



*Viaggio nei comuni delle buone pratiche*

## Workshop Identità: lo spazio pubblico nei centri storici minori

### Il Progetto Artena

*Angelo Abbate, Antonio Caperna, Angelo Gentili, Giacomo Graziosi, Angelica Fortuzzi, Guglielmo Minervino, Stefano Serafini | International Society of Biourbanism – info@biourbanism.org*

#### Abstract

Design strategico e service design applicato al territorio e alla sua vita, ridefinizione degli assetti urbanistici infra- e strutturali, fino ai dettagli architettonici (biofilia), e *start up* innovativo, il Progetto Artena è la prima applicazione dei principi della biourbanistica (neuroergonomia, biofilia, sostenibilità strutturale, leggi della forma, delle scale, e costruttale) al design per il cambiamento sociale, sotto forma di un servizio di analisi, strategia e azione per la rinascita del borgo di Artena (Roma). Esso è al contempo ricerca sperimentale, e procedura di prototipazione di un modello di sviluppo funzionale per l'Italia.

L'intero progetto procede per partecipazione maieutica, e si auto sostiene economicamente, attraverso i sottoprogetti che realizzano la visione generale.

Il Progetto è teso a disegnare lo spazio fisico, virtuale e socioeconomico, sottintendendo che ogni spazio ha una valenza biopolitica. Averne cura vuol dire perciò avere cura degli abitanti che con esso scambiano energie, in una gerarchia che dalla piccola unità abitativa si espande a interi continenti. Curare un luogo "minore" come Artena serve a comprendere che il cuore del mondo, come la soluzione di un problema, può essere ovunque.

### Il Progetto

In questo saggio presentiamo brevemente il servizio di analisi, strategia e azione per la rinascita del borgo dell'omonima cittadina laziale che il nostro gruppo ha ideato e gestisce da circa un anno. Si tratta della prima applicazione dei principi della biourbanistica (neuroergonomia, biofilia, sostenibilità strutturale, leggi della forma, delle scale, e costruttale) al design per il cambiamento sociale, sotto forma di un servizio di analisi, strategia e azione per la rinascita del borgo di Artena (Roma). Esso è al contempo una ricerca sperimentale, e una procedura di prototipazione.

Lo scopo è verificare se sia possibile generalizzare l'esperienza di Artena alla provincia italiana, cioè alla spina dorsale del Paese. Nonostante il grande salto economico, l'Italia ha infatti subito una decadenza urbanistica, ecologica, e socioculturale a partire dal dopoguerra proprio con le grandi inurbazioni e lo spopolamento dei centri minori, e il tracollo della qualità di vita di milioni di persone attratte dal mito di un benessere meramente consumistico.<sup>1</sup>

La rivisitazione dell'unità urbana a dimensione umana potrebbe offrire soluzioni originali alla crisi del sistema nazionale, una crisi che ormai ha attaccato la stessa crescita del PIL in nome della quale molte cose preziose – la socialità, la bellezza, i luoghi – erano stateificate. Se risulta improponibile il ritorno alla civiltà rurale dalla quale i borghi derivano, non si può negare l'esigenza

<sup>1</sup> La bibliografia al riguardo è ampia. Per una condivisibile sintesi cfr. S. Settim, *Paesaggio, Costituzione, cemento*, Einaudi, Torino, 2010.

del recupero di caratteristiche ambientali, urbane e socioeconomiche, ivi ancora conservate per riqualificare la nostra vita.

Il Progetto si ispira alla filosofia peer-to-peer,<sup>2</sup> e si fonda su una visione che ha sia implicazioni sociologiche, che micro- e macro-economiche. Tale visione non intende modificare la realtà secondo un ideale o un'ideologia a priori, come ad es. avviene nei modelli economici della crescita alla base della crisi ecologica e strutturale che stiamo affrontando nella cornice del capitalismo globale, o come è avvenuto nei regimi del socialismo reale. Per "rinascita" e "sviluppo" intendiamo invece l'identificazione e lo stimolo delle qualità vitali intrinseche a un luogo e al suo contesto socio-economico, culturale, politico, ambientale, ecc., con metodologia "orientata alle persone".

