

Capitolo 1 – La città come cosa

Capitolo 1 – La città come cosa

1.1 La metropoli e la globalizzazione

1.1.1 Il paesaggio urbano nell'era globalizzata – neologismi.

Sul tema della città è stato scritto e si continua a scrivere molto, per questo fornire delle descrizioni totalmente esaurienti a riguardo può risultare complesso: in questo primo paragrafo verranno esposte alcune questioni circostanziate così che la trattazione del tema possa configurarsi attraverso nuclei tematici da confrontare.

Il primo tema messo in campo è quella dei *media buildings*, una delle più evidenti manifestazioni fisiche all'interno dello spazio urbano della 'rete' informativa globale: il sistema che organizza il rapporto tra le diverse città nel mondo, il ruolo che esse assumono in questo sistema e di conseguenza le modalità di evoluzione della singola città può essere descritto rifacendosi al modello del *rizoma* interpretato nel 1980 da Deleuze e Guattari: una struttura a rete aperta, in cui tutti i punti possono essere connessi agli altri e di cui non è possibile dare una descrizione globale ma soltanto locale (Fiorani, 2000).

La comunicazione globale, i nuovi media (ma anche quelli 'classici') come riescono a modificare la realtà urbana? La città diventata un nodo della rete globale è modificata da questa stessa rete, in una fusione tra *città rete* e *città materiale* che spettacolarizza i centri

città, le piazze, i parchi a tema e i centri commerciali. L'organizzazione della *città della comunicazione* ricostruisce i paesaggi urbani, recupera la storia, quella vera o quella immaginata, che è stata confezionata per il consumo, e si organizza secondo un "*sistema di simboli anarchici che si rinnovano costantemente e indipendentemente*" (Fiorani, 2002: 23). L'analisi di E. Fiorani a riguardo, e più specificamente riguardo il fenomeno dei *media buildings*, chiarisce la questione: con i *media buildings*, con la loro virtualità e la proliferazione di immagini di cui sono veicolo, rendono la materia delle costruzioni come trasparente e mobile: la società può vedere informazioni in ogni momento e i media influiscono quindi sull'evolvere della città. L'estetica dell'immateriale lavora sulle interfacce e quindi l'immagine assume un'importanza maggiore rispetto al suo supporto (ivi: 25). In architetture come il New Museum, il New York Times Building o l'edificio Versace a Tokyo, prevale la griglia dell'involucro, la riviera, per questo la nuova architettura si rarefa e diventa trama e tessuto bidimensionale, come fosse una rivista: il *media building* non ha la funzione di rendere più saldo il rapporto tra il cittadino e lo spazio che si ritrova a vivere, anzi, il gap che esiste tra il pubblico e il sistema architettonico e urbanistico diventa sempre più grande (La Cecla, 2008).

Secondo P. Virilio la scienza del costruire e l'architettura si stanno trasformando in un medium per l'informazione e la pubblicità (2000), addirittura per La Cecla l'architettura degli ultimi vent'anni non ha

fatto altro che ‘mettere la ciliegina’, ha semplicemente abbellito certi luoghi per conto dell’industria dei brand e dello shopping: l’architettura alla moda è esattamente un’immagine post-debordiana, architettura ridotta al semplice spettacolo: le archistar sono legate al mondo della moda in maniera sempre più stretta, non ci sarebbe più Prada se non ci fosse Rem Koolhaas (2008). Si sta così evolvendo una nuova progettualità che si preoccupa del tempo reale, dell’immediato.

Il concetto di ‘trovarsi in un luogo’ è stato radicalmente trasformato, la località assume senso soltanto quando messa in relazione alla rete di luoghi di cui fa parte.

Sempre nella visione di E. Fiorani (2003) il mondo globalizzato ha la capacità di modificare anche il senso dell’identità dei luoghi: benché il territorio rimanga lo spazio delle relazioni quotidiane, gestito da una comunità appartenente al luogo (attraverso le relazioni di fiducia e la pratica del sapere condiviso) la relazione tra lo spazio locale e la vita dello spazio globale è più importante che mai. Il destino di un territorio deriva dalla sua capacità di porsi come ‘nodo di rete’, tramite una valorizzazione del comparto produttivo che si ottiene coniugando il tessuto sociale in una specifica direzione (Dematteis, 2001). Un esempio eclatante è quello della città di Bangalore (Spivak, 2004): la città, capitale dello stato federato della *Karnataka*, la ‘Silicon Valley indiana’, all’origine del suo sviluppo era un luogo appetibile per chi voleva fare investimenti in India, infatti si

differenziava sensibilmente dal resto delle altre città indiane per alcuni importanti fattori come la poca povertà (e poco visibile), il clima favorevole, poco traffico e mano d’opera iper-qualificata a basso costo (la stessa figura professionale che si poteva trovare a San Jose in California, a Bangalore costava la metà) e diventava ben presto uno dei punti focali per lo sviluppo del paese. Le stesse caratteristiche degli spazi urbani che avevano favorito lo sviluppo di Bangalore sono scomparse a causa dell’arrivo in massa di nuova popolazione attratta dalla ricchezza (aumentando il livello della popolazione più povera, e del traffico): le sacche di investimenti si sono così spostate altrove, peggiorando in maniera drammatica la situazione in città.

L’inserimento di un luogo come nodo all’interno della rete globale è un processo dagli esiti incerti: si può affermare ottimisticamente che, diventando nodo della rete dei soggetti locali, un luogo può trasformarsi in un attore collettivo con la rete globale; allo stesso modo la previsione pessimistica punta il dito contro la valorizzazione unicamente funzionale alla realtà globale, un’enfaticizzazione che dissolve ogni autonomia del luogo e lo dissecca (Fiorani, 2003).

Il sistema del consumo (dello *shopping* metropolitano ad esempio) ha un ruolo di primo piano nell’inserire le realtà urbane locali all’interno della rete globale: una possibile modalità di inserimento è quella che si attua attraverso i *brand landscape*. L’attuale cultura dell’omologazione, che nasce da esigenze di tipo produttivo e organizzativo, riesce a proiettarsi non

solo sul prodotto in serie ma anche su un intero sistema di luoghi: il *brand landscape* descrive quella visione, complessa ma effimera e mutevole, che accomuna persone anche lontane semplicemente perché si ritrovano a vivere lo stesso paesaggio virtuale e godono delle stesse sensazioni estetiche (Ranzo 2008). Il sistema della produzione dell'oggetto influisce nella creazione di nuovi spazi del consumo, il mondo del gioiello ha definito la nascita dell'Hotel Bulgari, l'oggetto cibo' della catena Starbuck's si manifesta in un particolare carattere dello spazio (atmosfera), lo stesso vale ovviamente per il settore dell'abbigliamento e quello della tecnologia. Il *brand landscape* non è l'unico strumento di competizione che possiedono le città nei confronti delle altre, quello che invece è importante sottolineare è soprattutto che nella realtà urbana è possibile fluttuare da una identificazione ad un'altra senza farsi ingabbiare da un mondo che è stato già dato a priori, gli individui dispongono quindi di una *iperscelta* che consente loro di sperimentare identificazioni che possono andare fino all'universale (Dell'Aquila, 1997). L'identificazione di cui parla Dell'Aquila, come la sensazione estetica che genera un *brand landscape*, dimostrano come il senso del consumo non si limita più all'acquisto e alla fruizione di un prodotto: è invece l'esperienza legata al consumo che diventa prioritaria. I centri commerciali sono luoghi che hanno reagito in fretta a questo nuovo corso del mondo del consumo, riconfigurandosi come delle realtà paghe di sé in cerca di un "*estetismo cosmopolita*" che possa competere

con le altre città del mondo, non nel consumo delle cose ma proprio nel consumo delle esperienze (Fiorani, 2002). Il centro commerciale diventa in questo modo un meccanismo per anticipare le aspirazioni, il commercio dell'esperienza non si organizza come una finzione che sovrappone un nuovo mondo al reale ma costruisce nuovi paesaggi attraverso immagini mediatiche di cui l'individuo stesso è un partecipe, complice, vittima (Appadurai, 2001). Il nuovo centro commerciale è solo un esempio delle modalità di manifestazione fisica del commercio dell'esperienza, è evidente come la situazione possa essere la medesima nel centro storico di una qualunque città europea, altro nuovo luogo del consumo a tutti gli effetti. La città si smaterializza, la sua immagine diventa il vero oggetto di interesse del mercato, la proliferazione di grandi eventi ed attività culturali sembra andare di pari passo con lo sviluppo sempre più pervasivo dell'economia e del consumo delle esperienze: sempre più spesso le realtà cittadine e la loro identità sembrano assumere più senso una volta che si dà luogo ad un evento (grande o piccolo che sia).

