

# Reinventare è una cosa seria. Quattro operazioni elementari.

**Leonardo Pilati**  
Università degli studi di Firenze  
[leonardo.pilati@unifi.it](mailto:leonardo.pilati@unifi.it)

## Abstract

Reinventare è un'azione e un pensiero chiave del nostro tempo: reinventare gli usi, le prassi, le cose, i luoghi, gli spazi, le formule preconfezionate che hanno sempre funzionato e che oggi sembrano non essere più adeguate, se si vuole far fronte alle sfide dei cambiamenti globali. Le emergenze ambientali e sociali contemporanee ci spingono a osservare con uno sguardo diverso anche i paesaggi della vita di tutti i giorni e a rileggere le pratiche progettuali per orientarle verso nuovi obiettivi di qualità. Le cronache quotidiane e le riflessioni sul cambiamento del clima, sull'inquinamento nelle nostre città o sui numeri giganti di *big data*, influenzano i metodi e gli strumenti tecnici e operativi delle diverse discipline, spingendo la pratica progettuale verso la costruzione di risposte più che l'elaborazione di soluzioni possibili, di *'goals'* piuttosto che di idee. Se da un lato questa transizione ci porta a rivedere costantemente il nostro approccio al progetto, dall'altro ci conduce forse a trascurare quelle operazioni elementari che caratterizzano il processo creativo e che ci permettono di trasformare brani di paesaggio e risorse spaziali e culturali, reinventandoli.

## Parole chiave

Reinventare, Esplorare, Raccogliere, Attivare, Avviare

## Abstract

*Reinventing is an action and a key concept of our time: reinventing uses, practices, things, places, spaces, ready-made formulas which have always worked and no longer appear to be adequate today, if we want to face the challenges of global changes. Contemporary environmental and social emergencies drive us to observe with a different look also landscapes of everyday life and to re-read design practices to orientate them towards new quality targets. Daily news and thoughts on climate change, on pollution in our cities or on the gigantic numbers of big data, influence methods and technical and operational tools of the different disciplines, pushing design practice towards the construction of answers rather than the elaboration of possible solutions, of goals rather than ideas. If on one hand this transition drives us to constantly revise our approach to design, on the other hand it maybe drives to overlook those elementary operations which characterize the creative process and allow to transform parts of landscape and spatial or cultural resources, reinventing them.*

## Keywords

*Reinventing, Exploring, Collecting, Activating, Starting*

Received: 2020 / Accepted: 2020 | © 2020 Author(s). Open Access issue/article(s) edited by QULSO, distributed under the terms of the CC-BY-4.0 and published by Firenze University Press. Licence for metadata: CC0 1.0  
DOI: 10.13128/rv-8289- [www.fupress.net/index.php/ri-vista/](http://www.fupress.net/index.php/ri-vista/)

“Pensare il concetto in quanto operazione, processo di alterazione, in cui non ci sono termini fissi o essenze, ma soltanto energie in un campo di forze”<sup>1</sup>.  
(Rosalind Krauss, 1996).

I cambiamenti globali in corso generano preoccupazione e allo stesso tempo costituiscono una grande opportunità di sperimentazione e rinnovamento di strumenti culturali, tecnici, scientifici per affrontare le trasformazioni di luoghi e paesaggi, a livello locale e planetario.

In particolare, le emergenze ambientali con cui ci confrontiamo quotidianamente, da tempo invitano ad attivare azioni progettuali precedute dai prefissi *re* o *ri*: riciclare, rigenerare, riusare, recuperare, ricostruire, riqualificare, che – oltre a proporsi come buone pratiche quotidiane – si configurano come fondamentali obiettivi di qualità per il paesaggio contemporaneo. Queste azioni paiono infatti esprimere una rinnovata consapevolezza rispetto al tema del consumo di risorse, naturali e culturali, disponibili sul pianeta. Una questione cruciale, se si considera ad esempio che, secondo i calcoli del metodo dell'impronta ecologica promosso dal *Global Footprint Network*<sup>2</sup>, nel 2019 lo stock di risorse naturali annuali sia stato esaurito il 29 luglio.