Tale metodologia si ispira alla maieutica del grande filosofo Socrate, nella sua versione moderna del *design thinking*<sup>3</sup> e del *p2p urbanism*.<sup>4</sup> L'essenza del nostro modello consiste perciò nell'ascolto e nell'analisi, alla ricerca degli ordini vitali già esistenti, dei bisogni, delle vocazioni, delle idee, delle potenzialità, soprattutto se misconosciuti e bloccati. Le situazioni di degrado, crisi, stagnazione, sono per tali metodologie preziosi indici di potenza inespressa, da portare all'atto lasciando che i problemi stessi parlino della soluzione.

Il criterio di verifica è il benessere soggettivo e oggettivo dell'essere umano – sia singolo che comunitario.

Rinascita e sviluppo significano dunque per noi aumento della qualità esistenziale dei soggetti stessi con i quali il nostro lavoro viene svolto. Nello specifico, maggiore consapevolezza, libertà, dignità, senso e felicità delle persone. Gli aspetti materiali e socio economici sono insieme concuse ed effetti di tale processo: più tempo libero e sua più gustosa fruizione; più indipendenza politica ed economica; lavoro, cultura, piacere, bellezza, conoscenza, connessione, ampliamento di orizzonti esistenziali.

Dall'analisi deriva una direzione di cambiamento, che viene perseguita gradualmente in maniera sistemica, cioè non secondo un processo lineare (da A segue B), ma in maniera "reticolare" (A aiuta B, che aiuta C, che aiuta A e B).

Gli interventi interagiscono direttamente e rispettosamente con la scala locale. La trasformazione deve infatti integrarsi incrementalmente per potenziare quanto già esiste, non per sostituirlo. Richiedono la partecipazione attiva dei soggetti interessati e tengono conto delle loro reazioni, si autosostengono, e sono dunque sempre sostanzialmente concreti anche negli effetti.

## Biourbanistica, Neuroergonomia, Design Thinking

Secondo l'ottica strutturale sviluppata dalla biourbanistica la vera progettazione sostenibile deve occuparsi, prima ancora che del risparmio energetico, di connettere ambiente e benessere umano. Psicologia, medicina e scienze educative dimostrano che a seconda di come viene disegnata, la forma dello spazio in cui viviamo può nutrire o, al contrario, danneggiare il nostro sistema neurofisiologico e cognitivo. Una conoscenza scientifica del modo in cui il sistema neuro-endocrino

<sup>2</sup> M. Bauwens, «Peer-to-peer: from technology to politics», in: J. Servaes, N. Carpentier (eds.), *Towards a Sustainable Information Society: Deconstructing WSIS*, Intellect Books, Portland, 2006.

<sup>3</sup> T. Brown, *Change by Design. How Design Thinking transforms organizations and inspires innovation*, HarperCollins, New York, 2009.

<sup>4</sup> A. Caperna, M. Mehaffy, G. Mehta, F. Mena-Quintero, A. Rizzo, N. Salingaros, S. Serafini, E. Strano, «A Definition of P2P (Peer-To-Peer) Urbanism», *AboutUsWiki, the P2P Foundation, DorfWiki, Peer to Peer Urbanism* (September 2010). Presented by N. Salingaros at the International Commons Conference, Heinrich Böll Foundation, Berlin, November 1<sup>st</sup> 2010; S. Serafini, «P2P (peer to peer) Urbanism and Biourbanism», in: МЕЖДУНАРОДНАЯ НАУЧНАЯ ШКОЛА "Перспективные направления физико-химической биологии и биотехнологии" (тезисы докладов)», Tomsk State University: Tomsk, 2011, pp. 11-15.

e psicobiologico umano reagisce all'organizzazione e alle forme dell'ambiente (progettazione neuroergonomica), è il primo passo per produrre il vero design sostenibile del XXI secolo.<sup>5</sup>

La biourbanistica muove da tale criterio elementare per studiare la città, le sue dinamiche interne e contestuali, nonché le relazioni che sussistono tra dette componenti. Essa considera il corpo urbano come un vero organismo, costituito da una molteplicità di livelli interconnessi che si influenzano mutualmente in modo non-lineare, proporzionandosi all'essere umano. Dalla complessità urbana emergono proprietà complessive non prevedibili attraverso lo studio delle singole parti, ma solo dall'analisi dinamica dell'intero, che deve restituire una funzione positiva per la persona.

