

# Editoriale

Francesco Armato



## **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>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*.