

Francesca Serrazanetti
Cento modi di giocare con lo spazio.
Le architetture educative di Giancarlo Mazzanti

Abstract

L'architettura, per Giancarlo Mazzanti, è come un gioco: nel significato più ampio e versatile del termine 'play', è qualcosa che si agisce. È uno spazio che si può plasmare e trasformare, e che più è aperto alla manipolazione, più può essere compreso dagli abitanti. Mazzanti "gioca" con la composizione come processo aperto e partecipativo. Se questo termine è trasversale a tutto il lavoro dello studio colombiano, trova una sua peculiare applicazione nella realizzazione di spazi educativi. La pedagogia di Malaguzzi guida il progetto: lo spazio è un "terzo insegnante" che si relaziona alle attività e ai "cento linguaggi" dei bambini, partecipando ai processi educativi. Attraverso il riferimento ai progetti di alcuni asili realizzati dallo studio, l'articolo tratta il tema degli spazi educativi pensati come dispositivi di crescita: il valore di questi spazi, soprattutto in contesti emergenziali come quelli delle periferie urbane colombiane, porta a concepire l'architettura stessa come disciplina che ha lo scopo di creare ambienti che siano educativi in sé.

Parole Chiave

Gioco — Co-creazione — Performatività — Modularità —
 Architettura relazionale

Architettura relazionale

«ARTE [...] L'arte è un'attività che consiste nel produrre rapporti col mondo attraverso segni, forme, gesti od oggetti.

[...]

CRITERIO DI COESISTENZA. Tutte le opere d'arte producono un modello di partecipazione sociale, che traspone il reale o che potrebbe tradursi in esso. Esiste dunque una domanda che siamo in diritto di porci a ogni produzione estetica: 'Quest'opera mi autorizza al dialogo? Potrei esistere, e come, nello spazio che essa definisce?'. Una forma è più o meno democratica: ricordiamo, per ogni evenienza, che le forme prodotte dall'arte nei regimi totalitari sono perentorie e chiuse su se stesse (in particolare per la loro insistenza sulla simmetria), cioè non lasciano all'osservatore la possibilità di completarle.

[...]

RELAZIONALE (ESTETICA). Teoria estetica che consiste nel giudicare le opere d'arte in funzione delle relazioni interpersonali che raffigurano, producono, suscitano» (Bourriaud 1998).

Le teorie sistematizzate da Nicolas Bourriaud nella sua "estetica relazionale" sono diventate, nei primi due decenni del XXI secolo, un punto di riferimento per tantissime pratiche artistiche e progettuali¹. Nel loro essere aperti tra arte e progetto, tra estetica e società, i principi di Bourriaud introducono in modo a mio parere efficace l'impegno dell'Equipo Mazzanti nella progettazione di spazi educativi, tanto nelle sue premesse teoriche quanto nelle sue manifestazioni progettuali².

L'architettura intesa come "azione" è ciò che guida il lavoro di Giancarlo Mazzanti, che considera l'architettura stessa come una forma di apprendimento, e il progetto uno strumento che ha l'obiettivo di promuovere e facilitare la socializzazione. La "performatività" dello spazio è allora un

principio fondamentale: una performatività che nega la *performance* in termini prestazionali, per valorizzare invece il suo significato primario di “attività” (dall’inglese *to perform, to act*).

L’architettura è, allora, anche un gioco: nel significato più ampio e versatile del termine *play*, è qualcosa che si agisce³. È uno spazio che si può plasmare e trasformare, e che più è aperto alla manipolazione, più può essere compreso dagli abitanti. Giancarlo Mazzanti “gioca” con la composizione come processo aperto e partecipativo. Il gioco allora diventa un dispositivo strutturato da un insieme immediato (ma allo stesso tempo complesso) di regole che hanno la capacità di controllare l’evoluzione dei sistemi spaziali e l’interazione tra essi e le persone. È uno strumento per comporre e per esprimere il progetto, per presentarlo e per modificarlo, in base a sistemi aperti e di relazioni tra le parti. L’architettura, come il gioco, è fatta di elementi che, mescolati e riorganizzati, possono funzionare in modo diverso, entro dei predefiniti parametri.

