

Marta Moccia
Advisor A. Saggio

Università La Sapienza, Facoltà di Architettura L. Quaroni
<http://www.arc1.uniroma1.it/saggio/DIDATTICA/Tesidilaurea/Moccia/>

URBAN TOYS: rivitalizzazione ludica ed ecologica di una rete di vuoti urbani a Roma

A.A. 06-07 Relatore A. Saggio

Il progetto propone una strategia innovativa per la riattivazione di una rete di vuoti urbani situati nell'area Colli Albani, nella zona sud di Roma.

Per iniziare il percorso attraverso la strategia del progetto è fondamentale fare una premessa relativa alla terminologia utilizzata all'interno dei vari elaborati, in quanto, in essa, sono sintetizzate i concetti chiave di tutto il progetto. A questo proposito è fondamentale ricordare la prefazione di Umberto Eco all'edizione italiana dell'*Homo Ludens* (1973):

«Nell'inglese *game* viene evidenziato l'aspetto di *competence*, di insieme di regole conosciute e riconosciute (...). Da cui, quando si vuole sottolineare l'intenzione di studiare le regole e la combinatoria che esse consentono, la *Game Theory*. *Game* sono il tennis, il poker, il golf: sistemi di regole, schemi di azioni, matrici combinatorie di mosse possibili. "Stare al gioco" e cioè "osservare le regole" si traduce "to play the game". C'è un soggetto astratto, il gioco come *game*, e c'è un comportamento concreto, una *performance* che è il *play*. *To play* è "to take part in a game"».

E' proprio in riferimento a questa distinzione che si è ritenuto opportuno legare ogni fase progettuale ad una relativa terminologia esplicativa. L'inizio del percorso è il PLAY-IN.

PLAY-IN: prepararsi, scaldarsi per iniziare a giocare

- **Game theory**: è il sistema di regole e la strategia per la rivitalizzazione del vuoto urbano, inteso come luogo dalla vocazione duale, (spazio libero di margine e residuale e contemporaneamente paesaggio potenziale, operativo e funzionale) in cui, secondo un crono-programma definito, vengono creati:
i **sistemi infrastrutturali ecologici (CORRIDOI ECOLOGICI)** che connettono aree in cui è evidenziabile un'alta percentuale di vuoti urbani con zone servite dal sistema della mobilità pubblica su ferro e gomma, abbracciando così l'idea forte del nuovo PRG di creare una rete solida di piste ciclabili per sviluppare una nuova mobilità ecologica.

i **catalizzatori di quartiere** concepiti come sovrapposizione di spazi dedicati al tempo libero in cui le separazioni tra le diverse attività funzionali sono completamente annullate. Si tratta di veri e propri condensatori ludici, spazi che sappiano, allo stesso tempo, esprimere, interpretare e valorizzare i vari e nuovi linguaggi metropolitani e che siano in grado di favorire ed incentivare lo sviluppo di nuove creatività individuali e collettive.

- **Game components:** le componenti, ovvero le due caselle in cui è suddiviso il piano di gioco, sono due aree prospicienti via Appia Nuova e via Dei Cessati Spiriti, sopravvissute nel corso dell'ultimo secolo all'edificazione intensiva che contraddistingue tutta la zona. Per i due lotti sono state individuate due diverse strategie di conversione: una che segue una logica di localizzazione parassita e l'altra ipogea.

Casella 1: la strategia è quella di creare un elemento architettonico in grado, da un lato, di condensare attività ludiche generalmente disperse sul territorio e, dall'altro, anche di restituire il suolo alla collettività, rendendolo playground ecologicamente e socialmente significativo.

Casella 2: la strategia è quella di sfruttare la logica parassita e la flessibilità strutturale e distributiva dello spazio architettonico per creare un elemento (**INCUBATORE**) caratterizzato dalla presenza di moduli plug-in dalle varie connotazioni funzionali.

