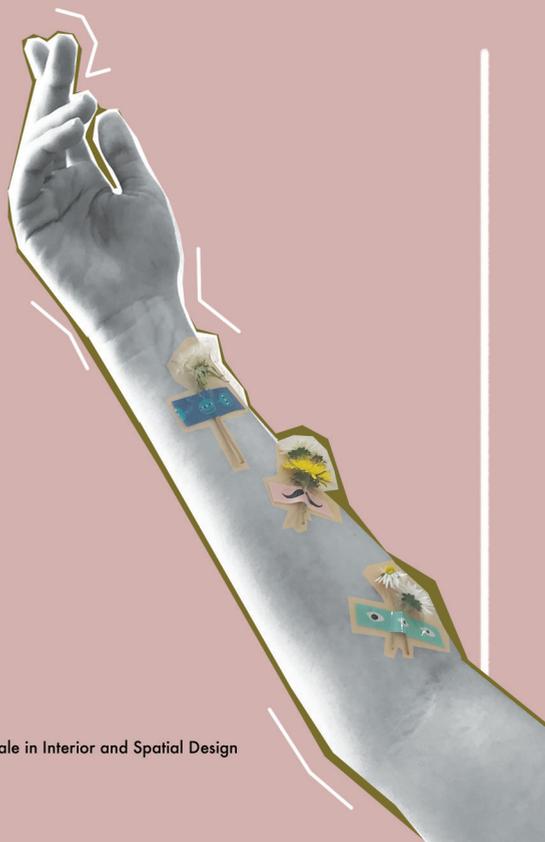


BELLEZZA NECESSARIA

strumento di riscatto sociale

Tesi di **Carmela Zavettieri**
matricola 898374 a.a. 2018/2019

relatore **Salvatore Zingale**
correlatrice **Laura Galluzzo**



indice



7	Abstract
	Bello Difficile
11	1.1 Cosa dicono della bellezza
11	1.1.1 <i>Bello Universale</i>
17	1.1.2 <i>Kalokagathia</i>
20	1.1.3 <i>L'utilità del bello</i>
22	1.1.4 <i>Negli occhi di chi guarda</i>
26	1.2 Esperienza estetica
29	1.2.1 <i>Feticcio dell'oggetto</i>
32	1.2.2 <i>Emotività del soggetto</i>
34	1.2.3 <i>Sentimento ed Emozione</i>
39	1.3 Bellezza come attività neurologica
44	1.4 Convenzione culturale
44	1.4.1 <i>Soggettività</i>
46	1.4.2 <i>Matrici Sociali</i>
53	1.5 L'estetica dei giorni feriali
53	1.5.1 <i>Suffragio universale della bellezza</i>
57	1.5.2 <i>Morte dell'ornamento</i>
61	1.5.3 <i>American Dream</i>
65	1.6 Dewey e l'esperienza artistica quotidiana

2. Ambiente Influyente

71	2.1 Confini territoriali
72	2.1.1 <i>Prosemica</i>
78	2.1.2 <i>Mappe Cognitive</i>
80	2.1.3 <i>Territori Cognitivi</i>
83	2.2 Paesaggio e identità
88	2.2.1 <i>Modello Kaplan</i>
92	2.3 Ever Green
92	2.3.1 <i>Ipotesi della Savana</i>
94	2.3.2 <i>L'orto del vicino è sempre più verde</i>
97	2.3.3 <i>Teoria della ristorazione dell'attenzione</i>

3. Comunità influente

103	3.1 Ranciere e l'estetica del dissenso
128	3.2 <i>Comunità fluide</i>
136	3.2.1 <i>Democrazia Progettuale</i>
144	3.2.2 <i>Co-operare</i>
154	3.2.3 <i>Bene comune</i>
166	3.3 Agopuntura urbana

Casi studio

108-111	Miracolo a Milano 1951
118-121	Caravanserai Canning Town 2011
124-127	Critical City 2007
140-143	Villaggio Matteotti 1974
146-149	Villaggio Emmaus 1949
156-159	Estonosesunsolar 2011
162-165	Vila Verde 2011
170-173	Urbans Gardens 2012
176-179	100 Creative BDW Playground for children 2014
182	4. Mi Scialo Creative Lab
186	4.1 <i>Analisi</i>
194	4.2 <i>CO-design</i>
198	4.3 <i>Progetto</i>

Bibliografia

Abstract

Dai a un uomo un pesce e l'avrai sfamato per un giorno, insegnagli a pescare e l'avrai sfamato per tutta la vita.

Confucio

Sono sempre stata attratta dalla bellezza, le ragioni non le conosco a dire il vero, ma ho sempre amato le cose belle, fatte bene: un posticino confortevole dove prendere un caffè, un maglione dai dettagli curati, le case colorate con le aiuole piene di fiori colorati. Ho sempre pensato che le persone dentro quelle piccole casette fossero felici. Tornare a casa la sera, il profumo di gelsomino che invade tutto, accendere una lampada, leggere un buon libro, sentirsi a casa, cosa c'è di meglio?

Ricordo qualche anno fa, ero in una nuova città con la mia famiglia in macchina ed avevo lo stesso entusiasmo dei bambini portati al parco giochi, avevo il naso all'insù a guardare quegli edifici maestosi che mi scorrevano davanti, commentavo tutto con aria stupita, tant'è che mio fratello, come sempre, mi rimproverò: "La smetti di stupirti di tutto?". No. Io mi voglio stupire delle cose belle, voglio guardare tutto con gli occhi di chi guarda qualcosa per la prima volta, magari si vivesse

solo d'inizi quando tutto ti sorprende e nulla ti appartiene ancora.¹ Stupirsi di tutto, guardare a volte le cose da un'altra angolazione permette di rimanere a galla. La bellezza ci permette di rimanere nelle superficie delle cose, intesa non come rifiuto di interrogarci sulle cose, ma voler rimanere sulla superficie di un baratro. «There is a crack, a crack in everything. That's how the light gets in».²

Ho cercato a lungo, il tema della mia tesi, volevo qualcosa che mi rispecchiasse, che dicesse qui dentro c'è anche un pezzo di quella che sono, della mia esperienza di vita. Poi un giorno sono stata colpita da un reportage nelle fogne in Romania³, dove dei giovani molto poveri avevano adibito questi spazi a mura domestiche. Come si fa ad accettare una realtà così dura, rovente e senza speranza? Ci si aiuta agghindando casa, non ci saranno le aiuole piene di gelsomini, ma c'è una riproduzione dell'*Ultima Cena* accanto ad una pila di piatti sporchi, bamboline in ceramica accatastate sopra una vecchia radio per ascoltare la musica, ed ho capito. La speranza è sempre collegata alla bellezza. Bel-

¹ Niccolò Fabi, *Costruire*, 2006.

² Leonard Cohen, *Anthem*, 1992.

³ Fotografo Paraic O'Brien, reporter Jim Wickens e Radu Ciorniciuc.

lezza come esigenza, come voglia di evadere, come profondità. Abbellire uno spazio vuole dire prendersi cura di sé, degli altri ed è il primo segno di rinascita. Così ho trovato il mio tema. La bellezza salverà il mondo, diceva Dostoevskij ne *L'Idiota*. La mia esperienza di vita è testimone di luoghi in cui ancora oggi il significato di bellezza è legato ad un concezione superficiale e di ornamento. Si pensa che non sia un diritto nascere, crescere e vivere in luoghi belli, ma possa essere un lusso per pochi. La bellezza è qualcosa che non tutti meritano di conoscere ed avere nella propria ordinaria vita. Si pensa che questo valore appartenga solo ai centri storici e alle case con pareti tappezzate di quadri d'autore, con sedie di design dove pranzare la domenica in un grande tavolo di marmo con su posate in argento. Non siamo stati educati al fatto che la bellezza sia una necessità per tutti, il desiderio di voler provare piacere sia congenito in ognuno di noi. Imparando a convivere, impareremo a rispettare di più il prossimo, non deturperemo il paesaggio e non lasceremo quintali di immondizia a prendere il sole in riva al mare. Non lasceremo ai nostri figli case con muratura e ferri a vista, non creeremo superfetazioni per ottenere qualche metro quadrato in più in casa. Innato è il bisogno per tutti gli esseri umani di una *bellezza necessaria*. Non semplice cosmesi, ma di

un tipo di bellezza riconducibile al significato più intrinseco di questa parola, nato in Grecia qualche secolo fa, dove al concetto di bellezza era sempre collegato il concetto di bontà e di costituzione di valori sociali da parte della comunità. Gli spazi che ci circondano sono fondamentali per la nostra salute psicofisica, più si vive bene all'interno di un luogo, più il nostro stile di vita si eleva e migliore sarà la capacità di relazionarsi con il prossimo. La quotidianità è alla base del viver bene, l'esperienza estetica non deve essere relegata a momenti sporadici o a luoghi come musei o teatri. La bellezza è parte della nostra vita, poterne godere giorno per giorno è un *diritto*, non un lusso. È questo il ruolo del design, non portare nella comunità effimera bellezza, ma assumersi come portatore di valori sociali. Il terreno fertile su cui questi cambiamenti s'innestano spesso è creato dall'intervento di designer che attraverso la progettazione di alcuni spazi creano le condizioni possibili per la nascita *spontanea* di una comunità, poiché le interazioni tra le persone e la loro qualità non sono progettabili o realizzabili. Obiettivo di questo lavoro è quello di tentar di dare prova, attraverso studi psicologici, dell'importanza delle esperienze estetiche all'interno della nostra quotidianità come mezzo per l'accrescimento del benessere individuale e della ricostituzione di comunità solide,

in luoghi dove vige solo degrado e abusivismo. La sensazione di piacere innesca delle attività neurologiche uguali in tutti gli esseri umani, in questo senso la bellezza può definirsi come ereditaria. Riportare bellezza in luoghi degradati deve essere strumento di riscatto sociale per la comunità attiva. Attraverso l'intervento del social design, si pone la base per la nascita di una comunità con un forte senso civico e voglia di migliorare le proprie condizioni di vita, attraverso piccoli gesti nella quotidianità. Le considerazioni riportate nella fase di ricerca verranno poi inserite all'interno di un progetto di agopuntura urbana nella zona sud di Reggio Calabria, mia città natale. La prima fase di analisi del contesto prevede l'applicazione delle teorie del secondo capitolo, cioè uno studio sul verde, l'acqua e i materiali dello stato in essere, e capire attraverso un'indagine demoscopica come questi elementi influiscono sulla vita dei residenti. In un secondo momento proporre una sessione di co-design per ricollegarci al terzo capitolo in cui si creeranno le condizioni per creare un dibattito tra la comunità, che diventa protagonista, e proporre a nuove soluzioni progettuali. L'obiettivo è quello di proporre soluzioni alla portata di tutti per migliorare anche in minima parte il loro quotidiano. Gli interventi di agopuntura urbana si pongono non come progetti risolutivi ma come

possibili faretto di luce da inserire in ambienti bui che possano destare dal sonno la comunità. Così facendo si crea un effetto domino che apporti nuova luce agli spazi ordinari. Desidero far comprendere quanto sia importante educare la gente alla bellezza, che non bisogna attendere anni e anni per riqualificazioni o grandi interventi, a volta fallimentari, per migliorare la condizione di un luogo. Degli interventi di agopuntura, dei rammenti possono salvare dal baratro la quotidianità di tante famiglie nate e cresciute in luoghi dimenticati da Dio, dove degrado e povertà sono delle costanti.

bello difficile 1.

Potrei essere piuttosto incazzato per quello che mi è successo, ma è difficile restare arrabbiati quando c'è tanta bellezza nel mondo. A volte è come se la vedessi tutta insieme ed è troppa. Il cuore mi si riempie come un palloncino che sta per scoppiare. E poi mi ricordo di rilassarmi, e smetto di cercare di tenermela stretta. E dopo scorre attraverso me come pioggia, e io non posso provare altro che gratitudine, per ogni singolo momento della mia stupida, piccola, vita. Non avete la minima idea di cosa sto parlando, ne sono sicuro, ma non preoccupatevi: un giorno l'avrete!

American Beauty (Sam Mendes, 1999)

1.1. Cosa ci dicono della bellezza

La prima cosa che facciamo oggi quando vogliamo documentarci su qualsiasi cosa, perfino per trovare la malattia alla quale corrispondono i nostri sintomi, è digitare goffamente una parola su Google. Ed eccoci qui, a digitare la parola bellezza. Il primo link rimanda al suo significato letterale sulla Treccani, e poi trovo articoli come “Beauty - consigli per la tua bellezza”, “Consigli per la cura dei tuoi capelli, pelle e nail art”. Ci risiamo, anni di lotte femministe per diritto al voto, abolizione del glass ceiling e ancora oggi la bellezza viene percepita da molti come qualcosa di futile, superficiale, che piace tanto alle donne. La bellezza dei Greci, non semplice cosmesi, è ancora un concetto troppo elitario che i più grandi filosofi hanno cercato di indagare, ma su cui ancora oggi ci si interroga. Poiché cercare di definire la bellezza sarebbe un po' come cercare un ago in un pagliaio, il file rouge di questo paragrafo sarà il dialogo Ippia Maggiore di Platone, una digressione sul significato della bellezza. Le quattro definizioni indagate e poi di seguito confutate, divengono le tematiche affrontate qui e con cui fare un excursus sul tema. L'intento è quello di capire anche durante la storia come altri autori si siano mossi su queste posizioni e giudicare, a parere mio, se quelle

posizioni assunte da Socrate possano essere smentite o meno. Questo scritto non ha le pretese di spiegare cosa sia il bello, ma definire cosa non sia la bellezza. Partendo da ciò che sicuramente non è, potremo poi definirla.

Il mezzodì viene dalla notte, passando per l'aurora e proprio per questo bisogna prendersi cura della confusione affinché non ne scaturiscano errori. (Baumgarten 1750:17 in Franzini; Mazzocout-miss 2003: intr. IX).

1.1.1 Bello Universale

Il significato della bellezza è un tema indagato da sempre e che nasconde molte insidie. Come la teologia, non esistono delle risposte tangibili. In una bisogna affidarsi alla fede, nell'altra alla sensazione. Non sono forse la stessa cosa? Molte religioni infatti tendono ad accomunare Dio all'idea di bellezza e perfezione. La bellezza è in tutte le cose, la bellezza è universale. Come tutte le cose che presentano confini labili, raccoglie attorno a sé un'aura di studiosi e non pronti a darne la definizione più esatta. Ma esiste davvero una definizione più corretta? Esiste davvero una spiegazione più oggettiva di un'altra? Ad esempio, i canoni di bellezza femminile che

vengono riconosciuti in età ellenica, sicuramente sono molto diversi dai canoni estetici di oggi: labbra a canotto, sopracciglia folte e sederi pieni che sfidano le leggi della fisica grazie alla chirurgia. Se un antico greco vedesse oggi ad esempio Kim Kardashian icona di bellezza contemporanea, probabilmente inorridirebbe, così come un nostro contemporaneo, tendenzialmente, non sarebbe attratto dai canoni di perfezione attribuiti alle antiche dee, poiché troppo distanti dal modello di bellezza contemporanea. La continuità diviene la cifra distintiva e caratterizzante della bellezza, definiamo una capacità sorprendente di non sorprenderci, ciò che rientra nei canoni del momento. Se volessimo già provare ad introdurre il concetto di esperienza estetica dopo qualche riga la definiremmo come qualcosa che ha che fare con l'assenza di qualcosa di inatteso, di strano, di sregolato correlato ai gusti che mutano e che sono frutto di influenze sociali e culturali. Quando si riflette sull'origine del

concetto di bellezza, come definirla e da dove possa derivare, molti penseranno alla proporzione dei templi greci e del Partenone, alla simmetria, al mondo ellenico in generale e alle sue geometrie. Vi sono infatti delle caratteristiche dell'arte greca in grado di trasmetterci delle sensazioni che ci permettono di godere di quella che è la «fanciullezza dell'umanità» (Marx 1939: 40 in Franzini;