Lo strumento principale del gioco è costituito dai sistemi modulari che, nella pratica compositiva dell’Equipo, diventano un vero e proprio mezzo di progetto. Sono sistemi aperti e flessibili, fatti di singoli elementi che possono essere composti e adattati alle diverse condizioni esterne. In architettura, danno origine a progetti disposti a crescere, a cambiare e a plasmarsi in base a parametri topografici, di programma e urbani, in base a circostanze particolari o a evoluzioni che si verificano nel tempo. Si tratta di strategie pensate più in termini di metodo che in relazione a un risultato formale permanente: esistono solo in virtù della loro capacità di trasformarsi. L’architettura che nasce da questo approccio è quindi basata su sistemi versatili ed elementi non finiti, che evolvono come aggregati molecolari. Ancora una volta il gioco può essere uno strumento per controllarli: aggiungendo un pezzo dopo l’altro, il sistema può crescere anche al di fuori del controllo dell’architetto.

Se questo approccio è trasversale a tutto il lavoro dello studio colombiano, trova una sua peculiare applicazione e importanza nella realizzazione di spazi educativi.

È importante aggiungere che, per Giancarlo Mazzanti, gli spazi educativi sono stati un campo di sperimentazione utile a definire il suo modo di pensare e praticare l’architettura, al di là della loro specifica funzione. L’occasione di lavorare su tanti progetti di spazi con questa destinazione funzionale⁴, soprattutto per asili e scuole dell’infanzia, ha portato a sperimentare i principi fondamentali del lavoro dello studio in questo settore, principi che si sono poi manifestati validi per i più ampi ambiti del progetto.

Co-creazione: gli spazi educativi oltre la loro funzione

Alla base dei progetti di spazi educativi dell’Equipo Mazzanti c’è una radicale critica tanto al funzionalismo, quanto all’idea di sorveglianza derivata dallo spazio della fabbrica come modello.

Un riferimento fondamentale è a questo proposito il concetto di *dispositivo* proposto da Michel Foucault, e ancora di più i modelli e i meccanismi di controllo e sorveglianza individuati nel suo *Sorvegliare e punire* (1975). Mazzanti prende le distanze da un approccio tradizionale al progetto degli spazi educativi basato sull’efficienza funzionale: una tendenza che ha messo in atto strategie di controllo e di sorveglianza facendo uso di impianti tipologici comuni tanto a scuole, quanto a prigioni e ospedali.

Mazzanti oppone all’*homo faber* dell’epoca industriale l’*homo ludens*: il gioco diviene allora uno strumento per usare lo spazio in modo impreveduto e per



Fig. 1
Giocattoli esemplificativi dei sistemi compositivi dei progetti dell'Equipo Mazzanti.

instaurare con esso una relazione attiva, andando oltre l'efficienza funzionale. Al di là della funzione del programma educativo, gli spazi diventano quindi educativi in sé, e la loro ricaduta diviene molto più ampia: scuole e asili divengono parte di un ampio progetto socio-educativo che include bambini, insegnanti e famiglie. Si manifesta ancora in modo molto chiaro l'influenza del gioco: la cultura ludica è per Mazzanti uno strumento utile allo scopo di "consegnare" alle comunità un'architettura che sia strumento per apprendere, aperto alla trasformazione.

La partecipazione attiva dell'utente lo rende un soggetto creativo e attivo, capace di trasformare, modificare e occupare lo spazio in modi diversi e inaspettati: l'architetto e l'utente sono entrambi responsabili della creazione dell'architettura.

A partire dalle premesse fin qui delineate, l'Equipo ha realizzato decine di scuole, soprattutto in Colombia, individuando modelli di crescita modulari e creando architetture che hanno come requisito la possibilità di essere modificate dagli utenti.

Il valore degli spazi educativi, specialmente in contesti emergenziali come quello delle periferie urbane colombiane, porta a concepire l'architettura stessa come disciplina che ha lo scopo di creare spazi che siano educativi in sé: il ruolo del gioco non è qui legato tanto a principi compositivi intrinseci al linguaggio architettonico, quanto alla relazione partecipativa e inclusiva con la società e gli utenti di riferimento.