La similitudine fra città e organismo non è solo metodologica, ma anche di sostanza, ed è la chiave di accesso a 'forme ottimali' per l'uomo e la sua qualità di vita rilevabili a diverse scale di definizione: dalla fisiologia del singolo, fino al sistema ecologico.<sup>6</sup>

La progettazione biofilica, capace di seguire tali leggi, produce ambienti naturali e fruibili, ed aumenta la vitalità urbana in tutte le sue declinazioni sociali, economiche, estetiche, ecc.<sup>7</sup> Al centro del processo progettuale sono le persone che vivono realmente gli spazi, quali fonti di esperienza positiva e critica.

La progettazione biofilica non si limita però soltanto all'organizzazione dello spazio fisico: essa può venire applicata anche ai servizi che la città offre ai suoi cittadini, tramite il *Design Thinking*, un modo di pensare "progettuale" rivolto alla funzione e alla gestione.

Tale metodo si è ormai diffuso nel mondo anglosassone e nordeuropeo, dove viene applicato con successo nelle strategie aziendali, alla produzione, al marketing, ed all'innovazione.<sup>8</sup>

Il Progetto Artena riconoscendo la validità di questo metodo lo sperimenta per la prima volta con l'obiettivo di rivitalizzare l'intera comunità urbana di un borgo che, come la maggior parte dei suoi omologhi, soffre di abbandono, degrado, mancanza di servizi, e spopolamento.

Sebbene l'Italia abbia una nobile tradizione nello studio della progettazione partecipata,<sup>9</sup> il problema fondamentale è che essa si è sovente limitata a iniziative di recupero o miglioramento che, finiti i fondi economici, spegnevano la loro vitalità. Nei casi più virtuosi, inoltre, la comunità è stata coinvolta con successo nel definire la visione futura per il proprio ambiente urbano, ma non si può fingere di non vedere come tanta "partecipazione" sia stata spesso soltanto una foglia di fico per esercizi accademici fini a se stessi.

Tre sono le scollature più evidenti che hanno determinato fallimento o scarsi risultati della partecipazione in urbanistica: l'impiego per scopi meramente o strutturali, o sociali, o ambientali, spesso selezionati a priori; il coinvolgimento limitato degli abitanti, sulla base dell'ideologia della rappresentanza; l'assenza di un criterio di base per giudicare risultati, feedback, e direzione.

Nel nostro processo al contrario abbiamo fatto un punto del rifiutare la scelta aprioristica (anche inconscia) delle problematiche da affrontare, dei soggetti da coinvolgere, dei mezzi da movimentare, e dei fini da raggiungere. Associato al criterio di verifica neuroergonomico (in che modo il corpo umano reagisce ai cambiamenti strutturali), l'approccio aperto ai dati forniti dal contesto si è rivelato un potente strumento euristico e di sviluppo.

<sup>5</sup> S. Serafini, «L'architettura come salute psicobiologica quotidiana: morfogenesi e biofilia», *Atti del I Convegno Internazionale su Psiche e Architettura, Roma-Siracusa, 2009-2010*, Franco Angeli: Milano, in stampa.

<sup>6</sup> A. Caperna, A. Cerqua, A. Giuliani, N. Salingaros, S. Serafini, «Biourbanism», *Rassegna di Biourbanistica*, 1, March 2011, pp. 3-5; A. Caperna, S. Serafini, «Biourbanistica come nuovo modello epistemologico», in: A. Caperna, A. Giangrande, P. Mirabelli, E. Mortola (eds.), *Partecipazione e ICT: per una città vivibile*, Gangemi: Roma, 2013.