Mazzocut-Mis: 76). Marx non a caso ritiene che noi continuiamo a subire il fascino dell'arte greca, benché non corrisponda al linguaggio delle nostre strutture. Se si parla di antica bellezza, di classicità, il primo riferimento mentale è proprio questo mondo. Ma la bellezza non è

un'idea che riguarda la misurazione, non ha nulla a che fare con il calcolo e la geometria, altrimenti diverrebbe facile trovare una formula che spieghi quali oggetti siano belli e quali no. Entreremmo nella sfera del giudizio della ragione, ma è stato provato nei vari secoli che la bellezza si contrappone alla logica. Molti studiosi hanno provato ad istituire

una disciplina, con fondamento logico che studiasse la bellezza ed erroneamente a quanto si possa pensare non nacque nel periodo ellenico, seppure estetica derivi da una parola greca. I greci adoperavano infatti il termine come sostantivo. A partire dalla parola *aisthesis*, che significa sensazione, fu coniato l'aggettivo *aesthikè*, estetico, sensibile, che Aristotele contrappone a *noeta*, cioè alla proprietà specifica degli oggetti, il pensiero. Questa disciplina non compie un percorso finalistico, non tende cioè a una verità sovratemporale, ma si estende in un dialogo tra verità locali che si confrontano, riallacciando concetti antichi con quelli moderni. Nel 1735, il filosofo tedesco Alexander Gottlieb Baumgarten ritiene che la logica sia una scienza che dirige nel conoscere la verità, la facoltà conoscitiva superiore. Bisogna allora presupporre un'altra logica e ipotizzare che si possa avere una scienza che diriga la facoltà conoscitiva inferiore o scienza del conoscere sensitivo. Le rappresentazioni noetiche sono da conoscersi mediante la facoltà conoscitiva superiore, oggetto della logica, mentre le rappresentazioni estetiche sono oggetto della scienza estetica, ovvero dell'estetica. (Baumgarten 1750 in Franzini; Mazzocut-mis 2003) Kant inizia a pensare che l'estetica non si possa ritenere una scienza, poiché alla base vi è l'intuizione e non la logica. La bellezza sta nell'in-

teriorità del soggetto e non nell'oggetto. Il giudizio è connesso a un piacere soggettivo dal quale non trae alcuna conoscenza scientifica. Kant parla quindi di estetica trascendentale, come scienza a priori della sensibilità che si organizza intorno a due forme pure di intuizione sensibile, cioè spazio e tempo. Si inizia ad elaborare il concetto di giudizio del gusto, le cui principali fonti regolamentatrici sono empiriche e dunque non possono essere determinate da leggi a priori (cfr. Kant 1781 tr. t.). Gustare una cosa significa che l'oggetto al quale faccio riferimento non è gustabile anche da te, perché è interno a me e non è condivisibile con la tua esperienza estetica: il gusto è il senso interno par excellence e affidare la bellezza al gusto significa lavorare sulla sua soggettivizzazione. Saranno d'ora in poi principalmente le sensazioni e non più la natura al centro degli studi sulla bellezza cedendo il passo all'uomo e alla sua interiorità. Un piacere considerato come qualità di una cosa. Noi non vediamo la bellezza come tale, noi percepiamo la piacevolezza, il piacere e la gioia sensuale. Soggettivamente il piacere è un'esperienza psicologica, oggettivamente è ciò che chiamiamo bellezza. Il bisogno che ha la psiche della bellezza è fondamentale. Tutti i popoli hanno dei loro modi di abbellimento: l'abbellimento dei corpi, degli utensili, delle movenze nella danza, del modo di

esprimersi con la poesia e con il canto. È con Theodor Lipps che l'estetica perde la connotazione di scienza autonoma e diviene una disciplina psicologica. Il bello non è una proprietà dell'oggetto come il verde o il blu, piuttosto la conformità di un oggetto alla natura del soggetto che valuta esteticamente. Possiamo godere di tre tipi di piacere. In primo luogo posso godere di una cosa o di un oggetto. Posso inoltre godere di me stesso e ad esempio della mia abilità, della mia forza. Infine posso godere di me stesso in un oggetto sensibile distinto da me. Di questo tipo è il godimento estetico. Quest'ultimo particolare godimento si realizza attraverso una partecipazione emotiva alla natura dell'oggetto contemplato e viene definito empatia. Con empatia si intende quell'atto per mezzo del quale il soggetto si trasferisce nell'oggetto, per ritrovarsi in esso e per provare in tal modo quanto di sé stesso ignorava (cfr. Lipps 1906 in Fran-zini; Mazzcout-Mis 2003). Quando orniamo casa nostra di suppellettili e souvenir, non stiamo solo decorando lo spazio, ma in molti di quegli oggetti che riteniamo belli riponiamo noi stessi, perché abbiamo stabilito un'empatia con essi dopo averli acquistati in un momento molto importante della nostra vita, con qualcuno di altrettanto importante, oppure perché forma, colore o odore rievocano sensazioni piacevoli che abbiamo già provato. Nel-

la nostra memoria quell'oggetto è iscritto ad una particolare esperienza e ci fa sorridere ogni qual volta entriamo in contatto.

La vita è uno scambio continuo tra interno ed esterno e non potrebbe sussistere qualora tale scambio venisse a mancare.

Per bellezza s'intende l'intera conformazione reciproca dei vari componenti della realtà. L'esperienza estetica non può essere limitata a quella artistica ma si amplia includendo tutti gli oggetti e tutti gli atti che intensificano e ampliano la nostra esperienza. L'errore sarebbe infatti ritenere che i confini dell'uomo coincidano con la superficie della sua epidermide. La bellezza entra a far parte della quotidianità, ad esempio nell'età dell'industrializzazione, come parte integrante della civiltà. Nuovi vagoni dei treni, nuovi autobus, le facciate degli edifici residenziali, segnano un progresso nella forma e nei colori, un migliore adattamento alle necessità. L'occhio inizia lentamente ad abituarsi adattandosi alle forme che sono tipiche dei prodotti industriali. Quello che appariva lontano dai canoni della bellezza classica, rigido, turpe e macchinoso, attraverso nuovi occhi inizia a far parte del gusto della quotidianità. Ogni giorno la nostra percezione del bello gira per il mondo, ci accompagna in macchina, nei negozi, in cucina. Nell'arco della giornata è un continuo sottile

rispondere esteticamente al mondo. Vediamo le sue immagini, sentiamo i suoi odori e impercettibilmente ci aggiustiamo al suo volto. In questi aggiustamenti subliminali è nascosto l'inconscio. Siamo inconsci delle nostre risposte estetiche. Diventare coscienti significa non solo risvegliare i nostri sentimenti e i nostri ricordi, ma soprattutto risvegliare le nostre risposte personali al bello e al brutto. L'anima ha sempre a che fare con la bellezza e le nostre risposte estetiche sono la prova dell'attiva percezione dell'anima al mondo. Il nostro senso del bello e del brutto ci porta fuori, nella polis, coinvolgendosi attraverso un atto di disgusto o di desideroso trasporto. L'abitudine ci porta a rimanere indifferenti al canone in auge dell'epoca, che non ci suscita più stupore né piacere, ma se vedessimo qualcosa che è in netto contrasto con quei canoni a cui siamo abituati ci recherebbe disgusto. Qui nasce la bruttezza. Eco (2004) riporta una parte del trattato Sull'educazione delle donne dello scrittore Choderlos de Laclos che a mio avviso calza perfettamente con i temi trattati sin ora.

«D'altra parte se ci si vuol convivere che la Bellezza agisce solo perché richiama l'idea del piacere e che essa è rappresentata per noi dell'insieme dei tratti che noi siamo più abituati a vedere, basterà cambiare paese. traporate ad esempio un Francese in Guinea: inizialmente l'aspetto delle negre lo respingerà perché i loro tratti per lui insoliti non gli evocano nessun ricordi voluttoso, ma dal momento in cui farà l'abitudine ad essi, cesserà di essere respinto e così pur continuando a scegliere quelle tra loro più vicine ai canoni della Bellezza europea comincerà a ritrovare il gusto per la freschezza, l'altezza e la forza che sono ovunque segni di Bellezza; ben presto poi con l'aumentare dell'assuefazione egli finirà col preferire le caratteristiche estetiche che vede tutti i giorni a quelle di cui non serba più che un flebile ricordo e preferirà allora un naso schiacciato, grosse labbra, ecc.; nascono in tal modo le molteplici interpretazioni della Bellezza e le apparenti contraddizioni nei gusti degli uomini»

(De Laclos 1783 in Eco 2004: 304).

Nel saggio *Sullo studio della poesia greca*, Friedrich Schlegel (1797 tr. it.) afferma che la bellezza trasformatasi in ideale utopico diviene sintomo dolente di un'assenza, mentre il vuoto da essa lasciato viene occupato dal brutto. Anche le cose brutte si compongono nell'armonia del mondo, per via di proporzione e contrasto. La bellezza nasce anche da questi contrasti e anche i mostri hanno una ragione e una dignità nel concetto del creato. Dall'antichità al medioevo, il brutto viene visto come un'antitesi del bello, una disarmonia, una violazione delle regole di quella proporzione su cui si fonda la bellezza sia fisica che morale. Il Romanticismo porta con sé una sensibilità nuova, che ha per oggetto una bellezza metamorfica. La bellezza è cioè quell'intreccio di sentimento e azione, soggettività e oggettività, che si esprime nella vita e nella natura. Tuttavia sempre più spesso alla bellezza canonica si sostituiscono immagini cupe e terribili reclamate da un gusto che si rifà al grottesco, all'eccessivo, che va al di là dei limiti. Il tipico, l'anomalo e il caratteristico acquisiscono sempre più importanza. Nella prefazione di "Hugo" di Cromwell del 1827, il grottesco diventerà forma espressiva, grafica e decorativa dell'età romantica. I mostri venivano ritenuti come il prodotto di volontà divina, non sono quindi contro natura, ma contro la natura a cui siamo abituati. Stabilita

l'impossibilità dell'esistenza di un carattere universale della bellezza, se quest'ultima scaturisce dal soggetto e dai suoi occhi interiori che guardano l'oggetto, allora non potrà esistere una bruttezza universale. Ogni cultura accanto a una propria concezione del bello ha sempre affiancato la propria idea del brutto. Di solito è difficile stabilire se quello che ha raffigurato fosse realmente considerato brutto: agli occhi di un occidentale contemporaneo certe maschere di altre civiltà sembrano rappresentare esseri orribili e deformati, mentre per i nativi potevano essere raffigurazioni di valori positivi. Un caso emblematico di questa tendenza, è la figura di Arcimboldo, pittore del Cinquecento. Le sue composizioni sorprendenti e i suoi ritratti, sono realizzati con oggetti, vegetali e frutti, dimostrando che anche una carota può essere bella, ma al tempo stesso ritrarre una bellezza che è tale non in virtù di una regola oggettiva, ma solo grazie al consenso del pubblico e delle corti. Cade la distinzione tra proporzione e sproporzione, tra forma e informe, visibile e invisibile: la rappresentazione dell'informe, dell'invisibile, trascende le opposizioni tra bello e brutto, vero o falso. La rappresentazione della bellezza cresce di complessità, si rifà all'immaginazione dell'intelletto, dandosi nuove regole. Come hanno fatto alcuni artisti che hanno trattato temi orribili, volgendosi verso e permettendo all'anima

di abbandonare la bruttezza per entrare nella bellezza, questo concetto può essere applicato alla vita di tutti i giorni. Vi è qualcosa, un oggetto, una persona, uno spazio ritenuto "brutto" secondo gli usi e i costumi del periodo che la società ripudia in quanto diverso e lontano, ma se quella cosa trasmette a noi sensazioni piacevoli, dovute a diversi fattori squisitamente personali, non si eleva rispetto alla bruttezza collettiva attribuitagli? Non diventa forse per noi stessi un oggetto bello? Mi torna alla mente un articolo che ho letto su una scuola del quartiere della Magliana, sul primo numero del magazine "Periferie, diario del rammento delle nostre città". Era stata presa l'iniziativa di portare ogni mese gli studenti a visitare il centro storico di Roma, i palazzi nobiliari, il verde, le boutique di lusso, dove tutto è curato, ordinato e canonicamente definibile come bello. Quando si stava tornando al quartiere, uno studente disse:

Poveracci i bambini che vivono in quei palazzi vecchi e brutti, con strade strette in cui non c'è spazio per giocare. (Lorenzoni 2014:35).

Non si tratta dunque di ritrovare una bellezza perduta, come nei centri storici, ma di scovare le bellezze proprie delle periferie, nascoste innanzitutto tra le composite popolazioni che le vivono.

1.1.2 Kalokagathia

Aggettivi come bello e carino li usiamo sovente per indicare qualcosa che ci piace. Nel corso delle diverse epoche storiche si è spesso associato il bello a ciò che è buono. Nella nostra esperienza quotidiana tendiamo a definire buono ciò che vorremmo per noi come un piatto gustoso, un amore travolgente o una onesta eredità. Ogni caso desidereremmo possedere quel bene. Durante l'età Ellenica ritroviamo la bellezza quasi sempre associata ad altre qualità. Nelle nozze di Cadmo e Armonia si parla del bello come qualcosa di caro, e del brutto come qualcosa di non caro. Il governo ellenico doveva osservare quattro dogmi principali, tra cui il più giusto è il più bello. Su queste regole si fonda il senso comune greco della bellezza, in accordo con una visione del mondo che interpreta l'ordine e l'armonia come ciò che pone un limite allo sbadigliante caos dalla cui gola è scaturito, sempre secondo Esiodo, il mondo. Ad introdurre questi concetti e questi valori sono stati i Sofisti ad Atene nel V secolo a.C., riferendosi alla sfera intellettuale, in particolar modo per quanto riguardava la carriera oratoria e politica. Un uomo doveva essere bello e buono moralmente, doveva avere una certa sensibilità. L'ideale di uomo perfetto incarnava valori come la virtù e la giustizia. Fin dalle

origini della società europea la bellezza non ha avuto il significato di ornamento o moda, ma ha a che fare con una dimensione estetica intrinsecamente legata a quella politica e culturale. Sul piano della produzione artistica, contrariamente a quanto spesso si crede, la scultura greca non idealizza un corpo astratto, ma ricerca piuttosto una bellezza ideale operando una sintesi di corpi reali, nella quale si esprime una bellezza psicofisica che armonizza l'anima e il corpo, ovvero la bellezza delle forme e la bontà dell'animo: è questo l'ideale della *Kalokagathía*, la cui espressione più alta sono i versi di Saffo e le sculture di Prassitele. L'impressionante quantità di opere d'arte che ornavano gli spazi pubblici delle città dell'antica Grecia è esempio tangibile di quanto nel mondo ellenico fosse importante vivere in spazi dove il bello regnava. Anche nei luoghi della polis nati per la condivisione, la bellezza era una res pubblica, non era qualcosa di segreto da custodire, ma un bene da condividere che portava con sé tanti altri valori. Il bello non può coincidere con il bene in quanto entità diverse, ma attraverso l'introduzione della bellezza nella quotidianità si innesca un effetto domino dove il bello è propulsore di altri valori come il bene. La definizione della bellezza non può prescindere dal ruolo che essa riveste nella società, se non altro perché il gusto è indivi

.....

“SOCRATE: Se dunque il bello è causa del bene, il bene scaturisce dal bello e per questo, a quanto pare, prendiamo sul serio l'intelligenza e tutto quanto c'è di bello, perché ciò che essi producono e generano, cioè il bene, è degno di essere perseguito e forse, in base a quello che scopriamo, il bello ha l'aspetto di padre del bene.

IPPIA: Certo è così, parli bene, Socrate.

SOCRATE: Dunque dico bene anche questo, cioè che il padre non è il figlio e il figlio non è il padre?

I

IPPIA: Certo, dici bene.

SOCRATE: E la causa non è l'effetto né l'effetto è la causa.

IPPIA: Dici il vero.

SOCRATE: Per Zeus, carissimo, allora neppure il bello è il bene, né il bene è il bello, o ti pare possibile in base a quanto detto prima?” (Platone IV secolo a.C.: 5)

.....

duale e collettivo. La bellezza sembra avere il potere straordinario ed etico in essenza di fare passare gli esseri umani da una contemplazione di sé ad una contemplazione di altro da sé. L'oggetto bello attrae e sembra far passare gli esseri umani da una condizione di egoismo ad una condizione di altruismo. La scultura e la pittura greca compiono rispetto

all'arte egizia un progresso enorme, in qualche modo favorito dal legame tra arte e senso comune. Gli egizi non consideravano nella loro architettura e nelle loro rappresentazioni pittoriche l'esigenza della vista, che veniva subordinata a canoni stabiliti in maniera astratta e rispettati rigidamente. L'arte non solo rappresentava una costante nella vita dei cittadini, ma era anche strettamente collegata alla religione, alla politica, all'etica e ad altri aspetti della vita quotidiana. Le opere d'arte erano fondamentali e seguivano lo sviluppo dei cambiamenti sociali e culturali della popolazione, favorendo la nascita di un senso comune. Durante il Settecento, molti studiosi parlano del ruolo del sentimento estetico generato dalla poesia e dalla pittura che causa tra gli uomini un sentire comune, come vero progresso nell'arte. La bellezza assume una utilità sociale.

1.1.3 L'utilità del bello

Perché un fiore è bello? Perché così attira gli insetti, che fanno girare il polline e consente alla pianta di riprodursi. Si dice che l'utilità di un oggetto che risponda bene al suo scopo, sia la causa della bellezza.

