

SERPENTONE RELOAD

Settembre 2014, rione Cocuzzo detto Serpentone Potenza

Serpentone reload è un progetto di coinvolgimento dei cittadini nella rigenerazione di una porzione del Cocuzzo, un quartiere della periferia storica di Potenza caratterizzato da un'elevata densità abitativa, forti conflitti sociali e percepito nell'immaginario cittadino come simbolo del degrado urbano.

Nel 1998 Enric Miralles viene incaricato di riqualificare Via Tirreno, la strada che attraversa il quartiere. Dopo la prematura scomparsa dell'architetto spagnolo l'incarico viene affidato allo studio Archea il cui progetto prevede la trasformazione di Via Tirreno in un corridoio verde con un grande edificio pubblico semi-ipogeo con un tetto giardino. Questo imponente oggetto è sin dalla sua realizzazione al centro di forti polemiche, sostanzialmente inutilizzato e incompiuto e soprannominato dagli abitanti del quartiere "la nave". Serpentone Reload si svolge nell'estate 2014 ed ha un momento centrale a settembre in un workshop concepito come una ricerca-azione finalizzata ad esplorare diversi e nuovi utilizzi degli spazi abbandonati o sottoutilizzati del quartiere.

Principi chiave sono il coinvolgimento della popolazione locale come promossi dalla Convenzione di Faro "sul valore dell'eredità culturale per la società" e l'importanza data alle periferie urbane e all'architettura contemporanea dal Mibact.

Da una stigmatizzazione negativa del quartiere Cocuzzo da parte dell'intera città di Potenza ha origine una autopercezione altrettanto negativa da parte degli stessi abitanti del quartiere. Come riappropriarsi di un'identità? Come riconquistare spazi pubblici negati? Queste le domande di partenza del workshop che si è concretizzato in un progetto-azione-evento, incisivo più sul piano della consapevolezza che della configurazione dello spazio.

Si è lavorato su una duplice azione: la concreta e immediata possibilità di uso della Nave e del suo tetto-giardino e la costruzione di un nuovo immaginario condiviso. Nel primo caso, si è messo in campo un meccanismo ludico: il gioco del "Si può" coinvolgendo gli studenti della scuola media e capovolgendo l'atteggiamento prevalente di lamentela e insoddisfazione per la Nave, per far emergere tutto ciò che di piacevole era già possibile realizzarvi, senza trasformarla.

La seconda azione è stata finalizzata alla progressiva rimozione dello stigma di cui soffriva il quartiere, di cui la Nave era l'emblema, ricorrendo al gioco e all'ironia.

Da qui l'idea di ricorrere a un oggetto semplicissimo: la barchetta di carta. Così, la stiva è diventata una laboriosa bottega per la produzione di piccole navi, la cui costruzione si è trasformata in un rituale di comunità.

A ciò si è aggiunto un ulteriore tema: la stiva della Nave che ha ospitato una instant-exhibition di video installazioni e fotografie che hanno raccontato il quartiere segnando l'apertura del centro d'arte N.A.V.E., acronimo di Nuove Avventure Espressive.

