

LA MEDITERRANEA VERSO IL 2030

Studi e ricerche sul patrimonio storico e sui paesaggi antropici, tra conservazione e rigenerazione



a cura di Marina Mistretta,
Bruno Mussari, Adolfo Santini

ArchistoR EXTRA



Creativity of Border Design for Other Spaces – Apparent Border Line

Cecilia Polidori
cpolidori@unirc.it

For many years the margin areas – of urban centres of varying size and density – have been studied and evaluated as places rich in innovative aspects, born or generated spontaneously: a sort of adapted sub-nature-post-border and of life and autonomous breath, a real source of ideas and plausible traces for design indications.

The keywords “empty”, “dispersion”, “waste”, “margin”, “city-beyond”, “boundary”, “indeterminacy”, etc. (and at the end: “non-place”, “degradation” and “chaos”) positive conditions, phases of becoming, slow for observations, study, innovative alternatives and dynamic-creative variables through which the process of investigation and design can acquire regenerative data.

Given that the site/aged object, acquires meaning, value and beauty over time and in use, for a valid project, huge investments are not necessary, but rather simply require an intelligent creativity, fruit of exchange and knowledge, unconventional, free, light and unhooked from hypocritical conventions.

THE MEDITERRANEA TOWARDS 2030
STUDIES AND RESEARCH ON HISTORICAL HERITAGE AND
ANTHROPIC LANDSCAPES, CONSERVATION AND REGENERATION

www.archistor.unirc.it

ArchistoR EXTRA 6 (2019)

ISSN 2384-8898

Supplemento di ArchistoR 12/2019

ISBN 978-88-85479-08-1

DOI: 10.14633/AHR161



Creatività del design di confine per spazi altri – *Border Line* apparente

Cecilia Polidori

Da molti anni le aree di margine – di centri urbani di varia estensione e densità – sono studiate e valutate quali luoghi ricchi di aspetti innovativi (complessità della città diffusa, design degli spazi interni ed esterni, potenzialità del design in logiche dinamiche attivate da componenti artificiali-naturali).

Tali aspetti, nati o generati spontaneamente, possiedono la fondamentale caratteristica di repentini cambiamenti evolutivi, anche scarsamente artificiali, e soprattutto mai programmati o sanciti da norme progettuali: una sorta di sub-natura-post-confine adattata e di vita e respiro autonomo, che risulti quindi fonte d'idee e plausibile traccia per indicazioni progettuali.

Parole chiave come “vuoto”, “dispersione”, “scarto”, “margine”, “città-oltre”, “confine”, “indeterminatezza”, etc. (arrivando infine a “non-luogo”, “degrado” e “caos”) vanno considerate condizioni positive, fasi del divenire, lente per osservazioni, studio, alternative innovative e variabili dinamico-creative attraverso le quali il processo d'indagine e progetto possa acquisire dati rigenerativi. Per dirla con Elizabeth Grosz: l'architettura non è legata al prevedibile e noto, ma a nuovi futuri non contenuti nel presente¹.

1. GROSZ 2001; GROSZ 2008. Si veda ARIOLI 2012, in particolare, *Metodologia e struttura*: «Lo spazio del residuo ha per sua inscindibile una costituzione molteplice e variabile, il progetto vi si accosta, lo analizza in profondità e ne suggerisce possibili usi e aperture, senza tuttavia procedere in una direzione sempre strutturata né univoca» (*Ivi*, p. 14).

Superate ormai le obsolete e retoriche contrapposizioni tra città e periferia, non luoghi, arte & evento, design d'autore o semilavorato recuperato, etc. etc. è possibile valutare le risorse darwiniane (mutazione) di questa evolutiva arteria e a quanti piani, a qualsivoglia scala d'intervento, possano condurre, negli usi e vicissitudini successive, quali nuove forme creative e vivibili.