Un progetto particolarmente significativo a questo proposito è quello degli Atlantico Kindergartens (2016), una serie di trentuno asili progettati a seguito dell'inondazione della regione Atlantico, dovuta alla rottura del Canal del Dique: dopo l'inondazione l'esigenza di costruire in tempi rapidi diverse strutture ha portato El Equipo Mazzanti a definire un sistema aperto e partecipativo. Si sono definite così tre tipologie (allungata, aperta e a stella) a partire dalle quali, attraverso seminari di co-progettazione, le comunità hanno potuto definire la configurazione dei singoli asili nel rapporto con i contesti specifici.

**Fig. 2**

Atlantico Kindergartens: viste aeree di alcuni asili realizzati secondo le tre tipologie (aperta, allungata, a stella).

Il progetto è guidato da un sistema modulare, dove gli spazi chiusi sono indipendenti e autonomi e hanno un processo di costruzione semplice e veloce. I singoli moduli sono collegati da un sistema di circolazione che va oltre la sua funzione distributiva, introducendo un altro aspetto chiave del lavoro di Mazzanti: è uno spazio che può essere utilizzato per attività comunitarie complementari a quelle educative.

Lo spazio come terzo insegnante

Andando oltre la fisicità del progetto e la sua esecuzione formale, l'architettura svolge un ruolo guida nella trasformazione della città e nella costruzione della cittadinanza. Nella metodologia progettuale di Giancarlo Mazzanti, lo spazio architettonico diviene, possiamo affermare, un meccanismo di apprendimento in sé.

Partendo ancora dal superamento di un concetto di spazio controllato dalle logiche della funzione e della sorveglianza, le intenzioni progettuali dell'Equipo Mazzanti si traducono principalmente in due strategie. La prima è l'importanza dello spazio vuoto, legata all'annullamento del corridoio inteso come strumento di organizzazione e controllo. La relazione tra gli spazi non è pensata solo in termini funzionali di circolazione, ma è mediata dal vuoto: lo spazio vuoto ha un'importanza centrale perché può essere riempito di significati, aggiungendo al senso della connessione il più importante senso della scoperta.

La seconda è la flessibilità degli ambienti, la possibilità di plasmarli e modificarli secondo le esigenze di studenti e insegnanti. Lo studente diventa così il soggetto costruttore dello spazio, perché è libero di scegliere quale tipo di relazione instaurare con esso. La possibilità di guardare ed essere guardati, la trasparenza, la continuità spaziale e la porosità degli ambienti, sono altre conseguenze di questi principi.

La centralità della relazione e della libertà lasciata agli utenti (in questo caso i bambini) di muoversi nello spazio, dà evidenza a un concetto di spazio "relazionale" che ci riporta ai principi, citati in apertura, riferiti all'estetica "relazionale": «Quando parliamo di spazi relazionali, comprendiamo il luogo come uno spazio integrato. Il luogo non è costituito da