Il verbo *reinventare* – 1959; der. di inventare con *re*<sup>3</sup> –, può essere adottato come una sorta di contenitore delle tante e diverse azioni con i prefissi *re* o *ri*.

In tal senso, l'espressione potrebbe assumere un valore determinante per una cultura del progetto del mondo umano (Venturi Ferriolo, 2002) orientata verso gli obiettivi condivisi e ampiamente discussi della sostenibilità ambientale, sociale ed economica. Potremmo così abbattere forse quella frontiera invisibile che sembra dividere l'azione di progettare, intesa come un processo inventivo 'ex novo' che nasce da materiali e/o idee primordiali, dall'azione di reinventare, che si genera invece a partire da qualcosa che ha già raggiunto uno stato evolutivo compiuto ma che risulta immobile, inadatta, incompatibile, con la contemporaneità in cui è inserita.

Ciò che separa l'invenzione dalla reinvenzione non sta nel processo generativo di un'idea, quanto nello stato di partenza su cui si innesta un percorso creativo. Per esempio, se pensiamo al blocco di marmo *male abbozzatum et sculptum*<sup>4</sup> scartato da Agostino di Duccio e Bernardo Rosellino e utilizzato invece da Michelangelo per creare il suo David, riusciamo ad avere una chiara immagine di come la potenza creativa sia l'antidoto al rifiuto e contemporaneamente l'inesco a reinventare.

La connessione tra i vari linguaggi espressivi dell'arte con la disciplina progettuale dell'Architettura del Paesaggio, compone possibili legami tra creatività e scienze, per imparare a reinventare.





Nella definizione di Tom Turner (2015) – professore all'*University of Greenwich* di Londra e storico di architettura dei giardini e del paesaggio – “l'architettura del paesaggio è arte, scienza, tecnologia di comporre gli spazi aperti esterni”<sup>5</sup>. Reinventare non significa guardare indietro alle strade trionfanti della memoria ma inventare nuovamente, non avvalendosi di una riscoperta nostalgica di strumenti o di storie: si tenta di combinare delle operazioni volte alla genesi di un'alternativa che si basa su ciò che già c'è ed è “fuori moda” – come scrive la critica d'arte statunitense Rosalind Krauss (2004) – in cui cresce la possibilità per reinventare: “è nell'obsoleto che si compie quanto è trascurato dall'inseguimento delle mode o di uno sviluppo lineare 'Darwiniano'”<sup>6</sup>.

A partire da queste minime riflessioni di carattere generale sull'idea del reinventare, nelle pratiche di progetto per gli spazi aperti pubblici delle città sta emergendo la necessità di capire, più che come inventare una soluzione salvifica in risposta ai cambiamenti globali in corso, come reinventare un 'instabile equilibrio urbano' con gli stessi contrappesi che lo hanno creato, per rigenerare i luoghi comuni e gli spazi pubblici dei nostri futuri habitat, per riequilibrare un rapporto tra uomo e nature, tra spazi costruiti e spazi aperti.

Come aveva ampiamente previsto Bernardo Secchi (1984) “lo spazio entro il quale vivremo nei prossimi decenni è in gran parte già costruito. Il tema ora è quello di dare senso e futuro attraverso continue modificazioni alla città, al territorio, ai materiali esistenti e ciò implica una modifica dei nostri metodi progettuali che ci consenta la capacità di vedere, di prevedere e controllare”<sup>7</sup>.

Rispetto alla ricerca di un possibile equilibrio tra differenti parti della città e dei territori urbani, il progetto di paesaggio occupa un ruolo strategico e di primo piano. Progettare si sovrappone fino a fondersi con reinventare, in un processo creativo in cui le parti fragili o le parti più consolidate negli

spazi aperti pubblici costituiscono le componenti di paesaggio – materiali e immateriali – senza le quali non potremmo avviare un processo di reinvenzione di relazioni tra le parti.

