



SPAZIO COMUNITARIO COLLABORATIVO MULTI-USO A SAN FRANCISCO (USA)

COLLABORATIVE MULTI-USE COMMUNITY SPACE IN SAN FRANCISCO, CA (USA)

Ilaria Salvadori*, Renata Valente**

ABSTRACT

Oltre alla presentazione dello stato dell'arte sull'Interim Design quale strumento di attuazione del progetto urbano tattico, si illustra un riuscito esperimento di riqualificazione temporanea con community design e costruzione partecipata dello spazio, una volta sottoutilizzato, del Playland alla 43rd Avenue di S. Francisco, precisando metodologia, fasi, attori, finanziatori e budget impegnati. Aspetto originale è il coinvolgimento dei giovani dall'inizio del progetto nella valutazione dei bisogni del quartiere, nella generazione dell'idea, nella costruzione, nella manutenzione e creazione di un luogo di svago molto gradito da utenti di tutte le fasce di età. La centralità degli aspetti di processo è determinante nella riuscita delle iniziative, potenziando esiti e prospettive evolutive.

This paper illustrates the state of the art of temporary design as a tool of Tactical Urbanism with a specific focus on a successful regeneration project in San Francisco. Playland at 43rd Avenue is a community-driven, participatory project on an under-utilized lot. The paper illustrates the community design process, methodology, design and construction phases, stakeholders involved, sponsor and budget required for the project's realization. Interesting and unique aspect of the project is the involvement of youth in the whole planning process from neighborhood's existing needs assessment to the idea generation, design, construction and maintenance of this project that has been enjoyed by all ages. Focusing on the specifics of the design and implementation process of the project it is important to explain its success and to offer a blueprint for its replicability.

KEYWORDS

architettura sociale, temporary urbanism, parco multiuso, costruzione di comunità, coinvolgimento pubblico della gioventù

social architecture, tactical urbanism, multi-use park, community building, youth participation in the planning process

I processi contemporanei di trasformazione dello spazio aperto pubblico urbano sono stati caratterizzati nell'ultimo decennio da un approccio condiviso alla scala globale basato sulla durata limitata, definito come Interim Design (Bishop and Williams, 2012; Valente, 2014, 2017): esso è uno degli strumenti principali del cosiddetto Tactical Urbanism (da tradursi più come 'progetto ambientale urbano' che come 'urbanistica', per le caratteristiche espresse). Quando nel 1995 Rem Koolhaas ha definito le scale della città del XXI secolo, secondo Andres Duany (Lydon et alii, 2015), è stata tralasciata una nuova interessante dimensione: la crescita dell'XS, la categoria dell'Extra Small rappresentata dal progetto urbano tattico. Il termine si ispira a esperimenti come le strade aperte Ciclovía a Bogotá e il Plaza Program a New York sponsorizzato dall'amministrazione Bloomberg; denominatore comune di tali iniziative è il rimettere alle persone l'onere della responsabilità nel rendere edifici, strade, quartieri e città sostenibili, superando le dicotomie pubblico/privato con un'attiva collaborazione tra cittadini, rappresentanze e sponsor, per rigenerare i propri ambienti quotidiani usando strumenti ed idee di 'senso comune'.

Il quadro di riferimento teorico parte dalla distinzione di de Certeau (1984) che attribuisce le 'strategie' all'operato di istituzioni e centri di potere, definendo invece 'tattiche' le azioni singolari di individui per determinare spazi propri nei contesti definiti dalle strategie stesse. Pertanto, l'uso di interventi di piccola scala e durata limitata è approccio tattico ma che può essere complementare nel tempo a una progettazione strategica. Tali principi si integrano, inoltre, con il concetto di Everyday Urbanism (Chase, Crawford and Kaliski, 1999), approccio progettuale attento alle attività della vita quotidiana più che ai valori formali, metodo empirico che rafforza situazioni spontanee, considerando in maniera multidimensionale il valore degli spazi pubblici. Gli spunti offerti dalla vita della comunità sono considerati risorse dello spazio pubblico quali 'migliorie per appropriazione' o come stimolanti occupazioni di luoghi della città con attività temporanee. Il Tactical Urbanism è quindi un approccio che può essere usato egualmente da amministratori o cittadini per recuperare aree o rendere quartieri più e meglio vivibili, mediante interventi di breve termine e scalabili, con l'intenzione di dimostrare o verificare l'opportunità di catalizzare cambiamenti

durevoli. Ciò consente alle comunità di reagire alla crisi economica, cercando modi per ottenere di più attraverso piccole azioni a basso costo ma efficaci in termini di risultati e fruibilità, colmando a scala puntuale il distacco tra i programmi politici strategici e la loro reale applicazione.

Così nell'ultimo decennio alla scala globale si registrano iniziative che coinvolgono i cittadini per riappropriarsi dello spazio pubblico con l'uso temporaneo (Urban Catalyst, 2003; Haydn and Temel, 2006; Oswalt et alii, 2013). Concause dello sviluppo di tale fenomeno sono pertanto la crisi economica che non permette realizzazioni di grandi opere, la contrazione urbana che incrementa il numero di vuoti urbani e l'interessante coesistenza di una crescente richiesta di usi flessibili nella società (Bishop and Williams, 2012), oltre alla diffusione dei media informatici per la rapida connessione tra gli attori dei processi per lo sviluppo di pratiche partecipative. In particolare, negli Stati Uniti l'impegno delle amministrazioni urbane sugli spazi aperti risale alle Play Street introdotte già nel 1914, attraverso le domeniche pedonalizzate dal 1965 e più di recente alle tattiche urbanistiche di Interim Design, applicate nei programmi pionieri di New York Pavement to Plaza e NYC Plaza Program, fino al Pavement to Parks di San Francisco e delle maggiori città della nazione (Valente, 2014, 2015, 2017). Tattica e temporaneità sono usate in questi casi per bypassare elefantiasi pianificatorie, agendo iterativamente per migliorare la resilienza e l'adattamento co-evolutivo dei luoghi, aperto all'occasionale. «Tactical Urbanism demonstrates the huge power of thinking small about our cities. It shows how, with a little imagination and the resources at hand, cities can unlock the full potential of their streets», spiega Janette Sadik-Khan, già commissario del New York City Department of Transportation, avendo iniziato dal 2007 le pedonalizzazioni transitorie di luoghi simbolici come Times Square.

