il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ



Cosenza e tutti i suoi MicroMondi, contro la turistificazione

Il collettivo La Rivoluzione delle Seppie firma il programma COSMO: memoria e innovazione per riabitare

COSENZA. I **due volti speculari** della città sono separati dal fiume Crati: da un lato c'è l'**immagine vivace della città nuova** che, espandendosi verso nord, costituisce oggi un'unica conurbazione con la vicina Rende. Dall'altro, la **città vecchia** che, con la sua complessa identità di luci e ombre, è al contempo centrale e periferica perché segnata da sacche di marginalità sociale e dall'assenza di servizi, imprese e opportunità. Si tratta di una situazione comune alla parte antica di molte altre città del Sud Italia, caratterizzate da un processo di abbandono, spopolamento e apparentemente inesorabile disfacimento. Fenomeno che occorre invertire, attivando nuove forme di vita urbana che non si limitino a quella turistica.

Nuove connessioni negli antichi vicoli

In questo contesto, nell'ambito del programma **Agenda Urbana** del **Comune**, prende vita *COSMO – Cosenza MicroMondi*, il nuovo progetto del collettivo transdisciplinare *La Rivoluzione delle Seppie* pensato per rigenerare, innovare e creare nuovi valori nel variegato ecosistema

urbano della città vecchia e del suo reticolo di vicoli, scalinate e piazze ove si alternano monumenti di pregio (il Castello svevo, il Duomo, il Teatro Rendano, l'Accademia Cosentina, il Liceo, la Biblioteca, il Palazzo di Governo) ed edifici abbandonati.
Per riattivare gli spazi apparentemente vuoti del centro storico e dar voce a una comunità che, seppur ridotta rispetto al passato, è ancor presente, il **progetto COSMO parte da tre poli culturali**: la **Casa delle Culture**, il **Cinema Italia** e l'**Oratorio di San Gaetano** che – con il lavoro del collettivo Orizzontale – è trasformato in un co-working e incubatore aperto ad artisti, artigiani e nomadi digitali.
I tre poli permettono di **coinvolgere contemporaneamente i dodici rioni di Cosenza vecchia**, i quali costituiscono una costellazione di *micromondi* in cui ciascuna *vineddra* (vicolo) contiene un peculiare universo di attività e storie da raccontare per far comprendere il valore dei luoghi e creare nuove connessioni.

Una galassia di azioni diffuse

Il **progetto combina tecnologia digitale**, **azioni** sul **territorio** e **attività** di **ricerca condotte da un gruppo di lavoro eterogeneo**. Il processo di conoscenza dei luoghi confluisce in una mappa digitale in continua evoluzione (cosmocosenza.com) che è stata realizzata col sistema GIS e permette di creare differenti itinerari alla scoperta della città vecchia e delle storie di chi la abita. Nei vari rioni del centro storico vengono poi attivate una serie di azioni, eventi e workshop che sollecitano nuovi modi d'interpretare e ri-abitare questi luoghi.
L'**evento *Cosenza Green Route***, dedicato alla promozione della mobilità sostenibile, ha permesso di lanciare il servizio di mobilità condivisa *Corrente* che offre auto e scooter elettrici noleggiabili tramite un'app dedicata.
Nel **rione Giostra Vecchia** sono state realizzate le **installazioni multimediali *Alveari Digitali*** e ***Astral Machines***. L'**artista Roberto Alfano** ha coinvolto i minori del **rione di Santa Lucia** in un **laboratorio** volto a **trasformare** i **materiali** di **scarto** in un'installazione artistica.
Nel **rione Massa** – **San Gaetano** il **laboratorio di cinema del reale Kinoki LAB Cosenza**, guidato dal **regista Giuseppe Bisceglia** della **Scuola Holden di Torino**, ha coinvolto gli adolescenti della Casa Famiglia Santa Teresa del Bambin Gesù in un lavoro di esplorazione e

documentazione della realtà e dei personaggi del centro che è confluito nel film collettivo *Cosenza vecchia slam*.
Nel **rione Rivocati**, luogo di transito tra la città vecchia e quella nuova, lo **studio di serigrafia VNMS1926**, **collaborando** la **storica azienda tessile calabrese Lanificio Leo**, ha **curato** un **laboratorio** con gli studenti del Liceo Lucrezia della Valle realizzando il primo segno identificativo di questo quartiere che è stato poi riprodotto su una serie di sciarpe e piccoli arazzi che viene oggi commercializzata.
Un'ulteriore azione è stata la prima *Cena di strada*: una grande festa di comunità attorno alla tavolata di oltre 30 metri allestita dal collettivo Post Disaster.

Ricostruire la coesione sociale

Da **gennaio 2025**, nel **rione San Francesco**, si terranno gli **appuntamenti de *Il mondo perduto***, un evento che, attraverso proiezioni, musica, performance e momenti di riflessione collettiva, punta ad esplorare le storie, le trasformazioni e le resistenze che attraversano il Meridione. A **febbraio**, nel **rione Porta Piana**, sarà **realizzato** un **laboratorio** di ***guerrilla* urbana e musicale** e a **marzo**, nel **rione Massa – San Gaetano** si terrà un **laboratorio sperimentale** per esplorare la **forza simbolica delle figure femminili** intrecciando sacro e profano.
Combinando innovazione digitale ed azioni sul territorio, il **progetto COSMO punta ad indicare un'alternativa alla turistificazione** che sta sfigurando il volto di tante città storiche e, nel corso dell'anno, proporrà ulteriori tappe di questo viaggio tra memoria e innovazione provando a disegnare *"un orizzonte fatto di coesione sociale, innovazione e cultura, dimostrando che anche dalle periferie possono nascere nuove galassie di possibilità"*.
Immagine copertina: Giuseppe Bisceglia, un momento del laboratorio di cinema Kinoki Lab Cosenza, rione Massa – San Gaetano, Cosenza

Autori

Lucia Pierro

Lucia Pierro, dopo la laurea in Architettura all'Università di Palermo, consegue un master in Restauro architettonico e recupero edilizio, urbano e ambientale presso la Facoltà di

Architettura RomaTre e un dottorato di ricerca in Conservazione dei beni architettonici al Politecnico di Milano.

Marco Scarpinato