Cartesio vede le passioni ma qualcosa dedicata a disporre l'anima a volere ciò che la natura indica come utile. Hanno quindi un fine pratico, che non raggiunge mai un'autonomia conoscitiva. (Cartesio 1649 in Franzini; Mazzocut-Mis 2003) Il grugnito di un maiale e la forma del suo capo adatto a scavare, devono essere considerati belli, mentre la coda

di un pavone, così colorata e piena di sfumature, lo fa diventare brutto poiché priva di utilità ai fini del volo. Consideriamo quindi più bello un maiale, poiché ogni parte del suo corpo è ricondotta a un fine, o più bello il pavone per-

ché ci aggrada di più la vista della sua coda? Piccole creature oceaniche che vivono in profondità dove la luce non può arrivare, presentano colorazioni vivaci e disegni simmetrici che non potranno mai essere percepiti nel loro habitat. Tali disegni non hanno alcuna utilità, si tratta

di un semplice aspetto fine a sé stesso. Quando osserviamo una bella bocca o dei begli occhi, il primo pensiero che scatta in noi non è quello della loro attitudine al mangiare o al vedere, ma bensì scatena in noi un piacere fine a sé stesso. Una cosa utile sicuramente produce in noi soddisfazione e approvazione, ma non bellezza. Queste percezioni ci portano a rapportarci alle cose in due modi. Il primo è quello utilitaristico che guarda alle cose nella loro funzione pratica, per quello che ci possono dare: se ho sete, non mi importa la forma del bicchiere, mi basta poterlo usare. Nel rapporto

“SOCRATE: E una bella pentola? Non è forse una cosa bella?
IPPIA: [...] se la pentola è stata fatta da un bravo vasaio, è liscia, rotonda e ben cotta, come lo sono alcune belle pentole a due anse... Infatti come potremmo dire che ciò che è bello non è bello?
IPPIA: In nessun modo, Socrate.
SOCRATE: Dunque, dirà, quando uno mette sul fuoco la pentola di cui parlavamo poco fa, quella bella, piena di buon passato, è appropriato a essa un mestolo d'oro o uno di legno di fico?
IPPIA: Ma se vuoi, rispondigli che è quello fatto di legno di fico [...] L'utile è la cosa più bella di tutte. Definiamo begli occhi, che possono vedere, non quelli la cui utilità viene negata.
L'utilità delle cose finalizzata a brutte azioni, smette di essere bella?”. (Platone)

finalizzato all'uso, le cose sono un oggetto passivo e noi siamo soggetto attivo. Il secondo modo è quello della fruizione estetica, in cui ci poniamo in atteggiamento di osservazione e ascolto alle cose, per quello che ci appaiono sul piano fenomenico. Esso ci serve ad esempio per scegliere fra vari bicchieri, a parità di costo e di utilità, un bicchiere bello o il più bello. In questo caso le cose sono il soggetto principale e attivo del rapporto e noi ricettori passivi della forma, ma attenti, di quello che essa può dirci. Siamo circondati da un mondo di artefatti progettati per realizzare i nostri desideri: se queste sono fatte con precisione e cura, noi le valutiamo come cose belle, perché ci aiutano a realizzare e appagare i nostri desideri. L'utensile esprime un desiderio e allo stesso tempo porta alla sua soddisfazione e in questa misura può essere esso stesso oggetto di desiderio. Le incorniciature di stucco non interagiscono affatto con lo stato identitario di una finestra, che può svolgere la sua utilità da sola. Le incorniciature sembrano però dare una dignità maggiore alla finestra. Parte importante della casa, lo spazio par excellence dell'esistenza umana quotidiana, sembra quasi esibire l'idea secondo la quale gli esseri umani hanno bisogno di soddisfare sia richieste necessarie, come avere luce e aria nelle case, ma anche richieste superflue. La superficialità, se non interferisce con

la necessità e se esplicita qualcosa di importante dello statuto umanitario, può essere necessaria. Come un'opera d'arte, se tutte le cose utili sono belle, allora l'arte smetterebbe di suscitare piacere, poiché priva di qualunque fine utilitaristico. Niente colpisce l'anima quanto i momenti di bellezza e sentiamo che questi momenti sono terapeutici nel senso più vero: ci rendono consapevoli dell'anima e ci portano a prenderci cura del suo valore. Siamo stati toccati dalla bellezza. Perché l'amore torni al mondo, è prima necessario che vi torni la bellezza, altrimenti ameremmo il mondo solo per valore morale: pulirlo, conservarne la natura, strutturalo di meno. Se l'amore dipende dalla bellezza, allora la bellezza viene prima. Possiamo affermare che i fautori dell'estetica del funzionalismo, direbbero sicuramente che la *Sedia per visite brevi* (1945) di Bruno Munari sia brutta poiché non svolge la funzione per cui nasce, data la sua eccessiva inclinazione. I grandi critici di design ritengono invece questo oggetto folle e al contempo geniale. La sedia da elemento di arredo diviene elemento di provocazione, si riempie di significato e ci invita a riflettere. Si passa dall'utilità di permettere il riposo, alla necessità di trasmettere un messaggio. Se i meno esperti di design comprendessero l'intento di Munari e quello che vuole dirci con un oggetto che fa parte del quotidiano, la

considererebbero ancora brutta poiché priva di utilità?

1.1.4 Negli occhi di chi guarda

Abbiamo parlato a lungo del significato della parola *kalón*, che può essere impropriamente tradotta con il termine bello. Questo ci deve mettere sull'avviso: *kalón* è ciò che piace, che suscita ammirazione attraverso lo sguardo. L'oggetto bello è un oggetto in virtù della sua forma dinnanzi ai sensi e tra questi in particolare l'occhio e l'orecchio. Tra gli elementi che l'uomo ritiene belli nella fisionomia, vi è proprio l'organo computo al dovere, poiché esprime le qualità dello spirito. Le qualità puramente sensibili della bellezza, come il colore e la variazione, sono quasi tutte individuabili attraverso la vista. William Hogart nel suo libro *Analisi della Bellezza* del 1753, individua sei principi che incidono indipendentemente sul concetto di bellezza e ognuno di questi è basato sul principale senso a cui affidiamo la ricerca della bellezza. Il primo principio è la corrispondenza, dove si parla dello sguardo come gran giudice della bellezza. Quest'ultimo è però collegato alla mente. Se un oggetto solo d'ornamento come una colonna a spirale, non presenta altre caratteristiche legate al rapporto con il buon funzionamento del tutto come la solidità, l'occhio non potrà giudicarlo bello. Il secondo princi-

pio, quello della varietà, ritiene che le forme e i colori delle piante, le ali delle farfalle e le conchiglie, servono solo a far godere l'occhio, come il quarto principio, quello della semplicità. Tutti i sensi sono soddisfatti di fronte a tale varietà, poiché qualora la vista si trovasse di fronte a un muro spoglio o l'udito ad ascoltare una sola nota continua, perderebbero di interesse a causa della loro monotonia. La bellezza risiede negli occhi di chi guarda, ma la bellezza è una qualità specifica della situazione che include l'osservatore e l'oggetto. È qualcosa che realizziamo in collaborazione con il mondo e a volte include altri sensi, che innescano ricordi, portando alla memoria emozioni assopite dal tempo. Il soggetto guarda dentro di sé con il suo occhio interiore e non al di fuori. Ma come godiamo della bellezza quando per molteplici ragioni la visione di quel determinato oggetto ci è negata? Cosa penserebbe un ipovedente davanti al *Baldacchino* di Bernini, definito universalmente come un'opera in grado di suscitare estasi in chi lo guarda? Basterebbero a quest'ultimo gli altri sensi, come il tatto, per poter immaginare le fitte decorazioni delle colonne tortili, l'olfatto per l'incenso e il profumo dei fiori che adornano San Pietro, per godere appieno di cotanta bellezza? Se la bellezza sta negli occhi di chi guarda, cos'è la bellezza agli occhi di chi non può guardare? Quel-

lo che empiricamente tutti possiamo sostenere è che facciamo esperienza dell'ambiente costruito in un modo molto più multisensoriale di quanto ipotizzato. Progetti esclusivamente visivi non colgono nel segno. Studi condotti su bambini piccoli fanno luce su questo argomento. I bambini piccoli, non capiscono cosa sia un oggetto finché non possono afferrarlo con le loro mani e metterlo in bocca e questi atti sensoriali e percettivi di formare una comprensione concettuale delle cose comportano un collegamento neurale tra queste modalità sensoriali (Mallgrave 2013 [tr. it.](#)). Gli oggettivisti sostengono che la bellezza non è nell'occhio di chi guarda, ma è bensì soltanto a causa delle proprietà formali dell'oggetto che essa appare. Abitualmente non osserviamo né in qualche modo interrogiamo sulle cose ordinarie, di fronte a qualcosa che sia fuori dall'ordinario affrontiamo lo straordinario con meraviglia,

se riuscissimo a vedere da un'altra angolazione tutto quello che risulta ordinario, i nostri sensi ne gioverebbero. Il compito è quello di guardare l'ordinario con l'occhio straordinario del divino, scovare la bellezza in luoghi dove abbiamo sempre guardato e con modalità di esplorazione multisensoriali. Il nostro occhio interiore è il deus ex machina e se noi ci appelliamo verrà a salvarci attraverso la catarsi. Bisognerebbe però abbattere i cliché secondo cui l'organo preposto alla bellezza sia la vista. Lasciarsi sedurre da suoni soavi e delicati, ad esempio ci permette di ricordare le nostre descrizioni della bellezza percepita da altri sensi. È possibile raggiungere una consapevolezza improvvisa dei suoni che ci circondano, in modo particolare quando evocano il passato o richiamano un sentimento nostalgico: il suono di una macchina da scrivere, la pioggia su un tetto in lamiera, il vento fra gli alberi. Non

dobbiamo quindi sempre appellarci ad una tangibilità delle cose che percepiamo con i sensi e vediamo nel mondo intorno a noi, esistendo infatti innumerevoli altri modi per recepire la bellezza.

«E come potrai sapere», dice, «quale discorso sia stato composto bene o no o qualsiasi altra azione sia bella o no, se non conosci il bello? Credo di sapere cosa vuol dire il proverbio: *le cose belle sono difficili*». (Platone)

Nel *Saggio sull'intelletto umano* del 1690, John Locke definisce la nostra anima un foglio bianco o tabula rasa su cui tramite atti di esperienza giungono i materiali del pensare, attraverso due specifiche fonti conoscitive. La prima di esse è la sensazione, origine essenziale delle nostre idee. Su questa base che è passiva e soltanto ricettiva, si esercita l'attività della seconda fonte conoscitiva, la riflessione (cfr. Locke 1690 in Franzini; Mazzocut-Mis 2003). Può esistere una conoscenza, certo non perfetta, ma autonoma e fondata, chiara pur non distinta, che ha nel sensibile il suo radicamento. Non siamo forse, il risultato delle nostre esperienze? Nasciamo tabula rasa, crediamo a tutto ciò che ci viene detto da bambini e ci stupiamo di tutto. Guardiamo con occhi nuovi il mondo, poiché non lo abbiamo mai

visto. La formazione delle nostre idee dipende dalle esperienze che abbiamo vissuto, da come ci hanno educato, da quello che ci hanno fatto ascoltare, leggere o vedere. Questo ci rende unici ed irripetibili, come un secondo DNA, una struttura a doppia elica fatta di esperienze e apprendimento che il tempo ci ha permesso di stratificare dentro di noi. Maggiori saranno gli ambienti culturali che avremo frequentato, maggiore la probabilità sarà di vedere sempre con gli occhi del fanciullino il mondo. Avremo molti più input a cui siamo stati sottoposti, per interrogarci, studiare e riflettere. Minori saranno gli input e più saremo come piccole barchette in mezzo al mare, spostate di qua e di là senza neanche rendercene conto da diverse correnti, politiche, sociali e culturali. Alla bellezza sicuramente possiamo essere educati attraverso la cultura, che ci spinge ad avvicinarci al bello di qualunque forma e tipo, dalla musica alla poesia, all'arte, al design e non lasciarlo più andare, anche senza volerlo. Il bello s'impadronisce di noi, dei nostri muscoli, della nostra membra e della nostra testa, diventando un nostro prolungamento. La novità è un elemento indispensabile che agisce sulla volontà del bello e spinge la nostra curiosità verso l'esperienza estetica. La bellezza ha a che fare con la promessa e in particolare con il futuro, in un senso preciso secondo il quale fare esperienza

di una cosa bella, significa essere spinti a passare giorni, mesi e anni futuri in relazione con la bellezza che vogliamo scoprire, interrogare e ottenere. Ci spinge a circondarci delle cose belle, cioè di possibilità importanti di sviluppo e di felicità, aumentando la qualità della nostra esistenza quotidiana. Quando camminiamo per le strade di una città che riteniamo bellissima, è naturale, quasi imperativo, non gettare per terra la carta della caramella che si sta mangiando. La bellezza della città ci fa provare l'esperienza dell'aumento sensibile della qualità della nostra esistenza, cioè ci fa arrivare a un non ritorno. Ciò sta a significare che non vogliamo ritornare alla qualità precedente della nostra vita, perché nell'ipotesi meno ottimistica e meno ambiziosa vogliamo un presente che ci faccia provare l'esperienza sensibile che la bellezza presente ci fa provare. Nell'ipotesi più ambiziosa e ottimista invece, vogliamo un futuro che ci faccia provare un'esperienza sensibile ancora più positiva, significativa e densa di senso di accoglienza e di appartenenza, che la bellezza futura alla quale lavoreremo ci farà provare. La bellezza è stata sempre e sarà essenziale per noi, perché l'umanità sembra caratterizzata in essenza da una cosa che unisce la dimensione del bisogno con la dimensione del cambiamento. Crispin Sartwell in *Six name of Beauty* nel 2004, individua sei parole

per definire la bellezza. Tutte queste possono essere ricondotte al concetto di illuminazione, come la parola ebraica *Yapha*, ossia splendore, fioritura. E non è forse la bellezza, il presupposto per risplendere e rinascere come una fenice dalle ceneri? Secondo la Kundalini Yoga, nel torace ha luogo il chakra del cuore. Se questo non viene alla vita, se il cuore non si apre e la gazzella non si desta, noi rimaniamo sordi e ciechi semplicemente perché l'organo che percepisce la bellezza non è stato risvegliato. Come fare ciò? Qualcuno cantava «io di risposte non ne ho mai avute e mai ne avrò, di domande ne ho quante ne vuoi». ¹ Io non so cosa sia la bellezza, so solo che è qualcosa che mi ha sempre rapito il cervello, non per cercare di definirla o trovarne una formula, ma per capire come diffonderla e insegnare ad apprezzarla, come farla diventare protagonista nella vita di tutti, nella vita di chi non ha niente e lotta per un futuro migliore. Io non so dire cosa sia la bellezza, so che è una cosa difficile e la sfida sta proprio nel capire come portarla dove non è mai stata avvistata, né dentro né fuori i corpi. La bellezza sprona a migliorarsi e a compiere un esercizio che mira al suo raggiungimento. Deve essere la linea guida delle nostre azioni, di un progetto, di un pensiero, di un artefatto. Ci deve dare la possibilità di costruire in maniera più accurata la realtà attorno a noi.

1.2. Esperienza estetica

Un uggioso venerdì sera dopo una cena con degli amici, si rassettava tutto, si lavavano stoviglie, si sparecchiava, e si parlava di cinema, si parlava (ahimè) di Checco Zalone. Con il mio solito tono lamentoso esordisco dicendo che non si può parlare di cinema e di arte se parliamo di questo genere di film. Un amico di tutta risposta dice: «Tutto il cinema è arte. Chi può dire che il film A sia meno arte del film B» Io che da qualche tempo stavo iniziando a documentarmi sul concetto di esperienza estetica ho iniziato ad esporre una serie di teorie che smentivano ciò, dopo mezz'ora di dibattito abbiamo capito che non era il caso di addentrarsi in un dibattito per cadere in un relativismo inimmaginabile in così tarda ora. Decidemmo che era meglio andare a prendere una birra. Da lì mi sono apparse alla mente alcune domande a cui vorrei cercar di dar risposta in questo paragrafo: Cosa s'intende quando si parla di esperienza esteti-

ca? Quali sono i fattori che entrano in gioco durante questo processo? Quando una esperienza può definirsi estetica? La parola esperienza ha a che fare con «la conoscenza diretta, personalmente acquisita con l'osservazione, l'uso o la pratica, di una determinata sfera della realtà». Il termine estetico invece concerne il sentimento del bello, soprattutto nell'arte, secondo il dizionario. Ne deduciamo chiaramente che oggi l'estetica non è stata in grado di definire il suo oggetto di studio, delle volte ci si riferisce ai soggetti e alla loro personalità, delle volte alle qualità dell'oggetto e all'influenza che hanno su di noi. Esistono due correnti di pensiero contrapposte nella metodologia di analisi dell'esperienza estetica. Il primo filone, quello soggettivista vede il soggetto, il vissuto e la sua personalità protagonisti del diretto nascere di sensazioni in rapporto con l'oggetto esterno, il secondo vede l'oggetto e le sue caratteristiche intrinseche

Questa espressione è stata spesso usata per designare anche la qualità di un oggetto, una sensazione di piacere, il classicismo nell'arte, un giudizio di gusto, la capacità di percezione, un valore, un atteggiamento, la teoria dell'arte, la dottrina della bellezza, uno stato dello spirito, ricettività contemplativa, un'emozione, un'intenzione, un modo di vivere, la facoltà di sensibilità, un ramo della filosofia, un tipo di soggettività, il merito di alcune forme o un atto di espressione. (Mandoki 2017: 4).