Caratteristiche e peculiarità deterioranti quali il tempo (il trascorrere del), il clima (intemperie), la natura stessa (vegetazione ma anche varia umanità, etc.) cicli vitali (abbandono e ripristino) identità (se ed in quale misura) siano altrettanti abituali parametri progettuali che rendano (o possano con fortuna rendere) il sito o l'oggetto autentiche divinità mutevoli, rendendo il nostro operare progettuale più rilassato e certo. Come diceva Sottsass, cito a memoria: questo muro appena realizzato può non essere tanto bello o interessante, ma dopo anni e anni, intemperie, vegetazione, pirati o battaglie, avrà il suo fascino.

L'equazione per cui se ogni aspetto, luogo, sito, oggetto, appena reso reale è sensibile a mutazioni inimmaginabili, anche questa considerazione dovrebbe far parte delle intenzioni annunciate nel progetto. Aree dismesse sono diventate luoghi cult e spesso senza alcun intervento ideativo. E un infinito numero di oggetti obsoleti anno dopo anno emergono come Proserpine o Arabe Fenici in nuove vesti e nature. Il pianeta è pieno d'improvvisati ed inventati luoghi di memoria dove vivere diverse e moderne forme esistenziali, dove singoli, gruppi, o folla (comunità sociale) si radunano seguendo iter talvolta senza traccia prestabilita.

L'ormai avviata destrutturizzazione dei centri metropolitani contemporanei implica quindi una volontà progettuale, e per tale un processo progressivo di reale cambiamento che richieda – tra l'altro – l'individuazione di strumenti di progetto (e riflessioni) che sappiano interpretare questa nuova e mutante realtà – una sorta di “nuova poetica progettuale” per moderni (o attuali) *genius loci*. Questo ritengo sia l'obiettivo del designer: attento a saper essere sensibile e a valutare i luoghi (nuovi e non) e non-luoghi, e gli abitanti (nuovi e non) locali e in transito.

Attento e creativo. Già anni fa Richard Florida individuava una *Creative Class* attraverso i famosi parametri *The 3 T's of economic development: Talent, Technology, Tolerance*.

Questa teoria spiega (motiva) il fatto che alcune città vivono boom di sviluppo e progresso e siano teatro di scena planetaria ed altre rimangano neutre o insignificanti nel dibattito internazionale nonostante ingenti investimenti (alcune città che apparentemente avevano tutto con grandi laboratori e grandi università, poi non sono decollate) è infatti la *Creative Class* (multietnica, non discriminante, creativa, ospitale e dinamica) a promuovere un ambiente urbano aperto, vivace, personale e professionale, che, a sua volta, attira altri creativi, aziende e capitali: l'attrazione e il

mantenimento di talenti, insomma, batte gli investimenti di capitali per grandi strutture, etc. Questi parametri di classificazione valutano le città in base a un “indice bohémien”, un “indice gay”, un “indice di diversità”, etc.

Quindi la condizione primaria necessaria per un buon progetto è la “creatività”. Creatività che richiede “talento” e “tolleranza”: non bastano le risorse economiche, né la “tecnologia”; le aree in cui, insieme al “talento” e alla “tecnologia”, c’è molta “tolleranza”, sono quelle cresciute meglio, è proprio la “tolleranza” che consente di mescolare il tutto e far decollare l’area:

«Perché Tolleranza significa che in quell’area c’è una mentalità aperta, significa che il nuovo non fa paura e che non si guarda tanto a come uno è vestito. In termini più sofisticati potremmo dire che quando un’area è Tollerante in quell’area non c’è paura di ciò che “ancora non è”, non c’è paura quindi nella ricerca, nella sperimentazione... Non sappiamo da dove sbucano fuori i Talenti. E non è affatto detto che abbiamo tutti il nostro stesso colore di pelle, la nostra stessa religione, la nostra stessa cultura... i diversi sanno, naturalmente, di essere un po’ diversi: quindi andranno nelle aree in cui la Tolleranza è maggiore, in cui sanno che saranno apprezzati per quello che fanno e non discriminati per quello che sono»².

Spero stia nascendo davvero un nuovo gruppo/iter progettuale (dove il designer dovrebbe collocarsi) in grado di fornire alle imprese idee e contenuti originali (la creatività è sempre stata una risorsa nel mondo produttivo) e che quindi si determini (s’insedi o si localizzi) in luoghi consoni affinché questi presupposti si realizzino, ossia nei luoghi in cui la *Creative Class* preferisca vivere e divertirsi.

