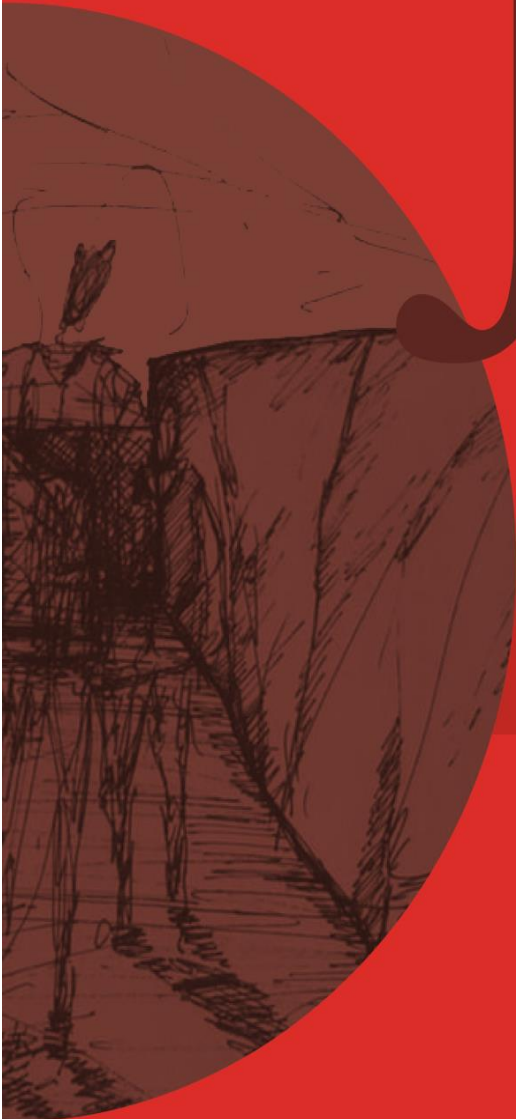


Rivista Semestrale | ISSN 2281-8960

ETNOGRAFIA DELL'INTERAZIONE QUOTIDIANA | PROSPETTIVE CLINICHE E SOCIALI | DESIGN

NARRARE I GRUPPI



**DESIGN:  
BENESSERE NELLA CITTÀ**  
a cura di Francesco Armato

Issue 1 [15] 2020



# Narrare i gruppi

*Etnografia dell'interazione quotidiana  
Prospettive cliniche e sociali, design*

## Design: benessere nella città

Vol. 15, n° 1, luglio 2020,  
pagine: 01-139



"Sui passi di Burri" - Cretto di Gibellina (TP) - di Francesco Armato



## Note

### 8. Il portico e la miseria dell'urbanità

Jaen-pierre Charbonneau

pagine 117-124

### 9. Relazioni sociali e convivenze in ambito urbano. *Una lettura psico-antropologica di alcune parole chiave*

Giuseppe Licari

pagine 125-139

# Editoriale

Francesco Armato

	<p><b>Narrare i gruppi</b> <i>Etnografia dell'interazione quotidiana, prospettive cliniche e sociali, design</i> - vol. 15, n° 1, luglio 2020</p> <p><b>ISSN: 2281-8960</b></p>
---	---

Rivista semestrale pubblicata on-line dal 2006 - website: [www.narrareigruppi.it](http://www.narrareigruppi.it)

Titolo completo dell'articolo	
<b>Editoriale</b>	
Autore	Ente di appartenenza
<b>Francesco Armato</b>	<i>Università degli Studi di Firenze</i>
Pagine 07-12	Publicato on-line il 29 luglio 2020
Cita così l'articolo	
<b>Armato, F.</b> (2020). Editoriale. In <i>Narrare i Gruppi</i> , vol. 15, n° 1, luglio 2020, pp. 07-12 - website: <a href="http://www.narrareigruppi.it">www.narrareigruppi.it</a>	

**IMPORTANTE PER IL MESSAGGIO CHE CONTIENE.**

Questo articolo può essere utilizzato solo per la ricerca, l'insegnamento e lo studio privato. Qualsiasi riproduzione sostanziale o sistematica, o la distribuzione a pagamento, in qualsiasi forma, è espressamente vietata. L'editore non è responsabile per qualsiasi perdita, pretese, procedure, richiesta di costi o danni derivante da qualsiasi causa, direttamente o indirettamente in relazione all'uso di questo materiale.

## editoriale

Il numero che presentiamo è la sintesi di un lavoro che nasce da un confronto su tematiche che appartengono alla città come fisicità che accoglie la gente e le pratiche sociali che quotidianamente vengono svolte.

Una costruzione sociale dei territori, intesi non solo come contenitori che ospitano strutture e macrostrutture per facilitare la governabilità di una città, ma come luoghi che ospitano un *Milieu* urbano fatto di relazioni che le persone costruiscono e disfano in continuazione; e forse non è lontana l'immagine metaforica di una Penelope che tesse e disfa di continuo la sua tela in attesa di Ulisse, sostiene Licari<sup>1</sup> (2020). È molto probabile che le relazioni che produciamo negli spazi urbani e nei luoghi di transito abbiano questo motore che li spinge: la mancanza e l'attesa. E che siano questi due aspetti che ci spingono ad uscire di casa e a cercare qualcuno con cui dividerle nella speranza di colmare la mancanza e dare fine all'attesa.

D'altronde una città pulita, curata e funzionale diviene una città ospitale, un luogo che si predispone nella sua essenza per incontrare uno sconosciuto, l'altro, l'alterità. Una città dove la gente si sente in armonia con gli altri e con le fisicità che sono disposte intorno a loro. Una città che non esclude l'altro, che non crea disuguaglianze, disgregamento del *Welfare State*: "danni collaterali" così come lo definisce Zygmunt Bauman.

Una città, che se potesse rispondere alle nostre domande ci direbbe, molto probabilmente, che le manca qualcuno o che aspetta qualcuno, proprio come Penelope. Una città che nella sua cura degli spazi privati, soprattutto pubblici, comunica la sua predisposizione ad accogliere l'altro, non sempre conosciuto, oppure conosciuto, ma non ri-conosciuto come suggerisce la trama della metafora sopra citata.

In questo lavoro ci occuperemo delle relazioni e dei contatti occasionali che nascono e si rinforzano proprio negli spazi pubblici, di come la progettazione di alcuni luoghi possa facilitare e rinforzare le relazioni di vicinato, ma anche di persone che s'incontrano in luoghi di transito appositamente progettati all'interno della città.

---

<sup>1</sup> Vedi nota di Giuseppe Licari, in questo monografico.

Il contributo di Giuseppe Lotti mette in evidenza un nuovo ruolo del *designer*: creare sistemi di relazioni, partecipare per strutturare ambienti sociomateriali più consoni all'ascolto, collaborare in modo attivo alle discussioni con delle idee, ma saper ascoltare i diretti interessati e tutti gli *Stakeholder* coinvolti. Per una situazione di offerta di innovazione multipla – ‘*Design when everybody designs*’ (Manzini, 2015). Un approccio organico e pluridisciplinare, tra prodotto e servizio, tra *Hardware* e *Software*, un modo per rendere permeabile e fluida la linea di mezzo che spesso li separa. Il progetto *Smart Garden/Smag* inserito nel programma di ricerca del Laboratorio *Design* per la Sostenibilità (Dida - Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Firenze), diretto da Giuseppe Lotti, ha prodotto sistemi intelligenti per la città, sistemi multi-sensore/attuatore, ottenendo ottimi risultati; oggetti che oltre a qualificare e migliorare l'ambiente aumentano la qualità e il benessere delle persone in città. Lo spazio a cielo aperto è per antonomasia il luogo delle relazioni sociali dove le diverse etnie, le diverse culture si incontrano e dialogano tra di loro per ‘gustare’ momenti di vita quotidiana senza che una cultura prevarichi l'altra. Luoghi dove nascono narrazioni di storie e di miti che vanno a popolare quegli spazi tra gli edifici e che partecipano a dare significato all'esistenza della gente. La trasformazione degli spazi urbani, le nuove tecnologie, lo *Storytelling*, di cui parla Stefano Follesa, somministrano una nuova visione di parametri per la curiosità del viaggiatore e per la costruzione identitaria dell'abitante; un nuovo modo di vivere lo spazio urbano fatto di connessioni tra gli elementi che compongono luoghi, persone, oggetti e tempo. Interazioni e relazioni che nascono con l'incontro e la frequentazione e, allo stesso tempo, si sfaldano e si disfano se non vengono rinnovati di continuo. Entrando più nello specifico delle tematiche possiamo dire che gli spazi *Outdoor* sono anche temi di studio e di ricerca attiva nel Laboratorio di *Design* degli Spazi di Relazione (Dida - Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Firenze), coordinato dal professore Vincenzo Legnante; come le persone si incontrano e vivono rapporti di grande vicinanza e come strutturano il proprio territorio, anche se spesso non si conoscono e possono rimanere estranei. L'occasionalità e l'estraneità nell'incontro può dare origine ad un senso di sfiducia verso l'altro ed è per questo motivo che i luoghi devono favorire la convivenza, la solidarietà e pacificare le differenze. Giuseppe Giusto presenta uno scenario tecno-politico globale, un'idea che si materializza nell'architettura e nello spazio libero, aperto che rende unico il volume: l'opera e il vuoto che l'avvolge, apprezzandone la forma, la funzione e le relazioni reali e virtuali, che attraverso le forme e gli strumenti (*hardware* e

*software*) compongono lo spazio dei prodotti, equilibri dinamici del mondo vivente.

Gli ingredienti che si compongono tra di loro possono essere diversi, immagini e spazi che interagiscono e si mescolano fra di essi per rendere la quotidianità più stimolante e attiva. E in questa direzione il *Design Outdoor* è fondamentale per far sì che le nostre città possano continuare a costruire la propria stratificazione culturale mantenendo la propria memoria storica.

Lucetta Petrini esamina gli spazi pubblici come luoghi privilegiati e di divertimento, di vita sociale e collettiva. Il prodotto e lo spazio diventano elementi di unione e di incontro, fulcro della relazione tra spazio e abitanti, gli estranei si incontrano e la città diventa la casa di tutti, gli oggetti collocati lungo le strade o negli 'angoli' degli slarghi o delle piazze arricchiscono l'immagine della città, la rendono migliore, bella, ordinata e funzionale.

Molte ricerche sviluppano tematiche sul prodotto, individuando le esigenze, le necessità e le aspettative di chi ne farà uso, le persone. L'individuo al centro del progetto, *Human Centred Design*, studi che vengono affrontati all'interno del Laboratorio di Ergonomia & Design (Dida - Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Firenze), diretto da Francesca Tosi.

Le quinte che definiscono i contorni della città possono divenire protagonisti e far parte del racconto urbano, elemento importante per il passante o per chi vive quel luogo; ed è così che un individuo può assumere il ruolo di attore-spettatore all'interno della scena urbana.

Andy Warhol 'esalta' la *Street Art* perché diventi un modo per uscire fuori dai musei, dalle gallerie, portare l'arte a tutti e in strada anche a colui che è distratto e indifferente e poco sensibile all'arte stessa, un modo colto per educare il grande pubblico.

Il messaggio di questo numero è che la sola idea di progettare, disegnare le 'facciate' che si delineano sugli spazi abbandonati e sulle strade, sprigiona nella comunità una energia che porta la gente a creare gruppi operativi, a conoscersi, e spesso a dare consigli su come proseguire l'opera stessa, partecipazione attiva per sentirsi più vicini al luogo e alla gente del posto.

Gli spazi dimenticati, tangenti e di confine di Jean-Pierre Charbonneau, sono la strada come dimora per i senza tetto, la città che accoglie tutti, ma non tutti.

Il messaggio dei vari contributi proposti è che la progettazione e la narrazione delle relazioni urbane può essere considerata la *Start-Up* di un grande momento di condivisione in luoghi e spazi dove prima venivano solamente utilizzati per spostarsi da una parte all'altra della città, luoghi di transito.

Il suono come il cibo partecipano in modo attivo alla vita sociale urbana dando colore e vivacità, sono il motore della gioia e della condivisione; Marco Mancini

afferma che il suono come il rumore si espandono e si diffondono per le vie e le piazze delle città, le persone si sentono più partecipi ai luoghi, si sentono a casa propria (La Pietra, 1978).

Il cibo per Peian Yao e per Anqi Chen, rappresenta l'identità dei luoghi e sviluppa il senso di appartenenza, accogliere un modello alimentare condiviso per rafforzare i processi di identificazione in un gruppo. Il cibo come inclusione sociale, dall'agricoltura sociale urbana allo *Street Food*, per contaminarsi attraverso i sapori e gli odori.

Il suono, il gusto e l'olfatto stimolano e amplificano la percezione visiva e danno un senso, un orientamento che contribuisce a determinare scelte e stile di vita.

Stimoli sensoriali, connessione tra passato e futuro, saperi locali derivati dalle diverse culture, più sono ricche di sfumature e maggiore è la possibilità di animare le personalità e gli equilibri dei popoli che abitano ed animano il contenitore fisico della città.

Un'osservazione psico-antropologica di Giuseppe Licari conferma il dialogo interdisciplinare fra il *design* e la città per facilitare l'esperienza quotidiana della gente nello spazio e con gli oggetti fisici.

I luoghi non animati e non vissuti, secondo alcuni antropologi si definiscono spazi abbandonati, luoghi spenti, stanze buie dove non è possibile orientarsi, si perdono i riferimenti e non si leggono più i contorni e con essi i suoni e gli odori divenendo 'luoghi afoni'. Spesso questi luoghi vengono presi 'd'assalto' dagli artisti e dai *designers* che se ne prendono cura gettando un seme di vitalità in alcuni punti nevralgici, rivitalizzandoli e rendendoli 'vivaci', per dare dignità, identità, arte e cultura a quei luoghi dove prima non c'era nulla, in alcuni casi il vuoto assoluto, processi che durante e dopo l'intervento spingono le persone a partecipare e ad usarli. Gli spazi *Re-Activated* accolgono la gente e diventano luoghi frequentati, allo stesso tempo la gente garantisce anche un certo controllo sociale, "*Pocchio sulla strada degli abitanti*" (Jacobs, 1961).

Sul piano della sicurezza sociale la presenza degli abitanti in un luogo, per Jane Jacobs, assicura una sorveglianza spontanea e costante su quel determinato spazio pubblico, e non ultimo recupera il diritto di passeggiare circondati da un ambiente creativo e sicuro, provare un senso di benessere diffuso; l'iniziativa *Jane's Walk* è un esempio reale che ha contaminato tantissime città nel mondo: camminare in città con percorsi e distanze a misura d'uomo creando anche e maggiormente una sorta di alfabetizzazione urbana.

Concludo questo mio editoriale riflettendo che nel nuovo millennio molto si è già scritto e molti sono stati i progetti e gli interventi per rivitalizzare gli spazi

all'interno delle città e noi con questo lavoro vogliamo dare con queste riflessioni prodotte in questo numero un altro piccolo contributo alla costruzione di un'altra tessera nel mosaico della rigenerazione dello spazio urbano per cercare di stimolare e migliorare quello che È.

# Design per città intelligenti del mediterraneo

Giuseppe Lotti

	<p><b>Narrare i gruppi</b> <i>Etnografia dell'interazione quotidiana, prospettive cliniche e sociali, design</i> - vol. 15, n° 1, luglio 2020</p> <p>ISSN: 2281-8960</p>
---	--

Rivista semestrale pubblicata on-line dal 2006 - website: [www.narrareigruppi.it](http://www.narrareigruppi.it)

Titolo completo dell'articolo	
<b>Design per città intelligenti del mediterraneo</b>	
Autore	Ente di appartenenza
<b>Giuseppe Lotti</b>	<i>Università degli Studi di Firenze</i>
Pagine 13-28	Publicato on-line il 29 luglio 2020
Cita così l'articolo	
<b>Lotti, G.</b> (2020). Design per città intelligenti del Mediterraneo. In <i>Narrare i Gruppi</i> , vol. 15, n° 1, luglio 2020, pp. 13-28 - website: <a href="http://www.narrareigruppi.it">www.narrareigruppi.it</a>	

**IMPORTANTE PER IL MESSAGGIO CHE CONTIENE.**

Questo articolo può essere utilizzato solo per la ricerca, l'insegnamento e lo studio privato. Qualsiasi riproduzione sostanziale o sistematica, o la distribuzione a pagamento, in qualsiasi forma, è espressamente vietata. L'editore non è responsabile per qualsiasi perdita, pretese, procedure, richiesta di costi o danni derivante da qualsiasi causa, direttamente o indirettamente in relazione all'uso di questo materiale.

## focus

### ***Design per città intelligenti del mediterraneo***

Giuseppe Lotti

#### *Riassunto*

L'obiettivo specifico del testo è quello di definire il contributo della disciplina del *design* - nella sua accezione più ampia di: *product, communication and service design* – allo scenario delle *smart cities*. Il tutto con una particolare attenzione al contesto di riferimento - Mediterraneo, per tradizione, *mare di mezzo*, tra popoli, culture, modelli di sviluppo. Il contributo appare articolato e rientra all'interno delle principali sfide del *design*. Nella consapevolezza dell'importanza di un collegamento con le altre discipline del progetto che, con logica tran-scalare - pianificazione territoriale ed urbanistica, architettura del paesaggio, architettura - possono contribuire alla complessità delle sfide.

*Parole chiave:* città intelligenti, interdisciplinarietà, innovazione aperta, identità, Mediterraneo

#### *Design for mediterranean smart cities*

#### *Abstract*

The specific objective of my text is to define the contribution of the design discipline - in its broadest sense of the product, of communication and service design - to the scenario of intelligent cities. All with particular attention to the reference context: the Mediterranean, traditionally, the middle sea, between peoples, culture, models of development. The contribution appears articulated and falls within the main design challenges. In the context of the importance of a connection with the other disciplines of the project, with the multi-level logic - territorial and urban planning, landscape architecture, architecture - use the complexity of the challenges.

*Keywords:* smart city, interdisciplinary, open innovation, identity, Mediterranean

## 1. Design 4.0

Dal *design* può innanzitutto venire un importante contributo relativo alla definizione dei prodotti intelligenti che sono alla base del modello di *smart city*. Si tratta dello scenario definito a livello internazionale come *Impresa 4.0*, comunque, ancora da definire appieno: *“Spesso la ricerca su Design e Industria 4.0 si limita ad elencarne le possibilità in termine di nuove disponibilità tecnologiche senza davvero porsi il problema se e come il Design stesso dovrà cambiare per adeguarsi, in termini evolutivi, a questo prossimo futuro che (...) implica questioni produttive quanto economiche e sociali”* (Celaschi, Di Lucchio, Imbesi, 2017: 9).

*“Il design è la disciplina più pronta, tra quelle progettuali, ad accogliere questa sfida, per la sua propensione a costruire ponti tra ciò che è e ciò che è possibile, di saltare passaggi, di addurre un quid, anche di natura preziosamente erronea, a qualsiasi inappuntabile metodo quantitativo di prefigurazione”* (Mincoelli, 2017: 91). Ed ancora: *“... c'è uno spazio progettuale completamente nuovo in cui i metodi del design possono essere proficuamente applicati, ed è quello della partecipazione e coordinazione dei team multidisciplinari di progetto che lavorano alla definizione di sistema e di prodotto operando sinergicamente sul piano fisico e informatico, sulle forme della materia e dei dati o, per dirla con Negroponte, con gli atomi e con i bit”* (Mincoelli, 2017: 92-93), nella consapevolezza - non poi così diffusa - che *“... il grande problema progettuale rimane la ricerca di un orizzonte di senso per la rivoluzione in atto”* (Zannoni, 2018: 68-69) e che la disciplina, che per tradizione opera nell'attribuzione di significato agli artefatti materiali ed immateriali, può dare un importante contributo.

Perché ciò avvenga, da una parte, il *designer* deve continuare a fare quello che ha sempre fatto: svolgere la funzione di mediatore e catalizzatore tra conoscenze, attivare contributi interdisciplinari; dare senso all'innovazione - *design driven innovation*, per renderla spendibile a livello di mercato; lavorare sullo *storytelling*, per raccontare le storie che stanno dietro gli oggetti; farsi promotore della qualità di vita. Per un cambiamento radicale dell' *“apparato tecnologico - che passa [...] dall'essere strumento all'essere soggetto interattivo e invasivo”* (Di Lucchio, 2014: 95).

Dall'altra deve cambiare un pò i suoi metodi e strumenti. *“Volendo riassumere, i designer del prossimo futuro dovranno affrontare temi progettuali che richiedono un approccio organico, pluridisciplinare, elastico. I confini tra prodotto e servizio, tra hardware e software, tra analogico e digitale si assottigliano e le categorizzazioni classiche del design vengono messe in crisi”* (Mincoelli, 2017: 92).

In dettaglio si tratta di:

- contribuire a rendere umana la tecnologia – *“Il design ha da sempre rivendicato il ruolo di umanizzatore della tecnologia, di garante della compatibilità del nuovo con l'umano,*

di antropizzatore del selvaggio come del sintetico, in ragione di una supposta superiorità e priorità degli interessi dell'uomo su quelli dell'artificiale, le cui necessità non sono, fino ad oggi, mai state nemmeno messe in esame” (Mincoletti, 2017: 90). Ciò anche arginando pericolose derive, già intuite 20 anni fa da Umberto Galimberti: “[...] Noi continuiamo a pensare la tecnica come uno strumento a nostra disposizione, mentre la tecnica è diventata l'ambiente che ci circonda e ci costituisce [...] ci muoviamo ancora con i tratti tipici dell'uomo pre-tecnologico che agiva in vista di scopi iscritti in un orizzonte di senso [...] la domanda non è più 'che cosa possiamo fare noi con la tecnica', ma 'cosa la tecnica può fare di noi’” (Galimberti, 1999: IV di copertina). Di qui la necessità di dare senso alla produzione, con una specifica attenzione ai bisogni e desideri della società, muovendo anche dal “valore simbolico, iconico, che rimanda direttamente alla produzione d'immaginario” (ibidem), propria del nostro design;

- dare forma e dignità estetica ai prodotti – “*‘il Design Italiano’ ... ha trovato nel Territorio Estetico lo spazio per esprimere la sua identità, quella della costruzione di un ‘immaginario’ (‘estetico’, appunto) che ha saputo diventare, poi, collettivo nel senso di riconosciuti dalla collettività: un immaginario al tempo stesso quotidiano - perché applicato agli oggetti di tutti i giorni, soprattutto quelli domestici che circondano la nostra vita più intima - morfologico - perché si esprime con segni e forme costruendo un linguaggio proprio, spesso originale anche nei suoi richiami archetipici - materico - perché usa i materiali, sperimentando con questi, passando, senza soluzione di continuità, dai più nobili ai più artificiali e seriali?*” (Di Lucchio, 2014: 27). Ed questi due aspetti sono meno lontani di quanto possa apparire: “*Siamo già piuttosto bravi nel catalogare gli Smart objects (oggetti dalle prestazioni capaci di interagire, di produrre azioni a comando, di ricordare, di scaldare, raffreddare, emozionare la vista, di sollecitare il gusto, la vista e l'udito), lo siamo invece meno nell'analizzare la dimensione estetica ed etica di questi oggetti Smart*” (Paris, 2014: 6-7);

- tenere insieme prodotti e servizi, materia fisica e digitale – “*Assistiamo pertanto a un'inversione di percorso; se fino a poco tempo fa il design partiva dall'elaborazione di forme materiche per poi caricarle di informazioni, oggi produce informazioni e dati che 'talvolta' si condensano in materia*” (Scalera, 2015: 65) Per un percorso iniziato da tempo: “*I beni hanno progressivamente arricchito la loro capacità di produrre significati, sviluppando le componenti comunicative e immateriali a scapito di quelle puramente materiali*” (Codeluppi, 2012: 689, in Zannoni, 2018: 19). “[...] lo sviluppo di un nuovo modo di progettare e intendere l'artefatto contemporaneo: non più solo fisico, né solo immateriale o digitale, ma un'ibridazione di queste due componenti del contemporaneo” (Zannoni, 2018: 66).

- rendere l'innovazione immediatamente spendibile – “*Il design, come regia del processo, produce innovazione includendo all'interno dei percorsi teorici e scientifici ibridazioni di tecnologie disponibili, attivando un sistema in cui creatività, tecnologia e più discipline si combinano in una soluzione che è immediatamente disponibile*” (Scalera, 2015: 57);

- lavorare per cercare spazi all'intervento diretto dell'uomo nella realizzazione di prodotti dall'*user centered design* all'*human center design*; dal *design* partecipato all'*open design*, con il *designer* esperto (Manzini, 2015), come facilitatore in grado di coinvolgere nel progetto anche chi non è stato direttamente formato per farlo. E, in tal senso, farsi promotore e divenire guida di processi di *open innovation - open design*: *“È quest'ultima declinazione dell'open-source a investire sensibilmente il design arrivando oggi a parlare di Open-Design dove ciò che sparisce è la 'proprietà' da parte del singolo processo di sviluppo di un nuovo prodotto a fronte dell'acquisizione di un'infinita potenzialità della sua conoscenza”* (Di Lucchio, 2014: 69);
- contribuire ad allargare i *network* di conoscenza, inserendo l'offerta minuta di innovazione - il *design* quando tutti disegnano (anche se è vero solo in parte). Si pensi ad esempio ai *Fablabs*, *“spazi di sperimentazione e produzione in cui convergono competenze scientifiche, ingegneristiche ma anche creative e, in qualche misura, artistiche e dove si mescolano tecnologie fisiche e digitali per esplorare idee, apprendere abilità e realizzare progetti. Nonostante la loro diffusione, la dinamica dei Fablabs non è scontata e basandosi principalmente sui processi di co-design e sui modelli di open-access stanno avendo un notevole impatto sociale come centri per la creazione e il coinvolgimento di un'ampia comunità di utenti / operatori con background, età ed esperienze diversi”* (Di Lucchio, 2014: 89). Ed ancora: emergono due concetti: *“quello di 'open' e quello di 'smart': il primo nella volontà di coinvolgere il maggior numero di soggetti (sociali, economici, istituzionali) lasciando aperte (appunto) le opportunità di miglioramento e implementazione attraverso lo scambio di conoscenza, ma anche di risorse; il secondo nella consapevolezza che è attraverso le tecnologie informatiche che si rende fattibile, gestibile e, soprattutto, continuo lo scambio aperto”* (Di Lucchio, 2014: 59);
- intuendo e rafforzando i segnali deboli che provengono dalla società e possono portare ad un miglioramento del modello di sviluppo. *“[...] il design cerca in maniera predittiva, nel presente, i segnali di un futuro possibile e prossimo. Ma questi segnali non sono mai evidenti, potenti e ben definiti; si tratta di comportamenti, attitudini, prodotti e servizi dell'oggi che annunciano il futuro in forma 'debole'. E il concetto di debole, qui non ha un'accezione riduttiva, ma evoca la nozione di prime avvisaglie di fenomeni che potrebbero diventare importanti in futuro. E dunque al Design spetta il compito di lavorare proprio con questi 'segnali deboli' che vanno riconosciuti, focalizzati ed espansi”* (Di Lucchio, 2014: 7). Si guardi a tematiche quali la condivisione di beni e servizi, la partecipazione attiva, l'affermazione di una società realmente inclusiva e aperta al mondo;
- innescare sinergie produttive in ottica economia circolare. Ricordando che *“[...] la transizione verso la Circular Economy vede il passaggio da modelli orientati ai prodotti a modelli più orientati al processo e ai servizi, dove il prodotto non sparisce in quanto tale, ma si conforma alle esigenze dell'utente finale con una maggiore attenzione anche alle*

*esigenze e ai comportamenti sociali*” (Di Lucchio, 2014: 138);

- rafforzare la capacità propria dell’industria italiana di fare prodotti fortemente personalizzati. Un ulteriore vantaggio “[...] è la *customizzazione*, a favore di una *produzione flessibile customer-oriented*. Un vantaggio percepito in particolare nelle produzioni di grande serie, superando il gap tra produzione e consumo” (Celaschi, Di Lucchio, Imbesi, 2017: 7). “La caratteristica di offrire produzioni e beni di consumo ‘*customizzati*’ è da sempre riconosciuta come un valore aggiunto al sistema manifatturiero italiano. Gli standard 4.0 dell’industria contemporanea offrono al sistema produttivo, ai prodotti e ai servizi nuove opportunità per l’affermazione del *made in Italy*, coerenti con l’avanzamento tecnologico” (Ranzo, Di Roma, Sbordone, 2017: 142);

- costruire *storytelling* efficaci; ad esempio attraverso l’impiego di soluzioni *mixed reality - virtual and augmented reality* – “Nuovi sviluppi s’intravedono anche nell’ambito *Smart Traceability* il quale, nato con l’obiettivo di certificare le filiere produttive e controllarne le misure di qualità, si arricchisce di contenuti semantici che amplificano la storia dei prodotti. Oggetti che oltre al luogo e alle modalità di produzione, riportano nel loro bagaglio di informazioni anche il nome di chi li ha realizzati con la descrizione delle conoscenze necessarie per produrli; in questo modo il prodotto si fa veicolo di esperienze, tradizioni, storie d’uso e linguaggi comunicativi diventando uno strumento di conoscenza e un artefatto culturale” (Scalera, 2015: 70). Si pensi, ad esempio, alle potenzialità di una *blockchain* ‘evoluta’;

- promuovere comportamenti eco-efficienti attraverso soluzioni tecnologiche in grado di garantire durabilità, facile manutenzione, conservazione, risparmi energetici. Il *link* tra le soluzioni tecnologiche proprie di Impresa 4.0 e la sfida della sostenibilità appare centrale: si pensi all’utilizzo di sensori ed attuatori per la valutazione ed il controllo dell’inquinamento ambientale, il risparmio energetico o all’impiego della stampa 3D per produrre prodotti direttamente richiesti dal mercato riducendo scarti e sprechi magari attraverso l’impiego di resine naturali.

Ma forse, più di tutto, al *design* - sicuramente non da solo, ma con una parte non irrilevante in commedia - spetta il ruolo di dar senso all’innovazione. Che non deve essere gratuita ed *eccessiva*, non deve risolversi come mero fatto tecnico, deve lasciare all’uomo margini di libertà e forse, perché no?, quel pizzico di indeterminazione che ha sempre contraddistinto la nostra vita. Si pensi, ad esempio, ai rischi per la *privacy*. “Il fallimento della domotica alla piccola scala, che ha puntato sull’idea sterile di automazione meccanicistica dimenticando di rispondere alle necessità delle persone, pone una serie di problematiche sulla reale riconoscibilità dell’artefatto computazionale nello spazio domestico e sulla sempre più persuasiva ascesa degli *ubiquitous computing*” (Zannoni, 2018: 62).

Il tutto coltivando e sviluppando *“la sua visione critica del mondo fisico e virtuale”* (Scalera, 2015: 13) - in questo caso verso gli eccessi tecnologici - che ha da sempre contraddistinto il *design* italiano. Un approccio progettuale che, per tradizione, ha sempre lavorato ad oggetti tecnologici intelligenti, dotati di senso, amichevoli. *“Non c’è dubbio, trovare i modi di connettersi e interagire in maniera umana sarà una vera sfida nel prossimo quarto di secolo e oltre”* (Greengard, 2017: 128). *“Quando pensiamo di affidare la cura dei bambini a un robot, ci imbarchiamo in un ‘esperimento proibito’. Lo sviluppo sano di un bambino dipende dall’essere esposto alla piena gamma delle espressioni e delle inflessioni vocali umane. Le future capacità del bambino di dare amore e cure dipendono dal modo in cui il bambino percepisce l’amore e la cura da parte di una persona. Nulla di ciò può venire da un robot. E i nostri anziani - e un giorno tutti noi saremo come loro - vogliono parlare del senso della loro vita con coloro che capiscono cosa sia una vita e quali siano le cose che hanno significato per l’essere umano: i ricordi della nascita di un figlio, di un matrimonio, della perdita di un coniuge. I robot non possono capire nulla di tutto questo”* (Turkle, in Greengard, 2017: 128).

Nella consapevolezza che il *design* italiano può dare un importante contributo per la sua tradizionale capacità di dar senso alle cose: *‘Perché’ il design “essendo aperto sul mondo e sulla contemporaneità sa tradurre in italiano temi emergenti a livello globale. Tutto ciò racchiude un’attività critica e riflessiva, coordinata e capace di esprimere un nuovo sapere progettuale”* (Manzini, in Filippini, Grigatti, 2014: 54).

## 2. Design per la sostenibilità

Gli scenari *smart* propri di Impresa 4.0 devono essere strettamente legati alle sfide della sostenibilità. Centrali appaiono, in tal senso, gli obiettivi di Agenda 2030 elaborati dall’Organizzazione delle Nazioni Unite. *‘Una riflessione sulla nuova rivoluzione industriale sarebbe priva di senso se non venisse inquadrata’* nelle *“[...] prospettive globali proposte dalle Nazioni Unite, come essenziali per lo sviluppo dei prossimi decenni. Intendere Industria 4.0 solo come la messa in linea di robot per la produzione di beni commerciali, o ridurre 4.0 alla digitalizzazione delle attività di produzione e scambio individuali, senza tener conto della dimensione dei problemi che oggi si aprono al mondo globalizzato, sarebbe svilire il senso stesso di ‘rivoluzione’ che si vuol dare a questa trasformazione produttiva. L’emergere di necessità di intervento su queste aree tipicamente definibili come beni pubblici dimostra come si aprano opportunità di sviluppo per economie capaci di coniugare capacità di innovazione produttiva e apparati scientifici e tecnologici in grado di affrontare grandi sfide globali, la cui mancata soluzione minaccia di costituire devastanti esternalità negative per la crescita dell’intero pianeta”* (Bianchi, 2014: 68-69).

Negli ultimi anni la sensibilità del *design* verso le tematiche della sostenibilità,

intesa nella sua accezione più ampia - ambientale, socio-culturale ed economica è fortemente aumentata. Dagli anticipatori studi di Tomas Maldonado (1971), Victor Papanek (1973), Gui Bonsiepe (1975), fino alle mature ricerche di Ezio Manzini (2015), il dibattito si è evoluto in maniera crescente, anche se non appare sempre supportato scientificamente l'impegno del mondo produttivo<sup>1</sup>. Emblematica in tal senso l'esposizione *Broken nature* curata da Paola Antonelli alla XXII Triennale di Milano: "Fino ad oggi gran parte del design è stato uno strumento potente dell'antropocene, con la specie umana saldamente al centro e gli interessi umani al cuore dei suoi obiettivi" (Antonelli, 2019: 19), "[...] Il design dovrebbe essere centrato non solo sull'essere umano, ma sul futuro della biosfera" (Antonelli, 2019: 38). Con conseguenti critiche all'*user centred design* che "[...] può benissimo essere considerato sinonimo di design centrato sulle grandi aziende [...] il design incentrato sulla persona riflette in realtà una visione antiquata e antropocentrica della realtà. È tempo di rimediare con una buona dose di design altruistico e allocentrico" (Antonelli, 2019: 21). È il concetto di 'design ricostituente' che "[...] studia i molteplici legami che collegano gli esseri umani ai loro ambienti (economico, sociale, culturale e politico) e ad altre specie (animali, piante, microrganismi o l'intero albero della vita), in ogni ordine di grandezza e in tutti i sistemi" (Antonelli, 2019: 19). Mentre sul catalogo della mostra *Nature collaborations in design* del Cooper-Hewitt Museum: "The approach is transdisciplinary and involve scientists, engineers, advocates for social environmental justice, artists, and philosophers, who apply their conjoined knowledge toward a more harmonious and regenerative future [...]. The challenges to our planet today are so complex that they cannot be solved by one discipline. Design is the bridge. It translates scientific ideas and discoveries into real-world applications" (McQuaid, 2019: 6-9).

Particolare è poi il contributo della disciplina alle sfide dell'innovazione sociale - "a creative recombination of existing assets [...], which aim to achieve socially recognized goals in a new way" (Manzini, 2015: IV di copertina). È la società stessa che, dal basso, pare esprimere una evoluta capacità di innovazione: in un mondo in continuo cambiamento, ciascuno disegna, dalle imprese alle istituzioni, dalle comunità alle città (Manzini, 2015).

Le iniziative di innovazione sociale accumulate da alcuni tratti comuni: emergono dal basso più che dall'alto; nascono ai margini più che al centro; utilizzano al meglio le risorse fisiche e sociali esistenti; rendono i sistemi più efficienti

---

<sup>1</sup> Per una sistematica trattazione dell'attenzione del *design* verso le tematiche della sostenibilità si rimanda ai test Giuseppe Lotti, Debora Giorgi, Marco Marseglia, *Prove di design altro. Cinque anni di progetti per la sostenibilità*, DIDApres, Firenze, 2017 e Marco Marseglia, *Progetto, sostenibilità, complessità. Metodi e strumenti per la progettazione di prodotti e servizi*, DIDA press, Firenze, 2018, che, oltre a ricostruire l'attuale dibattito, presentano la posizione in materia del Laboratorio di *Design* per la sostenibilità - LDS del Dipartimento di Architettura - DIDA dell'Università di Firenze.

sul piano ambientale e più coesi su quello sociale; promuovono l'attivazione verso i beni comuni ed un'idea di benessere attivo; sono basati su reti collaborative; utilizzano prioritariamente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

In un tale scenario il *design* può svolgere un ruolo importante, non solo come produttore di artefatti, ma nella sua capacità di stimolare, facilitare, contribuire a rendere visibile, dar forma ai processi di innovazione sociale. *“Il design per l'innovazione sociale è tutto ciò che il design, in tutte le sue forme, può fare per promuovere e sostenere il cambiamento sociale verso la sostenibilità [...]. Più precisamente, poiché il ‘risultato finale’ non è più una cosa, ma un sistema di relazioni, e poiché le relazioni, in quanto tali, per fortuna, non si possono progettare, quello che si può fare è di intervenire sul loro ambiente: progettare dei sistemi di prodotti, servizi e comunicazione che rendono una data maniera di essere e di fare più facile, più interessante e quindi più probabile. Questo è dunque il nuovo ruolo dei designer: collaborare alla creazione di ambienti socio-materiali più favorevoli. E farlo adottando un atteggiamento dialogico. Che significa: ascoltare, contribuire alla discussione con delle idee, ascoltare ancora e andare avanti in questa conversazione con i diretti interessati e tutti gli stakeholder coinvolti”* (Manzini, 2009: in Bettega, Grilli, 2009: 38). Per una situazione di offerta di innovazione multipla - ‘Design when everybody designs’ (Manzini, 2015).

