



**Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria**  
Archivio Istituzionale dei prodotti della ricerca

Luci sulla città

This is the peer reviewed version of the following article:

*Original*

Luci sulla città / Nucifora, Sebastiano. - In: CHIESA OGGI. - ISSN 1125-1360. - (2025).

*Availability:*

This version is available at: <https://hdl.handle.net/20.500.12318/160386> since: 2025-09-08T16:34:11Z

*Published*

DOI: <http://doi.org/>

The final published version is available online at: <https://www.chiesaoggi.com/luci-sulla-citta/>

*Terms of use:*

The terms and conditions for the reuse of this version of the manuscript are specified in the publishing policy. For all terms of use and more information see the publisher's website

*Publisher copyright*

This item was downloaded from IRIS Università Mediterranea di Reggio Calabria (<https://iris.unirc.it/>) When citing, please refer to the published version.

(Article begins on next page)

24 June 2026

Sebastiano Nucifora

## Luci sulla Città

La narrazione dei luoghi urbani in una esperienza didattica comunitaria, analogica e immersiva



### 1. Appunti di metodo

Quando negli anni '60 del secolo scorso Gordon Cullen (1970) conia la dicitura *Paesaggio urbano*<sup>1</sup>, mette in atto una operazione scalare legata allo sguardo, suggerendo di cogliere la città non come una sommatoria di elementi statici (le piazze, le strade, i monumenti, gli alberi, il traffico...), ma come un'unica entità dinamica vissuta ad altezza d'uomo. Gli elementi di cui la città si compone, tuttavia, continuano a rimanere i protagonisti. Non è, infatti, il loro annullarsi e fondersi in una visione globale (la vista aerea, lo skyline che si coglie dal mare o da una pianura o, oggi, la mappa di Google) a favorire il concepimento di una dimensione concettualmente unitaria, ma la capacità dello sguardo del fruitore di percorrere dinamicamente lo spazio e di creare, tra i vari elementi, una rete di relazioni.

L' "arte del rapporto" è, infatti, ciò che Cullen definisce il solo "gioco" capace di tessere la tela dei frammenti e "dare sfogo al dramma" che è la città:

...il suo scopo è prendere tutti gli elementi che concorrono a creare l'ambiente: edifici, alberi, natura, acqua, traffico, annunci pubblicitari e così via e tesserli assieme in modo da realizzare il dramma. Perché una città è un evento drammatico nel suo ambiente.<sup>2</sup>

La "rappresentazione", intesa in termini teatrali, di questo dramma è, probabilmente, lo strumento più potente per la conoscenza del dramma stesso. Questo tipo di conoscenza, che ne sovrintende e ne giustifica ogni altra (storica, scientifica, statistica, metrica, materica...) è il fondamento di ogni progetto futuro. In tal senso si può dire che la città, intesa anche come opera d'arte e come *performance*, non è qualcosa che va studiata staticamente ma, piuttosto, vissuta dinamicamente. Ciò presuppone la capacità (oggi più che mai rivoluzionaria) di perdersi nel ventre dell'urbe, piccolo o grande che sia, lontano dai supporti digitali che costringono, nel segno di una "libertà obbligatoria", per dirla con le parole di Giorgio Gaber (1976)<sup>3</sup>, a prendere sempre la direzione "giusta" o a soffermarsi a guardare il monumento "giusto" mentre, spesso, la città reale ci scorre accanto senza che nemmeno ce ne rendiamo conto.

È da queste considerazioni e con questi presupposti che prende vita l'esperienza multidisciplinare immersiva di un workshop svolto nel 2016 nella città di Lenola, nel Lazio, dove sedici studenti del dipartimento dArTe

dell'Università Mediterranea di Reggio Calabria hanno cercato di ritrovare e disvelare *l'âme de la cité*, e di raccogliene identità e bellezza perdendosi in essa, alla maniera di Hugo Pratt (1997) nel Corto Maltese di *Favola di Venezia*<sup>4</sup>.