A propositi di norme: non esistono. Sono canovacci in cui inserirsi in maniera propositiva e soprattutto decisionale. Se non si ha una visione d’insieme ed una volontà di perseguire un obiettivo concretamente valido, è inutile parlare.

Spunti di riflessione e potenziale uso

Le cinque categorie qui ipotizzate vogliono contribuire ai criteri espressi dai (tre) parametri individuati nella Sessione 1 della Call for paper dimostrando quanto il dato “stratificazione”, tempo, – ma anche e soprattutto: “somma casuale di fenomeni” – sia potenzialmente intrinseco in ogni valore/elemento riscontrato con indagini, e studi, e ipotesi e metodologie.

2. *Il segreto della crescita sta tutto nelle tre T*, intervista a Marco Zamperini di Giuseppe Turani, in *Affari & Finanza*, La Repubblica, lunedì 7 febbraio 2005, http://letterafinanziaria.repubblica.it/index9a8a.html?s=le_interviste&l=dettaglio&id=22361 (ultimo accesso 20 agosto 2019).

Tanti aspetti di qualunque sito/caso, a mio avviso, possono solo essere guardati, ammirati o apprezzati e magari solo copiati (parzialmente o non) ma i ragionamenti che restano sulla carta non si potranno mai davvero considerare in termini progettuali. È il prodotto progettuale in sé, ossia l'esito di un'occasione risolutiva ad un problema, l'unico modo e unica via perseguibile per operare. E negli esiti ci sono tante variabili, alcune, come provo ad indicare, mai valutate.

A mio parere il progetto è porsi una domanda/occasione/piano progettuale la cui soluzione può essere, come ho già scritto qui, frutto di una (anche istintiva) o più menti e anche (spesso) frutto di tempi e mutamenti successivi.

E noi siamo viziati.

Viziati da tutto il bello in cui da sempre siamo immersi, dagli scenari naturali a quelli che alcune menti succedutesi (in un unico tema) hanno consacrato in piazze immortali.

Inoltre non condividiamo la disinvoltura con cui nel resto d'Europa – eliminando la questione “dialogo/rapporto con le preesistenze & tradizione” – si demolisca, sventri, distrugga per costruire moderne enormità in cui gestire le folle; ne ammiriamo l'audacia, ma consapevoli che piani di questo tipo prevedano enormi investimenti, volontà, etc.).

Non siamo gli States, con tanto niente alle spalle, e che “inventano luoghi”: il parco con la sequoia più vecchia, quello con la più alta, o la più larga e l'orso imbalsamato più grande, o installazioni di obsolete automobili infilate a testa in giù nel deserto (dieci in fila: Cadillac Ranch, Amarillo, Texas, e grande attrazione della Route 66), o la stazione di servizio abbandonata, etc. etc.

Insomma siamo circondati dal bello e affogati senza margini di manovra!

E lascerei perdere la parola “valorizzazione”.

Ho voluto indicare altri esempi in cui il luogo/posto è, ad esempio soltanto un marciapiede, un bordo/orlo tra un semaforo e un accesso alla metro o alla ferrovia, con un paio di arbusti e un'aiuola senza neanche una panca o altro, dove la statua in bronzo di un cagnetto, statua senza alcuna pretenziosità, attira migliaia di persone che si accalcano alternandosi in un inesauribile flusso di foto&selfie&video. Una folla-fiume diurna e notturna. (Cliccare su qualunque motore di ricerca le parole chiave “cane Tokyo” e la storia di Hachiko, il Fido in questione che ha continuato ad aspettare alla fermata per 11 anni il padrone morto e le migliaia di scatti appariranno).

Si trova al famoso incrocio Shibuya dei miei esempi. Altro che Barcaccia o stupefacente scalinata di Trinità de' Monti. Nessun Bernini avrà mai tale soddisfazione (?).