Fra i tanti contributi che affrontano il tema appare significativo: *‘Un milione di rivoluzioni tranquille. Come i cittadini cambiano il mondo’* di Bénédicte Mamier (2016): una descrizione delle iniziative sociali, economiche ed ecologiche intraprese dalla società civile, in particolare l'operato di individui anonimi, che operano da soli o in gruppo per il cambiamento del modello di sviluppo. La società civile ha innegabilmente scoperto la propria forza di trasformazione e propone i contorni di una società più ecologica, più partecipativa, più solidale. Sono forse le premesse del futuro (Mamier, 2016).

Tra le strade praticate: l'acqua come bene comune, l'agricoltura come nuova frontiera urbana, la diffusione di nuovi stili di vita (dai Gas/Gruppo acquisti solidali all'*open source, makers, coworking*), pratiche di agricoltura sostenibile, l'utilizzo civico del denaro, soluzioni ad energia rinnovabile sviluppate puntando sul locale, la diffusione di nuove forme di cooperazione, nuovi modelli basati sul viver e l'abitare insieme (il *cohousing* su tutti), una democrazia più partecipativa, dal basso, la sanità con un coinvolgimento della società civile.

Tra i progetti recenti il *Collaborative housing program*, promosso dal DESIS Lab del Politecnico di Milano (dal 2006), attività della *Social Housing Foundation*, FHS che ha integrato la nozione di *collaborative housing* nel suo programma, utilizzando gli strumenti ed il ruolo del *design*. Tra gli *output*: le *Social Cards*, un mazzo di

30 carte divise in 4 categorie (ottimizziamo le risorse, prendiamoci cura dei più piccoli, socialità & feste, *bobby & relax*), progettate per facilitare la scelta di spazi e servizi nei progetti di *Housing Sociale*, servizi nei quali l'aspetto della collaborazione è prioritario. L'obiettivo specifico delle *Social Cards* è quello di stimolare la discussione e facilitare la scelta delle attività che poi gli inquilini progetteranno e realizzeranno insieme.

### 3. *Visione mediterranea*

Ma se queste considerazioni appaiono valide in assoluto qual è lo specifico contributo che può venire dal Mediterraneo? E ciò non solo come interventi nello specifico contesto di riferimento, ma più in generale come contributo ad un modello di sviluppo *altro*, ad un nuovo paradigma richiesto dall'impellenza delle sfide della contemporaneità.

Il Mediterraneo è, per tradizione, un luogo particolare.

*“[...] alla proposta di vedere il Mediterraneo come un orizzonte teorico attuale si possono opporre [...] due obiezioni.*

*Secondo la prima il Mediterraneo è un mare del passato [...]*

*La seconda obiezione sottolinea [...] la presenza sulle rive, di una molteplicità di conflitti [...].*

*Non si può certo negare che il Mediterraneo sia attraversato da conflitti drammatici e molto lontani dalla soluzione. La loro esistenza però non falsifica assolutamente il nostro discorso, ma al contrario ne costituisce la conferma.*

*[...]. Quei conflitti, infatti, non sono forme di litigiosità locale, piccole beghe di quartiere, ma derivano dalla circostanza che quel mare è il punto del pianeta su cui si incontrano e si scontrano civiltà diverse.*

*Quei conflitti costituiscono la prova più certa della centralità del Mediterraneo che, lungi dall'essere diventato un lago marginale, costituisce ancor oggi una frontiera cruciale”* (Cassano, 2007: 56-57).

Mediterraneo, innanzitutto, come mare di mezzo, non solo tra terre, ma tra due modelli di sviluppo – quello comunemente definito come occidentale, che ha portato mediamente a benessere economico, ma che pecca sul piano della sostenibilità ambientale, nella disparità nei confronti di realtà a più basso tasso di sviluppo e non appare generalizzabile perché porterebbe in breve al tracollo del pianeta; e quello proprio della riva sud, sicuramente eccessivamente lento, soggetto alla minaccia di una occidentalizzazione incontrollata, ma che si esprime

in continuità con il territorio, in rapporto con la tradizione, in legami ancora forti tra le persone.

Il tutto fa prefigurare una possibile alternativa mediterranea.

*“Lungi dall’essere una zavorra, il ritardo del Mediterraneo si rivela una risorsa preziosa, perché, con le sue reti comunitarie, custodisce l’idea di una forma di umanità più ricca di legami e di senso, non stritolata dal demone della crescita, orgogliosa della sua diversità”* (Casano, 2007: 78-79). Ed ancora: *“L’alternativa mediterranea [...] vorrebbe valorizzare, piuttosto, la cultura del limes, dei molti dei, delle molte lingue e delle molte civiltà, del ‘mare fra le terre’ estraneo alla dimensione monista, cosmopolitica e ‘umanitaria’ delle potenze oceaniche”* (Zolo, 2007: 21)

Ma anche Mediterraneo come luogo di incontro con l’Altro. *“Se il Mediterraneo è senza dubbio la culla dell’Occidente, esso è però anche il luogo di intersezione tra l’Occidente e il suo Altro, o almeno ciò che esso ha ritenuto essere il suo Altro, in particolar modo la cultura arabo-musulmana”* (Gritti, Laurano, Bruno, 2009: 12).

Con Scandurra: *“Così è per il Mediterraneo, luogo dismesso e pure d’incontro di storie meticciate, di ibridismi e non di guerre, di ri-conoscimento conflittuale di alterità. Il Mediterraneo, che si oppone al fondamentalismo della visione unica, della cultura unica, della fede religiosa unica. Un luogo pluriverso, plurimo, plurale. Il luogo dove non è dato a nessuna cultura prevalere sulle altre”* (Scandurra, 2007: 106).

Il Mediterraneo è culla del concetto stesso di *métissage*. Già Fernand Braudel: *“Se alle civiltà delle sue sponde il mare ha dovuto le guerre che lo hanno sconvolto, è stato loro debitore anche della molteplicità degli scambi (tecniche, idee e anche credenze), nonché della variopinta eterogeneità di spettacoli che oggi offre ai nostri occhi. Il Mediterraneo è un mosaico di tutti i colori. Per questo, passati i secoli, possiamo vedere senza indignarcene (tutt’altro) tanti monumenti che un tempo rappresentarono dei sacrilegi, pietre miliari che indicano i progressi e le ritirate di epoche lontane: Santa Sofia, con il suo corteggio di alti minareti; San Giovanni degli Eremiti a Palermo, il cui chiostro è racchiuso tra le cupole rosse o rossastre di un’antica moschea; a Cordoba, tra gli archi e i pilastri della più bella moschea del mondo, l’affascinante chiesetta gotica di Santa Cruz, costruita per ordine di Carlo V”* (Braudel, 2017: 112). Ed ancora: *“viaggiare nel Mediterraneo significa incontrare il mondo romano in Libano, la preistoria in Sardegna, le città greche in Sicilia, la presenza araba in Spagna, l’islam turco in Jugoslavia [...]. Tutto questo perché il Mediterraneo è un crocevia antichissimo: da millenni tutto vi confluisce, complicandone e arricchendone la storia: bestie da soma, vetture, merci, navi, idee, religioni, modi di vivere”* (Guarracino, 2007: 95). *“L’idea di cosmopolitismo è però ancora lontana dal rendere pienamente lo spirito del Mediterraneo. Tutti i grandi ‘porti di mare’ sono quasi per definizione cosmopoliti, in qualunque parte del mondo si trovino, ma ciò non è bastato, per esempio, a fare dell’oceano Indiano occidentale, fra Corno d’Africa, Yemen e India, oppure del Mare del sud, fra Malesia, Indonesia e Indo-*

*cina, altrettanti mari mediterranei. Il cosmopolitismo volge alla mediterraneità se in più fra le diverse sponde del mare interno si stabilisce in maniera intensa e permanente l'incontro"* (Braudel, 2017: 96); “[...] *il Mediterraneo possiede una speciale vocazione ad assimilare e fondere, a non elevare ‘muraglie’, a essere ‘ponte’ e non frontiera, a non conoscere razze e caste ma fare del ‘meticciato’ una condizione comune e feconda. L’uomo mediterraneo non è un’etnia, ma una disposizione alla mescolanza di culture”* (Braudel, 2017: 140).

Questa visione del Mediterraneo come luogo di scambio di culture ha subito nel tempo battute d’arresto - si pensi all’attuale politica contro le migrazioni promossa da alcuni paesi e, più in generale, alla mancanza di una condivisa politica a livello comunitario.

Ma le migrazioni sono sempre esistite ed i cambiamenti climatici agiscono come motore difficile da fermare. Ed allora occorre sviluppare un progetto di integrazione. Con Massimo Canevacci: *“Vedere le diaspore mediterranee come produttrici di innovative esperienze. Diaspore non più legate a forzose migrazioni, a esili tragici, a deterritorializzazione come sottrazione, bensì per una nuova soggettività che sperimenta lo scorrere delle proprie pluralità”* (Canevacci, 2014: 16-17). *“Una via di fuga a tutto questo è per l’appunto una nuova concezione del soggetto diasporico delle identità fluide e delle culture sincretiche che si possono affermare non contro, bensì oltre ogni fondamentalismo, in primis di matrice occidentale”* (Canevacci, 2014: 18).

#### 4. Guardare ai sud

Ma al di là di questo, da uno sguardo più attento dai Sud possiamo trarre altri preziosi suggerimenti utili al nostro operare. Il Sud, come afferma Franco Cassano, non ha ‘solo da imparare dal Nord’, ma ha *“anche qualcosa da insegnare [...] una misura critica nei riguardi di un mondo che ha costruito sull’ossessione del profitto e della velocità i suoi parametri essenziali”*<sup>2</sup>; nella consapevolezza che *“[...] la modernizzazione del Sud è una modernizzazione imperfetta o insufficiente o non è piuttosto l’unica modernizzazione possibile, la modernizzazione reale?”* (Cassano, 2003: 3).

Al riconoscimento del contributo che può venire dai Sud ha contribuito sicuramente la consapevolezza dei limiti del modello occidentale e della improponibilità di una sua estensione a tutto il pianeta, pena la distruzione.

Guardare al Sud non vuol dire non riconoscerne le problematiche che rappresentano un freno allo sviluppo – conflitti tra nazioni, instabilità politica, corruzione, dipendenza... – ma significa rivendicare l’importanza in termini competitivi di reti di conoscenza aperte ai contributi che provengono dall’altrove, in-

<sup>2</sup> *Ragione occidentale, ragione mediterranea*, intervista a Franco Cassano, [www.ilportaledelsud.org](http://www.ilportaledelsud.org)

teso non solo come paesi in cui più alto è il tasso di sviluppo e ad elevata capacità tecnologica.

Molti sono gli insegnamenti che ci vengono da uno sguardo al Sud:

- la ricchezza dei legami sociali e la presenza delle comunità solidali;
- il rispetto della tradizione, matrice di innovazione;
- il persistere di abilità, esperienze e culture del passato o pre-moderne;
- l'importanza attribuita alla cultura contadina ed artigiana;
- la sobrietà connaturata a tante tradizioni culturali;
- la persistenza dello spirito e della logica del dono e dello scambio;
- il rapporto armonico tra uomo ed ambiente;
- il rispetto dei beni comuni;
- un contributo alla “decolonizzazione” del nostro immaginario materialista, economicista e tecnicista (Latouche, 1992);
- il recupero di una dimensione più profonda delle cose come argine al progressivo abbassamento della soglia simbolica degli oggetti.

In fondo, come scrive Mamier, occorre coniugare con pragmatismo le soluzioni del Nord e del Sud e fare ricorso sia all'high-tech sia al low-tech (Mamier, 2016).

E, in tutto ciò le discipline del progetto possono e devono giocare un ruolo da protagonisti, nella loro capacità di farsi mediatori e catalizzatori tra realtà diverse e, talvolta, apparentemente inconciliabili. I creativi culturali sono i operatori ludici. le forze di trasformazione (Viveret, 2017).

E, in tutto ciò le discipline del progetto possono e devono giocare un ruolo da protagonisti, nella loro capacità di farsi mediatori e catalizzatori tra realtà diverse e, talvolta, apparentemente inconciliabili. I creativi culturali sono i operatori ludici. le forze di trasformazione (Viveret, 2017).

##### 5. *Riflessione conclusiva*: un progetto: Smart Garden/Smag

Un esempio di quanto sopra descritto può essere *Smart Garden - Smag* (capofila Nuvap, con UpGroup e Travertino Sant'Andrea, Arredo di Pietra).

Il progetto prevede la realizzazione di un sistema multi-sensore/attuatore professionale per la rilevazione delle principali caratteristiche di un 'ambiente giardino' rilevandone sia i principali parametri ambientali che funzionali ed attuando strategie di qualificazione di tali ambienti sia in termini di benessere delle piante che di qualità per l'uomo. Il sistema vuole essere uno strumento professionale di supporto per aziende che operano nel settore della gestione di giar-

dini e complementi d'arredo per la gestione efficiente ed ottimizzata di area giardino pubbliche e private.

Da un punto di vista tecnico il progetto porta allo sviluppo di un sistema di sensori ed attuatori che inviano i dati ad una specifica piattaforma tramite una centralina di controllo e invio dati sicuro basata su differenti tecnologie di accesso *wireless* e cablati. La piattaforma di gestione raccoglie i dati provenienti dalla centralina, li registra e li analizza attraverso algoritmi evoluti che esaltino le *performance* dei giardini in termini di benessere e *confort* delle persone, delle piante e che permettano di gestire, anche in modo predittivo, le problematiche di manutenzione dei giardini sia pubblici che privati.

L'obiettivo è quello di selezionare, testare ed utilizzare i sensori più avanzati per quanto riguarda i differenti aspetti monitorabili all'interno di un giardino, quali: - condizioni ambientali esterne (temperatura, umidità, pressione, CO2, particolato);

- condizioni del terreno (umidità, densità, PH, composizione organolettica);

- condizioni delle piante/ortaggi (stato di crescita, presenza di elementi problematici come insetti, cattiva strutturazione della pianta);

informazioni, immagini, rumori accessibili da remoto; attuazione di azioni attraverso apparati elettronici attuatori (irrigazione, nutrimento del terreno o delle piante, etc).

Il progetto prevede l'integrazione delle soluzioni tecnologiche all'interno di prodotti intelligenti quali sistemi di arredo e complementi per esterni in materiale lapideo realizzati da Travertino Sant'Andrea e UpGroup connessi secondo la logica dell'*Internet of things*. Il tutto a garantire un'offerta complementare e completa a livello di prodotti-servizio, facilmente spendibile anche in forma aggregata a livello di mercato.

La *partnership* scientifica risulta costituita da DIDA - Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze, CUBIT - *Consortium Ubiquitous Technologies, Co-Robotics*.

Ma oltre a declinare le tecnologie proprie dello Scenario *Internet of things* sulle tematiche della sostenibilità, SMAG recupera altri elementi proprie dello scenario Mediterraneo sopradescritto.

Da una parte, la capacità di raccontare storie. La collaborazione con *Up Group* ha portato alla collezione *'I Sette Nani'* che si ispira alla fiaba dei fratelli *Grimm*, al fine di rendere la tecnologia applicata a questi prodotti animata. Ad ogni nano il progetto ha cercato di dare un significato legato alla propria immagine: *Dotto* è centralina di controllo, *Brontolo* dà informazioni legate alla pressione ATM, *Cucciolo* e *Mammolo* avvertono con dei segnali luminosi se ci sono pro-

blemi/malfunzionamenti, *Pisolo* dà informazioni legate all'umidità del terreno, *Eolo* avverte se ci sono cambiamenti atmosferici imminenti, *Gongolo* funge da copertura per il sistema idrico. Rifacendosi in ciò ad una matrice animista propria del *design* – “*gli oggetti hanno un'anima*”; essi servono ma anche proteggono l'uomo e ne esorcizzano la solitudine, creando un delicato anello affettivo tra questo e il mondo più lontano e anonimo della città: *Animali domestici (cani, gatti, uccellini) nelle case di Pompei come oggi nelle nostre: Dalla sofisticata antichità classica alle capanne africane, essi riproducevano con le loro forme zoomorfe (fatte di piedini o teste di animali) la funzione di fedeli servitori; misteriose ma rassicuranti presenze*” (Branzi, 2007: 11).

Dall'altra, il rapporto con la storia, con il passato, con il recupero di conoscenze tradizionali che possono essere alla base di scelte di sostenibilità. Così il sistema di sedute-fioriere *Water Value* recupera tecniche antiche di irrigazione, impiegando olle in terracotta posizionate all'interno del vaso e una leggera inclinazione (1/2% - quella degli acquedotti romani) dei piani, che fungono da seduta, i quali convergono verso il vaso centrale al fine di far confluire le acque all'interno delle olle in terracotta. In tutto ciò prefigurando una possibile via mediterranea, italiana allo scenario innovativo delle *smart cities*.

### Bibliografia

- Antonelli, P. (2019). "Broken nature", in Antonelli, P., Tannir, A., *Broken nature XXII Triennale di Milano*. Milano: La Triennale di Milano Electa.
- Bettega, S. M., Grilli, S. (2009). *Less is next: Per un design solidale e sostenibile*. Firenze: Edizioni La Marina.
- Bianchi, P. (2018). *4.0 La nuova rivoluzione industriale*. Bologna: il Mulino.
- Branzi, A. (2018). *Il design. Storia e controstoria*, Firenze: Giunti.
- Braudel, F. (2007). *La Méditerranée*. Parigi: Flammarion, 1985; trad. it. a cura di, G. Soggi, *Il Mediterraneo. Lo spazio la storia gli uomini le tradizioni*. Milano: Tascabili Bompiani.
- Canevacci, M. (2014). *Sincretismi. Esplorazioni diasporiche sulle ibridazioni culturali*. Milano: Costa & Nolan.
- Cassano, F. (2003). *Il pensiero meridiano*. Roma-Bari: Laterza.
- Cassano, F., Danilo Zolo, D. (2007). (a cura di), *L'alternativa mediterranea, Milano*. Milano: Feltrinelli.
- Cassano, F. (2002). *Ragione occidentale, ragione mediterranea*. In [www.ilportaledelsud.org](http://www.ilportaledelsud.org).
- Celaschi, F., Di Lucchio, L., Imbesi, L. (2017). Editoriale, *Design & Industry 4.0 revolution*. “MD Journal” n.4.
- Di Lucchio, L. (2014). *L'intelligenza lenta del design*, “diid / Design book” n.58.
- Filippini, A., Grigatti, G. (2014). *Smart italian design. Un nuovo futuro per design industriale italiano*. “diid / Design book” n.58.
- Galimberti, U. (1999). *Psiche e Technè. L'uomo nell'età della tecnica*. Milano: Feltrinelli.
- Greengard, S. (2017). *Internet delle cose*. Bologna: il Mulino.

- Gritti, R., Laurano, P., Bruno, M. (2009). *Oltre l'Orientalismo e l'Occidentalismo. La rappresentazione dell'Altro nello spazio euro-mediterraneo*. Milano: Guerini associati.
- Guarracino, S. (2007). *Mediterraneo. Immagini, storie e teorie da Omero a Braudel*. Milano: Bruno Mondadori.
- Latouche, S. (1989). *L'occidentalisation du monde. Essai sur le signification, la portée et les limites de l'uniformisation planétaire*. Paris: La Decouverte, trad.it, a cura di, Salsano, A., *L'occidentalizzazione del mondo. Saggio sul significato, la portata e i limiti dell'uniformazione planetaria*. Torino: Bollati Boringhieri, 1989.
- Mamier, (2016). *Un milione di rivoluzioni tranquille. Come i cittadini cambiano il mondo*. Roma: Nutrimenti
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge (USA): The MIT press.
- Manzini, E., in Bettiga, S. M. Grilli, S. (2009). *Less is next. Per un design solidale e sostenibile*, edizioni La marina, Firenze.
- McQuaid, M. (2019). Introduction, in McQuaid M., Lipps A., Condell C., *Nature: collaborations in Design*, New York: Thames And Hudson.
- Mincoelli, G. (2017). "Fabbrica digitale e innovazione", *Design & Industry 4.0 revolution*, "MD Journal n.4.
- Paris, T. (2014), *L'intelligenza desiderabile*, in AA.VV., "Smart design", diid / Design book n.58.
- Ranzo, P., Di Roma, A., Sbordone, M.A. (2017, "Il design mediatore di processi di networking", *Design & Industry 4.0 revolution*, "MD Journal n.4.
- Scalera, G. (2015). *Il design nella società estemporanea*. Trento: List.
- Scandurra, E., (2007). *Un paese ci vuole. Ripartire dai luoghi*. Troina (En): Città Aperta Edizioni.
- Zannoni. M. (2018). *Progetto e interazione. Il design degli ecosistemi*. Macerata: Quodlibet.

# Gli spazi della gente in città

Francesco Armato

	<h2>Narrare i gruppi</h2> <p><i>Etnografia dell'interazione quotidiana, prospettive cliniche e sociali, design</i> - vol. 15, n° 1, luglio 2020</p> <p><b>ISSN: 2281-8960</b></p>
---	---

Rivista semestrale pubblicata on-line dal 2006 - website: [www.narrareigruppi.it](http://www.narrareigruppi.it)

Titolo completo dell'articolo	
<b>Gli spazi della gente in città</b>	
Autore	Ente di appartenenza
<b>Francesco Armato</b>	<i>Università degli Studi di Firenze</i>
Pagine 29-47	Pubblicato on-line il 29 luglio 2020
Cita così l'articolo	
<b>Armato, F.</b> (2020). Gli spazi della gente in città. In <i>Narrare i Gruppi</i> , vol. 15, n° 1, luglio 2020, pp. 29-47 - website: <a href="http://www.narrareigruppi.it">www.narrareigruppi.it</a>	

**IMPORTANTE PER IL MESSAGGIO CHE CONTIENE.**

Questo articolo può essere utilizzato solo per la ricerca, l'insegnamento e lo studio privato. Qualsiasi riproduzione sostanziale o sistematica, o la distribuzione a pagamento, in qualsiasi forma, è espressamente vietata. L'editore non è responsabile per qualsiasi perdita, pretese, procedure, richiesta di costi o danni derivante da qualsiasi causa, direttamente o indirettamente in relazione all'uso di questo materiale.

## gruppi nel sociale

### Gli spazi della gente in città

Francesco Armato

#### *Riassunto*

Lo spazio a cielo aperto è per antonomasia il luogo delle relazioni sociali, è lo spazio pubblico dove la gente si incontra per conoscere l'altro, è il luogo dove le diverse etnie si confrontano per assaporare altri modi di vivere il quotidiano senza che una cultura prevarichi l'altra. Spazi concepiti per accogliere tutte le persone di culture diverse, in modo che questa mescolanza possa generare innovazione per il «welfare urbano», ottenute dalle trasformazioni delle vite di donne e uomini di ogni età (Secchi, 2002). Lo spazio esterno collettore delle aggregazioni condivise, luoghi dello stare insieme: per camminare, per sostare, per chiacchierare, per scambiare idee e opinioni.

*Parole chiave:* fisicità, abitare, welfare, condivisioni, contaminazioni, spatial design

*The people of spaces in town*

#### *Abstract*

The open-air space is the place of social relations par excellence, it is the public space where people meet to get to know each other, it is the place where different ethnic groups meet to savor other ways of living every day without a culture prevaricated. other. Spaces designed to welcome all people from different cultures, so that this mix can generate innovation for "urban well-being", obtained by transforming the lives of women and men of all ages (Secchi, 2002). The outdoor space that gathers sharing, aggregations, places to be together: walking, resting, chatting, exchanging ideas, and opinions.

*Keywords:* physicality, inhabit a place, welfare, sharing, contamination, spatial design

*“Quello in cui ho scelto di vivere è un microcosmo che è allo stesso tempo un non luogo e tutti i luoghi del mondo, un crocevia di storie, destini, casualità. Credo di essere diventato anche più paziente e tollerante. contrattempi che un tempo non avrei sopportato, ora mi scivolano addosso”.*  
(Ozpetek, 2020: 102)

## 1. Introduzione

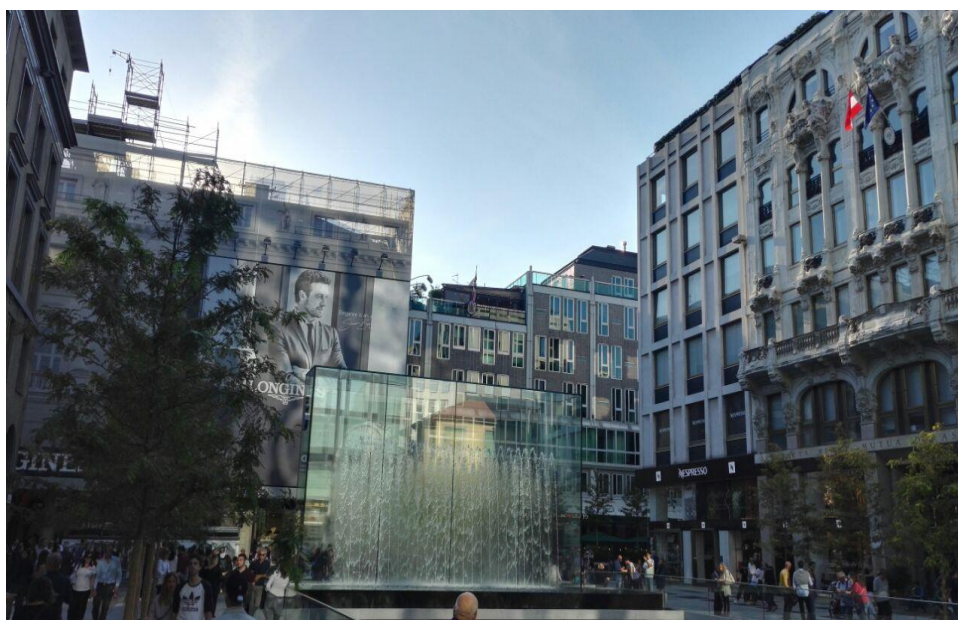
Viviamo in grandi agglomerati urbani, concentrati ‘ammassati’ in superfici ridotte, chiuse, e spesso non sentiamo la necessità di uscire all’aria aperta per fare una passeggiata o incontrare gli altri, ‘parlare, guardare negli occhi, sentire il respiro’, spesso il pensiero comune è, che nello spazio ridotto e chiuso delle nostre case, si possa avere ed essere in tutto il mondo con un solo *Touch*. L’interno e l’esterno sono due entità fisiche diverse ma creano un unico intreccio, formano un sistema unico e fondamentale per la salute delle persone, il luogo privato e il luogo pubblico sono la compensazione perfetta per vivere in sintonia con se stessi e con gli altri: il pubblico. Una relazione circolare che lega l’individuo allo spazio fisico *In/Out* e che deve essere alimentata quotidianamente. L’ambiente domestico circonda i confini, l’abito perfetto modellato sulla nostra cultura e la stratificazione del nostro essere, la sedimentazione continua del nostro operato, lo spazio aperto pubblico è la ricerca, il confronto, la condivisione e il raccogliere i messaggi, gli *input* per poi ‘mescolarli’ e distribuirli nel contenitore del nostro modo di essere nel mondo, l’una è la parte mancante dell’altra.

*“Esiste una dipendenza strutturale tra l’abitazione e i servizi offerti dall’ambiente circostante; il termine ‘residenza’ indica infatti la necessaria relazione tra la casa e il sistema funzionale esterno. Nell’esperienza dell’abitare si incontra così non solo lo spazio della casa, ma anche quello più ampio, aperto e relazionale del paesaggio: si abita non solo in casa, ma anche in un vario insieme di spazi esterni prossimi all’abitazione, il cortile, la panchina sotto casa, la strada e una pluralità di ‘spazi di vita’, variamente ubicati e diffusi (il piccolo negozio sotto casa, il supermercato, la farmacia, il treno e la metropolitana dei movimenti ripetuti quotidiani, il marciapiede all’uscita della scuola dei figli, [...])”* (Bolis, 2010: 56).

Vivere all’aria aperta durante l’arco della giornata è una necessità fisiologica, tutti ne abbiamo bisogno. Consideriamo che muoversi o il sostare negli spazi aperti è un modo per migliorare la *performance* fisica ed emotiva, aiuta a relazionarsi con gli altri e a comprendere la dimensione spaziale che gravita intorno a noi, perché tutte e due sono integrate e connesse. Emmi Pickler (1984) con i suoi studi sul comportamento dei bambini nella prima infanzia, dimostra quan-

to sia importante trascorrere parte della giornata all'aria aperta come compensazione allo spazio chiuso, egli affermava che il rapporto di contatto reale vissuto all'esterno, nei cortili, ai giardini, sui marciapiedi, le piazze..., è un'educazione attiva che aiuta a sviluppare una buona conoscenza di se stessi e degli altri. Spazi ampi aperti, multisensoriali e senza una cornice ben definita creano le giuste condizioni di osservazione e di ascolto che il mondo esterno offre a tutti e non solamente ai bambini.

Figura 1 - Apple - piazza della Libertà, Milano



I luoghi esterni sono contenitori di contesti di spazio-temporale, che accolgono le proprie architetture e dove all'interno di essi, l'individuo è attore e al tempo stesso è anche spettatore, sviluppando così un percorso evolutivo ricevuto da tutte le informazioni socio-ambientali e che a sua volta partecipa nel crearle, essendo lui stesso parte integrante della scena urbana.

La città svolge una funzione socio-ambientale perché essa stessa è: *“un luogo che offre un'identità e una memoria culturali [...]”* (Tomlinson, 1999: 132), i riferimenti fisici: i sensori informativi sono fari dislocati nel tessuto urbano (Lynch, 2006): la facciata di una chiesa, un monumento, una piazza ben articolata, sedute disposte lungo una strada o raccolte in un spazio misurato danno all'abitante dei centri di riferimento e comunicano attraverso la loro presenza l'essere in un

luogo, dove incrociarsi, mescolarsi, conoscersi, allontanando le solitudini, sentirsi partecipi alla vita quotidiana, frequentare l'altro.

I vuoti della città definiscono i contorni dell'ambiente urbano, ed hanno un ruolo fondamentale nel realizzare la stratificazione culturale e l'identità di una comunità ed è importante preservarla per poter comunicare il vissuto di un determinato luogo, dove non è un *Touch* o un messaggio virtuale ad identificare un determinato spazio, il vivere una esperienza diretta in un determinato contesto reale.

Aldo Rossi (1979) nel suo libro 'Architettura della città', identifica le piccole parti, i contesti reali del tessuto urbano come elementi indispensabili per riconoscere e riconoscersi sia all'interno di una comunità che nello spazio della città, fisicità collocate dall'uomo e per l'uomo. *"L'identificazione di questi 'punti singolari' può essere dovuta a un dato avvenimento accaduto in quel punto o può dipendere da altre infinite cause: vi è però anche qui riconosciuto e sancito un valore intermedio, la possibilità di una singola, anche se eccezionale, nozione dello spazio. Trasportando questo discorso al dominio dei fatti urbani sembra di non poter andare oltre il valore delle immagini, come se il loro intorno non fosse analizzabile in qualche modo positivo; e forse non resta che l'affermazione pura e semplice del valore del 'Locus', poiché questa nozione del luogo e del tempo sembra inesprimibile razionalmente anche se essa comprende una serie di valori che 'sono' al di fuori o oltre i sentimenti che noi proviamo nel coglierli"* (Rossi, 1978: 136).

Nella psicologia ambientale, il rapporto tra abitante e spazio abitato, individuo e spazio fisico è una relazione circolare, dinamica e fluttuante perché il luogo fisico condiziona, modifica e trasforma la condizione iniziale dell'essere umano così come l'essere umano condiziona l'ambiente che lo ospita.

## 2. *Outdoor Interior Design*

Lo spazio a cielo aperto è per antonomasia il luogo delle relazioni sociali, è lo spazio pubblico dove la gente si incontra per conoscere l'altro, è il luogo dove le diverse etnie si confrontano per assaporare altri modi di vivere il quotidiano senza che una cultura prevarichi l'altra. Spazi concepiti per accogliere tutte le persone di culture diverse, in modo che questa mescolanza possa generare innovazione per il *'welfare urbano'*, ottenute dalle trasformazioni delle vite di donne e uomini di ogni età (Secchi, 2002).

Muoversi all'interno del territorio urbano è una continua scelta di percorsi, spesso non si è portati a fare il percorso più breve, ma quello più stimolante,

segni e odori possono far cambiare la traiettoria, una comunicazione fisica reale che sollecita i sensi e la percezione visiva.

Figura 2 - Park on Route de Chene 2 with mist, Ginevra



Pertanto il paesaggio urbano condiziona in modo significativo l'umore e la qualità della vita, provocando un senso di benessere, di felicità, di angoscia, di ma-lumore. Uno studio condotto dal *Federal Department of Housing and Urban Deve-lopment*, Washington, degli Stati Uniti, ha dimostrato che alcune famiglie, resi-denti in quartieri popolari di Los Angeles, Boston, Baltimora e New York, do-po il trasloco in aree urbane più curate e più accoglienti, hanno da subito pro-vato una grande sensazione di felicità. Abitare in un luogo gradevole, dove so-no presenti parchi pubblici e verde diffuso, alberi e aiuole lungo le strade è molto più importante nelle grandi città dove i ritmi sono frenetici e congestio-nati perché la vegetazione ha una capacità di rigenerare l'aspetto psicologico degli individui, questo perché abbiamo una base biologica che ci induce ad in-staurare un contatto con la natura (D'aria, 2012). Questo non accade solamen-te per i residenti, ma anche per la gente che transita e si sposta all'interno della città. Quando si sceglie di percorrere una strada anziché un'altra per raggiunge-re il luogo prefissato le motivazioni possono essere di diversa natura e, chiara-mente, non sono solamente estetiche, come le quinte architettoniche che si af-facciano lungo la strada, ma la scelta può essere dettata da tanti fattori come

quelli climatici ambientali (sole, ombra, vento, ...), olfattivi (piacevoli o sgradevoli), acustici (suoni o rumori).

Lo spazio esterno è un 'collettore energetico' dove troviamo le varie funzioni ubicate sulla trama del tessuto della città e creano strutture con un carattere identitario di varia natura, quando queste vengono percepite con un senso di appartenenza e di aggregazione condivisa, questi luoghi comunicano una grande voglia di stare insieme agli altri: per camminare, per sostare, per chiacchierare, per scambiare idee e opinioni.

Figura 3 - Filadelfia john f. collins park pocket park intro



Il *design* negli ultimi anni si concentra proprio nell'individuare e nel sopprimere il 'germe' del non adattamento dello spazio urbano verso la gente, molti sono i progetti per rivitalizzare parti piccole del tessuto per riattivare il flusso energetico del vivere nei luoghi pubblici all'aperto, attraverso soluzioni rapide, micro-progetti che riequilibrano la fisicità dello spazio e della gente che lo abita.

### 2.1. *Fisicità e dinamismo nello spazio urbano*

Due entità, la fisicità e le persone determinano le caratteristiche formali di un luogo, una è un'entità statica, immobile, data dall'edificato; l'altra è dinamica, il

movimento mutevole dato dalla gente: tutte e due sono parte attiva della stessa materia, il quartiere.

Nel nuovo millennio gli interventi all'interno delle città, hanno un obiettivo, stimolare superfici ridotte di spazio urbano all'aperto per attivare nuovi flussi di partecipazione e di condivisione, creare una relazione profonda tra spazio fisico e le persone che lo abitano, la tendenza internazionale per la progettazione ha come scala di riferimento è l'*Outdoor Interior Design*.

Gli spazi esterni sono interni urbani a stretto contatto con la gente che li fascia e li contiene, è una quantità di 'aderenza' con il corpo che protegge e rassicura, mette in relazione con la materia, isola, ma nello stesso tempo lo spazio collega gli individui con il mondo circostante e crea relazioni con le cose.

Quando siamo fuori tra gli edifici o sostiamo nei parchi o nei giardini di quartiere ci viene spesso da pensare se questi luoghi siano ancora oggi adatti per trascorrere una vita sana dove svolgere le nostre pratiche quotidiane. Paola Bellaviti (2008) fa delle riflessioni sulla qualità del tempo che la gente trascorre negli spazi urbani partendo dal presupposto che le città offrono tanti servizi e strutture pubbliche, ma spesso non è sufficiente a far stare bene le persone, soprattutto le classi più deboli, come gli immigrati.

Il benessere nei luoghi pubblici non dipende solamente dalla quantità dei servizi o dalle belle architetture e dai meravigliosi giardini, fisicità 'dislocate' nello spazio della città ed ingredienti basilari, ma è necessario un equilibrio tra le cose e la gente, il contatto con le persone, la familiarità che si crea nei luoghi, fattori che contribuiscono al benessere, le persone si sentono accettate dai propri simili e dallo spazio, essere accolti e provare il senso di gioia e di piacere.

*“La costruzione di un nuovo approccio al benessere urbano parte da una riconsiderazione delle relazioni spazio-benessere stabilite dalla tradizione urbanistica, da tempo fossilizzate in prassi standardizzate delle politiche di pianificazione e dei servizi sempre meno capaci di soddisfare le nuove domande di salute e di benessere della città contemporanea. La qualità dello spazio viene legata, oltre la dimensione fisica prestazionale, alla dimensione razionale fra forme di vita e ambiente e quindi all'uso - materiale e simbolico - che le persone fanno dello spazio. Attraverso un riposizionamento dell'attenzione sulle forme della vita quotidiana e le pratiche di cittadinanza attiva, si vogliono intercettare i nuovi bisogni così come le autonome capacità sociali di costruzioni del benessere attraverso processi di microtrasformazioni e di reinvenzione dei propri spazi di vita. Lo spazio pubblico, esempio eclatante del disagio urbano, è assunto come ambito privilegiato per il dispiegarsi di una simile prospettiva, attraverso il sostegno della capacità – quotidiana, diffusa e microscopica – di fare spazio pubblico da parte della società”* (Bellaviti, 2008: 12).

Essere circondati da paesaggi urbani estremamente interessanti per la loro

bellezza e piacevoli alla vista delineano un luogo costruito armonioso ed equilibrato dove il contesto fisico non basta, questa è la parte materica che soddisfa la vista, perché esiste un'altra parte che appartiene all'essere (Heidegger, 1960), nello spazio da solo e con gli altri, che sono i rapporti sociali, le relazioni che si creano con gli altri, in altre parole la divisione e la condivisione dello spazio tra le case.

Figura 4 - Delirious frites, Quebec city



### 3. *Comfort, estetica e funzioni*

Il benessere psicofisico, la condivisione e l'utilizzo dello spazio urbano per molti anni si è basato su calcoli matematici, rapporto abitante superficie, *standard* urbanistici e zone omogenee, con questo sistema analitico logistico si pensava di garantire alla collettività e ai singoli cittadini una vita sana all'interno di spazi pubblici aperti.

I rapporti metrici, percentuale di spazio a verde pubblico per abitante, sono e fanno parte

dell'aspetto materico funzionale, un rapporto tra costruito e aree libere, superficie di spazi esterni che spettano ad ogni abitante, rapporto necessario per trascorrere dignitosamente del tempo per svolgere pratiche sociali fuori dall'abitazione, ma sicuramente non sufficiente per definire uno stato di benessere in città.