Effetti dell'Interim Design sono la riattivazione di luoghi in attesa di destinazione, con aumento del valore economico, recupero urbano, crescita di professionalità e impulsi culturali connessi, nutrendo un capitale sociale che per un periodo transitorio ha l'opportunità sperimentare nuove autoorganizzazioni. Laddove si progettano dispositivi temporanei ri-attivatori possono esservi sviluppi pacifici e fecondi, così come conflitti sociali generati da nuovi equilibri. L'interesse specifico

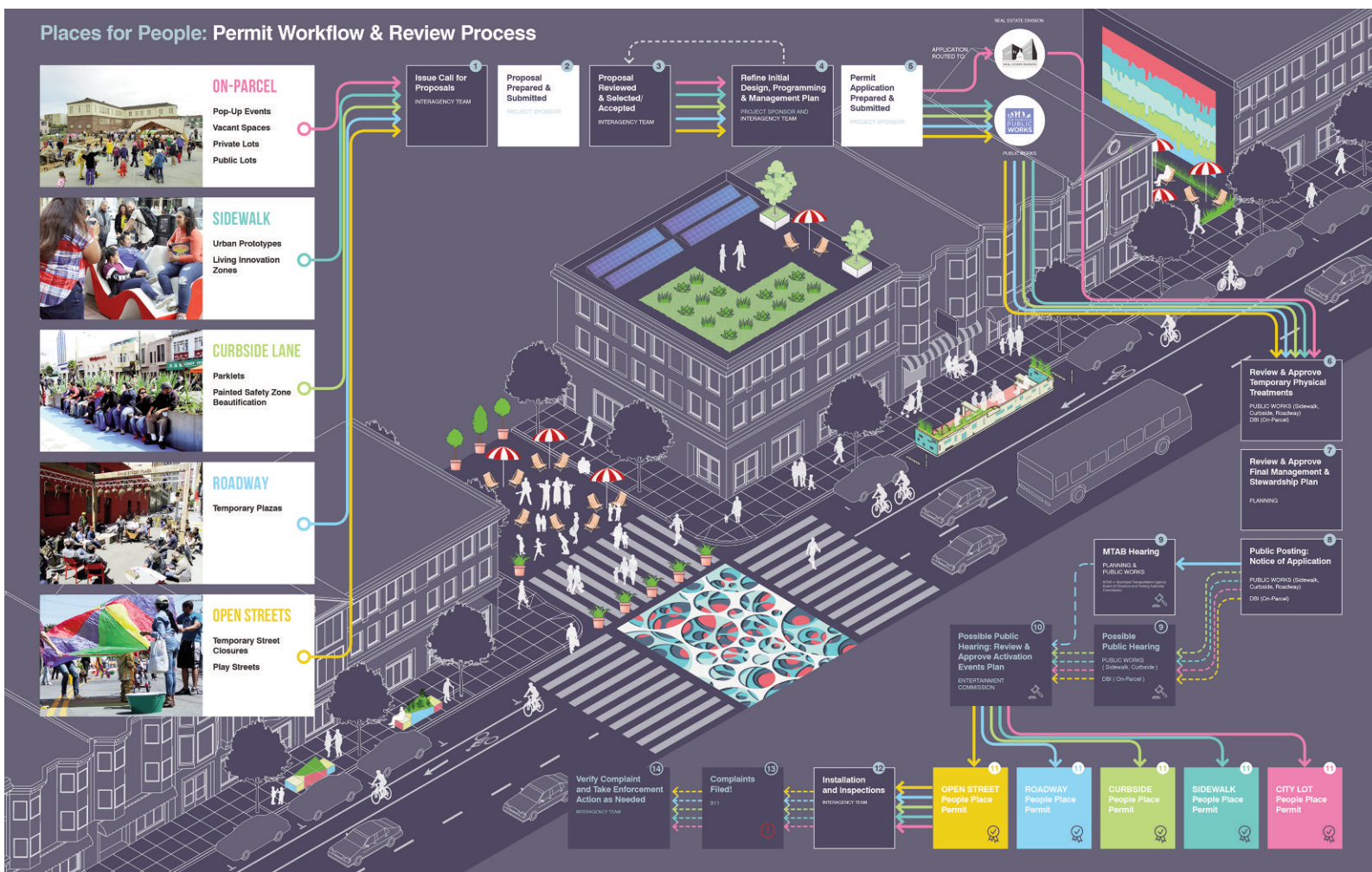


Fig. 1 - Tactical Projects Process Diagram, San Francisco Planning Department.

di tali fenomeni in relazione alla cultura tecnologica della trasformazione dell'ambiente costruito riguarda la peculiarità e la centralità degli aspetti di processo che risultano determinanti nella realizzazione e riuscita delle iniziative. La dimensione progettuale, infatti, oltre ad esprimersi nella sollecitazione dei cittadini verso l'espressione fisica e spesso anche della realizzazione stessa delle proprie aspirazioni relative agli spazi pubblici, è incentrata nel costruire, sperimentare e aggiornare continuamente protocolli operativi di processo. Questi sono caratterizzati da una visione interscalare di coordinamento delle azioni sia verso obiettivi strategici generali sia di controllo e monitoraggio delle realizzazioni puntuali, anche fornendo strumenti evoluti di manualistica operativa che, se da un lato agevola i processi progettuali e costruttivi, dall'altro consente un governo tecnico delle soluzioni conformi (Valente, 2014).

In questa sede si presenta un'esperienza di grande successo della Città di San Francisco, dove una sperimentazione colta e attenta da parte del San Francisco Planning Department mostra risultati interessanti anche per confronti con la realtà nazionale italiana.

Tattica temporanea – Nel descrivere la storia di Playland alla 43rd Avenue dalla sua ideazione ad oggi, si illustra in questa sede l'anatomia di un progetto tattico a San Francisco, per codificare un prototipo pilota e dimostrare la sua replicabilità. Leader di comunità, residenti, architetti e ammini-

stratori della città possono trovare un utile esempio su come trasformare un lotto vuoto nel proprio quartiere in un luogo comunitario di successo. Tra i più recenti progetti di community design e costruzione partecipata del San Francisco Planning Department City Design Group, Playland riusa un sito scolastico sottoutilizzato, il Francis Scott Key Annex, proprietà del San Francisco Unified School District (Fig. 2-4), come risorsa per lo svago. Il grande cortile pavimentato era usato occasionalmente come parcheggio o per lo skateboarding spontaneo; i membri della comunità del quartiere dell'Outer Sunset hanno richiesto una trasformazione del luogo, ottenendo di testare temporaneamente nuove idee e creare un nuovo spazio pilota inclusivo, per famiglie, giovani e anziani.

