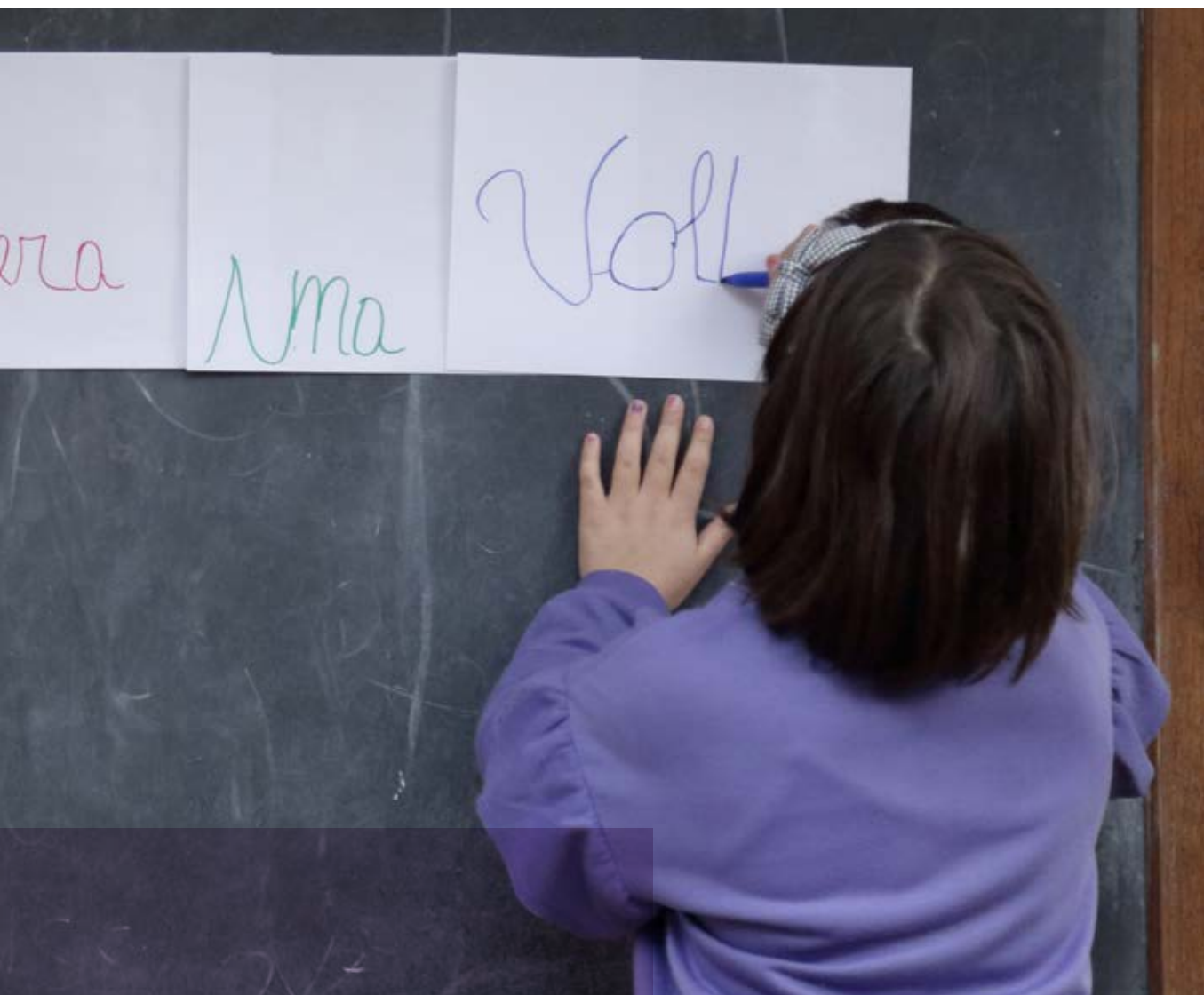




ConviviumPark

Le comunità resilienti dei Parchi della Basilicata

CHIARA RIZZI, PROFESSORE ASSOCIATO DELL'UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DELLA BASILICATA, SPIEGA IL SENSO DI QUESTO PROGETTO DI RICERCA-AZIONE TESO AD ATTIVARE PROCESSI DI RIGENERAZIONE DEL PAESAGGIO MATERIALE E IMMATERIALE



di Chiara Rizzi
foto di Salvatore Laurenzana

Convivium Park è il progetto di ricerca-azione dell'Università degli Studi della Basilicata sviluppato per "NaturArte", che, attraverso l'attivazione di pratiche condivise, intende innescare processi di rigenerazione del paesaggio materiale e immateriale nelle aree protette lucane. Nel 2021 il progetto è stato selezionato per la sezione *Università, agenzie di resilienza* del Padiglione Italia della XXVII Biennale di Architettura di Venezia dedicato alle comunità resilienti. Convivium Park può essere definito come un paradigma teorico-pratico per l'attivazione di processi di rigenerazione del paesaggio materiale e immateriale. Le declinazioni semantiche della parola-concetto *convivio* ne rappresentano le traiettorie programmatiche. Que-

ste ultime corrispondono a tre fasi di lavoro, interdipendenti, ma non necessariamente consecutive. Convivio come esperienza di convivenza (dal lat. convivium, der. di convivere «vivere insieme»), come condivisione dei saperi (cfr. Dante, Convivio, I 304-I 307), come attivatore di nuove ritualità (lett. convito).