Questo workshop è solo uno dei quattro che si sono svolti durante i corsi di *Analisi e Narrazione dei Luoghi Urbani* tenutisi presso il dipartimento dArTe dell'Università Mediterranea di Reggio Calabria tra il 2013 e il 2016, nell'ambito del progetto didattico *RAP\_* (Rap\_presentare la Città), che avrebbero potuto denominarsi, altrettanto correttamente, *Educazione allo sguardo e rilievo urbano*. Le altre tre esperienze sono state svolte a Reggio Calabria, nel quartiere di Sbarre Centrali nel 2013, ad Alì superiore (Me) nel 2014, e nell'abitato di Stromboli nel 2015.

Se Georges Perec (1975) nell' *Esaurimento di un luogo parigino*<sup>5</sup>, si è avvalso della scrittura in forma descrittiva, in questa esperienza il disegno, strumento principe dell'architetto, si è congiunto alla fotografia, all'audiovisivo, alla musica e alla scrittura stessa, nel tentativo di riconnettere le parti, materiali e sensoriali, della città. La pratica de "l'arte del rapporto" suggerita da Cullen, ha avuto la funzione, ben raccontata da Margherita De Simone (1990), di *riVelare*, prima ancora che *riLevare* i luoghi in questione<sup>6</sup>. La messa in scena del dramma, plasticamente definita da vere e proprie *performance* (grafiche, audiovisive, fotografiche, musicali ecc..) ha interpretato il pensiero pasoliniano (1977) in cui si afferma come l'uomo si sia appropriato della realtà solo nel momento in cui essa è stata "rappresentata"<sup>7</sup>, e ha reso evidente il valore della riduzione o della discretizzazione del reale attraverso il potere della sintesi e della astrazione, in antitesi direi, alla espansione sensoriale della realtà (aumentata), oggi proposta dalle nuove tecnologie. Lo scopo ultimo, poiché di architettura si parla, è la "conoscenza", condizione *sine qua non* propedeutica al progetto.

L'azione del progettare è il solo momento capace di caratterizzare la disciplina dell'architettura. Il "Progetto" comunemente detto, inteso come insieme di elaborati utili a prefigurare l'opera costruita è, tuttavia, solo il momento conclusivo di un percorso che comincia ben più a monte, e che implica una azione metodica di "appropriazione" dei luoghi ove e per i quali il progetto stesso dovrà essere realizzato. Questa considerazione è per noi vera in generale, ma lo è ancor di più se tali luoghi si identificano all'interno di fatti urbani consolidati, dove il prodotto finale assume le vesti di quel "progetto storico" di cui in passato ha ben discusso Manfredo Tafuri. Noi non crediamo, nel caso di un progetto "per" la città e "nella" città, nel *coup de foudre* tra luogo e progettista quanto, piuttosto, alla costruzione di un rapporto lento e reciproco (né è l'architettura che genera luogo, né è il luogo che genera architettura), in un'opera attenta di conoscenza del primo, che porti il secondo ad appropriarsene ed effettuare le "buone scelte". Tale opera si esplica, disciplinarmente, attraverso il rilievo, qui inteso nell'accezione più ampia del suo significato e che, per quanto ci riguarda, deve ritenere in sé, sia la componente tecnica, (lo studio, l'archivio, l'analisi, la misura...), sia la componente che, in senso lato, possiamo definire letteraria. Se la prima esperienza porta con sé la "precisione" o l' "esattezza", la seconda si fa carico di ciò che, da queste, sembra restare fuori: il "desiderio" o, per dirla con Gaston Bachelard (1957), l' "immaginazione"<sup>8</sup>. Qualcosa di simile ad un sogno in stato di coscienza che Bachelard (1960) stesso ha definito *revêrie*<sup>9</sup>, attività onirica nel corso della quale gli occhi continuano a restare aperti, attraversando il reale con lo sguardo del sognatore.

Ecco allora che il luogo deve essere analizzato, studiato, misurato, ma anche abbracciato, respirato, acquisito e, infine, rappresentato, narrato, tanto nelle sue componenti materiche quanto in quelle culturali e comportamentali dei suoi frequentatori.