Aspetto caratteristico di questo caso studio è il coinvolgimento dei giovani dall'inizio del progetto, nella valutazione dei bisogni del quartiere, nella generazione dell'idea, nel programma, nella costruzione e nella manutenzione dello spazio, utile esempio di processo per attivisti di progetto e rappresentanze cittadine. Le idee chiave includono: conflitto e negoziazione nella comunità; flessibilità e riuso di spazi e materiali; gioco creativo senza limiti precisi; uso di lotti liberi a breve termine per spronare un cambio creativo alla scala di quartiere. Il progetto è stato sviluppato come partnership tra i Friends of Playland at 43rd Avenue, organizzazione di comunità locale formata da residenti interessati, la San Francisco Parks Alliance, ONG per la

costruzione di comunità, il San Francisco School District, la Città e la Contea di San Francisco. Il costo totale è stato di 120.000 dollari per la manodopera e i materiali, oltre a 30.000 dollari di manutenzione annua, fondi pubblici erogati dal Supervisore del District 4 Katy Tang, amministrati dal San Francisco Planning Department.

È da notare che il sito sarà riprogettato entro pochi anni (2020) per costruire abitazioni per docenti, indispensabili in città, ma grazie all'iniziativa temporanea è attualmente goduto da centinaia di bambini, giovani e famiglie come un'eccellente risorsa della comunità durante questa fase intermedia. La potenziale ricollocazione in altre aree degli elementi e componenti di maggiore successo sarà gestita attraverso la collaborazione della comunità con il Comune di San Francisco.

Metodologia e fasi – La realizzazione del Playland alla 43rd Avenue è parte del Groundplay Program, un programma tra diversi Enti per il progetto e la costruzione delle comunità della Città e Contea di San Francisco, volto a testare le possibilità di aree sottoutilizzate convertendole velocemente e a basso costo in nuovi spazi pubblici. Ogni programma di Groundplay è inteso pertanto come laboratorio pubblico per lavorare con le cittadinanza locali e sperimentare per un periodo di tempo nuove idee (Fig. 1). I materiali e gli interventi di progetto sono pensati per essere temporanei, economici, ecocompatibili e reversibili. Tale metodo consente di esprimere esigenze e creatività

locali in una forma flessibile e risultati a breve termine, traducendo direttamente le idee dei membri della comunità in cambiamenti fisici dei luoghi. Playland at 43rd Avenue è stato installato su uno spazio libero nel cuore del quartiere residenziale a bassa densità dell'Outer Sunset, a pochi isolati di distanza da Ocean Beach.

Un progetto di Groundplay generalmente inizia dalla valutazione delle esigenze: i gruppi della comunità riportano un tema di importanza locale come un incrocio ad alto rischio di incolumità o un lotto vuoto che attrae vandalismo. Il team del Groundplay presso il City Design Group, dopo aver discusso l'idea di progetto, ne valuta la fattibilità osservando le condizioni del sito come la posizione, il volume di traffico pedonale e gli usi circostanti. Si considerano anche potenziali vincoli esterni come i percorsi degli autobus, il volume di traffico carrabile e le esigenze di parcheggio, così come la capacità finanziaria e di costruzione dello sponsor individuato.

Il dialogo con la comunità è stato organizzato attraverso riunioni con un alto livello di partecipazione di giovani (Figg. 6, 7). Sin dall'iniziale esercizio di visioning, gli intervenuti hanno espresso interesse in una varietà di usi: uno skatepark, un orto comunitario, campi da basket e laboratori per artisti. Durante questi workshop, la squadra di progettisti del Comune, all'inizio affiancata pro bono dallo studio di progettazione Perkins+Will, ha condotto i vari gruppi dalle iniziali idee creative sino a modelli che illustravano il futuro sito usando materiali riciclati e colori. Lo schema di progetto includeva un giardino comunitario con 10 orti gestiti da abitanti del quartiere; un'area centrale di raccolta con tavoli e sedie mobili per riunioni dei gruppi; un'area informale dove i bambini possono svolgere giochi interpretativi con materiali sciolti; un'area di laboratori di artisti in container recuperati; un'area campo da basket-calcetto e un'area flessibile usata come parcheggio o per allenamenti dei bambini sulle biciclette (Fig. 8).

Risultati ottenuti – Dopo un anno di progettazione comunitaria e di negoziazione, è stato formato il gruppo di costruzione comprendente un giardiniere, un costruttore, alcuni architetti ed artisti locali: tutti hanno contribuito a costruire gli spazi pubblici sul luogo. I residenti hanno potuto partecipare alle giornate di lavoro della comunità, dove compiti specifici sono stati stabiliti e supervisionati dal capo progetto (Figg. 9-11). Questa struttura ha permesso ai residenti di indirizzare il progetto mentre la qualità della progettazione e dell'installazione era assicurata dalla supervisione dei tecnici. La fase di costruzione è durata tre mesi e lo spazio è stato inaugurato nella primavera del 2016.

Il risultato è un vivace luogo comunitario che impiega materiali durevoli per interventi di pro-

getto temporanei e reversibili; il lavoro intorno al giardino organico è stato guidato dal designer/giardiniere Marcos Major, che ha anche offerto lezioni sull'importanza dell'agricoltura negli insediamenti urbani. Un gazebo centrale di 40 metri quadrati è stato progettato e installato da un esperto specializzato in micro case e strutture pubbliche. Artisti locali sono stati incaricati di realizzare un trattamento della recinzione metallica per dare il benvenuto ai visitatori (Fig. 12), il murale a grande scala, un tavolo da ping pong su misura, la struttura scalabile Peak Experience, molto usata dai bambini piccoli, la struttura interattiva in legno Timber Valley 2.0, manipolabile e modificabile dagli utenti e una nuova area skate, che attrae utenti da tutta la città, costruita e mantenuta in maniera collaborativa sotto la supervisione dell'artista e skateboarder Justin Marks di San Francisco (Fig. 13).

È soprattutto quest'idea di gioco come attività flessibile e senza limiti prestabiliti che ha portato un elevato numero di bambini a questo progetto. Invece di tappetini anti-caduta e strutture per gioco pre-confezionate e prevedibili, visitando il parco questi giovani utilizzatori possono trovare spinte per la loro personale interpretazione: un mucchio di bastoncini che può essere spostato e decostruito, blocchi di legno e una latta di pittura, superfici da decorare ed elementi modificabili per lo skate sono un invito a giocare e partecipare con propri modi ed idee. Questo approccio prende in prestito la principale filosofia dai campi di gioco che divennero popolari negli anni '60 e '70 (adventure playgrounds) e che, nell'introdurre fattori di imprevedibilità e anche relativo pericolo, possono sfidare, stimolare e supportare la crescita del bambino (Gill, 2007).

