbano*, Milano: Franco Angeli,

Schachter A, Levi A. (2006) *Stanze ribelli Immaginando lo spazio Hacker*, Roma: Edilstampa

Secchi R., Alecci M., Bruschi A., Guarini P., a cura di (2016) *Drosscape. Progetti di trasformazione del territorio dal mare a Roma*. Roma: Aracne

Tan, E. (2017) *Games for Informing the Urban Development*, Heijningen: Jap Sam Books

## Sitografia

<https://www.archdail11111y.com/882556/architecture-guide-to-medellin-20-places-that-every-architect-should-visit>

Progetto UnLost Territories: <http://www.arc1.uniroma1.it/saggio/UNLost/index.htm>

Re-cycle: <https://recycleitaly.net/tag/iuav/>

## **iTools Book Series**

Roma a\_Venire

Quindici Studi Romani

Urban Voids Strategie e nuove partnership per progetti sostenibili

Urban Green Line Progetti sistemici per una infrastruttura ecologica a Roma

Alessandro Anselmi Frammenti di futuro

UnStudio Diagramma struttura modello pelle ibridazione

Roma: cosmo | materia | cultura

Louis Sauer The Architect of Low-rise High-density Housing

Tevere Cavo Una infrastruttura di nuova generazione per Roma tra passato e futuro

Distribuito da Lulu.Com anche in formato ePub

Copie di questo libro possono essere ordinate presso

**[www.amazon.it](http://www.amazon.it)**

**[www.lulu.com/ITools](http://www.lulu.com/ITools)**





Dopo Roma a venire: *Urban Voids*, *Urban Green Line* e *Tevere Cavo*, la cattedra del prof. Antonio Saggio alla Facoltà di Architettura della Università di Roma "Sapienza" ha sviluppato il progetto urbano *UnLost Territories* per i territori apparentemente perduti nella periferia orientale di Roma. Sono territori "non perduti" - UnLost - da riconsegnare alla vita della città con azioni che fanno leva su nuove idee e su nuove energie. A partire dal Museo dell'Altro e dell'Altrove di Metropolis, un esperimento riuscito del rapporto tra arte e riscatto sociale, idee si irradiano alle tante aree abbandonate e derelitte di questo settore urbano.

La prima parte del libro presenta progetti localizzati lungo la UnLost Line, un anello infrastrutturale di nuova generazione che si sviluppa attraverso cinque categorie: la capacità di essere multitasking, di sviluppare corridoi ecologici, di ampliare la rete delle informazioni attraverso le nuove tecnologie, di proporre mobilità alternative alla automobile ed infine di svolgere un ruolo catalizzante per la sensibilizzazione civica della cittadinanza.

Nella seconda parte si presentano una trentina di proposte architettoniche e urbane, spesso sviluppate insieme ad associazioni, enti o cittadini che operano nel territorio: da uno SPAR per i richiedenti asilo a un Campus per l'autonomia del disabile visivo, da un Ostello e Co-working a un Parco tecnologico per la rinascita del Campus medico, da un Centro per le tecnologie sportive ad una Stazione tranviaria che sviluppa il riscatto dell'arte in periferia.

I progetti vogliono affermare nel loro insieme la presenza nel dibattito della città di Roma della Progettazione architettonica e urbana e della sua capacità di affrontare le crisi delle periferie e indicare azioni congrue di intervento e di sviluppo, plausibili tanto socialmente che economicamente.

Il libro si completa con un testo introduttivo di Saggio ed uno di Gaetano De Francesco, co-curatore, e con interventi dei principali collaboratori al progetto.

<http://www.architettura1.it/saggio/unlost/>



[www.lulu.com/ITools](http://www.lulu.com/ITools)

