

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>ISSN: 2281-8960</p>
---	---

Rivista semestrale pubblicata on-line dal 2006 - website: www.narrareigruppi.it

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

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

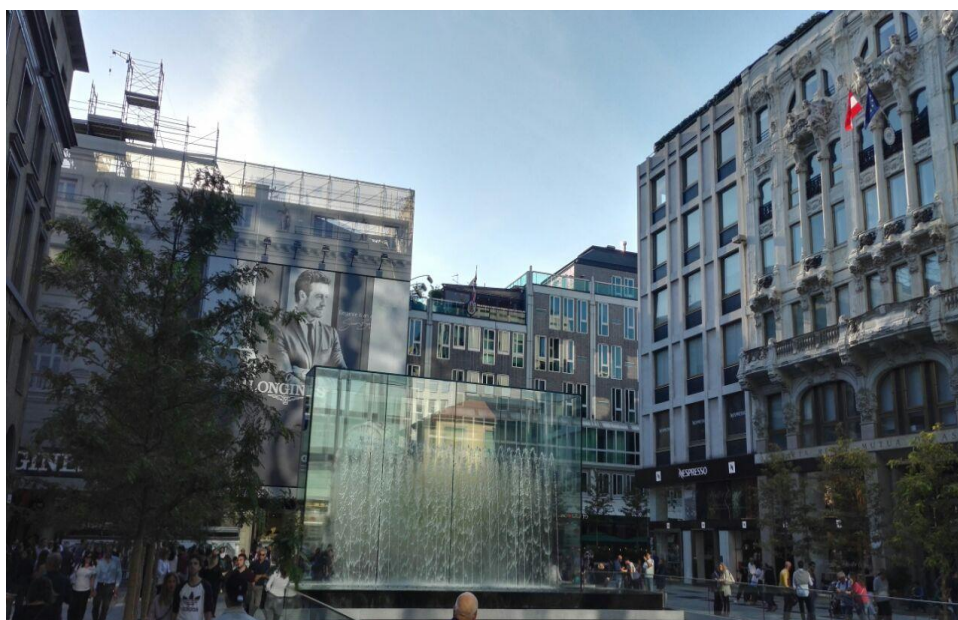
Viviamo in grandi agglomerati urbani, concentrati ‘ammassati’ in superfici ridotte, chiuse, e spesso non sentiamo la necessità di uscire all’aria aperta per fare una passeggiata o incontrare gli altri, ‘parlare, guardare negli occhi, sentire il respiro’, spesso il pensiero comune è, che nello spazio 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.

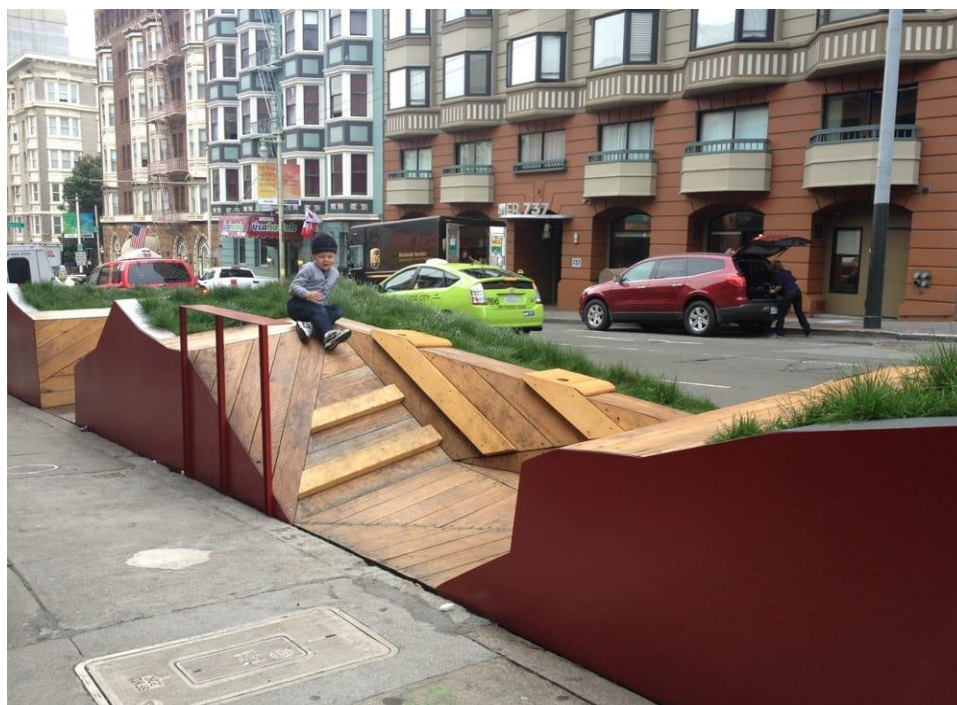
I sistemi matematici sono utili ma da soli non possono garantire *Welfare In The City*, la vita, lo stare bene negli spazi urbani è cosa altra. Gli spazi della città

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.