<sup>7</sup> N. Salingaros, *Twelve Lectures on Architecture. Algorithmic Sustainable Design*, Solingen: Umbau Verlag, 2010; S. Kellert (ed.), *Biophilic Design. The Theory, Science, and Practice of Bringing Buildings to Life*, Hoboken: Wiley, 2008.

<sup>8</sup> T. Brown, op. cit.

<sup>9</sup> Cfr. A. Caperna, A. Giangrande, P. Mirabelli, E. Mortola (eds.), *Partecipazione e ICT*, op. cit.

Il processo è iniziato con una fase di *ispirazione/immersione*, raccogliendo in maniera empatica gli input provenienti dalla comunità, a cominciare da quelli relativi ai desideri e ai bisogni espressi sia verbalmente, sia con il comportamento (abitudini, routine, ecc.). Questa fase è durata 8 mesi, ma non si è mai del tutto interrotta.

Gli aggregatori emersi riguardano innanzitutto un'ambivalenza di odio e amore per il vecchio borgo, connesso al suo valore di memoria storica che soprattutto per le generazioni più mature significa povertà e arretratezza, ma anche rimpianto di uno stile di vita avvertito come "migliore"; la consapevolezza di un qualche "potenziale" dello spazio storico, identificato genericamente con possibilità di sfruttamento turistico, commerciale, alloggiativo, e il desiderio di trasferirvi le proprie attività lavorative, in modo da non doverlo abbandonare; una certa mancanza di fiducia nel cambiamento; il bisogno di rinforzare la comunità con luoghi deputati soprattutto alle attività giovanili; il senso di isolamento.

Dall'ottavo mese è dunque cominciata l'*ideazione*: i temi, i problemi, le risorse che hanno cominciato ad emergere autonomamente dallo sfondo dei dati raccolti, sono stati sottoposti a un processo creativo di articolazione, per facilitare la loro "messa in piedi". Sono stati gli stessi abitanti, commercianti, amministratori intervistati a fornire al nostro sguardo "fresco" ed "esterno", le soluzioni migliori.

Un esempio è la proposta di fondare un microbirrificio nel centro storico, sorta naturalmente da una serie di domande sul perché i giovani di Artena si recassero la sera presso la vicina città di Colleferro, dove vi sono alcune rivendite e mescite di birra artigianale. Un altro, l'idea di dotare il centro storico, difficilmente accessibile ai soccorsi, e privo delle risorse per istituire un punto medico, di defibrillatori.

Il terzo passo del progetto consiste nell'*implementazione* attraverso prototipi. La visione emersa, comincia ad assumere concretezza in determinati azioni, progetti, prodotti, strategie, servizi e quant'altro. Fedeltà e contestualizzazione sono i due termini ai quali i prototipi si debbono allineare, in modo da funzionare nella realtà e non soltanto come esercizio accademico.

È stata così iniziata per es. la raccolta fondi per la creazione del microbirrificio, anticipandola con una serie di feste brassicole che hanno animato il centro storico, e dal lancio di una scuola semestrale per mastri birrai e degustatori che ha conseguito il rimarchevole risultato di ben 55 iscritti, provenienti anche da fuori regione.

L'aspetto basilare è che tutte e tre le fasi non seguono un iter forzosamente consequenziale ma ciclico, sia fra loro stesse sia interno ad ogni passo. Ispirazione, ideazione e implementazione si coadiuvano tutt'ora in un circolo virtuoso che rinforza un processo sistematico al quale via via altri stakeholder si uniscono con nuove idee ed energie. L'implementazione inoltre fornisce non solo nuove idee e verifiche, ma anche fondi che permettono di portare avanti il lavoro nel suo complesso.