Il luogo, appreso e narrato, è un luogo pronto al progetto, poiché imparare a comprendere i motivi fondanti e le evoluzioni di forme, funzioni e comportamenti, di una data realtà urbana non è un esercizio "altro" rispetto alle tematiche compositive, ma già un passo decisivo nel progetto, in qualunque progetto futuro.

La narrazione di un luogo, il suo racconto, operazione successiva alla raccolta, in varie forme, dei dati che il luogo offre, co-fonda, come ha scritto Philippe Hamon (1996), il luogo stesso, modificandolo nelle percezioni<sup>10</sup>.

Sulla stessa lunghezza d'onda sono le considerazioni di Kevin Lynch (1960) in *Image of the city*<sup>11</sup>e, soprattutto di Michel De Certeau (1980) che, ne *L'invention du quotidien*, sostiene come gli individui "praticano" la città trasformando gli spazi istituzionali in luoghi vissuti, appropriandosi del quotidiano attraverso azioni creative e invisibili che sfuggono alle strutture di potere. La conoscenza del luogo non è quindi passiva, ma attiva e performativa, radicata nell'esperienza pratica. Nel capitolo intitolato *Marcher dans la ville*, nello specifico, l'autore esplora come l'atto di camminare permetta agli individui di appropriarsi dello spazio urbano, trasformandolo in un luogo vissuto e personale.

L'acte de marcher est au système urbain ce que l'acte de lire est au texte.<sup>12</sup>

## **2. Una nota sulla distanza dei corpi**

Capire una città, "toccando" la città, è il presupposto sul quale si sono basate le esperienze di *RAP\_*. Uscire fuori dai rilievi morbidi e fuggi, dagli schermi del virtuale, dalle esatte ricostruzioni, dalle mirabolanti nebulose di infiniti punti, dalla vista zenitale delle carte; sentire il "peso" dei propri passi sui selciati, attraversare con il "corpo" gli spazi delle strade e delle piazze, varcare i portoni degli androni dei palazzi, comprendere il dentro e il fuori, cercare riparo dalla pioggia sotto i balconi dei condomini o dal sole sotto un albero solitario o in un giardino. Sedersi, disegnare, aspettare, farsi domande, rallentare, "perdere tempo". Deviare dal percorso proposto da *Map* o dal *QRcode* di turno, scegliere il più lungo e non arrivare mai alla meta, scoprire d'improvviso un cortile non cercato, il colore di un intonaco vecchio sotto uno più nuovo. Stare in ascolto, sentire dove i rumori del traffico sono assordanti, dove vanno a scemare. Quando? In che modo? Perché? Cosa è fastidio e cosa è invece la musica o la voce di una città? Dialogare con la gente, non attraverso i questionari di rito, simulacri di una presunta progettazione partecipata, piuttosto provare a condividere le loro storie. Perdere tempo, ancora una volta. Il "tempo perso" è ciò che annulla la distanza tra la città e colui che vuole capirla e non solo studiarla.

Prima dell'avvento del digitale, il rilievo di una architettura presupponeva il contatto diretto tra il corpo del rilevatore e quello dell'architettura stessa. Si toccava la pietra, il mattone, il cemento. Si sentiva l'odore. Si sceglievano i "punti" sui quali effettuare le misurazioni "direttamente" sull'edificio. Non c'era altro tra edificio e rilevatore. Il prodotto finale, il "modello analogico", era frutto della discretizzazione dell'edificio stesso. L'arrivo della strumentazione digitale ha interposto sé stessa tra rilevatore e edificio. Il prodotto finale, il "modello digitale", è frutto della discretizzazione non dell'edificio, ma della sua immagine contenente gli infiniti punti battuti. Questo non vuol dire che il primo prodotto sia migliore o peggiore del secondo (indubbiamente il secondo è migliore in termini di precisione, di velocità e di possibilità e il primo, ovviamente, appare oggi superato), ma che si sia assistito ad una interposizione e ad un "allontanamento dei corpi" questo è indubbio. Una sorta di eclissi in cui la luna si interpone tra il sole e l'osservatore. Dovremmo pensarci.