PLAY-OUT: svolgere, sviluppare, continuare a giocare

- **The game board:** il piano di gioco è un playground da inventare fatto di superfici sintetiche, pavimentazioni che possono diventare spazi di disegno, improvvise pendenze che invitano ad usare lo skateboarding o il free-climbing come mezzi per il superamento degli ostacoli nella giungla urbana. A questo piano si sovrappongono gli **incubatori**, ovvero le pedine stimolatrici delle creatività individuali e collettive del quartiere. Qui trovano spazio piccoli studi per artisti, piccole sale prova, associazioni di quartiere, piccoli centri per gli anziani ma anche un motel informatizzato e aree per camping urbano con i relativi servizi.
- **The playground, a new set of rules:** Il lavoro per la rivitalizzazione del vuoto si occupa di ricostruire e recuperare il rapporto di identità tra la città marginale e coloro che la vivono attraverso approcci creativi e vivi tesi a risvegliare le potenzialità assopite della metropoli. Tutto il progetto è caratterizzato da un forte approccio ecologico che si concretizza nell'uso di materiali riciclabili, flessibili e a basso costo e nell'impiego di pavimentazioni foto-catalitiche e membrane biodinamiche in grado di ridurre il livello di agenti inquinanti presenti nell'aria.
- **The underground playhouse:** L'idea è quella di creare un laboratorio che segua il metodo pedagogico muraniano che attraverso il gioco insegna al bambino "come si fa a fare" e a chi bambino non lo è più, ma lo è rimasto nel profondo, a considerare il gioco come un diritto vitale e a

trasformarlo, quando possibile, da fantastico in reale. Un luogo deputato alla creatività in cui al bambino viene data la possibilità di effettuare una sorta di ginnastica mentale che, se coltivata, porta l'individuo ormai adulto ad essere indipendente, senza stereotipi con la capacità di ribaltare i problemi e trovare soluzioni alternative valide.

PLAY-UP: mettere in evidenza, enfatizzare

- **Keywords and soft qualities:** Particolare attenzione è stata data alla relazione tra progetto pedagogico e progetto dell'ambiente per l'infanzia. Sulla base dell'esperienza delle scuole di Reggio Emilia e di Reggio Children, società a capitale misto pubblico-privato, la cui missione è quella di promuovere studi, ricerche e sperimentazioni attorno ai temi dell'educazione privilegiando i temi dell'apprendere attivo, costruttivo e creativo dei bambini, si è pensato ad uno spazio architettonico in cui le soluzioni distributive e l'organizzazione dello spazio fossero strettamente connesse a ricerche pedagogiche e ambientali.

"Noi stiamo lavorando in tempi difficili, così mutevoli, così cangianti, (...) al di là di ogni capacità previsionale poiché il futuro oggi è difficile da governarsi. Io credo che il problema dei bambini oggi sia (...) pensare all'interconnettere – che è il grande verbo del presente e del futuro – un verbo che dobbiamo essere capaci di capire fino in fondo e di declinare; tenendo conto che viviamo in un mondo che non è più a isole ma è un mondo fatto a rete... e in questa immagine c'è dentro la costruzione del pensiero del bambino e la nostra costruzione di pensiero (...) che appartiene a un grande arcipelago dove l'interferenza, l'interazione, l'interdipendenza sono le costanti, anche quando non le vediamo".

LORIS MALAGUZZI, 1993

PLAY-ON: riprendere, continuare il gioco

- **Flexible space:** la flessibilità dello spazio è una caratteristica fondamentale del progetto dell'incubatore sia per quanto riguarda gli aspetti distributivi che per quelli più puramente costruttivi. Uno spazio trasformabile, duttile, capace di consentire diversi modi di usarlo e abitarlo nel corso della giornata o con il passare del tempo. La riconfigurabilità è anche peculiarità dei moduli plug-in ed è rappresentata dalla scelta di un sistema "a slot" di vari moduli funzionali di base facilmente trasportabili ed assemblabili. Creando delle strutture flessibili che si vanno a sovrapporre al tessuto esistente, si vuole sottolineare la reale natura pubblica dello spazio urbano.

PLAY-UP: mettere in evidenza, enfatizzare

- **Light materials:** la flessibilità dello spazio architettonico si rispecchia anche nella scelta dei materiali da impiegare. Per le pareti e i pavimenti sono stati selezionati materiali dall'elevato coefficiente di

elasticità sui quali poter lasciare le tracce del proprio passaggio mentre per la struttura portante si è optato per il bamboo, materiale low-cost dalle eccellenti proprietà strutturali e dalla elevata facilità e flessibilità di lavorazione.

- **Recycling pumps:** la scelta progettuale relativa alla dismissione delle stazioni di servizio presenti sul lotto adiacente la via Appia Nuova ha favorito un'operazione di "copia e incolla", di campionamento e rimontaggio delle componenti delle stazioni stesse per la costruzione dei moduli plug-in dell'incubatore. Seguendo una posizione ecologica, le stazioni vengono fatte a pezzi, smontate e alcune delle componenti modulari trattate e ricomposte creando, così, una nuova vita dei materiali. Si è pensato che ciò potesse ben sposarsi con l'idea dell'intervento progettuale, frutto della convinzione di una possibile città contemporanea "a struttura aperta", predisposta all'evoluzione ed al mutamento.