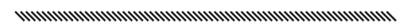
come qualità che fanno scaturire in noi una qualche sensazione. L'esperienza estetica in entrambe le correnti risulta essere direttamente correlata con lo spazio che ci circonda. Nella *Estetica trascendentale* del 1781 Kant afferma nella sua *Critica della ragion pura* che quando ci relazioniamo per la prima volta ad un oggetto abbiamo come risposta della nostra mente un'intuizione e tale intuizione dipende e viene visualizzata attraverso due forme pure a priori: lo spazio come senso interno e il tempo come senso esterno. Queste due forme a priori sono condizioni necessarie ma insufficienti per l'estetica. L'esperienza della musica presuppone l'intuizione del tempo durante il quale i suoni si verificano, si sovrappongono e si susseguono, dello spazio in cui vibrano, del corpo in grado di percepirli, della cultura da cui significano come segni e acquisiscono significato attraverso schemi riconoscibili, e dell'energia vitale in grado di rispondere emotivamente a loro. Al contrario, si ha un'anestesia quando vi è l'eliminazione dell'intuizione dello spazio e del tempo, delle sensazioni corporee e del dolore fisico, di qualsiasi percezione ed emozione. La categoria dello spazio-tempo viene qui vista come una conditio sine qua non della possibilità di esperienza. Senza di essa, non solo non vi sarebbe un universo ordinato alla base della vita quotidiana ma non vi sarebbe nep-

pure un universo. Quando queste due dimensioni sono condivise con gli altri si applica il concetto di intersoggettività. Lo spazio costituisce il "qui" dal mio corpo ed è costituito da esso, come il tempo costituisce ed è costituito dall'"ora" della mia coscienza e dal momento della percezione o sensazione. La percezione è una capacità che appartiene a tutte le specie, dal più elementare al più complesso, e coinvolge diverse capacità motorie e sensoriali. Ogni organismo può relazionarsi con l'ambiente in maniera cellulare, pluricellulare o plurindividuale e sociale. La prima connessione con l'ambiente inizia come porosità o ricettività acquisendo diversi gradi di diversificazione in ciascun individuo e specie. Nelle unità del primo ordine, la ricezione avviene attraverso la membrana cellulare, mentre nelle unità del secondo ordine di animali più sviluppati, è abilitata da membrane come la pelle, le orecchie, gli occhi, la bocca e il naso attraverso i quali gli organismi sono esposti all'ambiente circostante. Nelle unità del terzo ordine o negli organismi sociali, nelle società umane si verifica nelle interazioni tra identità e ruoli all'interno delle matrici sociali, di cui parleremo meglio in seguito. Negli esseri umani le capacità sensoriali hanno molte sfaccettature, la complessità corporea della nostra specie è correlata anche alla complessità mentale e percettiva, in contrasto

con la ricettività monodimensionale di organismi unicellulari. Ecco perché la percezione umana varia da individuo a individuo, poiché entrano in gioco fattori correlati alla morfologia della nostra particolare specie, oltre alla nostra cultura.



«Beauty is a linguistic effect used by a particular subject to describe personal experiences and social conventions, not things that exist independently of perception. the notion of beauty is a linguistic categorization of a non-linguistic experience, although it can be provoked by language (in the case of literature and poetry), or provoke the production of language (the typical case, art criticism). Beauty subsists only in the subjects who experience it, just as life only exists in live beings.» (Mandoki 2017:7).



Prima di emettere un giudizio estetico su un oggetto o un'esperienza la prima relazione che si instaura con

1 Un particolare soggetto utilizza la bellezza come effetto linguistico per descrivere esperienze personali e convenzioni sociali, non cose che esistono indipendentemente dalla percezione. La nozione di bellezza è una categorizzazione linguistica di un'esperienza non linguistica, sebbene possa essere provocata dalla lingua (nel caso della letteratura e della poesia), o provocare la produzione della lingua (il caso tipico, la critica d'arte). La bellezza sussiste solo nei soggetti che la vivono, così come la vita esiste solo negli esseri viventi.

l'oggetto è la sensazione. Kant che, nel tentativo di distinguere diverse forme di processi mentali, definisce la sensazione come l'effetto di un oggetto sulla nostra capacità rappresentativa, di esserne influenzato (cfr. Kant 1781). La sensazione influisce sul soggetto ma risulta essere totalmente corporea precedendo qualsiasi attività rappresentativa. Dei brividi lungo la schiena, una lieve sensazione di calore possono essere rilevati organicamente prima di essere rappresentati consapevolmente. A qualsiasi creatura vivente appartengono delle sensazioni, mentre la rappresentazione implica un sistema di mediazioni culturali tra i concetti presenti nella sensazione e alcune categorie di classificazione assenti in essa, presente solo negli essere umani. La rappresentazione può essere suddivisa attraverso tre fasi: il primo momento quando uno stimolo viene confrontato con un repertorio di esperienze precedenti, quando esiste un certo grado di memoria conscia o inconscia, a quel punto la sensazione viene strutturata per diventare una percezione collegandola a codici filogenetici e ontogenetici. Il secondo livello di percezione può essere designato come discernimento, sebbene correlato alla sensazione che lo spinge, il discernimento va oltre l'immediatezza della pura reazione e diventa più selettivo. La sensazione corrisponde all'essere puramente corporeo, alla sua indi-

vidualità, il discernimento riguarda l'identità e dipende dall'addestramento e dall'esperienza.

Un ultimo livello di percezione è quello in cui i soggetti osservano formalmente le convenzioni di gruppo e le espongono in termini di ruoli particolari.



«Bees perceive light at the level of sensation when trying to escape from a closed place, but do not discern the glass until they bump against it. however they discern between an open flower and one closed, between flowers with or without pollen and they can discern distance and direction for an appropriate place to nourish themselves or for building another honeycomb by the diameter and movement of other bees' dance» (Sebek 1963: 448 in Mandoki 2017: 67).



All'interno del nido d'ape e nella divisione tra operai e regina, le api sono guidate dal rispetto della percezione collettiva. Alla base di queste teorie vi è la psicologia co-

2 Le api percepiscono la luce a livello di sensazione quando provano a fuggire da un luogo chiuso, ma non discernono il vetro finché non si urtano contro di esso. Tuttavia discernono tra un fiore aperto e uno chiuso, tra fiori con o senza polline e possono discernere la distanza e la direzione per un luogo appropriato in cui nutrirsi o per costruire un altro nido d'ape dal diametro e dal movimento della danza delle altre api.

gnitiva, che ritiene che l'atto visivo non è una pura registrazione passiva dell'ambiente fisico esterno, ma una costruzione attiva che implica processi di elaborazione e di analisi. L'input sensoriale esterno viene modificato ed elaborato prima di poter essere percepito: viene infatti trasformato, ridotto, elaborato, immagazzinato, recuperato e infine utilizzato. Altri fattori che entrano in gioco in questo processo sono l'attenzione, la memoria, l'immaginazione, il pensiero, l'emozione ecc. Un tentativo iniziale di comprendere i diversi aspetti che caratterizzano l'esperienza estetica è quello di scomporre le componenti presenti in tale attività in due categorie: le qualità fisiche dell'oggetto e le caratteristiche del fruitore.

1.2.1 Feticcio dell'oggetto

Partendo dall'analisi delle qualità fisiche di un oggetto come strumento di percezione estetica, alla fine dell'Ottocento entra in scena la figura dello psicologo Gustav Fechner che può essere considerato l'iniziatore dell'estetica sperimentale. Egli coniuga la psicologia e l'estetica con discipline scientifiche come la fisica e la chimica, per fornire uno strumento di misurazione al valore estetico di una configurazione. Un'estetica quindi delle forme visive, il cui scopo è quello di stabilire quali forme (poligoni

semplici e regolari) fossero preferite. Fechner ritiene che l'esperienza estetica dipenda essenzialmente dalle componenti fisiche di un oggetto come proporzioni, equilibrio, ordine, che determinano una reazione di preferenza. Nella valutazione estetica sono i dati esterni, gli elementi formali dell'oggetto, a essere considerati significativi. Il suo lavoro più conosciuto riportato nel suo *Trattato di Estetica* del 1876 è sicuramente quello sulla preferenza dei rettangoli. In questo esperimento, Fechner fa valutare a trecento soggetti dieci rettangoli che devono indicare quale gli piace di più e quale di meno. Presi in considerazione dieci rettangoli aventi tutti la stessa superficie, in cui il rapporto larghezza/altezza variava da 1:1 (quadrato) a 1:0,40, passando per quella particolare proporzione detta sezione aurea (pari a 1:0,618). Nei risultati è emerso che il 35 per cento dei soggetti preferisce il rettangolo definito dal rapporto di sezione aurea tra altezza e larghezza (Fechner 1876 in Mastrandrea 2001). Il problema per cui questo esperimento non regge è che tutti i rettangoli sono stati scelti almeno una volta dai partecipanti e che secondo lo psicologo tedesco la proporzione assumeva un ruolo decisivo nella scelta della preferenza, dimenticando altri fattori dei soggetti che sicuramente avevano messo in gioco, inconsciamente, quali ad esempio

memoria, emotività ecc. che li portavano a compiere una determinata scelta anziché un'altra. Queste teorie hanno influenzato quasi un secolo dopo la teoria di Daniel Ellis Berlyne, psicologo canadese, definita la nuova estetica sperimentale, in cui è stata sottolineata ancora una volta l'importanza delle caratteristiche oggettive dello stimolo nel produrre una preferenza estetica. Berlyne afferma che l'interesse verso uno stimolo è attivato da un certo numero di proprietà possedute dallo stimolo stesso definendole "variabili collative" in grado di stimolare l'attività nell'esplorazione visiva. Le variabili collative possono essere raggruppate in tre categorie: la novità, che può essere individuata a diversi livelli di conoscenza dello stimolo; per esempio, gli stimoli possono essere definiti con un elevato livello di novità quando non sono mai stati incontrati precedentemente o da molto tempo. Alla novità vengono associati i concetti di cambiamento, di sorpresa, di incongruità. L'incertezza è la seconda proprietà e ha a che fare con possibili interpretazioni alternative dello stimolo. La complessità, intesa come il numero di elementi presenti in una composizione.

A questo punto Berlyne introduce il concetto di arousal dell'organismo inteso come l'aumento dell'attivazione dell'organismo quando andiamo a contatto con il piacere prodotto

dalle qualità possedute dalle immagini. L'arousal è definito come una dimensione lungo la quale varia lo stato di attivazione dell'organismo, che può andare dall'attenzione allo stato di eccitazione, e costituirebbe un meccanismo di ricompensa e orienterebbe verso la preferenza dello stimolo che genera tale attivazione. Sono presenti anche in questa spiegazione della esperienza estetica dei limiti evidenti. La teoria di Berlyne focalizza l'attenzione principalmente sull'attivazione dell'organismo. I suoi esperimenti sono spesso costituiti da poligoni per poter avere un maggior controllo. L'arousal però consiste in una risposta generica che non tiene conto di tutte le diverse componenti dello stimolo e del possibile percettore e delle sue differenze individuali nella valutazione delle variabili collative, a cui veniva attribuito lo stesso peso per tutti i partecipanti (Berlyne 1971 in Mastrandrea 2001).

«The aesthetic object is nothing more than sensuous in all its glory, whose form, ordering it, manifests plenitude and necessity, and that carries within itself and immediately reveals the meaning that animates it» (Dufrenne 1987: 5 in Mandoki 2017: 10).

3 l'oggetto estetico esercita incessantemente una domanda su chi lo esegue o lo osserva; attraverso questa richiesta rivela un desiderio di essere che in qualche modo garantisce il suo essere.

Si parla in questo caso di feticcio dell'oggetto estetico, vale a dire antropomorfizzazione dell'oggetto. L'oggetto è dotato, sebbene metaforicamente, di capacità umane di percezione, gioia, valutazione della bellezza, emotività, espressione, sensibilità e sensualità.

Il filosofo francese Mikel Dufrenne compie un'analisi tra esperienza estetica e oggetto estetico. Ritiene infatti che l'oggetto estetico deve essere considerato come un prodotto di una relazione estetica che un soggetto instaura con esso, e non il contrario, il soggetto non è il prodotto dell'oggetto (Dufrenne 1987 in Mandoki 2017). L'oggetto percepito esteticamente è effettivamente qualitativamente diverso da quello usato funzionalmente. Prendendo come esempio l'opera *Fontana* di Duchamp, un orinatoio diventa opera d'arte esposta in famose gallerie e musei, ma dal punto di vista simbolico assume un significato diverso dall'urinatoio esposto nella vetrina di un negozio di sanitari, che a sua volta assume un significato diverso dall'urinatoio che troviamo in una stazione. Tutti e tre sono oggetti solo per un soggetto che li interpreta come tale a seconda del codice usato e del contesto di osservazione. L'analisi di un oggetto avviene attraverso segni e simboli che ci permettono di stabilire una relazione con esso interpretandolo. I segni e i simboli partecipano alla dimensione estetica

come un croce o una corona a cui il soggetto può affezionarsi in modo affettivo attribuendogli un valore emotivo. Dalla sua sensibilità il soggetto viene mosso o toccato dagli oggetti, affascinato da essi, ma la condizione primaria per tale aggancio è sempre la semiosi. Non c'è aggancio senza un soggetto che attribuisce significato al suo oggetto.

«The leap from semiosis to aesthesis happens when the subject surpasses its quasi automatic re-cognition of habitual perception and reaches the discovery of the unexpected. By discovery I mean to literally pull away the cover imposed by routine and the economy of perception: an epiphany occurs that makes the object appear to us in a novel way, unexpected or fascinating. I do not mean Dewey's "an aesthetic experience" but something more common and frequent than that, a latching on to a perception for its delight import. consider, for example, the sensation of a humming bird that can take us from discernment of re-cognizing it as a humming bird to discover in appreciation its fabulous green emerald feathers and latch-on to the miracle of the existence of so astonishing a bird» (Mandoki 2017: 128).

4 Il salto dalla semiosi all'estesi avviene quando il soggetto supera la sua quasi cognitiva conoscenza della percezione abituale e raggiunge il scoperto dell'imprevisto. Con scoperta intendo togliere la copertura imposta dalla routine e dall'e-

1.2.2 L'emotività del soggetto

La conoscenza, expertise, vissuta emozionale, tratti di personalità, differenze individuali sono processi di elaborazione di livello superiore a cui il filone dei soggettivisti fa affidamento per l'elaborazione dell'esperienza estetica.

La nostra sfera sensibile, lontana dalla sfera della logica, si connette con l'ambiente che ci sta intorno attraverso gli organi sensoriali. Nel rapporto con gli oggetti esterni un aspetto di fondamentale importanza e che fa la differenza nella valutazione dell'oggetto è la componente emotiva. Nella percezione di un oggetto questa componente diventa predominante, è importante nella fase iniziale riconoscere l'oggetto rappresentato e i contenuti descritti, ma ciò che acquista valore e costituisce è la risonanza emozionale prodotta dall'oggetto percepito in

conomia della percezione: si verifica un'epifania che ci fa apparire l'oggetto in un modo nuovo, inaspettato o affascinante. Un aggancio a una percezione per la sua gioia di importazione. considera, ad esempio, la sensazione di un rumore che può portarci dal discernimento di riconoscerlo come uno sbattere di ali per scoprire in apprezzamento le sue favolose piume di smeraldo verde e aggrapparti al miracolo dell'esistenza di così sorprendente un uccello.

un dato contesto. Nella sua Estetica trascendentale, Kant definisce l'estetica come relativa alla sensibilità definendola come la scienza di tutti i principi di sensibilità a priori. Il termine sensibilità Kant lo definisce come la capacità di ricevere (ricettività) rappresentazioni secondo il modo in cui gli oggetti ci influenzano. Ma all'inizio della *Critica del giudizio* del 1790 c'è un leggero cambio di significato in ciò che Kant definisce estetico, sottolineando che il soggettivo è qualcosa che si forma grazie al giudizio del gusto, che non è logico ma estetico (cfr. Kant 1781 in Franzini; Mazzocut-Mis 2003). Se comprendiamo ciò, la base determinante non può essere che soggettiva.

A thirsty animal that finds water to quench its thirst may also enjoy its freshness. this fact allows us to understand better what we are referring to when we use the enigmatic word "sensitivity", namely, this porous condition that, as a membrane, protects as well as exposes every live creature.⁵ (Mandoki 2017: 48).

5 Un animale assetato che trova acqua per dissetarsi può anche godere della sua freschezza. Questo fatto ci permette di capire meglio a cosa ci riferiamo quando usiamo la parola enigmatica sensibilità, vale a dire questa condizione porosa che, come una membrana, protegge e espone ogni creatura vivente al mondo e la mette a contatto.