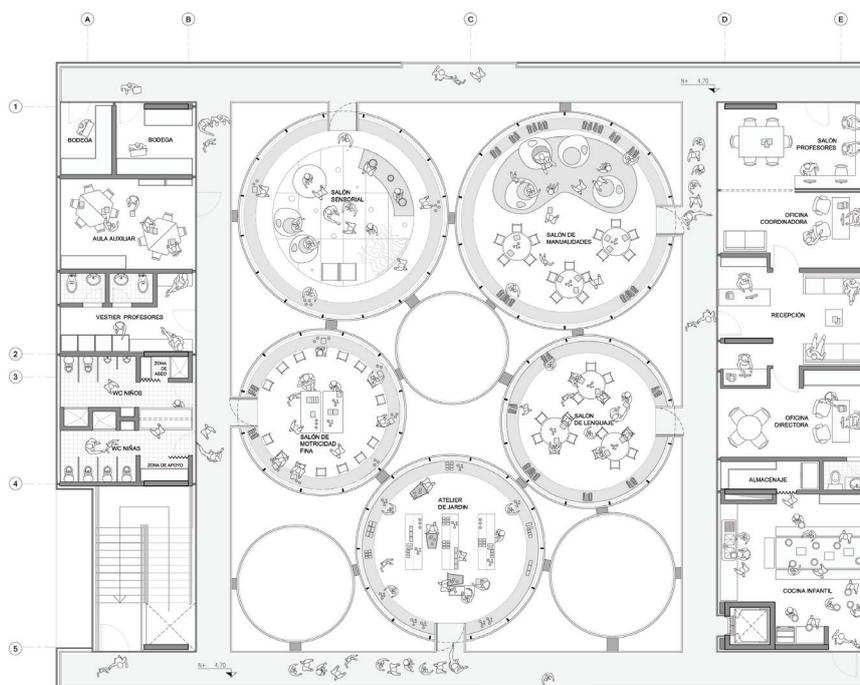


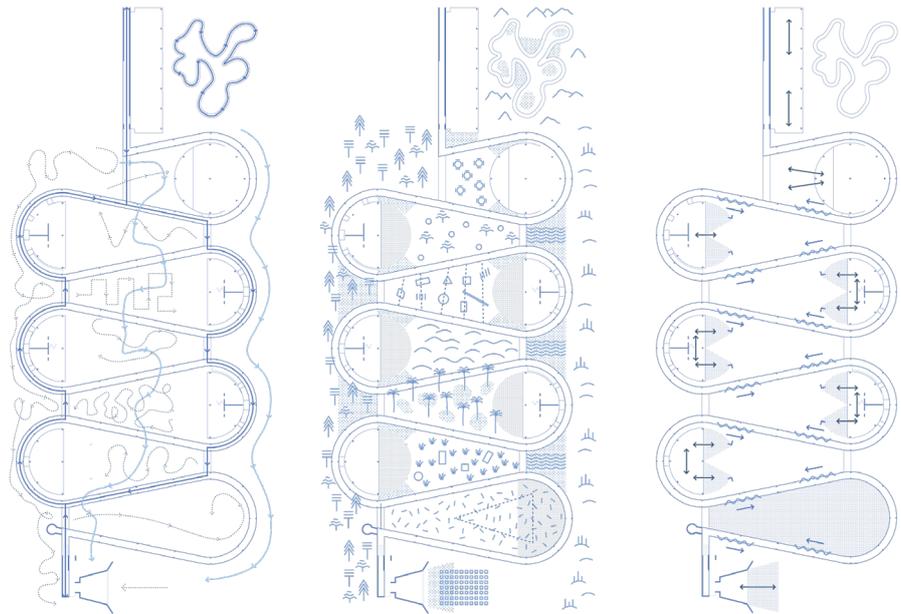
Fig. 3
Baby Gym Barranquilla, pianta
del livello principale.

zone funzionali, ma piuttosto da ambienti pedagogici in grado di definire atmosfere e relazioni di gioco e apprendimento»⁵.

Lo spazio relazionale è il cardine del progetto Baby Gym (Barranquilla, 2013), che prevede la dissoluzione dell'idea del limite tra l'aula e lo spazio di distribuzione, che entrano in relazione e continuità: le aule sono degli elementi vetrati a base circolare, che restano come galleggianti e sospesi in un ambiente di connessione più ampio, che li unisce senza separarli. Annullando i limiti tra interno ed esterno grazie alla trasparenza delle pareti, e rendendo lo spazio di circolazione un vuoto che favorisce il contatto tra i bambini, si stimola la loro libertà di muoversi nello spazio e scoprire la relazione con l'altro.

In tutti questi progetti, prima di definire gli aspetti compositivi e funzionali è importante capire il metodo di insegnamento: il riferimento pedagogico sembra essere, per Giancarlo Mazzanti, più importante del riferimento architettonico. L'approccio pedagogico di Loris Malaguzzi è quello che più spesso guida il progetto⁶, come nel caso del Baby Gym di Barranquilla: lo spazio è un "terzo insegnante", un attore della formazione che entra in relazione con le attività dei bambini e partecipa ai processi educativi.