L'enorme differenziazione e variazione delle possibilità d'acquisto ha una forte corrispondenza con le differenziazioni e variazioni che si osservano all'interno delle varie identità sociali: non è detto che i processi esperienziali del mondo consumistico generino nuove identificazioni, con conseguenti ricadute a livello della società, può essere anzi che il bisogno del mondo dei *brands* di frammentarsi prima, e successivamente, di tentare di raggiungere un livello più

pervasivo di interazione con l'utente, sia la risposta ad un frammentarsi delle identità dell'insieme degli individui (vedi 1.2.3). Esiste uno scontro tra l'identità sociale e la molteplicità delle scelte, che però non si traduce in un'identità che assomma su di sé valori plurimi: si ottiene invece un sistema in cui ognuno riesce a percorrere un proprio percorso. (Ranzo, 2008)

“Ho un'identità, una sola fatta da una serie di elementi che l'hanno plasmata, secondo un dosaggio particolare che non è mai lo stesso da una persona all'altra” (Maalouf, 1998)

Sta di fatto che complessità e frammentazione sono caratteristiche innegabili dei luoghi del consumo come delle masse che se ne servono e soprattutto dello spazio urbano che li ospita: per questo motivo ha senso descrivere la città come l'insieme di reti fisiche del desiderio, aperta ad una serie interminabile di atti umani, di appropriazioni e rinnovo degli spazi urbani e stratificazione delle pratiche di vita (Barilli, 2000): non avrebbe senso ridurre il discorso al semplice sistema del consumo, anche se si deve ammettere la sua influenza, preponderante sulle fasce d'età più giovani. In una tesi di laurea del Politecnico di Milano si è considerato il modello delle 'reti fisiche del desiderio' per compiere, in quel caso, un'analisi su *la città omosessuale*: si voleva dimostrare come non sia possibile operare all'interno della città senza tenere conto delle identità di genere, proprie del carattere di ogni luogo e degli individui che si relazionano con lo spazio urbano, visto che la frammentazione delle identità ha avuto come conseguenza il formarsi di una serie di *sottosocietà*, come quella gay ad esempio.

La *città omosessuale* è solo un esempio di quelle reti fisiche del desiderio che costituiscono il sistema di luoghi dell'urbano: sono innumerevoli i fattori che, insieme all'identità di genere, hanno delle manifestazioni fisiche nel configurarsi degli spazi cittadini: l'età, l'occupazione, l'origine etnica, la condizione economica, ...

Un'altra riflessione utile della tesi di Barilli è quella sulla leggibilità dei luoghi, sulla necessità della popolazione gay di decodificare simboli, impliciti ed espliciti, per orientarsi all'interno della *città omosessuale*: più in generale, riprendendo Lynch (1990), si può dire che ci sono dei segni nella città che forniscono informazioni sulle proprietà e sullo stato sociale, la leggibilità di questi segni è il grado cui gli abitanti riescono a stabilire una comunicazione simbolica reciproca nel ricorso ad elementi fisici di natura simbolica.

In questa iniziale descrizione del paesaggio metropolitano nell'era globalizzata è stata evidenziata la sempre maggiore complessità nel rapporto tra gli spazi urbani, le attività in esso svolte e le persone coinvolte: non si è lesinato nel proporre neologismi o nuove locuzioni (spesso in lingua straniera) sia per la comodità di avere delle espressioni sintetiche riferite a fenomeni complessi, sia per evidenziare la novità di questi fenomeni. *Media buildings, brand landscapes, iperscelta, estetica cosmopolita, città rete, città materiale, città della comunicazione, città omosessuale*, sono solo alcune delle nuove definizioni che sono state inventate per descrivere i cambiamenti in atto nello

spazio urbano: le idee a riguardo sono tante, spesso contrastanti, mai del tutto chiare. Questa ambiguità nel descrivere ciò che sta avvenendo nelle nostre città riprende esattamente il loro stato reale: la descrizione della realtà, come la narrazione del territorio, non sono separabili dai processi di trasformazione al loro interno. “*Il discorso sulla città è parte della costruzione della città*”, la narrazione dà significato allo spazio, trasformandolo in luogo (Fiorani, 2002: 23).

1.1.2 La periferia – ragionare sui margini

Gli effetti del mondo globalizzato si manifestano nei luoghi della periferia sotto un'altra veste: per trattare questo tema in maniera adeguata è necessario fare un passo indietro per poter capire il contesto a cui ci stiamo riferendo, rifacendosi alla sua storia recente.

Tra le zone della città morfologicamente più compiute e riconoscibili, nelle misure e nelle forme dello spazio costruito o dello spazio aperto, spiccano come momenti di discontinuità i quartieri residenziali pubblici: si tratta di discontinuità non solo morfologiche ma anche degli obiettivi, nei processi, nei progetti e negli attori che li hanno costituiti. (Di Biagi, 2009).

Il progetto moderno ha sempre avuto a cuore il tema del cambiamento delle città soprattutto nel senso di una distribuzione democratica del benessere, tuttavia gli esiti delle politiche pubbliche riguardo l'esigenza generale di “*alloggi sani e dignitosi alle famiglie che non potevano accedervi attraverso le regole del mercato*” (Di Biagi, 2009) sono stati spesso oggetto di animata discussio-

ne. L'evoluzione delle aree urbane attraverso la costituzione di quartieri dedicati all'edilizia popolare è infatti all'origine di una nuova serie di problemi che i progettisti non erano in grado di prevedere: a decine di anni dalla loro costruzione, molti quartieri di periferia si presentano come luoghi del disagio, l'*alter-ego* del centro città. Sono numerosi gli investimenti che mirano alla riqualifica di zone dei centri storici, quasi inesistenti quelli destinati alle zone periferiche; quanto più le amministrazioni cercano di rilanciare il valore dei centri città, tanto più si tende a trascurare o addirittura a trasferire nelle periferie le cause dei problemi. Oggi la città si presenta come un'articolazione di luoghi e di forme diverse, contraddittorie e mutevoli: le zone del centro città e quelle periferiche raccontano storie diverse, il tema della metropoli sarebbe da riconcettualizzare e declinare pluralmente (Di Biagi, 2009). Baudrillard parla dell'“*effetto vertigo*” che, una volta fallite le prefigurazioni dei progettisti per città nuove destinate a uomini nuovi, trasforma le aree del fallimento in luoghi del vandalismo, del rifiuto, dell'anomia, della distanza tra i nuovi architetti (testimoni della caduta dei loro maestri) e la realtà (La Cecla, 2008). L'opinione di La Cecla può apparire come un'estremizzazione del problema e sicuramente va dato atto alla progettazione moder-

Le immagini che verranno proposte di seguito faranno riferimento ad un'opera dell'artista e designer Matilde Cassani: si tratta del lavoro 'Sacred interiors in profane buildings' un racconto delle trasformazioni a livello dello spazio quotidiano urbano vissuto dalle nuove collettività presenti nelle città occidentali. Queste nuove collettività spesso fanno riferimento a credi religiosi diversi da quello Cattolico e per questo è interessante analizzare gli adattamenti che lo spazio assume una volta che entra in relazione col tema dei nuovi culti delle città occidentali. 1, 2. Festa Baiskbi, Novellara (RE), Italia 18 Aprile 2009

na razionalista di aver risolto con successo problemi fondamentali per l'abitare, soprattutto in periodi come quello del dopoguerra o delle grandi migrazioni interne in Italia, tuttavia sono molti gli effetti negativi che al tempo nessuno avrebbe avuto la facoltà, o anche la semplice preoccupazione, di prevedere: lo sviluppo sociale e relazionale di queste vaste aree urbane rimane una questione irrisolta. L'invidia del bello che sta nel centro rispetto allo squallore della periferia *“rimane ermeticamente chiuso in se stesso, fomentando sentimenti intollerabili di esclusione ontologica battibili solo con l'atto vandalico che profana la bellezza ed elimina il dolore dell'esclusione dalla fruizione di un bene cui gli altri ingiustamente godono senza alcuna intenzione di spartire”* (Pietropolli-Charmet, 2002: 41 – vedi 1.2.1)

Il tema della socialità all'interno dei quartieri popolari, nei casi in cui è stato affrontato, si è risolto in

traduzioni delle modalità di relazione direttamente in modi spaziali, rappresentando di volta in volta una specifica idea di abitare collettivo, spesso proponendo modalità miste di vita pubblica e privata, promettendo però significati che ad oggi si dimostrano quanto meno precari (Di Biagi, 2009). L'atteggiamento che si è sempre tenuto nei confronti degli spazi della relazione è stato quello della tutela dalla nascita di dinamiche auto generative, libere ed evolutive. Lo spazio pubblico non si è espresso come lo spazio per tutti ma solo di chi rispetta certe regole fissate a priori. Suggestire forme di relazione basate sull'espressione artistica attraverso la costruzione di un piccolo teatro all'interno di un complesso abitativo (come nel caso di Monte Amiata a Milano di Aymonino - Rossi) ha l'effetto opposto di limitare fortemente le possibilità di azione degli abitanti, e



1.

2.

per giunta si potrebbe anche sospettare di un atteggiamento paternalistico nei confronti degli utenti.

La tendenza generale nella pianificazione urbana, e non solo nelle periferie, sembrerebbe quella di compartimentare gli spazi urbani in isole di identità, con l'effetto negativo di ridurre la dimensione relazionale dell'abitare: gli abitanti diventano sempre meno capaci di negoziare con altre identità e in generale di esprimersi, lo spazio pubblico viene così limitato ad un uso puramente personale e paradossalmente diventa molto più semplice ed accettabile esprimersi all'interno di uno spazio virtuale, così che spesso quest'ultimo riesce ad essere molto più espressivo di molti spazi fisici delle aree cittadine (Valente, 2008). Lo sguardo sulla città contemporanea, sulle sue periferie, e quindi le ipotesi di progetto per questi luoghi, devono tenere conto dei tempi simultanei che li caratterizzano: sono questi dei luoghi che hanno un patrimonio storico recente da considerare (quello del moderno, che ha comunque lasciato un'eredità a volte problematica). Attraverso un'osservazione

multidisciplinare e non autoreferenziale è possibile riconoscere molte tracce lasciate dalla comunità durante il trascorrere del tempo, in modo da mettere in campo nuove interpretazioni dei luoghi, potenzialità e risorse per un nuovo tipo di progetto. (Di Biagi, 2009).