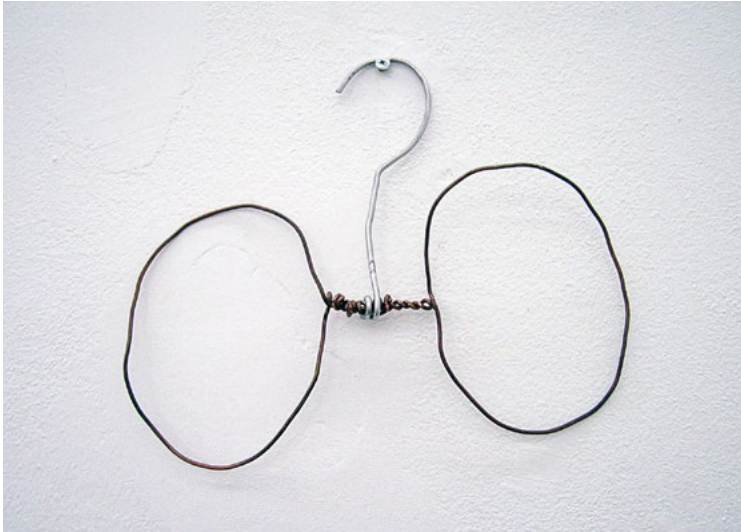


Figura 1. Vassilij Bobrov, *Gancio appendi stivali primitivo* in rame e alluminio. Regione di Voronež, 1997 (da ARCHIPOV 2007).

- Occasione – Talento e necessità.
- Confine – Tecnologia, Muri e basamenti.
- Cambiamento – Caso, Fortuna e attitudine.
- Scambio – Mercato, conoscenza/scoperta, confluente.
- Creatività – Ingredienti.

Occasione – Talento e necessità (fig. 1)

Oggetti funzionali spontaneamente realizzati risolvendo un'esigenza domestica: fenomeno popolare assai diffuso. da: "Museo popolare degli oggetti fatti in casa" collezione di Vladimir Archipov comprendente oltre mille oggetti (soluzioni) rappresentativi della moderna cultura popolare materiale.

Tale "esigenza domestica" è il problema progettuale risolto – ad esempio come conservare e far durare anni un paio di stivali, evitando che si crepino in pieghe – salvando e proteggendo quindi un bene di consumo. Non sono quindi "merce", non sono né marketing, né logiche di mercato. Rispondono e risolvono semplicemente – ed individualmente – un problema con un conseguente minimalismo intrinseco.

i sapori, gli odori, i colori



Martedì 16 gennaio 18

Cecilia Polidori,
qualche annotazione su Sottsass

4

Figura 2. Cecilia Polidori, *Ettore Sottsass qualche annotazione sul designer*, Lezione 8, Marzo 2018 Dispensa, 16 Gennaio 2018, http://www.unirc.it/documentazione/materiale_didattico/1463_2018_466_31883.pdf (25 settembre 2019).



Figura 3. Ettore Sottsass, *libreria-totem Carlton* per Memphis, dettaglio, 1981, New York, Metropolitan Museum (foto C. Polidori, gennaio 2012).



Figura 4. Santuario Fushimi Inari Taisha (Santuario della volpe di Kyoto), Fushimi-Inari-Shrine-Ku, Kyoto-Shi, Fukakusaidoguchicho. La volpe (kitsune) in Giappone è simbolo di mutazione, è magica e molto intelligente (foto C. Polidori, novembre 2018).

Confine – Tecnologia, Muri e basamenti (figg. 2-3)

«È importante che vi rendiate conto che qualunque forma si fa o si disegna ha dei riferimenti iconografici, cioè viene da qualche parte; qualunque forma è sempre metaforica, non è mai totalmente metafisica, non è mai un “destino”, è sempre un fatto che ha in qualche maniera riferimenti storici che si possono comunque ricavare. Mettere un oggetto su una base vuol dire immediatamente monumentalizzarlo, rendere tutti consapevoli che quell’oggetto lì esiste»³.