Lo spazio deve favorire le relazioni e i comportamenti, e aprire nuove forme di uso dello spazio, grazie alla dissoluzione del limite. Il recente progetto di asilo La Ilusión (Cajica, Cundinamarca, 2020-), la cui realizzazione è stata rallentata da un blocco nell'avvio dei lavori dovuto al diffondersi del COVID, rappresenta un'altra tappa importante per la ricerca di Mazzanti su questi temi. Ritroviamo qui, come altrove, un concetto rizomatico di crescita che non ha fine né inizio e che consentirà di replicare il progetto in modo analogo a quanto accaduto per gli asili Atlantico: il progetto funziona come una struttura aperta, modulare e capace di crescere. Il corridoio viene anche qui reinventato, e diviene un dispositivo "a millepiedi", che permette ai bambini di muoversi ed entrare in relazione tra loro: a un percorso orientato che consente una connessione rapida ed efficiente, si sovrappongono altre circolazioni più tortuose, che consentano di attraversare lo spazio non in modo funzionale ma in modo esperienziale, di scoperta. Al di fuori delle aule, pensate in modo flessibile, aperto e indeter-

**Fig. 4**

Asilo La Ilusión: sistemi di circolazione aperti, spazi tematici e cognitivi, flessibilità e diversità.

minato, si articolano svariati spazi tematici e cognitivi, che offrono diverse interpretazioni dello spazio come “terzo insegnante” capace di stimolare l’interazione, l’esperienza e la crescita.

Lo spazio educativo come opera aperta

Abbiamo già visto come la modularità sia la base di una strategia progettuale basata sulla crescita, fondamentale per la pratica progettuale dell’Equipo. Più che un’architettura finita e chiusa, l’architettura di Mazzanti è una pratica aperta⁷ allo sviluppo di sistemi adattativi, costituiti da moduli e modelli di aggregazione, in grado di adattarsi alle situazioni più diverse, siano esse topografiche, urbane o programmatiche.

Il diagramma come DNA del progetto è, insieme ai moduli e sistemi adattativi, la strategia fondamentale di questa pratica operativa. Particolarmente significativi sono a questo proposito i materiali che documentano il processo progettuale, le maquette utilizzate, gli schizzi, i *juguetes* usati per costruire e rappresentare il progetto, e che dimostrano la flessibilità dei sistemi geometrici di partenza. Se il progetto per Pies Descalzos (Cartagena, 2014) si basa su una sequenza di tre esagoni intersecati, il cui perimetro definisce la circolazione e contiene il programma funzionale, nel caso del Porvenir (Bogotá, 2009) l’edificio-recinto ovale si interseca con dei volumi a base quadrata che si innestano su esso, all’interno e all’esterno, rielaborando in modo flessibile la figura tipologica della corte come archetipo della architettura scolastica. Entrambi i progetti sono esemplificativi di come le strutture educative siano occasione di rigenerazione urbana e sociale, andando a definirsi come veri e propri condensatori sociali. La scuola di Pies Descalzos cerca di consolidamento il quartiere e migliorare la vita dei residenti, generando alternative per lo sviluppo personale e comunitario, nonché una trasformazione ambientale dell’area. Anche l’asilo del Porvenir è una struttura visibile e punto di riferimento per il quartiere, e la sua funzione va ben al di là di quella educativa allargandosi a una sfera sociale molto più ampia: l’interazione diviene qui principio compositivo e sociale, andando a definire un riferimento che tornerà in diversi progetti dell’Equipo⁸.

Un ultimo esempio che mi sembra fondamentale citare come esemplare della strategia modulare e aperta di Mazzanti, è il Timayui Kindergarten a Santa Marta (2011).

Fig. 5
Scuola Pies Descalzos, modelli aggregativi.

Fig. 6
El Porvenir, giocattoli di simulazione del progetto.

Fig. 7
El Porvenir, il processo di creazione del progetto.