## **Il rilancio turistico**

La nascita di un piccolo albergo nel centro storico di Artena, nato sulla scia della costruzione del grande attrattore turistico costituito dall'Outlet e dal Parco divertimenti della vicina città di Valmontone, ha aperto la strada a un primo intervento di analisi e sviluppo territoriale. Interpellati per disegnare il servizio dell'hotel, e individuare così una buona pratica commerciale, ci siamo presto accorti del potenziale turistico dell'intera città, il cui rilancio era inevitabilmente necessario per "lanciare" l'azienda che ci aveva chiamati. Abbiamo iniziato con l'applicazione di tecniche di analisi strategica e di revenue management alla struttura ricettiva, per allargarla presto all'intera cittadina. Ciò ci ha permesso di individuare un interessante e inaspettato mercato leisure, di lunga permanenza, attratto dalle molte, piccole gemme storiche, artistiche e naturalistiche che coronano Artena: da Segni, a Palestrina, alla strada del vino del Piglio. Ad esso si è aggiunta una clientela

corporate, attratta dai prezzi assai convenienti e dalla qualità del riposo e del cibo offerti a poche decine di minuti dalla Capitale.

Evidentemente la città storica affascina i turisti, ma a parte una breve visita, ha poco da offrire. Non vi sono negozi, né punti di ristoro, chiese e monumenti sono quasi sempre chiusi, le strade – inaccessibili alle auto – sconnesse e faticose.

Per rilanciare il turismo, occorreva: 1) far conoscere e promuovere la città, usandone l'inevitabile fascino; 2) agevolare gli spostamenti al suo interno; 3) promuovere la nascita di attività commerciali, artigianali, e di ristoro al suo interno; 4) far sì che le diverse iniziative si sostenessero l'un l'altra.

Abbiamo così individuato l'esigenza di una mappa della città, che orientasse i turisti all'interno dei vicoli, e che potesse essere distribuita come oggetto interessante e incuriosente presso i bacini dell'utenza turistica potenziale.

*Google map* non ha ancora tracciato Artena centro, sia per la sua importanza secondaria, sia perché non è percorribile dalle auto dotate delle fotocamere. Lo studio Yulia Ink. di Amsterdam ci ha dunque realizzato una splendida mappa disegnata a mano, che rende la poesia del luogo, e permette allo stesso tempo di orientarvisi con grande facilità. Come vedremo più avanti, la mappa è stata poi collegata a un sito web. Il suo ruolo primario però è quello di circolare a stampa, in quanto "oggetto bello" e insolito, capace di far innamorare di Artena. Stampata in 30000 esemplari con il sostegno dei commercianti e del Comune, verrà presto diffusa attraverso canali differenziati.

È possibile muoversi in maniera assai divertente per gli ardui sentieri di pietra di Artena a dorso di mulo. I muli lavorano da tempi immemorabili nella città, trasportando pesi, legna, immondizia. Abbiamo curato allora per la famiglia che gestisce questi mansueti animali, un programma e una brochure di *mule trekking* dedicato ai visitatori della città. Il percorso studiato offre una panoramica straordinaria del centro storico e dei suoi monumenti, e riscuote già un grande successo, soprattutto fra i bambini. È un servizio che aiuta oggettivamente il turismo della città, diventando esso stesso una nuova attrazione; migliora i guadagni familiari della piccola ditta; mette le condizioni per ulteriori servizi, come visite guidate, escursioni, fermate al ristorante, apertura ad orari concordati delle chiese e dei palazzi, ecc.

## Open Brew

Il centro storico non può vivere come un fantasma dei soli turisti. Deve innanzitutto essere vivo di suo, grazie alla presenza degli abitanti. Diversi artenesi lamentavano l'assenza di un locale "leggero" all'interno del centro storico, comprendendo però che nella totale assenza di altre attività, non avrebbe potuto resistere. Partito il primo stimolo turistico, si è delineata allora l'idea di aprire un microbirrificio, dunque un'attività capace di produrre indipendentemente dal turismo, ma la cui produzione 1) fa conoscere il nome della città presso i consumatori a livello nazionale, attingendo al circuito di viaggiatori appassionati di birra artigianale; 2) offre un punto di ristoro/mescita interessante sia per i locali che per i visitatori. Il microbirrificio avrebbe però avuto due altre importanti caratteristiche, derivate dalla logica di sistema. In primo luogo, avrebbe avuto un carattere didattico, cioè avrebbe ospitato una scuola brassicola. La realtà della birra è sconosciuta ad Artena, e deve esservi impiantata come forma di sviluppo innanzitutto culturale. In secondo luogo, la proprietà del birrificio avrebbe dovuto essere diffusa con quote garantite presso la popolazione, aumentandone così l'interesse, il coinvolgimento, e la protezione da eventuali brusche "trasformazioni" fuori scala dell'attività.