Cambiamento – Caso, Fortuna e attitudine (fig. 4)

Nei santuari dedicati a Inari (Inari è la *kami* - divinità - giapponese della fertilità-fortuna: riso, agricoltura, industria e successo) c’è spesso un altare dedicato alle volpi fortunate piccole o grandi.

3. MARTORANA 1983, pp. 72-73. Il brano è tratto da quattro Lezioni tenute da Sottsass nell’ambito del *Laboratorio Sottsass* alla Facoltà di Architettura di Palermo, organizzato e voluto da Anna Maria Fundarò, professore ordinario di Design e direttrice dell’Istituto di Disegno Industriale, che chiamò Sottsass in qualità di professore a contratto nel 1982. Cecilia Polidori, *Ettore Sottsass qualche annotazione sul designer*, Lezione 8, Marzo 2018 Dispensa, 16 Gennaio 2018, http://www.unirc.it/documentazione/materiale_didattico/1463_2018_466_31883.pdf. tratto da *Ettore Sottsass* 1994.

Scambio – Mercato, conoscenza/scoperta, confluenze (figg. 5-7).

Lo Shibuya Crossing, a Tokyo è l'incrocio più famoso, filmato e fotografato al mondo, benché privo di monumento: un'innumerabile flusso di persone – anche 3000 simultaneamente, allo scandire del semaforo (iper-rispettato) si accumula, si stringe, si affolla sul marciapiede-limite e, al via! s'incrocia attraversando la strada. Talmente impressionante e magnetico da potenziare e desiderare qualunque affaccio e vista dall'alto. Non c'è Tour Eiffel, Statue of Liberty, Muraglia, piazza Navona o di Spagna, etc: solo un'intersezione di attraversamenti pedonali (chiamata anche *scramble* poiché le strisce pedonali poste in obliquo, permettono, allo scoccare del verde di muoversi in più direzioni), un inesauribile e costante flusso di persone che aspettano e poi attraversano la strada! Ed è un simbolo planetario.

Creatività – Ingredienti (figg. 8-13)

Nella mia didattica fornisco agli allievi del corso di Design alcuni ingredienti fondamentali, ossia soggetti tratti da icone, pop art, cult movies, moda, miti, etc. degli anni '60 che ritengo realmente e superlativamente fonte inesauribile di ricchezza creativa: principalmente la produzione design Italia & boom, quella degli Usa & Pop Art & Hippies, e quella in Gran Bretagna/London & Swinging Sixties.

S'impara imitando. Ritengo che copiare soluzioni sia il modo più rapido ed efficace per risolvere un problema altrove già risolto. Ritengo che la conoscenza sia il canale migliore per poter distinguere ciò che si può copiare e applicare. Se non si conoscono le soluzioni altrove raggiunte restiamo alla fionda.

Nella mia sperimentazione didattica (progettuale) fornisco agli allievi riferimenti artistici e di design di qualità indiscussa (ingrediente primario) da usare nel proprio manufatto, analogamente al preparare una pasta: ci vuole la pasta e qualche altro ingrediente. Sarà un problema di dosaggio e di scelta di ingredienti: niente di più, da applicare ad un soggetto tipologico a scelta (lampada, sedia, specchio, occhiali, etc) utilizzando anche parti obsolete recuperate.

Non è il riciclo il tema. Non si tratta di dare nuova vita ad un rifiuto, ma la creazione di un elemento con nuovi connotati comunicativi.



In alto, figure 5-6. Nakagyo-Ku, mercato (foto C. Polidori, novembre 2018); in basso, figura 7. Tokyo, Shibuya Crossing (foto C. Polidori, maggio 2018).

IMMAGINI DI RIFERIMENTO



Andy Warhol. Marilyn Monroe. 1962-67
Museum of Modern Art, New York



Andy Warhol, Liz, 1965



Liz Taylor in Cleopatra, 1963



Marilyn Monroe

IMMAGINI DI RIFERIMENTO ELABORATE



Elaborazione_1



Elaborazione_2



Elaborazione_3



Elaborazione_4



Elaborazione_5

Figure 8-9. Cecilia Polidori, elaborazioni per il Corso di Design, a.a. 2018-2019. Immagini tratte dal sito web di sperimentazione didattica ad uso esclusivo degli allievi del mio corso di Design, "freak & pop design. design frikkettone 5/ Sixties Design in the World - PIATTAFORME DIDATTICHE CORSO DI DESIGN", <https://designfrikketone5.blogspot.com/> (ultimo accesso 22 agosto 2019).