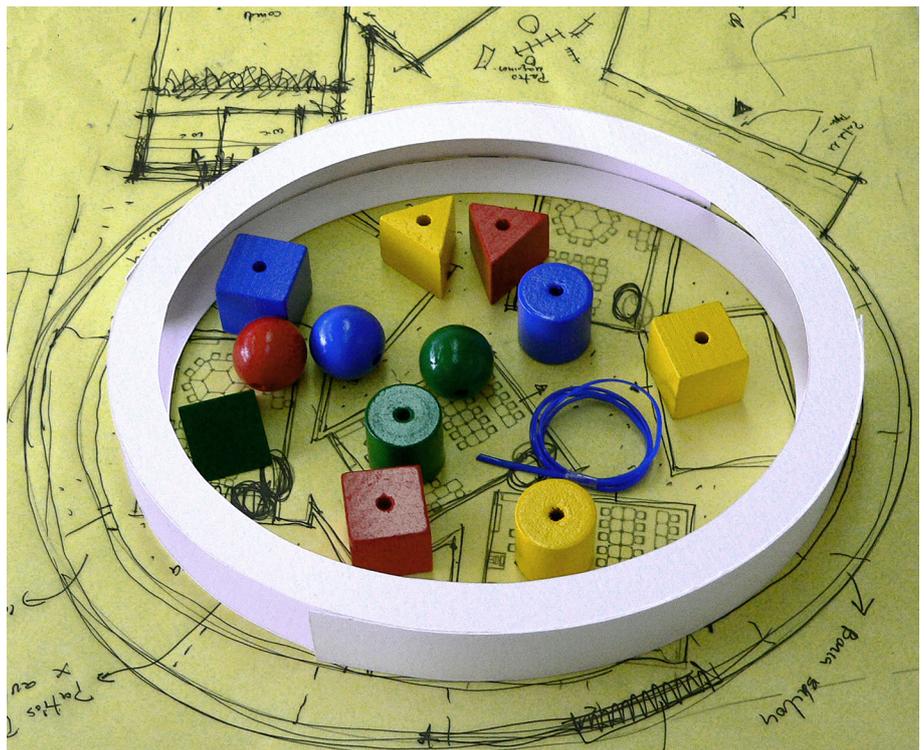
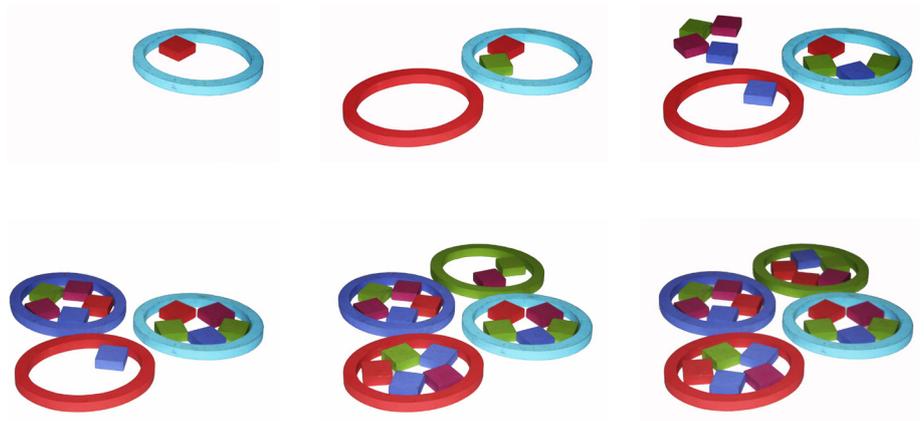
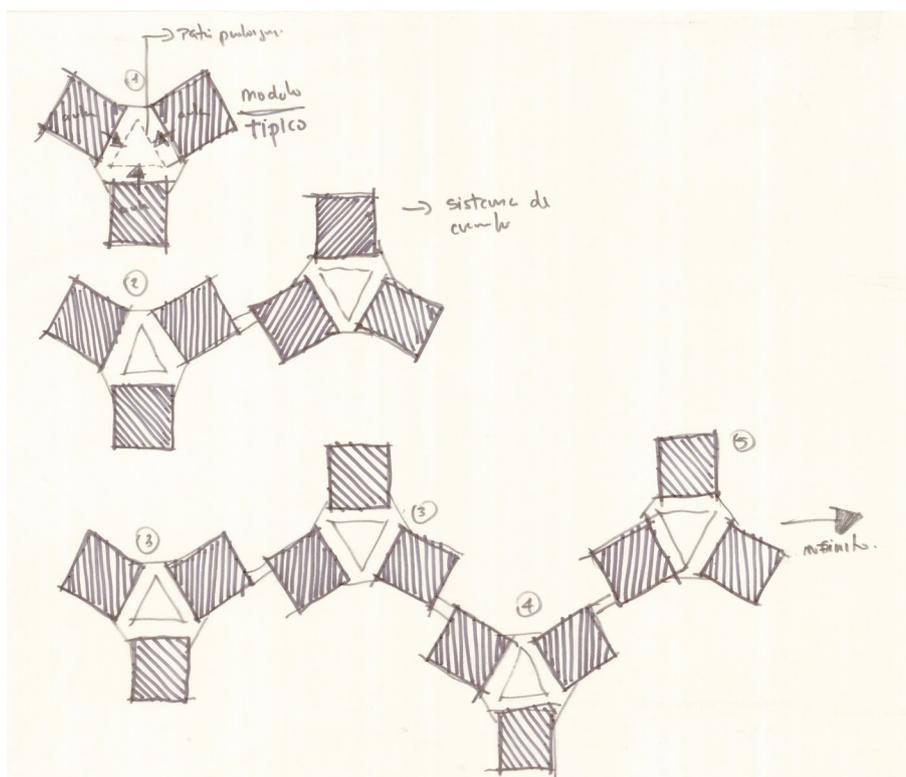
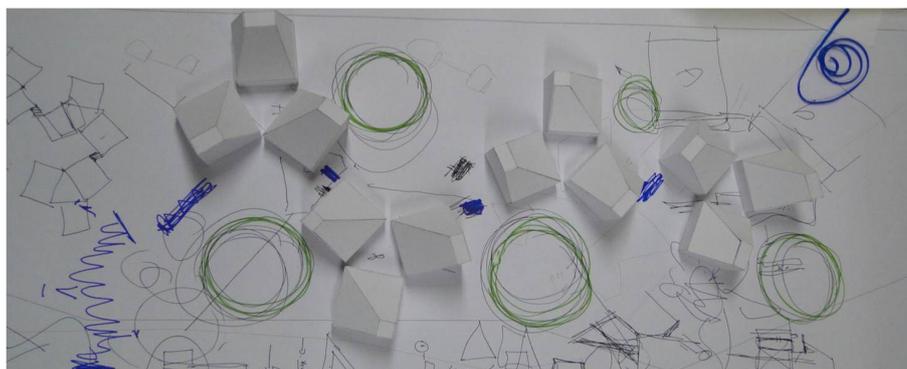