I fenomeni del mondo globalizzato si innestano su uno scenario di questo tipo, quindi non possono manifestarsi secondo modalità come quelle descritte nel precedente paragrafo: se la città è il nodo di una rete rizomatica, la periferia si trova sui margini di questi nuclei informativi, margini che una valenza e un ruolo diverso, per questo possono risultare di maggiore interesse anche perché meno legati ai comuni flussi informativi e mediatici. Una delle modalità in cui questi effetti si sono espressi, non solo nel passato recente, è quello dei flussi migratori dall'estero, un altro fattore che ha reso parecchio difficile la vita all'interno dei quartieri periferici. Quartieri come le *banlieus* parigine o, in generale, come le periferie progettate dagli architetti riformisti che cercavano



3. M. Cassani: Sacred interior in profane buildings' - Festa Baiskbi, Novellara (RE), Italia, 18 Aprile 2009

di creare l'uomo nuovo (La Cecla, 2008) non sono più semplici luoghi dell'assenza della relazione e del malessere ma luoghi dello scontro come relazione.

Nonostante tutto, forse costretti anche dalla pressione di problematiche sempre meno ignorabili, si sta cominciando a riconoscere il valore delle zone a margine, e comincia a farsi più evidente la loro caratteristica di spazi delle nuove possibilità, anche se le descrizioni che solitamente i media restituiscono sono spesso incomplete e fuorvianti, impedendo la costituzione di contesti di riferimento adeguati.

Le periferie sono spesso territori in cui si manifestano gli *ethnoscares* teorizzati da (Appadurai (2001): i flussi degli uomini, il panorama di persone, turisti, immigrati, rifugiati, lavoratori che si muovono costantemente e mai come oggi influenzano le politiche nazionali. Gli *ethnoscares* dimostrano che è lo spazio che ci circonda che ha la meglio sulle memorie e le derive etniche e nostalgiche (Sessen, 1994): *“donne africane di Barbès a Parigi che, nell'inventarsi una moda “cocquette” tre volte a settimana [...], ridefiniscono la*

propria africanità in funzione di Parigi e non più di Bamako o di Dakar” (La Cecla, 2000: 129). Se il territorio delle periferie sembra allontanarsi dall'irrefrenabile sviluppo delle città e sembra versare in condizioni di abbandono e disagio, quello stesso tessuto abdicato dai tradizionali abitanti, viene ritracciato per formare nuovi panorami, punteggiati da antenne paraboliche, call center internazionali, negozi di stoffe tradizionali come di cibi tradizionali. *“Questo mondo è fatto di derive, trascinamenti, rotture, scivolamenti, tutte figure di una spazialità che si aggiunge a quella che conosciamo”* (ivi: 129). I flussi informativi anche in questo caso si trovano all'origine di nuove evoluzioni nell'abitare lo spazio urbano, ma è evidente come in questo caso si presentino in forme del tutto diverse da quelle della spettacolarità, dell'evento e delle esperienze da consumare. Esistono nuovi concetti di gruppo, di famiglia, di individuo, si creano quindi nuove affettività ma anche nuovi luoghi e nuovi modi di abitarli: c'è un sempre più rapido trasferimento di significato da un luogo ad un altro (Valtorta, 2002).



4. M. Cassani: 'Sacred interior in profane buildings' - Festa Baiskbi, Novellara (RE), Italia, 18 Aprile 2009

Le periferie immaginate, quelle che sembrano del tutto fuori controllo e che suscitano la paura prima e poi il rifiuto, sono ben diverse dalle nuove periferie che si stanno costituendo lungo i margini dello spazio urbano, soprattutto grazie a modi nuovi e inattesi di abitare la contemporaneità. Questo sarà uno degli argomenti che verranno approfonditi nel secondo capitolo.

1.2 Il valore delle relazioni

1.2.1 “La città come sintomo”

Pietropolli-Charmet (2002: 35-45) propone una descrizione della metropoli dal punto di vista psicoanalitico, descrivendo la metropoli come un ‘sintomo’: nel linguaggio psicologico un sintomo è l’espressione di un desiderio conflittuato e la metropoli è un sintomo, nel senso che l’uomo paga un prezzo per la sua civilizzazione ottenendo dei vantaggi regolati sottobanco. L’evoluzione della città è la concretizzazione della civilizzazione e cooperazione sociale, tuttavia l’istinto naturale crea disagio nell’uomo, una sofferenza da affrontare nell’ottica del sociale. Se la metropoli è la civilizzazione dell’uomo allora il cittadino paga un costo salato nella repressione del suo istinto anti-sociale poco urbano e poco metropolitano.

Il tema viene declinato in tre modi, esponendo tre ipotesi, ognuna delle quali fa riferimento ad un diverso modello descrittivo del comportamento umano. Nel primo caso si prende in analisi la teoria freudiana dell’istinto sessuale e animale dell’uomo, che

se lasciato libero potrebbe nuocere alla comunità: è quindi auspicabile che ‘il figlio dell’uomo’ provi un disagio della civiltà e al tempo stesso sublimi la sessualità in modo utile alla civilizzazione. Questa è un’ipotesi che tenderebbe a massimizzare l’erotizzazione dei rapporti umani all’interno degli spazi urbani, *”effettivamente la metropoli mette a regime (il desiderio animale inconscio) organizzando i ritmi di vita e i riti sociali che attenuano considerevolmente la spontaneità e l’effervescenza della sessualità umana”*; il desiderio rimane e per questo l’uomo è un essere sofferente e nostalgico della perduta madre natura i cui impulsi sono stati manomessi.

Benché possa sembrare un’esagerazione, questa teoria pone comunque un interrogativo riguardo le relazioni messe in atto nell’abitare quotidiano delle metropoli, interrogativo espresso da La Cecla in questi termini: *“il corpo urbano non è più costituito da Flesh and Stones, da carne e pietre come racconta Richard Sennett (1994) “ma da pietre a cui corrispondono corpi negati”. Nello spazio pubblico delle città non si può dormire, lavarsi, fare l’amore, spogliarsi, lavare i panni, attingere acqua, nuotare o anche solo fare la siesta. È come se un terribile guardiano ci seguisse nei nostri movimenti per impedirci di esprimere per strada tutto ciò che siamo abituati a fare in casa o tra amici”*. (2000: 144-5)

Un’altra ipotesi invece è quella che riconosce nell’uomo un’indole invidiosa e distruttiva, che prova piacere nel distruggere, come fosse abitato da un bambino avido di distruzione e che quindi va ingabbiato. La formazione del figlio dell’uomo allora deve avvenire



acquisendo delle capacità riparative, nel senso di una difesa dal prossimo e dal sé, che tentano di distruggere l'oggetto d'amore quanto più questo è bello. Secondo questa visione il luogo della città è dove la convivenza nella coesione e nello scambio diventa una crescita costante che possa riparare dall'aggressività: la metropoli, così grande ed eloquente, sveglia a tutte le ore, placa l'istinto distruttivo dimostrando estrema capacità di pacifica convivenza e cooperazione così da non lasciare spazio al bambino invidioso. Più la metropoli è grande e più territorio può assicurare, la metropoli cresce e i centri vengono

recuperati dalla rovina, così che i luoghi della storia dimostrino il perdurare delle capacità riparatrici, nonostante le periferie rimangano luoghi pericolosi. La periferia infatti invidia il centro scintillante, in essa si aggira il senso di morte. La metropoli è ugualmente un luogo della violenza, ma questo è un bene, il violento può esprimersi perché possano essere proposti modelli di difesa e riparazione.

La terza ipotesi vede invece del buono nell'essere umano, descritto come animale che vuole costruire rapporti che possano arricchirlo, animale relazionale ed espressivo. La metropoli allora è un enorme dispositivo di relazioni, affetto e società, regola i fini e le sinergie delle relazioni, così che nella metropoli si possano esprimere la propria cultura e le proprie esigenze sociali e lavorative. Il trionfo del sociale è contemporaneamente l'esorcismo della solitudine e questo è chiaro nel paradosso della città diventata un luogo della folla solitaria e del pudore di esprimersi, in cui l'uomo è *“alle prese con una anomia insuperabile che impedisce di pronunciare il proprio nome e ritrovare la propria immagine nello sguardo di ritorno dell'altro”* (ivi: 43).

La metropoli promette i fasti delle mille relazioni e addolora quando abbandona nella solitudine.

Sistema di difesa dagli impulsi sessuali o distruttivi e dalla fame di presenza umana: queste sono le funzioni che la psicanalisi riconosce allo spazio della città, che coniuga i bisogni individuali con i riti metropolitani che sublimano il sesso, danno un riparo e garantiscono artificiosamente le relazioni. La città è un compromesso tra il desiderio originario e la pau-

ra della catastrofe nella sua soddisfazione e l'uomo riesce a mettere tutte le sue energie a disposizione di questo progetto.

Le ipotesi portate avanti da Pietropolli-Charmet sono delle interpretazioni interessanti di alcune delle situazioni più problematiche dell'abitare urbano contemporaneo: il rapporto tra i corpi (la sessualità), il rapporto con la violenza, il rapporto tra le persone. La condizione paradossale del sintomo esprime le difficoltà nelle relazioni all'interno della città non come dei semplici problemi, ma come delle vere e proprie contraddizioni nei termini che stabiliscono gli statuti relazionali dello spazio urbano. Nel definire delle strategie che possano cambiare queste dinamiche in atto, è necessario conoscere quanto meglio le situazioni di partenza.

Scegliere di presentare queste ipotesi ha anche lo scopo di sottolineare l'importanza che può avere assumere nuovi punti di vista una volta che si ha a che fare con dei contesti complessi come quelli delle città: questo è un tema che verrà ampiamente approfondito nel capitolo 4.