Il progetto di paesaggio può essere definito come progetto di relazioni<sup>8</sup>, di connessioni tra una scala micro e una scala macro, tra il tempo e l'evoluzione, tra ecosistemi. Per farlo, *in primis* dobbiamo prendere contatto con ciò che ci circonda, con ciò che c'è, e che non abbiamo ancora imparato ad osservare. La polisemia<sup>9</sup> e la complessità<sup>10</sup> del paesaggio non sono completamente calcolabili – per fortuna – e le 'mosse' progettuali che possiamo provare a mettere in gioco in forma di progetto compongono soluzioni sperimentali piuttosto che definitive. Partendo dagli strumenti dell'Architettura del Paesaggio e da una essenziale rilettura di concetti chiave di quattro figure di riferimento della cultura del progetto nel senso più esteso che la parola progetto può assumere – Valerio Romani, Simon Nicholson, Bruno Munari, Lucien Kroll – una possibile 'grammatica di base' per reinventare luoghi comuni e spazi pubblici si potrebbe comporre di 'quattro operazioni elementari': *Esplorare ciò che c'è, Raccolgere le parti perdute, Attivare con la fantasia, Avviare con la partecipazione.*

### **Esplorare ciò che c'è**

In un mondo in cui la dimensione visiva e il digitale hanno assunto una dominanza eccessiva, recuperare il valore progettuale dell'esplorazione in modalità *offline* nei paesaggi è importante, per sfuggire all'eterno presente della connessione in rete, dove tutto è sempre disponibile e attraversabile, riducendo i nostri sensi e i nostri passi alla superficie piatta di un monitor.

Per reinventare è fondamentale scoprire che cosa c'è oltre una superficie e come poterci entrare in contatto. *Esplorare ciò che c'è* è un invito a praticare l'esplorazione intesa come sintesi di uno sguardo sinestetico volto alla percezione contemporanea



Fig. 1 – *EspIORO*. Foto di Leonardo Pilati. Paesaggio Minervino Murge, Puglia, Italia.

di un paesaggio per intercettarne nuove possibili fertilità. Esplorare un paesaggio può costituire un duplice esercizio di interpretazione: da una parte è un'accurata osservazione della contemporaneità, dall'altra è il primo passo per scoprire processi invisibili per ricostruire dinamiche evolutive. Ad ogni paesaggio corrispondono informazioni visive, sonore, tattili, olfattive, storiche, che ci orientano alla conoscenza di un luogo fino a quel momento sconosciuto. Come scrive Valerio Romani (2008), la razionalità della scienza – “che ci permette di analizzare ogni componente del paesaggio, ogni processo ogni stato, ogni trasformazione” – e la percezione – “come processo mentale di acquisizione dei dati sensoriali” –, costituiscono due esperienze complementari volte al medesimo atto conoscitivo, senza le quali non potremmo avviare un progetto del paesaggio. Esplorare un paesaggio significa entrare in risonan-

za con esso, ponendosi in modalità di ricezione attiva di quante più informazioni sensoriali possiamo cogliere, esperienza progettuale necessaria per scoprire cosa o come potremmo reinventare l'esistente. Nei luoghi ordinari, della vita di tutti i giorni, esplorare diventa un esercizio di scomposizione minuziosa dello spazio abitato in superfici orizzontali, verticali, oblique. Oltre ad essere un teatro secondo la chiave di lettura di Eugenio Turri (1998), il paesaggio potrebbe coincidere forse con un susseguirsi di racconti, dove ai fotogrammi quotidiani che scorrono corrispondono delle trame e ai suoni delle voci narranti, che di giorno in giorno ci raccontano storie diverse attraverso le stagioni, i colori, le nature, le persone, la luce. Un'esplorazione imperdibile che ci trasporta ad una dimensione visibile e invisibile da cui il progetto di paesaggio non può prescindere.



Fig. 2 – Rottami giocosi. Foto di Leonardo Pilati. Fez, Ville nouvelle, Marocco.