La direzione più coerente in questo ambito è quella intrapresa a cavallo tra XVIII e il XX secolo dallo psicologo John Dewey (cfr. 1934 tr. it.) che si contrappone al filone oggettivista poiché ritiene che la bellezza in sé è un effetto della relazione che un soggetto instaura con un oggetto particolare da un particolare contesto sociale di valutazione e interpretazione legato all'esperienza. La sensibilità del soggetto scopre gli oggetti e gli attribuisce dei significati, non secondo un capriccio personale ma a seconda delle sue condizioni socioculturali, percettive e valutative. Questa concezione di esperienza estetica relativa vede l'estetica principalmente un atto di interpretazione, poiché l'apprezzamento e la valutazione sono sempre interpretativi. Pensare di definire la bellezza come un piacere disinteressato (Kant 1790) dopo queste premesse risulta impossibile, poiché fino ora si è parlato della percezione dell'esperienza estetica in relazione all'individualità e all'emotività di ognuno di noi. Per Kant non c'è né interesse pratico per l'oggetto o attraverso di esso nell'esperienza estetica, né nell'esistenza dell'oggetto o nel possederlo. L'esteta Paul Crowther trova un eccellente esempio per illustrare il disinteresse kantiano e difenderlo a suo nome: un miraggio nel deserto. Secondo lui, apprezziamo esteticamente il miraggio di un'oasi senza avere il minimo interesse per la sua

esistenza fisica. Potremmo avere un interesse utilitaristico nella sua esistenza se avessimo sete (che per Crowther non è un interesse estetico), ma per apprezzare la bellezza di quel paesaggio immaginario non abbiamo bisogno della sua esistenza materiale (Crowther 1987: 9-19 in Mandoki: 18). Crowther è affascinato dal miraggio perché condivide l'idea prevalente nella teoria estetica che la contemplazione a distanza è l'esperienza estetica per eccellenza, dimentica il piacere estetico che si può ritrovare in un paesaggio, come quello in architettura, e che direttamente connesso dipende dall'esplorazione dell'interno, dall'annusare il legno, il mattone, la pelle. Il concetto di miraggio estetico si può assimilare a quello di godere della facciata di un edificio riprodotta in una fotografia e quello costituirebbe il piacere massimo a cui aspirare. Non hai bisogno, come il miraggio del deserto, che l'edificio ti si palesi davanti per goderne ulteriormente. Se questo concetto fosse realmente condiviso non esisterebbe gran parte del turismo che porta milioni di persone ogni anno in posti incantati dall'altra parte del mondo, ci basterebbe un click per poter ammirare quei paesaggi comodamente seduti sul nostro divano. L'apprezzamento estetico non è statico con gli osservatori che rimangono a una distanza fissa e adeguata dall'oggetto, ma, piuttosto, come nella vita di tutti i

giorni, oscillano a diverse distanze dal loro oggetto. Il successo del cinema è principalmente correlato al fatto che l'attenzione del frequentatore di sale è inchiodata sul film a tal punto che la distanza scompare e si identifica totalmente con ciò che il personaggio sta subendo, dimenticando per un attimo la nostra quotidianità. Il sentimento che scaturisce in noi durante la visione di un film provoca un piacere emotivo che riporta alla luce delle sensazioni assopite.

1.2.3 Sentimento ed emozione

Sentimento è un termine che deriva da una sensazione piuttosto tangibile correlata ad un contatto sensoriale. L'emozione, in greco pathos, ha avuto un ruolo centrale nella teoria artistica in epoca classica. Platone ad esempio la considerava insieme alla ragione e al desiderio come una delle tre capacità della mente umana, aveva anche un'accezione negativa poiché poteva rivelarsi un istinto che poteva anche portare l'umanità sulla cattiva strada. Aristotele in modo simile considerava il pathos come una forza potente e a volte incontrollabile, tale che dovrebbe essere imbrigliata con valori etici. Definendo pathos tutti quei sentimenti che cambiano gli uomini modificandone i giudizi e cui seguono dolore e piacere. Tutte le emozioni influiscono in maniera preponderan-

te sulla nostra vita, il piacere emotivo aiuta corpo e mente nel passare a una condizione di maggiore funzionalità o di perfezione, mentre il dolore emotivo diminuisce la vitalità del nostro essere. Nel XIX secolo, le teorie dei sentimenti e delle emozioni hanno preso una piega molto diversa, in particolare quando sono state applicate all'emergente campo dell'estetica. Le emozioni e i sentimenti erano guardati con diffidenza. Kant su questo argomento assume una posizione ambivalente nella sua *Critica del Giudizio* del 1790 da una parte riconosce l'importanza dei sentimenti nell'arte, dall'altra cerca di posizionare il giudizio estetico oltre il desiderio tramite una condizione, già precedentemente definita, come bellezza disinteressata. Quello che mancava a grand parte di questa ricerca tuttavia era una chiara distinzione tra emozione e sentimento. Il passo fondamentale di questa direzione è stato compiuto dagli studi paralleli degli psicologi William James e Carl Lange. James afferma che i nostri cambiamenti durante una situazione emotivamente forte seguono direttamente la percezione della cosa eccitante, e che la nostra sensazione che percepiamo durante questi cambiamenti, è l'emozione. Stando a questa spiegazione il soggetto impaurito non scappa da un orso perché è timoroso, piuttosto diventiamo timorosi poiché abbiamo già innescato l'impulso fisico a

scappare (cfr. James 1890 in Malgrave 2013). Oggi molti psicologi e biologi preferiscono distinguere tra emozione e sentimento con la prima che si riferisce ai cambiamenti o alle attività del corpo mentre la seconda è definita come la consapevolezza dell'emozione. L'emozione può essere meglio studiata e compresa attraverso un approccio di tipo multicomponentiale in cui l'episodio emozionale consiste in una serie di modificazioni nelle diverse componenti. Nel 1999 Scherer descrive l'emozione come l'organizzazione momentanea di tutti i maggiori sistemi di funzionamento dell'organismo (sistema nervoso centrale, sistema nervoso autonomo, sistema nervoso somatico, sistema neuro-endocrino) in risposta alla valutazione di uno stimolo esterno o interno, rilevante per l'organismo. Secondo Scherer le fasi che costituiscono questa sequenza componenziale sono cinque: la componente cognitiva (appraisal) che ha la funzione di valutare la rilevanza personale degli eventi esterni in base alla propria emotività; l'attivazione fisiologica (arousal) che ha la funzione di attivare il nostro organismo attraverso una risposta fisiologiche come frequenza cardiaca, ritmo respiratorio ecc.; la componente espressiva che ha la funzione di manifestare lo stato emotivo dell'individuo attraverso la mimica facciale, i gesti, la postura, l'espressione vocale; la componente moti-

vazionale o di tendenza all'azione che ha la funzione di preparare l'individuo all'azione; infine la componente relativa all'esperienza soggettiva, in cui è prevista una sorta di monitoraggio tra le richieste che ci provengono dall'ambiente esterno e le nostre capacità di far fronte a queste (coping). Lo stato soggettivo conseguente può essere definito sentimento (feeling) e può anche essere utile ai fini di una regolazione del nostro organismo (cfr. Schrer 1999 in Mastrandrea 2005).

L'esperienza ha inizio con la persona che valuta quanto le circostanze a cui è esposta abbiano rilevanza personale rispetto ai propri bisogni, valori sociali, piani e obiettivi. I sostenitori della teoria dell'appraisal affermano che può anche essere un processo automatico al di fuori della consapevolezza, dal momento che costituisce il momento iniziale della risposta emotiva. L'appraisal si può distinguere in primario e secondario. L'appraisal primario è rapido e automatico (in maniera da consentire una reazione molto rapida) ed è finalizzato alla valutazione della rilevanza delle caratteristiche più importanti dello stimolo (novità e valutazione edonica). L'appraisal secondario ha a che fare con emozioni specifiche e aspetti che si riferiscono all'analisi più approfondita della situazione, alla relazione individuo/situazione, alle possibili modificazioni e alle strategie di coping.

Lo psicologo Nico Henri Frijda afferma che l'emozione può essere vista come il risultato di un processo di appraisal automatico ed essenziale, che può essere elaborato più approfonditamente in un secondo momento. Questo processo di base è sufficiente per provocare l'attivazione di un'emozione (Frijda 1986 in Mastrandrea 2001).

Anche per quanto riguarda l'esperienza estetica, il primo livello di analisi potrebbe essere quello di distinguere automaticamente uno stimolo esterno in due grandi categorie dicotomiche: buono/cattivo, piacevole/spiacevole, positivo negativo (valutazione edonica). Se lo stimolo si rivela positivo o negativo avremo delle modalità di risposta automatica completamente opposta (in maniera non intenzionale, inconsapevole e non controllabile). Quando ci troviamo di fronte ad un'immagine connotata molto negativamente, questa risposta viene immagazzinata nella memoria a lungo termine ed è attivata automaticamente ogni volta che ci troviamo a contatto con l'oggetto. Alcuni elementi tra cui i propri schemi mentali, frutto dell'esperienza personale, guidano nella fase di valutazione un primo livello di preferenza, valutando, per esempio, quanto l'oggetto che percepiamo ci è familiare o meno. La familiarità è il risultato della reiterata osservazione di un oggetto o di una classe di oggetti. Istintivamente siamo predi-

sposti a preferire ciò che è familiare rispetto alla novità perché l'oggetto familiare fa parte della comfort zone mentre la novità intesa anche come cambiamento, al contrario di quello di Berlyne sostiene, ci spaventa tant'è che è definita dopo la morte la seconda più grande paura dell'uomo. La ripetuta esposizione ad un oggetto ci fa aumentare la sua preferenza ed è stato dimostrato che gli stimoli che reputiamo familiari sono valutati più velocemente e in maniera più positiva rispetto agli altri.

Anche gli stimoli tipici vengono valutati allo stesso modo. Un secondo elemento è infatti dato dalla tipicità dell'oggetto: quanto lo stimolo è rappresentativo della classe di oggetti a cui appartiene. La preferenza per gli esemplari più tipici è stata riscontrata in più settori: volti, dipinti, oggetti di design e facciate architettoniche. Queste tre spiegazioni plausibili (familiarità, tipicità, e complessità) possono essere incorporate in uno studio generale di preferenza estetica chiamato Processing Fluency. Secondo questo modello esisterebbe una forte associazione tra le qualità osservate nell'oggetto (tipicità, familiarità e complessità) e le caratteristiche del percettore: più è fluida l'elaborazione dell'oggetto (percezione dell'identità e del significato), più sarà positivo l'apprezzamento estetico. Nella maggior parte dei casi, le emozioni estetiche possono portare alla condivisione

sociale del contenuto emozionale. La condivisione sociale, intesa come condivisione delle emozioni con gli altri, ha il fine di alleviare la tensione o il dolore provocato dall'esperienza e quindi regola l'emozione. Queste esperienze da cui hanno origine i sentimenti risultano essere fondamentali per il benessere psico-fisico ed il rapporto con gli altri, anche se spesso sono sottovalutate. Il neurologo Antonio Damasio si è interessato a lungo sulla portata emotiva dei sentimenti nei suoi pazienti con disturbi neurologici e ha ipotizzato che i problemi dei pazienti con disturbi di pianificazione o di presa di decisione, per esempio siano dovuti a deficit non della loro capacità di ragionamento bensì dal funzionamento delle loro emozioni. Damasio arriva alla conclusione che non vi è netta separazione tra la sfera sensibile e quella logica degli essere umani ma che i marcatori somatici, sono implicati in tutte le nostre attività e quindi smonta l'idea che siamo creature razionali i cui ragionamenti sono spesso in contrasto con le emozioni. Dopo un esperimento condotto su un gruppo Damasio deduce che i cambiamenti nella conduttanza cutanea sono comparsi prima che i soggetti alzassero la loro mano per indicare che l'esperienza emotiva era cominciata, le emozioni hanno luogo prima che diventiamo consapevoli che nostri sentimenti come percezioni composite di

quello che accade nel nostro corpo e nella nostra mente quando ha luogo un'emozione. Questo studio ha condotto a un radicale ripensamento delle emozioni dei sentimenti e della natura dell'embodiment (Damasio 1984 in Mallgrave 2013). La docente canadese di psicologia Lisa Feldman Barrett ha proposto un modello neurologico e fenomenologico secondo cui quando un organismo entra in relazione con uno stimolo ambientale, il corpo produce un "effetto di base" uno stato iniziale di piacere o dispiacere che scaturisce da come le proprietà sensoriali degli stimoli interessino la condizione vitale dell'organismo (Barrett 2006 in Mallgrave 2013). Il nostro flusso di coscienza è in continua interazione, evolve e si conforma agli stimoli che contemporaneamente influenzano l'efficienza del funzionamento del nostro organismo. È noto che la felicità per fare un esempio, incrementa le nostre capacità intellettuali e riduce l'attenzione per gli eventi secondari, mentre la tristezza o la depressione hanno l'effetto contrario di ritardare le attività neuronali dei nostri sistemi biologici. Non abbiamo alternative rispetto a percepire il mondo in termini emotivi forti, e quindi nella sua forma artistica, l'emozione diventa un valore estetico che modella chi siamo quello che percepiamo. Intuitivamente valutiamo i valori omeostatici di un ambiente costruito nello stesso in

cui potremmo essere attratti dal profumo di una rosa o essere allontanati da un cattivo odore. Non possiamo mettere da parte o ignorare la valenza delle emozioni, senza alcune potenziali conseguenze, perché i nostri geni e qualche milione di anni di evoluzione ci hanno reso quello che siamo. Il nostro essere nel mondo è già informato da alcuni marcatori somatici molti significativi che, di fatto, costituiscono le dimensioni biologiche del nostro organismo.

1.3. Bellezza come attività neurologica

Dopo aver parlato a lungo di esperienza, una domanda è sorta spontanea in me: il concetto di bellezza è qualcosa di insito in noi o è qualcosa che apprendiamo con l'esperienza? A livello neurologico c'è una connessione che spiega il momento in cui noi siamo folgorati dalla bellezza? E perché siamo istintivamente attratti da essa? La bellezza e le sue molteplici vesti sono una parte essenziale dell'esistenza umana, poiché l'esperienza estetica è qualcosa di reale e profondamente radicato nella nostra psiche. La sensazione prodotta dal piacere che noi proviamo è, in senso biologico, il risultato di un sistema che in risposta a stimoli

«L'esperienza estetica è un processo a livelli multipli che eccede un'analisi dell'oggetto e che poggia sul risuonare visceromotorio e somato-motorio da parte chi prova quell'esperienza». (Mallgrave 2013: 32)

esterni che codifica la valenza emotiva del soggetto in relazione allo stimolo. Se è positivo è correlato al piacere, se negativo correlato al dolore. La percezione della bellezza fa parte dei nostri processi biologici come la fame o il pericolo. I nostri organismi nascono attrezzati per cercare la bellezza, con tutti i circuiti già pronti. Quando godiamo di un romanzo o di una splendida visione di un paesaggio e ogni altra volta che proviamo un sentimento esteti-

co, ci mettiamo in contatto con le radici più antiche della nostra storia, con ciò che ci ha resi umani e ci ha accompagnato durante la nostra evoluzione. Queste sono capacità che ci siamo guadagnati sul campo. La nostra esperienza estetica come si diceva nel paragrafo precedente è innanzitutto fisica. Davanti al bello ci sudano le mani, proviamo un senso di benessere o sentiamo qualcosa alla bocca dello stomaco. Ci si accorge così di quanto l'esperienza estetica sia ancorata al reale. La questione importante è definire in che misura la bellezza sia fondamentale per la nostra natura. Ha cercato di rispon-

dere a ciò Semir Zeki docente di neurobiologia, interrogandosi se esista nel cervello un *concetto astratto* della bellezza, ossia qualcosa che suscita in noi la stessa forte esperienza emotiva, indipendentemente dal fatto che la sua fonte sia, per esempio, musicale o visiva. Zeki trova che tutti i ritratti, paesaggi e nature morte, indipendentemente dal fatto che lo spettatore li trovasse belli o brutti, attivano la regione orbitofrontale, prefrontale e motoria della

corteccia. I quadri classificati come i più belli attivano maggiormente la regione orbitofrontale e meno quella motoria, mentre quelli giudicati più brutti attivano meno la regione orbitofrontale e maggiormente quella motoria. Zeki ipotizza che gli stimoli caricati emozionalmente attivino il sistema motorio per prepararsi ad attivarsi ad andarsene dallo stimolo nel caso della bruttezza o della minaccia e di andare verso lo stimolo nel caso della bellezza o del piacere. Il senso estetico, con la capacità di percepire la bellezza, è un ampliamento delle funzioni visive del cervello, facendo corrispondere alla percezione della bellezza una specifica area del cervello: il MOFC (corteccia orbito-frontale mediale). Tuttavia, a parte l'area del cervello che innesca la vista, ad essere interessata a questa esperienza vi sono anche altre funzioni cerebrali superiori (Zeki Ishizu 2001 in Mallgrave 2013). Il senso estetico sembra un modo di interagire, inventato dai nostri circuiti neuronali per guardare meglio il mondo. Una qualunque attività estetica, dall'ornare una tavola all'assistere ad uno spettacolo teatrale, alimenta lo stesso circuito edonico e pertanto scaturlisce un'attività neurologica simile. Zeki offre alcune indicazioni in tal senso con la sua nozione di concetto cerebrale ereditario. Biologicamente la bellezza può definirsi oggettiva, poiché alcuni stimoli il nostro cervello li classi-