L'idea di presentare un prodotto eminentemente artigianale, inoltre, ben si inserisce nell'obiettivo di riqualificazione ambientale e dello sviluppo sociale ed umano. La birra ha nelle sue materie prime ciò che più di "terreno" ci sia: acqua, orzo, luppolo e lievito.

## ArtenaConnect

Iniziativa più tecnologica del progetto, basata sulla visione di una città open source, *ArtenaConnect* nasce principalmente dall'esigenza di colmare il divario tra l'enorme rilievo che negli ultimi anni hanno assunto i servizi telematici e la reale presenza in rete dei comuni e delle attività commerciali radicate sul territorio, mantenendo però un giusto equilibrio fra reti reali e rete virtuale. Lo spazio straordinario della cittadina medievale, facilita le connessioni sociali reali, la vita vera della comunità. Questa comunità ha molto da apprendere, ma anche molto da insegnare al mondo globale. *ArtenaConnect* vuole offrire una connessione paritaria fra il locale e il globale.

La risposta a questa esigenza è un progetto articolato in tre macro blocchi, ognuno indipendente, ognuno perfettamente integrabile con gli altri due e col sistema nel suo insieme, all'interno dello stesso portale differenziato per il singolo comune.

Sarà quindi composto da:

1. Un portale turistico, costruito intorno ad una mappa che conterrà i punti di interesse, commerciali, turistici o culturali che siano. Ogni punto di interesse sarà collegato ad una pagina con informazioni particolareggiate, foto, video e panoramiche navigabili a 360°. Sarà inoltre presente una sezione con funzione di aggregatore di notizie da fonti esistenti, come blog e periodici radicati nel territorio.
2. Un sistema di commercio elettronico, direttamente associabile alle attività commerciali del portale turistico. La gestione del magazzino elettronico, degli ordini e delle spedizioni sarà delegata ad un ente unico per l'intero comune in modo che le singole attività commerciali non dovranno farsi carico delle complicazioni logistiche associate alla vendita online.
3. Un apparato di servizi interattivi per i cittadini, direttamente integrato con la mappa del portale turistico offrirà un canale di comunicazione diretto tra la cittadinanza e l'amministrazione e permetterà la segnalazione delle esigenze e dei problemi riscontrati sul territorio. Sarà fruibile attraverso applicazioni apposite per smartphone in modo che le segnalazioni possano essere geo-localizzate e complete di fotografie o simili.

Parallelamente ad *ArtenaConnect* abbiamo creato un sito web dedicato ad Artena e al nostro progetto ([www.progettoartena.com](http://www.progettoartena.com)), promosso un fumetto dedicato alla città, disegnato da Enrico Biondi, e lanciato un concorso fotografico internazionale sul borgo che si concluderà ad agosto 2013.

## Rivalutazione della biourbanistica di Artena

La bellezza del centro storico di Artena, che per prima ci ha attirati a studiarne le caratteristiche, è diventata oggetto di ricerca per la Società di Biourbanistica, che ogni anno vi tiene una Summer School internazionale unica al mondo, dedicata al design biofilico e neuroergonomico.<sup>10</sup> La scuola attira studiosi da tutti i Paesi, e quest'anno verrà presentata a Berlino, presso la conferenza su *Economics and the Commons* della Heinrich Boell Foundation, e a Providence, USA, con un seminario speciale ad essa dedicato presso il convegno della prestigiosa *Environmental Design Research Association* (EDRA44Providence). Un tale movimento, ha generato un ulteriore importante interesse, con ricadute non solo turistiche, ma anche di possibili fondi benefici per la preservazione della città antica.