### **Raccogliere le parti perdute**

In diretta connessione con l'esplorazione, raccogliere è una azione istintiva e spontanea: raccogliere da terra qualcosa che è caduto, oppure raccogliere i frutti, raccogliere le informazioni. In modo astratto, il processo di reinvenzione si fonda sul raccogliere il quello che di buono permane in qualcosa che ha smesso di funzionare per provare a rigenerarlo, scoprendone potenzialità inespresse. Il paesaggio degli scarti, delle opportunità mancate o dimenticate necessita di essere reinserito in un processo reinventivo e ne costituisce la materia senza la quale non potremmo neanche reinventare. Raccogliere parti perdute nel paesaggio, come infrastrutture/architetture dismesse, *terrain vague*, materiali derivati da scarto di produzioni o future demolizioni, 'profondità storiche' sommerse sotto i suoli, è un'azione che coincide col raccoglie-

re degli elementi disarticolati, scollegati dal contesto e ri-orientarli verso nuovi 'orizzonti di relazione' nello stesso paesaggio da cui provengono.

A proposito di questa riflessione risulta interessante la lezione di Simon Nicholson (1971) "*The Theory of loose parts. An important principle for design methodology*", pubblicata sulla rivista americana *Landscape Architecture*. Nicholson usò il termine *loose parts* – parti libere – per descrivere materiali di varia natura che possono essere ri-utilizzati e manipolati in molti modi. Secondo Nicholson "la ricchezza di un ambiente dipende dall'opportunità che offre alle persone di interagire con esso e creare connessioni"<sup>12</sup>. Questa teoria ha trovato terreno fertile nel campo dell'educazione del 21 secolo<sup>13</sup>, più che nelle metodologie del progetto, contribuendo in modo determinante a definire l'importanza del gioco destrutturato nella



Fig. 3 – *Fantasia*. Foto di Leonardo Pilati. Fez, Medina, Marocco

prima infanzia per favorire il processo creativo come attività espressiva e liberatoria.

Oggi la sua rilettura al di fuori della pedagogia può offrire spunti all'Architettura del Paesaggio per reinventare i luoghi comuni in un'ottica di riflessione sulle opportunità che offrono le parti perse nel paesaggio e come coltivare la loro potenzialità inespressa - o temporaneamente congelata - se reinserite in un processo creativo di reinvenzione e non considerarle come puro scarto.

### **Attivare con la Fantasia**

Per reinventare, possiamo tentare di attivare la fantasia anche ai tempi del cambiamento climatico? L'IPCC<sup>14</sup> è il principale organismo internazionale per la valutazione delle variazioni climatiche. Da un lato produce rapporti di valutazione fondamentali per la conoscenza sulle evoluzioni in atto, dall'altro

elabora delle strategie per indirizzare le iniziative dei paesi per tracciare la definizione di politiche, strategie e piani di adattamento per i tempi futuri. Le scelte progettuali per reinventare i luoghi comuni dovrebbero sottendere ai temi del cambiamento climatico e tendere alla ricerca di una resilienza futura attraverso gli spazi aperti delle città. Ciò non significa rinunciare ad un processo progettuale che si attivi a partire dall'interazione tra arte, scienza e tecnologia, in favore di 'processi standardizzati' al fine di rispondere con efficacia ai rischi, seppur concreti. Di fronte al - serio e reale - problema dei cambiamenti climatici dobbiamo cercare di coltivare maggiormente la creatività - la produzione di idee - per tradurre i dati scientifici, in pratiche di progetto. L'innesto per far sviluppare la creatività è la fantasia. Come scrive Bruno Munari (1977) "la fantasia è la facoltà più libera delle altre, essa infatti può an-

che non tener conto della realizzabilità o del funzionamento di ciò che ha pensato. È libera di pensare qualunque cosa, anche la più assurda, incredibile, impossibile”<sup>15</sup>. La fantasia è una primordiale e libera manifestazione che ci aiuta a sviluppare delle possibili intuizioni di progetto attraverso il capovolgimento di uno *status quo*, il ribaltamento di una prospettiva, il gettare lo sguardo oltre un limite. Questa operazione libera ed elementare che opera la nostra mente appartiene a tutti ed è resa possibile dalla lettura di ciò che si conosce, che si sta osservando o pensando, tra la connessione e la relazione di elementi diversi. La traduzione di questo processo consiste in una o più immagini temporanee - immaginazione - nella nostra mente che possono svanire velocemente o che invece possono svilupparsi in disegni, scritture, sculture, appunti, strategie di progetto. In un allenamento conti-

nuo tra connessioni logiche e casualità, per attivare con la fantasia la reinvenzione, dobbiamo allenare la nostra capacità di immaginazione, in modo da reinventare quelle *parti perdute* nei paesaggi.