Il parco è molto usato da famiglie e visitatori di tutte le età provenienti dalla città intera; un manager del sito, assunto dal gruppo di lavoro dei Groundplay del Comune, supervisiona i numerosi programmi gratuiti di lezioni di yoga, ginnastica per anziani, giardinaggio, arte, skateboarding e piccoli festival (Figg. 14-16). Oltre a questi elementi del calendario formalizzato, gli utenti portano le proprie idee ed elementi addizionali al parco: ogni visita rivela una differente configurazione, riflettendo l'ultimo modello di uso. Ultimamente il progetto ha stabilito una collaborazione con Sunset Youth Services (SYS), non-profit locale che lavora con ragazzi svantaggiati nella Bay Area di San Francisco, insegnando editing di film e produzione di musica ai giovani. Alcuni ragazzi che hanno aiutato a costruire lo skatepark sono stati assunti per aprire e chiudere i cancelli del parco, monitorare il luogo e riportare le necessità di manutenzione: la gestione altamente responsabile degli utenti garantisce un utilizzo del parco di grande successo e l'assenza di incidenti durante e dopo le ore di apertura.

Questo esempio sottolinea l'importanza del progetto tattico per convogliare i residenti locali attorno a idee di rigenerazione e miglioramento del loro ambiente quotidiano. Spesso i programmi di implementazione a lungo termine, i complicati processi di autorizzazione e i costi proibitivi delle infrastrutture lasciano i quartieri in condizioni trascurate e al di sotto degli standard, attraendo ulteriormente negligenza, vandalismo e talvolta violenza. Gli interventi tattici sono iniezioni di energia che possono aiutare gli utenti locali a visualizzare i cambiamenti nel breve arco di pochi mesi; testando e adattando mediante un processo 'trial-and-error', agenti attivi di cambiamento possono portare un'enorme innovazione in aree altrimenti dimenticate o su problemi non affrontati nelle nostre città. Tale approccio richiede agli Uffici tecnici di assumere un atteggiamento fuori dagli schemi per governare: comprendendo profondamente la struttura e i vincoli normativi, questi nuovi 'guerriglieri' possono sperimentare confini, codici di modifica, interpretazioni creative dei criteri e soprattutto, lasciando andare il loro potere intrinseco, entrare in un dialogo paritario con membri della comunità, sostenendo progetti e contemporaneamente visioni opposte, creativi locali, imprenditori, innovatori e organizzazioni non governative, promuovendo così una riqualificazione che può avere effetti benefici e duraturi sulla vita di un quartiere.

Conclusioni – Il portato principale di queste riflessioni riguarda l'orientamento delle amministrazioni pubbliche verso il tema della gestione degli spazi aperti collettivi per usi temporanei condivisi. Negli Stati Uniti il lavoro di coloro che sono stati definiti 'guerrilla bureaucrats' (McClelland, 2014; Bela, 2015), generazione di tecnici formati alla progettazione partecipata e all'approccio locale ai problemi più scottanti della riqualificazione urbana, ha consentito una rapida e vasta diffusione delle pratiche di Interim Design anche grazie alla divulgazione in rete di esperienze e metodologie (Valente, 2017).

In Italia negli ultimi anni varie amministrazioni locali si sono dotate di strumenti normativi per definire regole che consentano il riutilizzo temporaneo di spazi chiusi e aree abbandonate, con una notevole varietà di usi consentiti, onerosi o meno; va precisato tuttavia che non si tratta di iniziative che partono dall'alto per attivare sperimentazioni transitorie partecipate. Nel frattempo, sono i gruppi di giovani progettisti attivisti a sviluppare un lavoro interessante lungo tutto il territorio nazionale; tra questi vi sono il collettivo romano Orizzontale (www.orizzontale.org; Figg. 17, 18), lo Studio Superfluo (www.studiosuperfluo.com), l'Associazione Temporiuso (www.temporiuso.org). Osservando gli interessanti progetti elaborati da tali gruppi (Bazzu and Talu, 2016), si rileva come nei casi ita-



Figg. 2-4 - Left: Playland at 43rd Avenue (2016). Center and right: Project site's existing conditions (2016).



Fig. 5 - Playland at 43rd Avenue Project-Process Timeline (2016).

liani spesso siano i progettisti ad impegnarsi a costruire e guidare processi virtuosi coinvolgendo gli altri attori, mentre l'esempio statunitense è inquadrabile invece nei numerosi risultati positivi della politica operativa del governo cittadino, intenzionato a spronare episodi di progetti urbani tattici. Pertanto un'esigenza espressa dalla comunità ha trovato stimolo, accoglienza e guida attenta nell'amministrazione locale.

Dopo una decade di applicazioni di Interim Design la tipologia di usi temporanei urbani è cresciuta (University of Sheffield, 2015), la percezione è cambiata, ne viene riconosciuto il valore economico di riattivazione oltre all'effetto rigenerativo sui luoghi e ciò ne spiega anche la rapida diffusione nei contesti ricettivi. A San Francisco l'azione collaudata dell'amministrazione continua, perfezionando metodiche di processo con risultati che incoraggiano cittadini e sponsor; Playland alla 43rd Avenue parte da una potenzialità non sfruttata che, in attesa della definitiva sistemazione, offre un esempio di vivace ed utile riqualificazione soprattutto sociale, dando spazio a funzioni che sollecitano i sensi, come i giardini comunitari e gli spazi per l'attività fisica spontanea. I progettisti non impongono un layout, pur controllando le fasi tecniche con attenzione a stimolare l'espressione di esigenze e orientare risultati benefici di inclusione sociale, eventi ludici e proficuo contatto tra amministratori e cittadini. A tali esiti si è giunti anche grazie alla preparazione specifica dei nuovi funzionari pubblici tecnici statunitensi, formati nell'Accademia anche per la gestione di processi progettuali anticonvenzionali, innovativi e sperimentali, che ammettono aperture a evoluzioni inizialmente non previste. La forza del processo proposto infatti non riguarda solo la partecipazione, ma anche il favorire l'inaspettato e i relativi effetti positivi.