1.2.2 L'interpretazione dei luoghi, degli spazi

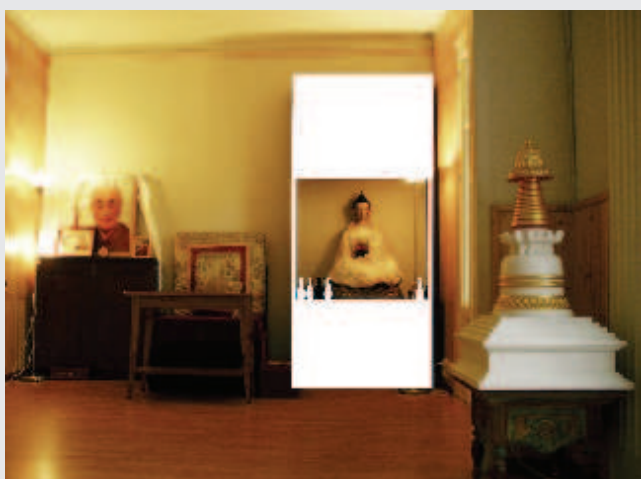
La città è un luogo simbolico per eccellenza: è nata come luogo della relazione tra l'individuo, il gruppo e l'universo (Castells, 2004), mentre adesso è il luogo in cui per la maggior parte delle persone si sono perse le relazioni: è necessario praticare un rilevamento degli aspetti immateriali attraverso l'ascolto dei luoghi, con un fine eco-sistemico (Valente, 2008).

Abbiamo già detto come gli spazi urbani siano dei 'non luoghi' dell'erranza, sono però contemporaneamente luoghi simbolici per la memoria e per i monumenti e gli eventi storici locali. Il contesto della strada è uno di quelli che maggiormente evidenzia questa compresenza di caratteristiche. Nel rilevare gli aspetti immateriali capaci di costituire nuove forme di relazione è utile riportare una distinzione che De Certau (2001) compie definendo cosa è uno spazio e cosa un luogo: il primo è un'unità polivalente di programmi conflittuali mentre il secondo è costituito da elementi distribuiti in coesistenza, e indica stabilità. Lo spazio in questa accezione è da vedere come insieme di narrazioni costituenti una mappa di pratiche che attraversano i luoghi. Da un lato ci sono i luoghi, ordinati da differenti istanze (come le istituzioni dell'amministrazione locale), dall'altro gli spazi delle azioni dei soggetti (come il camminare, il chiacchierare aspettando l'autobus, ...). La descrizione orale della strada interpretata come sistema di luoghi individua delle mappe, definibili come un'insieme di indicazioni del vedere: si fornisce una conoscenza dell'ordine dei luoghi presentando un quadro di quello che 'c'è'. Se la descrizione interpreta invece la strada come insieme di spazi allora si ottengono dei percorsi che informano su dove andare, individuando delle azioni spazializzanti che organizzano il movimento (andare dritto, svoltare a destra, attraversare, ...) (Riva, 2011).

Questa distinzione rende evidenti i due universi che si confrontano ed interagiscono in continuazione una



7. M. Cassani: 'Sacred interior in profane buildings' - *Gurdwara Gurdarshan Sahib II, Sibk Temple, Carrer Hospital 97 , Barcellona*



8. M. Cassani: 'Sacred interior in profane buildings' - *Nagarjuna Buddhist Temple, Carrer Rossellò pral 2A, Barcellona, Spagna*



9. M. Cassani: 'Sacred interior in profane buildings' - *Mezquita Madni, Carrer Paloma 9 loc. Barcellona, Spagna*



10. M. Cassani: 'Sacred interior in profane buildings' - *Mezquita Madni, Carrer Paloma 9 loc. Barcellona, Spagna*

volta che il soggetto abita l'ambiente che lo circonda e la sua mente genera significati. Un soggetto, che ha un'identità, vede negli oggetti e nei luoghi qualcosa da leggere e da interpretare (come una mappa o un discorso), luoghi e oggetti sono quindi come un'identità altra, con delle proprie qualità che la definiscono (La Rocca, 2008). In questo modo il processo di osservazione e interpretazione dei luoghi si può rappresentare come un circolo continuo di percezioni ed interpretazioni che nella mente dell'osservatore vanno dall'ambiente circostante al sé e viceversa. L'osservato contemporaneamente agisce sul soggetto e lo trasforma, così da rendere ogni momento di osservazione una nuova esperienza (Ibidem)

Il meccanismo d'osservazione è diventato più complesso una volta che la produzione industriale moderna ha fatto cadere il mondo degli oggetti e dei luoghi nella freddezza dell'anonimato, è per questo che sono molti gli intellettuali che si sono scagliati contro il progetto e il pensiero moderno, una volta che è cominciato a dilagare un senso di perdita dell'identità del soggetto a seguito dell'omologazione (La Rocca, 2008). L'immedesimazione nella realtà che si vive quindi risulta sempre più difficile da ottenere, progettare dei luoghi in cui sperare possa avvenire un circolo interpretativo 'virtuoso' è un obiettivo importante e difficile allo stesso tempo. La valenza simbolica che poteva avere una fontana all'interno della città è ben lontana da quella che ora può avere un'attrezzatura industriale o un sistema del traffico (Dorfles, 1998)

La Cecla (1998) chiama *mente locale* il processo di ambientamento e significazione che si attua nell'abitare un luogo che inizialmente non si conosce, è il processo che va dal perdersi all'orientarsi, costellato da storie personali e collettive. Per spiegare meglio il concetto di *mente locale* l'autore usa un'espressione di Bateson (1972): 'apprendere ad apprendere', o deuterio apprendimento, un apprendimento che non verifica la validità del proprio giudizio quanto la capacità di risalire ai propri giudizi attraverso il proprio contesto interpretativo personale, è un dialogo tra la parte conscia e quella del proprio inconscio sociale (Sclavi, 2000). Le relazioni interpretative si fondano sull'interazione tra la storia di vita dell'individuo con la storia dell'entità con cui si sta rapportando (essere umano, luogo, oggetto, ...): per questo la traduzione che avviene nel relazionarsi e nel comunicare è sempre un atto di tradimento (Nicolaus, 2008)

Le relazioni uomo - località, se ci sono, in cosa consistono? Sono le fondamenta della valorizzazione simbolica, se le si tocca tutto cade (Dorfles, 1988). Dorfles mette l'accento non tanto sul significato della relazione tra il soggetto e il luogo quanto sull'importanza del rapporto in sé: la valenza simbolica è da vedere come il segno che significa per tutti, che magari ha cambiato significato ma continua a valere come momento di significazione. La mente è un sistema di parti interagenti in cui le relazioni costituiscono l'oggetto da indagare, esse sono le strutture che connettono e fanno nascere il significato delle cose: la mente è la parte costituente della realtà



Le immagini che vengono ora presentate sono prese dal progetto di due artisti venezuelani, Angela Bonadies e Juan José Olavarria: si tratta di un reportage sulle condizioni di vita all'interno di un grattacielo rimasto incompiuto a Caracas. La Torre Confianzas, che doveva essere il simbolo dell'ambizione economica venezuelana, è

diventata la residenza di una comunità informale di 2.500 senza-tetto, che stanno progressivamente colonizzando, e completando gli interni dell'edificio. 11. A. Bonadies, J. J. Olavarria: 'La torre de David', Caracas, 2011.

Livelli disabitati appartenenti al blocco nord, incoronati da un eliporto

31-45

Livelli abbandonati e non abitati, culmine del blocco sud della torre

Ricoveri temporanei per alluvionati

Vendita di *empanadas*, abitazioni e sistemazioni temporanee

Panetteria, abitazioni

Negozio di alimentari, abitazioni

Negozio di alimentari, vendita di schede telefoniche, vendita di sigari, panetteria, abitazioni

Drogheria, polleria, negozio di alimentari, abitazioni

Abitazioni

Abitazioni

Asilo, negozio di alimentari, gelateria, vendita di ghiaccio, cartoleria, abitazioni

Abitazioni

Negozio di alimentari, sala videogiochi, abitazioni

Abitazioni

Vendita di gelati e *granizados*, negozio di alimentari, abitazioni, vendita di *chucherías* (dolcetti), vendita di schede telefoniche

Parcheggio, abitazioni

Parcheggio, abitazioni, parrucchiere

Parcheggio, abitazioni, vendita di generi di prima necessità (riso, tonno in scatola, zucchero, olio, burro, sapone e detersivi, spezie, carta igienica, bibite)

Parcheggio, abitazioni

Due ingressi controllati (dall'Avenida Andrés Bello e dal barrio Sarría), un punto di sorveglianza in entrambi, parcheggio, campi sportivi sorvegliati (calcio, pallacanestro), ingresso al parcheggio

29-30

28

26

25

23

22

20

14-15

11-13

10

9

8

7

6

5

4

3

1-2

0

12. Sezione di Torre Confinanzas

materiale e di conseguenza non ha senso cercare di scinderla dalla realtà (Bateson, 1984). La visione non è infatti una macchina fotografica, è invece singolare e pensata visto che l'input sensoriale è elaborato dal sistema nervoso a partire dal vissuto (dalle emozioni, dalle pertinenze, ...): la vita è interpretazione, costruzione e ricostruzione, così da rendere la trasparenza e la chiarezza delle caratteristiche molto poco umane (Nicolaus, 2008).

L'inconscio ha un ruolo fondamentale nei processi interpretativi, tuttavia la psicanalisi afferma che esso, non essendo osservabile nella sua profondità e nel suo centro, va analizzato attraverso gli effetti che ha sui suoi contorni, sui margini del cosciente: l'osservazione, l'interpretazione e l'abitare dei luoghi hanno un'ambiguità di fondo nei risvolti che assumono a livello inconscio, tuttavia il progetto moderno rifugge ogni ambiguità pretendendo di essere del tutto 'trasparente', evitando la sfuggevolezza del mondo così come la criticità interattiva dell'atto della visione (La Rocca, 2008).