Il *comfort* è un insieme di condizioni di cui anche gli *standard* urbanistici ne fanno parte, occorre pensare l'individuo non come un 'elemento numerico' che occupa un determinato spazio, in quanto non è pensabile che la sua funzione sia solamente quella di spostarsi da una parte all'altra della città, come se fosse un veicolo, pensare di trovare una seduta dove far riposare il proprio corpo, così come si fa con le automobili quando si cerca un posto per parcheggiarle.

I sistemi matematici sono utili ma da soli non possono garantire *Welfare In The City*, la vita, lo stare bene negli spazi urbani è cosa altra. Gli spazi della città

devono modellarsi e adeguarsi alle necessità della gente e migliorare la salute delle persone, l'*outdoor space* deve essere accogliente e confortevole per far sì che ognuno possa svolgere le pratiche sociali senza provare *stress*, sentirsi sicuri e provare la sensazione di essere accolti.

La città, come grande contenitore di beni materiali e immateriali condiziona il benessere dei propri cittadini ed è attraverso questi beni che noi tutti possiamo vivere una situazione di *comfort* o di disagio, questi beni contenuti all'interno del 'cosmo' città sono gli 'ausili' che consentono all'individuo o ai gruppi di individui di crescere e svilupparsi in armonia con il contesto, la città organismo vivente (Kaye, 2012).

Sul piano materiale, riferito allo spazio urbano, significa utilizzare gli spazi urbani ben curati e ben funzionanti, parchi, strade, giardini, marciapiedi e spazi pubblici in generale, invece i beni immateriali sono quello che percepiamo, sentirsi in sicurezza, apprezzato e accolto dai gruppi sociali nel quartiere dove si vive.

Figura 5 - Superkilen, Copenhagen, Iwan Baan



*“Alle origini, nel ventesimo secolo, il tema del benessere individuale o collettivo dei cittadini è stato affrontato anzitutto nella sua dimensione fisica e quindi le politiche di Welfare dei paesi più sviluppati si sono concentrate prioritariamente sulla costruzione dello spazio pubblico*

*urbano, cioè di case, attrezzature collettive, spazi verdi e infrastrutture”* (Secchi, 2005: 108).

La dimensione della piccola scala, del piccolo spazio, del micro, è la contrapposizione del grande spazio, del grande vuoto, quindi uno spazio raccolto, intimo, spazi che danno protezione e sicurezza che si confrontano in modo diretto con lo spazio interno, il riparo, offrendo ai potenziali fruitori condizioni di benessere (Bianchetti, 2008: 106).

Strutturare lo spazio urbano con progetti di piccola entità ma diffusi, interventi di chirurgia urbana (Lerner, 2007) mettere l'individuo al centro del progetto, entità fisica e bisogni emozionali, cercare l'intimità dello spazio aperto e progettarlo a misura d'uomo, spazi di aggregazione dove è possibile riconoscersi e spazi facilmente raggiungibili possibilmente a piedi o in bicicletta, corpo e mente insieme al sistema contorno-spazio.

Per Chris Ryan (2018) lo stare bene in città emerge da una indagine approfondita di diversi settori disciplinari che partecipano a costruire un mondo nuovo utilizzando l'esistente, dall'economia al *design* fino ad arrivare al prodotto. La soluzione va trovata nel progetto di piccola scala, l'*Urban Interior Design* dove la 'pianificazione' della forma non è l'elemento esclusivo, la forma dello spazio deve essere desiderio del fruitore, della comunità senza trascurare le necessità, il bello e la funzione.

#### 4. Il Design fisico e figurativo

Gli esempi più significativi che si possono enumerare come innovazione sotto il profilo ambientale, culturale e sociale sono: *Agopuntura Urbana* di Jaime Lerner, metodo applicato dallo stesso Lerner alla città di Curitiba in Brasile, e *Eco-acupuncture* di Chris Ryan, obiettivo: intervenire nel tessuto urbano in modo puntiforme con progetti di piccola scala mirati, con lo scopo di riattivare lo spazio pubblico attraverso servizi che possano rendere il quartiere autosufficiente: spazi all'aperto per l'incontro, attività commerciali diffuse, piccoli giardini autogestiti, in modo che la gente possa socializzare e ridurre gli spostamenti in città ed evitare l'utilizzo dei veicoli privati.

I primi interventi importanti nella letteratura, *Tailored Urban Space*, mettendo al centro del progetto l'individuo, *Human Centered design*, iniziano il loro percorso partendo dal basso, da chi lo spazio lo abiterà. Interventi concepiti non solo per 'abbellire' porzioni di città, ma con lo scopo di dare servizi utili, dove lo spazio pubblico possa offrire aree dedicate allo stare insieme, creare un collante tra lo spazio e la gente.

Nella stessa misura si pone l'architetto finlandese Marco Casagrande (2018), lo studio della pianificazione della città, se viene concepito come un susseguirsi di episodi e di processi all'interno del tessuto urbano crea l'evoluzione e la ricchezza dell'intera comunità.

Interventi 'disseminati' sull'intero tessuto cittadino, prodotti urbani che hanno la capacità di contagiare gli spazi limitrofi, luoghi per riunire la gente e riattivare il contatto fisico tra le persone e la vitalità di spazi che con il passare del tempo si erano spenti.

#### 4.1. *Pocket Parks*

I *Pocket Parks*, micro-interventi che hanno lo scopo di rivitalizzare gli spazi 'ultimi' della città, gli spazi abbandonati, di risulta, collocati tra gli edifici, spazi minuti-misurabili che hanno lo scopo di migliorare gli aspetti sociali, ambientali e culturali. Piccoli spazi residuali spesso incastonati tra gli edifici e disseminati nelle aree urbane, sono spazi non utilizzati e spesso abbandonati a se stessi e senza nessuna identità fisica, 'Non luoghi' (Augé, 2003) questi spazi possono assumere funzioni molto importanti: luoghi di aggregazione sociale e di confronto culturale tra le diverse etnie che abitano le città nel mondo, piccoli luoghi dove la gente può convivere, condividere la propria quotidianità e sentirsi più sicura. Harlem, distretto di Manhattan, New York, nei primi anni sessanta segna l'inizio di un nuovo sistema di progettazione comunitaria e partecipativa, un modo di pensare lo spazio aperto pubblico conformato da progetti puntiformi nella struttura urbana: *The Vest Pocket Park*.

I Pocket Park vengono concepiti come spazi per la collettività e realizzati dalla stessa comunità, una progettazione partecipata che parte dal basso e condivisa con l'amministrazione locale.

*Small Urban Space*, giardini tascabili, traduzione letteraria di Pocket Parks, sono controllati dagli stessi cittadini, spazi recintati e con orari di apertura e di chiusura per permettere all'associazione che ha il compito di gestire lo spazio dedicato allo stare insieme di controllare sia lo stato fisico che sociale dell'intera area (Peterson, 1991).

Condividere 'ritagli' di città per rafforzare i rapporti di vicinato e il controllo sociale sulla strada (Jacobs, 1961), i *Pocket Park*, i *Parkelets*, le opere di *Street Art*, gli allestimenti temporanei, sono luoghi delle manifestazioni umane, parte del teatro della vita di tutti i giorni, dove far crescere l'opportunità di assaporare e vivere esperienze dense di emozioni e di stimoli per conoscersi e ritrovarsi in spazi reali e accessibili a tutti creando relazioni con le varie comunità, una vera palestra democratica, dove è possibile il contatto diretto con le cose e con le

persone, un ambiente e una comunicazione sana, non indotta da un *App* installata nello *Smartphone*, ma vissuta direttamente in luogo.

#### 4.2. *Park(Ing)Day*

Interventi temporanei di Ri-urbanizzazione che rivoluzionano il modo di concepire lo spazio pubblico, un elogio all'ambiente pulito, 'combattere' il traffico veicolare privato, soprattutto quando l'uso è superfluo: *Park(ing)Day*, giornate d'azione per riappropriarsi dello spazio 'di tutti' occupato dalle automobili, creare spazi di incontro e di *relax* dando sfogo alla creatività collettiva. Il progetto *Park(Ing)Day* nasce a San Francisco come protesta contro l'inquinamento visivo e atmosferico derivato dai veicoli, l'arredo mobile-metallico disposto lungo i marciapiedi, movimento nato per richiamare l'attenzione sulla necessità di maggiori spazi d'incontro immersi nel verde e per migliorare la qualità dell'*habitat* urbano, il terzo venerdì del mese di settembre i posti auto a pagamento vengono trasformati in spazi pubblici temporanei per l'incontro.

In una intervista fatta a Matt Passmore, (2005) uno dei componenti dello *studio*, *Rebar Studio*, ci racconta l'importanza dei *Parkelets*, un'idea che ha le sue radici sul *Park(ing)Day* e che sta trasformando i regolamenti urbanistici e il modo di vivere lo spazio aperto della gente. 'Prima della creazione del progetto *Parkelet* non abbiamo fatto nulla di simile, ma in seguito abbiamo avuto delle immagini e dei video davvero fantastici, che abbiamo inviato alle persone e il progetto ha preso piede su alcuni *blog*. Poi ha iniziato a diventare virale e l'intero progetto *PARK(ing)Day* è sbocciato. Le persone hanno iniziato a chiederci di replicare il progetto nella loro città. In realtà è costato solo un paio di centinaia di dollari, ci sono volute alcune e-mail e riunioni, quindi abbiamo deciso di renderlo un progetto 'Open Source'. Abbiamo creato un manuale di istruzioni e lo abbiamo inviato alle persone 'fai da te' e abbiamo semplicemente chiesto loro di darci credito per l'idea e di non usarla per scopi commerciali. A parte queste restrizioni, le persone sono libere di adattarsi, 'Remixare' e rifare il progetto come preferiscono. Ma invitiamo le persone a lasciare la strada più pulita di come l'hanno trovata: spazzare l'intera superficie, non solo ripulire la loro installazione, essere orgogliosi della loro città'.

#### 4.3. *Parkelets*

Non tutti i luoghi hanno la capacità di trasmettere emozioni e creare relazioni, il vuoto tra gli edifici per essere fruibile deve avere una funzione sociale e deve presentare: un forte carattere identitario e una memoria culturale stratificata nel

tempo, e “visto che il dispositivo spaziale è allo stesso tempo ciò che esprime l’identità del gruppo (anche se le origini del gruppo sono spesso diverse, è l’identità del luogo che fonda il gruppo e lo unifica) e anche ciò che il gruppo deve difendere dalle minacce esterne e interne, perché il linguaggio dell’identità conservi un senso” (Valtolina, 2003: 161).

Nel 2005 un gruppo di *designers* di San Francisco, i *Rebar Studio*, decidono di contribuire ad alleviare il traffico della città e l’inquinamento dovuto allo *smog*, per rendere le strade più belle e più accoglienti, stimolare le attività economiche e agevolare la socializzazione. Su un *Pick-up*, caricano un albero in vaso, un tappeto di prato naturale, una panchina e un cartello con la scritta: ‘accomodatevi, e godetevi dei momenti di *relax* in un micro-giardino lungo la strada’. Si dirigono verso un parcheggio, pagano la sosta per un’intera giornata, anziché parcheggiare il *Pick-up* creano un’installazione occupando due posti auto: stendono il tappeto di prato, posizionano l’albero, la panchina, il cartello e invitano i passanti alla sosta. Lo spazio tra il marciapiede e la strada diventa uno spazio ricreativo e di socializzazione per svolgere una pratica nobile all’uomo: l’incontro e la condivisione di un luogo. Un’area di confine, una dilatazione del marciapiede verso la strada per ritagliare una superficie dedicata ai pedoni e alla sosta: il *Parklet*.

Figura 6 - Arcadia Parklet, San Francisco



Il *Parklet* è un neologismo che sta ad indicare uno spazio ricreativo tra il marciapiede e la strada, arredato da sedute, piani d'appoggio, vegetazione e rastrelliere per le bici, occupa dai due ai quattro posti auto e non supera i 50 metri quadri. Strutture urbane, prodotti con una forte identità stilistica a favore della comunità con l'obiettivo di 'rosicchiare' il più possibile porzioni di asfalto e di spazio dedicato ai veicoli per cederlo alle persone, dare forma a piccole aree dove fermarsi, sedersi, riposarsi; spazi a misura d'uomo, stanze a cielo aperto in grado di rigenerare e riattivare sistemi sociali ed economici.

La città di San Francisco attraverso il dipartimento di *Planning and Urban Research Association*, ha studiato il fenomeno Parklet sia a livello sociale che urbano, in quanto era necessario capire come mai negli ultimi anni la gente era così favorevole a realizzare strutture temporanee dislocate lungo le strade, ma allo stesso tempo era importante capire anche l'impatto che potevano avere queste strutture nel contesto cittadino.

Gli abitanti del quartiere mostravano un grande interesse nel poter condividere uno spazio aperto pensato per tutti, un luogo dove incontrarsi e conoscersi.

Dall'indagine eseguita attraverso interviste dal dipartimento *Planning and Urban Research Association* è emerso che gli abitanti sostengono la realizzazione dei *Parklets*, essere attivi e coinvolti nella fase di progettazione, di realizzazione e della manutenzione per il desiderio di condividere un luogo perché in questo modo si sentono vicini e si crea comunità. Molti degli intervistati raccontano che prima dei *Parklets* la gente del quartiere non si frequentava e non si conosceva a causa della mancanza di spazi pubblici in prossimità delle proprie abitazioni e per l'assenza di luoghi deputati all'incontro.

#### 4.4. *Writbing o Graffiti Art*

I *Writbing o i Graffiti Art* arricchiscono le periferie e i luoghi che possiedono una propria identità attraverso raffigurazioni iconografiche mutate dalla cultura popolare di massa, fumetti, segni, per ridare anima e vitalità a pezzi di città che l'hanno persa o che non l'hanno mai avuta.

L'arte di strada è un modo di 'imbrattare' i muri e le facciate dei palazzi in modo strutturato e intelligente, chiaramente quando esiste un progetto una pianificazione, dove e come intervenire.

Un fenomeno che ha origine in America e che negli ultimi anni ha visto coinvolte moltissime città europee e non solo, importante è capire il concetto di rivitalizzare 'quartieri spenti', sia quando l'opera è in fase di realizzazione sia quando è finita.

La parete diventa protagonista e fa parte del racconto urbano, elemento

importante per il passante o per chi vive quel luogo, l'individuo assume il ruolo di attore-spettatore all'interno della scena urbana.

Intervenire su una parete è un modo di comunicare con tutti senza nessuna differenza sociale, per Andy Warhol la *street art* era un modo per uscire fuori dai musei, dalle gallerie, portare l'arte in strada anche a colui che è distratto, indifferente e poco sensibile all'arte stessa, un modo colto per educare il grande pubblico. È significativo vedere l'energia che si attiva quando il murales è in *Workprogress*; la curiosità di come sarà e la voglia di conoscere gli altri spinge abitanti e passanti a fermarsi e a partecipare attivamente, sia a livello emotivo sia aiutando gli artisti nel momento della realizzazione dell'opera.

Progettare, disegnare sulle quinte che si affacciano su spazi abbandonati e sulle strade, sprigiona nella comunità una energia che porta la gente a creare gruppi operativi, a conoscersi, e spesso a dare consigli su come proseguire l'opera stessa.

Figura 7 - Paley Park - Manhattan New York



È la *Start-Up* di un grande momento, di condivisione in luoghi e spazi dove prima venivano solamente utilizzati per spostarsi da una parte all'altra della città, luoghi di transito, sentirsi partecipi li rende parte integrante dell'evento, essere a casa, vedono gli artisti che si occupano dei loro spazi per renderli più

‘vivaci’, per dare dignità, identità, arte e cultura in luoghi dove prima non c'era nulla, in alcuni casi il vuoto assoluto.

I graffiti di Basquiat utilizzavano la parete come supporto su cui dipingere cambiandone la struttura visiva, Warhol e Basquiat concepiscono diverse opere realizzate a quattro mani, si passa dalla strada alla galleria ma l'impulso energetico è la parete, una pittura fatta d'istinto, i segni primitivi che si miscelano con la serigrafia, la voglia di pensare e di fare, esprimere il momento, lo stato d'animo. Negli anni a seguire, in diversi paesi degli Stati Uniti, si vedono i *murales* di Keith Haring che trasmettono messaggi attraverso segni grafici che delineano il carattere esplicito e gioioso di Haring, comunicare agli altri, ‘a tutti’, il momento storico che si stava vivendo, il bello e il brutto della società, nel bene e nel male: amore, condivisione e disagio.

Progettare per piccole quantità e intervenire nei centri nevralgici del tessuto urbano per sbloccare il flusso di negatività che si è accumulato nel tempo: eco-agopuntura, contaminare i margini urbani e gli spazi di confine, aumentare e dislocare sul tessuto urbano l'integrazione sociale e gli scambi commerciali, rivitalizzazioni puntuali per ‘contagiare’ gli spazi prossimi, una sana epidemia.

Ryan afferma che per iniziare un progetto di rivalorizzazione occorre che tutte le parti in causa: abitanti, progettisti, *designer*, artisti, economisti e agronomi partecipino contemporaneamente dall'inizio alla fine dell'opera.

## 5. Conclusioni

Viviamo dentro una complessa globalizzazione iper-tecnologica dove la velocità è determinata dal susseguirsi di fenomeni sociali senza un tempo definito, una propagazione di fisicità fluide e impercettibili che contaminano il modo di condurre la vita della gente, sia nelle cose materiali che immateriali, come un *virus* che in pochissimi giorni può contaminare il mondo intero.

Un sistema fatto di comunicazioni, rapporti, contatti dove i contorni non sono né definiti e né delimitati, fisicità e comportamenti che si dilatano, si compenetrano e si amalgamano, creando nuovi rapporti e nuovi algoritmi che regolano la nostra vita quotidiana, dentro e fuori alle nostre abitazioni. Un flusso di informazioni che controlla e suggerisce le scelte da effettuare in brevissimo tempo, condizionati dal nostro *smartphone* che ci suggerisce la strada che dobbiamo percorrere, quanto tempo impiegheremo e in caso di traffico ci consiglia un percorso alternativo per raggiungere il nostro luogo di lavoro (Italiano, 2019).

La città è un susseguirsi di azioni sociali dove le persone si confrontano, ed è

proprio per questo che *“Lo spazio pubblico non è solo un grande contenitore di attività. L’essere pubblico di uno spazio è una condizione di apertura verso l’altro; è uno spazio che consente intensità e diversificazione degli usi nel tempo, capace di interagire con chi lo occupa”* (Petrini, 2016: 64).

Lo spazio a cielo aperto è per antonomasia il luogo delle relazioni sociali, è lo spazio pubblico dove la gente si incontra per conoscere l’altro, è il luogo dove le diverse etnie si confrontano per assaporare altri modi di vivere il quotidiano senza che una cultura prevarichi l’altra. Spazi concepiti per accogliere tutte le persone di culture diverse, in modo che questa mescolanza possa generare innovazione per il ‘welfare urbano’, ottenute dalle trasformazioni delle vite di donne e uomini di ogni età (Secchi, 2002).

Chi abita nelle grandi metropoli è stimolato in modo continuativo da un sistema informatico molto ‘Hard’: *Social Media Advertising, Magazine, Advertising Street*, sia all’interno dello spazio domestico che all’esterno di esso, questo significa che la pressione di informazioni esterne è molto alta, soprattutto per chi vive negli spazi piccoli e sovraffollati.

L’ultimo rapporto censito dalle Nazioni Unite prevede che, nel 2045, due persone su tre vivranno in città, attualmente il 55% della popolazione nel mondo, 4,2 miliardi, vive nelle grandi città e 3,4 miliardi vivono in piccoli centri o in campagna. Il *design* della partecipazione pubblica interviene su diverse scale di progetto, dal prodotto allo spazio fisico fino all’esposizioni universali che oltre a ‘coprire’ la temporaneità media o lunga, hanno lo scopo di ricreare *Active Reaction* in corso di svolgimento dell’opera stessa con l’obiettivo di coinvolgere il passante, oggetti-prodotti che oltre a svolgere funzioni specifiche modellano lo spazio e rendono il luogo interattivo e stimolante.

Oggetti che si adagiano sulle pareti, prendono forma e mutano il paesaggio, come l’installazione dal titolo *Delirious Frites Les Astronautes* è una sollecitazione di grande curiosità per il passante perché viene attratto da una forma colorata e morbida incastonata tra due pareti urbane in un vicolo della città di Quebec. Un vicolo, uno spazio *Off* e dimenticato è stato ‘rianimato’ da due pareti appoggiate sulle facciate composte da tubi di gomma colorati che lasciano uno spazio minimo di passaggio, chi lo attraversa viene accarezzato e coccolato, una sensazione di benessere sia individuale che collettivo in quanto si condivide un’emozione e una sensazione di meraviglia urbana. Installazioni Co-Temporanee, strutture condivise con tempi di permanenza molto estesi diventando spesso parte integrante della quotidianità cittadina, molti di questi progetti interagiscono con i fruitori sia a livello visivo e tattile che olfattivo e

uditivo; ottenere luoghi che possano diventare delle mappe sensoriali dislocate nel tessuto delle città.

Muoversi all'interno del territorio urbano è una continua scelta di percorsi, spesso non si è portati a fare il percorso più breve, ma quello più stimolante. Pertanto il paesaggio urbano condiziona in modo significativo se percorrere una strada anziché un'altra. Lo spazio esterno collettore delle varie funzioni dislocate nella trama del tessuto della città luoghi strutturati con un forte carattere identitario, essere percepiti con un senso di appartenenza e di aggregazione condivisa, luoghi dello stare insieme: per camminare, per sostare, per chiacchierare, per scambiare idee e opinioni.

Il design si concentra nell'individuare e nel sopprimere il «virus» del non adattamento dello spazio urbano verso la gente, rivitalizzare parti molte piccole del tessuto, micro-progetti, per far attivare il flusso energetico del vivere nei luoghi pubblici all'aperto, attraverso soluzioni rapide e risolutive.

Le fisicità e la gente sono due entità che determinano le caratteristiche formali di un luogo, una è un'entità statica, immobile data dall'edificato; l'altra è dinamica, il movimento mutevole dato dalla gente: tutte e due sono parte attiva della stessa materia, il quartiere.

### *Bibliografia*

- Augè, M. (2003). *Non Luoghi*. Milano: Elèuthera
- Bellaviti, P. (2008). *Stare bene in città, Dalla qualità dello spazio al benessere degli abitanti*, rivista: Territorio, fascicolo, 47, Milano: Franco Angeli.
- Bianchetti, C. (2008). *Urbanistica e sfera pubblica*. Roma: Donzelli Editore.
- Bolis, M. (2010). *Giovani coppie e modi di abitare*. Milano: FrancoAngeli.
- Heidegger, M. (2005). *Essere e tempo*, curatore F. Volpi, traduttore P. Chiodi, Milano: Longanesi
- Kaye, L. (2012). *Agopuntura Urbana: una visione per le nuove smart cities*, Carlo Iacovini, blog, Shaping new mobility from every angle of business
- Lerner, J. (2007). *Agopuntura Urbana*. Parigi: Harmattan
- Ozpetek, F. (2020). *Come un respiro*. Milano: Mondadori.
- Petrini, L. (2016). *Gli oggetti nella città*. AA.VV, F. Armato, *Design per la città*, Marsala: Navarra Editore.
- Rossi, A. (1978). *Architettura della città*. Milano: Clup.
- Secchi, B. (2005). *La città del ventesimo secolo*. Roma: Laterza.
- Tomlinson, J. (1999). *Sentirsi a casa nel mondo*. Milano: Feltrinelli.
- Valtolina, G.G. (2003). *Fuori dai Margini*. Milano: FrancoAngeli.

# Spazio urbano tra reale e virtuale

Giuseppe Giusto

	<h2>Narrare i gruppi</h2> <p><i>Etnografia dell'interazione quotidiana, prospettive cliniche e sociali, design</i> - vol. 15, n° 1, luglio 2020</p> <p><b>ISSN: 2281-8960</b></p>
---	---

Rivista semestrale pubblicata on-line dal 2006 - website: [www.narrareigruppi.it](http://www.narrareigruppi.it)

Titolo completo dell'articolo	
<b>Spazio urbano tra reale e virtuale</b>	
Autore	Ente di appartenenza
<b>Giuseppe Giusto</b>	<i>L.A.B.A. Libera Accademia Belle Arti - Firenze</i>
Pagine 49-57	Pubblicato on-line il 29 luglio 2020
Cita così l'articolo	
<b>Giusto, G.</b> (2020). Spazio urbano tra reale e virtuale. In <i>Narrare i Gruppi</i> , vol. 15, n° 1, luglio 2020, pp. 49-57 - website: <a href="http://www.narrareigruppi.it">www.narrareigruppi.it</a>	

**IMPORTANTE PER IL MESSAGGIO CHE CONTIENE.**

Questo articolo può essere utilizzato solo per la ricerca, l'insegnamento e lo studio privato. Qualsiasi riproduzione sostanziale o sistematica, o la distribuzione a pagamento, in qualsiasi forma, è espressamente vietata. L'editore non è responsabile per qualsiasi perdita, pretese, procedure, richiesta di costi o danni derivante da qualsiasi causa, direttamente o indirettamente in relazione all'uso di questo materiale.

## gruppi nel sociale

### Spazio urbano tra reale e virtuale

Giuseppe Giusto

#### *Riassunto*

Nell'esperienza professionale e di ricerca svolta negli ultimi anni mi sono interessato a quell'architettura a zero cubatura. Quei contesti dove il vuoto predomina sul pieno e dove l'attenzione si è spostata dagli elementi architettonici ai percorsi ed alle relazioni. Si tratta di spazi più o meno sedimentati dove l'appropriazione da parte degli utenti avviene secondo le regole classiche della vivibilità e della fruibilità dello spazio urbano. È inevitabile osservare come alcuni processi di modernizzazione hanno, e stanno modificando, il comportamento degli utenti finali di questi spazi. Pertanto è legittimo innescare un processo di confronto e di critica sulla modificazione del ruolo dei progettisti e delle loro responsabilità come propositori di nuovi modelli.

*Parole chiave:* spazi urbano, design urbano, relazioni urbane, ruolo dello spazio

#### *Urban space between real and virtual*

#### *Abstract*

In my professional and research experience carried out in recent years I have been interested what it has been defined un-volumetric architecture: those contexts where the void predominates over the full and where attention has shifted from architectural elements to paths and relationships. These are sort of settled spaces which are lived by the users according to the classic rules of livability and exploitability of the urban space. It is inevitable to observe how some modernization processes have, and are still modifying, the behavior of the final users of these spaces. Therefore it is legitimate to trigger a process of confrontation and criticism on the modification of the role of designers and their responsibilities as proposers of new models.

*Keywords:* urban space, urban design, urban relationships, role of space

## 1. *Le tendenze in atto: variazioni del ruolo progettuale*

### 1.1. Premessa

Nell'esperienza professionale e di ricerca che ho svolto negli ultimi anni mi sono interessato a quell'architettura che Aldo Aymonino (2007) definisce AZC ovvero architettura a zero cubatura. Quei contesti dove il vuoto predomina sul pieno e dove l'attenzione si è spostata dagli elementi architettonici ai percorsi e alle relazioni. Difatti l'aspetto percettivo in questi contesti - diversi tra loro ma accomunati dalla forte esigenza di riconnotare e riconfigurare identità, ruolo e qualità - anche in virtù della sempre più crescente esigenza politica e tecnica di riappropriarsi di spazi degenerati o trasformati impropriamente, costituisce il denominatore comune insieme alla conformazione sociale ed urbana che appare sistematicamente degenerata sia per uso che per funzione. Si tratta di spazi più o meno sedimentati dove l'uso degli utenti avviene secondo le regole classiche della vivibilità e della fruibilità dello spazio urbano.

La città di oggi, con le sue appendici periferiche, marginali o degradate, costituisce il punto di osservazione privilegiato per noi, architetti, e per gli urbanisti sempre in cerca di sperimentazioni progettuali che sappiano e che debbano misurarsi con le nuove tendenze in atto.

Tutti concordi a sostenere tale tesi, tuttavia è inevitabile osservare come alcuni processi di modernizzazione hanno modificato, e stanno modificando, il comportamento degli utenti finali di questi spazi. Pertanto è legittimo, anzi doveroso, innescare un processo di confronto e di critica sulla modificazione del ruolo dei progettisti e delle loro responsabilità come propositori di nuovi modelli visto che sostanzialmente si stanno modificando comportamenti ed esigenze.

Il *web* ha eliminato le distanze ma ingigantito le metropoli che diventano sempre più corpi vivi e interconnessi da *bit* sparsi ovunque: per strada, nell'aria e negli oggetti.

‘Le città sono un avanzo lasciatoci dall'era industriale’, sentenziò il futurologo Geoge Gilder (1995) analizzando nel 1995 le potenzialità di *internet*.

Oggi, in accordo con quanto sostiene Carlo Ratti (2014), *internet* non ha svuotato di senso la città, anzi ha contribuito ad esaltarne l'aspetto tecnologico digitale che diventa sempre più onnipresente negli spazi urbani arricchendo con nuovi servizi la dotazione e creando un nuovo modo di vivere i centri abitati.

È qui il nuovo punto di partenza. Noi progettisti e analisti dovremo ripensare al nostro percorso propositivo in stretta connessione con i nuovi fenomeni esigenziali che appaiono sempre più evidenti.

## 1.2. Analisi dello spazio urbano e modalità di approccio progettuale

Negli ultimi anni il tema della riqualificazione e dell'uso degli 'spazi aperti' ha ricoperto un ruolo sempre più importante e in taluni casi trainante nel campo degli interventi nella città e nel suo disegno, assumendo a tratti la dimensione di un sistema di rilettura e riconnessione complessiva dell'ambiente urbano attraverso le sue fondamentali componenti: la piazza, la strada, il verde, i percorsi, gli spazi di relazione. Nel momento in cui si sta sviluppando una tendenza sempre più accelerata verso il recupero e il riuso del territorio e della sua città, a fronte di una caduta quantitativa dei processi di crescita, gli spazi aperti costituiscono fattore centrale nella riqualificazione ambientale e la reintegrazione e riacquisizione al sociale di tali aree è ottenibile con l'ausilio di interventi di riqualificazione sia puntuali che estesi.

Tra questi la piazza ha costituito da sempre 'il luogo primario', il luogo urbano per eccellenza. Giacché parlare di piazza vuol dire parlare di città e di architettura, confrontarsi con tutti gli elementi dimensionalmente e strutturalmente diversi che la costruiscono fondendosi nel complesso urbano, vuol dire in sostanza valutare in modo analitico ed al tempo stesso complesso l'essenza della forma della città. La divaricazione disciplinare tra urbanistica e architettura trova proprio su questo tema un momento di possibile ricongiungimento: la piazza è un elemento capace di ricollegare le variazioni materiali che costituiscono le città, di porsi come fattore urbano in positivo o come sintesi di situazioni architettoniche singolari. Storicamente il ruolo assunto dalla piazza è determinante nell'organizzazione della struttura urbana, non soltanto per la sua capacità di essere centro di attività umane, ma per ricoprire un ruolo gerarchico strutturale generatore di qualità urbana. La ristrutturazione e la rivitalizzazione del sistema dei vuoti può fornire uno dei più validi contributi per una riqualificazione della forma urbana e del suo ambiente: l'innalzamento della qualità del disegno della città (come del resto della relativa qualità della vita) passa necessariamente per la riqualificazione degli spazi aperti che costituiscono l'interno della città. Non è ipotizzabile, infatti, un miglioramento della qualità complessiva intervenendo solo sul costruito considerato autonomamente. Lo spazio urbano va però reinterpretato nelle sue funzioni e nei contenuti che devono rispecchiare quelli della nuova città e dei suoi utenti che in essa devono potersi riconoscere. La piazza deve diventare un luogo di partecipazione e d'incontro nella quale il cittadino può trovare l'occasione per esprimere e vedere espressa la propria dignità urbana, come membro di una collettività che negli spazi pubblici s'incontra e partecipa alla vita comunitaria.

Le nuove formule compositive e urbanisticamente sostenibili per la caratterizzazione di un vuoto, privo di carattere, innescano un processo di ricerca di elementi catalizzatori delle relazioni sociali, di meccanismi di rivalutazione dello spazio della piazza, di fattori capaci di elevare la qualità del vivere per gli abitanti residenti.

Con la loro totale assenza di regole questi spazi presentano, tuttavia, il fascino di luoghi in cui è possibile immaginare uno scenario urbano integralmente rinnovato, libero da legami formali con il contesto edilizio (privo di valore) ma attento alla forma del vuoto e alla sua collocazione, ripensato in tutte le componenti che racchiuda gli elementi compositivi tipici della progettazione dei vuoti urbani: il grande spazio di sosta, gli elementi di arredo del repertorio urbano che diventano elementi focali e attrattori, le alberature e gli elementi del verde, l'acqua ed i suoi giochi, oltre al repertorio completo dell'arredo urbano (panchine, lampioni, cestini porta rifiuti, dissuasori, rastrelliere per le biciclette, etc.) gerarchicamente distribuiti a contributo di un unico obiettivo -rendere possibile il processo di rivalutazione delle periferie delle grandi città italiane.

Solitamente sviluppo il progetto della nuova struttura, in base alla mia esperienza, a partire da una riflessione preliminare sull'importanza ed il valore fondativo dell'impianto morfologico e su un'analisi delle soluzioni più opportune per garantire un inserimento ambientale coerente, capace di costituire un elemento emergente, polo attrattivo, dell'intera area urbana.

L'approccio è quindi quello di ampliare il tema della progettazione non limitandosi semplicemente alla risoluzione del problema intrinseco ma considerando il nuovo intervento come un vero e proprio progetto a scala urbana che si propone di ridisegnare un'area significativa del nuovo contesto stabilendo nuove relazioni spaziali e introducendo un elemento di forte connotazione sia funzionale che percettiva.

I principi compositivi e le geometrie insediative risultano quindi fortemente correlate al 'luogo'.

La riconoscibilità e la caratterizzazione del complesso sono perciò demandate non solo a una semplicistica 'visibilità' dello spazio ma piuttosto alla qualità complessiva dell'intervento. La forte caratterizzazione formale del contenitore vuoto si completa con una significativa articolazione e differenziazione degli spazi nonché con la precisa definizione delle funzioni.

Lo spazio urbano è di tutti, ma non è ugualmente da tutti fruito. Il pubblico vi si deve riconoscere attribuendogli un valore simbolico, non necessariamente legato alla monumentalità, ma piuttosto al quotidiano, all'intimo, al personale.

Il fascino del luogo deve risiedere non solo nella definizione delle sue parti, o nella declinazione di materiali innovativi per forme e colori, ma anche nel fattore sorpresa e nel saper proporre luoghi articolati dove l'intrattenimento si arricchisce di significati culturali.

Le nuove identità ricercate e proposte dai progettisti vanno quindi in una direzione precisa: lo spazio è suddiviso secondo funzioni diverse, caratterizzato da episodi e dispositivi che lo rendono articolato ma percettivamente unitario essendo sottoposto ad una logica compositiva minimale utilizzata come strumento di convincimento, quasi atto seduttivo nei confronti degli abitanti dello spazio pubblico. Ciò introduce al contempo una serie di esperienze soggettive che riportano l'attrattiva dell'immagine spaziale su una personale e desiderata fruizione dell'architettura e quindi sul piano dell'edonismo e dell'estetizzazione dell'esperienza urbana (Amendola, 1997) in una molteplicità di dimensioni.

### 1.3. New input

La nuova variabile che rimane ancora inesplorata nelle complesse logiche di analisi e di proposte è la presenza dei nuovi *input* richiesti dalle ultime generazioni che rappresentano inderogabilmente i futuri interlocutori e fruitori degli spazi della nuova città. Vista anche la sempre più crescente impossibilità operativa degli spazi pubblici nel rispondere alle necessità di fornire spazi differenti per la società che cambia l'obiettivo si è radicalmente spostato sull'indagine delle relazioni tra mobilità, spazi collettivi e spazi privati.

Oggi, nei giovani, è comune incontrarsi sul *web* (la piazza di *facebook*, *instagram*, *twitter* e tutte le applicazioni a loro connesse e correlate ne rappresentano il tipico esempio) e intraprendere conoscenze o connessioni digitali con ambienti ed individui di altre culture, distanti ma vicine visto la totale negazione del parametro dimensionale sulla rete. Questi fenomeni generano comportamenti molto lontani da quelli delle generazioni precedenti abituate all'incontro fisico in un luogo fisicamente identificabile all'interno della città. Ci s'introduce al nuovo concetto del digitale nell'architettura e quindi allo spazio che dell'architettura è valore sostanziale e fondante.

Le regole della lettura vanno conseguentemente reinterpretate e riformulate forse attraverso una percezione differenziata dello stesso spazio. Chiunque, collegato in rete, vive lo scambio e l'interlocuzione attraverso postazioni microspaziali avulse dal contesto urbano e semmai incorporate nei contenitori urbani (edifici) con dimensioni estremamente ridotte e misurabili a spanna (postazioni).

#### 1.4. Digitale relazionale: le connessioni possibile tra reale e virtuale

La chiave per sperimentare una modalità di trasformazione ecologica dello spazio è la progettazione di un luogo pubblico reso attivo attraverso la partecipazione, cioè l'individuazione di interlocutori specifici con cui condividere e a cui affidare il futuro del luogo.

Mutuando il concetto esposto da Maria Luisa Palumbo (2011) - secondo il quale ragionando sul digitale come scenario tecno politico globale si approda all'idea che la materia fondamentale dell'architettura non sia oggi né la forma né la funzione ma piuttosto la relazione, cioè la capacità di articolare relazioni nello spazio attraverso forme e strumenti (*hardware e software*) piuttosto che comporre e porre nello spazio oggetti in se conclusi e monumentali, componendo paesaggi instabili perché strutturalmente aperti agli equilibri dinamici del mondo vivente, alle sollecitazioni degli elementi naturali e alle forme d'uso della gente - si chiude l'equazione che vede nelle forme di progettazione partecipata un possibile scenario di connessione tra il reale e virtuale.

La scena digitale è stata sempre caratterizzata da una crescente convergenza tra corpi estesi nello spazio e architetture sempre più corporee grazie alla sensibilità crescente espressa dalle nuove tecnologie.

Nella configurazione del nuovo paesaggio urbano dovranno quindi confluire sia la capacità di appropriazione della gente (ed in tal senso la partecipazione è il primo stadio di appropriazione del luogo) sia il piacere di costruire e modificare il proprio spazio come bene comune sfidando la logica della segregazione dei luoghi.