Il Playland presentato va ora avanti in maniera autonoma, continuando a sbloccare e catalizzare energie latenti, mostrando un incommensurabile valore sociale. I progetti tattici pur avendo vita propria, preparano una strategia a più alta scala; in questo caso, la riqualificazione del quartiere avviata costituirà vantaggio ed indicazioni anche per le future residenze previste. Il temporaneo dà quindi enormi benefici che possono permanere e informare il progetto a lungo termine; questi test, nel consentire un uso più efficiente dei fondi pubblici, verificando l'appropriatezza delle idee, sono modalità dal notevole effetto politico, dimostrativo, sperimentale, per attivare cambiamento insieme con gli utenti. Se nella realtà pratica comunque l'uso del temporaneo per testare il lungo termine è ancora non del tutto diffuso anche a San Francisco, la convinzione è che sia sicuramente una strada effi-

cace, sulla quale continuano le sperimentazioni.

Le riflessioni condotte portano alla convinzione della necessità di un impulso alla formazione di coraggiosi 'Italian guerrilla bureaucrats', che sfidino schemi mentali convenzionali e pericoli di usi inappropriati, difficoltà insediative e paesaggi storici. In Italia è necessario pertanto un nuovo impegno dell'Università a formare figure di professionisti specificamente preparate a governare aspetti tecnico-amministrativi e partecipativi dei processi, per aumentare e potenziare le esperienze che soddisfano l'aspirazione a svago e socialità, attraverso l'uso temporaneo di luoghi altrimenti preclusi. Tale compito formativo, proprio per il ruolo centrale che riveste in questo caso l'aspetto processuale, è particolarmente indicato per le discipline della cultura tecnologica della progettazione. Nel frattempo, le iniziative operative si moltiplicano grazie soprattutto alle azioni di gruppi propulsivi di giovani progettisti, che apprendono dall'osservazione critica del quotidiano il nuovo ruolo che siamo tutti chiamati a svolgere.

ENGLISH

In the past ten years, contemporary processes of urban public space's transformation have been experiencing a new design approach at a global scale defined Interim Design (Bishop and Williams, 2012; Valente, 2014, 2017), a key tool of Tactical Urbanism (defined more as Environmental Urban Design Project than Urban Planning for its intrinsic pragmatic character). According to Andres Duany (Lydon et alii, 2015), Rem Koolhaas' 1995 definition of urban scales or model of development of the XXI century city, has left out a new, exciting dimension: the rise of the XS, the Extra Small Category represented by Tactical Urbanism. The term takes inspiration from urban experiments such as the open streets project Ciclovia in Bogotá and the Plaza Program in New York City sponsored by the Bloomberg Administration. A clear common denominator of Tactical Urbanism projects is to put the onus back on individuals to take personal responsibility in creating sustainable buildings, streets, neighborhoods, and cities. Public/private dichotomies are thus overcome by the return of active collaboration between citizens, agencies and sponsor to regenerate and transform their own daily environments by using 'common sense' tools and ideas.

The theoretical framework comes from De Certau's (1984) distinction between 'strategies', as practices of institutions and centers of power, and 'tactics', as actions of appropriation by single individuals of their own spaces within the wider strategic context. In this sense, the use of small-

scale, short-term design interventions defines a tactical approach; but this approach can always be complementary – and not oppositional – to a strategic approach. This tactical practice also integrates the concept of Everyday Urbanism (Chase, Crawford and Kaliski, 1999), a design approach that focuses on informal everyday activities more than on formal values. Everyday urbanism is an empirical method that reinforces spontaneous actions and practices within a multi-dimensional approach to public space. Ideas and suggestions coming from everyday life become public space resources as community-driven improvements or events through temporary actions. Tactical Urbanism is therefore an approach that can be equally used by City administrators and residents to improve and regenerate neighborhood spaces through short-term, phasable interventions aimed at testing and demonstrating the feasibility of longer-term projects. This allows communities to be nimble in the face of an economic crisis, leveraging short-term, affordable change to maximize results filling the gap among strategic long-term plans and their actual implementation.

Under this new approach, the last decade has seen a variety of community-driven initiatives of public space re-appropriation through Tactical Urbanism tools (Urban Catalyst, 2003; Haydn and Temel, 2006; Oswalt et alii, 2013). The root of this new planning approach has been the 2008 economic downturn that made the delivery of large infrastructure projects unfeasible while creating higher disinvestment in the urban core; this phenomenon has been paralleled by an increased interest in flexible uses as a tool to address such an uncertain socio-economic climate (Bishop and Williams, 2012). Additionally, the rising and spreading of the social media phenomenon has increased access to information to all potential change makers across the globe, broadening the base of participatory action. Specifically in the USA, since 1914 local government was interested in the promotion and preservation of open spaces in the urban fabric with the Play Street Program, in 1965 with street closures of Sundays and more recently with the tactical interventions at city scale in two main pioneer programs; the NYC Plaza Program implemented in all New York City's boroughs and the Groundplay Program (ex Pavement to Parks) in San Francisco (Valente, 2014, 2015, 2017). Tactical Urbanism approach in these planning experiences is used to bypass slow, bureaucratic planning processes and to promote resiliency, adaptation and temporary use at a local scale. «Tactical Urbanism demonstrates the huge power of thinking small about our cities. It shows how, with a little imagination and the re-

sources at hand, cities can unlock the full potential of their streets», states Janette Sadik-Khan, the New York City Transportation Commissioner under the Bloomberg administration, and main author of the pedestrianization of symbolic places such as Times Square in Manhattan.

Interim Design can also have a powerful effect when applied to transitional spaces such as vacant lots slated for redevelopment: tactical projects on such sites can regenerate the urban fabric, increase its market value, leverage local professional and cultural resources, and strengthen social human capital through bottom-up participation. Moreover, often these projects can become catalysts of conflict resolution and local community empowerment. The specific interest of these phenomena in relation to the technological culture for transforming the built environment concerns the peculiarity and the centrality of the process, key element of success in the practice of tactical urban regeneration. The design dimension, is in fact primarily organized around the involvement of citizens in the planning process through their participation – from ideation through construction – but also, more importantly, around the idea of a feedback loop to modify the planning process along the way. This has an inter-scalar view coordinating actions both towards general strategic objectives and monitoring achievements, also by providing advanced tools of operational manuals that, while facilitating the design and construction processes, on the other hand allows a technical governance of compliant solutions (Valente, 2014).

In this paper we review a successful project in

San Francisco, California where the San Francisco Planning Department has developed a comprehensive pilot project (Fig. 1) that offers a model of replicability at international level, including the Italian urban context.