In particolare, l'esperienza della convivenza è fondamentale per innescare il processo di trasformazione che s'intende realizzare. La coabitazione, seppur per un tempo limitato, produce, infatti, sentimento di appartenenza, influenza reciproca, supporto e connessione emotiva condivisa (McMillan, Chavis, 1986), condizioni necessarie per creare il patrimonio di conoscenze che è alla base dell'attivazione di dinamiche di co-progettazione.

Le attività sul campo - sviluppate nel Parco del Pollino, nel Parco dell'Appennino Lucano e nel Parco della Murgia Materana - sono state articolate in percorso di sette giorni per ciascun parco, in cui studenti e studiosi, attivando le fasi del *convivio*, sono diventati cittadini temporanei di una comunità ospitante, con la quale elaborano e realizzano micro-progetti di rigenerazione urbana e del paesaggio. Tali attività sono state precedute da una fase preliminare e propedeutica di accensione civica realizzata in collaborazione con l'impresa sociale Civitates.

Durante questa fase, per le contingenze legate alla pandemia, è stato sperimentato un nuovo dispositivo di prossimità, il Paniere Civico. La progettazione del Paniere Civico deriva da alcune considerazioni emerse in relazione alle condizioni determinate dalla crisi pandemica. La definizione del valore, gli stili di vita, la qualità del nostro ambiente di vita hanno subito una modificazione di senso. Il Paniere Civico prova a ribaltare alcuni schemi, sottolineando come la ricchezza di una comunità non possa essere misurata attraverso categorie merceologiche e prezzi al consumo (Paniere Istat) e che il mutualismo è una delle strategie più efficaci per superare le difficoltà.

Il paniere allude, quindi, a una forma di condivisione sedimentata nella nostra cultura e che, riemersa nel periodo pandemico sotto scambio di beni di prima necessità – si pensi ai cesti sospesi dai balconi, a partire dal napoletano *panaro solidale* – che può essere trasferita in processi di innovazione sociale finalizzati alla risignificazione del patrimonio esistente. Si tratta di un dispositivo digitale attraverso cui le comunità ospitanti hanno raccontato a ricercatori, studiosi e artisti il patrimonio materiale e immateriale che caratterizza il loro territorio e provato a trasferire loro la passione con cui lo

abitano. Un contenitore multimediale, quindi, costituito da narrazioni video autoprodotte dalle tre comunità ospitanti e riferite a sei categorie: artigianato, enogastronomia, paesaggio, patrimonio, suoni e tradizione.



San Severino Lucano, studenti realizzano il manufatto per ConviviumPark

L'attività sul campo, che consiste in una settimana di convivio in una comunità ospitante, è la parte conclusiva del lungo processo di costruzione di conoscenza collettiva e culmina con un intervento di riattivazione di un luogo fisico, derivante da una scelta condivisa con la comunità.

Il metodo di lavoro, comune a tutte e tre le esperienze fatte nei tre parchi con le tre comunità di S. Severino, Montescaleglioso e Brienza, si basa sul riconoscimento e sulla valorizzazione delle risorse locali sia materiali che di conoscenza ed è finalizzato alla realizzazione di un processo di apprendimento informale il cui esito è un manufatto che è ogni volta diverso perché diverse sono i materiali e le competenze disponibili. In primo luogo vengono selezionati e recuperati attraverso un processo di up-cycling materiali di scarto come vecchi lampioni, segnaletiche stradali dismesse, panchine inutilizzate etc. che sono accumulati nei magazzini comunali. Successivamente, le competenze del gruppo universitario, composto da docenti, ricercatori e studenti dell'Università della Basilicata e di una università partner (Mediterranea e Politecnica delle Marche) vengono ibridate con quelle degli abitanti. Questi ultimi, oltre a contribuire alla definizione del progetto, sono stati coinvol-