#### 2. *Lo spazio delle funzioni in funzione dello spazio?*

Negli anni 50 e 60 due scienziati russi, Boris Belousov e Anatol Zhabotinsky (1961), scoprirono e descrissero nel dettaglio la più famosa tra le reazioni chimiche oscillanti. Le reazioni chimiche oscillanti altro non sono che fenomeni in cui si verifica un complesso meccanismo di reazione che produce variazioni spontanee di alcune specie chimiche presenti in una soluzione. In particolare ad alcune variazioni interne corrispondono variazioni progressive di configurazioni geometriche, di forme e colori.

Trasliamo questa considerazione verso lo studio del comportamento degli ecosistemi, la cui caratteristica è quella di essere sistemi naturali in cui le interazioni tra una comunità di organismi e l'ambiente fisico generano fenomeni non lineari. Le caratteristiche generali, strutturali e dinamiche di un sistema urbano

possono essere descritte attraverso la formazione di *pattern* o trame. In altre parole può esistere la possibilità di tentare di visualizzare le trame dinamiche sociali sul tessuto della città.

Come sostengono Koolhaas e Boeri (2000) le manifestazioni delle forze che configurano la città è passata dalla sfera del visibile a quella dell'invisibile. La città non si rappresenta più in termini di composizione, gravità, forma o materiali ma di fenomenologie demografiche, sociali ed economiche.

In un recente studio denominato Mobile Landscapes (2006), avviato presso il SENSEable City Laboratory del MIT fondato da Carlo Ratti, sono state applicate nuove tecniche, sviluppate nell'ambito della rete di telefonia mobile, per un'analisi spaziale delle dinamiche sociali nelle aree urbane.

Queste tecniche si basano sui dati di localizzazione dei telefoni cellulari che vengono georeferenziati e rappresentati in una sequenza di mappe allo scopo di offrire una lettura immediata della densità di attività della telefonia mobile in un contesto urbano.

Le diverse intensità di traffico telefonico rilevate nel tempo e nello spazio, mostrano la vita della città sulla base di come le persone si muovono realmente e usano lo spazio e le infrastrutture.

Le potenzialità d'impiego di questo strumento per la gestione, programmazione e risoluzioni di problemi pratici nei vari settori, sono numerose dal momento che questa tecnica permette di visualizzare comportamenti complessivi e riconoscere gli effetti di perturbazioni e altri fenomeni di fluttuazione. Esistono verosimilmente concentrazioni di fenomeni definibili paesaggi mobili che costituiscono il motore propulsore della vitalità di un centro urbano che in alcuni casi sono riconducibili a percorsi e relazioni intrinseche alla struttura della città, in altri sono generati da reazioni non previste e non prevedibili.

La predisposizione di una rete territoriale *wireless* potrebbe, ad esempio, costituire un cosiddetto paesaggio mobile ovvero situazioni di addensamento di persone che in occasione di una manifestazione pubblica o di altri eventi numericamente rilevanti iniziano contemporaneamente attività di relazione e d'interconnessione in luoghi urbani completamente differenti ai luoghi deputati per tali attività nel passato.

Nel 2002, invitato al concorso internazionale di progettazione per la riqualificazione dell'ex area FIAT di Viale Belfiore a Firenze, proposi - con il mio studio MIMESI62 - un progetto di un grande centro alberghiero con attività sociali e commerciali. All'interno, una grande piazza -aperta alla città- trovava in macroscopici pannelli televisivi il suo punto di forza semantico e comunicativo: in tempo reale sarebbero state mandate in onda le immagini delle principali

# Design e spazio urbano. Il potere degli oggetti nella città

Lucetta Petrini

	<h2>Narrare i gruppi</h2> <p><i>Etnografia dell'interazione quotidiana, prospettive cliniche e sociali, design</i> - vol. 15, n° 1, luglio 2020</p> <p><b>ISSN: 2281-8960</b></p>
---	---

Rivista semestrale pubblicata on-line dal 2006 - website: [www.narrareigruppi.it](http://www.narrareigruppi.it)

Titolo completo dell'articolo	
<b>Design e spazio urbano. Il potere degli oggetti nella città</b>	
Autore	Ente di appartenenza
<b>Lucetta Petrini</b>	<i>Università degli Studi di Firenze</i>
Pagine 59-75	Pubblicato on-line il 29 luglio 2020
Cita così l'articolo	
<b>Petrini, L.</b> (2020). Design e spazio urbano. Il potere degli oggetti nelle città. In <i>Narrare i Gruppi</i> , vol. 15, n° 1, luglio 2020, pp. 59-75 - website: <a href="http://www.narrareigruppi.it">www.narrareigruppi.it</a>	

**IMPORTANTE PER IL MESSAGGIO CHE CONTIENE.**

Questo articolo può essere utilizzato solo per la ricerca, l'insegnamento e lo studio privato. Qualsiasi riproduzione sostanziale o sistematica, o la distribuzione a pagamento, in qualsiasi forma, è espressamente vietata. L'editore non è responsabile per qualsiasi perdita, pretese, procedure, richiesta di costi o danni derivante da qualsiasi causa, direttamente o indirettamente in relazione all'uso di questo materiale.

## gruppi nel sociale

### ***Design e spazio urbano. Il potere degli oggetti nella città***

Lucetta Petrini

#### *Riassunto*

Il costante aumento dell'urbanizzazione ha portato all'esistenza di nuovi modi di concepire la città, per migliorarla e trasformarla in spazi sempre più vivibili attraverso segni linguistici differenti.

In questa direzione il design urbano può consentire all'uomo di vivere lo spazio rappresentandolo attraverso oggetti e installazioni che suscitano emozioni, ricercano integrazioni e inseguono scomposizioni. Interventi minuti, di piccola scala che disseminati sull'intero territorio urbano possono diventare nuclei energetici, dei punti di riferimento per l'incontro e la condivisione di un luogo, e immettere quella giusta porzione di positività nella gente che quotidianamente abita quei determinati spazi urbani.

*Parole chiave:* design urbano, prodotto, spazio esterno, identità, condivisione, aggregazione

### **Design and Urban Space. The power of the objects in the city**

#### *Abstract*

The constant increase of the urbanization has led to the existence of new ways of conceiving the city, to improve it and transform it into increasingly livable spaces.

In this direction urban design can allow man to live the space representing it through objects and installations that arouse emotions, seek integrations and chase compositions. Minimal small-scale interventions scattered throughout the entire urban area can become energetic cores, reference points for meeting and sharing a place, and giving that right portion of positivity to the neighborhood and to the people who daily live the urban space.

*Keywords:* urban design, product, outdoor space, identity, sharing, aggregation

## 1. Premessa

*Quello che sta a cuore al mio Marco Polo è scoprire le ragioni segrete  
che hanno portato gli uomini a vivere nelle città,  
ragioni che potranno valere al di là di tutte le crisi.*  
Italo Calvino, *Le Città Invisibili*, 1972/1993: VIII

La città condensatore di energie, di creatività e sperimentazione, non è più solo fatta di luoghi, ma di relazioni multiple. In questo panorama il *design* si pone come la disciplina più adatta alla lettura e scrittura della città multiversa contemporanea, dando un significativo contributo al progetto dello spazio pubblico urbano perché lo traduce e lo rafforza nei caratteri urbani e sociali emergenti. Oggi più che mai le ragioni dell'arredo urbano si inscrivono, infatti, in una volontà di ridefinizione dello spazio come risposta incessante al desiderio di dimora, di luoghi abitabili e ospitali. Così il costante aumento dell'urbanizzazione ha portato all'esistenza di nuovi modi di concepire la città, per migliorarla e trasformarla in spazi sempre più vivibili attraverso segni linguistici differenti. Il *design* urbano in questa direzione può consentire all'uomo di vivere lo spazio rappresentandolo attraverso oggetti e installazioni che suscitano emozioni, ricercano integrazioni e inseguono scomposizioni. Piccoli interventi che possono diventare nuclei energetici, dei punti di riferimento per l'incontro e la condivisione di un luogo.

## 2. Lo spazio e i rapporti sociali

Fin dagli anni Sessanta il lavoro di Kevin Lynch (1960) ha dimostrato che l'intervento sull'ambiente costruito non riguarda solo la sistemazione fisica, ma rappresenta una traccia che modifica la percezione del luogo da parte dei cittadini e ne modella, in meglio o in peggio, i comportamenti sociali, economici e morali. Ogni luogo, inevitabilmente, ci influenza in modo positivo o negativo.

Il rapporto che intercorre tra lo spazio e il comportamento umano è un rapporto che potremmo definire indissociabile, che si fonda su una costante interazione biunivoca. Architetti e progettisti influenzano il comportamento attraverso la forma dello spazio (e gli oggetti presenti) e viceversa, l'importanza assegnata loro è fortemente condizionata dalle caratteristiche individuali, intime, culturali e psicologiche dell'individuo. Infatti, l'ambiente in cui ci troviamo ci sottopone costantemente a diversi stimoli e sensazioni, che possono avere ef-

fetti diversi sul nostro comportamento. La scena urbana, apparentemente immobile, è in realtà un luogo di azione in continuo movimento che può assumere connotazioni semantiche e simboliche mutevoli nel tempo. Ogni luogo, situazione, memoria rimandano sempre ad altro, sia sul piano fisico che sul piano simbolico, in quanto il luogo è costituito da una struttura superficiale visibile fatta di fisicità, di edifici e spazi, e di una struttura profonda invisibile legata all'identità e ai significati sociali, culturali e percettivi.

Come sostiene Charles Laundry (2009), per capire la città e coglierne il potenziale, è necessario percepirla come una serie di elementi interconnessi: *“La città è un tutto interconnesso. Non può essere vista come una mera somma di elementi, anche se ciascuno di essi è importante per i propri meriti. Quando prendiamo in considerazione una delle parti costituenti non dobbiamo ignorare le sue relazioni con il resto. L'edificio comunica con gli altri edifici che gli stanno accanto e con la strada, e a sua volta la strada contribuisce a modellare il quartiere. In tutto quanto è infusa la presenza della gente che popola la città: le persone plasmano l'elemento materiale, ne definiscono l'uso e creano le sensazioni che suscita”* (Laundry, 2009: 8).

Se dunque la città è un sistema di unità che interagiscono, che instaurano relazioni di reciprocità nello spazio e nel tempo, come afferma Laundry (2009), è nostro dovere pensare in modo più fluido, al fine di cogliere le connessioni fra le cose. Dobbiamo percepire la città come un'esperienza sensoriale ed emotiva, così da comprendere i suoi effetti sulle persone.

## 2.1. Lo spazio pubblico contemporaneo e nuovi rapporti sociali

La città è un *“(...) prodotto della natura umana”* (Andreade *et al.*, 2010: 122), è una delle realizzazioni che meglio definisce e rappresenta la società.

La città è vista come la materializzazione della civiltà e, a sua volta, lo spazio pubblico è il luogo che occupa lo spazio di rappresentazione in cui la società è visibile (Borja e Muxi, 2001), e rappresenta l'evoluzione delle attività e lo sviluppo delle relazioni tra la società e la città.

Lo spazio pubblico è l'ambito privilegiato della vita sociale e collettiva, luogo del divertimento e della contemplazione. È lo spazio della gente, delle relazioni, del contatto: elemento di unione e di incontro, fulcro della relazione tra spazio e abitanti, dove gli estranei si incontrano e incapsulano tratti distintivi della vita urbana (Bauman, 2008).

Lo spazio pubblico può essere percepito come uno scenario. Un luogo di azione a cui ognuno di noi, attraverso la percezione, attribuisce significati e identità, che assume concretezza in virtù della sua interazione con la dimensione sociale.

Alfredo Mela lo definisce come *“un complesso di ambiti spaziali, che si aprono ad una vasta gamma di opportunità d’azione, da parte di soggetti eterogenei, che ne fruiscono in forma individuale o collettiva. Esso è dotato di una forma fisica, dipendente dalla sedimentazione di interventi di trasformazioni successivi, che hanno avuto luogo nel passato e che, nel momento attuale, si presentano come una eredità trasmessa. Contestualmente, su di essi si sono stratificati complessi di caratteri simbolici, associati alle funzioni dello spazio, che incidono sulle forme fisiche, attribuiscono significati ai singoli elementi, orientano il comportamento dei fruitori”* (Mela, 2014: 16-17).

Per Mela (2014) quindi, lo spazio deputato all’uso pubblico collettivo è uno spazio che si articola in diverse direzioni, relative alle tendenze evolutive della forma della città, ai cambiamenti che influenzano le relazioni interpersonali e sociali, nonché specifici alla sfera culturale e politica.

Ma è maggiormente con l’avvento della globalizzazione, dell’informatizzazione e dell’espansione urbana che gli spazi pubblici contemporanei assumono nuovi connotati, presentandosi sempre più aperti, interstiziali e fluidi.

Sono luoghi che animano la città di una nuova linfa vitale, che ci permettono di rileggerla e di reinterpretarla (Carta, 2013).

Il cittadino contemporaneo si ritrova a vivere quella che Bauman definisce una condizione di liquidità, in costante adattamento ai continui cambiamenti del contesto che lo circonda e sempre in cerca delle condizioni migliori in cui vivere, perdendo così il suo carattere di stanzialità (Berizzi, 2018).

Cambiano gli stili di vita e gli spazi urbani tradizionali come le piazze, le strade e le attrezzature collettive perdono di significato (Fracasso, 2008), in quanto *“viene a mancare quella corrispondenza identitaria diretta, tipica della città del passato, tra la città e i suoi abitanti, che si manifesta soprattutto negli spazi pubblici dove la comunità si rappresentava e si riconosceva”* (Berizzi 2018: 13).

### 3. La rappresentazione dello spazio urbano

Nella complessità del quadro sociale contemporaneo, ‘stare’ e ‘incontrarsi’ risultano essere azioni sempre più complesse, che richiedono nuove riflessioni e una maggiore presa di coscienza da parte di studiosi e progettisti.

A tal proposito, il *design* si pone come la disciplina più adatta alla lettura e scrittura della città multiversa contemporanea. Attraverso soluzioni specifiche locali, flessibili e progettando le condizioni materiali che possano favorire lo sviluppo dell’innovazione sociale è possibile tradurre, assecondare, rafforzare i caratteri urbani e sociali emergenti.

Il *design* urbano può consentire all’uomo di esperire, di vivere lo spazio urbano rappresentandolo attraverso segni linguistici differenti, che diventano riferi-

menti, indicatori fondamentali per la conoscenza e l'orientamento nella città (Tufano, 2007). Fari dislocati nel tessuto urbano (Lynch, 1960) che danno all'abitante dei centri dei luoghi dove incrociarsi, mescolarsi, conoscersi e sentirsi partecipi alla vita quotidiana (Armato & Petrini, 2019).

Per Andrea Branzi il territorio *“cessa di essere luogo caratterizzato dall'architettura per diventare territorio esperienziale, dove la qualità ambientale è il risultato delle emozioni create da interventi effimeri e set provvisori e dove l'arredo urbano, che un tempo era costituito da sistemi di prodotti che si ripetevano sempre uguali nell'ambiente, oggi consiste in prodotti diversificati, dal design molto sofisticato, al fine di creare luoghi che animino la scena urbana e che costituiscano dei punti di riferimento per gli utenti”* (Branzi, 2007: 46).

I luoghi, fusioni di ordine umano e naturale, sono centri significativi delle nostre esperienze immediate nel mondo. Sono definiti dall'esperienza e dall'intenzione prima di essere paesaggi, comunità e luoghi unici.

Gli spazi non sono astrazioni o concetti, sono direttamente correlati al fenomeno dell'esperienza del mondo vissuto e, quindi, sono pieni di significato attraverso l'attività stessa e gli oggetti reali coinvolti.

Oggi più che mai le ragioni dell'arredo urbano si inscrivono in una volontà di ridefinizione dello spazio come risposta ad un incessante desiderio di dimora, di luoghi abitabili e ospitali.

*“L'uomo abita quando riesce ad orientarsi in un ambiente e ad identificarsi con esso; abitare presuppone che gli spazi in cui viviamo siano luoghi nel vero senso della parola, poiché dotati di un carattere distintivo che ne costituisce l'identità ed è questa adesione ai luoghi che trasforma gli abitanti in cittadini fornendo le basi per la definizione di una comunità”* (Follesa, 2016: 84).

L'abitare è una pratica intrinseca, un atto fondamentale dell'essenza stessa dell'essere umano e proprio per questo è possibile abitare gli spazi della città tanto quanto si abitano gli spazi interni (Follesa, 2016). L'uomo, infatti, oltre che nella propria casa, può abitare e trovare la propria identità anche nell'ambiente esterno che vive quotidianamente, in quello spazio a lui vicino che si estende oltre la propria abitazione. Ma per rendere ciò possibile è importante che quello spazio esterno, urbano, pubblico lo faccia 'sentire a casa', che venga percepito come un 'ambiente domestico': un luogo capace di trasmettere senso di sicurezza, di responsabilità e di identità.

### 3.1. Gli oggetti nella città

La città è la 'casa' di tutti, dove gli oggetti, in piccola scala, ne arricchiscono e completano l'immagine. Elementi che la rendono migliore, che la fanno vivere ed essere bella, ordinata e funzionale (De Raffaele, 2013). Elementi

capaci di conferire agli spazi tutti i caratteri che possano migliorare la qualità di vita dell'individuo nella funzione della città.

Oggetti 'polisemici' e 'polifunzionali', capaci di rispondere a esigenze e bisogni (Petrella *et al.*, 2007). Oggetti concepiti a misura d'uomo e a misura di luogo, che sappiano comunicare un servizio, facili da usare, pensati per tutti. Oggetti che possano essere lo specchio della storia passata e presente, del significato e del ruolo che il luogo assume nella geografia della città.

Una minuziosa progettazione che parte 'da dentro' per rivolgersi all'esterno (Caroselli, 2011). Un intervento di 'architettura minimale' ma diffusa, destinata a configurare luoghi 'su misura'. Il progetto dei dettagli che connotano, attrezzano e rifiniscono gli spazi, pubblicamente accessibili.

*"Progettare uno spazio aperto pubblico, per renderlo esteticamente più bello, non significa solo modificare lo stato attuale delle cose, ciò è elemento importante, ma non sufficiente, vuol dire creare tutti i presupposti di alta vivibilità all'interno dello spazio progettato"* (Armato, 2017: 117).

Progettare ed arredare uno spazio esterno significa restituire dignità e significato al luogo dell'uomo e della sua vita sociale.

Il carattere attivo del *design* si manifesta e si evolve in stretta connessione con il suo contesto, si attua attraverso il dialogo, attingendo ad altri saperi con il fine di coordinare il tutto nella dimensione concreta di un artefatto. L'ambiente urbano, come una sorta di "ipertesto vivente", diventa pertanto lo scenario in cui sperimentare la relazione fra il progetto e i comportamenti umani (Fagnoni, 2013).

Una panchina, ad esempio, può trasformarsi in luogo per ascoltare musica, dove riposare e godere dell'area circostante, un punto di incontro.

Elementi che assumono la valenza di 'occasione', prodotti *site-specific* destinati per quella parte di città, che stimolano, emozionano, coinvolgono le persone anche attraverso gesti minimi: offrire una seduta, un riparo dal sole, una fonte d'acqua.

Lo spazio pubblico, come afferma Mattogno (2002), rappresenta l'essenza dell'urbanità. È il luogo privilegiato delle relazioni, da quelle sociali a quelle economiche e produttive, da quelle della mobilità fisica a quelle della comunicazione. È lo spazio con il quale ci misuriamo ogni giorno, pertanto dovrebbe essere pensato (e progettato) non solo seguendo i classici schemi urbanistici, ma deve osare e aprirsi alla sperimentazione di *design*.

Arredi significanti, più dinamici. Oggetti e installazioni che conducono e accompagnano la persona lungo i percorsi che si intrecciano nella città, alla scoperta di nuovi modi di vivere lo spazio pubblico.

Arredi che vanno ben oltre la loro semplice collocazione in specifici punti o funzionalità ma che ricercano integrazioni e inseguono scomposizioni, puntando alla visione d'insieme di un unico e distintivo *layout* urbano (figura 1).

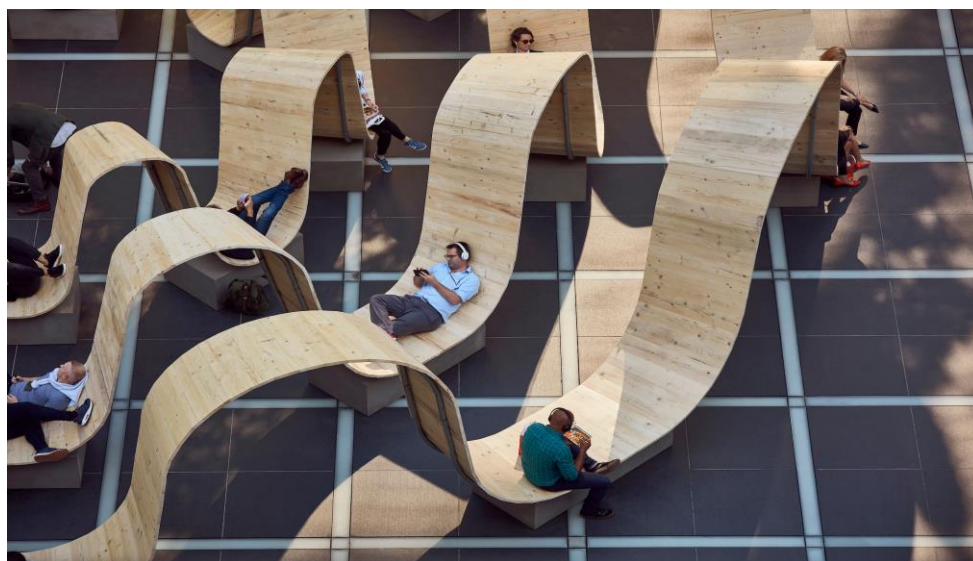


Figura 1 - Paul Cocksedge, *Please be Seated*, London Design Festival

Come lo spazio quasi 'labirintico' disegnato da Martha Schwartz per la Jacob Javits Plaza a New York, dove il disegno delle panchine a forma circolare semi-chiusa traccia come dei ricami sulla superficie della pavimentazione (figura 2).



Figura 2 - Martha Schwartz, *Jacob Javits Plaza*, New York

Oggetti lontani dall'omologazione dell'arredo del passato e che, come gli oggetti dell'ambiente domestico, cercano di familiarizzare con l'utente.

Elementi modulari e polifunzionali come quelli pensati da Pio e Tito Toso per *TreeLine*: un sistema modulare di arredo urbano polivalente, dalla linea dinamica e flessuosa che integra la funzione della seduta con quella della fioriera, del contenimento del verde e dell'elemento salva-piante (figura 3).



Figura 3 - Pio & Tito Toso, *TreeLine*

Oggetti aperti all'interpretazione dell'utente, funzionale e semantica, che fanno parte di quel mondo fluido di cui il *design* di successo ci parla diffusamente (Germak, 2008).

Sedute nella pavimentazione che ricordano dei grandi tappeti su cui sprofondare; panchine che si staccano da terra per diventare comode amache; altalene giganti in *led* che illuminano ed emettono musica nel momento in cui vengono adoperate.

Opere monumentali a cavallo tra il *design* urbano e arte pubblica che, con la loro solenne fisicità, si relazionano con il paesaggio circostante.

Come i tavoli pensati da Laith Mc Gregor e Murray Barker: vere e proprie sculture in cemento e metallo che richiamano i giochi sociali negli spazi collettivi (figura 4).



Figura 4 - Laith McGregor & Murray Barker, *Monolith*

#### 4. *Forme e contenuti della città*

La città è una forma dai contenuti variabili e le forme urbane sono il prodotto della storia, pertanto il paesaggio urbano non può avere una definizione rigorosa ma essere una risultante di componenti fissi e mutevoli.

Secondo Marcelloni (2005) i luoghi andrebbero concepiti in funzione delle nuove pratiche sociali, adattando la città alla diversità e all'articolazione dei bisogni, passando da una concezione di uno spazio permanente e omogeneo ad una concezione dello spazio flessibile, variabile, utilizzabile da modelli sociali in costante e rapido mutamento.

Con l'evolvere della città lo spazio urbano a sua volta si evolve, prendendo nuove forme in funzione del nuovo modo di concepire la città e dei nuovi comportamenti urbani.

Assistiamo oggi all'emergere di nuovi bisogni, tra cui la necessità di nuove relazioni e nuovi spazi dove viverle, in modo temporaneo, con la forma dell'evento o *set* effimero, o con processi *bottom-up* che promuovono trasformazioni e talvolta veri e propri riscatti dei luoghi nel lungo periodo.

Gli spazi residuali possono essere riconnotati come luoghi esterni da abitare – per rilassarsi, osservare, protestare, festeggiare, avere benessere fisico – e diventare un ambiente intelligente e vivibile attraverso interventi di recupero leggero e creativo.

Azioni tattiche, progetti *site specific*, provvisori, che incontrano i bisogni e i desideri di intere comunità. Interventi puntiformi, minuti, di piccola scala come i *Parklets* (figura 5).



Figura 5 - *Parklet La Vague*, Montreal

Spazi di dimensioni ridotte, pensati e realizzati dalla gente comune con una vocazione sociale molto forte: avere uno spazio di aggregazione all'aperto per vivere momenti di vita quotidiana insieme agli altri, con lo scopo di conoscersi, scambiare idee e cose (Armato & Petri, 2019).

Come *designers*, abbiamo davanti a noi la sfida di dare forma concreta a quegli spazi complessi che ospitano nuove esigenze collettive e che offrano molteplici opportunità d'uso. Luoghi capaci di interpretare da un lato forme e modi di un assetto sociale e comunitario in continua evoluzione, e dall'altro di cogliere sfide e opportunità portate dalle tecnologie di comunicazione ma anche di produzione degli artefatti.

I prodotti urbani, l'arredo urbano sono ben più di un semplice decoro, sono un insieme di valori. Devono essere visti come l'espressione, la rappresentazione

della struttura urbana e delle attività che si svolgono, dei valori nei quali gli utenti si riconoscono, delle esigenze che esprimono. Ed è proprio dai valori che bisogna ripartire per creare spazi di socialità e città vivibili.

Luoghi ridisegnati e trasformati, quartieri e aree completamente cambiate e ospitali danno l'idea di come l'arredo urbano sia fondamentale per donare una seconda vita alle città.

Creatività, funzionalità, innovazione tecnologica, sostenibilità, fruibilità, armonia ed estetica sono le parole chiave: grazie a loro è possibile creare una immagine coordinata della città o spezzarne la monotonia, dando vita a quartieri totalmente diversi. Ne è un esempio il *Superkilen* a Copenhagen, in Danimarca: un esperimento architettonico ma anche artistico e sociale (figura 6a e 6b). Si tratta di un progetto di riqualificazione del quartiere semi-periferico di Nørrebro, una zona difficile, popolata da numerose persone immigrate di diverse nazionalità, ognuna con la propria cultura e i propri usi e religioni. Un luogo spesso teatro di scontri violenti ma che ora, grazie al colore e all'arredo urbano, ha ripreso vita, tornando ad essere un punto di ritrovo per gli abitanti.



Figura 6a - BIG–Bjarke Ingels Group, Topotek1 e Superflex, *Zona Rossa - Superkilen*, Copenhagen



Figura 6b - BIG–Bjarke Ingels Group, Topotek1 e Superflex, *Zona Nera - Superkilen*, Copenhagen

Una peculiarità di questo parco, oltre al colore, sono gli oggetti che lo popolano. I progettisti hanno chiesto direttamente alla popolazione locale di suggerire oggetti, stili ed elementi artistici, utili all'arredo urbano, che avrebbero voluto vedere all'interno di questo spazio come rappresentazione di ciascuna etnia.

Una progettazione partecipata. Una grande installazione a cielo aperto, un luogo di tutti e per tutti, in cui ogni fruitore, di qualunque origine e nazionalità, può identificarsi con oggetti diversi presenti sulla superficie dello spazio pubblico. Oggetti provenienti da oltre sessanta diverse nazioni e ognuno di essi caratterizza uno specifico ambito del parco urbano. Una 'collezione surrealistica di cose', come la definisce Bjarke Ingels – fondatore dello studio Big<sup>1</sup> –, che spiega l'idea di utilizzo di questi arredi non convenzionali allo scopo di riflettere l'essenza della popolazione che vi abita.

È importante che lo spazio urbano crei una 'risonanza' nell'osservatore, che solo ritrovando in esso qualcosa che gli appartiene – culturalmente, socialmente e/o formalmente – vi si potrà riconoscere, considerarlo dotato di qualità, attribuirgli valore e non trovarlo estraniante.

<sup>1</sup> Lo studio Big ha curato la parte architettonica del progetto Superkilen, lo studio Superflex quella artistica e lo studio Topotek1 quella per il paesaggio.

Aver cura, prendersi cura dell'ambiente e delle cose. E come sostiene Fagnoni, *“L'ambiente dell'uomo è caratterizzato dalla presenza di uomini e cose, e la cura (aver cura, prendersi cura) è una struttura dell'esistenza che si esprime compiutamente nello spazio pubblico, nelle attività dell'uomo che usa gli spazi della città insieme agli oggetti in essa contenuti, e in cui si relaziona con altri individui”* (Fagnoni, 2011: 23). Dare valore alle cose, agli oggetti, rende le persone più consapevoli e sviluppa in loro un vero e proprio senso di responsabilità verso l'ambiente circostante.

Lo spazio pubblico è il simbolo della dimensione relazionale della società, valore condiviso, al di là di ogni nostalgia, di ogni ideologia e di ogni appartenenza, in cui il progetto e la cui cura può realmente contribuire al potenziamento della vita pubblica e, di conseguenza, al miglioramento della qualità della vita urbana, di tutti (Cicalò, 2010).

Come progettisti è importante pensare al progetto della scena urbana non come allestimento di una scenografia, bensì come sceneggiatura. Dobbiamo progettare la sceneggiatura, ovvero progettare non solo strutture ed elementi singoli di arredo ma i diversi livelli di percezione e di comportamenti d'uso che si vogliono creare in quel determinato luogo. Creare comunicazione tra un oggetto e l'altro, in rapporto al luogo, cercando di definire la 'giusta distanza' tra i diversi soggetti della scena urbana in una sorta di mappa di campi magnetici di attrazione. Un paesaggio in cui molteplici soggetti si addizionano e stratificano in un insieme, col quale ci si troverà poi ad interagire, con tempi e modi d'uso differenti.

##### 5. Riflessione conclusiva

Al giorno d'oggi l'uomo è posto al centro del progetto e proprio per questo diviene importante dare risposta a una serie di necessità che lo stesso uomo ha nel vivere lo spazio collettivo.

Il tentativo di rinnovare nella qualità, quindi, è il motore di una società che si evolve nella giusta direzione. Come osserva Castells, *“la nuova città nasce conseguentemente alla creazione di una nuova struttura sociale, la 'società delle reti', caratteristica dell'era dell'informazione”* (Castells, 2004: 50).

L'aspirazione delle città a diventare sempre più *smart*, in termini di sostenibilità ambientale, mobilità e qualità della vita, ha segnato un sodalizio finora inusuale tra il *design* e il progetto urbano, proprio perché il sistema *design* è per sua natura legato in rete.

La *Smart City*, la 'città intelligente' come viene definita, è un insieme di strategie tese all'innovazione dei servizi pubblici. Strategie che, grazie all'impiego diffuso

delle nuove tecnologie della comunicazione, della mobilità, dell'ambiente e dell'efficienza energetica, mettono in relazione infrastrutture materiali della città 'con il capitale umano, intellettuale e sociale di chi le abita', al fine di migliorare la qualità della vita e soddisfare le esigenze dei cittadini.

Un'intelligenza distribuita, condivisa, orizzontale, sociale, dove l'*Internet of Things* permette agli oggetti di diventare intelligenti e riconoscibili.

Grazie a questa evoluzione, tutti gli oggetti che si trovano in città possono acquisire un ruolo attivo e diventare collettori e distributori di informazioni.

La tecnologia ridisegna gli spazi urbani. Sedute *smart* intelligenti e autosufficienti, antibatteriche, antinquinamento e auto-pulenti, dotate di sensori, sistemi antifurto o anti-vandalo, prese elettriche e *hot-spot*. Pensiline fotovoltaiche e alberi tecnologici dalle svariate forme, che alimentano la propria tecnologia sfruttando energie alternative. Come la lampada solare a *led* progettata da Ross Lovegrove per Artemide: un albero tecnologico ricco di 'frutti' ecologicamente intelligenti (figura 7).



Figura 7 - Ross Lovegrove, *Solar Tree*, Piazza Gae Aulenti, Milano

I nuovi spazi urbani sono sempre più intelligenti. Dei veri e propri “*cyber-physical spaces*”, come li definisce Carta, costituiti da una costante interazione di componenti fisici e reti digitali, attività materiali ed effetti immateriali (Carta, 2013).

Delle vere e proprie oasi digitali, dalle quali è possibile connettersi comodamente dal proprio *computer* o accedere alle informazioni locali tramite grandi schermi. Come la postazione *wi-fi* progettata da Mathieu Lehanneur, *Escale Numérique* (figura 8), una ‘grande’ infrastruttura tecnologica e immateriale che fa dialogare persone e oggetti, integra informazioni e genera intelligenza. Sono queste le nuove realtà urbane, dove al centro della sfida vi è la costruzione di un nuovo genere di bene comune.



Figura 8 - Mathieu Lehanneur, *Escale Numérique*, Parigi

Lo spazio urbano si trasforma, diventa luogo ibrido dove esperienza fisica ed esperienza virtuale si combinano insieme in un’interazione continua tra luoghi fisici e flussi informativi. La fruizione della città diventa un’esperienza che non finisce con quello che è direttamente osservabile, ma viene arricchita da comunicazioni e segnalazioni che provengono dalle comunità di cittadini in rete. Nuovi scenari, che portano ad una partecipazione diversa alla vita cittadina e alla creazione di nuovi servizi, dove la tecnologia diventa elemento facilitatore dell’interazione e *software* di connessione tra idee, iniziative, competenze ed esperienze diverse.

## Bibliografia

- Armato, F. (2017). *Pocket Park, una stanza a cielo aperto*. Marsala: Navarra Editore.
- Armato, F., Petrini, L. (2019). Welfare in the city: The importance of urban furniture to city revitalization. In *Zhuangshi*, Chinese journal of Design, pp. 17-19. Beijing: Tsinghua University Editor.
- Bauman, Z. (2008). *Vita liquida*. Roma-Bari: Gius. Laterza & Figli Spa.
- Berizzi, C. (2018). *Piazze e spazi collettivi. Nuovi luoghi per la città contemporanea*. Padova: Il Poligrafo.
- Borja, J., & Muxi, Z. (2001). *El espacio público: ciudad y ciudadanos` a*. Barcellona: Electa.
- Branzi, A. (2007). *Capire il design*. Firenze: Giunti.
- Caroselli, M. (2011). *Architettura delle fermate del trasporto collettivo*. Bologna: Maggioli Editore.
- Carta, M. (2013). *Open Spaces. Il nuovo genoma della città contemporanea* [Online]. Articolo pubblicato in *Balarm*, n.31. Disponibile in: <http://www1.unipa.it/maurizio.carta/Openspaces.html>
- Castells, M. (2004). *La città delle reti*. Venezia: Marsilio.
- Cicalò, E. (2010). *Spazi pubblici. Progettare la dimensione pubblica della città contemporanea*. Milano: Franco Angeli.
- De Biase, C., Petrella, B., Tufano, C. (2007). Il progetto urbanistico: spazi e funzioni multiculturali. In *Città Interetnica. Spazi forme e funzioni per l'aggregazione e per l'integrazione*, (a cura di) M. Clemente, G. Esposito De Vita. Napoli: Editoriale Scientifica.
- Fagnoni, R. (2011). Lo spazio pubblico urbano. Connettibilità sociale, colore, comunicazione. In *I colori di Cornigliano. Design per lo scenario urbano*, (a cura di) M. B. Spadolini. Firenze: Alinea Editrice.
- Fagnoni, R. (2013). Introduzione. In *Design for city life. Riuso urbano intelligente*, (a cura di) S. Pericu. Firenze: Alinea Editrice.
- Follesa, S. (2016a). Raccontar storie. La città come un libro. In *Design per la città. Il progetto degli spazi esterni*, (a cura di) F. Armato. Marsala: Navarra Editore.
- Follesa, S. (2016b). L'identità degli spazi pubblici. In *Design per la città. Il progetto degli spazi esterni*, (a cura di) F. Armato. Marsala: Navarra Editore.
- Fracasso, L. (2008, Agosto 1). Lo spazio urbano attraverso i sensi: mappatura dei territori e orditura dei fatti. In *Scripta Nova*. Revista electrónica de geografía y ciencias sociales. Universidad de Barcelona. ISS: 1138-9788. Vol. XII, núm. 270 (120). Depósito Legal: B. 21.741-98.
- Germak, C. (2008). Esterni urbani contemporanei. In *Uomo al centro del progetto. Design per un nuovo umanesimo*, (a cura di) C. Germak. Torino: Allemandi & C.
- Laundry, C. (2009). *City making. L'arte di fare la città*. Torino: Codice Edizioni.
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. Cambridge, Mass.: MIT press.
- Marcelloni, M. (2005). *Questioni della città contemporanea*. Milano: Franco Angeli.
- Mattogno, C. (2002). *Idee di spazio lo spazio nelle idee. Metropoli contemporanee e spazi pubblici*. Milano: Franco Angeli.
- Mela, A. (Cur.). (2014). *La città con-divisa. Lo spazio pubblico a Torino*. Collana Sociologia urbana e rurale. Milano: Franco Angeli.

piazza storiche fiorentine, collegate tramite *webcam*, con la precisa intenzione di fornire al fruitore uno spaccato reale ed immediato delle dinamiche della città lasciando così la scelta sull'area o sulla manifestazione da raggiungere una volta appresa l'attività intercorrente.

Era forse un'antesignana risposta alla tematica progettuale posta in essere con il mio intervento, sforzandosi di individuare, attraverso possibili e personali declinazioni, uno scenario attento alle nuove esigenze di questa mutante e nuova società.

### 3. *Riflessioni conclusive*

L'attenzione che noi progettisti dovremo porre nelle future declinazioni progettuali dello spazio urbano dovrà inevitabilmente tenere conto delle nuove dinamiche sociali in atto.

Lo spazio urbano per le nuove generazioni non ha più il ruolo aggregativo e di socializzazione di una volta, oggi ancor più nello scenario degli ultimi recenti accadimenti. Il ruolo sociale dello spazio urbano sarà relazionabile solamente all'identificazione di valori di senso di alcune porzioni di città, spiegherà unicamente il significato narrativo senza più assumere quel ruolo di centralità urbana. Le dinamiche progettuali, i parametri e le funzioni, che per anni hanno costituito i punti fermi della metodologia acquisita, dovranno essere necessariamente riconfigurati secondo nuove esigenze laddove vorremo proporre spazi ad una rivisitata misura d'uomo.