Le città sono fatte anche dalle persone che le abitano, la loro fisicità e la loro configurazione non sono leggibili trascurandone gli usi (Fiorani, 2002), risulta evidente quindi che il processo di interpretazione dei luoghi non si limita all'osservazione della semplice fisicità degli spazi ma comprende anche l'insieme dei comportamenti, delle attività e delle abitudini in essi svolte. Gli elementi fisici (il luogo) e relazionali (lo spazio) interagiscono tra loro e generano l'identità locale, un concetto su cui è attuata una continua

contrattazione, mutevole con lo scorrere del tempo ma anche per la diversità delle prospettive di ogni soggetto.

1.2.3 La città, la memoria, l'identità

L'identità di un luogo, l'identità di un individuo: è difficile segnare delle divisioni in modo da individuare con precisione il configurarsi di queste due diverse declinazioni del concetto di identità. Come abbiamo già detto l'osservazione dell'ambiente che si vive è un processo circolare di relazioni, ha quindi più senso indagare la questione dell'identità riferendosi principalmente all'atto stesso dell'identificarsi.

Data la competizione tra le città all'interno della rete globale e tra i nodi che la compongono (1.1.1) l'identità diventa un fattore importante, da interpretare localmente, da concretizzare in un luogo, così da perseguire il successo: in altre parole è come se la metropoli virtuale delle immagini, dei racconti e dei flussi atterrasse in un frammento urbano, trasformandosi in un luogo identitario da consumare come racconto, simbolo e paesaggio (Minca, 2001). L'economia delle esperienze sembra avere ridotto la questione dell'identità ad un semplice fattore competitivo tra i vari nodi del sistema globale, mentre il valore dei luoghi nella città, e quindi dell'architettura, nel passato era ben diverso.

Per Dorfles (1988) l'architettura è un'arte che ha in sé più delle altre il perdurare nel tempo, le vale un principio di continuità, e la stratificazione storica che arricchisce un edificio antico è la stessa che arricchisce

sce lo spazio urbano: per questo motivo la città non va considerata un'opera scientifica umana, essa ha più a che vedere col germogliare di un seme, che ha già in se stesso il suo futuro. Ad oggi sembra essere in pericolo quella che l'autore chiama 'memorizzazione affettiva': quel sistema di fattori simbolici che possono avvicinare la vita urbana alla città a misura d'uomo attraverso punti di riferimento precisi (Ibidem).

La proliferazione dei *brand landscapes* e dei *media buildings* e, soprattutto, l'assetto delle città secondo le diverse 'reti del desiderio', trasformano lo spazio urbano in una zona di transito, riducendolo alla semplice distanza che separa dalla propria meta. L'identificarsi in un luogo va considerato secondo l'attuale esigenza generale di abitare ovunque: il sentirsi 'sempre a casa' o il non sentirsi mai sono i due opposti di una stessa questione, ovvero della pratica della libera mobilità che ha iniziato a prevalere nell'utilizzo degli spazi urbani (Crespi, 2008).

Questo nuovo modo di vivere l'ambiente urbano frammenta la città in diverse *civitas*, ognuna delle quali rappresenta un frammento di società (una società molto diversa da quella del passato) che insiste su uno spazio senza avere una significativa identificazione con esso: viene instaurata una relazione *atopica* (Desideri, 2000). Non esistono certezze ma esiste soltanto l'effimero e lo scontro di identità urbane che si organizzano continuamente in nuove forme che vengono fondate e rifondate (Fiorani, 2002: 23). Quello che sembra un impoverimento del vivere la

città però si traduce nella fascinazione che i *brand landscapes* attuano sull'osservatore attraverso il moltiplicarsi della dimensione del reale: per questo si può parlare di un'identità di appartenenza che diventa nomade perché non ha più radici, rimanendo pur sempre territoriale; siano essi stazioni centri o musei, benché deterritorializzino le esperienze attraverso il consumo, i processi di riconoscimento vengono ugualmente generati, i luoghi non storici sono comunque identitari e comunitari, all'interno della storia degli stili di vita (Ibidem). I *Non Luoghi* (Augé, 1992) sono spazi in grado di apprendere: "un sotterraneo della metropolitana forse è in grado di raccontare una verità che altrove non è possibile nemmeno intravedere: l'eterotopia che la contraddistingue è in grado di farla sfuggire dal modello della monofunzione" (La Cecla, 2000: 146-7)

Questo abitare, privo di alcun tipo di vincolo, può però generare un sempre più pressante senso di insicurezza, e per questo i soggetti sono portati a crearsi delle difese di risposta cercando un punto di vista solido, un modo di pensare a cui aggrapparsi per vivere: ma l'identità è nomade proprio perché ogni forma di univocità è andata scomparendo, per questo il fondamento della cultura poggia su di un 'andirivieni' continuo (Nicolaus, 2008).

Il vissuto ai margini del sistema dell'esperienza fatta merce, ovvero in la periferia, si presenta spesso come una serie di eccezioni al sistema e di conseguenze imprevedute: in questi luoghi possono riproporsi le condizioni per quello che Augé (1992) chiama 'spazio vissuto', lo spazio tradotto nelle pratiche



La signora Maria e famiglia abitano al sesto piano. In questo appartamento vende anche chucherías (dolcini fatti in casa). 13. A. Bonadies, J. J. Olavarria: 'La torre de David', Caracas, 2011



Róimner Hernández, alias Ronny, ha vent'anni e fa il parrucchiere nella zona sud-est di Caracas, in un salone di bellezza prestigioso. Vive in un appartamento al quarto piano, dove riceve i suoi clienti privati. Lo specchio è una lastra di vetro proveniente dalla facciata della torre. 14. A. Bonadies, J. J. Olavarria: 'La torre de David', Caracas, 2011

di un luogo al quale si assegna un valore e un significato: è possibile riconoscersi e definirsi attraverso uno spazio quando è possibile leggersi la relazione che unisce chi lo abita, e quando la memoria, costruzione collettiva del gruppo, è tradotta nel sentimento di appartenenza dei membri del gruppo (Riva, 2011). L'identità di un luogo è il riflesso di quella dei fruitori, l'identificarsi è il risultato di esperienze e avvenimenti legati al luogo, alle persone dei relativi gruppi sociali, ai ruoli e relazioni tra queste persone: c'è unitarietà nelle forme che compongono una struttura sociale, benché composta da individui eterogenei (Amirante, 2008).

Negli spazi marginali è ancora possibile sfruttare a pieno la *mente locale* (vedi 1.2.2), proprio da questi luoghi potrebbe nascere il futuro delle città, ciò che darà significato a tutto il resto, pianificato per essere spettacolare ma ugualmente spento o fuorviante. Sono le aree con una 'voglia di città' molto spiccata: dalle periferie abbandonate ai centri storici abbandonati, dalle baraccopoli e bidonvilles alle terre di nessuno (La Cecla, 2000).

Queste considerazioni diventano ancora più vere nei contesti delle popolazioni immigrate, che, anche se non abitano in luoghi tecnicamente definibili come 'periferie', vivono ugualmente in una situazione a margine. Lo spaesamento dovuto all'arrivo in un nuovo ambiente e il successivo riassetto e ri-orientamento sono tutti dei processi per una nuova modalità di costruzione di identità, che sarà quindi ibrida, meticciasca, sulla linea di confini spesso invisibili

(Zanini, 1998). La condizione di chi appartiene ad una minoranza, come quella degli immigrati, rende ad esempio il ritorno al proprio domicilio un punto di riferimento che riesce a connettere le diverse temporalità (passato, presente e futuro) che compongono la sua esperienza di migrante. Casa e famiglia costituiscono l'obiettivo del desiderio che ha spinto alla partenza dal proprio paese di origine, casa e famiglia non sono quindi entità dalla presenza puramente materiale (Riva, 2011).

La Cecla (2000) considera molte città europee come luoghi del "ricominciamento" (ivi: 141) per molti individui che provengono da altri paesi: la città dà loro la possibilità di rifondare il proprio abitare, conferendo un nuovo statuto allo spazio urbano.

La località è una "proprietà fenomenologica della vita sociale, una struttura di sentimento prodotta da particolari forme di attività intenzionale e che produce tipi peculiari di effetti materiali" (Appadurai, 2001: 237). L'autore sostiene inoltre che i riti di passaggio hanno un simbolismo spaziale visto che possono essere interpretati "quali tecniche di produzione di soggetti locali, attori sociali che imparano ad appartenere in modo adeguato ad una comunità situata di parenti, vicini, amici e nemici" (2001 :233).

1.3 La città come cosa – feticismo e abitudine

Nell'abitare la quotidianità degli spazi urbani come possono variare i concetti di 'interpretazione di un luogo' e di 'identificarsi in un luogo'? La città è un grande sistema di oggetti (entità oltre dal sé), la città può essere per questo considerata una cosa?

Per riuscire a rispondere a queste due domande sono stati di aiuto tre testi: di Gillo Dorfles, *Il Feticcio Quotidiano* (1988), di Franco La Cecla *Non è cosa: vita affettiva degli oggetti* (1998) e di Eleonora Fiorani *Il mondo degli oggetti* (2001).