### **Avviare con la partecipazione**

La partecipazione da parte della collettività nei processi di rigenerazione urbana, in un momento storico in cui la questione sta assumendo caratteri contraddittori, retorici, a cavallo tra burocrazia e forme di protesta, continua ad essere un ‘seme che va piantato’.

In questa direzione, la lezione di Lucien Kroll è ancora molto attuale, specie sul farci riflettere sulla nostra capacità, come progettisti, di estendere e condividere all’interno di una comunità la pratica di progetto, per ricercare un sistema di relazioni partecipative intese non come semplice accettazione



Fig. 4 – *Partecipazione*. Foto di Leonardo Pilati. Pamplona, Spagna.

di una proposta o della sua modifica *in itinere*, ma come contributo diretto al processo di trasformazione da parte degli abitanti.

Come scrive Kroll (1996) “La partecipazione degli abitanti al processo di progettazione rende possibile la presenza di tutti gli stimoli e le esigenze non esprimibili in forma razionale, ma che, proprio perché legati alla parte più densa e profonda della psiche, hanno un peso prioritario nella formazione di un ambiente in cui l’uomo possa riconoscersi, recuperando (senza nostalgie stilistiche) gli istinti, le tradizioni, i dialetti”<sup>16</sup>. Questa “estensione orizzontale” del progetto verso un ottica di condivisione è fondamentale, non solo perché i nostri luoghi comuni all’aperto sono “la casa di tutti”, ma per garantirne la cura nel tempo. Favorendo azioni di cittadinanza attiva e processi partecipativi si contribuisce alla costruzione delle comunità che abite-

ranno i paesaggi futuri, per creare le condizioni del vivere insieme nello spazio aperto pubblico tra le sue parti ‘dure’ e le sue parti ‘malleabili’<sup>17</sup> delle società, delle città, degli uomini, dei paesaggi.

**Note**

<sup>1</sup>R. Krauss, L'informe (1996), trad. it Bruno Mondadori, Milano 2003, p.250

<sup>2</sup>*Global Footprint Network* è una organizzazione indipendente con sede negli Stati Uniti, in Belgio e in Svizzera. È stata fondata come un'organizzazione no profit di beneficenza in ciascuno di questi tre paesi. Sviluppa e promuove strumenti per promuovere la sostenibilità, tra cui l'impronta ecologica e misura la quantità di risorse che utilizziamo. <https://www.footprintnetwork.org>

<sup>3</sup>Dizionario il nuovo de Mauro in Internazionale. < <https://dizionario.internazionale.it/parola/reinventare> >

<sup>4</sup>Così definito all'epoca all'interno dell'Opera (oggi cortile del Museo dell'Opera del Duomo) in Nifosi G. , *Arte in opera Dal rinascimento al manierismo*, (2008), Laterza, Bari.

<sup>5</sup>Lambertini. A, *Appunti per un manifesto dell'architettura del paesaggio in Italia « Architettura del Paesaggio »* n. 36, pp. 6-7.

Si rinvia al link <http://www.landscapearchitecture.org.uk/tom-turner-discusses-landscape-architecture-with-university-of-greenwich-students-march-2015/>

<sup>6</sup>Krauss R., Grazioli E. (a cura di), *Reinventare il medium. Cinque saggi sull'arte d'oggi* (2004), Mondadori, Milano, p.14.

<sup>7</sup>Secchi B. 1984 , *Le condizioni son cambiate*, « Casabella » , n.498-499. pp. 8-13.