### *Bibliografia*

- Aymonino, A., Cavazzano, G. (a cura di), (2007). *Architettura Zero Cubatura*. Padova: Il Poligrafo
- Aymonino, A., Mosco, V. (2006). *Spazi pubblici contemporanei*. Milano: Skira
- Boyer, A., Lefebvre, E. R. (1994). *Aménager les espaces publics*. Parigi: Le Moniteur
- Amendola, G. (1997). *La città postmoderna. Magie e paure della metropoli contemporanea*. Bari: Laterza
- Koolhaas, R., Boeri, S., Kwinter, S., Tazi, N. e Obrist, H.U. (2000). *Mutations*. Bordeaux: Actar, Art en Reve Centre d'Architecture
- Ratti, C. (2014). *Architettura open source. Verso una progettazione aperta*. Segrate (Mi): Giulio Einaudi Editore
- Palumbo, M. L. (2011). *Verso un ecosistema urbano*. Arch'it. Rivista digitale di architettura. DADA
- Benanti, P. (2011): <http://sinderesi.wordpress.com/2011/05/05/smart-city-come-la-neuroetica-e-le-neuroscienze-stanno-cambiando-il-volto-delle-nostre-citta/>

# Le strade del cibo. *Identità e Narrazione*

Peian Yao, Anqi Cheng, Stefano Follesa



## **Narrare i gruppi**

*Etnografia dell'interazione quotidiana, prospettive cliniche e sociali, design* - vol. 15, n° 1, luglio 2020

ISSN: 2281-8960

Rivista semestrale pubblicata on-line dal 2006 - website: [www.narrareigruppi.it](http://www.narrareigruppi.it)

Titolo completo dell'articolo	
<b>Le strade del cibo. <i>Identità e Narrazione</i></b>	
Autore	Ente di appartenenza
<b>Peian Yao</b>	<i>Università degli Studi di Firenze</i>
<b>Anqi Cheng</b>	<i>Università degli Studi di Firenze</i>
<b>Stefano Follesa</b>	<i>Università degli Studi di Firenze</i>
Pagine 77-88	Publicato on-line il 29 luglio 2020
Cita così l'articolo	
<b>Yao, P., Cheng, A., Follesa, S.</b> (2020). Le strade del cibo. Identità e Narrazione. In <i>Narrare i Gruppi</i> , vol. 15, n° 1, luglio 2020, pp. 77-88 - website: <a href="http://www.narrareigruppi.it">www.narrareigruppi.it</a>	

#### IMPORTANTE PER IL MESSAGGIO CHE CONTIENE.

Questo articolo può essere utilizzato solo per la ricerca, l'insegnamento e lo studio privato. Qualsiasi riproduzione sostanziale o sistematica, o la distribuzione a pagamento, in qualsiasi forma, è espressamente vietata. L'editore non è responsabile per qualsiasi perdita, pretese, procedure, richiesta di costi o danni derivante da qualsiasi causa, direttamente o indirettamente in relazione all'uso di questo materiale.

## gruppi nel sociale

### Le strade del cibo. *Identità e Narrazione*

Peian Yao, Anqi Cheng, Stefano Follesa

#### *Riassunto*

La cultura del cibo è sempre stata uno dei capisaldi dell'identità di un luogo che si costruisce nella connessione tra le risorse e le conoscenze locali e la contaminazione che deriva dal rapporto con l'alterità. Il cibo è per un viaggiatore la chiave di accesso alle culture e la scoperta dei luoghi del cibo è scoperta delle città e della sua anima. Oggi il rapporto tra cibo e città è al centro del dibattito culturale sull'evoluzione delle Smart Cities. L'incontro tra Design Narrativo e i territori del cibo può generare fenomeni di rivitalizzazione dei centri urbani ed essere alla base della ricostruzione identitaria delle nostre città.

*Parole chiave:* narrative design, cibo, spazi urbani, identità, città

#### ***Design and Storytelling: spaces for food***

#### *Abstract*

The food culture has always been one of the cornerstones of the identity of the places that is built in the connection between local resources and knowledge and the contamination that derives from the comparison with otherness. Food is for a traveler the key to access to cultures and discover the places where food is consumed means discover the cities and its soul. Today the relationship between food and city is at the center of the cultural debate on the evolution of the *Smart Cities*. The encounter between *Narrative Design* and food can generate phenomena of revitalization of urban centers and be the basis of the identity reconstruction of our cities.

*Keywords:* narrative design, food, urban spaces, identity, cities

## 1. *Introduzione*

Le città si evolvono freneticamente modificando continuamente i propri spazi sulla base di mutate esigenze sociali ed economiche, di una obsolescenza dei linguaggi estetici, di una continua evoluzione delle tecnologie. Tali trasformazioni causano una progressiva erosione di quei segni tracciati dalla storia che determinano la nostra interazione con lo spazio, di quel bagaglio comune di conoscenze che costituiscono l'esperienza personale di ogni abitante. Un veloce e frenetico rinnovamento urbano distrugge gli archivi esperienziali modificando i rapporti di conoscenza degli spazi e indebolendo l'immagine stessa delle città. La città è il contenitore in cui si sviluppano e sedimentano processi culturali che ne determinano al contempo l'aspetto e l'identità. Sono molteplici gli elementi che concorrono nella costruzione dell'identità di uno spazio urbano; alcuni sono elementi materiali come gli edifici, gli arredi, il sistema del verde, le pavimentazioni, i segnali, altri sono elementi immateriali, prevalentemente legati alle nostre percezioni, come i rumori, gli odori, la luce, la musica, le attività che vi si svolgono, quell'insieme di espressioni che costituiscono 'l'anima dei luoghi'.

Le connessioni che si sviluppano tra gli elementi costitutivi materiali e quelli immateriali della città sono alla base della definizione identitaria dei suoi spazi.

A fronte di una continua erosione degli elementi di identificazione degli spazi urbani e della cultura presente in essi, una intelligente e consapevole rigenerazione urbana può divenire una strategia culturale utile, se volta ad attivare pratiche di riqualificazione degli spazi che si pongono la finalità di rigenerare e ricucire i rapporti fra la città e i suoi abitanti.

Molte di tali pratiche interessano i rapporti che intercorrono tra cibo e città. Il cibo, negli spazi dei nostri centri storici, traccia una linea che unisce il passato al futuro; il cibo è memoria comune e costituisce un linguaggio di comunicazione tra le persone definendo il contesto culturale. Essendo una delle poche espressioni della cultura che non ha subito le cancellazioni imposte dalla modernità, il cibo, nel suo rapporto con i luoghi contribuisce alla difesa della diversità.

## 2. *L'identità del cibo e l'identità urbana*

Il cibo come componente del patrimonio culturale è una delle espressioni più rappresentative della nostra identità: cibo e luogo sono i mattoni della costruzione identitaria di ognuno di noi. Per gli uomini il nutrirsi è un atto cultu-

rale, governato cioè da quel complesso sistema di relazioni, di significati e di comportamenti che egli eredita, di cui diviene portatore, e che a sua volta modifica durante il suo percorso di vita. Il consumo del cibo è, infatti, un procedimento rituale che consente agli individui di costruire relazioni sociali, gerarchie e legami personali. Il pasto ha acquisito, nei secoli, i tratti di un rito che genera l'interazione tra gli individui consentendo lo sviluppo delle relazioni sociali. La cultura del cibo è sempre stata uno dei capisaldi dell'identità di un luogo e si costruisce nella connessione tra le risorse e le conoscenze locali e la contaminazione che deriva dal rapporto con l'alterità. Una costruzione che, come tutte le espressioni della cultura immateriale, è proceduta, con processi incrementali, da generazione in generazione. Sebbene il cibo rappresenti, come già scritto, uno di quegli aspetti della cultura che hanno saputo contrastare e respingere le cancellazioni imposte dalla modernità (non esiste un cibo moderno o un cibo premoderno), tuttavia la cultura del cibo ha subito nel nostro e in altri paesi, a partire dal secondo dopoguerra, delle mutazioni legate alle trasformazioni sociali che hanno guidato lo sviluppo dei consumi. *“Fino alla metà del secolo XX la cultura culinaria fondamentale si basava per ‘necessità’ sui prodotti locali creando uno stretto legame con la identità simbolica e fisica del luogo e dei suoi abitanti. La modernizzazione post-bellica ha indotto la sostituzione di molte materie prime e una notevole erosione delle abitudini culinarie e della gastronomia tradizionale. Inizialmente le nuove abitudini vennero assunte in un clima positivo di modernizzazione e progresso nell’ambito specifico della nutrizione, salute e progresso. Tuttavia, una volta soddisfatti i bisogni primari, le abitudini di consumo hanno avuto la tendenza ad essere orientate verso il miglioramento della qualità, con un interesse crescente per tutto ciò che riguarda il gusto, l’olfatto, la testura, l’apparenza, il significato culturale e gli effetti del cibo sulla salute e la vita sociale. Negli anni Sessanta emerge una sensibilità incline al ritorno alla ‘tradizione’ nella produzione, vendita e preparazione del cibo. La rivendicazione per una migliore qualità porterà, soprattutto nei paesi con una lunga tradizione gastronomica, alla difesa della cucina tradizionale elaborata con prodotti locali, mentre la richiesta per un cibo più sano porterà alla difesa della Dieta Mediterranea”* (Fava, 2015: 3-5).

Li dove il cibo è identità dei luoghi esso è anche identità personale. Il senso di appartenenza, ovvero l'adozione di un modello alimentare condiviso al fine di definire e rafforzare i processi di identificazione in un gruppo, rappresenta una componente denotativa dei flussi migratori e spinge le diverse comunità di migranti a conservare le proprie abitudini nutritive anche al di fuori del proprio paese.

Oggi il tema della valorizzazione delle tradizioni culinarie e il rapporto con i cibi locali si interseca con le tematiche del recupero urbano e della difesa

dell'identità dei luoghi generando pratiche virtuose di recupero di spazi degradati nel centro e nelle periferie delle città. La programmazione politica ha assimilato quanto nel recupero degli spazi urbani il progetto necessita di pratiche di rivitalizzazione nelle quali il cibo ha un ruolo primario. Il cibo racconta il conflitto e l'armonia tra gli abitanti e gli spazi della città, le abitudini di un popolo, i rituali condivisi che si svolgono nelle vie e nelle piazze. Il cibo è per un viaggiatore la chiave di accesso alle culture e la scoperta dei luoghi del cibo è scoperta delle città e della sua anima.

### 3. Il cibo e la città

Il rapporto identitario col cibo determina i rituali del nostro abitare privato ma al contempo i rapporti che intercorrono con gli spazi esterni del suo consumo. Tra cibo e città esiste un legame stretto e storicamente il cibo ha sempre *“giocato un ruolo fondamentale nella storia della città coinvolgendo, in un rapporto serrato con il territorio, l'economia, la strutturazione dei luoghi, l'articolarsi delle funzioni, la conformazione degli spazi costruiti e naturali, lo scorrere della vita quotidiana, e la ritualità di eventi collettivi, la distinzione e l'affinità tra gruppi, etnie, religioni, la simbologia dei significati e il rapporto tra le classi sociali, l'intimità della tavola familiare e la condivisione con le reti amicali e di vicinato e perfino con estranei, in tempo di pace e di guerra”* (Gazzola, 2017: 11).

Dai mercati locali, agli esercizi commerciali, alle trattorie e ai ristoranti, sino al cibo di strada, le connessioni tra il cibo e gli spazi urbani generano fenomeni che investono la qualità della vita nelle città. Il cibo, *“Da un lato, risponde ad un bisogno essenziale di tutti gli esseri umani o, meglio, di tutti i viventi. Dall'altro lato, tuttavia, esso non è solo una risposta strumentale ad un'esigenza fisiologica, ma è carico di valori simbolici e di fattori emotivi ed estetici, che lo portano ad assumere un valore culturale di primaria importanza. Il cibo è fonte di identità personale e collettiva e, come tale, può favorire forme di solidarietà e di condivisione che trascendono molti fattori di differenziazione. Attorno al cibo si possono costruire nuove forme di ibridazione culturale e nuovi legami civici”* (Mela, 2016: 45). Il rapporto tra cibo e città è al centro del dibattito culturale sull'evoluzione delle *Smart Cities*, sviluppatosi a partire dagli anni Settanta dello scorso secolo con esperienze straordinarie che hanno coinvolto alcune città pilota divenute poi casi-studio generativi di successive esperienze<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> La politica alimentare di New York City, gli orti urbani di Ouagadougou, i mercati di strada di Rio De Janeiro, il programma *Bon Appetit* di Tel Aviv, l'*Eco Public Plate* di Seoul, i *Food Lab* di Sydney sono alcune delle esperienze raccontate nel bel libro *Food and the Cities*.

Nel 2009 il lancio dell'iniziativa della FAO<sup>2</sup> *Food and the Cities*, (una piattaforma online che facilita le interconnessioni tra una vasta rete di esperti e incoraggia la crescita di una cultura alimentare urbana comune<sup>3</sup>), ha evidenziato l'importanza di tale tema attribuendogli una dimensione d'interesse globale.

La FAO ha iniziato ad indagare le connessioni tra urbanizzazione e alimentazione alla fine degli anni Ottanta, ponendo le città al centro della propria agenda. I consumi alimentari urbani, l'agricoltura urbana e periurbana, il cibo di strada, i sistemi di approvvigionamento e distribuzione del cibo e la silvicoltura urbana sono diventati oggetto di ricerche e progetti che hanno coinvolto in maniera trasversale economie forti e deboli, piccole e grandi città in diverse parti del mondo.

Le dinamiche dei rapporti tra cibo e vita urbana creano sfide complesse e costituiscono ambito di interesse per processi di contrasto all'alienazione e alla perdita d'identità dei centri urbani. Per le città, le politiche alimentari urbane rappresentano un'opportunità per sviluppare ambienti più sostenibili, inclusivi e accoglienti. Per tale motivo molte di esse stanno rilanciando come generatori di rinnovamento del sistema alimentare, attraverso pratiche che promuovono politiche alimentari congiunte e integrate, rafforzano la partecipazione della società civile alla *governance* dell'alimentazione e incentivano collaborazioni trans-locali.

Il primo protocollo globale per le città in tale ambito è stato il *Milan Urban Food Policy Pact* (Patto di Milano per la politica alimentare urbana-MUFPP), lanciato in occasione dell'Expo e della Giornata mondiale dell'alimentazione, il 16 ottobre 2015. Le città che hanno collaborato alla stesura di tale accordo hanno preso le mosse da una serie di assunti condivisi considerati fondamentali a prescindere dalle dimensioni o dall'importanza di una città. Questi sono così riassumibili:

- l'accesso all'alimentazione e in particolare ad un'alimentazione adeguata è fondamentale per aree urbane;
- dalla produzione al consumo, il cibo influenza tutti;
- la fame è sempre più urbana;
- l'insicurezza alimentare e la malnutrizione in ambiente urbano sono legati alla povertà e al costo, in proporzione elevato, di alimenti sani;
- i sistemi alimentari devono essere un elemento essenziale della pianificazione e progettazione urbana e territoriale;

---

<sup>2</sup> Food and Agriculture Organization of the United Nations.

<sup>3</sup> BCFN, MUFPP (2018) *Food and Cities. Il ruolo delle città nel raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile* in [www.barillacfn.com](http://www.barillacfn.com).

- il cibo è uno dei motori dell'economia urbana;
- i sistemi alimentari urbani sono particolarmente vulnerabili;
- pianificazione e sviluppo territoriale integrati hanno il potenziale di rafforzare i legami tra realtà urbana e rurale.

*“Le ‘esperienze parlanti’ testimoniano il proliferare di pratiche di prossimità dove il cibo è strumento di inclusione sociale. Dagli orti di comunità ai gruppi di acquisto solidale, fino ai progetti di agricoltura sociale, il cibo agisce da strumento di mediazione culturale, facilmente ibridabile. Il cibo può facilitare infatti il dialogo transculturale, poiché aggregatore di valori simbolici e di fattori emotivi ed estetici; al tempo stesso, poiché fonte di identità locale e collettiva, permette di attivare pratiche di solidarietà e di condivisione che contribuiscono a costruire nuovi legami civici” (Ciaffi, 2016: 24).*

Esperienze che sempre più partono dal basso, nuove forme organizzative, in grado di dar vita a significativi processi di cambiamento nelle pratiche alimentari.

*“All’interno di questi processi, in tempi più recenti si sono distinte le iniziative promosse da cittadini-consumatori che, riappropriandosi di un ruolo autonomo e attivo, coinvolgono i produttori in una nuova dimensione di cittadinanza alimentare, rimodellando radicalmente le pratiche alimentari attorno ai significati altri del cibo (sociali, culturali, ambientali). Questa nuova consapevolezza rappresenta spesso il primo passo per lo sviluppo, all’interno di più complessi network, di altre iniziative di mobilitazione sociale attorno a più ampi obiettivi di cambiamento degli stili di vita e dei modelli di sviluppo. Nella letteratura più recente questi nuovi network alimentari sono riuniti sotto la denominazione di Civic Food Networks (Cfn), che ne sottolinea la componente ‘civica’, in relazione alla loro origine e alla loro tensione ideale verso obiettivi di valore sociale, e al tempo stesso la natura ibrida, come network di interazione che progressivamente coinvolgono attorno a tali obiettivi soggetti diversi” (Rossi et al., 2013: 6).* Se il tema del cibo ha un interesse prevalente nell’ambito della sostenibilità sociale dei centri urbani, esso è al contempo tema di costruzione della narrativa di ogni luogo e attorno ad esso si costruiscono molte delle pratiche di comunicazione identitaria. La conoscenza dei cibi locali spesso precede e anticipa la conoscenza dei luoghi stessi.

#### 4. Spazio e percezione

Il geografo cinese Yifu Tuan scrive, in riferimento al concetto di spazio: *“quando uno spazio ci appare familiare, è divenuto luogo”* (Tuan, 2005: 73).

La nostra identificazione con i luoghi avviene in base alle percezioni e alle informazioni che ci vengono trasmesse; entrambi dipendono da fattori personali

soggettivi e da filtri culturali che intervengono nell'interpretazione dei messaggi ricevuti. L'adesione al luogo si definisce nel rapporto tra la nostra cultura personale e la cultura di riferimento per quel luogo.

Un rinnovato interesse verso i rapporti di interazione tra le persone e gli spazi accompagna gli sviluppi delle pratiche del progetto. Nelle elaborazioni teoriche della nuova disciplina *Spatial Design* vi è il guardare allo spazio attraverso gli elementi della percezione: la percezione visiva, la percezione uditiva, quella tattile e allo stesso tempo i sensi dell'olfatto e del gusto.

Mentre nel paesaggio naturale, le persone utilizzano tutti i terminali percettivi (vista, udito, tatto e olfatto sono coinvolti in un'esperienza multisensoriale che guida il nostro rapporto con l'ambiente), negli spazi urbani siamo privati di molte percezioni sensoriali e le nostre attività sono sbilanciate verso una rilevanza prettamente visiva (Pallasmaa, 2012).

Vi sono però ambiti dello spazio urbano nei quali il nostro orizzonte percettivo si amplia consentendoci una più completa interazione con lo spazio. Gli spazi del cibo, per esempio, ci coinvolgono in una esperienza sensoriale più ampia. Il gusto e l'olfatto sono definiti 'sensi chimici' poiché consentono di identificare le molecole odoranti presenti nell'ambiente con il quale si entra in contatto, respirandole o ingerendole. La percezione olfattiva guida il processo di identificazione connotando gli spazi di un elemento di riconoscimento che influirà nelle visite successive. Le connessioni tra i recettori olfattivi e il cervello sono le più dirette e le più corte, in termini di dimensioni delle fibre nervose, rispetto agli altri sensi e gli stimoli olfattivi e gustativi sono in grado di generare memorie che durano a lungo nel tempo e che vengono collegate a eventi, persone e luoghi.

Se la percezione visiva ha un ruolo primario nel rapporto fisico con lo spazio e nel processo di orientamento, le percezioni legate al gusto, agli odori e ai rumori lavorano sugli elementi associativi generando fenomeni di identificazione. Ognuno di noi ha una memoria olfattiva delle diverse case che ha frequentato o il ricordo di ambiti spaziali legato alla percezione di determinati odori (il refettorio della scuola, la piazza del paese nella festa, il negozio del barbiere o la cucina dei nonni).

Il gusto e l'olfatto sono spesso cause scatenanti dei fenomeni di nostalgia; alcuni odori, ad esempio, ci rimandano al nostro abitare familiare quando ne siamo lontani. Nelle memorie d'infanzia di molte persone permangono le immagini delle bancarelle di leccornie all'uscita delle scuole; quegli spazi erano spazi di condivisione di una felicità il cui ricordo rimane legato ad una precisa percezione: la memoria del gusto diventa memoria dello spazio. Spesso parliamo di

‘gusto della città’ o di ‘sapori dell’infanzia’ intendendo un preciso rapporto tra la nostra memoria dei luoghi e la nostra memoria olfattiva.

Espressioni che, in qualche modo, ci rimandano al concetto di “luoghi della memoria” così come espresso dallo storico francese Pierre Nora nella sua opera *Les Lieux de Mémoire*, ripreso dapprima in Italia da Isnenghi (1996) e successivamente in Francia da J. P. Vallat (2008). I luoghi della memoria sono luoghi in cui avviene una elaborazione della memoria collettiva, luoghi nei quali la storia (o le storie), il tempo e la cultura favoriscono una interazione col visitatore. Il palato, insieme agli altri ricettori sensoriali contribuisce quindi alla nostra percezione dello spazio. Odore, gusto, percezione visiva, uditiva e tattile non agiscono indipendentemente, ma concorrono nel genere sensazioni; ogni senso, pur essendo autonomo, non agisce in maniera del tutto distaccata dagli altri. Con il termine ‘sinestesia percettiva’ si fa riferimento proprio a una stimolazione uditiva, olfattiva, tattile o visiva percepita come sommatoria di eventi sensoriali distinti ma conviventi. Obiettivo di una nuova visione del progetto è proprio quello di sviluppare un rapporto cinestesico con lo spazio urbano che possa rigenerare rapporti di interazione con i cittadini.

##### 5. *Il cibo di strada*

Tra le varie espressioni del cibo, il cibo di strada è certamente quello che più incide sul nostro rapporto percettivo con lo spazio urbano. È un cibo aperto, inclusivo, rituale, che ha plasmato la cultura urbana con implicazioni nei processi di vita, nelle comunicazioni, nella socialità.

Tracce dell’usanza di preparare e cucinare il cibo per strada si ritrovano nella cultura egizia e in quella greca e romana per poi attraversare tutto il medioevo. In Europa i *pâtés*, involtini di pasta contenenti varie farciture (da cui avrà origine la parola ‘pasticcere’) erano originariamente cibi di strada che poi diventeranno nel Rinascimento un cibo prelibato servito nelle tavole regali sotto forma di timballi, torte salate e sfoglie di ogni genere. La tradizione britannica del *Fish and chips*, venduto per strada e avvolto nel giornale, rimanda all’usanza del consumo del pesce fritto per strada degli egizi, estesa a tutto il Nord Africa e alla Spagna moresca.

Molti di questi cibi sono immagine dell’identità delle singole culture, alle varie scale in cui questa si sviluppa. Se l’identità globale del nostro paese è certamente legata alla pizza, volendo ragionare ad una scala regionale del cibo di strada potremo altresì riferirci agli arancini o al panino con la milza nei mercati siciliani, o a quello col lampredotto venduto nei chioschi del centro di Firenze. E an-

cora ai fritti di pesce nei cartocci nelle città di mare, alla piadina romagnola, alle bombette pugliesi, alla farinata ligure: il cibo di strada identifica e distingue il territorio mantenendo vivo il rapporto degli abitanti con le proprie tradizioni culturali. In paesi con alta densità di popolazione, come Asia, Africa ed America Latina, due terzi della popolazione si ciba per strada. L'Asia è il continente dove lo *street food* è tradizione consolidata e diffusa che offre opportunità di lavoro e di reddito alle fasce più svantaggiate della popolazione, connota gli spazi urbani, tutela la diversità culturale. Una nazione come la Cina, che ha deliberatamente cancellato ogni traccia di identità urbana, vede negli spazi del consumo di cibo di strada un baluardo di difesa delle tradizioni culturali sopravvissute.

Lo *street food* è anche inclusività sociale. Ne è un esempio un paese come Singapore dove il consumo per strada del cibo è particolarmente diffuso con 110 mercati e oltre 6.000 venditori ambulanti in tutto il paese, alcuni dei quali si tramandano il mestiere da generazioni. Con lo sviluppo del mercato alimentare, il cibo di strada è diventato una componente fondamentale dell'identità di un paese multietnico, in cui i cinesi rappresentano il 77%, della popolazione, i malesi il 14% e gli indiani l'8%. Ogni etnia ha un proprio *background* culturale e abitudini alimentari differenti ma il cibo di strada a Singapore fa convivere le differenze etniche e religiose consentendo lo sviluppo di scambi culturali e fenomeni di connessione negli spazi della città che hanno contribuito a costruire un'identità comune pur nel rispetto delle tradizioni culturali di ogni etnia.

Libero da molti dei vincoli normativi che caratterizzano il consumo dei cibi negli spazi chiusi, il cibo di strada è un'espressione di diversità che ci riporta ad un contatto diretto con le risorse territoriali (gli ingredienti) e culturali (le preparazioni) e ai rituali e ai gesti ad esse collegati. I luoghi urbani del consumo di tale cibo riflettono la stessa libertà e i gesti, le parole, i contatti sociali tra i frequentatori contribuiscono alla costruzione dell'immagine stessa dello spazio. Tutto concorre alla costruzione di una atmosfera che è immagine della città; è spazio inclusivo, spazio di condivisione che genera opportunità di connessione tra gli abitanti. Il cibo di strada è spesso nascosto nei vicoli delle nostre città e la sua ricerca in strade sconosciute costituisce per i viaggiatori uno dei processi di apprendimento dei luoghi. È la finestra che si apre sulla cultura locale, la chiave di accesso alla vita quotidiana degli abitanti, l'opportunità per creare un legame con le persone e con i luoghi e sentirsi parte di tradizioni e paesaggi culturali nei quali si cancellano le differenze sociali, culturali ed economiche.

Lo spazio del cibo di strada è spazio di magia: può rinnovarsi in modo flessibile nello scenario della città stimolando la vitalità dello spazio urbano. La cottura dei cibi è spesso una *performance* in grado di stimolare la curiosità di coloro che

transitano: i cuochi di strada amano interagire con gli astanti e tale interazione contribuisce alla costruzione del senso dello spazio. Mangiare in compagnia è uno dei modi con cui si instaurano e si mantengono le relazioni, ovunque nel mondo e nel nostro paese in particolare. La presenza del cibo di strada incoraggia le persone a vivere gli spazi urbani, a interagire con i vicini, a leggere la città e la sua struttura.

## 6. *Riflessioni conclusive*

Il cibo di strada infine è narrazione. È narrazione del territorio e delle sue risorse, è narrazione delle culture locali, è narrazione dei luoghi, è narrazione dei rapporti sociali. Tra cibo e parola si sono sempre state connessioni nelle pratiche operative, nei simboli, nelle visioni culturali. ‘Mangia come parli’ è l’espressione che più esemplifica il legame tra cultura gastronomica e identità dei luoghi, un legame che può diventare strumento per ricostruire i rapporti tra le persone e i territori urbani. Ogni piatto è un intreccio di risorse, storia, cultura e tradizione di un territorio, un concentrato di identità che può costituire la base di uno *storytelling*. Il design narrativo può generare forme di interazione con gli spazi che possono coinvolgere tutte le forme della percezione, sviluppando fenomeni associativi e connessioni tra gli spazi e le risorse del territorio. Saper raccontare il cibo e il proprio territorio, saper comunicare il valore simbolico del cibo e dell’ospitalità vuol dire tutelare e rendere viva l’identità ma anche generare un valore aggiunto che favorisce la crescita economica. Il concetto di ‘patrimonio territoriale’ (Magnaghi, 2010), alla base della nuova pianificazione urbanistica, implica proprio il riconoscere quegli elementi peculiari che possono essere trasmessi in qualità di patrimonio alle generazioni future.

Oggi, sempre più, la narrazione si incrocia con le nuove tecnologie della comunicazione; il *digital storytelling* può essere definito come una forma di narrazione che sfrutta i nuovi canali digitali per veicolare il proprio messaggio. L’espressione *Food Storytelling* identifica l’applicazione delle tecnologie narrative al cibo. Tale narrazione può a sua volta incrociarsi con le tematiche del *wayfinding* nella costruzione di scenari di esplorazione delle città.

L’incontro tra il design narrativo e i territori del cibo può generare fenomeni di rivitalizzazione dei centri storici e delle periferie urbane ed essere alla base della ricostruzione della diversità culturale delle nostre città.

## Bibliografia

- Bonaiuto, M., Bilotta, E., Fornara, F. (2005). *Che Cos'è La Psicologia Architettonica*, Roma: Carocci editore.
- Camporesi, P. (2011). *La terra e la luna: alimentazione folklore società*, Milano: Garzanti Editore.
- Ciaffi, D. (2016). *Cibo, cittadini e spazi urbani. Verso un'amministrazione condivisa dell'Urban Food Policy di Torino*. Position Paper. in Cioffi, F., De Filippi F., Marra, G., Saporito E., a cura di (2016). Torino: Quaderno Labsus Edizioni.
- Cioffi, F., De Filippi, F., Marra, G., Saporito, E., a cura di (2016). *Cibo, cittadini e spazi urbani. Verso un'amministrazione condivisa dell'Urban Food Policy di Torino*. Torino: Quaderno Labsus Edizioni.
- Gazzola, A. (2017). *Il cibo come traccia sensoriale per la conoscenza degli spazi urbani*, Milano: Franco Angeli.
- Gehl, J. (2001), *Life Between Buildings-Using Public Space*, Copenhagen: The Danish Architecture Press.
- Isnenghi, M. (a cura di), (1996), *I luoghi della memoria, Roma-Bari, Laterza*.
- Magnaghi, A. (2010). *Il progetto locale. Verso la coscienza di luogo*, Torino: Bollati Boringhieri.
- Mela, A. (2016). *Cibo, cittadini e spazi urbani. Verso un'amministrazione condivisa dell'Urban Food Policy di Torino*. In Cioffi, F., De Filippi F., Marra, G., Saporito E. (2016). *Gastro-polis. Città (re)immaginate per sistemi alimentari locali?* a cura di, Torino: Quaderno Labsus Edizioni. Atti del workshop internazionale tenutosi dal 27 al 28 ottobre 2016, presso lo Spazio Thetis, Arsenale Nord, in occasione di Gang City, evento collaterale della XV Mostra Internazionale di Architettura La Biennale di Venezia.
- Montanari, M. (2004) *Il cibo come cultura*, Roma, Laterza.
- Montanari, M. (2010). *L'identità italiana in cucina*, Bari: Laterza.
- Norberg-Schulz, C. (1981). *Genius Loci: Paesaggio Ambiente Architettura*, Milano: Gruppo Editoriale Electa.
- Pallasmaa, J. (2009) *The Thinking Hand: Existential and Embodied Wisdom in Architecture*, England: John Wiley & Sons Inc.
- Pallasmaa, J. (2012) *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*, England: John Wiley & Sons Inc.
- Remotti, F. (1990) *Noi, primitivi: lo specchio dell'antropologia*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Rossi, A., Favilli, E., Brunori, G., *Il ruolo emergente dei civic food networks nell'innovazione attorno al cibo in Agriregioneuropa anno 9 n°32, Mar 2013 p. 6.*
- Teti, V., (1999), *Il colore del cibo. Geografia, mito e realtà dell'alimentazione mediterranea*, Roma Meltemi.
- Yi-Fu, T. (2005). *Space and Place: The Perspective of Experience*, Minneapolis: The University of Minnesota.

# Progetto e Narrazione. *Lo storytelling dello spazio pubblico*

Stefano Follesa

	<h2>Narrare i gruppi</h2> <p><i>Etnografia dell'interazione quotidiana, prospettive cliniche e sociali, design</i> - vol. 15, n° 1, luglio 2020</p> <p>ISSN: 2281-8960</p>
---	--

Rivista semestrale pubblicata on-line dal 2006 - website: [www.narrareigruppi.it](http://www.narrareigruppi.it)

Titolo completo dell'articolo	
<b>Progetto e Narrazione. <i>Lo storytelling dello spazio pubblico</i></b>	
Autore	Ente di appartenenza
<b>Stefano Follesa</b>	<i>Università degli Studi di Firenzexxx</i>
Pagine 89-100	Pubblicato on-line il 29 luglio 2020
Cita così l'articolo	
<b>Follesa, S.</b> (2020). Progetto e Narrazione. Lo storytelling dello spazio pubblico. In <i>Narrare i Gruppi</i> , vol. 15, n° 1, luglio 2020, pp. 89-100 - website: <a href="http://www.narrareigruppi.it">www.narrareigruppi.it</a>	

**IMPORTANTE PER IL MESSAGGIO CHE CONTIENE.**

Questo articolo può essere utilizzato solo per la ricerca, l'insegnamento e lo studio privato. Qualsiasi riproduzione sostanziale o sistematica, o la distribuzione a pagamento, in qualsiasi forma, è espressamente vietata. L'editore non è responsabile per qualsiasi perdita, pretese, procedure, richiesta di costi o danni derivante da qualsiasi causa, direttamente o indirettamente in relazione all'uso di questo materiale.

## ricerche/interventi

### **Progetto e Narrazione.** *Lo storytelling* dello spazio pubblico

Stefano Follesa

#### *Riassunto*

Il testo indaga le più recenti trasformazioni dello spazio urbano nelle quali le nuove tecnologie e lo storytelling sono alla base di una ritrovata interazione tra la città e i suoi abitanti. Le tecnologie digitali svolgono un ruolo primario nel plasmare l'identità degli spazi e nell'ampliare la dimensione percettiva. Si parla sempre di più di 'spazi ibridi' all'interno dei quali la contaminazione tra arredi (*internet of things*) e tecnologie può favorire nuove forme di interazione che consentano a chiunque di personalizzare il proprio approccio alla città. Le molteplici chiavi di lettura generate dallo storytelling favoriscono un'adesione personale ai luoghi e al contempo una maggiore facilità di fruizione degli stessi.

*Parole chiave:* design narrativo, città intelligente, Internet delle cose, narrazione, spazi pubblici.

*Design and Narrative. The storytelling of public space*

#### *Abstract*

This paper investigates the most recent transformations of urban space in which new technologies and storytelling are the starting points of a new interaction between the city and its inhabitants. Digital technologies play a primary role in shaping the identity of spaces and in broadening the perceptive dimension. There is more and more talk of 'hybrid spaces' within which the contamination between smart furniture (*internet of things*) and technologies can encourage new forms of interaction that allow everyone to customize their own approach to the city. The multiple interpretations generated by storytelling promote a personal adherence to the places and at the same time a greater ease of use of the spaces.

*Keywords:* narrative design, smart city, internet of things, storytelling, public spaces.

## 1. Premessa

*“I luoghi della città storica hanno uno spessore fortissimo. Sono stratificazioni di memorie orientate, sono nodi relazioni, sono (o dovrebbero essere) scenari di vita civile. I luoghi della città storica sono luoghi complessi: a volte ce ne sfugge il senso per la nostra scarsa adesione alla città o per gli innumerevoli disturbi che ne rendono difficile la lettura”* (Natalini, 1984: 108). Così scriveva Adolfo Natalini, in uno dei suoi più bei libri, nei primi anni Ottanta, manifestando un disagio nei confronti della perdita d’identità dei centri urbani. L’uso del termine ‘lettura’ in conclusione della frase non è casuale, come non lo è ogni parola presente nei suoi scritti.

La città va infatti letta, ne più ne meno, come un libro e come un libro suscita percezioni differenti che si relazionano alla cultura, alla sensibilità e alla predisposizione all’ascolto del lettore. Lo *storytelling* della città è l’insieme dei segni, degli oggetti, degli odori, dei suoni, dei sapori, delle storie che in quei luoghi si sono svolte e che ne hanno definito l’identità. Ancora nelle parole di Natalini, *“Nei luoghi si affollano tracce degli avvenimenti e delle trasformazioni... i luoghi sono anche stazioni del tempo, luoghi dove si cambiano i cavalli, ammesso che il tempo si muova e vada in qualche luogo. Il luogo, a chi sappia leggerlo, dice ciò che è e ciò che vuol divenire”* (Natalini, 1984: 11)

Ogni luogo della città è luogo di memorie che ne veicolano l’identificazione; l’adesione affettiva ai luoghi passa attraverso il desiderio di ripercorrere le tracce di coloro che li hanno vissuti rileggendone le storie nel rapporto con gli spazi. È tale adesione che alimenta la nostra curiosità nel viaggio e la nostra affinità con le città che abbiamo abitato.

Si possono abitare le piazze, le strade, i vicoli della città nella stessa maniera in cui si abitano gli spazi interni, essi sono in fondo il negativo del costruito, ma l’abitare ne implica una frequentazione costante o ripetuta. Oggi i luoghi della città non sono più spazi dell’abitare, ma spazi di un continuo vagare, nei quali alla frequentazione e all’identificazione si contrappone l’orientamento. Le persone transitano negli spazi urbani ma non li abitano, abitano i luoghi del commercio (le finte cittadelle commerciali sono ricostruzioni scenografiche di città ideali) o i luoghi dello svago.

La città contemporanea, sotto la spinta di un’idea di modernità come cancellazione, ha perso progressivamente quell’immagine riconoscibile che la caratterizzava nel passato. Lo smarrimento del *Genius loci* è smarrimento della nostra stessa identità. Non ci identifichiamo più con i luoghi, non abitiamo più gli spazi. Li attraversiamo nel nostro procedere caotico senza percepirne i rapporti dimensionali, le specificità, l’anima. Storditi dagli elementi di disturbo che vi si assemblano (la sovrapposizione di segnali, l’affollamento di persone, i rumori

del traffico), concediamo ad essi un tempo limitato del nostro vivere; quello del percorso che unisce il nostro punto di partenza al nostro punto di arrivo. La distanza che unisce questi due punti non ammette la categoria dell'identificazione, il percorso è un incrocio di linee e lo scopo, come nel labirinto, è quello di percorrerne il meno possibile. E così lo spazio si trasforma in tempo e le distanze si misurano in minuti.