I CUNT R'ARDESIA

I CUNT R'ARDESIA è il manufatto realizzato con il progetto "NaturaArte" nel 2021. In questa IV edizione, infatti, il progetto si è rinnovato partendo dalle comunità, realizzando così un desiderio, un sogno. Gli studenti dell'Università della Basilicata, delle Marche e di Reggio Calabria con i loro docenti hanno realizzato un manufatto basato sulle richieste della comunità. A Brienza la pineta era abbandonata, un "non luogo" che poteva essere riqualificato, sulla base del desiderio di grandi e piccoli. E così una vecchia panchina del campo da calcio è diventata il fulcro di una aula "anti dad" all'aperto. La panchina ora contiene una libreria, una lavagna, un telo da proiezione e un pallottoliere. L'arredo della pineta è stato completato da coppie di vecchi lampioni, che sono diventate contenitori di giochi, di pigne prelevate a San Severino Lucano (altra tappa di "NaturaArte"), di piantine, di pezzetti di legno non utilizzati. La posizione dell'aula "anti dad", poi, costeggia il fiume sotto l'antico castello Caracciolo, con "R'tnedd": delle tinozze naturali create dall'acqua, grandi massi cavi che lungo il torrente danno luogo ad un paesaggio in cui la pietra e l'acqua disegnano il paesaggio. Ed è lungo il fiume che è stata creata una pedana che può ospitare chi vuole meditare, ascoltare il suono dell'acqua, leggere un libro o semplicemente contemplare le stelle.

IL CIELO IN UNA STANZA

Ed è alle stelle che è dedicato il manufatto di San Severino Lucano, un luogo residuale: una casa diroccata era diventata una piazzetta, ma senza panchine, senza vita. Allora gli studenti hanno realizzato delle sedute, un punto di proiezione con il suo telo, delle sfere abbandonate utilizzate per un altro progetto

della Pro Loco, sono state riusate al fine di arricchire il luogo, insieme al disegno di un gioco antico che abbiamo fatto tutti da bambini: la campana. L'aspetto più interessante, però, è stato il tetto, creato con la stampante 3D, fili rossi che si intrecciano creando tegole virtuali e, qui, di sera, a San Severino ci si può fermare a guardare le stelle, mentre di giorno una mamma si ferma sulla seduta a leggere un buon libro, mentre i suoi bimbi con gli amici giocano alla campana. Un modo per riappropriarci del nostro tempo, dei nostri borghi, dei nostri luoghi del cuore.

IL MEGA-MEGAFONO

Il suono è sempre stato presente nella storia dei nostri borghi, con le campane delle chiese, la banda del paese nei giorni di festa, il commerciante che chiama, quasi con un canto, le donne nei mercati, l'arrotino che passa con il suo carretto e chiama per affilare i coltelli, il banditore che, con il suo corno o la tromba, annuncia la presenza del pescivendolo o della carne in offerta. Suoni lontani che potrebbero essere descritti in uno dei capitoli del 'Cristo si è fermato ad Eboli' di Carlo Levi, ma che sono ancora presenti nella nostra memoria collettiva. A Montescaglioso la nostalgia di questi suoni è diventato un progetto: il mega-megafono, un grande megafono dove ognuno diventa banditore, e può annunciare un suo desiderio, un suo motto al mondo. Un anti-social più sociale di tutti, così dopo qualche giorno dalla inaugurazione del mega-megafono, posizionato lungo il sentiero da cui si possono scorgere i profili dei 5 parchi lucani, scopriamo da facebook che qualcuno ha gridato al mondo di aver acquistato finalmente una moto. I metodi sono diversi ma il desiderio di esprimere la propria gioia al mondo è rimasta immutata: che sia sui social o da un mega- megafono.

ti in prima persona nell'auto-costruzione, chi con le proprie competenze, chi mettendo a disposizione i propri attrezzi, chi dispensando consigli, chi provvedendo al ristoro del gruppo di lavoro. A loro volta, gli abitanti hanno trasferito al gruppo degli universitari le proprie conoscenze sul patrimonio immateriale delle comunità, insegnando loro le tradizioni e facendogli conoscere le vicende storiche locali. La ricerca, in linea con alcuni criteri per il riconoscimento, la salvaguardia e la promozione dei paesaggi minori come patrimonio, riconosce le popolazioni locali come *knowledge-holders*, cioè come detentori dei saperi

che in molti casi aiutano a modellare e mantenere il paesaggio e che dovrebbero essere coinvolti nella costruzione della conoscenza collettiva. (ICOMOS-Ifla 2017).

In definitiva, "*La casa senza tetto*" nel centro storico di S. Severino, i "*Cundi R'Ardesia*" (i racconti d'ardesia), "*Sensi-up*" e "*R'e-Tnedde*" (i tini) nella pineta di Brienza e il *Megamegafono* lungo il percorso che iscrive il centro storico di Montescaglioso, non sono soltanto dei manufatti, ma dei veri e propri riattivatori di spazi e condensatori di valori.

A sinistra, Montescaglioso, Mega-megafono realizzato per NaturArte, foto di Luigi Esposito
In basso, studenti e artigiani per NaturArte, foto di Luigi Esposito