Anche in questo senso, l'esperienza di *RAP\_* ha tentato di ricucire la distanza concettuale tra la realtà e la sua rappresentazione, non come operazione nostalgica e anacronistica, ma come momento di riflessione sulla consistenza reale dei corpi nello spazio, il nostro e quello della città.

## **3. *RAP\_* o l'esperienza del workshop**



L'esperienza del corso di *Analisi e Narrazione dei luoghi urbani* si è dunque proposta come una attività preparatoria al progetto di/per una città o parte di essa in cui, acquisendo suggestioni, desideri e bisogni, il rilevatore/progettista ha avviato il tentativo, per citare ancora Perec, di "esaurire" il luogo stesso. Si può allora dire che il corso è stato canonicamente centrato sui temi del *Rilievo*, inteso secondo un percorso interdisciplinare, e della *Rappresentazione*, intesa nella accezione pasoliniana di "messa in scena" della realtà attraverso una molteplicità di media.



Nel 2016 la città di Lenola (LT) è stata scelta come soggetto e palcoscenico. La sua storia e la sua scala morfologica la rendevano idonea. Il corso si è articolato in due fasi: la prima, preparatoria, dedicata a lezioni e seminari, in cui il luogo è stato studiato su base cartografica e testuale; la seconda, il workshop sul campo.

Nella fase preparatoria gli studenti hanno prodotto una molteplicità di elaborati: da un lato lavori tecnici, come analisi del tessuto urbano e rilievi cartografici; dall'altro ricostruzioni storiche, basate su fonti scritte, di edifici ormai scomparsi ma ancora presenti nella memoria collettiva. Accanto a ciò, sono stati sviluppati elaborati di carattere immaginativo: testi brevi ispirati alle Città invisibili di Calvino, descrizioni di una "Lenola invisibile" scorta tra carte e letture, e collage grafici capaci di dare forma a questa città immaginata.

Le discipline di riferimento dei seminari, tenuti in collaborazione con docenti esperti dei rispettivi ambiti<sup>13</sup>, sono state il *Disegno*, nelle sue varie forme e, in particolare, nell'uso dello *Sketch* quale espressione istantanea e sintetica della realtà percepita, della *Descrizione letteraria*, sulle orme del lavoro di Perec e non solo, della *Fotografia* e dell'*Audiovisivo*, atenzionando i lavori di Gabriele Basilico e del Wim Wenders di *Lisbon Story*, e della *Musica* (qui intesa come raccolta di rumori, suoni, canti, vibrazioni e silenzi, elementi troppo spesso trascurati nell'ambito del rilievo urbano), prendendo come riferimento le teorie del *soundscape* introdotte da Raymond Murray Schafer.

Questo insieme di attività ha preparato gli studenti a costruire un'immagine personale della città e a formulare intenzioni progettuali "in assenza della città stessa", in attesa dell'incontro diretto con il luogo durante il workshop che, nel suo sottotema, è stato titolato *Voci e Silenzi*, per mettere maggiormente l'accento sulla necessità di "stare in ascolto" dei luoghi per riuscire a comprenderli.

Il workshop, organizzato in partenariato con il comune di Lenola, i distretti scolastici e con alcuni comitati cittadini, ha avuto la durata di cinque giorni. Gli studenti, sotto la supervisione dei cinque tutor esperti nelle rispettive discipline<sup>11</sup>, si sono cimentati in cinque laboratori sul campo in cui si sono rilevati gli elementi utili a preparare la fase performativa del workshop stesso, nella quale la città è stata, alla conclusione dell'esperienza, "rappresentata" alla presenza dei cittadini in un *happening* collettivo. Alla fine di ogni giornata i cinque gruppi riuniti in una sede comune e conviviale hanno scambiato racconti ed esperienze vissute allo scopo di affinare i lavori in modalità condivisa e collettiva, e discutere sulle intenzioni progettuali



elaborate durante la fase iniziale e sulla loro congruità alla verifica del reale. Le relazioni tra i vari elementi della città e tra la città e il paesaggio sono state oggetto di discussione in incontri condivisi, organizzati e spontanei, con i cittadini, che si sono alternati allo svolgimento dei laboratori, in una serie di *brain storming* utili alla comprensione del senso di una "vera" progettazione partecipata. Tra questi, gli incontri con le



comunità scolastiche, hanno dato l'occasione di interagire con gli sguardi "altri", e molte volte "alternativi", dei bambini e dei ragazzi.