Tiziano Terzani affermava di essere riuscito a riappropriarsi del giusto rapporto tra spazio e tempo quando decise, seguendo una profezia, di non prendere più aerei per un anno, senza rinunciare al proprio mestiere (Terzani, 1995). Spostandosi per l'Asia in treno, in nave, in corriera, a volte anche a piedi, iniziò ad osservare i luoghi e le persone da una prospettiva abbandonata, recuperandone il valore e il senso. Restituire agli spazi il loro ruolo, rafforzandone e comunicandone l'identità, può costituire il contributo della disciplina *Design* alla trasformazione degli spazi pubblici.

## 2. *Narrare*

Dobbiamo alla figura di Jerome Bruner (2007), psicologo statunitense scomparso da pochi anni e considerato uno dei capiscuola dell'odierna psicologia culturale, l'aver ampliato i confini dei processi narrativi rivelando quanto l'utilizzo dello *storytelling* possa essere applicabile a tutti gli ambiti nei quali avviene una comunicazione. Il racconto è una delle modalità con cui gli esseri umani organizzano e gestiscono la loro conoscenza del mondo e strutturano la loro stessa esperienza. Il genere narrativo ha valenze conoscitive e valenze emotive; gli esseri umani sono per natura inclini a costruire spiegazioni e sviluppare su di esse le proprie emozioni. La narrazione si caratterizza per il coinvolgimento intellettuale ed emotivo, i racconti riecheggiano esperienze vissute e forniscono esempi nuovi, innescano emozioni: da quelle più 'mentali', curiosità, interesse, divertimento; a quelle più 'calde', gioia, tristezza, paura (Norman, 1998).

Il processo narrativo agisce su quelli che sono gli elementi di diversità, attorno ai quali si costruiscono gli scenari della comunicazione, mira al recupero dei valori simbolici, alla ridefinizione di una interazione tra l'uomo, l'ambiente e gli oggetti; organizza le esperienze in racconti, i quali stimolano la riflessione alla base dei processi di formazione e cambiamento. La narrazione costruisce la nostra identità dando forma alle nostre conoscenze ed esperienze.

Lo *storytelling* è oggi uno degli strumenti operativi in diversi ambiti del sapere. In ambito didattico e pedagogico, nelle arti, nella comunicazione pubblicitaria e

nelle discipline progettuali, le tecniche narrative lavorano sulla costruzione di sempre nuove interazioni. La narrazione costituisce un punto di vista particolare, dal quale leggere le dinamiche di molti processi conoscitivi e permette all'uomo dare forma e significato sia al mondo in cui vive sia ai mutamenti e ai consolidamenti della propria identità.

### 3. *Il Design e la Narrazione*

Il *design* è una disciplina in cui si compenetrano valenze tecniche e scientifiche con valenze sociologiche e umanistiche; è anello di congiunzione tra ingegneria e arte, tra invenzione e stile, tra produzione e mercato.

Nella sua accezione umanistica ed espressiva anche il *design* può riferirsi alle tecniche dello *storytelling*. Ogni progetto può costituire una narrazione, che prende forma nella definizione stessa del progetto o nella sua comunicazione; del resto non vi è nulla di più progettuale della costruzione di un racconto. Lì dove l'obiettivo del fare progettuale sono le cose, il *design* si adopera nella creazione di legami affettivi tra noi e gli oggetti che trascendono dalle loro funzioni. La dimensione narrativa degli oggetti (Eco, 1968; Baudrillard, 2003) appartiene ad una visione mediterranea del *design* che è antidoto alla deritualizzazione del funzionalismo. “L'irrazionale, il magico, il rituale sono parametri costitutivi ed ineliminabili che attengono alla relazione esistenziale con gli oggetti. Il funzionalismo ha tendenzialmente negato questi valori, credendo in una tecnica quale sinonimo di pura razionalità, confidando in un metodo monodimensionale di progettazione, in una trasparenza programmata dell'oggetto e, per estensione, della società” (La Rocca 2006: 14).

Ma il *design* oggi non è più solo il progetto delle cose. Oggi il *design* è anche “uno degli strumenti principali che permette di valorizzare le risorse di un territorio, inserendolo nella rete mondiale” (Pasca, 2008: 30) e tra le risorse dei territori vi è la diversità dei nostri centri urbani. Tra i possibili ambiti di applicazione di una dimensione narrativa della disciplina vi è il tema ampio della ricucitura e ridefinizione dei rapporti tra i cittadini e gli spazi urbani. Si tratta non tanto di reinventare elementi di affinità con i luoghi, ma di leggerne con gli occhi della contemporaneità, la biografia: piazze, vie, strade, possono narrare le tante storie di coloro che le hanno abitate, i luoghi sono parte essenziale del nostro patrimonio e del nostro mondo emotivo, sono ‘luoghi di sogni e di immaginazione’ (Croce, 1913).

Storicamente ciò è sempre avvenuto nelle città: targhe, monumenti, toponimi, ci raccontano le tante storie accadute nel tempo. E tale narrazione alimenta l'immaginario, al narrare riconosciamo la capacità di comprendere, interpretare e di rappresentare dando forma di realtà a mondi veri o frutto della fantasia.

L'entrare in contatto con una storia narrata può avere talvolta importanti conseguenze sui modi di riflettere, immaginare e percepire la realtà.

Possiamo affermare che tra narrazione e progettazione esiste un'analogia: in entrambe si ha un processo di trasformazione che rappresenta una rivalorizzazione delle condizioni esistenti (vere o presunte) in altre forme e altri valori.

*“La narrativa - scrive ancora Bruner - ci offre un mezzo pronto e flessibile per trattare gli incerti esiti dei nostri progetti e delle nostre aspettative [...]. È il nostro talento narrativo che ci dà la capacità di trovare un senso nelle cose quando non ce l'hanno”* (Bruner, 2002: 68).

Con questi ulteriori strumenti si raggiunge una nuova visione della disciplina che pone il *design* in una fase evolutiva, sia rispetto alle problematiche di cui si è storicamente occupato, sia rispetto ai metodi e agli strumenti per affrontarle. Sempre più il *design* è pervasivo nei contenuti e immateriale nelle forme e le tecnologie digitali aprono nuove strade alla disciplina e tra queste anche quelle di uno sviluppo narrativo. Per queste nuove forme di narrazione, viene usato il termine *Design Fiction*, a denotare l'adozione di meccanismi di relazione tra immaginazione e immaginari.

L'accostamento del *design* alla narrazione diventa possibile nei casi in cui la natura del progetto sia fortemente caratterizzata da una componente informativa e relazionale. Il progetto può essere in tal caso definito come una forma peculiare di scrittura; l'oggetto può diventare strumento narrante, capace quindi di raccontare. *Design* quindi come 'sistema culturale' che ha il compito di creare cornici di senso.

Il *designer* è divenuto soggetto di mediazione tra culture, saperi, linguaggi. Klaus Krippendorff, già nel 1989, aveva individuato questa particolare dimensione del *design* osservando che l'etimologia della parola deriva dal latino 'de-signare' cioè distinguere una cosa dalle altre con un segno, in altre parole dare senso alle cose. In tale direzione il *design* è destinato a sviluppare una cultura del discorso, dove i progettisti rivestono il ruolo di intellettuali e partecipano all'attribuzione di un significato agli oggetti. Krippendorff (1989) colloca il *designer* all'interno di un *semantic turn*, nel quale si modificano sia l'oggetto sia i modi della progettazione, spostando l'attenzione dalla dimensione funzionale alla dimensione del significato. Benché il *Narrative Design* in ambito internazionale venga identificato con l'utilizzo delle pratiche dello *storytelling* nella progettazione di prodotti multimediali, il *design* di narrazione in Italia assume una connotazione originale più legata al ruolo espressivo delle cose e all'interazione che si viene a creare tra noi e gli oggetti o gli spazi attraverso i terminali della percezione. Il *design* di narrazione è un *design* che rivolge le proprie attenzioni non più alle tecnologie e ai linguaggi, ma alle persone e agli eventi, ai molteplici aspetti del vivere che

coinvolgono la nostra emotività e i nostri sentimenti (Penati, 2009). Fenomeni che possono riguardare l'identità quale base esperienziale per lo sviluppo di racconti e oggetti. L'aspetto narrativo agisce su quelli che sono gli elementi di diversità, attorno ai quali si costruiscono gli scenari del progetto e della comunicazione. È un aspetto che tende al re-impossessamento dei valori simbolici e alla ridefinizione di una interazione tra l'uomo, gli oggetti e gli spazi. Quello del *design* di narrazione è uno dei nuovi percorsi che le generazioni più recenti di *designer* stanno tracciando e che può certamente rappresentare un contributo all'alienazione tecnologica che ha trasformato il nostro rapporto con le cose e con i luoghi.

#### 4. *La narrazione della città*

*“Una città non è disegnata, semplicemente si fa da sola.  
Basta ascoltarla, perché la città è il riflesso di tante storie”  
(Renzo Piano, 2002: 29).*

Ogni città possiede la propria arte, la propria architettura, la propria storia e ognuno di questi frammenti di diversità contribuisce alla creazione della sua identità. I luoghi sono parte essenziale del nostro mondo emotivo, nei quali si sviluppa il nostro percorso di vita e dai quali parte il percorso di costruzione della nostra identità personale. Maggiore è la conoscenza che abbiamo dei luoghi e maggiore è, nel nostro immaginario, l'identità che ad essi attribuiamo. Vi sono luoghi con una forte connotazione nell'immaginario collettivo, sviluppata e rafforzata nel tempo dalla sovrapposizione di segni e dal susseguirsi di eventi, ma vi sono anche luoghi la cui identità debole necessita una maggiore attenzione da parte del mondo del progetto. L'identità di una città è un valore da tutelare e amministrare che comporta una continua progettualità volta a salvaguardare e rafforzare le sue componenti e sviluppare l'interazione con coloro che la abitano. Attraverso le architetture, i luoghi storici, i monumenti, le piazze, la città racconta molteplici storie ai propri abitanti e ai viaggiatori. Ogni città è un susseguirsi di narrazioni; si tratta di leggerne con gli occhi della contemporaneità la biografia; le piazze, le vie, le strade possono sviluppare attraverso gli oggetti e le tecnologie un proprio specifico racconto. Ed è la narrazione che alimenta il viaggio. Al narrare riconosciamo la capacità di comprendere e interpretare e di rappresentare dando forma di realtà a mondi veri o frutto della fantasia.

Nella città la narrazione diventa progetto, un progetto che ha l'obiettivo di ricordare eventi accaduti riportandoli ai luoghi in cui si sono svolti e, più in ge-

nerale, di offrire conoscenze e sapere. Storicamente i monumenti, la toponomastica, le targhe hanno sempre avuto la funzione di collegare le storie ai luoghi, ma ad essi si è affiancata, nella modernità, una maggiore attenzione narrativa nel progetto dello spazio.

#### 4.1. Luoghi e narrazioni nella città

Alcuni progetti più di altri sono costruiti in forma di *storytelling*. Faccio riferimento, ad esempio, alla *Piazza Satta* a Nuoro in Sardegna dove Costantino Nivola ha saputo raccontare, con la sapienza narrativa dell'artista, la figura di Sebastiano Satta. I massi di granito, che riportano all'identità del territorio, contengono negli anfratti delle piccole sculture in bronzo che raccontano la vita dello scrittore nei luoghi in cui essa si è svolta. O alla *Piazza della Memoria* di Palermo, progettata da Giovanna De Sanctis e Antonio Musarra per ricordare le figure dei giudici di Palermo e Trapani uccisi per la loro azione di contrasto a Cosa Nostra, e ancora alla *Piazza Faber* a Tempio Pausania di Renzo Piano, Massimo Alvisi e Junko Kiritomo, dedicata alla figura di Fabrizio De Andrè, una rete di fili, su cui si innestano delle vele triangolari sospese che, in maniera simbolica, frammentano la luce ed il cielo proiettando le loro ombre sulla superficie della piazza. O infine alla *Piazza Guidi* a Vinci dove l'artista Mimmo Paladino si cimenta in una riscrittura dei segni leonardeschi. Tali progetti ci dimostrano quanto la narrazione nella città possa ritrovarsi nell'opera degli architetti, dei designer e talvolta degli artisti. E tale narrazione avviene nel dialogo tra spazi, persone e oggetti, D'altronde il termine 'arredo urbano' utilizzato per prima volta in Italia da Bruno Zevi nel 1957 ci ricorda come anche nella città avvenga lo stesso incontro tra sistema degli spazi e sistema degli oggetti che avviene nelle nostre case; l'utilizzo della parola 'arredo' allude ad un collegamento ideale tra la dimensione pubblica e quella privata dello spazio urbano.

Se sino agli anni Settanta del Novecento gli spazi della città erano di esclusiva competenza degli architetti, a partire dalla fine del secolo scorso, con la nascita e lo sviluppo delle scuole di *design*, i *designer* hanno iniziato ad interessarsi dello spazio pubblico con un approccio che differisce da quello degli architetti. Se, infatti, il *design* perde competenza nella gestione dello spazio complesso è nell'incontro tra la comunicazione e il sistema degli oggetti che la nostra disciplina riesce a dare un suo positivo contributo. A ciò si aggiungano le più recenti interazioni tra oggetti e tecnologie, come nell'*internet of things* che troveranno sviluppo nelle città del futuro.

#### 4.2. Il ruolo dell'arte

Ma la narrazione della città, come d'altronde dimostrano i progetti di Nivola o Palladino, non è tema di esclusiva competenza dei progettisti. L'arte ha sempre avuto un ruolo primario negli spazi della città e sin dall'antichità gli artisti sono stati chiamati a intervenire nella definizione degli spazi. Le architetture della città storiche sono dense di narrazioni; se pensiamo ad un edificio storico come il Campanile di Giotto a Firenze, la ricchissima decorazione scultorea frutto di un complesso programma iconografico a cui parteciparono alcuni tra i migliori scultori presenti nella città è una narrazione del destino dell'uomo e delle sue attività. Tutte queste opere che insieme costituiscono uno dei più completi cicli figurativi del Medioevo, oggi sostituite per buona parte con copie (gli originali si conservano nel nuovo Museo dell'Opera del Duomo) mostrano quanto lo storytelling fosse componente fondamentale dell'apparato decorativo delle architetture pubbliche.

Oggi l'arte è narrazione spontanea che si sovrappone alla città progettata con interventi che spesso riqualificano e tolgono degrado a centri e periferie trasformandosi da atto vandalico a espressione di rinnovo. I nuovi artisti urbani (da Banksy a Kobra) utilizzano forme di narrazione personali, volte ad interpretare gli eventi collegandoli agli spazi, e contribuendo con la loro adesione ai luoghi a sviluppare diversità culturale nelle città in cui operano. L'identità della Firenze contemporanea, ad esempio, è strettamente connotata da artisti quali Clet, Exit/Enter, Blub, Gec Art, Hopnn Yuri, Carla Bruttini o a movimenti come il MeP Movimento per l'Emancipazione della Poesia che definiscono nuove forme di interazione tra i cittadini e gli spazi.

L'arte nelle città oggi è una delle forme di lettura dei mutamenti sociali. L'installazione *Absorbed by Light* progettata dall'artista britannico Gali May Lucas, con la collaborazione dello studio *Design Bridge* ed eseguita dalla scultrice berlinese Karoline Hinz nell'ambito dell'Amsterdam Light Festival, va in questa direzione. Si tratta di un'opera in cui i veri protagonisti siamo tutti noi, ripresi in una pausa di quotidianità. L'opera riprende i volti illuminati di tre persone a grandezza naturale, seduti su di una panchina con la tipica posizione che assumiamo ogni giorno al bar: la testa china, lo sguardo fisso e il volto illuminato dal video del telefonino.

In ambito narrativo, e con l'obiettivo di un coinvolgimento di tutti i sensi nella percezione dei luoghi, si sviluppa il progetto dell'artista Alan Nakagawa che a Los Angeles ha convogliato tutti gli elementi olfattivi della città in un'installazione alla fermata degli autobus che eroga tre possibili fragranze ispi-

rate al territorio. Analoga attribuzione di competenza va riconosciuta alle tecnologie multimediali

Il progetto *CAB La Città ai Bambini*, promosso da una unità di ricerca in Ricerche Narrative e Processi di Sviluppo del Dipartimento di Scienze della Formazione e Psicologia dell'Università di Firenze coordinata dal prof. Andrea Smorti (in *partnership* con gli informatici di F2 Netstudio), si propone di sviluppare supporti tecnologici volti a facilitare l'esperienza turistica dei bambini negli spazi urbani. L'obiettivo di tale esperienza è quello di raccontare una città a misura di bambino adottando degli espedienti narrativi in grado di fornire loro una storia in linea con i peculiari bisogni cognitivi, linguistici e sociali.

#### 4.3. Il ruolo delle tecnologie

È tuttavia sulle nuove tecnologie che si va sviluppando una sempre maggiore sperimentazione narrativa: *ubiquitous computing*, la realtà virtuale e aumentata, il *context aware computing*, la localizzazione *wireless* e le reti di sensori, agiscono sui modi in cui le persone percepiscono le città e i loro spazi. L'accrescimento di piattaforme per la comunicazione, l'intercambio di informazioni e di servizi determinato dalle politiche di sostegno alle *smart cities*, hanno aumentato le occasioni per produrre nuove narrative, idee e sperimentazioni urbane.

Le tecnologie digitali svolgono un ruolo primario nel plasmare l'identità degli spazi e le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) ne ampliano la dimensione della percezione. Si parla sempre di più di 'spazi ibridi' così come definiti da Elizabeth Sikiaridi e Frans Vogelaar nel loro laboratorio di Berlino: "*Hybrid Space stands for the combinations and fusions of media and physical space. HyBrid spaces are the products of the alliances between physical objects and digital information-communication networks, of architectural urban and media space*"<sup>1</sup> (Hybrid Space Lab).

L'idea di città come spazio di sperimentazione che ha espliciti riferimenti alle teorie dell'architettura radicale, (Mostra Radical City, Torino 2012)<sup>2</sup> si ritrova in una recente (2014/17) esperienza di *Digital Storytelling* a Torino e Milano che mostra un utilizzo sperimentale delle nuove tecniche digitali. Gli artisti di Coniglio Viola hanno creato un 'film diffuso' suddividendo la favola *Le notti di Ti-*

---

<sup>1</sup> Trad. "Lo spazio ibrido è sinonimo della combinazione e fusione dei media con lo spazio fisico. Gli spazi ibridi sono i prodotti delle interazioni tra oggetti fisici e reti digitali di comunicazione informazioni, nello spazio architettonico urbano".

<sup>2</sup> Il Movimento Radicale ha spesso utilizzato elementi di contaminazione disciplinare nella costruzione narrativa della propria disamina sui luoghi. Di sicuro interesse le performance di Ugo La Pietra e Gianni Pettena a Milano e Firenze alla fine degli anni Sessanta.

*no di Bagdad* (un'opera letteraria: della poetessa espressionista tedesca Else Lasker-Schüler), in episodi animabili grazie ad una particolare applicazione scaricabile dalla rete. Questa applicazione permetteva di inquadrare con la fotocamera del proprio *smartphone* i manifesti affissi sulle fermate degli autobus, davanti ai bar e sugli edifici, dando così vita alla storia. Ogni manifesto permetteva, attraverso l'utilizzo della realtà aumentata, di far vivere un episodio della favola direttamente sullo schermo del proprio cellulare accompagnando Tino, principessa di Bagdad, nelle sue avventure. In questa esperienza la trama della narrazione poteva trasformarsi a seconda dell'itinerario scelto, dando modo così ad una interpretazione personale della storia.

L'utilizzo di sistemi narrativi che utilizzano lo spazio fisico della città come interfaccia per incoraggiare le persone a muoversi per le strade e le piazze e acquisire le conoscenze desiderate, ha avuto inizio in Europa all'inizio del nuovo secolo. I primi dispositivi mobili basati su questa tecnologia sono stati i *Botfighters* (utilizzati per la prima volta in Svezia nel 2001). Con i *Botfighters* l'utente utilizzava lo spazio della città come un tavolo da gioco all'interno del quale può connettersi alla rete attraverso il telefono cellulare interagendo nello spazio fisico contiguo a quello di un altro giocatore.

Un altro scenario narrativo simile è quello definito dall'app *Storycity* (QUT Laboratory 2020), un progetto sviluppato per aiutare le persone a conoscere la storia della propria città. *Storycity* è un gioco d'avventura, in cui ognuno è protagonista della storia; i turisti che perlustrano gli spazi urbani possono allo stesso tempo interagire con nativi residenti per ottenere maggiori conoscenze.

Un focus leggermente diverso è utilizzato in un progetto sperimentale di utilizzo della narrazione mobile in *Kevin Grove City Village* a Brisbane. Lo studio permette agli utenti di sperimentare i luoghi di storie (ad esempio di romanzi storici) nella posizione fisica in cui si sono svolte, costruendo così una narrazione storica del luogo.

##### 5. *Riflessione conclusiva*

Tutti gli esempi sin qui illustrati mostrano, da un lato, quanto l'utilizzo della narrazione sia funzionale ad una maggiore adesione ai luoghi, dall'altro quanto le nuove tecnologie possano facilitare tale narrazione. Sebbene una sovraesposizione alle tecnologie possa nel futuro costituire una problematica rispetto alla quale elaborare strategie difensive, un corretto utilizzo delle connessioni può offrire vantaggi molteplici nell'interazione tra le molteplici esigenze del cittadino-fruitor degli spazi urbani.

Ciò che sta accadendo è una trasformazione delle città nelle quali le nuove tecnologie e lo *storytelling* alimentano una narrazione rivolta parimenti alla curiosità del viaggiatore e alla costruzione identitaria dell'abitante; un nuovo modello narrativo dello spazio urbano, che può creare una connessione tra luoghi, persone, oggetti e tempo.

La contaminazione tra gli elementi d'arredo e tecnologie della comunicazione (*internet of things*) può favorire forme alternative di percezione degli spazi che consentano a chiunque di personalizzare il proprio approccio alla città. Le molteplici chiavi di lettura, soprattutto nelle grandi città, favoriranno lo sviluppo di una adesione personale ai luoghi e al contempo una maggiore facilità di fruizione degli stessi.

### Bibliografia

- Augé, M. (1993). *Non luoghi: introduzione ad una antropologia della surmodernità*. Milano: Elèutera Editrice.
- Baudrillard, J. (2003). *Il sistema degli oggetti*. Milano: Bompiani
- Bruner, J. (2002). *La fabbrica delle storie: Diritto, letteratura, vita*. Bari: Laterza
- Bruner, J. (2007). *Alla ricerca della mente. Autobiografia intellettuale*. Roma: Armando.
- Eco, U. (1968). *La struttura assente. Introduzione alla ricerca semiologica*. Milano: Bompiani.
- Fracasso, L. (2013). *I luoghi inquieti. Nuove tecnologie per l'arte e la città*. Foggia: Accademia di Belle Arti Ed.
- Iacomoni, A., a cura di (2011) *Tracce storiche e progetto contemporaneo*. Roma: Gangemi Editore.
- La Rocca, F. (2006), *Il tempo opaco degli oggetti*. Milano: Franco Angeli.
- Lanzani A., Granata E., Novak C., Inti I., Cologna D., (a cura di), (2007). *Esperienze e paesaggi dell'abitare, Itinerari nella regione urbana milanese*. Milano: Edizioni Abitare Segesta.
- Lynch, K. (1960), *The image of the city*, Cambridge, Mit Press
- Norberg Schulz, C. (1979), *Genius loci. Paesaggio ambiente architettura*. Milano: Mondadori Electa.
- Norman, D. (1998). *La caffettiera del masochista*. Firenze: Giunti Editore.
- Pasca, V. (2008) *Il design oggi* in Op. cit., 131, Napoli: Electa.
- Penati, A. (2009) *E il Design una narrazione?* Milano: Mimesis edizioni.
- Penati, A. (2009) *Il design costruisce mondi*. Milano: Mimesis edizioni.
- Penati, A. (2009) *Il design vive di oggetti-discorso*. Milano: Mimesis edizioni.
- Piano, R. (2002). *La responsabilità dell'architetto*. Firenze: Passigli Editore.
- Terzani, T. (1995). *Un indovino mi disse*. Longanesi: Milano.

# Il suono: parametro vitale negli spazi di relazione. *Appunti per un design consapevole*

Marco Mancini

	<h2>Narrare i gruppi</h2> <p><i>Etnografia dell'interazione quotidiana, prospettive cliniche e sociali, design - vol. 15, n° 1, luglio 2020</i></p> <p>ISSN: 2281-8960</p>
---	--

Rivista semestrale pubblicata on-line dal 2006 - website: [www.narrareigruppi.it](http://www.narrareigruppi.it)

Titolo completo dell'articolo	
<b>Il suono: parametro vitale negli spazi di relazione. <i>Appunti per un design consapevole</i></b>	
Autore	Ente di appartenenza
<b>Marco Mancini</b>	<i>Università degli Studi di Firenze</i>
Pagine 101- 115	Pubblicato on-line il 29 luglio 2020
Cita così l'articolo	
<b>Mancini, M.</b> (2020). Il suono: parametro vitale negli spazi di relazione. <i>Appunti per un design consapevole</i> . In <i>Narrare i Gruppi</i> , vol. 15, n° 1, luglio 2020, pp. 101-115 - website: <a href="http://www.narrareigruppi.it">www.narrareigruppi.it</a>	

**IMPORTANTE PER IL MESSAGGIO CHE CONTIENE.**

Questo articolo può essere utilizzato solo per la ricerca, l'insegnamento e lo studio privato. Qualsiasi riproduzione sostanziale o sistematica, o la distribuzione a pagamento, in qualsiasi forma, è espressamente vietata. L'editore non è responsabile per qualsiasi perdita, pretese, procedure, richiesta di costi o danni derivante da qualsiasi causa, direttamente o indirettamente in relazione all'uso di questo materiale.

## ricerche/interventi

### **Il suono: parametro vitale negli spazi di relazione.** *Appunti per un design consapevole*

Marco Mancini

#### *Riassunto*

Il ruolo di uno spazio di relazione è definito da molti fattori di importanza differenziata in base al tipo di spazio, alla funzione prevista, alla durata temporale della fruizione: lo scenario è spesso caratterizzato dalla complessità. Il suono, sempre presente ma allo stesso tempo diversificato, diventa parametro vitale nella comprensione del significato e della qualità dello spazio, esterno o interno, anche perché interagisce direttamente con la percezione del benessere.

Suoni imprevisti o inaspettatamente assenti, suoni fastidiosi o piacevoli, suoni caratteristici o estranei, ... complice la caratteristica del sistema uditivo umano ci aiutano nella corretta interpretazione dello spazio ancora prima della vista.

*Parole chiave:* suono, rumore, percezione, spazio, design

### **The sound: a vital sign for relational spaces.**

*Notes for a mindful design.*

#### *Abstract*

The sound of a relational space is defined by many factors, different in importance about the kind of space, the foreseen function, the temporal duration of its fruition: the scenario is often characterized by complexity. The sound, always present and differentiated, at once, becomes a vital sign for the understanding of the meaning and the quality of the space, external or internal, even because it directly interacts with the perception of wellness.

Unforeseen sounds or unexpectedly missing ones, disturbing or pleasant sounds, peculiar or unknown sounds, ... with the complicity of the human hearing system, they help in the right understanding of the space, even before the sight.

*Keywords:* sound, noise, perception, space, design

## 1. *Premessa*

Lo senti da lontano quel violino che suona, mentre stai passeggiando in una strada stretta di un centro storico (*narrow street of cobblestone*, direbbero Simon&Garfunkel) e ne sei attratto in una maniera peculiare, non razionale ma piuttosto viscerale, quasi come una forma di magnetismo.

Il suono è parametro vitale nella interpretazione degli spazi di relazione con implicazioni a livello di significato, durata della fruizione, benessere e in generale di qualità percepita. Spesso il suono, quando si presenta in maniera impreveduta, genera una incongruenza nella maniera in cui tale spazio viene normalmente percepito. Vale spesso anche il contrario, cioè che uno spazio di relazione costantemente pervaso da una sua caratteristica sonorità venga percepito improvvisamente ‘incompleto’ quando tale sonorità viene a mancare.

Una riflessione sui temi legati a rumore, suono e musica negli spazi di relazione può rivelarsi interessante anche dal punto di vista progettuale.

## 2. *La singolarità dell’udito*

Senza il complesso dispositivo contenuto dentro l’orecchio non saremmo in grado di stare in piedi né tantomeno di muoverci senza cadere, non potremmo adattare il nostro corpo ad una corsa in discesa, ad una curva improvvisa, non riusciremmo ad alzarci da una sedia in posizione eretta. Nelle nostre orecchie risiede l’equilibrio, cioè la percezione della nostra posizione nello spazio. L’orecchio ci mette in relazione con lo spazio: anche per questo motivo tale dispositivo non è disattivabile.

L’udito è infatti l’unico dei cinque sensi (insieme all’olfatto) che l’uomo non è in grado di auto-controllare: non possiamo smettere di sentire un rumore o un odore, non a caso per entrambi i sensi si usa lo stesso verbo, sentire, appunto, che nell’etimo rivela anche un significato profondo di percezione in qualche modo legato anche alla sfera dei sentimenti (stessa radice) e per questo non controllabile razionalmente né tantomeno gestibile intenzionalmente. Soltanto con un ausilio esterno, cioè con le mani o sistemi di protezione, possiamo attenuare le percezioni esterne di suono e rumore oppure di certi odori: la natura non ci ha infatti dotato di palpebre con cui possiamo interrompere la visione, come avviene per gli occhi o della capacità decisionale intenzionale che ci consente di scegliere se assaggiare qualche cibo o se toccare qualche materiale (Mancini, 2019). Però l’altro senso “non disattivabile”, cioè l’olfatto, non ha la stessa assoluta presenza dell’udito, ma si attiva prevalentemente solo in deter-

minate circostanze, spesso connesso alla preparazione di cibo o in presenza di emissioni sgradevoli, in prossimità di tombini, cestini o luoghi affollati e al chiuso come i mezzi di trasporto, ad esempio. Negli altri casi spesso rimane quiescente. La ‘visceralità’ dell’udito è un fatto evidente: nel modo in cui mamma e bambino comunicano anche senza vedersi, nel modo in cui una voce impostata ed educata alla parola riesce ad arrivare più in profondità di una voce non controllata nel tono (specie se si tratta di una figura leader in contesti sociali, lo aveva capito perfettamente Cicerone). Pensiamo ancora ad un altro esempio, come nel contesto di un banco di pescheria: vedere pesci ancora vivi che si muovono è indice di freschezza e bontà del prodotto: in realtà quegli animali stanno agonizzando cercando di immettere ossigeno nel loro corpo, ma questo non ci provoca reazioni di scandalo morale perché essi, nella loro agonia, non emettono alcun rumore e nel nostro inconscio questo silenzio sembra non assumere la valenza di ‘vita’. Se sul banco della macelleria fossero esposti polli o conigli ancora semi-vivi, agnelli agonizzanti con i loro lamenti terribili come lame penetranti alla base del nostro cranio, li reputeremmo ancora indice di freschezza e bontà oppure usciremmo sdegnati da quel negozio?

La percezione visiva è sempre una sensazione ‘falsa’ in quanto i colori che vediamo sono solo una interpretazione personale dei pigmenti, dipendono dal tipo di luce, dalla stagione, dall’ora del giorno, dalla luminosità (come ben sanno tutti i fotografi oppure i pittori, vedi Monet e le sue ninfee), all’opposto il suono non cambia da persona a persona, se piove o se c’è il sole, il timbro dell’oboe è quello per tutti gli ascoltatori, ed entra dentro di noi in maniera diretta, non filtrata e non mediata. Questo, in casi limite, può generare anche fastidio quando la musica non ci piace, il volume è troppo alto oppure quando si entra nella sfera di ciò che viene considerato rumore, parametro peraltro già ampiamente trattato e attenzionato da normative e linee guida riferite alla gestione di spazi urbani, spazi di relazione e normative sulla sicurezza nei luoghi di lavoro.

### 3. *Quale suono, quale rumore*

*“Che cosa distingue un suono musicale – una nota – dal rumore? La risposta dipende dalla persona a cui lo chiediamo. Fino al 1900 circa sarebbero stati tutti d’accordo: una nota è generata da vibrazioni periodiche che si ripetono continuamente con regolarità precisa, producendo un suono con un’altezza definita e riconoscibile. Qualsiasi altra cosa è rumore, caratterizzato da vibrazioni non periodiche e casuali. Ma nella musica post-classica questa distinzione è quasi completamente scomparsa. Il compositore Erik Satie (1866 – 1925)*

*scrisse un brano intitolate Parade nella cui esecuzione hanno una parte importante una macchina per scrivere e una sirena per nave”* (Maor, 2018: 83). Se pensiamo al famoso sketch comico televisivo in cui Jerry Lewis suonava la sua macchina da scrivere con l’orchestra, possiamo comprendere come, nello sviluppo dello spazio contemporaneo, prevalentemente di tipo urbano, suoni e rumori siano spesso difficilmente separabili: il tutto diventa il suono della città, caratteristico e peculiare come le sue luci e le sue architetture. Tra tutte le città Venezia è forse l’esempio più emblematico di questo tipo di città *polisensoriale*, dove la percezione dello spazio è simultaneamente anche percezione del colore, del riverbero dell’acqua sulle facciate dei palazzi, del suono stesso di quell’acqua e della necessità di buon senso di equilibrio per mantenere il passo tra i saliscendi dei ponti mentre intorno il colore e i suoni mutano costantemente lo scenario percepito. Roberto Favaro, a proposito di Venezia e di due suoi autorevoli cittadini, l’architetto Carlo Scarpa ed il compositore Luigi Nono, racconta come *“un ulteriore tema che unisce i due artisti veneziani è quello della città lagunare, ovvero il rapporto conoscitivo con la materia sonora e insieme spaziale, visiva, polisensoriale dell’ambiente veneziano. Le passeggiate di Scarpa attraverso la città d’acqua sollecitano Nono, ne stimolano la visione spaziale, o perfino la collocazione del tema dello spazio al centro stesso della composizione musicale. Dunque due questioni contigue: quella dell’ascolto, della ricezione della voce implicita nelle cose; quella della spazialità progettabile nel componimento musicale. Con due riverberi importanti, nell’ideazione musicale come nella progettazione architettonica: da un lato il tema, appena visto, del silenzio, dall’altro il tema dell’acqua”* (Favaro, 2010: 216-217). Infatti più di un critico ha letto nell’opera di Scarpa il tema fondamentale della sonorità, spesso associato all’elemento acqua: *“le presenze sonore, in particolare acquatiche, nell’architettura di Scarpa appaiono così simbolicamente pregnanti, come si percepisce in una serie importante di lavori. E’ riconoscibile nell’acqua, intesa come movimento, come superficie riflettente, infine come speciale fonte di suono, un motivo ricorrente lungo l’opera scarpiana, manifesto nei tanti specchi liquidi disseminati nelle architetture, nei giardini chiusi, nelle corti interne, spesso con “isole” emergenti al centro del perimetro”* (ibidem).

Risulta abbastanza facile parlare del ruolo del suono in una città peculiare come Venezia, perché in gran parte riconducibile alla presenza e al movimento dell’acqua. E’ altrettanto possibile leggere peculiarità di suoni o rumori caratteristici anche in altre città? Così Italo Calvino *“La città trattiene il rombo d’un oceano come nelle volute della conchiglia, o dell’orecchio: se ti concentri ad ascoltarne le onde non sai più cos’è il palazzo, cos’è città, orecchio, conchiglia. Tra i suoni della città riconosci ogni tanto un accordo, una sequenza di note, un motivo: squilli di fanfara, salmodiare di processioni, cori di scolaresche, marce funebri, canti rivoluzionari intonati da un corteo di dimostranti, inni in tuo onore..., ballabili che l’altoparlante d’un locale diffonde a tutto volume per con-*

*vincere che la città continua la sua vita felice... questa è la musica che senti” (Calvino, 1995: 66-71).*



Figura 1 – Suoni d’acqua. Carlo Scarpa – Fondazione Querini Stampalia, Venezia. Foto Jean-Pierre Dalbèra.

Se dunque è difficile discernere il rumore tipico di una città, è però vero il contrario, cioè che l'assenza di questo 'rombo d'oceano' in sottofondo si manifesta in tutta la sua rivelatrice carica d'angoscia: l'attuale pandemia di Coronavirus sta rivelando che il rumore delle città è una componente ormai inscindibile da essa e quando cala un silenzio non normale allora la tristezza e la mestizia di certe piazze italiane vuote, senza suoni di persone, chiacchiericci, tram e autobus, motorini, ... dimostra che il suono è forse la parte più vitale della città.

#### 4. *Suoni inevitabili e suoni progettabili*

Oltre ad essere peculiari di certe città o campagne, suono e/o rumore sono più facilmente leggibili all'interno di certi contesti, di specifiche attività, tanto che diventa forse più corretto associarli al concetto di esperienza nel vivere un determinato spazio di relazione. Ad esempio non è possibile pensare ad una cena elegante in un ristorante di *charme* senza sentire il gorgoglio del vino versato sul bicchiere da un cameriere, oppure in certe feste paesane il rumore di carne che cuoce sulla brace, preludio a momenti di convivio anch'essi carichi e permeati di suoni. In questi due esempi può giocare un ruolo importante anche la musica di sottofondo, specialmente là dove l'esperienza sensoriale è più carica di attese, quindi nel ristorante di *charme*: difficile trovare una musica ad alto volume, urlata o sgraziata, ma in una sorta di dress-code non scritto la musica giusta è un jazz, una classica o comunque brani melodici e mai troppo ritmati.

Togliere il sottofondo musicale (la componente sonora scelta volontariamente, progettata) significherebbe alterare la percezione dello spazio in cui stiamo vivendo quell'esperienza, ma a maggior ragione sarebbe surreale e quasi sconcertante privarsi del rumore 'inevitabile' delle posate che si appoggiano sul piatto in porcellana, del tintinnio dei bicchieri di cristallo portati dai camerieri, del rumore improvviso di una sedia che si sposta...

Il ruolo del rumore/suono diventa importante specialmente là dove il fattore 'tempo' diventa la chiave di lettura nella fruizione dello spazio di relazione, ad esempio nelle sale di attesa aeroportuali, ferroviarie, dove il verbo predominante è lo "stare" e quindi le percezioni sensoriali vengono aumentate nell'attesa, dove non ci sono troppe distrazioni o attività da compiere e la dimensione temporale ci appare come dilatata, estesa più del normale. Brian Eno, considerato l'inventore della *Ambient Music*, compose un album espressamente conce-

pito per questa funzione, cioè colmare un'attesa: *Music for airports* (1978, *Polydor records*).