fica come belli secondo un concetto cerebrale ereditario, culturalmente si può definire soggettiva, poiché la scelta di cosa sia bello o meno varia da individuo ad individuo in relazione all'esperienza personale. La bellezza è un'attività neurologica, un impulso e una sensazione che emana dai meandri inferiori o primari del cervello, associata a stupore o meraviglia, ed è più di una moda passeggera. Nella nostra specie vi è inoltre un rapporto unico tra organizzazione biologica e culturale. Con il passare dei secoli la nostra capacità di rappresentare il mondo è aumentata in maniera sempre più complessa e ordinata. Questo accrescimento è correlato alla crescita della neocorteccia cerebrale umana, che anche gli altri primati posseggono ma in maniera differente. Tale evoluzione ha sviluppato la funzione estetica che facilita il compito di fare ordine, classificando gli oggetti nel mondo. L'antropologo Desmond Morris parla di questa capacità di fare ordine come impulso tassofilo, scaturito dalla propensione alla bellezza per una ragione iniziale di natura sessuale e di riproduzione, che poi successivamente ha favorito l'ampliamento delle facoltà intellettive nell'uomo preistorico. Vi è il bisogno di avere un modello del mondo, una rappresentazione interna della sua natura e del suo funzionamento per prevedere gli eventi che nelle altre specie sono previsti in buona mi-

sura dall'istinto. Quando uno stimolo si apprende facilmente e velocemente, spesso viene valutato più positivamente rispetto ad un altro più complesso. È il caso delle strutture belle in arte e natura che hanno relazioni tassonomiche tra le parti e quindi sono facili da apprendere. Sentiamo il bisogno di distinguere gli elementi vantaggiosi per la nostra sopravvivenza da quelli dannosi. Definire e riconoscere il bello, rappresentare e simulare la realtà, comunicare verità profonde sull'ambiente circostante, costituiscono indubbi vantaggi evolutivi e ci aiutano a vivere meglio con noi stessi e con gli altri (Morris 2002 in Fantinel 2014). Quando proviamo un senso di felicità e di armonia con le cose che ci circondano, insieme ad un senso di orgoglio per la nostra realizzazione creativa, il mondo ci sembra bello, facciamo esperienza di un momento di successo o di vitalità, piuttosto che di semplice sopravvivenza. Quando passiamo una bella serata in compagnia o abbracciamo un amico, ci sentiamo rivitalizzati perché le interazioni con le persone producono dei pattern correlati al cambiamento di umore. È noto che quando andiamo a contatto con gente felice questo eleva le nostre sensazioni, ci fa diventare più radiosi, mentre andare a contatto con gente infelice ci fa provare sensazioni di dispiacere. Durante la visione o addirittura al solo pensiero di qualcuno

a noi caro che prova dolore, il nostro cervello attiva circuiti neuronali simili, come se fossimo noi a provare il dolore, eccetto che nelle aree sensoriali coinvolte nella sensazione effettiva di dolore. I nostri neuroni specchio, neuroni specializzati situati nei lobi parietali e frontali, ci permettono in maniera preconsa di entrare in contatto con e simulare mentalmente le azioni (Mallgrave 2013). In altre parole, nel percepire un'opera d'arte o nell'abitare un ambiente costruito, empatizziamo con le forme e i materiali fisiologicamente ed emotivamente e solo in un secondo momento ci formiamo una compiuta consapevolezza del nostro piacere o meno per quello di cui abbiamo fatto esperienza. Ellen Dissanayake antropologa statunitense, ha studiato a lungo le origini del bello e fa risalire l'esperienza del bello alla mutualità, uno dei quattro bisogni psicobiologici fondamentali da cui ha origine la dimensione estetica. Il bisogno della relazione con l'altro inerente al nostro organismo si manifesta fin dalla primissima infanzia. Gli altri divengono il senso di appartenenza a un gruppo, la necessità di capire e creare significato e il bisogno di creare artefatti con le nostre mani e così dimostrare la nostra competenza (Dissanayake 1992 in Mallgrave 2013). Per certi versi anche dal punto di vista darwiniano la bellezza è un'attività mutuale che ci mette in relazione agli altri poiché ci

indirizza sulla scelta sessuale del partner. Il bello è stato un fenomeno che ha impegnato lo scienziato per tutta la vita, non venendo a capo su un quesito: posto che tutti gli esseri si evolvono solo attraverso la necessità della selezione e non tramite il bello, perché un pavone ha una coda coloratissima ma priva di alcuna utilità? Eppure Darwin riuscirà a dipanare la matassa, conciliando l'apparentemente inconciliabile:

la bellezza sorge dalla selezione naturale e sessuale di minime variazioni graduali. (Bartalesi 2012: 46 in Fantinel: 115).

Affermando ciò, egli individua due ordini di utilità: quella sessuale e quella della sopravvivenza. L'utilità della coda del fagiano argo non è relativa alla sopravvivenza, ma alla sua capacità di attrarre una femmina della sua specie e aumentare così le possibilità di riproduzione della specie. La coda pur non essendo utilizzata per volare, è utilissima come elemento di seduzione del partner che deciderà con chi accoppiarsi, sedotta dai colori e dalla forma. Da qui si sarebbero sviluppati in parallelo la bellezza di forme, colori e suoni della natura e le capacità estetiche dei cervelli che a tali stimoli dovevano attribuire un valore. Come risulta da un esperimento di Langlois, psicologa della Università del Texas, tale capacità estetica umana pare attivarsi assai preco-

cemente, tra i tre e gli otto mesi di vita. (cfr. Langlois 2002 Fantinel 2014) Secondo Darwin essa suscita una sensazione di piacere e svolge importanti funzioni sia nel riconoscimento del partner di specie, sia nel rafforzamento della vita di coppia. Chi è capace di evocare il nostro sentimento estetico è sempre accolto di buon grado. Secondo Geoffrey Miller nel suo libro del *The Mating Mind* (2000) la voglia di bello nasce dalla ricerca sessuale. Cerchiamo una compagna e compagno e in quella persona cerchiamo la bellezza, perché la associamo ad altri valori come forza, salute e capacità di procreare e prendere cura dei figli. Ecco perché siamo così affascinati dalla maestria e dall'eccellenza in ogni campo. Questo spiegherebbe perché la bellezza fa parte del nostro essere fin dalle sue origini evolutive.

.....
«Noi siamo animali estetici». (Ferrucci 2010: 24)
.....

Quello che i biologi stanno dimostrando è che c'è davvero qualcosa di sostanziale (elettrico e chimico) nel piacere che descriviamo con il termine bellezza, qualcosa che non è come discutere del sesso degli angeli.

.....
«Il pericolo è pensare che tutto possa essere spiegato attraverso la biologia. Sarebbe come voler capire l'Ultima Cena solo descrivendo la composizione chimica dell'affresco». (Ferrucci 2010: 24)
.....

Una prospettiva basata sull'evoluzione che ci fa capire quanto è antica la bellezza nella storia umana e quanto il bello non sia un passatempo per privilegiati o il monopolio di iniziati, ma un'urgente esigenza del nostro organismo.

1.4. Convezioni Culturali

Nessuno di noi è una stanza senza porte e finestre. Il soggetto che affronta l'estetica è sempre storicamente e socialmente costituito. Ci sono varie modalità di relazione tra soggetto-oggetto, a seconda delle capacità messe in gioco. Tra queste relazioni vi sono le relazioni tecniche (che operano con l'oggetto), cognitive (che conoscono le caratteristiche dell'oggetto), estetiche (che apprezzano o sopportano l'oggetto) ed economiche (che traggono profitto dall'oggetto) che si sovrappongono e si intrecciano tra loro, ma ciò può essere comunque differenziato.

1.4.1 Soggettività

L'oggetto non risponde né seduce: i soggetti si lasciano sedurre dalle loro percezioni o provocano seduzioni. La percezione dell'ambiente varia in ognuno di noi in base a diverse influenze sociali e culturali e da come la nostra struttura della soggettività, che è la condizione di apertura al mondo degli essere umani, si manifesta in tre fasi: individualità, identità e ruolo. La soggettività può essere vista come una sfera porosa che va a contatto con il mondo e la cui influenza con l'ambiente deriva dalle tre fasi. La soggettività è ciò che distingue una creatura viva dalla materia inanimata in qualsiasi sfera

naturale. Per individualità s'intende la condizione viscerale, corporea, energetica del soggetto, cioè il suo carattere e la sua singolarità. L'individualità è il nostro substrato biologico che ci appartiene dalla nascita sostenendoci nella vita fino a quando non la perdiamo alla morte. L'identità invece è sempre sociale e dipende dagli altri per il suo consolidamento, sebbene sia costruita e proiettata dal soggetto. L'identità ci è concessa da altri poiché è il prodotto di negoziazioni e presentazioni di sé, è ciò che inizia nella fase a specchio, indicata dallo psicoanalista Jacques Lacan alla metà del secolo breve, la scoperta da parte del bambino della sua immagine come oggetto nello specchio, il senso di essere visto dall'esterno (cfr. Lacan 1949 in Mandoki 2017). Successivamente si evolve nella consapevolezza di possedere un certo aspetto, esercitando una professione, appartenendo a una determinata famiglia o gruppo etnico, nazione o religione, ha a che fare con prestigio, risultati e reputazione. Le identità possono essere personali o collettive e diventiamo membri della società solo attraverso esse. La produzione di identità non deriva solo da un'attività semica come esposizione di segni di chi siamo o di ciò che vogliamo, ma anche estetica, poiché mira a ottenere apprezzamento da e per gli altri.

La funzione della soggettività, tuttavia, non si limita a essere solo il substrato delle identità, poiché funge da punto di integrazione di realtà interne ed esterne, private e pubbliche, personali e sociali e, soprattutto, presente, passato e futuro permettendo a uno di riconoscersi come lo stesso essere nel tempo, facendo da mediatore. L'instabilità derivante dalla molteplicità delle identità mostrate dalla persona in contesti diversi secondo l'analisi drammaturgica di Goffman è controllata ed equilibrata dalla soggettività. Sebbene altamente dinamica nel suo continuo interscambio con la realtà sociale, la soggettività unisce le identità e mantiene la memoria e la continuità che consente di riconoscersi all'interno di tali identità indipendentemente da quanto variabili possano essere i contesti di enunciazione (cfr. Goffman 1959 in Mandoki 2017). Mentre l'identità è personale e specifica, il ruolo è anonimo e generale. L'identità è costruita, mentre il ruolo è assunto; nell'identità il soggetto è attivo, ma nel ruolo è passivo. Per ruoli si fa riferimento a condizioni circostanziali come essere un passeggero in un veicolo, un acquirente in un supermercato, un cliente in una banca, un cliente in un ristorante, un utente di un servizio. Se volessimo analizzare il soggetto come fosse una cellula, il nucleo corrisponderebbe all'individualità e la sua membrana

cellulare all'identità, mentre la sua posizione e funzione all'interno del tessuto o dell'organo corrisponderebbero al suo ruolo. La soggettività e l'identità sono di interesse diretto per l'estetica poiché implicano inequivocabilmente processi estetici in quanto richiedono meccanismi di valutazione. Tale valutazione viene effettuata attraverso la seduzione, la repulsione o il fascino, piuttosto che mediante argomentazioni, logiche. Le condizioni collettive di possibilità per la costruzione di identità sono le matrici o le istituzioni che stabiliscono ciascuna delle loro regole e valori convenzionali. Creature instabili e mortali come noi, dipendono dalla cultura e dalle sue convenzioni per il nostro benessere personale e la nostra convivenza. Le convenzioni culturali sono costruzioni collettive materiali e mentali a cui tutti ci appigliamo poiché conferiscono stabilità e solidità alla nostra vita. Le configurazioni che la cultura può acquisire sono diverse, come attesta la ricerca storica, antropologica ed etnografica. Nell'asse spazio-temporale, la cultura non cessa di essere a priori anche se subisce una trasformazione storica, in quanto non esiste un gruppo umano, remoto o vicino, passato o moderno, che non abbia costituito la cultura. Dai nomadi cacciatori primitivi a raccoglitori alle orde contemporanee che si raggruppano in spiagge e stadi urbani, agiscono tutti secondo la propria

cultura. Le prime prove della cultura a priori sono testimoniate attraverso le pitture rupestri fin dall'età paleolitica e persino tra i primati, dove all'interno di ciascun gruppo sono stabiliti determinati accordi di convivenza. Secondo Peter Berger e Thomas Luckman, ogni gruppo crea necessariamente cultura. Attraverso processi di assuefazione, le convenzioni culturali forniscono l'ordine di base, la direzione e la stabilità per la convivenza. Queste norme vengono gradualmente istituzionalizzate in versioni condivise e sempre più complesse della realtà. Da convenzioni come il linguaggio, l'uso dello spazio e del corpo, nonché il ritmo legato al tempo delle attività attraverso rituali sacri e profani, l'individuo entra in una realtà costruita e ereditata dai suoi antenati come se fosse naturale ed eterna (Berger Luckman 1966 in Madonki 2017). Si evince che la cultura è un elemento fondamentale per lo sviluppo dell'identità di un individuo, anche le matrici sociali contribuiscono a fare ciò, poiché luoghi in cui le identità vengono allevate, sostenute e coltivate.

1.4.2 Matrici Sociali

Una matrice è materiale indispensabile per la crescita della società, così come è un corpo per il singolo soggetto, in quanto elemento che rende possibili gli scambi sociali. Gli indi-

vidui, Peter Berger e Thomas Luckman sostengono, producono collettivamente la quotidianità attraverso processi di oggettivazione, istituzionalizzazione e legittimazione. In questo ambito si collocano le matrici socialmente costruite da noi, con un piano consapevole. Essendo create da noi, senza il nostro intervento per abitarle, svilupparle e rielaborarle, non esisterebbero. Sebbene vi sia un quadro generale sul ruolo delle matrici sociali, questo non esclude anche la possibilità di percepire lo stesso oggetto con diverse angolazioni, poiché tutte le matrici hanno dei bordi sfumati e presentano delle coincidenze tra loro, in quanto fenomeni della stessa natura. Il margine di creatività e flessibilità con cui il soggetto può operare nella maggior parte delle matrici è limitato, nonostante la relativa plasticità. Se «the self is a reflected entity» (Berger Luckman 1966:167 in Madonki 2017:181) è perché costruiamo la nostra identità in relazione agli altri, possiamo, sebbene con grandi limiti, manovrarle, alterarle e interpretarle da una prospettiva singola. Ad esempio collocandoci nella matrice familiare possiamo scegliere se essere il bambino obbediente o ribelle, ma non possiamo rifiutare la matrice nel suo insieme, e quindi rifiutare di essere un bambino. Se non accettassimo di essere bambini e quindi senza una identificazione fortemente affettiva, non riusciremmo a costituir-

re la nostra identità dentro la matrice. Qui s'inserisce il ruolo fondamentale della funzione estetica, quello di reclutare l'inclinazione effettiva e sensoriale del soggetto verso la sua adesione. Ritornando all'esempio di sentirsi bambini, questo non preclude il fatto di sentirsi ad esempio anche studenti (matrice scolastica) o chierichetti (matrice religiosa). Infatti le matrici possono essere proiettate l'una sull'altra o sovrapposte parzialmente. Partecipiamo tutti a matrici diverse per tutta la vita e nello stesso giorno o momento. Questa molteplicità di matrici può avvenire in due modi: per sovrapposizione o sequenziale. È sequenziale quando la materia passa da una matrice all'altra in un giorno o una vita (dalla scuola al professionista in diverse fasi o dal business al turistico durante i periodi annuali). Si sovrappone quando una persona partecipa contemporaneamente a più matrici (familiare, sessuale, professionale e religiosa). L'influenza che le matrici hanno su noi è assimilabile ad un esempio che la Madonki (2017) fa. Se sovrappo-nessimo diverse immagini realizzate in vetri trasparenti avremmo come risultato un disegno complesso. La soggettività viene percepita come singola, unitaria, interiore e unica. Ciò che la caratterizza è la sovrapposizione dei diversi vetri, queste componenti sono condivise con altri soggetti, tutti determinati a priori. Questi strati sono le identità forma-

te dall'interpretazione delle diverse esperienze vissute. Tali identità sono proiettate da matrici sociali in cui il soggetto ha radici profonde. Ne consegue che la soggettività è una combinazione unica di condizioni collettive che ci rendono ciò che siamo. Non si ha la stessa sensazione quando si hanno tre anni o ottanta, quando si è un uomo o una donna, quando si è messicano o giapponese, quando si cresce in una famiglia conservatrice o anarchica, in classi benestanti o emarginate, essere musulmano o taoista, scienziato o idraulico, vivendo in un quartiere residenziale o lussuoso, in un corpo deforme o attraente, con un carattere deciso o timoroso, essere amato o ignorato. Ciò che costituisce il soggetto estetico è questa combinazione unica di elementi di matrici diverse. C'è qualcosa in comune tra le donne, o tra gli eschimesi in quanto tali, nell'essere malati, nel professare la fede cristiana o nel suonare in un'orchestra e così via. Ogni volta che determinate pratiche e percezioni si stabilizzano in un determinato gruppo per generare un'identità condivisa, è possibile parlare di una matrice sociale. Ogni matrice ha le sue regole per la produzione retorica, regole che possono essere relativamente flessibili e cambiare, ma stabilite da una lotta per la legittimazione tra diversi settori sociali. Le identità convergono verso un centro simbolico in ogni matrice sociale. La rimozione del centro implicherebbe

la sua liquidazione e quindi l'eliminazione delle identità che ne derivano. I centri variano in base a quale particolare istanza è in gioco: per un individuo il centro risiede nella sua vitalità organica, come per ogni soggetto nella sua vita mentale, mentre per le identità collettive il centro è situato in ciascun simbolo matriciale. Solo i ruoli sono decentrati poiché dipendono da circostanze in costante evoluzione, ma sono così specifici che non è necessario alcun centro: il contesto stesso è determinante. Spesso si tende a confondere le matrici con le istituzioni. Un'istituzione è solo una piccola porzione di una matrice, in cui alcune pratiche vengono ufficializzate attraverso norme esplicite come un codice penale o uno statuto scolastico. Le matrici invece sono trasmesse attraverso regole non scritte, ma in maniera informale. Matrice di tutte le matrici, è la famiglia inequivocabilmente l'origine della cultura. Da quel semplice ma infinitamente complesso atto di procreazione si sono sviluppate una grande diversità di matrici nel corso della storia umana. Tutte le matrici sono legate ad essa poiché all'interno assistiamo per la prima volta al passaggio dal bioma al culturoma. Ogni famiglia mediante strategie estetiche confacenti il registro scopico, diretto all'osservazione, prepara l'immagine che vuole esportare davanti all'identità collettiva. Questo aspetto è il prodotto di alcuni fattori

quali ad esempio: della città dove si vive, del quartiere e della casa che si scelgono, di come si arredano i vari spazi della casa e anche all'uso di oggetti di scena come mobili e decorazioni, nonché i costumi indossati a casa (pigiami, accappatoi, pantofole) e altro.