Temporary Tactic – By describing the story of Playland at 43rd Avenue from its inception to today (Fig. 2), we illustrate the anatomy of a Tactical Urbanism project in San Francisco, and we aim to demonstrate its replicability in cities and countries around the world. Community leaders, residents, architects, and city bureaucrats will all find a useful blueprint on how to turn around a vacant lot in their neighborhood and transform it into a successful community place. Being one of the latest projects in community design and participatory construction by the San Francisco Planning Department City Design Group, this project seeks to reuse an underutilized school site, the Francis Scott Key Annex, property of the San Francisco Unified School District (Figs. 3, 4), as a community resource for recreation. The large paved play yard was used occasionally as a parking lot or for skateboarding. The Outer Sunset's community members called for a transformation of the site: with funding from the District Supervisor Katy Tang, they were able to temporarily test new ideas and create an inclusive new space pilot for families, youth and seniors.

One of the original aspects in this case study is the youth involvement from project start, in the neighborhood need assessment, idea generation, design, construction and space maintenance, as a



Fig. 6 - Community participation phase (2016).



Fig. 7 - Design development phase (2016).

PLAYLAND AT 43RD AVENUE

DESIGN VISION AND FEATURES

Design Vision: Playland at 43rd Avenue is a site for all ages, inspired by the idea of bringing PLAY into everyday life, in all its forms and shapes. A community center, a place to skip and hop, a whimsical park to experiment, to meet people and feel inspired. The multi-use, multi-generational character of the site has been the guiding principle of the design: the site offers many recreation options for community members of all ages.

Design features: At the intersection between a park, a garden and a plaza, Playland at 43rd Avenue showcases a state-of-the-art community garden, a 500-square feet gazebo area, picnic and seating areas, a playground made of recycled street infrastructure, an innovative parkour structure for climbing, exercise area for all ages, skate ramps for experts and beginners alike, revamped basketball /mini-soccer courts, a parking area part-time bicycle course for kids to learn riding, a senior area with table games, a small meditation garden and an artist's courtyard accommodating shipping containers for artist studios and community art classes. As homage to the historic Playland at the Beach, numerous art installations and murals decorate the site, making it a magical destination for the Outer Sunset neighborhood or a special stop on the way to the beach.

Playland at 43rd Avenue was designed in collaboration with Perkins + Will and the Pavement to Parks team. This project was installed entirely by local contractors and community volunteers.

<p>A Community Garden (designer: Markos Major, CAN) 8 raised beds and 6 straw bale beds with 22 community plots, children garden, pollinator garden, herb garden, mini-riparian area, various trees Ground: mulch with decomposed granite paths</p> <p>B Timber Valley 2.0 (designer: Coyotte Collective) Stacked wooden blocks to sit, climb, linger, discuss</p> <p>C Picnic Area 12 tables and 48 chairs, umbrellas, picnic tables</p> <p>D Central Gazebo (designer: Moksha Ongood) Hand-bent wooden structure with canvas roof-approximately 500 square feet area</p> <p>E Flexible Space (designer: Pavement to Parks team) 10-car parking for staff, bicycle track for young kids during off-hours and weekends: Multi-use space</p> <p>F Playground (designer: Pavement to Parks team) 4 repurposed PUC pipes and 3 repurposed boulders from Public Works yard, straw bale "castle", children's workshop with leftover wood, and "Peak Experience" a climbing structure generously donated by ATLAS Lab to the project</p> <p>G Parkour Exercise Area (designer: Acrosports) Parkour area with bars, trampolines and boxes to engage different skill levels</p>	<p>H Skate Area or "Skateland at Playland" (designer: Justin Marks) 4 hand-made wood-chibed elements with concrete finisher, recycled granite curbs and concrete slabs from Public Works Yard, bordered by 4 20-foot highway barriers</p> <p>I Ground Mural Installation: "Sunburst and Dots" (designer: Leah Tanserman) A large iconic ground mural to orient people around the expansive site a sunburst radiates from the center and dissolves into hundreds of dots dispersing towards the various corners of the site. Over 80 gallons of yellow, green and rose paint.</p> <p>J Basketball - Soccer Courts Refurbished basketball courts, repainted and hoops replaced, 6'x4' soccer goals for multi-use court.</p> <p>K Artist's Courtyard (designer: Pavement to Parks team, Markos Major at CAN) Repurposed shipping containers to be used for art workshops and classes. A meditation garden to engage imagination and inspiration.</p> <p>L Ping Pong Table (designer: The People's Table) An outdoor, artistically designed ping pong table promoting real connections between people of diverse communities through play and art.</p> <p>M Seating Area (designer: Pavement to Parks team) A shaded area with lots of seating, including refurbished benches, for relaxing, playing board games, reading, contemplating.</p> <p>N Perimeter Fence (designer: We Will be the City) 7 miles of paracord installation spelling "Playland at 43rd" on chain link fence and installations on Seating Area, and Artist's Courtyard</p>
--	---

For more information on the project or the Pavement to Parks program please visit pavementtoparks.org

Playland at 43rd Avenue
PERKINS + WILL
San Francisco Planning
Key Tang
SPUSD
Parks Alliance

Fig. 8 - Concept plan design (2016).



Fig. 9-11 - Participatory construction phase (2016).

useful process blueprint for design activists and city agencies. The key ideas of this case study also include community conflict and negotiation; flexibility and reuse of space and materials; open-ended creative play, short term use of vacant lots to spur creative change at neighborhood scale. The project was developed as a partnership between the Friends of Playland at 43rd Avenue – a local community organization formed by concerned residents – the San Francisco Parks Alliance, a community building NGO, the San Francisco School District and the City and County of San Francisco. The project total cost was \$ 120,000 for labor and materials with additional \$ 30,000 yearly maintenance costs; it was publicly-funded by the office of District 4 Supervisor Katy Tang and administered by staff at the San Francisco Planning Department.

Important to note that the site is slated for redevelopment in 2020 to provide much-needed teacher housing during San Francisco's acute housing crisis. Thanks to its broad community participation the project is currently enjoyed by hundreds of children, young people and families and is an excellent community resource during this interim phase. The future relocation of some of the current main park elements in the immediate neighborhood will be managed by the San Francisco Planning Department in collaboration with the local community.

Methodology and Phasing – The Playland at 43rd Avenue project is part of the Groundplay Program, a City and County of San Francisco interagency community design/build program that seeks to test the possibilities of underused areas of land in San Francisco by quickly and inexpensively converting them into new public spaces for communities citywide. Each Groundplay project is intended to be a public laboratory for the City to work with local communities to temporarily test new ideas (Fig. 5). Materials and design interventions are meant to be temporary, affordable, sustainable and easily reversible. This method allows to express local needs and creativity in a flexible

form and short-term results that are affordable and translate directly community members' ideas into physical change. Playland at 43rd Avenue was installed on a vacant lot at the heart of the Outer Sunset neighborhood in San Francisco, a low-density residential neighborhood a few blocks from Ocean Beach.