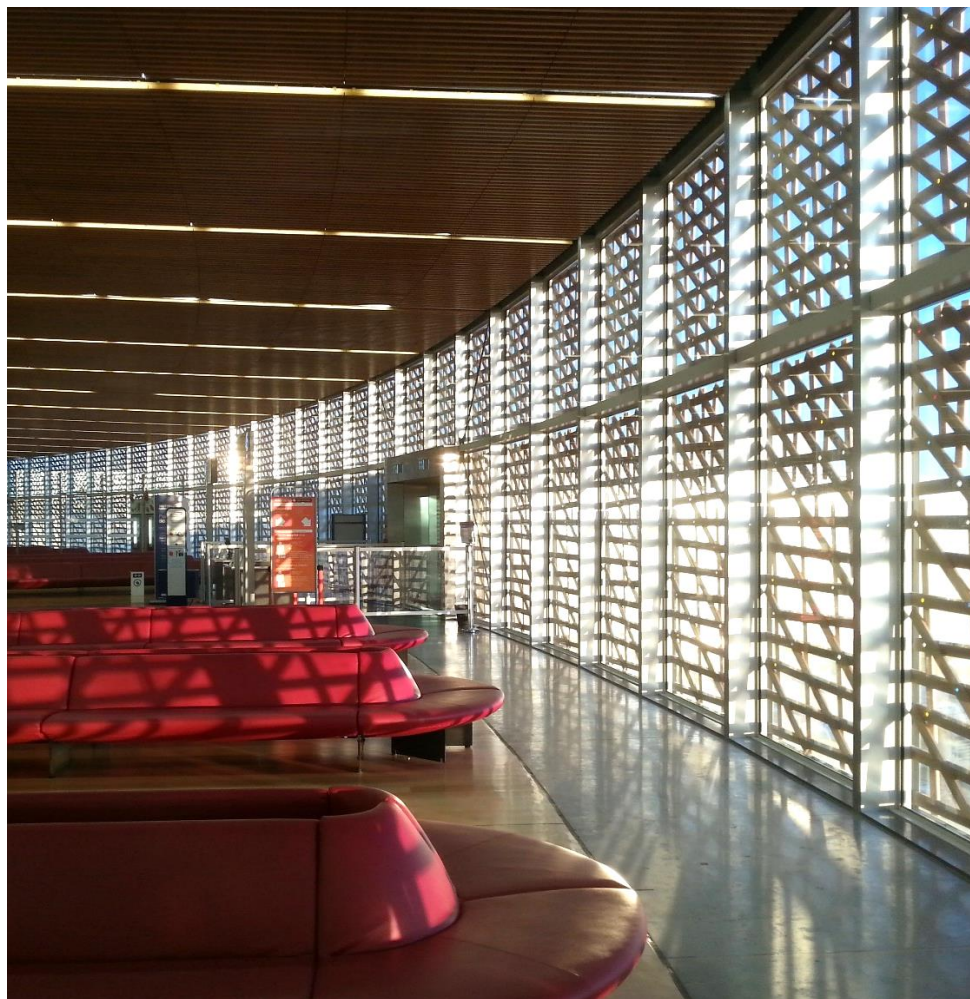


Figura 2 – Penombra e silenzio in area d'attesa - terminal aeroportuale.

Anche in altri spazi si è compreso l'importante ruolo che gioca la musica di sottofondo, tanto che spesso si tratta di un vero e proprio progetto di suono: negli outlet, nei centri commerciali, nei mercatini tipici, una musica accompagna l'esperienza di *shopping* e ci rassicura, non si tratta mai di musica triste o malinconica, troppo lenta e monotona, in questi contesti viene privilegiato il lato eccitante, energizzante, positivo e dinamico. Il ruolo del rumore, del suono e della musica diventa cruciale nell'interpretazione degli spazi di relazione e nella durata e modalità della loro fruizione.

## 5. *A proposito di spazi*

Si dice spesso e quasi banalmente che il mondo contemporaneo, di fatto lo scenario in cui prende vita lo spazio di relazione, sia un mondo complesso. Nell'introduzione a *Design Multiverso* Manzini così scrive: *“È oggi un luogo comune discutere dei cambiamenti in atto, della loro profondità e della loro velocità. Tutt'altra cosa è essere in grado di comprenderne le implicazioni. Troppo spesso capita di iniziare un discorso parlando di quanto il mondo è cambiato e continuarlo utilizzando un bagaglio di strumenti concettuali ed operativi che, proprio a causa di questo cambiamento, sono diventati ormai obsoleti”* (Manzini, 2006: 9).

Un aiuto alla comprensione del concetto di complessità può venire dalla sua scomposizione nei principali fattori caratterizzanti; nel testo *Jugaad Innovation* (Radjou *et al.*, 2014) gli autori propongono una lettura analitica della complessità suddividendola in 5 macro-fattori: scarsità, diversità, interconnessione, velocità, globalizzazione<sup>1</sup>.

In questo *mix* di fattori anche la stessa percezione dello spazio diventa complessa e può mutare velocemente, perché cambia la modalità di fruizione di tale spazio nella misura in cui mutano le relazioni tra gli individui che vivono tali spazi. Così sosteneva Rob Krier *“se si vuole definire con chiarezza il concetto di spazio urbano, senza fare ricorso a giudizi di valore estetici, si devono necessariamente considerare come tali tutti i tipi di spazio che si frappongono all'edificato nella realtà urbana e nel territorio. La definizione geometrica di questo spazio dipende dal modo in cui sono disposti gli edifici che lo circondano. Soltanto una chiara leggibilità delle sue caratteristiche ci consente di fruire dello spazio esterno come di uno spazio propriamente urbano”* (Krier, 1996:18).

Alla luce della complessità e dei nuovi fenomeni di relazioni sociali contemporanee, la lettura di Krier appare solo moderatamente condivisibile: lo spazio urbano contemporaneo talvolta non appare così marcatamente leggibile e identificabile in spazio esterno e interno, pubblico e privato: architetture fluide e

---

<sup>1</sup> *Scarsità* di risorse naturali, di disponibilità economiche sia dei governi che dei cittadini; *diversità* intesa come co-esistenza di generazioni diverse sia in ambito lavorativo che sociale, come lavoratori e consumatori, resa pervasiva anche a livello di scambio comunicativo tramite *Social networks*; *interconnessione*, comunicazione che avviene istantaneamente tra persone con ruoli diversi ad esempio tra dipendenti e clienti di un'azienda estendendo di fatto lo spazio reale di lavoro ad uno virtuale, di ampiezza potenzialmente infinita; *velocità*, in quanto si verifica che nuovi prodotti e nuove aspettative nascono ancor prima che quelli esistenti siano invecchiati, evidenziabile su molteplici fronti: tecnologico, di mercato, competitivo, di significato; *globalizzazione*, la cui percezione valoriale è stata improvvisamente alterata dalla recente pandemia Covid-19 che ha confermato come il mondo sia veramente e realmente un unico luogo di scambio (anche di virus), azzerando sotto questo punto di vista il divario tra paesi più ricchi e più poveri, divario che invece veniva in certi casi esaltato dagli scambi commerciali spesso unidirezionali tra le macro-regioni globali di produzione e quelle di consumo.

parametriche (*Zaha Hadid* e simili) in cui fisicamente non esiste confine tra interno ed esterno, luoghi di transito e sosta breve di persone come *dehors*, microarchitetture fatte da elementi leggeri spesso addossati ad un edificio, spazi pubblici che diventano ad uso privato per tavolini di bar e ristoranti, ... evidenziano come siano questi i maggiori luoghi di scambio di relazioni tra persone, anzi esagerando si può dire che proprio la condizione di funzionare da spazio di relazione tra persone tiene in vita questo tipo di spazi 'ibridi' e solo parzialmente interpretabili con i punti di vista dell'architettura tradizionale.

#### 6. *Sentire lo spazio*

In questi contesti dove gli spazi e il costruito diventano fluidi e, come tali, "*scorrono, traboccano, si spargono, [...] colano, gocciolano, trapelano*" (Baumann, 2002: XXII), un appiglio per la lettura di tali spazi, la ricerca di una connotazione (intesa come Umberto Eco, cioè lettura interpretativa) può venire proprio dalla lettura delle loro caratteristiche acustiche.

I suoni che percepiamo durante una passeggiata in una via di un centro storico, in un pomeriggio domenicale, sono un *mix* esclusivo di frequenze generate da quel contesto (voci, rumori, suoni e riverberazioni delle architetture e degli spazi) in quel preciso momento, e allora la differenza tra spazio interno (il bancone di un bar dove ci fermiamo per un veloce caffè in piedi) ed esterno (la bancarella antistante il bar che vende prodotti di artigianato) passa in secondo piano, come pure quella tra spazio pubblico (la via, il marciapiede) e privato (la vetrina del negozio). La dimensione sonora ci aiuta a leggere questo spazio come una unica sinfonia in cui, nel suono omogeneo di quella determinata orchestra (il rombo dell'oceano calviniano), vengono brevemente esaltati i "solisti": il rumore ritmico (o piuttosto un suono?) del cucchiaino che colpisce la nostra tazzina di caffè, lo strillo improvviso del bambino bizzoso mentre scappa dalla mamma, la suoneria del cellulare del tuo compagno di conversazione.

Possiamo anche ascoltare, al contrario, e distinguere l'elemento 'stonato' in quel contesto, ad esempio il rumore di un autobus in un viale nel giorno di festa, quando normalmente in città il rumore del mezzo pubblico (tram, bus, ...) viene associato alla 'sinfonia' sonora dei giorni lavorativi. Voglio dire, ciò che entra nelle nostre orecchie all'interno di uno spazio di relazione, proprio per le caratteristiche prima dette a proposito del nostro udito, è capace di palesare sensazioni inconsce che si tramutano in chiare letture di quello spazio e del nostro ruolo in quel preciso momento: provando ad entrare in un mercato coperto cittadino, penso ai mercati di Firenze in San Lorenzo o Sant'Ambrogio, già

dal primo rumore di cassette accatastate, di acciottolii e rumori secchi, rapidi, disattenti e ripetitivi, capisci di essere all'ora di chiusura, in cui le attività rimettono al loro posto la merce pronti per andare via: quelle esperienze sonore ti stanno informando che quello spazio in quel momento ti è 'ostile', cioè non è più a tua disposizione in quanto cliente, devi andartene via perché non troverai più ciò che cerchi. Oppure in un aeroporto, prima del controllo siamo in un ambiente chiassoso, famiglie arrivano per accompagnare il parente che parte, risate, abbracci, annunci ad alto volume, e dalle pensiline esterne filtrano rumori di taxi, portiere che sbattono, trolley che iniziano a strusciare sulle pavimentazioni... dopo aver superato la zona dei controlli personali si entra invece in un ambiente che diventa complice del nostro 'nuovo' stato d'animo, quello del viaggiatore in partenza, con sempre un po' di tensione, di incertezza, e il suono direttamente ci rivela questo nostro ruolo: siamo in una bolla emozionale protetta, nessun suono filtra dall'esterno, non più taxi autobus portiere ma una musica rilassante di sottofondo (quella di Eno magari...) e i *Duty Free* in cui le ruote dei nostri trolley non fanno più rumore, accolte da una soffice *moquette*... e ancora i bar silenziosi, perché non c'è fretta, si deve passare il tempo, e intorno ci sono solo estranei che magari non parlano la nostra lingua... tanto che il suono, i voci di un bar aeroportuale non sono mai gli stessi del bar di quartiere perché sono diverse le relazioni tra le persone che li frequentano.



Figura 2 – La Vucciria (il cui significato è confusione), storico mercato di Palermo.

### 7. L'eccezione sonora

Quando lo spazio 'ci appartiene', perché lo conosciamo e magari abitiamo in quella città e siamo soliti passeggiare da A a B per recarci al lavoro oppure da A a C nel pomeriggio domenicale, allora il rombo dell'oceano calviniano, la sinfonia di sottofondo è già nota, non ci stupisce più ma serve comunque a darci inconsciamente la conferma che siamo a nostro agio, nel nostro ambiente: il nostro percorso di spazio fatto di reale, fisico, visivo e sonoro è consolidato. Interviene allora un altro fattore che può darci una sorta di 'scompenso' nell'equilibrio che abbiamo raggiunto, una eccezione, un suono non previsto in quel luogo, la cui presenza ci spiazza perché per la prima volta dobbiamo resettare le nostre percezioni e associare a quel luogo una sensazione sonora nuova. E' il caso di un musicista di strada che suona il violino, oppure l'oratore che declama teorie religiose o politiche in qualche incrocio di strade (esperienza più tipica in certe città inglesi o scozzesi...) o ancora il *match* sonoro tra due o più cani che ringhiano tenuti al guinzaglio dai loro padroni. In queste situazioni le sensazioni sono diverse dal solito, e percepiamo che lo spazio non è più "nostro", come cioè siamo abituati a viverlo, ma si inseriscono una o più figure nuove che si rivelano per il tramite del fattore sonoro, ancora prima di quello uditivo. Avviene quindi che spesso ci fermiamo perché percepiamo che quello spazio di transito assume un valore nuovo, che invita alla sosta per una necessità di comprensione del nuovo, la cui durata dipende dal tipo di 'esclusività' che avviene e dall'interesse o repulsione che è in grado di suscitare dentro di noi. Quando l'evento sonoro è volutamente attrattivo, come un concerto *jazz* appositamente organizzato in un sotto-portico bolognese, allora lo spazio di relazione subisce una sorta di '*upgrade*' nel proprio ruolo sociale e urbano. Molte esperienze di *festival* o spettacoli estivi all'aperto, oltre all'aspetto del ritorno economico, sono capaci di valorizzare i luoghi e gli spazi di relazione che li ospitano, così, ad esempio, quella piazza dove ci fermiamo brevemente a parlare si trasforma per una sera in *auditorium*, dove aumenta parallelamente di importanza anche il fattore visivo: le luci del palcoscenico radenti sulle bozze in pietra di una facciata ne esaltano le commettiture e le irregolarità, conferendo una dimensione tridimensionale a quel prospetto, nuova ed esclusiva.

## 8. *Riflessione conclusiva.* Appunti per un design del parametro sonoro

L'osservazione di questi fenomeni e di come la sensazione acustica arrivi 'prima' e comunque in forma più diretta di quella visiva, tattile e propriocettiva può essere uno stimolo nella progettazione dell'esperienza acustica, coinvolgendo le figure di progettisti architetti e *designer*, ognuno nelle rispettive scale di lavoro. Il termine fenomeno è usato volutamente perché l'analisi di tipo fenomenologico, tipica del progettista/*designer*, potrebbe generare esiti più realistici e immediati; non si tratta, infatti, di un'analisi di tipo scientifico finalizzata alla attenuazione di rumore riverberante, alla collocazione di altoparlanti nei punti migliori, allo smorzamento di certe frequenze in ambienti di lavoro a rischio (Benade, 1990). Si tratta di osservare e sentire gli spazi di relazione con le nostre orecchie, in cui il fattore prossimità diventa saliente.

Il citato periodo di *lockdown* imposto dal virus Covid-19 sta cambiando il modo in cui gli utenti e, più in generale, le persone percepiscono e interpretano le distanze tra loro e gli oggetti intorno: riscoprire lo studio della prossemica (Burddek, 2008) alla luce di questo mutamento radicale dello scenario potrebbe fornire nuove chiavi di lettura e stimoli finalizzati al miglioramento degli spazi di relazione dal punto di vista anche sonoro.

Inoltre la progettazione acustica potrebbe coinvolgere anche aspetti più particolari, come lo scegliere le posate e i piatti in base al rumore che fanno nel reciproco contatto, oppure provare il rumore che fa una sedia quando viene strisciata su quel pavimento, o ancora valutare se la porta 'va e vieni' della cucina provoca colpi troppo improvvisi che potrebbero alterare le atmosfere sensoriali di quel ristorante di charme. Già avviene, come noto, nel *car design* ove il rumore di una portiera che si chiude viene progettato accuratamente per dare idea di solidità, sicurezza, tecnica e *comfort*; alcune ricerche nel suono dei prodotti sono state già implementate, come ad esempio quella del gruppo di lavoro di Dorian Dal Palù presso il Politecnico di Torino a proposito del *Sound Quality in Food Design* (il suono attrattivo generato dalla masticazione dei *cornflakes Nestlé*, il suono troppo fastidioso del pacchetto di patatine accartocciato, il progetto del suono più suadente per la macchina da caffè Nespresso...). A maggior ragione negli spazi di relazione la ricerca e l'analisi delle caratteristiche sonore diventano importanti indicatori del livello qualitativo di quello spazio e, in prospettiva, spunti di miglioramento progettuale.

L'indagine sugli aspetti sonori potrebbe essere fatta anche al contrario, cioè ricercando se fenomeni acustici troppo invasivi possano creare alterazioni nella percezione di quello spazio e, di riflesso, generare volontà di andarsene presto: quando si diventa assuefatti al *comfort* di tipo sonoro difficilmente potremo resi-

stere a lungo in un ristorante con tv accesa ad alto volume, oppure ad un *karaoke live* con cantanti stonati.

Renzo Piano sostenne che “*l’architettura è un’arte imposta*” che ci troviamo di fronte, tuttavia occorre precisare che, mentre possiamo ancora evitare lo sguardo di fronte a quel brutto condominio, non possiamo non sentire i 12 rintocchi delle campane di mezzogiorno a meno che non ci tappiamo forzatamente le orecchie.



Il suono ‘imposto’: campana dei Caduti, Rovereto.

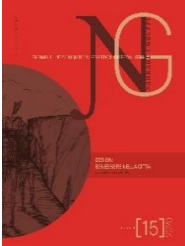
### *Bibliografia*

- Baumann, Z. (2002). *Modernità liquida*. Editori Laterza, Roma – Bari.  
Benade, A.H. (1990). *Fundamentals of Musical Acoustics*. Dover Publications.  
Bertola, P., Manzini, E. (2006). *Design multi verso*. Milano: Edizioni POLI.design.  
Burdek, B. E. (2008). *Design. Storia, teoria e pratica del Design del prodotto*. Roma: Gangemi editore.  
Calvino, I. (1995). *Un re in ascolto*. Torino: Einaudi.

- Favaro, R. (2010). *Lo spazio sonoro. Musica e architettura tra analogie, riflessi, complicità*. Venezia: Marsilio editori.
- Hopkin, B. (1996). *Musical instrument design: practical information for instrument design*. Tucson, USA.
- Krier, R. (1996). *Lo spazio della città*. Milano, UTET (ed. or. 1975)
- Mancini, M. (2019). *Musica, maestra di design. Music, master of design*. DIID Disegno Industriale n° 66: Design to add and subtract. LISt Lab.
- Maor, E., (2018). *La musica dai numeri*. Torino: Codice edizioni.
- Radjou, N., Prabhu, J., Ahuja, S. (2014). *Jugaad Innovation*. Catanzaro: Rubbettino.

# Il portico e la grande miseria dell'urbanità

Jean-Pierre Charbonneau

	<p><b>Narrare i gruppi</b> <i>Etnografia dell'interazione quotidiana, prospettive cliniche e sociali, design</i> - vol. 15, n° 1, luglio 2020</p> <p>ISSN: 2281-8960</p>
---	--

Rivista semestrale pubblicata on-line dal 2006 - website: [www.narrareigruppi.it](http://www.narrareigruppi.it)

Titolo completo dell'articolo	
<b>Il portico e la grande miseria dell'urbanità</b>	
Autore	Ente di appartenenza
Jean-Pierre Charbonneau	Architetto urbanista, Parigi
Pagine 117-124	Pubblicato on-line il 29 luglio 2020
Cita così l'articolo	
<b>Charbonneau, J-P.</b> (2020). Il portico e la miseria dell'urbanità. In <i>Narrare i Gruppi</i> , vol. 15, n° 1, luglio 2020, pp. 117-124 - website: <a href="http://www.narrareigruppi.it">www.narrareigruppi.it</a>	

**IMPORTANTE PER IL MESSAGGIO CHE CONTIENE.**

Questo articolo può essere utilizzato solo per la ricerca, l'insegnamento e lo studio privato. Qualsiasi riproduzione sostanziale o sistematica, o la distribuzione a pagamento, in qualsiasi forma, è espressamente vietata. L'editore non è responsabile per qualsiasi perdita, pretese, procedure, richiesta di costi o danni derivante da qualsiasi causa, direttamente o indirettamente in relazione all'uso di questo materiale.

## *note*

### **Il portico e la grande miserie dell'urbanità**

Jean-Pierre Charbonneau

#### *Riassunto*

Il lavoro descrive le relazioni sociali che si svolgono in una strada di Parigi nella quale un'associazione di residenti, coinvolta nella ristrutturazione e nell'animazione di questo spazio pubblico, si trova di fronte a problemi insolubili legati a un portico utilizzato, a sua volta, da persone senza fissa dimora, i senzatetto. Mette in evidenza le contraddizioni che gli abitanti devono affrontare, per quanto ben intenzionati, e sottolinea il fatto che le città devono organizzarsi per affrontare tali difficoltà e non ignorarle. Tratta, allo stesso tempo, la ricaduta della politica sul caso e rimanda le comunità alla loro responsabilità nel prendere in considerazione le questioni sociali, invitandole a non accontentarsi di costruire edifici, ma a occuparsi attivamente della vita sociale.

*Parole chiave:* urbanità, vita sociale, città, contraddizioni

*The porch or the grandeur and miseries of urbanity*

#### *Abstract*

The work describes the social relationships that take place on a street in Paris in which an association of residents, involved in the restructuring and animation of this public space, is faced with insoluble problems related to a portico used once, by homeless people, the homeless. It highlights the contradictions that the inhabitants must face, however well-intentioned, and underlines the fact that cities must organize themselves to face these difficulties and not ignore them.

At the same time, it treats the fallout from case policy and refers communities to their responsibility for taking social issues into consideration, urging them not to be content with building buildings but to actively deal with social life.

*Keywords:* urbanity, social life, cities, contradictions

## 1. *Caso studio*

Siamo in una stradina di Parigi dove il lavoro di un'associazione, con il sostegno del Distretto, ha portato alla rimozione delle auto, facilitando i passanti e l'installazione di parrucchieri africani che, con il bel tempo, hanno messo le loro sedie fuori e, naturalmente, facilitando anche la vita dei residenti. In questa stradina sono state create inoltre delle aiuole che ospitano una vegetazione abbastanza vigorosa. Infine, un festival ed eventi culturali hanno contribuito a rendere la strada ancora più vivace e accogliente. Alla fine della strada: un portico.

Testimonianze dei residenti: 'Sempre più persone bevono alcolici, giocano a soldi, ascoltano musica ad alto volume, sotto quel portico che si affaccia sulla strada (...), abbiamo piante e vegetazione che vengono maltrattate perché la maggior parte dei presenti ci piscia sopra senza provare fastidio. Ho ripetutamente sottolineato che il loro non è un comportamento civile, ma a loro non importa e se insisti diventano aggressivi?'

Una lunga storia, iniziata diversi anni fa, quando una ventina di senzatetto dormivano e restavano lì per l'intera giornata. Spesso litigavano, specialmente sotto l'influenza dell'alcool, coprivano solamente il materasso sporco e lasciavano i loro rifiuti sul posto; e davano agli adulti e ai bambini che andavano a scuola uno spettacolo poco attraente. I vicini, generalmente benevoli con i senzatetto, hanno però, gradualmente vissuto con sempre maggiore difficoltà questa occupazione dello spazio.

Le autorità pubbliche e la polizia potevano intervenire solo quando vi era un crimine flagrante. La pulizia del portico da parte dei servizi municipali veniva effettuata solo di volta in volta, quando era possibile. Sebbene tutti agivano con serietà e buona volontà, la situazione è diventata insostenibile per tutti: i senzatetto, i residenti e i passanti. La soluzione, almeno per la vita locale, alla fine arrivò dai lavori di ristrutturazione dell'edificio che portarono alla chiusura della metà della veranda. E lì alcuni senzatetto venivano accettati senza difficoltà.

Ma con il lavoro finito e il portico liberato, un'ondata di nuovi occupanti arrivò e vi si stabilì: i migranti.

Le condizioni igieniche non erano affatto migliori, 25 persone dormivano fianco a fianco sotto l'unica protezione del portico.

La benevolenza dei vicini e dei passanti è stata nuovamente espressa: portare cibo, vestiti, donare denaro, ecc. Sono stati installati bidoni della spazzatura, sono stati presi accordi con i migranti per ripiegare i letti e altre scatole durante il giorno. Stavano solo passando, era diretti altrove. Ma in balia delle esitazioni di ordine pubblico nei confronti dei migranti, il portico si riempì o poi si svuotò un po'. Ma di nuovo arrivarono i senzatetto spinsero fuori gli altri occupanti. La situazione era diventata di nuovo insostenibile. Di nuovo consumo di alcolici anche se legato alla presenza di strutture per bere, ma le urla e lotte a volte di notte, la vendita discreta di droghe, l'odore persistente dell'urina erano tor-

nate. Tuttavia, un numero di dormienti non superiore a due o tre ha permesso alla comunità, con la polizia e l'associazione di gestire la situazione che, anche se con sofferenza, fu parzialmente accettata. Fino ad oggi.

'[...]. Domenica quando sono tornato a casa con il mio bambino e i suoi amici di otto anni, il ragazzo ha iniziato a urlare in una lingua straniera contro i bambini che erano paralizzati, fingendo di colpirli. E questa mattina è stato lui ad attaccarmi quando sono uscito di casa verso le 8:30 del mattino, si è avvicinato all'improvviso, urlando contro di me. Avevo paura per la mia vita. E se avesse avuto un coltello? Come faccio a portare i miei figli a scuola ogni mattina? Non c'è altra strada per andarci: il ragazzo ha letteralmente messo il suo materasso fuori dalla porta. Quando ti avvicini diventa troppo violento e troppo spaventoso'

Dobbiamo ammettere che non possiamo andare avanti così. Nonostante tutta la gentilezza che può essere dimostrata, non è accettabile che le persone non osino più scendere di sotto, che i bambini vengano attaccati e confrontati con un tale spettacolo. Il posto è letteralmente occupato e sottratto a coloro che normalmente hanno il diritto di un uso democratico di quello spazio pubblico.

### 3. *Analisi del caso studio*

Questa storia non pretende che il portico sia l'unico posto al mondo in cui ci siano problemi. Non intende evitare la sofferenza delle persone costrette a dormire fuori, senza alcuna comodità, nel freddo e nella violenza e in una situazione personale degradante. Vuole solo concentrarsi su alcuni dei problemi sollevati da un fenomeno che colpisce molte persone che vivono in quel contesto urbano.

E vogliamo leggere questa storia dal doppio punto di vista di un cittadino abitante coinvolto nel suo Distretto (attualmente presidente dell'associazione che riunisce gli abitanti implicati nel fenomeno e gli attori della strada) e di un urbanista professionista che lavora da lunghi anni nella zona della città, dal quartiere Minguettes di Vénissieux a Bordeaux, Saint-Denis o Montpellier passando per Napoli o Copenaghen.

#### 3.1. La prima osservazione riguarda la dimensione politica del problema.

Esistono iniziative pubbliche o associative per aiutare o accompagnare i senza-tetto o i migranti? Resta il fatto che è difficile capire come le nostre società ricche e sofisticate (è sufficiente confrontarle con altri paesi del mondo) non riescano a trovare soluzioni efficaci. Una questione di soldi?

#### 3.2. Finanziamenti e progettazioni

Qualunque cosa si possa dire, ci sono *budget* per e nelle città anche di notevole portata. Ma la domanda è: dove vengono spesi, a cosa servono?

Il più delle volte, una città investe in strade, impianti sportivi o culturali. Mentre ha molte più difficoltà a gestire il suo territorio culturale o la sua vita sociale.

In un caso, tutto ciò che devi fare è prendere un pezzo di terra gratuito, fare un programma per il futuro (ad esempio una biblioteca multimediale), quindi chiedere a un architetto di fare il progetto e costruire l'edificio. Ci vuole, in tutto, il tempo di un mandato elettorale. Possiamo quindi rivendicare un'azione concreta, che saremo stati in grado di condurre, di cui avremo posseduto il tecnicismo e che avrà generato pochi dibattiti e contraddizioni.

In un secondo caso si tratta di lavorare sulla vita sociale, con un materiale, le persone, che non si adatta ad approcci formattati, che induce conflitti e richiede, per agire, di lavorare necessariamente con gli altri.

Già negli anni '80 e '90, dall'esperienza acquisita negli interventi su grandi complessi, sapevamo che non potevamo accontentarci di mobilitare una singola disciplina per fondare una strada, riabilitare un edificio, eccetera. Per sperare di avere un impatto positivo su un quartiere e sul modo in cui è stato vissuto, era necessario agire con coloro che erano responsabili dell'istruzione, con la polizia, le associazioni di quartiere e non ultimi gli abitanti. Era necessario che gli stessi abitanti potessero esprimersi e agire partecipando attivamente. La trasformazione riguardava non solo la dimensione fisica, ma anche ciò che rende viva una città, un Distretto o un luogo, vale a dire le persone che vivono nei territori e il modo in cui li vivono. È questo modo di fare è iniziato più di venti anni fa.

Sfortunatamente, l'attuale tendenza delle comunità non è quella di rafforzare la loro capacità di agire sull'esistente nella sua complessità. In effetti, le politiche condotte per la maggior parte del tempo mirano a continuare a investire su costruire e ristrutturare, mentre si sforzano di ridurre il più possibile la gestione di ciò che viene costruito che deve rimanere fuori dal *management*. Ci sono dietro ragioni finanziarie per un bilancio in pareggio, ma anche il fatto che la gestione della partecipazione delle persone è più complessa rispetto all'applicazione di un tecnicismo sulle pagine bianche.

Tuttavia, il tema dei senz'altro, che coinvolge la dimensione dell'assistenza, non può ignorare l'uso di azioni pubbliche, anche se integrate da iniziative private. E quindi mostra, senza mezzi termini, le contraddizioni in cui ci troviamo. È necessario un maggiore coinvolgimento sociale di fronte a problemi crescenti, ma i mezzi si stanno riducendo. Si noti che la dimensione parzialmente internazionale della materia non è di buon auspicio per un naturale miglioramento locale.

Sorge allora una domanda: una comunità deve necessariamente svilupparsi in nuovi progetti, in nuovi territori o non farebbe meglio se mettesse le sue energie in una migliore gestione di ciò che già esiste?

Questa è una scelta politica, una scelta sociale che potrebbe essere di nuovo comprensibile date le preoccupazioni ambientali.

Una città media, che ha visto il suo centro svuotarsi, deve costruire nuove attrezzature, una rotonda o sforzarsi di rispondere ai problemi della povertà e della cittadinanza combattendo contro la desertificazione del suo centro grazie a un approccio innovativo all'edilizia abitativa?

Queste parole invitano, in ogni situazione, a sviluppare una strategia adeguata, a non soccombere alle sirene dell'applicazione di ricette tecniciste, spesso banali e inefficaci.

Perché le questioni urbane e sociali non possono essere soddisfatte con gli *slogan* e, per agire, la buona volontà non è sufficiente. In questo senso, la presenza di persone senza fissa dimora (PSD) mette direttamente in discussione l'efficacia e quindi anche l'organizzazione degli attori pubblici.

Attraverso il pubblico servizio si avrà la possibilità di spazzare il marciapiede, ma non il portico, comunque passaggio pubblico. I servizi sociali, spesso a corto di personale, hanno altri compiti più urgenti.

La situazione sulla veranda appare così istruttiva in quanto mostra le carenze in termini di coordinamento e talvolta il funzionamento di una o più comunità. Potremmo almeno migliorare la situazione se non riusciamo a risolvere completamente il problema, affrontando le persone con le loro difficoltà?

O questo si rivelerà solo un percorso ad ostacoli che non dice affatto che si raggiungerà un traguardo? Da qui la testimonianza sopra riportata: tutti concordano sul fatto che è necessario trovare soluzioni che tuttavia si rivelano ancora non rintracciabili.

#### 4. *Ruoli e aspettative dalle amministrazioni*

Il ruolo del politico è, al di là delle legittime ragioni invocate da ciascun attore, ridurre la situazione al fatto che è insopportabile e che è necessario migliorarla. Stanno emergendo soluzioni efficienti e sulle quali, per il momento, ci siamo imbattuti tutti quali: 'prevenire'.

'Evitare le perdite di tempo e gli ostacoli o chiudere di nuovo il sito'. Questa soluzione di uso comune, anche per evitare di stare a guardare e basta, è davvero un indicatore di ospitalità inospitale verso coloro che sono ai margini della società.

Resta il fatto che per il momento i problemi rimangono intatti e che esiste una realtà che è quella della convivenza. Allora la prima necessità è affrontare con efficienza e umanità una situazione anomala. Ma dobbiamo anche ascoltare il punto di vista della gente del posto, in origine simpatica, ma che non può più sopportare l'odore di urina, sporcizia, il pericolo che a volte pone di fronte un simile contesto.

Esprimere solo un giudizio morale su coloro che vivono soffrendo in tali ambienti non è giusto. Come dare uno sguardo benevolo al senzatetto che vive nella strada accanto, che non mangia, dandogli una moneta è ingiusto allo stesso modo. Ma cercare di partecipare alla risoluzione dei problemi che lo hanno

portato lì, facendolo rimanere lì, è molto più complicato. Comunque, è bene condividere la stessa difficoltà, che può essere un primo passo verso una possibile convivenza tra il senzatetto e il vicinato.

Allora forse promuovere la comprensione reciproca tra attori e occupanti può comportare un certo grado di accettazione o tracciare i primi contorni, se non ci sono possibili soluzioni o possibili accordi a breve.

Così come con i migranti che 'riordinano' i loro materassi al mattino o gli abitanti che di tanto in tanto portano cibo potrebbe essere una soluzione almeno momentanea. Ognuno ha naturalmente la libertà di trovare il proprio modo di coinvolgimento, non appena si sente coinvolto.

Gateway, relè, linguaggi comuni possono facilitare lo scambio e la condivisione della complessità delle situazioni, possono consentire di esprimere punti di vista, ascoltarli, immaginare possibili soluzioni. Ognuno è quindi in grado di percepire che tutto non dipende dal potere pubblico, ma coinvolge tutti, obbliga tutti, una condizione per evitare scorciatoie facili e osservazioni demagogiche.

Possibili gateway? Associazioni, incontri con attori pubblici, discussioni, impegni, valutazioni... tutte le iniziative che possono dare la possibilità di non rimanere in un'osservazione isolata, ma di raggiungere gli altri per costruire soluzioni con loro.

##### *5. Riflessione conclusiva: ruoli e azioni dell'urbanista*

Cosa fanno gli urbanisti in tutto questo?

Il punto di vista qui sotto è personale. Esprime una certa visione della disciplina che declina nel modo di esercitare la professione.

Un primo modo di essere di un urbanista è difendere la necessità che le città non solo inseguano ciò che è nuovo, ma si prendano cura, migliorino ciò che è già lì. Abbiamo parlato di grandi complessi, è comune occuparsi di settori storici, ma tutti i quartieri sono luoghi di vita, siano essi prestigiosi o popolari, vecchi o nuovi. Un esempio di iniziativa è l'attenzione prestata, a livello di città o agglomerati, agli spazi pubblici come luoghi di funzione urbana e come luoghi di vita sociale (Lione, Copenaghen, Bordeaux, Saint-Étienne, eccetera).

Un altro esempio è l'implementazione di 'Piani d'azione di vicinato', strategie d'azione coordinate per migliorare i settori esistenti trattando spazi pubblici, scuole, trasporti, abitazioni, commercio, attrezzature. Che sono sviluppati dall'ascolto di coloro che vivono in questi contesti, dal loro lavoro collettivo arricchito dal coinvolgimento dei tecnici.

I funzionari eletti esercitano la responsabilità di fornire le linee guida principali, verificando che i progetti procedano bene e mediano in caso di differenze di vedute (Périgueux, Montpellier). Un altro approccio complementare consiste nel migliorare i territori facendo affidamento sulle loro qualità umane, ereditarie o economiche e coinvolgendo le loro forze vitali in una trasformazione che affronta in modo coordinato tutte le materie contemporaneamente, compresa

l'organizzazione e la gestione (centro di Saint-Denis, Minguettes a Lione, centro di Périgueux, ecc.). In ogni caso, il ruolo del pianificatore è quello di supportare gli attori e i funzionari eletti nella ricerca di nuovi miglioramenti e operazioni, più adatti alla vita contemporanea. Fornisce inoltre consulenza alle comunità nel coinvolgimento del pubblico o nell'organizzazione della gestione dei progetti.

Questo compito non è quindi in alcun modo una posizione autoreferenziale o di demiurgo, ma è concepito in connessione con politici, organizzazioni, attori. Non si tratta di cercare sempre qualcos'altro, ma di lavorare su ciò che è - la città, i suoi quartieri, i suoi spazi, i suoi usi, la sua vita sociale -, senza porsi sempre alla ricerca di novità per la paura o dell'incapacità di affrontare la realtà esistente.

L'obiettivo non deve essere quello di costruire una nuova città ideale, ma di migliorare la città esistente, di occuparsene così com'è, di far vivere le persone sempre meglio. La professione di urbanista così praticata è l'impegno di qualcuno che non solo lavora su forme o funzioni fisiche, ma affronta anche questioni sociali e politiche, usando le trasformazioni fisiche come leve della trasformazione sociale e politica, al servizio di persone e territori.

Questo modo di fare le cose è più complesso dal modo di partire da un foglio di carta bianco, non nasconde contraddizioni, conflitti, esseri gli umani presenti nella società. Richiede più coinvolgimento, più tempo, più collaborazione con gli altri. E in quanto tale, è in totale contraddizione con politiche come quelle di Trump e di Bolsonaro e altri dittatori contemporanei alla moda che intendono solo dare linee guida per il loro consenso, che non hanno alcun riguardo per l'azione pubblica e deridono la complessità della realtà. Vendono ricette e processi facili, ragionamenti semplificati che, per un professionista serio non possono dare risultati utili per la comunità e per possibili soluzioni per il futuro di una città. Per una persona interessata alla vita nella società, mostrano disprezzo, sia per coloro che non sono 'vincitori', sia per la giustizia, umanità o cura che ai loro occhi sono parole senza valore.

In questo senso, l'impegno urbano e politico implica una certa forma di lotta per un tipo di società in cui la benevolenza non sia una parolaccia.