La giornata conclusiva è stata dedicata alla *Rap\_presentazione* propriamente detta. Una *performance* collettiva in cui è avvenuta l'esposizione dei prodotti dei vari laboratori alla presenza della comunità.

La "messa in scena" del dramma, per dirla ancora alla maniera di Cullen, concretizzata attraverso la proiezione di audiovisivi e immagini fotografiche, segni grafici e disegni architettonici, tutti prodotti dagli studenti nei giorni dei workshop, di veri e propri atti recitativi e riproduzioni sonore ha fatto emergere (*messo in rilievo*), in forma artistica, i caratteri essenziali della città, le potenzialità, le problematiche, le aspettative, i bisogni e i desideri. Non progetti definiti secondo i canoni della disciplina urbanistica propriamente detta, piuttosto (questo è lo scopo ultimo del rilievo urbano), un "incubatore" di idee al servizio del progetto urbano.



Questa stessa struttura del workshop era già stata sperimentata con successo nelle edizioni precedenti di Reggio Calabria, Ali e Stromboli.

Il riscontro positivo degli studenti conferma la validità del metodo. Rimane il rammarico che, per motivi organizzativi, l'esperienza RAP\_ non abbia avuto seguito dopo il 2016.



#### NOTE

1. G. Cullen, *Townscape* (1961), ed. it. *Il Paesaggio Urbano. Morfologia e Progettazione*, Calderini, Bologna 1970.
2. Ivi, p. 4.
3. G. Gaber, *Si può*, in *Libertà obbligatoria*, Edizioni Carosello, Milano 1976.
4. H. Pratt, *Favola di Venezia*, Edizioni Lizard, Roma 1977.
5. G. Perce, *Tentative d'épuisement d'un lieu parisien*, Union générale d'éditions, Paris 1975.
6. M. De Simone, *Disegno Rilievo Progetto. Il disegno delle idee, il progetto delle cose*, La Nuova Italia Scientifica, Napoli 1990.
7. P.P. Pasolini, *Affabulazione. Piliade*, Garzanti, Milano 1977, p. 53.
8. G. Bachelard, *La Poétique de l'espace*, P.U.F., Paris 1957, p. 16.
9. G. Bachelard, *La Poétique de la rêverie*, P.U.F., Paris 1960.
10. P. Hamon, *La finestra*, in *Testo letterario e immaginario architettonico*, Jaca Book, Milano 1996, p. 25.
11. K. Lynch, *The Image of the City*, MIT Press, Cambridge (MA) 1960.
12. M. de Certeau, *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Gallimard, Paris 1980 (ed. it. *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma 2001).
13. Tutor: Letteratura, Salvatore Marano; Audiovisivo, Gabriele Morabito; Disegno, Claudio Patanè; Musica, Tiziano Rosato; Fotografia, Chiara Scali e Teodora Malavenda.



### Didascalie immagini

1. Locandina dell'evento (Workshop di Lenola)
2. Condivisione dei taccuini. Laboratorio di Disegno (Workshop di Ali, Messina)
3. Disegnare la città con i bambini. Laboratorio di Disegno (Workshop di Lenola)
4. La città fuori. Laboratorio di fotografia (Workshop di Ali, Messina)
5. Dentro le case. Laboratorio di Fotografia (Workshop di Lenola)
6. La scrittura in movimento. Laboratorio di Scrittura (Workshop di Lenola)
7. Note sulla città. Prove. Laboratorio di Musica (Workshop di Ali, Messina)
8. Taccuini dalle Eolie. Laboratorio di Disegno. (Workshop di Stromboli)