Attualità

Hacking Gomorra

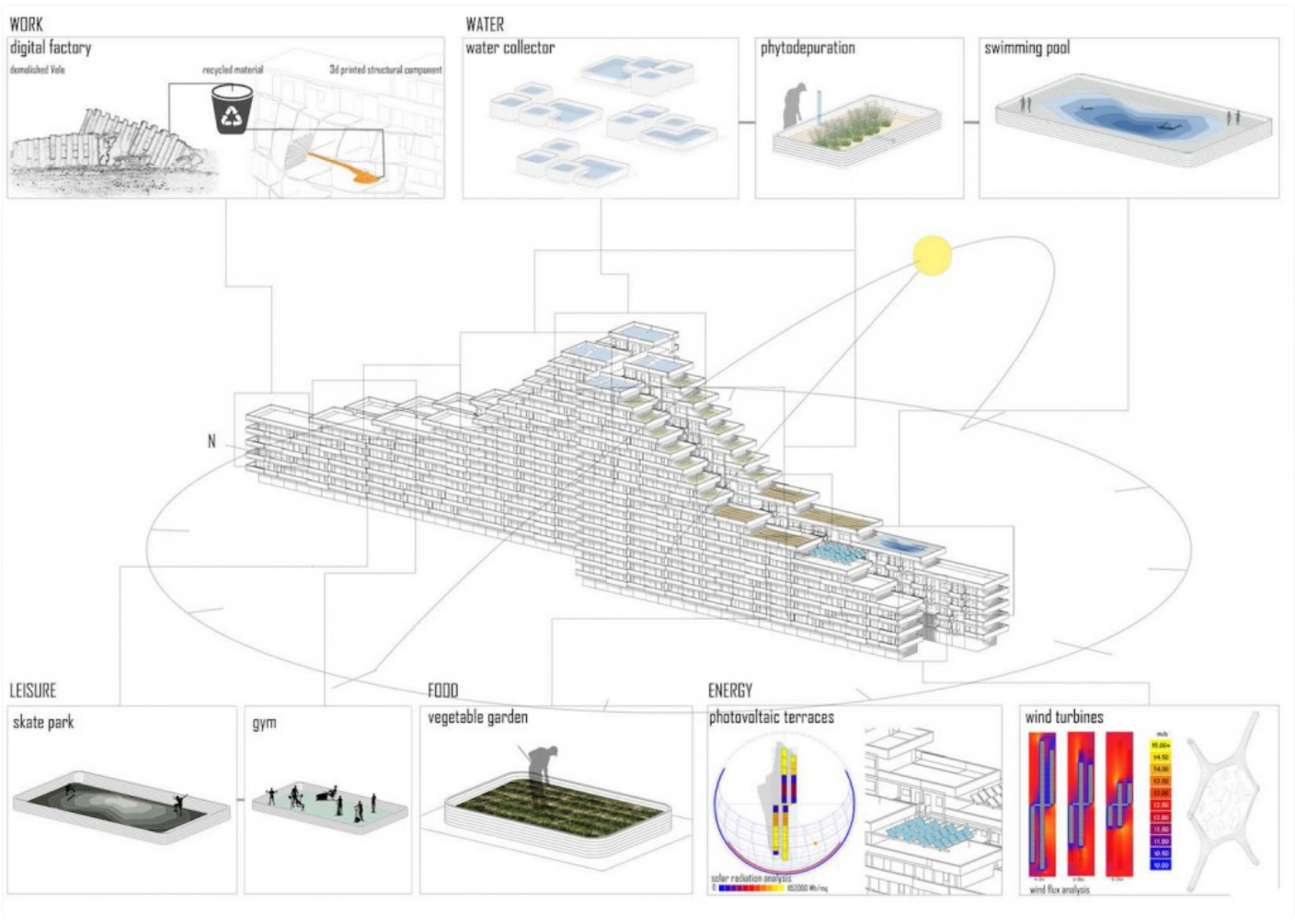
• Come sovvertire sul piano urbano ed estetico le Vele, periferia per eccellenza.