Può essere utile cominciare facendo una distinzione tra i termini 'cosa' e 'oggetto': il mondo si offre a noi attraverso le cose, "cosa è tutto ciò che esiste, compreso noi stessi", è un termine generico che immette nella pluralità del mondo mentre l'oggetto è la cosa fatta dall'uomo. L'uomo da sempre intrattiene un rapporto funzionale e metaforico con le cose: è una partecipazione che interessa gli aspetti più diversi dell'agire

(Fiorani, 2001: 11)

La Cecla definisce come 'cosa' tutto il materiale, organico o inorganico, in cui è immersa la vita dell'uomo, 'queste' cose delle circostanze e della presenza: da questo punto di vista le cose possono avere un forte valore intersoggettivo, 'le cose tra di noi' (il rapporto tra ricchi e poveri può essere basato sulla presenza o assenza delle cose che si trovano tra di loro). Le cose entrano nell'insieme di rapporti esistenti tra un soggetto, l'ambiente che lo circonda e gli altri soggetti che abitano l'ambiente; vivere in una città è un continuo riproporsi di questo genere di rapporti. Gli oggetti che compongono la città, come



'Las personas y las cosas' è un lavoro sugli spazi in cui si accumulano e si archiviano gli oggetti, gli spazi in cui vengono custoditi, ordinati e classificati. Questa particolarissima relazione tra le cose e le altre cose, tra lo spazio

e gli oggetti che contiene è stato il motore per la costituzione delle prossime immagini. 15. A. Bonadies, 'Las personas y las cosas. Cosas que hablan', 2010

quelli contenuti in una casa, sono dei condensatori di relazioni, l'oggetto usato abitualmente (sia anche prodotto in serie) può diventare un alter ego dell'utente, così come l'interazione continuativa con un luogo trasforma nel tempo chi usa questo luogo. Le cose materializzano e incarnano (l'uomo è fatto di materia come le cose), la relazione tra uomo e mondo media il rapporto con lo spazio (Fiorani, 2001). Studiando la storia delle culture, e soprattutto riferendosi al pensiero sull'atto della rappresentazione, è possibile capire le diverse posizioni riguardo il rapporto con il mondo delle cose: la rappresentazione del mondo è contemporaneamente un modo di interrogarsi su di esso, su cosa significa per chi lo osserva e lo riproduce, il fatto che ogni cultura nella sua storia ha avuto un momento di iconoclastia è un dato rilevante (Goody, 1991). L'Islam ad esempio non ammette il ridisegno del mondo: è come se si tentasse una sua ricreazione, quindi diventa blasfemia. Per La Cella l'iconoclastia è una testimonianza dell'imbarazzo che si prova nel dare un senso di compagnia agli oggetti, la paura di uscire da una cornice di premesse implicite (Sclavi, 2000) che significa il mondo secondo l'assoluta neutralità dell'oggetto. Ma non è soltanto l'uomo che guarda il mondo, il pensiero spesso attiva come uno sguardo 'dal mondo, utile a scoprirlo: lo sguardo del mondo siamo sempre noi, è l'immaginare come possa essere 'essere una cosa'. Attraverso le sue cose, l'uomo può mettere in pratica strategie territoriali, *"C'è dunque una conoscenza che si accompagna al mondo delle cose; per questo*

Kubler riunisce idee e cose e preferisce parlare di storia delle cose invece che di cultura materiale, di forme visive che hanno una loro vita e autonomia di movimento e si inabissano per poi ricomparire e trasferirsi altrove, muovendosi nello spazio e nel tempo" (Fiorani, 2001: 12-3)

Le culture dal credo animista dimostrano una profonda consapevolezza del rapporto tra l'uomo e le cose del mondo, interpretato come un momento di compagnia con una divinità che in un primo tempo ha creato il mondo e in un secondo si è assentata: attraverso dei riti, doni e feste gli oggetti di queste popolazioni vengono resi presenti e questa presenza spesso ha una specifica durata: all'oggetto che viene animato si dà una vita così come una morte. Il rito dona la vita e significato agli oggetti, nel senso che l'oggetto sottoposto al rito diventa 'di valore' per sé, valore che prima era soltanto intuito e che col rito è ufficialmente dichiarato: l'esperienza del rito cambia il valore delle cose. (La Cecla, 1998).

Charles de Brosses è uno dei primi studiosi ad interessarsi al feticcio e al feticismo (*Du Culte des Dieux Fétiches ou Parallèle de l'ancienne Religion de l'Égypte avec la Religion actuelle de Nigritie*, 1760): feticcio è un termine *pidgin*, una lingua di fusione tra una europea e una indigena, che veniva usata durante gli scambi tra coloni e colonizzati: *fetisso*, derivato dal portoghese, stava ad indicare quegli oggetti che gli indigeni non commerciavano con i portoghesi, oggetti considerati sacri e quindi da tenere lontani dal mondo esterno. Lo stesso oggetto considerato sacro dalla popolazione indigena veniva invece considerato degli europei



16. A. Bonadies, 'Las personas y las cosas. Cosas que hablan', 2010



17 A. Bonadies, 'Las personas y las cosas. Cosas que hablan', 2010

come la dimostrazione della superstizione e quindi dell'inferiorità dei popoli colonizzati.

Il feticcio africano è una parte del creato che diventa rappresentazione del vivente, l'uomo vivendo in un mondo di cose vede o sente nelle cose porzioni della sua stessa vita (La Cecla, 1998): il feticcio è tuttavia finto e ingannevole, credendo nel feticcio si prende per vero, nell'adorare, qualcosa di falso, qualcosa che per la sua sacralità non si può nemmeno toccare (Dorfles, 1988).

In passato le cose non erano esseri inerti, 'oggetti' posti contro ad un 'soggetto', avevano invece un nome e un' 'anima'. Viaud (1963) dice che tutti gli oggetti dell'uomo sono utensili e questi vanno a formare il suo ambiente artificiale, che lo accompagna fino alla morte, e dopo la morte è difficile che si separi da questi utensili, da questi feticci. Il significato che anche gli oggetti di lavoro (per le culture africane) possono assumere relazionano gli uomini tra loro e con il mito, gli spiriti di cui sono incarnati sono l'aspetto benefico e malefico che riveste l'essere umano dopo la morte: nel mondo indigeno gli oggetti *"hanno ancora il respiro della cultura che li usa"*, l'oggetto artigianale si basa su *"accordi singolari tra l'anima, l'occhio e la mano"* (Benjamin, 1962: 259).

Utilizzare intenzionalmente il termine 'anima' riferito alle cose del quotidiano non è comunque una pratica occidentale, infatti deve entrare in gioco una consapevolezza che va al di fuori della normale abitudine d'uso e che richiama piuttosto la partecipazione ad un rito in cui l'oggetto diventa feticcio

come risposta all'anima del proprio corpo.

Il feticismo è un argomento complesso che nel testo di La Cecla viene approfondito contestualizzandolo all'interno della cultura occidentale, facendo riferimento al materialismo marxista insieme al pensiero Freudiano: per Marx il feticcio è l'oggetto che diventa merce: si nasconde il processo produttivo della merce, generando perversione e alienazione delle cose, creando una relazione *"sensibilmente sovrasensibile"*: è così che nasce la vetrina, la passeggiata e anche la moda. Freud parla di feticci, di alienazione e perversità come fenomeni correlati: la perversione è qualcosa di non pertinente e le cose più familiari (Freud le definisce *heimlich*) sono quelle che meglio si prestano ad una perturbazione della loro pertinenza. Agli inizi del secolo scorso in Europa si è quindi predicata una neutralità rispetto al mondo degli oggetti perché ci si è resi conto che la socialità che nasce unicamente dalle merci diventa una deviazione negativa che crea alienazione. L'uomo si stupisce che 'le cose stanno dove sono', per questo il materialismo cura dallo stupore creando il bisogno delle cose e l'uso della cosa non la rende più ovvia o 'a priori'. La convinzione che dietro le cose non si trovi niente, l' 'inerzia' delle cose, ha tuttavia generato dei problemi di relazione con il mondo: *"Il pieno d'anima delle cose e degli oggetti?"* è la condizione in cui si generano i feticci, che non sono solo oggetti con un potere, che parlano del rapporto con le cose, ma arrivano ad animarsi al posto nostro (Fiorani, 2001).

È quindi possibile contrapporre un 'mondo

indigeno delle cose' ad un 'mondo moderno delle cose' (La Cecla, 1998), cioè confrontando un'attitudine affettiva rispetto agli oggetti del mondo ad una deriva generata dall'uso dell'oggetto industriale, dalla sua obsolescenza precoce e dalla neutralità rispetto all'utente (riferita al rapporto con la località, è stata già tracciata una simile distinzione in 1.1.2).

Anche Dorfles (1988) fa una distinzione a cui può essere ricondotta quella di La Cecla: osservando come gli oggetti possano caricarsi di forze che vanno al di là della loro sostanza, dando origine anche alla superstizione, viene distinto un feticismo più comune da uno idolatra, biasimabile, sia delle icone contemporanee che dell'oggetto industriale, l'oggetto feticcio tecnologico, quasi magico dato il suo funzionamento nascosto all'occhio dell'utente. Anche nel mondo dell'arte, dice l'autore, si è riproposto il tema del feticcio: Duchamp ha sempre dato un valore da feticcio ai suoi lavori infatti e le sue opere ora sono diventate come degli oggetti di culto. Lo stesso è successo nell'arte pop, nell'arte concettuale e anche nell'arte povera. Causa di questo sono stati i primi grandi successi di questi movimenti ma soprattutto i mercanti e galleristi che hanno dato prezzi esorbitanti a oggetti semplici: Dorfles non individua delle vere responsabilità di questo negli artisti.

Il feticismo positivo è quello dell'attribuzione valoriale alle cose: la foto del proprio nonno quando era giovane può diventare quasi un *àgalma* (uno dei termini greci che in italiano viene tradotto con la parola "immagine" e che rimanda ai simulacri delle divini-

tà e alle immagini sacre). Come l'oggetto dei santi (la reliquia) che, sia pure finto, diventa una somma di fedi e di credenze che lo investono di un potere arcano, l'oggetto familiare acquista un potere che si manifesta nelle pratiche cerimoniali del suo uso (Ibidem).