.....
 «There is therefore a complete repertoire of stereotypes to choose for constructing a particular family identity in terms of the products that it consumes. in the contemporary repertoire of Western middle-class families, one can distinguish the yuppie families (modern and successful) from the moralistic, the intellectualist, the New Agers, the massmediatic, the gay family, the athletic, the bohemian, the "autistic" family (where each member stays in isolation), the hippie, the extended family (with live-in in-laws, aunts, godmothers and grandparents), the brutal (battering husbands, raping fathers or stepfathers, mothers who prostitute their daughters or allow abuse of their children), the junkie family, the honeyed (target of the sentimentality market of hallmark cards and cute gifts), the hypochondriac (where members relate to each other on the basis of diseases that opportunely appear when attention is required [...])» (Mandoki 2017: 200-201)

⁷ esiste quindi un repertoriow completo di stereotipi da scegliere per costruire una particolare identità familiare in termini di prodotti che consuma. Nel repertorio contemporaneo delle famiglie della classe media occidentale, si possono distin-

Passando alla seconda matrice più importante, quella religiosa, assistiamo ad un'altissima influenza sulle identità personali e collettive. Fa parte di questo sistema l'elaborazione di narrazioni, rituali, valori e pratiche che hanno nutrito l'anima durante i millenni e ispirato passioni più ampie ed estreme come il fanatismo, il martirio, le estasi mistiche, sacrificio e santità, tortura e guerra. Le religioni sono state studiate da varie prospettive (filosofiche, antropologiche, psicologiche, storiche e sociologiche), ma stranamente la loro esplorazione estetica è totalmente assente. Ognuno di noi, anche se si professa agnostico o ateo, viene influenzato da una determinata religione più vicina durante una fase della vita. Questa matrice penetra nella nostra vita e diventa parte dell'individuale e del collettivo. Nessuno di noi può ritenersi imparziale nel comprendere l'este-

guere le famiglie yuppie (moderne e di successo) da moraliste, intellettuali, new age, mass media, famiglia gay, atletiche, bohémien, "autistiche" famiglia (dove ogni membro rimane in isolamento), Hippy, famiglia allargata (con suoceri, zie, madrine e nonni), brutali (mariti maltrattati, padri o patrigni violenti, madri che prostituiscono le loro figlie o lo consentono l'abuso dei loro figli), la famiglia di drogati, il miele (bersaglio del mercato sentimentale di carte distintive e regali carini), L'ipocondriaco (in cui i membri si relazionano tra loro sulla base di malattie che appaiono opportunamente quando è richiesta attenzione)...

tica di una particolare religione e non possiamo ritenerci imparziali davanti a nessuna esperienza estetica, poiché viene messa in gioco la nostra interpretazione soggettiva. Qualunque italiano nato e cresciuto a contatto con cattedrali gotiche e barocche, seppur si professi ateo, quando si troverà in una qualunque parte del mondo e inciamberà in una chiesa che gli ricorda le cattedrali di casa, non potrà far a meno di avere un sussulto o di collegarla anche magari ad un brutto ricordo, ma comunque vi sarà una sensazione emotiva diversa di fronte a quel magistero di bellezza familiare. Quando si troverà di fronte alla vista di una moschea o di una sinagoga, compirà un'esperienza di bellezza, ma in maniera diversa poiché non rientrebbero delle riflessioni nostalgiche durante l'incontro. Non è necessario essere musulmani o cristiani per apprezzare la magnificenza delle loro architetture religiose, né è necessario essere ebrei per valutare la sottigliezza dei testi giudaici. Ciò a cui tutte le matrici fanno appello è la sensibilità umana e anche essere estranei ad una matrice non impedisce di partecipare ad una esperienza estetica. *L'Annunciazione* di Leonardo da Vinci può essere esteticamente valutata senza la necessità di essere cristiani. La matrice religiosa influenza direttamente la nostra vita quotidiana con le sue meticolose prescrizioni riguardanti il corpo, la

famiglia, i vicini e la nazione; regola quali comportamenti assumere e quali evitare, quando parlare e tacere, cosa e come mangiare, quando dormire e svegliarsi, quali proprietà mantenere e come liberarsi, come e quando fare l'amore.

Un'altra matrice che regola le abitudini è quella scolastica. *Kathedra*, parola greca che significa sedia, indica la posizione dell'autorità proprio come il trono di un re, il solium di un arcivescovo, il curule parlamentare di un senatore o la sedia manageriale di cuoio con schienale alto del CEO di una corporazione. Il simbolo nella matrice scolastica è autorità non solo per la figura personale dell'insegnante ma per la versione della realtà che egli inculca e contribuirà in modo significativo a plasmare la sensibilità degli studenti. Aristotele afferma chiaramente nella Poetica del IV secolo a.C., che apprendere qualcosa è il più grande dei piaceri non solo per il filosofo ma anche per il resto dell'umanità, per quanto piccola sia la loro capacità. Nei nostri termini, questo piacere deriva dal nostro aggrapparci alla meraviglia e alla curiosità per il mondo. Per questa ragione il modus operandi di questa matrice deve focalizzarsi sull'indurre un aggancio estetico giocoso a cui gli studenti sono naturalmente inclini, perché quando il mondo viene preso come terreno di scoperta, l'apprendimento è stimolante e piacevole. Alcuni

potrebbero indicarlo come un'esperienza estetica, poiché entrano in campo due componenti intrinseche del bello: l'immaginazione e la comprensione (cfr. Kant 1790). Fondamentalmente, la matrice scolastica ha l'obiettivo di rilasciare il tempo necessario ai genitori per il lavoro, lasciando libertà interpretativa e di autoanalisi agli studenti, in modo che possano poi differenziarsi in termini di classe e lavoro futuro ed eventualmente ricoprire i corrispondenti ruoli sociali e lavorativi. Il simbolo della matrice medica non è la salute, ma la malattia. Si riferisce alla salute solo per la sua assenza. La malattia come simbolo di questa matrice non è, in questo caso, un oggetto su cui aggrapparsi, ma un elemento da essere bloccato, da combattere. Funge da simbolo dell'inevitabile carico affettivo, materiale e temporale dedicato alla lotta o alla prevenzione. Non è casuale che la semeiotica, come teoria dei segni, sia emersa nella Grecia classica proprio da questa matrice, perché il corpo sembra parlare un linguaggio di sintomi la cui comprensione e decodificazione è una questione di vita o di morte. Nella matrice medica si può andare oltre la semeiotica non solo riconoscendo il significato di procedure, diagnosi o trattamenti, ma entrando nel suo universo estetico piuttosto impressionante. Le strategie estetiche in questa matrice possono essere tanto potenti da con-

vincere i pazienti che sono in buone mani e persino sensibilmente contribuire alla loro pronta guarigione, o al contrario, creare in loro ansia e insicurezza che incidono sulla loro sensibilità e aggravare la condizione di salute. Il simbolo che caratterizza la matrice occultista è la fatalità che i chiromanti sostengono sia sotto la loro visione o controllo. Vari generi di occultismo sono praticati secondo tradizioni locali profondamente radicate o mode più recenti. Nonostante questi cambiamenti, mostrano strategie comuni per la costruzione di identità e realtà che ci consentono di identificarli come una matrice particolare. Questa matrice è affascinante perché è quasi esclusivamente mantenuta in posizione dai pilastri delle strategie estetiche. Ciò che è importante qui non è ciò che viene detto, ma come viene detto. I chiromanti sono in grado di influenzare il processo decisionale non solo nella vita privata dei suoi clienti, ma in molte occasioni anche nella vita pubblica in cui i politici dipendono da loro per prendere decisioni (Caterina de Medici con Nostradamus ad esempio). Paradossalmente, tra tutte le matrici sociali, quella che ha maggiormente contribuito e ostacolato la comprensione dell'estetica è la matrice artistica. Questo paradosso può essere spiegato dalla tendenza dominante nella teoria dell'arte occidentale di usurpare in questo campo una varietà di pratiche este-

tiche e ignorarne altre sulla base di due errori: il primo suppone che la matrice artistica sia l'unica in cui l'estetica è significativa (ignorando l'estesia che altre attività come la religione, lo sport, la politica e così via presentano) il secondo riduce tutte le arti esclusivamente alla dimensione estetica (come se l'arte mancasse di dimensioni politiche, economiche e sociali). Gli artisti, tuttavia, esibiscono le loro creature chiaramente come artificio (del artificium latino, opere d'arte), prodotti della loro immaginazione che spesso vogliono rendere visibile lo straordinario. Qui la dimensione dell'immaginario diventa esplicita per mostrare la libertà che gli artisti si prendono per inventarla ed esplorarla. Gli artisti non si preoccupano di convincere nessuno sulla verità delle loro affermazioni, sono preoccupati solo di farci divertire o trasmettere un messaggio, facendoci percepire ciò che sarebbe altrimenti impercettibile senza la mediazione della loro fantasia. Senza gli ingredienti di artificio, fantasia e creatività per affascinarci, non esiste arte. Mentre gli individui si aggrappano alla vita per istinto e i soggetti si aggrappano all'esperienza per il loro senso di sé, l'aggancio all'identità deve essere costruito e condiviso attivamente e quindi richiede una maggiore elaborazione formale per essere efficace. Qui nasce la necessità di mostrare strategie estetiche che gravitano attorno a

simboli comuni che stabiliscono valori e definiscono confini per ciascuna identità personale e tra il “noi” e il “loro” delle identità collettive.

1.5. L'estetica dei giorni feriali

Consultando alcuni testi di estetica, ciò che salta subito all'occhio è che bellezza sia sempre stata associata al mondo della natura e dell'arte, ritenuta un'esperienza trascendentale al di fuori dell'ordinario, gli esteti hanno sempre preferito concentrarsi sullo studio del bello lavorando nei musei, nelle biblioteche o consultando le riviste accademiche. Senza essere disturbati dal realismo della vita quotidiana hanno classificato l'esperienza estetica come un diritto elitario a cui gli uomini comuni non possono appellarsi. È con il design, disciplina che nasce con l'intento di conferire dignità estetica ad oggetti di uso comune, che inizia a intravedersi la possibilità di un linguaggio estetico universale. Lo studio del bello non riguarda solo la teoria dell'arte, ma ha a che fare con l'analisi della bellezza e può essere definita un'interdisciplina che abbraccia più campi da quello politico, economico, tecnologico a quello semiotico. L'estetica può essere così travolgente da scombinare i nostri rapporti sociali da un momento all'altro. Come creature viventi siamo suscettibili e spesso veniamo catturati dalla bellezza anche se questa assume un piccolo ruolo

in una determinata attività. Per questo motivo ridurre questa disciplina solo al campo delle Belle Arti e alcune sue categorie come il sublime, risulta essere troppo riduttivo. Non dovrebbe essere relegata solo al mondo della moda, della decorazione o del folklore in cui l'intenzione estetica è già palesata. L'esperienza estetica deve essere concepita come una componente essenziale della quotidianità, anche se questa si riferisce nel ramo dell'estetica della violenza. Contemplare il tragico è certamente una perversione ma non per tale motivo dovrebbe essere invalidato poiché è confacente alla sfera estetica, anche se non implica il piacere o la contemplazione influisce sulla sensibilità del soggetto.

1.5.1 Suffragio universale della bellezza

Per lungo tempo è stata negata l'idea che il bello possa essere progettato, non tutti gli studiosi erano d'accordo nell'attribuire valori di bellezza agli oggetti d'uso quotidiano. La fase di svolta avviene nell'età industriale quando la bellezza inizia ad essere osservata da un'altra angolazione, ipotizzando che la pro-

gettazione di oggetti quotidiani potesse possedere come aspetti fondamentali durante la fase di progettazione: funzionalità e bellezza. Quest'ultima ancora intesa come armonia ma non più derivante dalle leggi naturali, bensì correlata alle prestazioni del prodotto. Attraverso questi oggetti prodotti in serie la volontà era quella di educare il gusto di massa per trasformarlo in buon gusto senza recidere i legami con la logica della produzione. La storia del design si occupa proprio di questo, capire come la bellezza di secolo in secolo assuma connotazioni diverse. Il movimento Art and Crafts esalta la memoria storica e il principio di equità sociale, il Movimento Moderno esalta la razionalità in favore di una logica democratica e industriale, il Design Radicale ne fa il simbolo della sovversione della borghesia. La bellezza perde il suo carattere elitario e trascendentale per scendere tra di noi nella vita di tutti i giorni, nell'abitudinario, nella consuetudine. La storia del design si associa spesso alla storia dell'architettura poiché hanno in comune due modi di fruizione: quello tattico e quello ottico. Lo spazio e l'oggetto sono godibili tramite la percezione fisica, ottica, tattile e uditiva, facendo del semplice corpo tecnico un elemento saturo di senso per chi lo percepisce. Queste sensazioni ci conducono verso un valore estetico che attrae intorno a sé un consenso sociale destinato a divenire in qualche modo una comunità. La socialità nell'esperienza quotidiana di un negozio, di una chiesa, di un centro commerciale viene recepita sotto forma di festa. Festa intesa come momento di condivisione sociale e di relazione con altri altri. Il piacere provato in qualsiasi contesto sociale, come la riqualificazione di uno spazio, l'esposizione di una mostra è inteso come guazzabuglio di emozioni positive e diviene legante per la società o per il gruppo di persone investite da questa esperienza. La bellezza è l'esperienza che implica la scoperta di un'affinità tra sé e un valore. La bellezza non coincide con una qualità estetica ma con un valore: il valore dell'interazione riuscita tra due essere umani o tra un essere umano e un oggetto. Si crea una situazione collettiva in cui l'oggetto d'uso, il design e i consumatori giocano tutti un ruolo attivo. Dopo l'acquisto l'oggetto entra nell'universo singolare della nostra abitazione, del luogo di lavoro e altri spazi di fruizione, creando una molteplicità di mondi che compongono il nostro mondo interiore. Le oscillazioni del gusto collettivo sono dovute ad una crescita della struttura sociale sempre più integrata e diversificata. La diversità inizia ad essere assunta come valore e la bellezza diventa diversità. Ogni elemento può dare il senso della bellezza, anche gli oggetti semplici di