di Redazione *12 aprile 2016*

Dopo *Gomorra*, le Vele di Scampia si sono definitivamente affermate nell'immaginario italiano e internazionale come periferia per eccellenza, mercato a cielo aperto del traffico di droga, quartier generale della criminalità. Un incubo urbano dotato però di un suo particolare fascino. Oltre a essere diventate il set principale del film di Garrone tratto dal libro di Roberto Saviano e, più tardi, della serie, con tanto di proteste degli abitanti, è stato poi anche uno scenario usato in alcuni video rap: addirittura i francesi PNL, fenomeno hip hop europeo del 2015, sono andati a Secondigliano a girare "Le monde ou rien", mentre EnzoDong, un rapper del luogo (DONG è l'acronimo di Dove Ognuno Nasce Giudicato, cioè Scampia), ne ha girati parecchi, anche se il più impressionante, dove si cita consapevolmente l'estetica Isis, è "Che guard a fà".

Le Vele sono un progetto dell'architetto Franz Di Salvo, nate con la legge 167, uno dei capisaldi dell'edilizia popolare italiana che produsse molti progetti, come lo Zen di Palermo, magari lodevoli nelle intenzioni ma disastrosi nei risultati. Ultimate a metà degli anni '70, i veri problemi iniziano nel 1980, quando gli edifici vengono occupati abusivamente dagli sfollati del terremoto. Diventano un luogo dove lo Stato non ha nessuna

presa e dove ognuno utilizza gli spazi secondo criteri individuali. Per esempio gli spazi comuni previsti originariamente dal progetto, quelli più di pregio, vicino alle terrazze, vengono occupati da chi ha il potere per farlo. Vengono sbarrati passaggi, costruite cancellate, mentre in generale le aree circostanti sono lasciate al degrado. Tra fine anni ’90 e inizi Duemila tre dei sette edifici vengono abbattuti. Ne rimangono quattro di cui bisogna decidere il destino. Abbatterli o tentare di riqualificarli?



Hacking Gomorra è il nome di un progetto del designer Paolo Cascone e del COdesignLab che viene presentato alla Galleria Davide Gallo per la Milano Design Week nell’ambito del Fuorisalone. L’idea, come s’intuisce, è quello di hackerare le Vele attraverso la stampa 3d con un progetto di auto-rigenerazione. Nelle intenzioni del designer l’hackeraggio delle Vele, avvenuto in modo spontaneo negli anni in cui gli edifici erano completamente lasciati a loro stessi e andato nella direzione di una chiusura (cancelli, sbarramenti, come si diceva), viene ripensato nella direzione opposta dell’apertura su doppia scala. Sulla grande dimensione con la possibilità di inserire nella struttura estremamente rigida degli edifici dei moduli, pensati come plug-in del struttura presistente, in grado di personalizzare gli interni delle abitazioni. Sulla piccola dimensione con la produzione di un FabLab da installare negli spazi comuni degli edifici per produrre oggetti di uso comune come tavoli e lampade, a partire sempre da una griglia originata dalla struttura. Tutto realizzato con materiali riutilizzati e provenienti, almeno in parte, dagli stessi edifici.

Ispirato sia ai concetti della Productive cities che alle idee dell’architettura radicale, in particolare quelle di *Abitare la città* di Ugo La Pietra, Hacking Gomorra è un interessante esempio di come una forte tensione ideale e formale si possa accompagnare a una altrettanto forte attitudine alla produzione materiale. Non si nasconde, tra l’altro, il conflitto tra l’ambizione al cambiamento e la difficoltà di applicazione in un contesto socialmente complesso come quello di Scampia.

Hacking Gomorra//Advanced Furniture, Galleria Davide Gallo (via Farini 6, 2nd courtyard) Milano 12-17 aprile 2016. Hacking Gomorra viene presentato anche venerdì 15 alle 18 nell'ambito di Radura, l'evento organizzato da Stefano Boeri al Cortile della farmacia dell'Università Statale.

Attualità

- Hacking Gomorra

Attualità

- Hacking Gomorra

Attualità

- Hacking Gomorra

Attualità

- Hacking Gomorra