A Groundplay project generally starts from a need assessment: community groups or other active leaders report a local issue such as a high-risk intersection or a vacant lot attracting vandalism. The Groundplay team after having discussed the project idea evaluates its feasibility by looking at site's existing conditions such as location, pedestrian volumes and surrounding uses; external potential constraints such as bus routes, traffic volumes, and parking needs are also considered; finally, the community building and financial capacity of the sponsor is evaluated and discussed.

Community dialogue was organized around a series of community meetings that saw a high degree of participation of teenagers and young adults (Fig. 6, 7). From the initial visioning exercise, participants expressed interest in a variety of active and passive uses at the site – ideas were from a skatepark to a community garden, basketball courts and artist studios. During these design workshops, the team of City designers, at the beginning with Perkins+Will design office pro bono collaboration, took the various groups of participants from initial creative ideas to 3-D maquettes illustrating the actual site in the future by using recycled materials, colors etc. The overall design framework included a community garden with vegetable garden plots managed by community members; a central gathering area with movable tables and chairs for small and large group gatherings; an informal play area where children can conduct interpretive play with loose elements such as sticks, blocks, paint etc.; an artist studios area in retrofitted shipping containers; a basketball court area that can double up as informal soccer area; and a flexible area used

as parking and children bike training area (Fig. 8).

Outcomes – After a year of community design and negotiations, the construction team was assembled and included a gardener, a builder, several architects and local artists: they all contributed to build the public spaces at the site with input from community members. Residents were able to participate at specific 'community work days' where specific tasks were set up and supervised by the project leader. This structure allowed for residents to participate and feel stewardship over the project while at the same time quality of design and installation could be ensured by the project leader's supervision (Fig. 9-11). The construction phase lasted 3 months and the space opened in Spring 2016. The result is a lively community space built with durable materials featuring short-term, reversible installations. The work around the organic garden led by Marcos Major of Climate Action Now, designer/gardener, who also offered lectures about the importance of agriculture in urban settings. A central gazebo covering an area of 450 square feet was designed and installed by a highly-skilled carpenter from San Francisco specializing in tiny houses and public structures. Local artists were commissioned a chain-link fence treatment to welcome visitors (Fig. 12), the large-scale ground mural, a custom-made ping pong table, the climbable structure Peak Experience very well-used by young, the interactive wood structure Timber Valley 2.0 designed to be manipulated and modified by users, and a new skate area currently attracting citywide users, built and maintained collaboratively under the supervision of San Francisco-based artist and skateboarder Justin Marks (Fig. 13).

It is especially this idea of play as an open-ended, flexible activity that has drawn a high number of children to this project: instead of safety mats and pre-made, predictable play structures, these young park users visiting the park can find prompts to conduct their own interpretation: a



Fig. 12-14 - Left: Perimeter fence treatment (2016). Right: Users at the site (2016); Art labs (2016).

wooden stick pile that can be moved around and deconstructed, a bin full of wooden blocks and a can of paint, surfaces to decorate, and skate elements that can be modified and changed are not a prescription but an invitation to play and participate with one's ideas and style. This play style is borrowing its main philosophy from the historic adventure playgrounds that became popular in the 1960's and 1970's both in Europe and United States, and that, by introducing a factor of unpredictability and danger, can challenge, stimulate and support children's growth (Gill, 2007).

The park is also used by local families and visitors of all ages across San Francisco- a site manager, hired by the Groundplay team, oversees the numerous free programs from yoga classes, to senior exercise classes, gardening club, art lessons, skateboarding lessons for younger kids, and small festivals (Fig. 14-16). In addition to these formal calendar items, users bring their own ideas and additional elements to the park: every visit reveals a different configuration, reflecting the latest pattern of uses. The project has also established a collaboration with Sunset Youth Services (SYS), a local non-profit working with disadvantaged youth across the San Francisco Bay Area – staff teaches film editing and music production to youth. Some SYS kids who helped build the skatepark were then hired to open and close the park gates, monitor the ground and report any maintenance needs: this strong user-stewardship guaranteed a very successful use of the park and the absence of incidents during opening and after hours.

This case study highlights the importance of tactical urbanism to motivate and coalesce residents around ideas of regeneration and improvement of their daily environment. Often, long-term implementation schedules, complicated permitting processes and prohibitive capital infrastructure costs leave neighborhoods in neglected, sub-standard conditions attracting further neglect, vandalism and possibly violence. Tactical Urbanism interventions are injections of energy that can help

local users visualize change in the short span of a few months. By testing and adjusting by a trial-and-error process, active agents of change can bring tremendous innovation to otherwise forgotten areas or unaddressed issues in our cities. This approach requires city bureaucrats to assume an 'outside the box' approach to City governance: by deeply understanding the City's regulatory structure and constraints, these new 'guerrilla workers' can experiment with testing boundaries, tweaking codes, creatively interpreting criteria and – most importantly – with letting go of their inherent power by entering into an equal dialogue with community members, project supporters and opponents, local creatives, entrepreneurs, innovators and NGO organizations thus promoting a grassroots approach to city-making that can have beneficial, long-lasting effects on the life of a neighborhood.

Conclusions – The most important aspect of this experience is the local government's tactical approach to the management and implementation of community-based public spaces. In the United States, planning practice by those defined as 'guerrilla bureaucrats' (McClelland, 2014; Bela, 2015), a generation of technical planners and designers skilled to practice a participatory approach to planning and attuned to specific neighborhood issues, has allowed the spread of an Interim Design approach at a local level, supported and enriched methodologically by social media at a global level (Valente, 2017).

In Italy, in the last few years numerous local governments passed legislations and code amendments to facilitate the reuse of underutilized or vacant urban areas, allowing for a variety of uses: most of these initiatives, however, are not top-down and aimed at the creation of tactical participatory projects. In the meanwhile, young urban design practitioners have developed interesting projects at a national level. Among these, the Roman collective Orizzontale (www.orizzontale.org; Fig. 17, 18), the Studio Superfluo ([\[superfluo.com\]\(http://superfluo.com\)\), and the Associazione Temporiuso \(\[www.temporiuso.org\]\(http://www.temporiuso.org\)\). Upon an analysis of the Italian experience \(Bazzu and Talu, 2016\), it is clear how here design practitioners have a leading role in the ideation and implementation of tactical projects, while in the United States there is an emphasis on the role of the local government as co-collaborator in the creation of urban tactical experiences. Therefore a need expressed by the community has found stimulation, welcome and careful guidance in the local administration.](http://www.studio-</p>
</div>
<div data-bbox=)

After a decade of Interim Design, the typology of temporary urban uses has increased (University of Sheffield, 2015), and the perception of these uses has changed: the economic value and regeneration potential of such practice has been widely acknowledged. In San Francisco, practice of Tactical Urbanism continues in the local government, with a refinement of its methodology and its outcomes; Playland at 43rd Avenue started from an underutilized potential that has become a model of lively and useful regeneration at neighborhood level, creating positive social dynamics and offering spaces that have a sensorial component – such as community gardens – and promote physical activity. The space designers even if monitoring each phase of the project to ensure community participation, social inclusion and dialogue between government and local stakeholders, don't impose a design agenda on the community. This outcome is originated by the new approach that a younger cohort of planners has adopted as a *modus operandi*, an innovative, flexible experimental planning practice, open to the unexpected.