<sup>8</sup>Art. 3 'Il paesaggio è espressione di relazioni tra parti ed elementi (sistema di relazioni): Il paesaggio ha una dimensione tran-scalare e richiede una conoscenza di tipo trasversale. Occorre associare conoscenze diverse - non necessariamente relative alla scienza del territorio, come economia, antropologia, agronomia, ecologia, geografia, sociologia, estetica, semiotica - fino a stabilire relazioni anche a diverse scale di lavoro', in Petroncelli E. 2014, *Progetto Paesaggio tra letteratura e scienza*, Liguori Editore, Napoli pp.11-25. Il Manifesto per il paesaggio è stato creato dal gruppo UNISCAPE

dell'Università degli Studi di Napoli Federico II nel 2013. <sup>9</sup> E' un termine polisemico, e ognuno avrebbe il dovere di precisate che cosa intende per 'paesaggio' in Parnard-Blanc C., Raison J.P 1978, *Paesaggio In Enciclopedia Einaudi*, Torino, Vol.X, pp 320 - 338.

<sup>10</sup> 'Non v'è dubbio che il paesaggio sia, a tutti gli effetti, un oggetto ad elevata complessità' in Romani V. 2008, *Il paesaggio*, Franco Angeli, Milano, pp. 66 .

<sup>11</sup> Romani V. 2008, *Il paesaggio*, Franco Angeli, Milano, pp. 13.

<sup>12</sup> Nicholson, S. 1971 , *The theory of loose parts*, « Landscape Architecture » , n. 62.

<sup>13</sup> Smith-Gilman S. 2018, *Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies* «The arts, loose parts and conversations» , Vol. 16 n.1, 2018, p. 91.

<sup>14</sup> International Panel for Climate Change è l'organismo scientifico dell'ONU nato nel 1988 per lo studio e la valutazione dei cambiamenti climatici. Dal 1990 l'IPCC pubblica rapporti di valutazione sul cambiamento climatico, avvalendosi di letteratura scientifica.

<sup>15</sup> Munari B., 1998, *Fantasia*, Bari, Laterza, Bari.

<sup>16</sup> Kroll L., Cavallari L. (a cura di) 2001, *Ecologie Urbane*, Franco Angeli, 2001. Milano, pp. 131.

<sup>17</sup>Secchi B. 1984, *Le condizioni son cambiate*, «Casabella » , n.498-499. pp. 8-13.

## Bibliografia

Andreini L., 2019, *Re-use*, in «Area», n. 166 Re-use, p.2, Settembre Ottobre.

Casas C. 2012, *End - Journeys To The End Of The World*, Corraini, Milano,

Krauss R., Grazioli E. (a cura di), 2005, *Reinventare il medium. Cinque saggi sull'arte contemporanea di oggi*, Mondadori, Milano.

Krauss R., 2003, *L'informe*, Mondadori, Milano.

Kroll L., Cavallari L. (a cura di), 2001, *Ecologie Urbane*, FrancoAngeli, 2001. Milano

Corrado M., A. Lambertini, (a cura di) 2011, *Atlante delle nature urbane*, Editrice compositori, Bologna.

De Carlo G., Marini S. (a cura di), 2015, *L'architettura della partecipazione*, Quodlibet, Macerata.

Hackett S., Kunard A., U.Stahel N.(a cura di), 2018, *Antropocene*: Baichwal, Burtynsky, De Pencier, AGO, Toronto (Canada),

Lambertini A., 2013, *Urban beauty*, Editrice compositori, Bologna.

La Pietra U., 1976, *Recupero e Reinvenzione*, Edizione Grafica Mariano, Milano.

Munari B., 1998, *Fantasia*, Laterza, Bari.

Nicholson S., 1971, *How NOT to cheat Children, The Theory of Loose Parts*, in «Landscape Architecture» n. 62 pag 30-34.

Rodari G., 2013, *La grammatica della fantasia*, Edizioni EL, Lavis.

Romani V., 2008, *Il paesaggio*, FrancoAngeli, Milano.

Sennet R. 2018, *Costruire e Abitare*, Feltrinelli, Milano.

Turri E., 2001, *Il paesaggio come teatro*, Marsilio, Venezia.