Gli oggetti del 'mondo indigeno delle cose' non mirano all'universalità come gli oggetti seriali, sono invece locali, vivono e sono fatti per morire: la contestualità è il loro aspetto peculiare che li differenzia dal mondo degli oggetti moderni; l'oggetto con un'anima è protagonista del sociale e della vita individuale, è al centro dei rituali del sacro come quelli del quotidiano e della festa, connette gli uomini come le relazioni sociali (Fiorani, 2001).

Tornando così alle culture tribali, il valore estetico e artistico dell'oggetto di culto, si sovrappone spesso alla sua connotazione funzionale: l'oggetto feticcio è un oggetto d'uso che viene abbellito, diventando intenzionalmente un oggetto estetico: attraverso questa pratica estetica di oggetti creati dalla mano umana si generano dei simulacri dell'uomo stesso: decifrando un feticcio emergono le matrici originarie di una cultura (Dorfles, 1988)

Dopo aver fatto luce sulle varie attitudini al feticismo manifeste nel rapporto tra uomo e cose, La Cecla cambia prospettiva del ragionamento partendo da alcune riflessioni di Walter Benjamin e analizza le modalità che assumono i bambini nel rapportarsi con il mondo: *"Ogni infanzia compie qualcosa di grande, nel suo interesse per i fenomeni tecnici, nella sua curiosità per*

ogni sorta di invenzione e di macchinari, lega le conquiste della tecnica agli antichi universi simbolici” (La Cecla, 1998: 63-72; cit. Benjamin, 1983). Per Benjamin il gioco di un bambino è sperimentazione originaria del suo mondo: l’attenzione verso lo scarto di lavorazione o verso i pezzi e frammenti di un oggetto complesso che puntualmente viene rotto non è che un atto esplorativo che si organizza nel ridurre la realtà a pezzi quanto più piccoli, da interpretare e rielaborare: *“Lo scarto di lavorazione è la faccia che il mondo rivolge al bambino, a lui solo”* (Ibidem). Dall’atteggiamento di familiarità del bambino rispetto alle cose, dipende la sua tendenza a vedere nel mondo oggettuale qualcosa di animato e anche in questo caso esiste una completa naturalezza nel sentirsi cosa tra le cose. L’atteggiamento è sistematico e ripetitivo, lo stesso atto è invece sempre diverso grazie all’apprendimento continuo che ne deriva: questa è l’attitudine naturale che accompagna gli atti di un bambino e lo rendono abile nel prendere possesso del suo ambiente. Benjamin parla quindi dell’animismo dei bambini nella mimesi tipica dei loro giochi: la pratica ripetuta in maniera volontaria consapevole e al contempo animista definisce una ritualità dell’azione ludica.

Dopo questa lunga premessa in cui è stato definito che rapporti l’uomo può intrattenere con gli oggetti della sua vita, è ora possibile fare delle considerazioni finali su alcune peculiarità negli usi quotidiani delle cose, come anche della città come cosa.

La differenza che c’è tra il rito e l’abitudine sta nel dare o meno per scontate le cose che circondano il

soggetto, lo smettere di vedere le cose come serie. Usare tutti i giorni le stesse cose, compiere le stesse azioni con esse, percorrere gli stessi percorsi e vivere gli stessi luoghi portano a dare questi per scontati, l’abitudine del quotidiano, del crescere e del maturare, trasformano quello che era un rito in un automatismo.

Dorfles descrive gli automatismi come *“quelle manifestazioni, spesso automatiche, che accompagnano molti dei nostri atti e che costituiscono una sorta di proiezione miocinetica del nostro io più profondo: manifestazioni individuali di solito non insegnabili, il cui apprendimento sfugge al nostro controllo, e senza le quali sarebbe impossibile una presa di possesso da parte dell’uomo del suo ambiente”*

(ivi: 91). Tuttavia l’uso degli oggetti tecnologici, come degli spazi urbani metropolitani, attiva azioni automatiche, simili a quelle di un rito, ma l’automatizzarsi di un rituale che viene predisposto, etero imposto, deriva verso l’assenza di un vero controllo e, non essendo di origine soggettiva, può scadere in una banale meccanicità.

Anche nella tradizione zen il fine artistico, ad esempio la giusta esecuzione di un determinato atto, si raggiunge una volta che l’azione è divenuta automatica e cosciente, ma è soltanto la pratica continua che consente l’improvviso raggiungimento dell’atto motorio e creativo in una volta sola: l’intenzionalità dell’azione ha un’origine soggettiva e non etero imposta, per cui questa pratica continuata e ripetitiva diventa una forma di conoscenza, come nel gioco di un bambino. L’apprendimento che ha origine nel



18. A. Bonadies, 'Las personas y las cosas. Cosas que hablan', 2010

fare ripetuto viene definito da Le Boterf (1990) come ‘competenza’, che *“consiste nel mobilitare saperi che si sono saputi selezionare, integrare e combinare [...] non risiede nelle risorse (conoscenze, capacità) da mobilitare ma nella mobilitazione stessa di queste risorse”*.

Dalle attitudini che si attivano nei confronti delle pratiche automatiche dipende il diverso valore che si attribuisce alla quotidianità che si vive, ad esempio nella propria città, ad esempio nel proprio quartiere: è possibile valorizzare le azioni e gli spazi del quotidiano attraverso la presa di coscienza delle cose e dei luoghi in cui si è immersi, attraverso il loro apprendimento competente?

L’osservazione di Benjamin sul modo in cui lo scarto di lavorazione agisce prima sull’immaginazione e poi sull’apprendimento del bambino, richiama la strategia dei laboratori svolti secondo il Metodo Bruno Munari®, nei quali si sviluppa il pensiero progettuale creativo così da arrivare all’atto creativo passando dalla conoscenza agita (Antonini, 2011). Essa riesce ad essere stimolata attraverso l’uso di strumenti e materiali quanto più semplici, spesso presi dai luoghi del quotidiano o direttamente da scarti di lavorazione: partendo da questi strumenti e materiali si forniscono delle proposte tecniche e strumentali (un saper fare), incoraggiando un uso intenzionale degli strumenti, delle tecniche e dei codici (provare a fare) per esprimersi in modo intenzionale interrogandosi sul processo e aumentando la consapevolezza (sapere cosa fare) (Ibidem). Lo scopo di un laboratorio nato per i bambini, praticabile a qualunque età, è

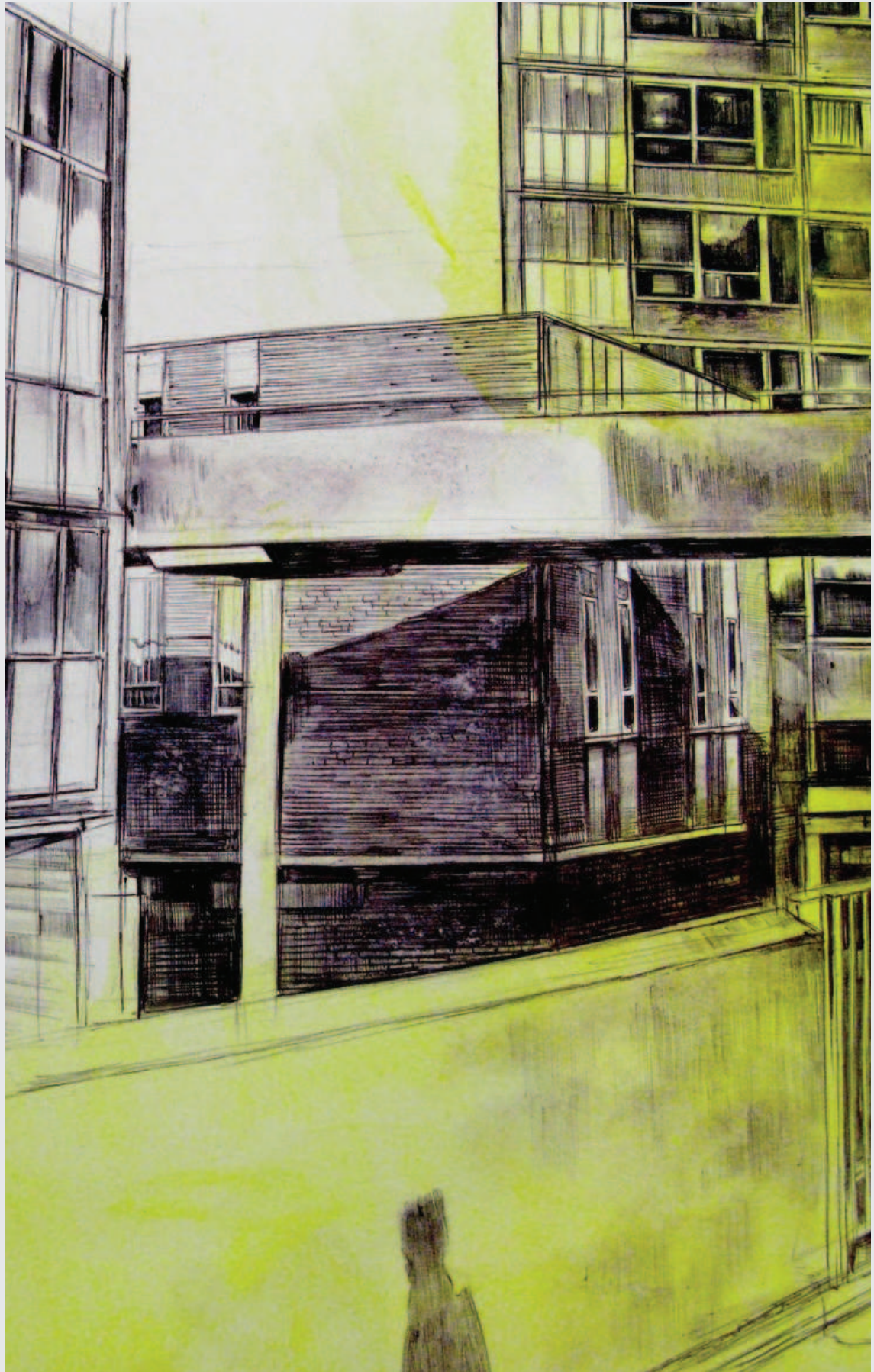
quello di legare nuovamente il quotidiano e il banale all’universo originario, come descritto da Benjamin.