Playland at 43rd Avenue project, discussed above, is managing itself without the technical support of City staff and it continues to bring outstanding social benefits to the Outer Sunset neighborhood. Tactical projects while having a life of their own; in this case, the redevelopment of the district will be an advantage and indications also for future planned residences. The temporary action therefore gives enormous benefits that can



Fig. 15 - Installation at Art Labs (2016).

Fig. 16 - Community garden (2016).

Fig. 17 - ZAC Largo Milano, Cinisello Balsamo, Orizzontale (2014).

Fig. 18 - Atto Pubblico #2, Pigneto, Roma, Orizzontale (2012).

persist and inform the project in the long term; these tests, in allowing a more efficient use of public funds, verifying the appropriateness of ideas, are modalities with a significant political, demonstrative and experimental effect, to activate change together with users. If the use of temporary to test the long term is still not widespread in practice, the belief is that it is certainly an effective road, on which the experiments continue.

This experience coming from the United States, highlights the need to form a class of courageous 'Italian guerrilla bureaucrats' who are equipped to challenge the status quo and to integrate an element of risk in the design process, challenging conventional schemes and dangers of inappropriate use, settlement difficulties and historical landscapes. Italian Universities should train professionals who are specialized in technical-administrative and participatory practice to increase the production of joyful and recreational spaces through tactical planning practices on otherwise precluded places. This professional training, for its focus on participatory techniques and design processes, is particularly appropriate for the technological design culture. In the meanwhile, a new cohort of design professionals is already leading the way by learning from the critical observation of everyday life the new role that we have to play.

ACKNOWLEDGEMENTS

This paper is based on a shared collaboration between the Authors. The Introduction and the Conclusions are by Renata Valente; Tactical Urbanism, Methodology and Phases, and Outcomes are by Ilaria Salvadori, also manager of the Playland at 43rd Avenue project at the City Design Group of the San Francisco Planning Department. Thanks to San Francisco Planning Department for photographs 1 and 3-16, David Leong for photograph 2 and Collettivo Orizzontale for photographs 17 and 18.

REFERENCES

- Andres, L. (2013), "Differential Spaces, Power Hierarchy and Collaborative Planning: A Critique of the Role of Temporary Uses in Shaping and Making Places", in *Urban Studies*, vol. 50, n. 4, pp. 759-775.
- Bazzu, P. and Talu, V. (2016), *Tactical Urbanism Italy 5*, TaMaLaCà srl, Sassari.
- Bela, J. (2015), *Hacking Public Space. Formalizing Parklets and Beyond*. [Online] available at: <http://www.100resilientcities.org> [Accessed 30 September 2018].
- Bishop, P. and Williams, L. (2012), *The temporary city*, Routledge, London and New York.
- Chase, J., Crawford, M. and Kaliski, J. (eds) (1999), *Everyday Urbanism*, Monacelli Press, New York.
- de Certeau, M. (1984), *The Practice of Everyday Life*, University of California Press, Berkeley.
- Gill, T. (2007), *No Fear: How to grow up in a risk adverse society*, Calouste Gulbenkian Foundation, London.
- Koolhaas, R. and Mau, B. (1995), *S, M, L, XL*, The Monacelli Press, New York.
- Haydn, F. and Temel, R. (eds) (2006), *Temporary Urban Spaces: Concepts for the Use of the City Spaces*, Birkhauser, Basilea.
- Lydon, M., Garcia, M. and Duany, A. (2015), *Tactical Urbanism: Short-term Action for Long-term Change*, Island Press, London.
- McClelland, E. (2014), *The Guerilla Bureaucrat*. [Online] available at: <https://nextcity.org/features/view/the-guerilla-bureaucrat> [Accessed 30 September 2018].
- Oswalt, P., Overmayer, K. and Misselwitz, P. (eds) (2013), *Urban Catalyst: The Power of Temporary Use*, Dom Publishers, Berlin.
- University of Sheffield (2015), *Temporary Use Practice. SEEDS Workpackage 3*, South Yorkshire Forest Partnership / Sheffield City Council, Sheffield (UK).
- Urban Catalyst (2003), *Urban Catalysts: Strategies for temporary uses - potential for development of urban residual areas in European metropolises*, Studio Urban Catalyst, Berlin.
- Valente, R. (2017), "American Design Activism", in *Techne*, n. 14, pp. 147-157.
- Valente, R. (2015), "Processi partecipativi e attivismo progettuale negli Stati Uniti", in *Atti delle Giornate Internazionali di Studio. Abitare Insieme Dimensione con-*

divisa del progetto di futuro, Clean edizioni, Napoli, pp. 1409-1419.

Valente, R. (2014), "Urban Regeneration in San Francisco (CA, USA). Environmental design for public realm", in *Esempi di Architettura*, vol. 1, n. 1, pp. 70-77.

* ILARIA SALVADORI, Urban Designer and Lecturer at the College of Environmental Design, University of California at Berkeley USA, is Urban Design Staff at the City Design Group, San Francisco Planning Department. She coordinates urban design and regeneration projects (the Groundplay Program for Tactical Urbanism) and community-based public realm plans (Mission District Streetscape Plan, Cesar Chavez East Community Design Plan, Mission Public Life Plan). E-mail: ilaria.salvadori@sfgov.org

** RENATA VALENTE is Associate Professor in Architectural Technology at the Department of Engineering, University of Campania L. Vanvitelli, Italy. She has been a visiting scholar at the College of Environmental Design of the University of California, Berkeley USA, and leads the Unicampania Research Unit in PRIN 2015 Adaptive Design and Technological Innovations for the Regeneration of Urban Districts in Climate Change project. Tel. +39 335/800.66.30. E-mail: renata.valente@unicampania.it