### *Referenze*

*Jean-Pierre Charbonneau è consulente urbanista, consulente in politiche urbane e culturali. Ha lavorato e lavora in molte città francesi o metropoli (Lione, Bordeaux, Montpellier, Lille ...) o europee (Copenaghen, Napoli, eccetera).*

*Ha appena pubblicato "Les Aventures de Monsieur Urbain", pubblicato da Aube.*

# Relazioni sociali e convivenze in ambito urbano.

*Una lettura psico-antropologica di alcune parole-chiave*

Giuseppe Licari

	<h2>Narrare i gruppi</h2> <p><i>Etnografia dell'interazione quotidiana, prospettive cliniche e sociali, design</i> - vol. 15, n° 1, luglio 2020</p> <p>ISSN: 2281-8960</p>
---	--

Rivista semestrale pubblicata on-line dal 2006 - website: [www.narrareigruppi.it](http://www.narrareigruppi.it)

Titolo completo dell'articolo	
<b>Relazioni sociali e convivenze in ambito urbano. Una lettura psico-antropologica di alcune parole-chiave</b>	
Autore	Ente di appartenenza
<b>Giuseppe Licari</b>	<i>Centro Studi e Ricerche Koisema, Cremona</i>
Pagine 125-139	Pubblicato on-line il 29 luglio 2020
Cita così l'articolo	
<b>Licari, G.</b> (2020). Relazioni e convivenze in ambito urbano. Una lettura psico-antropologica di alcune parole-chiave. In <i>Narrare i Gruppi</i> , vol. 15, n° 1, luglio 2020, pp. 125-139 - website: <a href="http://www.narrareigruppi.it">www.narrareigruppi.it</a>	

**IMPORTANTE PER IL MESSAGGIO CHE CONTIENE.**

Questo articolo può essere utilizzato solo per la ricerca, l'insegnamento e lo studio privato. Qualsiasi riproduzione sostanziale o sistematica, o la distribuzione a pagamento, in qualsiasi forma, è espressamente vietata. L'editore non è responsabile per qualsiasi perdita, pretese, procedure, richiesta di costi o danni derivante da qualsiasi causa, direttamente o indirettamente in relazione all'uso di questo materiale.

## **note**

### **Relazioni sociali e convivenze in ambito urbano. Una lettura psico-antropologica di alcune parole-chiave**

Giuseppe Licari

#### *Riassunto*

Il lavoro che propongo proviene dalle mie ricerche sulla rigenerazione urbana all'interno dei 'contratti di quartiere' e dalla mia passione per la narrazione. Questa riflessione vuole essere ancora un'occasione per dare una spinta al dialogo interdisciplinare e, in particolare, al dialogo con l'antropologia e il design sull'analisi del concetto di spazio urbano e sulle possibili relazioni interpersonali e sociali che possono nascere in questi spazi. Nel merito mi occuperò di approfondire il significato di alcune parole chiave, dal punto di vista psico-antropologico, perché ritengo che la precisazione di un lessico faciliti il dialogo e supporti meglio i bisogni di comunicazione fra gruppi disciplinari diversi.

*Parole chiave:* spazio, confine, narrazione, relazione, comunità urbana

#### ***Social relationships and cohabitation in urban areas.***

*A psycho-anthropological reading of some keywords*

#### *Abstract*

The work that I propose comes from my research on urban regeneration within the 'neighborhood contracts' and from my passion for storytelling. This reflection, therefore, aims to be an occasion to give a boost to interdisciplinary dialogue and, in particular, to dialogue with anthropology and design on the analysis of the concept of urban space and on the possible interpersonal and social relationships that may arise in these spaces. On the merits, I will deal with the meaning of some keywords, from a psycho-anthropological point of view, because I believe that the specification of a lexicon facilitates dialogue and better supports the communication needs between disciplinary groups different ones.

*Keywords:* space, border, storytelling, relation, urban community

## 1. *Premessa*

Appare sempre più chiaro e utile pensare alle città come ad una costruzione sociale di territori, intesi non solo come contenitori che ospitano strutture e macrostrutture, per facilitare la sua governabilità ma, maggiormente, come luoghi che ospitano un *milieu* urbano fatto di relazioni e rituali che le persone costruiscono e disfano in continuazione. E forse questo processo di annodare e sciogliere nodi, creazioni di reti e disfacimento delle stesse (Vezzani, 2001) non è lontano dall'immagine leggendaria e mitica di Penelope che tesse e disfa di continuo la sua tela in attesa di Ulisse. E se immaginiamo Penelope come metafora, questo processo può facilitare la nostra lettura delle relazioni che produciamo quotidianamente, negli spazi e nei luoghi di transito, in ambito urbano? Relazioni e rituali, in buona parte, spinti e guidati da una mancanza e da un'attesa? E possiamo negare che questi due aspetti, in molte occasioni, siano quelli che ci spingono ad uscire di casa e a cercare qualcuno con cui condividere emozioni e pensieri, nella speranza di colmare questa mancanza e di porre fine a questa attesa, anche se solo momentaneamente? D'altronde, una città, nella sua essenza, è quel luogo dove posso incontrare uno sconosciuto che 'attendo', un arrivante, direbbe Derrida (Resta, 2003), che, per il fatto di essere un arrivante non si annuncia, un altro che così mi spiazza, ma che, allo stesso tempo, può colmare questa mancanza? Una città che curiamo negli spazi, soprattutto pubblici, perché vogliamo comunicare la nostra predisposizione ad accogliere quest'ospite, che per il fatto di arrivare all'improvviso, un arrivante appunto, non sempre è conosciuto. Da un altro fronte può perfino essere un familiare 'dimenticato' e, per questo, non riconosciuto, come suggerisce la trama della metafora sopra citata. Una città, che se potesse rispondere alle nostre domande ci direbbe, molto probabilmente, che le manca qualcuno o che aspetta qualcuno, proprio come Penelope.

Fatta questa premessa, di seguito, entrerò nel merito di alcuni termini che mi aiuteranno a rispondere meglio su ciò che definiamo relazioni e convivenze nei contesti urbani.

Il fine che mi sono dato, in questa mia riflessione, è quello di voler precisare e ampliare il significato di alcuni termini, che ritornano di diritto in questo numero, per promuovere, ancora una volta, un dialogo interdisciplinare e intergenerazionale, con l'antropologia e il design, partendo dal mio punto di osservazione psico-antropologico.

## 2. *La genesi di uno spazio*

Mircea Eliade (1957), nel suo famoso testo *Il sacro e il profano* afferma che uno spazio nasce nel momento in cui l'uomo lo strappa al *caos*, al disordine, all'abbandono e al degrado; nel momento in cui l'uomo lo fa nascere come porzione di un territorio; nel momento in cui, ordinandolo, l'uomo gli fa assumere una sua specifica contestualità che potremmo definire anche sacrale.

Dunque è l'occuparsi, e la conseguente occupazione, il primo atto che si deve compiere per arrivare a definire uno spazio. E questo avviene, in prima istanza, se siamo in grado di tracciare un confine, il quale permetterà, così, il suo riconoscimento. Infatti, uno spazio, per vantare questo diritto deve essere localizzato, riconosciuto, deve esistere in quanto momento spaziale contestuale definito e nominabile, dunque, confinato. È il confine, allora, che delimita uno spazio, che lo toglie dal nulla, gli attribuisce una dimensione, gli conferisce una identità, lo definisce come contesto, e gli dà una tessitura e una trama relazionale riconoscibile? Queste sono alcune domande sullo spazio e sulla relazione che richiedono, almeno l'impegno, di provare a rispondere.

### 2.1. Il ruolo dei confini nella definizione di un contesto spaziale

I confini, sul piano strettamente linguistico, come suggerisce il Devoto-Oli, sono quelle linee costituite naturalmente o artificialmente poste a delimitare l'estensione di uno spazio, all'interno di un territorio specifico. Per questo, uno spazio si può individuare solo in funzione dei confini che lo separano da ciò che, a ragione, può essere ritenuto altro (Zanini, 1997). Ad esempio, i muri di una casa, come confini, definiscono uno spazio abitativo (Armato, 2019). Come i confini di una piazza definiscono lo spazio urbano chiamato piazza (Armato, 2016 e 2018). Lo spazio, in quanto tale, è dunque sempre delimitato da confini. Tuttavia, si tratta di un confine che, se può essere letto nettamente nelle cartine topografiche, risulta certamente più sfumato nelle realtà che includono le relazioni umane. In ogni caso, uno spazio urbano relazionale, per acquisire una sua identità ha bisogno anch'esso di essere delimitato e individuato nella sua identità; e a rendere atto di questo processo è proprio il tracciamento di confini, seppur sfumati, quando si parla, appunto, di spazio urbano relazionale.

### 2.2. Confini e relazioni nello spazio sociale urbano

Il percorso di costituzione di uno spazio attraverso i suoi confini assume un ruolo evidente nella percezione di sé e sul senso di appartenenza a un gruppo all'interno di una comunità; sapere, infatti, dove si trovano i suoi confini diven-

ta uno degli elementi che può determinare l'appartenenza o meno e, in alcuni casi, anche il tipo di appartenenza ad un luogo specifico. La memoria sociale di un gruppo viene trasmessa, infatti, dalle persone anziane che tracciano l'esatta localizzazione della proprietà definendo i suoi confini. Ed è così che le nuove generazioni, i giovani, apprendono l'appartenenza a quel gruppo e a quel luogo (Guidetti, Stahl, 1977).

Nel tempo, individuati i suoi confini, misurata e denominata l'area che tali confini racchiudono, lo spazio si costituisce come spazio connotato da familiarità rassicurante, con i suoi punti di riferimento e le sue certezze.

Tuttavia, se questo senso di appartenenza è portato alle sue estreme conseguenze, può prodursi, all'opposto, chiusura e impedimento alla comunicazione e alla crescita, come ci insegna la storia, anche la più recente, attraverso manifestazioni di ciechi nazionalismi che traducono la volontà di costruire non tanto confini funzionali allo sviluppo di identità e senso di appartenenza, ma piuttosto esclusione; non più confini, ma barriere e frontiere per evitare la 'contaminazione' con l'altro, con l'estraneo, con l'alterità (Remotti, 2010; Fabetti, 2013). L'identità spaziale/territoriale assume valore, infatti, nella misura in cui sa confrontarsi con l'altro (Esposito, 2008).

Nelle relazioni all'interno dello spazio urbano non è da trascurare, inoltre, il fatto che il termine confine può aprire a dei vissuti ambivalenti. Se vivo nei pressi di una linea di confine, vedi le realtà transfrontaliere, il mio sentire di appartenere ad una realtà o ad un'altra può oscillare di molto. Vivo in Italia, si dice, e lavoro in Francia, oppure in Austria o Svizzera. E così mi sento appartenere a due contesti territoriali e culturali. E come senso di appartenenza posso, a momenti, sentirmi ambivalente, sentirmi italiano per alcune cose e francese per altre. E la mia ambivalenza proviene proprio dalla valenza ambigua della natura del confine che sta lì a dividere due spazi, mentre, allo stesso tempo, costituisce il loro punto di contatto.

### 2.3. Spazio relazionale urbano, identità e relazioni sociali

Il contesto spaziale urbano è, allo stesso tempo, ciò che esprime l'identità di un gruppo che lo occupa e ciò che il gruppo deve difendere contro le minacce esterne e interne, perché il linguaggio dell'identità conservi un senso.

Attualmente, poi, alla luce del rilievo assunto dal dibattito intorno alla *sicurezza personale e sociale*, sembra che le nuove forme di disegno territoriale e architettonico si debbano costruire attorno a una nuova discriminante: la paura del contagio, l'ossessione della sicurezza personale e dell'auto-isolamento anche all'interno di un contesto spaziale relazionale specifico. Le risposte attuali sono

il lavoro da casa o l'uso di D.P.I. (dispositivi di protezione individuale) specialmente nei posti di lavoro. E così il tempo vissuto nello spazio privato, la casa, diventa ipertrofico rispetto al tempo dedicato allo spazio sociale, facendo venir meno il ruolo delle relazioni sociali nello spazio urbano. E lentamente la piazza e i luoghi di ritrovo vengono meno, insieme alla loro portata simbolica, di occasioni di incontro e confronto con l'altro: ma è la relazione che spaventa? È nella relazione la minaccia? E rispetto ad essa ci si deve sottrarre? Che cosa possiamo o dobbiamo fare per evitare che l'isolamento diventi sterilizzante le necessarie contaminazioni identitarie, sociali e culturali che ci permettono la vita anche sul piano biologico?

Leggendo, poi, le paure, le insicurezze e l'isolamento secondo codici antropologici e psicologici, s'intravede un timore che è, innanzitutto, inscritto in una dimensione intra-personale, prima di diventare interpersonale. Sembra che stia venendo meno anche il dialogo interno con l'altro. Un dialogo che, fra le altre cose, ha il compito di accompagnare l'individuo all'incontro. E senza un dialogo con l'altro, con il diverso ed estraneo che ci abita, che ognuno porta dentro di sé, è impensabile un autentico confronto con il diverso che si incontra realmente. Ed è per questo che la paura prende il sopravvento nella relazione. Non mi fido più neanche dell'altro che mi abita. L'altro è sentito come contagioso anche mentalmente. L'altro può modificare perfino il mio equilibrio biologico e mettere a rischio la mia vita, in questo momento storico. Ma questa paura del contagio è forse ancora più radicata nel contagio e nella contaminazione culturale e identitaria, prima di essere biologica. L'altro, lo straniero, l'immigrato contamina e trasforma la mia cultura e di conseguenza la mia identità e ora anche la mia biologia?

Il punto sul quale riflettere, ancora di più, attualmente, appare essere proprio il concetto di altro, di alterità e di cultura perché sembrano avere intrapreso la deriva che li sta portando a dovere essere intesi più e solo come 'tessere di un mosaico' fisso per essere sopportati e gestiti. Tessere fisse che, di fatto, sono irreali e senza vita. Mentre l'altro, l'alterità e la cultura sono concetti dinamici, in continuo divenire e contribuiscono e determina la storia personale o la storia collettiva di un popolo. L'identità, infatti, racchiude l'intera storia di un individuo e di un popolo e si definisce nell'interazione con l'altro. Non esiste un'identità al singolare, la mia identità è sempre in ostaggio all'altro, è l'altro che mi permette di capire chi sono (Sartre, 1961), come non esiste una cultura al singolare, esiste sempre e solo l'interazione di due o più culture che dinamicamente, nel tempo, si contaminano e si trasformano.

Seguendo il discorso su un piano più direttamente antropologico, un autore che ci permette di capire ancora meglio la dinamicità dei concetti di identità, alterità e cultura è Marc Augé, il quale ha definito il luogo come il principio di senso per coloro che lo abitano, nella sua opera *Non-luoghi*, proprio a partire da riflessioni sulla dinamicità questi tre termini e definendo tre caratteri comuni ai luoghi in quanto tali come: identitari, relazionali e storici.

Se un luogo può definirsi come identitario, relazionale, storico, uno spazio che non può definirsi come identitario, né relazionale, né storico definirà un non-luogo. Augé sostiene che la *sur-modernità* (l'eccesso di tempo e spazio nei luoghi della modernità, aeroporti, mega città mercato e altro di questo genere) produce *non-luoghi*, perché non permette d'integrare, in questi luoghi, l'identità, la relazione e la memoria. Augé considera lo spazio come un luogo praticato, un incrocio di mobilità, dove coloro che si muovono lo trasformano e lo storicizzano di continuo: la strada che geometricamente è definita come luogo fisico dell'urbanesimo, diventa il mio luogo di nascita e il mio luogo di crescita dove costruisco la mia identità, incontro l'alterità e l'altro e contribuisco a rigenerare di continuo la mia cultura. Nascere in un luogo, essere assegnato ad una residenza diviene quindi costitutivo della mia identità e della mia cultura. E il luogo di nascita emerge da un ordine di elementi distribuiti in rapporti di coesistenza, quindi *relazioni* che partono proprio dal contesto culturale dove sono nato e sto vivendo. La mappa della casa, le regole di residenza, i quartieri, gli altari, i posti pubblici, la divisione del territorio corrispondono, per ciascuno di noi, ad un insieme di possibilità, di prescrizioni, di rituali e di interdetti il cui contenuto è, allo stesso tempo, spaziale, sociale, identitario e storico (Licari, 2011).

Lo spazio praticato, dove vive la mia storia, diventa così il luogo dove la mia parola è parlata, diventa il racconto che, incessantemente, trasforma luoghi anonimi in spazi sociali, storici e identitari. Uno spazio antropologico, inteso come spazio esistenziale e come luogo di un'esperienza di relazione con il mondo da parte di un essere essenzialmente situato (Merleau-Ponty, 1945).

Emerge, allora, la rilevanza assunta dal racconto che le persone fanno di quel luogo e di quello spazio e, prima ancora, il ruolo della parola e del linguaggio usato nel raccontare di sé e del contesto relazionale specifico. Ponendoci in questa prospettiva, possiamo affermare che gli eventi e gli oggetti di una narrazione assumono significati specifici solo attraverso i discorsi in cui appaiono. Così ognuno appare figlio di quel contesto relazione in cui ha vissuto e, allo stesso tempo, figlio del genere narrativo che l'ha prodotto.

Divenendo quello che raccontiamo possiamo arrivare a comprendere come si racconta un luogo.

### 3. *La costruzione narrativa di un contesto urbano*

La riflessione sul potenziale della narrazione nasce con Bruner (1988: 15) che riconduce il linguaggio logico-scientifico e il linguaggio letterario, rispettivamente, a due tipi di pensiero, due differenti modi di costruire la realtà, complementari e irriducibili l'uno all'altro: il pensiero paradigmatico e il pensiero narrativo.

Il primo, ricorrendo a categorizzazione e concettualizzazione, mira a fornire sistemi esplicativi formali e matematici, individuando le cause di ordine generale e le procedure atte a verificarle/falsificarle.

Il pensiero narrativo, invece, attraverso racconti, analogie e metafore, fornisce un'interpretazione del mondo in termini di intenzionalità. Bruner specifica poi come un discorso narrativo debba possedere principalmente tre caratteristiche:

- spunti alla presupposizione (cioè alla creazione di significati impliciti);
- soggettivazione (rappresentazione delle realtà attraverso il filtro della coscienza dei personaggi);
- pluralità di prospettive (il mondo viene visto attraverso una molteplicità di prismi, ciascuno dei quali ne coglie una parte).

Le parole non sono allora puri strumenti per designare fatti o cose: le parole sono i più potenti strumenti per *costruire* quel mondo che intendono designare. Cariche di storia e di connotazioni, le parole, designando, raccontano da quale punto di vista il mondo è descritto come 'naturale'.

Quando si tratta del mondo sociale, delle relazioni e dei rituali sociali, le parole fanno le cose, perché esse costruiscono un consenso sull'esistenza e sul senso delle cose; esse costituiscono il senso comune, la versione accettata di una realtà che si assume come scontata.

La narrazione svela, dunque, la sua portata creativa, che ci impedirà di utilizzare il raccontare solo come modalità meramente espositiva, e ci richiederà, invece, di riconoscerla come strumento, in primo luogo, costruttivo, costitutivo di realtà. L'utilizzo della narrazione implica già una scelta di campo (teorico e metodologico) ben connotato. Le narrazioni non sono rivestimenti linguistici, abiti che indossiamo che si limitano a raccontare la vita vissuta, ma sono supporti che consentono di comporre e ordinare in modo significativo i mutamenti cui va incontro una persona e il suo spazio relazionale nel tempo.

Narrare significa, inoltre, raccontare un evento o una serie di eventi seguendo un certo ordine (Bernardelli, 1999). Una delle caratteristiche principali della narrazione è infatti la sequenzialità (Bruner, 1990). Eventi, sentimenti, stati

mentali vengono raccontati in base ad un ordine preciso. Il loro significato dipende, quindi, dal punto dell'intera sequenza in cui vengono collocati. E comprendere una narrazione significa cogliere la trama del racconto per capire meglio il senso delle sue componenti, per poi metterlo in relazione con la trama e, al tempo stesso, la trama emerge dalla successione degli eventi (Bruner, 1990). E, non ultimo, sembra che il senso che attribuiamo ad un racconto e che riconosciamo come plausibile dipenda, più che dalla verità o falsità delle frasi, proprio dalla sequenza delle stesse.

Quando scatta il bisogno di raccontare e raccontarsi?

Quando per qualche motivo ha luogo un'interruzione nel nostro vissuto identitario, nell'immagine che abbiamo di noi (Smorti, 1997) o del contesto abitativo che frequentiamo quotidianamente, e maggiormente, ad esempio, se per una serie di motivi, ci siamo assentati; e dopo una lunga pausa di assenza, ritornando riscontriamo notevoli cambiamenti in una strada, in un quartiere, eccetera.

Davamo per scontato che in quella via ci fossero dei riferimenti storici che mai nessuno avrebbe osato modificare. E invece è avvenuto, hanno spostato la chiesa: fatto vero, realizzato in una frazione di Marsala. Tutti davano per scontato che la chiesa, anche se letteralmente in mezzo a una strada, non poteva essere spostata. E invece è avvenuto. E questo, in tutti i residenti, ancora adesso, genera il bisogno di raccontare dove era la vecchia chiesa e quello che la comunità aveva vissuto in quel luogo; e che la nuova chiesa, seppur rispettata nelle sue funzioni e comodità, non è più la stessa cosa. Certo! Nella nuova mancano tutti i vissuti e tutti i racconti che rendevano vera e viva la vecchia chiesa.

È maggiormente in questi casi che riflettiamo su noi stessi e ci raccontiamo agli altri (Smorti, 1994). Questa funzione di 'tessuto connettivo' propria della narrazione, costruisce e ri-costruisce una dimensione sociale a fronte dei cambiamenti che un'area ha subito sia sul piano edilizio che sul piano demografico e storico; così la narrazione fa emergere l'esigenza di preservare un'identità minacciata dalla portata delle novità che tendono a mettere in crisi l'esistente. Non in un momento qualunque, quindi, iniziamo a raccontare, ma in precise circostanze (trasformazioni, mobilità, sfaldamento di reti sociali, venir meno di punti di riferimento noti, eccetera) che minacciano l'identità di un luogo e di conseguenza la nostra.

In questo caso, la raccolta di materiale che racconta la dimensione sociale, culturale e politica di un quartiere, ad esempio, costituisce un prodotto che contemporaneamente individua un produttore e un ipotetico ascoltatore/interlocutore: si crea, dunque, uno spazio d'incontro dialettico e un tempo

di partecipazione reciproca, di relazione con l'altro nel segno della contaminazione.

Non a caso la relazione interpersonale nasce nel momento in cui si inizia a raccontare e scaturisce spesso da un'esigenza di 'ri-compattarsi' per poter affrontare l'esterno, l'estraneo, lo straniero, l'alterità e i cambiamenti.

Dovrebbe esser chiaro, a conclusione di quanto finora sostenuto, che la narrazione non opera più nel segno della riproducibilità del passato, ma piuttosto nel segno del valore o del significato che l'evento ripreso e richiamato assume nel momento in cui ci stiamo raccontando: infatti, se il tempo raccontato nella narrazione è cronologico o cumulativo, dal punto di vista della sua riproduzione narrativa, esso è sempre ermeneutico, interpretativo, circolare.

Emerge, dunque, la peculiarità della narrazione in quanto strumento: essa è una prestazione costruttiva, poiché ri-describe la vita vissuta al punto che noi diventiamo la narrazione che raccontiamo, riappropriandoci in modo nuovo delle esperienze passate e inquadrando quelle attuali e future alla luce di una determinata prospettiva ulteriore (Striano. 2001; Licari, 2016).

Testimonianze di queste consapevolezze compaiono anche in letteratura. Italo Calvino, ad esempio, nella sua opera *'Le città invisibili'*, attraverso i racconti che Marco Polo rivolge al Gran Kan, ci fa conoscere le sue idee sulla città.

Qui ricordiamo solo una di queste città: Leonia. Una città che nasce ogni mattina sempre nuova. In primo luogo per farci conoscere il suo pensiero verso quelle città moderne che sprecano le risorse e accumulano sempre più rifiuti e spazzatura. Ma anche per anticiparci, possiamo dire noi ora, con Marc Augé, come può nascere un *non-luogo*. Proprio per ammonirci quando, sviliti, ci giriamo dall'altra parte perché notiamo che malgrado i nostri continui sforzi, la qualità della vita, nelle nostre città, non sembra voler migliorare. E lo fa creando una sua storia (Calvino, 1972: 111), più che invitarci a riflettere su dati e formule scientifiche, che seppur utili non raggiungono la gran parte delle persone, che invece bisogna sensibilizzare, se si vuole che cambi realmente qualcosa. E lo fa in questa modalità proprio perché è consapevole che solo la narrazione di una storia toccherà realmente le menti e i cuori di tutti. Esperti e non di pianificazione, di smaltimento di rifiuti, di inquinamento, di ambiente, di studi sull'identità, sull'alterità, eccetera.

Leonia, ogni giorno è sempre nuova, usa sempre oggetti e manufatti nuovi di zecca, la pentola di ieri viene buttata, come lo spazzolino, le scarpe e tutto quanto, perfino gli strumenti musicali, pianoforte, chitarre vengono buttati ogni nuovo giorno. Dove gli spazzini sono attesi, ogni mattina, come persone speciali che liberano gli abitanti dai rifiuti, ma per questo Leonia sconta la man-

canza di relazioni con l'ambiente e ancor più con la stratificazione della sua memoria storica. E per questo ormai rischia di finire sommersa dai rifiuti. Schiacciata dallo sviluppo frenetico delle città vicine che, anch'esse, hanno bisogno, ogni giorno, di sempre nuovo territorio da occupare. Così, come Leonia, le altre città crescono a dismisura occupando sempre più territorio e lo scontro sembra ormai inevitabile e prossimo, se non saranno prima proprio i rifiuti a porre fine a questo vorace consumo di territorio soffocando le città, sembra volerci dire Calvino.



Leonia, acquarello di Pedro Cano, in catalogo, "Le città invisibili di Italo Calvino", 2005, pubblicato dalla provincia regionale di Palermo.

Una storia romanzata, certo, quella di Leonia, ma non mi pare lontana da molte realtà urbane attuali. Quando si parla di megalopoli di 10, 20 e anche 30 milioni di abitanti il parallelo con Leonia appare subito evidente.

Come suggerisce Gergen (2004: 9-20), la realtà viene rappresentata attraverso atti narrativi con i quali non solo si cerca di interpretare il mondo, ma anche, sulla base di significati reputati plausibili, di fare delle previsioni circa gli eventi futuri. E in questa direzione, suggerisce ancora Calvino (1988), le persone danno senso e comprendono il loro spazio contestuale solo attraverso la creazione di storie (Bruner, 2002) ed è così che attribuiscono significato al proprio mondo (interiore ed esteriore) sia a livello individuale che collettivo.

La narrazione, in questi racconti, non deve essere valutata in termini di verità oggettiva, ma di verosimiglianza (Bruner, 1990: 69). E come in una sorta di opacità referenziale, i significati comuni, condivisi, momentaneamente sospesi, possono lasciare spazio ad altri mondi possibili, ad altri possibili significati. Dobbiamo, dunque, distinguere tra una verità storica ed una verità narrativa (Spense, 1982). Leonia non esiste nella realtà storica, ma ci conduce in una realtà ancora più profonda attraverso la verosimiglianza.

Un'altra caratteristica della narrazione è, infatti, la sua capacità di creare legami e connessioni tra il mondo ordinario e quello eccezionale, come tra il vecchio e un nuovo mondo possibile. Narrare un evento poco realistico non mette in discussione, non inficia l'attendibilità stessa del racconto, se la sequenza narrativa è corretta. La capacità della narrazione di stabilire e rendere evidenti i legami che intercorrono tra ciò che, nel senso comune, viene considerato 'normale' (nel senso di 'qualcosa che sta all'interno di norme comuni, condivise, scontate') e ciò che, invece, devia dalla norma (nel senso di 'qualcosa di eccezionale, che va al di là dell'ordinario') è fondamentale ai fini della negoziazione dei significati. *"I racconti, infatti, acquisiscono i loro significati in quanto spiegano in forma comprensibile le deviazioni dall'usuale"* (Bruner, 1990: 58) e, dunque, sono importantissimi nel mantenere un certo ordine ed equilibrio all'interno di una comunità. Basti pensare al ruolo svolto dalla memoria storica.

Ad esempio, i racconti di eventi significativi per una comunità, che in molte società vengono narrati dagli anziani, hanno il compito di tramandare tutta una serie di valori e norme che sono socialmente condivise e la cui narrazione svolge la funzione di sottolineare, e mantenere, tale condivisione per il bene dell'intera comunità.

La struttura dell'esperienza è, dunque, narrativa e la strutturazione del racconto fa in modo che l'esperienza venga immagazzinata nella memoria, dove viene poi adeguata alle rappresentazioni canoniche del mondo sociale, oppure, se tale esperienza è eccezionale, finisce con l'essere o dimenticata o messa ancora più in evidenza (Bartlett, 1975).

Quello che qui preme sottolineare è come la narrazione di eventi sia, in qualche modo, sempre influenzata da una funzione dialogica. *"L'interlocutore della persona che ricorda (che sia presente fisicamente, o nella forma astratta di un gruppo di riferimento), esercita una pressione sottile, ma continua"* (Bruner, 1990: 67).

E questa sottile pressione la possiamo rintracciare anche nell'auto-osservazione, nel dialogo interno che spesso precede il momento del racconto vero e proprio espresso sia in forma orale che scritta.

## 5. Riflessioni conclusive

Per avviarmi verso le conclusioni ritengo che dall'attuale crisi della città si possa uscire costruendo nuovi modelli di urbanità, all'interno dei quali la cooperazione, intesa prevalentemente come partecipazione e ascolto attivo dei residenti (Sclavi, 2003) e l'interscambio tra soggetti, gruppi sociali, istituzioni e strutture potrà ricoprire un ruolo ancora più significativo nel prossimo futuro, e maggiormente in relazione alla drammaticità che stiamo ancora vivendo che ci impedisce di stabilire relazioni che un tempo davamo per scontate (Licari, Fontefrancesco, 2020). E tutto ciò si collega anche con i processi di rigenerazione urbana, con una riscoperta dell'*ambiente*, delle sue funzioni e della necessità della sua salvaguardia: questo significa che c'è l'esigenza di valorizzare ciò che abbiamo attorno e di individuare i limiti di uno sviluppo sfrenato e inquinante (Latouche, 2004: 23-39). La difesa dell'ambiente e un certo tipo di legami sociali, possono davvero diventare i fattori di *uno stile di vita* che può caratterizzare e diversificare zone e spazi diversi all'interno della medesima città, dando un senso di appartenenza attiva alla popolazione a partire da una rivisitazione degli spazi per le necessità attuali. La tendenza che emerge, in modo sempre più evidente è dunque quella di ricercare una propria specificità: ogni quartiere, ad esempio, può perseguire una sua linea di interventi e di scelte, diventando gradualmente espressione di 'strategie autonome' di crescita e di sviluppo collettivo eco-compatibile e sostenibile, ripensando a come far interagire i suoi residenti fra di loro e nell'incontro con l'altro in sicurezza (Latouche, 2005). Lo spazio urbano, presente nei quartieri, può diventare così un bene altamente prezioso e la sua gestione e organizzazione un fatto sempre meno riconducibile a logiche burocratiche e sempre più oggetto di uno specifico interesse di gruppo. Ed è presumibile che sia proprio a livello di modalità di gestione di quella che possiamo chiamare *comunità urbana* che si esprimeranno, in futuro, nuove ipotesi e nuovi modelli di urbanità. Sarebbe auspicabile, inoltre, che alla realizzazione di ciò concorressero, in modo decisivo, nuove modalità di *welfare*, meno orientate ad offrire oggetti o interventi economici solo attraverso programmi calati dall'alto. Come premessa, si dovrà comunque operare in termini di 'ri-immaginazione' del concetto di unità di quartiere, della sua ampiezza, delle sue strutture, delle sue forme migliori di accorpamento. Solo con unità di quartiere costituite in un certo modo si può pensare di sviluppare forme successive di cooperazione e di mutuo appoggio, legate ad una riscoperta del sociale, in una realtà dove i miti del razionalismo appaiono oggi superati. Ma dove anche nuove categorie si presentano come emergenti: giovani, anziani, persone diversamente abili, persone sole ed emarginate, persone creative. Sono questi i bisogni

che attendono che ci si impegni, all'interno delle singole realtà locali, per risolverli e maggiormente in questa emergenza. Se il dramma che stiamo vivendo, sul piano planetario, era un appuntamento dobbiamo registrare che siamo arrivati impreparati e di strada da fare ne rimane ancora molta sul piano delle relazioni e delle convivenze in ambito sociale e urbano se vogliamo rendere realmente più sicuro e vitale il nostro pianeta.

#### Box - Quale comunità urbana?

Il concetto di comunità, come sappiamo, ha una storia antica (Tönnies, 1887) che comincia ad interessare l'antropologo e il sociologo nel momento in cui il conflitto comunità-società diventa specifico ed evidente. I filoni classici del pensiero sociologico, tuttavia, tendono, in un modo o nell'altro, a degradare il concetto di comunità e ad esaltare, invece, il concetto di società: che significa ignorare il concetto di qualità per massimizzare il concetto di quantità. Lo spirito di comunità, nella città, dove esiste, viene valutato come fatto transitorio e di cui è evidente la rapida soppressione: nelle città industriali, ad esempio, la comunità è letta come sinonimo di emarginazione.

Ciò ha fatto sì, in primo luogo, che, anche quando si sono tentate procedure innovative di gestione della città, esse sono state fatte passare attraverso logiche burocratico-quantificatrici di tipo societale, rimanendo collegati al concetto di quantità; di conseguenza la partecipazione, quando c'è stata, ha assunto caratteri prevalentemente burocratici, portando tutti a dover fare i conti con aspetti talmente complessi da uscire dalla portata dei singoli e dei piccoli gruppi. Tutto ciò ha spinto a valutare la città come un indifferenziato spaziale, la cui gestione poteva essere solo delegata a coloro che sapevano gestire grosse tecnostutture.

Da un po' di tempo, però, la linea della centralità della città industriale, che siamo venuti tracciando sembra meno sicura di sé. In particolare due aspetti sembrano colpire gli studiosi dei problemi della città. Uno è relativo al problema della sua crescente *complessità*, mentre il secondo riguarda il tema della *marginalità* e delle periferie, viste come area del consenso del gruppo e, in epoca più recente, come area della creatività, cioè dell'opposizione alla neutralità, all'appiattimento e alla banalizzazione dei contesti metropolitani. Sono cioè sempre meno le strutture, nella loro crescente espressione, a dominare la scena della complessità urbana, mentre emergono sempre più le variabili soggettive di lettura e di interpretazione delle situazioni e dei bisogni. È, evidentemente, entrata in crisi la concezione della città come luogo di una centralità ideologica e di produttore di valori. Proporre il problema della *comunità urbana* significa, allora, cercare di ricostruire un equilibrio e uno spazio operativo, stimolando la creatività locale a sottrarsi alla condizione di marginalità dove veniva relegata dalla città industriale.

I Contratti di Quartiere, esempi ormai riconosciuti di rigenerazione urbana, in Italia, ad esempio, si sono occupati, oltre che della ristrutturazione di case e strade, maggiormente di come sottrarre la *comunità urbana* alla marginalità (Licari, 2006).

## Bibliografia

- Armato, F. (2016). *Design per la città. Il progetto degli spazi esterni*. Marsala: Navarra.
- Armato, F. (2018). Spazio urbano: quelle stanze a cielo aperto che “rosicchiano” l’asfalto, in *Giornale dell’architettura*, <https://ilgiornaledellarchitettura.com/>
- Armato, F. (2019). In/Out Interior Design. Esercizi di progetto. In [https://issuu.com/dida-unifi/docs/armato\\_libroweb](https://issuu.com/dida-unifi/docs/armato_libroweb).
- Bartlett, F. C. (1975). *La memoria: studio di psicologia sperimentale e sociale*. Milano: Angeli.
- Bernardelli, A. (1999). *La narrazione*. Roma-Bari: Laterza.
- Bruner, J. (1988). *La mente a più dimensioni*. Bari: Laterza, 1992.
- Bruner, J. (1990). *La ricerca del significato*. Torino: Bollati Boringhieri, 1993.
- Bruner, J. (2002). *La fabbrica delle storie*. Bari: Laterza, 1995
- Calvino, I. (1972). *Le città invisibili*. Torino: Einaudi.
- Calvino, I. (1988). *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*. Milano: Garzanti.
- Eliade, M. (1957). *Il sacro e il profano*. Torino: Boringhieri, 1985.
- Esposito, R. (2008). *Biopolitica e immunità nella costruzione sociale dell’identità*. In *Narrare i gruppi*, Vol. 3, n. 1, pp. 01-10., website: [www.narrareigruppi.it](http://www.narrareigruppi.it).
- Fabietti, U. (2013). *L’identità etnica. Storia e critica di un concetto equivoco*. Roma: Carocci.
- Gergen, K.J. (2004). “Il ruolo della narrazione nella costruzione della conoscenza”. In, *Narrare il Gruppo*. Rivista, marzo 2004, Roma: Armando, pp. 9-20.
- Guidetti, P., Stahl, M. (1977). *Il sangue della terra*. Milano: Jaca book.
- Latouche, S. (2004). Sono possibili altri mondi, non un’altra mondializzazione. In MAUSS. *Quale “altra mondializzazione”?* Torino: Boringhieri, 2004, pp. 23-39.
- Latouche, S. (2005). *Come sopravvivere allo sviluppo. Dalla decolonizzazione dell’immaginario economico alla costruzione di una società alternativa*. Milano: Boringhieri.
- Licari G., (2011), Anthropology of Urban Space. Identity and places in the post modern city. In *World Futures*, eds, Routledge, San Francisco, USA. Gennaio, 2011.
- Licari, G. (2006). *Antropologia urbana. Il caso dei contratti di quartiere*. Padova: Cleup.
- Licari, G. (2016). La città contemporanea e le sue trasformazioni sociali. Identità e luoghi nello spazio urbano. In Armato, F. (2016). *Design per la città. Il progetto degli spazi esterni*. A cura di, Marsala: Navarra.
- Licari, G., Fontefrancesco, M.F. (2020). *L’invisibile e la solitudine*. Cremona: eds GL
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Fenomenologia della percezione*. Milano: 2003.
- Resta, C. (2003). *L’evento dell’altro. Etica e politica in Jacques Derrida*. Torino: Boringhieri.
- Remotti, F. (2010). *L’ossessione identitaria*. Roma-Bari: Laterza, 2017.
- Sartre, J-P. (1961). Prefazione. In “*I dannati della terra*”, di F. Fanon, Torino: Einaudi.
- Scavi, M. (2003). *Arte di Ascoltare o mondi possibili*. Milano: Mondadori.
- Smorti, A. (1994). *Il pensiero narrativo*. Firenze: Giunti.
- Smorti, A. (1997). *Il Sé come testo*. Firenze: Giunti.
- Striano, M. (2001). *La razionalità riflessiva nell’agire educativo*. Napoli: Liguori.
- Tönnies, F. (1887). *Comunità e società*. Milano: Comunità, 1963.
- Vezzani, B. (2001). *Tra rete e cornici. Propedeutica al colloquio psicologico*. Padova: Unipress.
- Zanini, P. (1997). *Significati del confine*. Milano: Mondadori.