I laboratori di questo tipo sono uno strumento molto duttile per sviluppare l’apprendimento a partire dalle scomposizione degli elementi che compongono il mondo delle cose: anche le performance e gli happening dell’arte pubblica, come le operazioni di documentazione storica e sociale delle esposizioni museali, sono pratiche che hanno lo stesso obiettivo, cioè quello di favorire e valorizzare l’interazione e le relazioni tra l’individuo e l’ambiente abitato quotidianamente in modo distratto.

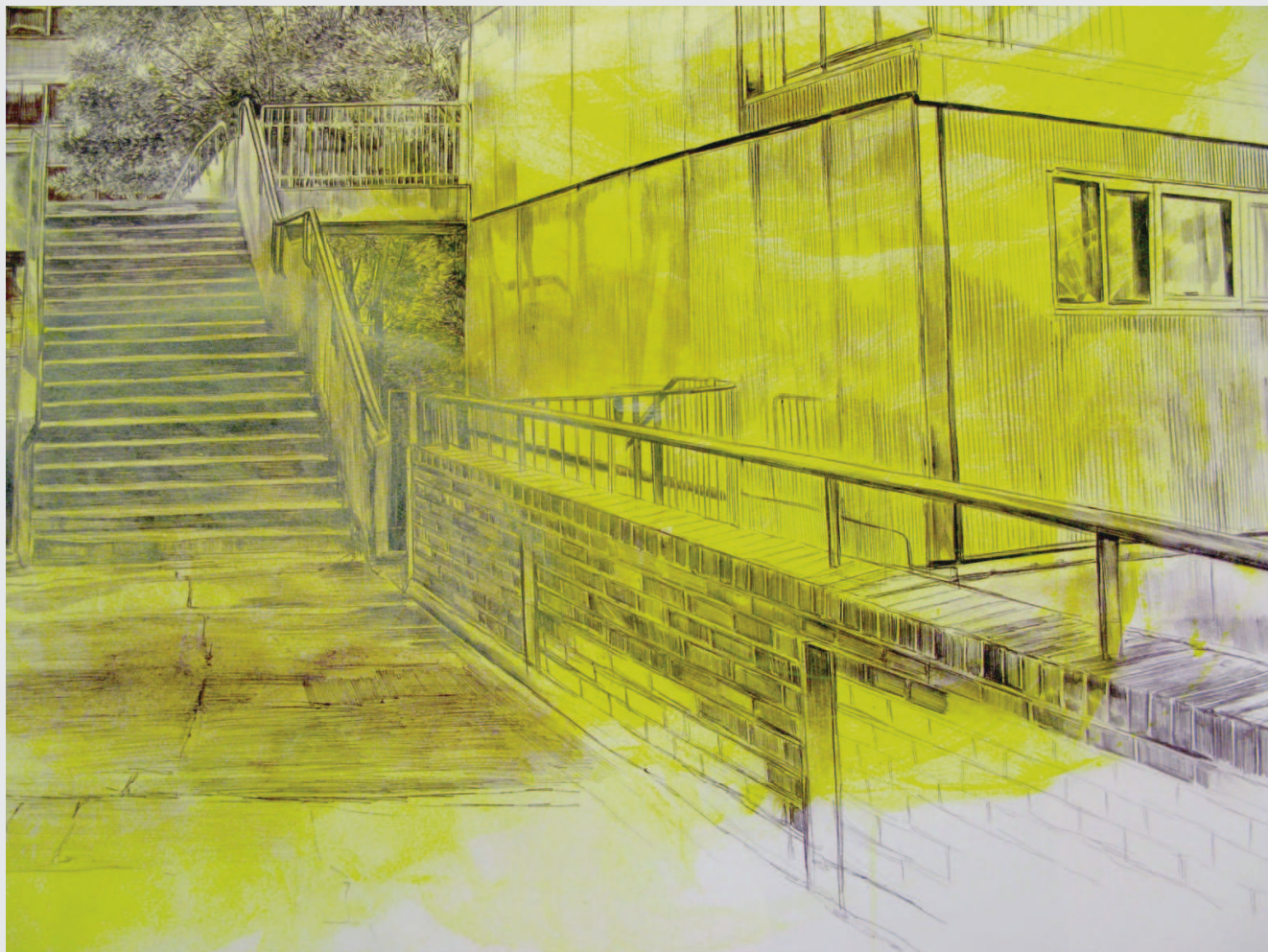
Questo primo capitolo ha voluto mettere in luce alcune delle principali difficoltà nell’uso dello spazio urbano e nei paragrafi 1.1.2 e 1.2.3 sono già emerse alcune situazioni in cui sembra che queste problematiche stiano risolvendosi attraverso la nascita di nuovi usi e appropriazioni dello spazio. In quest’ultimo paragrafo sono state evidenziate le relazioni di significazione o banalizzazione che le pratiche quotidiane e ripetute possono legare l’uomo agli spazi della sua vita. È possibile dare significato agli spazi urbani proprio a partire dagli usi che ne vengono fatti abitualmente ma che sono del tutto trascurati? Quali sono le pratiche migliori per apprendere e assumere un nuovo punto di vista sui luoghi di tutti giorni?



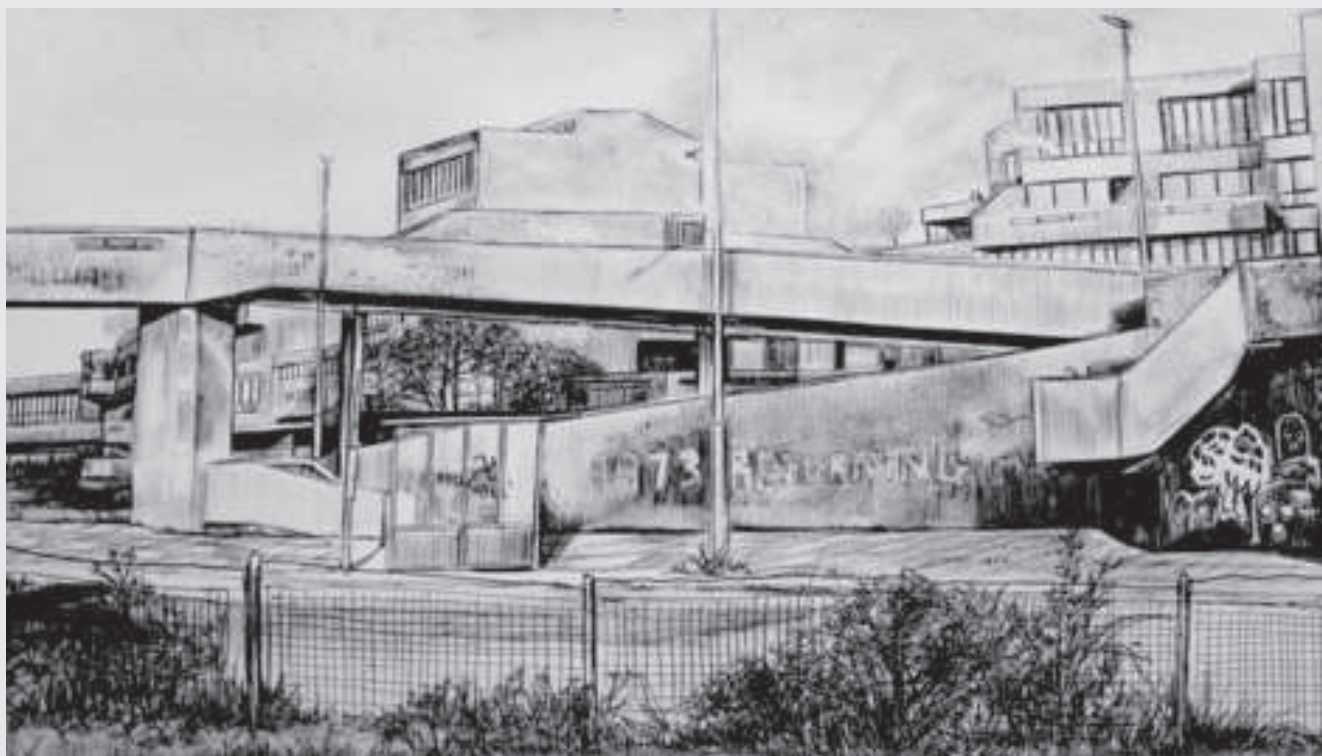
21. L. Oldfield Ford (dal blog Savage Messiah), vista di un interno



24. L. Oldfield Ford (dal blog Savage Messiah), vista di città



22. L. Oldfield Ford (dal blog *Savage Messiah*), vista di città



23. L. Oldfield Ford (dal blog *Savage Messiah*), vista di città



19. L. Oldfield Ford (dal blog *Savage Messiah*), vista di un interno



20. L. Oldfield Ford (dal blog *Savage Messiah*), viste di interni