CAMPITURA DEI NERI SULLA SAGOMA POSTERIORE

Le immagini rielaborate, sono state campite in alcune loro parti attraverso un riempimento di nero.

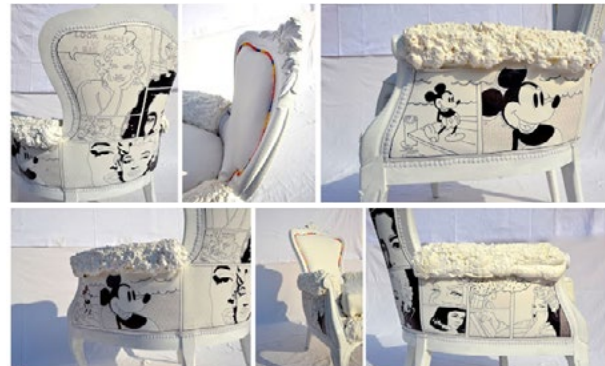


Figure 10-13. Daniele Parrello, *Donna in scala*, esempio di sperimentazione didattica con applicazioni di resina espansa, per il Corso di Design, a.a. 2018-2019, <https://designfrikkettone5.blogspot.com/2019/03/donna-in-scala-daniele-parrello.html> (ultimo accesso 22 agosto 2019).



Figura 14. Osaka, distributore di bibite in cimitero (foto C. Polidori, ottobre 2019).

Conclusioni

Premesso che il sito/oggetto invecchiato, acquista significato, valore e bellezza, per un valido progetto non sono necessari enormi investimenti quanto una creatività intelligente, frutto di scambio e di conoscenza, anticonvenzionale, libera, leggera e sganciata da convenzioni ipocrite (fig. 14). Ci sono già talmente tante perfette soluzioni che non sarebbe nemmeno il caso di porci di nuovo vecchi problemi e basterebbe copiarle e applicarle: mischiando anche parti/ingredienti (Enzo Mari dichiara da decenni che al mondo si producono già 80-100 sedie perfette e che non sarebbe più il caso di progettare altre).

Abbiamo quindi tanti ingredienti, ne siamo pieni/ricchi e anche saturi (e consapevoli). Basta usarli. Chi ha testa li usa.

Bibliografia

ARCHIPOV 2007 - V. ARCHIPOV, *Home-Made. Contemporary Russian Folk Artifacts*, Fuel Publishing, London 2006 (trad. it. *Design del popolo. 220 invenzioni della Russia post-sovietica*, Isbn, Milano 2007).

ARIOLI 2012 - A. ARIOLI, *"Paesaggi in transizione" da vuoto informale a sedime fertile. Il progetto dello spazio residuale per la riqualificazione dei contesti di margine*, tesi di dottorato, XXIII Ciclo, Politecnico di Milano, file:///C:/Users/Utente/Downloads/2012_03_PhD_Arioli.PDF.PDF (ultimo accesso 22 agosto 2019).

ETTORE SOTTASS 1994 - *Ettore Sottsass* (volume pubblicato in occasione della mostra *Ettore Sottsass*, Paris, Beaubourg, 27 aprile-5 settembre 1994), Éditions du Centre Pompidou, Paris 1994.

GROSZ 2001 - E. GROSZ, *Architecture from the Outside: Essays on Virtual and Real Space*, MIT Press, London 2001.

GROSZ 2008 - E. GROSZ, *Chaos, Territory, Art: Deleuze and the Framing of the Earth*, Columbia University Press, New York 2008.

MARTORANA - A. MARTORANA (a cura di), *Storie e progetti di un designer italiano. Quattro lezioni di Ettore Sottsass Jr*, edizioni Alinea, Firenze 1983.