Fig. 8

Timayui Kindergarten, il processo di creazione del progetto.

Fig. 9

Timayui Kindergarten, schizzo del sistema di crescita.



Questo progetto nasce con l'obiettivo di migliorare le condizioni della prima infanzia e di accesso all'educazione per le fasce di popolazione più vulnerabili insediate nel perimetro esterno della città. Un sistema architettonico aperto e adattivo, costituito da moduli a forma di fiore adattabili a diverse situazioni, genera edifici in grado di crescere e trasformarsi assecondando circostanze particolari o temporanee. Il progetto consiste, come ormai abbiamo visto in svariati casi, in un metodo fortemente legato alla sua modificabilità, piuttosto che a una forma permanente⁹.

Se il lavoro di Mazzanti è senz'altro influenzato da quegli approcci progettuali che lavorano per moduli e dispositivi di crescita, la più spiccata influenza si riconosce nelle teorie pedagogiche ed educative¹⁰. Assecondando quanto suggeriva Loris Malaguzzi quando parlava dei «cento linguaggi dei bambini», lo spazio deve poter esprimere i loro cento modi di pensare, di giocare, di parlare, di ascoltare e di scoprire.

Coerentemente a questa intenzione, i principi progettuali delineati attraverso il lavoro dell'Equipo Mazzanti sono rivolti a segnare una transizione che, a partire dalla ricerca sugli spazi educativi, può essere applicata a tutti gli ambiti del progetto. Una transizione che segna il fondamentale passaggio dal dispositivo del controllo al dispositivo della libertà.