## Le Cantine e gli spazi comuni

---

<sup>10</sup> <http://summerschool-artena.tumblr.com/>

Le vie del centro storico offrono interessanti spazi disponibili, perché non più utilizzati come stalle o come depositi per la legna: le cantine. Un nostro ulteriore progetto cerca di metterle “a sistema” come spazio espositivo diffuso, offrendole gratuitamente ad artisti ed artigiani interessati, ma anche al lancio di eventi culturali e mediatici.

L'intero centro storico è infatti un bellissimo sfondo per attività pubbliche, prime fra tutti quelle degli abitanti, che da sempre festeggiano in piazza ricorrenze e festività profane e religiose. Il Progetto Artena cerca dunque di valorizzare tutti gli spazi liberi, come quelli delle cosiddette “case spallate”.

La città, sopravvissuta a ben tre diverse distruzioni militari nel corso del Rinascimento, reca infatti ancora i segni dei bombardamenti alleati avvenuti durante la II guerra mondiale, spazi vuoti nel fitto caseggiato medievale, che rappresentano oggi i veri spazi pubblici del borgo: si tratta di slarghi dove le rovine dei muri in pietra testimoniano gli edifici di un tempo. I tre maggiori vuoti, piuttosto cospicui, sono divenuti piazze: della Resistenza, Don Amedeo e largo Colazza.

Le lacerazioni belliche, nonostante tutto, hanno arricchito la città di nuovi elementi che sono stati infatti prontamente integrati dalla funzionalità biourbana. Difatti quella che è oggi forse il luogo più significativo del centro storico di Artena, piazza della Resistenza, certamente il più vissuto, sede di feste ma anche di fatti incontri quotidiani e campo di gioco per i bambini del borgo, non è che il prodotto di una bomba inglese sganciata sulla città.

Lo spazio diviene pubblico quando è accessibile a tutti, e si fa teatro delle attività e della storia di ogni individuo. Idealmente, affinché sia mantenuto vivo, ogni cittadino dovrebbe contribuirvi segnandolo, modellandolo in maniera progressiva, in un rimando di dare e avere con gli stimoli che il luogo trasmette. Questo è quanto cerchiamo di promuovere, perché il diritto democratico allo spazio fa la differenza principale nella qualità della vita della maggior parte delle persone.<sup>11</sup>

Aver cura dello spazio pubblico vuol dire infatti curare la *civitas*, gli abitanti che vivono il luogo e con esso scambiano quotidianamente energie e si identificano. La realizzazione di “luoghi” vivi (*placemaking*) è un importante strumento a favore di quel necessario bilanciamento sopra citato, fra reti virtuali e reti reali, onde evitare una “dematerializzazione” della città, legata al processo globale di “segnificazione” economica, che ha sottratto libertà e umanità a milioni di persone, soprattutto in Asia, negli ultimi vent’anni.<sup>12</sup>

## Conclusione

Il Progetto Artena è in pieno corso d’opera, ma ha già dimostrato come la creatività coincide con la capacità di ascolto. L’applicazione dei principi della biourbanistica e del design thinking, che si oppongono a un’idea di progettazione impositiva e astratta, spesso avulsa dalla realtà sulla quale s’impone, comporta il rispetto e la massima attenzione nei confronti del contesto naturale, morfologico, e umano in senso profondo.

Un luogo bello come Artena non merita di venire abbandonato alla desolazione e alla crisi – così come non lo merita un luogo bello come l’Italia. Creatività, rispetto, ascolto, e la progettazione che sorge da esse, possono rappresentare un filo di speranza per tutti.

<sup>11</sup> Cfr. le stringenti argomentazioni di E. Peñalosa, «Politics, Power, Cities», in R. Burdett, D. Sudjic (eds.), *The endless city: the urban age project by the London School of Economics and Deutsche Bank’s Alfred Herrhausen Society*, London: Phaidon, 2010, pp. 307-319.

<sup>12</sup> Per una panoramica, cfr. A. Caperna, S. Serafini, «Biourbanism as a new framework for smart cities studies», in: M. Vinod Kumar (ed.), *Geographic Information System for Smart Cities*, Copal Publishing Group: Ghaziabad/London, 2013.