Note

¹ I criteri di qualità dello spazio pubblico e dell'incontro tra i corpi sono stati drasticamente messi in discussione dal diffondersi della pandemia COVID nel 2020: ma se i mezzi e i termini di questa relazione (porosità, contaminazione, interazione, contatto) richiederanno probabilmente, almeno temporaneamente, di essere ricodificati, non sembrano cambiare gli obiettivi ultimi di queste teorie estetiche.

² Molti contenuti formalizzati in questo articolo derivano da mie conversazioni personali con Giancarlo Mazzanti, in particolare nel 2017, in occasione della mia curatela (con Matteo Schubert) del volume *Giancarlo Mazzanti. Inspiration and process in architecture* e nel febbraio 2021, per la stesura del presente saggio.

³ Per un approfondimento sul tema, in termini vicini e in parte complementari a quanto trattato in questo articolo, si faccia riferimento al numero 51 di FAMagazine "Del 'gioco' e del 'montaggio' nella composizione" (2020).

⁴ Uno dei primi progetti realizzati dallo studio, divenuto poi esemplare e referenziale per molti altri, è il progetto El Porvenir (2009). Tra progetti realizzati e concorsi, lo studio si è occupato di decine di progetti di spazi educativi per l'infanzia, per la formazione primaria e per l'università.

⁵ Da una mia conversazione con Giancarlo Mazzanti, febbraio 2021.

⁶ Particolarmente significativo è stato anche, per il confronto con questa teoria pedagogica, il progetto per il concorso del centro internazionale Loris Malaguzzi (Reggio Emilia, 2012), occasione per esplorare l'anomalia, il gioco e l'eterotopia come occasione per moltiplicare l'uso e favorire la diversità nell'uso dello spazio.

⁷ Un altro riferimento importante per questo approccio è l'*Opera Aperta* di Umberto Eco (1962).

⁸ Nel concorso La Enseñanza a Bogotá (2020) il dispositivo si applica con una strategia inversa, laddove i moduli delle aule e degli altri spazi funzionali si innestano esternamente all'anello distributivo.

⁹ Anche in questo caso la configurazione spaziale parte dalla comprensione della filosofia educativa di Loris Malaguzzi, che ha portato all'idea di creare un elemento che suggerisce tre centralità correlate, e che determinano situazioni ed esperienze tra bambini, insegnanti e famiglie.

¹⁰ Negli ultimi anni Giancarlo Mazzanti si è confrontato in particolare con la pedagoga Beate Weyland.

Bibliografia

AA.VV. (2014) – *I cento linguaggi dei bambini*. edizioni Junior, Reggio Emilia.

AA.VV. (2018) – *Tres exposiciones Tres juegos*. Arquine, Ciudad de Mexico.

ATTIA S., WEYLAND B., BELLENZIER P., PREY K. (2018) – *Progettare scuole insieme, tra pedagogia, architettura e design*. Guerini, Milano.

BOURRIAUD N. (1998) – tr. it. (2010) *Estetica relazionale*. Postmedia Books, Milano.

ECO U. (1962) – *Opera aperta*. Bompiani, Milano.

FOUCAULT M. (1975) – tr. it. (1976) *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*. Einaudi, Torino.

MAZZANTI G., MOLINARI L. (2017) – *We play, you play*. Catalogo della mostra.

SERRAZANETTI F., SCHUBERT M. (2017) – *Giancarlo Mazzanti. Inspiration and Process in Architecture*. Moleskine, Milano.

Francesca Serrazanetti, phd in architettura, dal 2011 insegna e svolge attività di ricerca al Politecnico di Milano. Affianca all'impegno accademico collaborazioni con studi di architettura, case editrici, musei e istituzioni culturali. Dal 2018 collabora con la rivista "Casabella" di cui è redattrice. Dirige la collana editoriale "Inspiration and Process in Architecture" (ed. Moleskine), nell'ambito della quale ha curato diverse monografie dedicate al processo creativo: questo, insieme alla relazione tra spazio e arti performative, è un tema centrale delle sue ricerche, presentate anche in articoli e conferenze in Italia e all'estero. È cofondatrice e redattrice della rivista peer-reviewed "Stratagemmi", semestrale di studi sul teatro.