tutti i giorni e ciò non dipende tanto dalla loro origine nella natura, quanto dal trattamento che essi subiscono dalle nostre mani e soprattutto dalla nostra mente. A partire dal 1798 in Francia inizia a delinearsi il pensiero che godere del bello dovesse divenire diritto per tutti, il suffragio universale della bellezza. In quel periodo vengono allestite alcune mostre delle principali manifatture francesi, ormai rinnovate dagli ideali della borghesia trionfante, si ritrovano in essi valori come grazia, buon gusto, bellezza e si offrono ad una committenza sempre più ampia e differenziata. È stata tuttavia l'Inghilterra a cogliere la natura di questa metamorfosi, nel 1849 Henry Cole propone una Great Exhibition dove venivano esposti oggetti di tutto il mondo. La qualità artistica non meno di quella tecnica si sarebbe misurata. L'edificio progettato per ospitare questa esposizione, fu il Crystal Palace progettato da Joseph Paxton, il primo edificio in ferro e vetro che ispirò molte altre costruzioni, la sua bellezza scaturiva spontaneamente dall'intima struttura e della sua perfetta funzionalità. La bellezza doveva chinarsi sull'utilità per elevarne il valore culturale. Visitando il *Crystal Palace* l'architetto tedesco Gottfried Semper, delinea un giudizio severo e implacabile ma anche a tratti costruttivo. Avendo assistito all'opulenza degli oggetti riccamente lavorati, ritiene che bisognasse educare la popolazione al gusto, attraverso laboratori e corsi, l'intento era di creare un gusto collettivo non tramite l'applicazione di teorie ma attraverso la verifica concreta tra estetica ed esistenza quotidiana: la pratica estetica doveva compenetrarsi in un processo simbiotico, con lo sviluppo scientifico. Bisognava proporre un'estetica pratica (Mecacci 2012). La sua idea di bellezza si avvicina molto a quella di Ruskin che la intende come necessità per l'uomo, poiché portatrice di valori morali. L'esperienza estetica è letta come una questione di emancipazione sociale per riscattare ad esempio gli operai assegnandogli un lavoro vario, agevole e duraturo sotto l'influenza di un'estetica che recupera scenari ancestrali. Ruskin crede alla riformulazione della società in termini estetici e politici. Uno dei principali scopi è quello di soddisfare i bisogni estetici di classi sociali escluse dalla dimensione artistica di musei e gallerie (cfr. Ruskin 1849 in Mecacci 2012). Il bisogno di bellezza poteva essere appagato da eventi urbani, quali processioni, competizioni, eventi musicali, tutto ruotava attorno allo scenario urbano. Il bisogno di bellezza caratterizza le svolte storiche cruciali poiché la bellezza è l'unica qualità estetica che è un valore. Alla fine dell'Ottocento sembra pian piano nascere la consapevolezza nella borghesia

dell'importanza del portare bellezza nei propri spazi quotidiani. Gli oggetti da collezione e quelli dal gusto esotico risultano essere però molti lontani dal concetto di bellezza come portatrice di valori, poiché la norma borghese si basava sull'ostentazione del gusto corrente per garantirne un prestigio sociale correlato ad un presunto buon gusto. Sia Oscar Wilde nel *Ritratto di Dorian Gray* (1890) che D'Annunzio nel *Il Piacere* (1889) con Andrea Sperelli parlano di una ricerca ossessiva nel cercare l'oggetto raro, di grande maestria artigianale fuori dalla logica della produzione di massa. Il borghese gode dell'idea di immaginare se stesso che possiede questo godimento. L'identificazione del benessere attraverso un consumo di massa legato più all'apparenza delle cose che alla loro effettiva utilità tende da allora irresistibilmente ad appiattare i valori su un livello di mediocrazia borghese. La produzione in serie inizia a diffondersi in particolare modo per la produzione di armi belliche ma non dà ancora peso all'estetica dei prodotti ma guarda all'efficienza della meccanica e al risultato finale in termini di funzionalità. Solo qualche tempo dopo viene sostenuta la necessità di applicare una forma gradevole anche agli oggetti industriali che non fossero però una simulazione di tradizionali decorazioni fatte da artigiani in oggetti di legno o pietra ma

che parlassero un linguaggio proprio, avessero una propria identità, accrescendo così il loro valore culturale. Henry Cole nel suo "Journal of Design" (1848-50) tenta di educare all'osservazione delle forme proponendo useful objects come bottiglie, pentole, scarpe e sedie. Questi aspirano a porsi come paradigmi di una nuova sensibilità estetica, capace di cogliere la bellezza nelle forme pure dei più elementari artefatti. Inizia lentamente a maturare la consapevolezza che la bellezza è ovunque e possiamo e dobbiamo goderne tutti anche grazie all'avvento della psicologia applicata e la rimessa in discussione dell'estetica e della divisione con la scienza delle arti. Il bello assume una connotazione universale. Non è più solo rintracciabile nell'arte o in un paesaggio bucolico, non è un je ne sais quoi, relegato solo al mondo delle arti e delle classi più agiate, ma entra a far parte lentamente della vita quotidiana ed è definita dalla percezione delle cose di ognuno. La soggettività diventa un arricchimento. Nel 1861 negli Stati Uniti una setta religiosa inizia a realizzare i mobili Shaker. Fondano una fabbrica di sedie realizzate dalla semplicità definite di onesta manifattura. Inizia a delinearsi un linguaggio identitario degli oggetti prodotti in serie, dal carattere pulito e asciutto e rigoroso. Le loro sedie, umili oggetti proiettati su sfondo mistico faceva del-

la loro essenzialità il segno della trascendenza. Sono state considerate esemplari di funzionalità capaci di dar vita ad una bellezza profondamente morale. Il design trova la sua epifania: il disegno dell'oggetto, tracciato come capriccio artistico sulla carta, viene immediatamente fissato in rigorosi schemi geometrici e matematici, che ne garantiscono per un verso una funzionalità strutturale e per un altro la reiterazione perfettamente uniforme in migliaia di esemplari. Nel 1881 William Morris propone un cambio di rotta e un ritorno all'artigianato, il lavoro nel quale l'uomo riscopre una componente essenziale del suo fare: il piacere. Attraverso la riqualificazione dell'arte applicata Morris delinea una reale emancipazione sociale: aver diritto al bello vuole dire avere diritto a una società migliore e più giusta. Un'autentica bellezza condivisa si dà in primo luogo nel quotidiano, negli oggetti d'uso, nei manufatti che definiscono una cultura. Morris sostiene che lo scopo di applicare l'arte negli oggetti utilitari è duplice: in primo luogo per aggiungere bellezza al risultato del lavoro umano, che potrebbe altrimenti essere brutto; e in secondo luogo per dare gioia al lavoro stesso. Morris alla fine dell'Ottocento parla del suo concetto di architettura come vita umana colta nella trasformazione del loro ambiente, solo nel puro deserto l'archi-

tettura non trova dimora, poiché la sua dimensione è prima politica. E unicamente nello spazio della polis si dà la condivisione della bellezza. Il problema diventa allora verificare le condizioni sociali di questa condivisione e i mezzi attraverso i quali possa attuarsi. Aggiunge inoltre che concepisce l'architettura anche come la realizzazione dei prodotti d'uso quotidiano. La questione della definizione di un'arte che appartenga al popolo e venga dal popolo si traduce nell'esigenza di redenzione estetica tipica della società di massa novecentesca. La bellezza come un'epifania, lascia tutti senza fiato e ci si sente uniti grazie a quel comune piacere che si sta prova. La bellezza non divide, non spezza, non fa mormorare. La bellezza fa rimanere con gli occhi languidi, con le dita incrociate, a sognare e sperare di viverla più spesso. La bellezza diviene una qualità sociale. Quando uomini e donne c'ispirano sentimenti di tenerezza e di affetto e ci piace averli vicini, entriamo volentieri in rapporto con loro.

1.5.1 Morte dell'ornamento

La funzione estetica è molto di più di un semplice ornamento sulla superficie del mondo. Agisce profondamente sulla vita della società e dell'individuo, concorrendo alla guida del rapporto tra essi, sia passivo che attivo, con la realtà che

li circonda. La condanna dell'ornamento condotta da Adolf Loos (1908) con il suo famoso saggio *Ornamento e Delitto*, non è soltanto un'opzione estetica, ma un disegno di riscrittura antropologica della civiltà industriale nella quale il problema estetico muta in questione etica. Avanza la convinzione che la bruttezza è soprattutto dettata dal superfluo, da un apparato decorativo che ostacola la praticità tecnica. Il bello tra i Greci era il non plus ultra del pratico, si realizzava quando si raggiunge un livello di perfezione oltre il quale è impossibile andare. Questa constatazione porta Loos a vedere nella decorazione l'elemento negativo. Si tratta di una negatività non estetica, ma antropologica. Sostiene la sua tesi affermando che cercare la bellezza solamente nella forma e non farla dipendere dall'ornamento è il fine di tutta l'umanità. L'architetto vede nel superamento dell'ornamento il segno di un'emancipazione estetica. In breve, l'ornamento non ha più nulla a che fare con quella che si potrebbe definire un'estetica del capitalismo. Se dovessimo confutare l'idea di Loos potremmo sostenere che secondo questo pensiero tutti i ninoli, i gadget e souvenir che abbiamo in casa sono superflui e potremmo farne a meno. In quegli oggetti noi ci ricollegiamo ad un ricordo, ad un'emozione che con il tempo sbiadirà e servono quasi quanto gli utensili della cucina per alimentare il nostro benessere. Volendo cercare il significato simbolico dell'ornamento l'esempio del tappeto persiano di seta risulta coerente. Questo oggetto può essere considerato la misura ideale della qualità dell'esistenza umana, che è l'addizione di qualcosa di superfluo a qualcosa di necessario, se la superfluità addizionata significa una cura maggiore di qualcosa che, anche se non ha a che fare con la sopravvivenza, è comunque importante per gli esseri umani. È con il Liberty che il modello estetico si estende dall'architettura ai mobili, agli utensili e ai più piccoli particolari decorativi come le insegne, le vetrine dei negozi, le pagine dei libri ne rinviando l'immagine gioiosa e febbrile, esuberante e nervosa. In ciò design ad architettura rivendicano nella loro visione unitaria, il ruolo di protagonisti, sapendo interpretare il senso delle nuove forme disegnate per gli edifici come per gli oggetti d'uso, nei quali la bellezza si diffonde grazie a una sensibilità estetica che si confronta sempre alla pari con una raffinata sapienza tecnica. Christopher Dresser è ritenuto il primo disegnatore industriale, o quanto meno colui che fu consapevole del suo ruolo. Scienziato e botanico disegna innumerevoli oggetti d'uso dotati di grande sensibilità artistica che faceva diventare questi oggetti d'uso degli oggetti d'arte. Il disegno industriale dove-

va penetrare in tutti gli ambiti del quotidiano, progettando forme fruibili dai più. Il ruolo del designer è quello di guardare agli oggetti d'uso quotidiano come realtà più immediata dell'uomo moderno. Nuove esigenze si delineano nel mercato di massa, esigenze di stile, espressività, comunicazione, sempre tutte coadiuvate dalla severa logica della tecnica. L'oggetto industriale non è più etichettato come cheap, di bassa qualità ma assume una sua dignità progettuale che coniuga creatività e funzionalità. La dignità estetica non è più relegata alla produzione del singolo pezzo unico. Il filosofo Georg Simmel esprime il suo parere sul rapporto tra funzionalità e gusto estetico affermando che se gli oggetti presentano la sola caratteristica quella di utilità, risultano essere tutti uguali ai nostri occhi. Quando esprimiamo un giudizio estetico invece, stabiliamo una certa connessione affettiva così da acquistare una specificità individuale (Simmel 2006 in Vitta 2001). Ma cosa accade quando la diffusione dei consumi seriali impone oggetti impersonali? Quanto è oggettivo e impersonale un prodotto, tanto più numerosi saranno gli uomini ai quali si adatta. Con la fondazione del 1907 del Deutscher Werkbund, viene definito l'obiettivo di incrementare la produzione industriale tedesca attraverso un decisivo miglioramento della qualità dei prodotti, e tuttavia

nasce la consapevolezza che ciò sarebbe stato possibile solo educando il consumatore a scelte di gusto più elevato. Si gettano le basi per un disegno industriale in grado di stabilire non solo le relazioni estetiche tra l'oggetto e il suo utente ma anche d'influire sulle modalità produttive del primo e sugli schemi di utilizzazione del secondo.

Dieci anni dopo nasce la Bauhaus in Germania, che riprende queste teorie ampliandole e diffondendo la teoria dell'empatia, secondo cui noi immettiamo negli oggetti i contenuti del nostro animo. La scuola aveva un metodo di studio rigoroso da una parte con discipline scientifiche e dall'altra discipline che prevedessero la massima espressione della creatività artistica per garantire la libertà individuale. La ricerca mirava a trovare la cosiddetta verità dell'oggetto, intesa come inserimento di valori umani, sociali e culturali che giustificassero la sua presenza. La Bauhaus in questo clima cerca di assicurarsi una relazione con l'industria per la vendita di modelli da produrre in serie.

Quando diventa direttore, Hannes Meyer vuole abbandonare la ricerca legata alle piccole serie e agli oggetti di lusso, per puntare invece a uno stretto legame con l'industria e a una produzione seriale di massa: «Il bisogno del popolo invece delle ragioni di lusso», fu il suo motto. Si arriva alla consapevolezza che la

forma dell'oggetto d'uso non solo dovesse dividerne la natura tecnica, ma che essa dovesse trovare in se stessa le proprie leggi e la propria bellezza, senza derivare da quelle dell'arte. In questo periodo inizia a delinearsi l'idea che l'arte applicata possa essere un capolavoro, opere d'arte d'uso quotidiano. Una energia rigeneratrice e produttrice di una nuova bellezza sta venendo fuori. Uno dei critici più severi della cultura di massa, Dwight MacDonalD trova un punto di connessione tra la Bauhaus e la cultura Pop nel 1960 introducendo la nefasta nozione di midcult, cultura media omologante della piccola borghesia:

Il modernismo del Bauhaus è colato in forma volgarizzata nel design degli aspirapolvere, dei tostapane, dei supermarket e delle tavole calde. (Macdonald 1960: p.213 in Vitta 2001)

Si tratta di un universo di oggetti che improvvisamente si ritrovano apparentati da questa dicitura capace di creare un nuovo sistema di arti popolari e tecnologiche, assistiamo alla nascita del pop. Il pop diviene una dimensione facilmente condivisibile ed esteticamente accessibile a tutti, proietta l'oggetto in una sfera di mitizzazione e consumo di massa. Il designer è non solo un progettista ma anche un interprete simbolico di un'intera cultura. Il design diventa più un problema co-

municativo che non tecnologico. Lo spazio domestico diventa soltanto un pretesto per l'esibizione di nuovi oggetti di massa e di quell'ulteriore dimensione del consumo materiale che è il gadget. Il gusto dell'oggetto non è altro che una modulazione transitoria delle innovazioni estetico-tecnologiche che intervengono sulla progettualità seriale. È una dinamica che investe non soltanto l'universo degli oggetti d'uso in senso stretto ma quella realtà complessa dell'oggetto plurale che è la città. Assistiamo all'estetizzazione del mondo, anche l'oggetto più marginale, più banale, più osceno, si estetizza, si culturalizza, si musealizza. L'artefatto secondo il sociologo francese Bruno Latour è divenuto un faticcio ossia una ibrido tra fatto e feticcio, corpo tecnico e punto d'attrazione di tensioni psicologiche e culturali (Latour 2005 in Vitta 2001). La produzione non solo fornisce una risposta al bisogno anche una risposta al materiale. La produzione immette sul mercato oggetti per il soggetto e al contempo forma la sensibilità e il gusto dei soggetti che acquistano più per gratificare le aspirazioni simboliche che non per i bisogni d'uso. La merce inizia ad avere un'anima che il soggetto vuole attribuirgli, diventa sovransensibile, diventa una cosa sociale. Il design non si occupa solo dell'aspetto estetico dell'oggetto ma diviene la forza che regola l'universo degli og-

getti e l'essere sociale degli uomini. Si assiste ad un passaggio dalla dimensione quantitativa della merce ad quella qualitativa. L'oggetto esteticamente gradevole prodotto in serie diviene una necessità per la società che cerca di coniugare la bellezza al quotidiano e all'utile. Si parla di ipermerce invece, quando il processo di produzione è subordinato alla sensazione provocata dall'oggetto e alla sua personificazione di ordine comunicativo, ponendo la sensibilità del soggetto al centro dell'esperienza e tutte le sensazioni annesse come rievocazione, incontro, canalizzazione d'immagini che si condensano nel prodotto e conferiscono un carattere narrativo. Nella società postindustriale si coglie l'insorgere tumultuoso di tanti mercati di gruppi culturali diversi, per i quali l'industria deve affrontare una nuova strategia di produzione non più basata sulle grandi riduzioni semantiche che il design classico forniva, ma al contrario sul processo di nuova e violenta culturalizzazione tale da determinare un valore emozionale, l'unico che possa costituire un punto di riferimento all'interno dei nuovi consumi. Nasce Memphis nel 1981. È stata la città ad offrirsi per riflessione del design come campo di progettazione infinita. L'esperienza metropolitana ad Hannover è significativa nell'operazione di rinnovamento delle esigenze funzionali ed estetiche nella società.

Nel 1995 si voleva ridisegnare le strutture metropolitane, affidando a Mendini, Sottsass, e Iosa Ghini il disegno di diverse fermate autobus, che ciascun progettista ha risolto secondo i modelli plastici propri. L'idea centrale è stata quella di fare di un luogo di transito uno spazio significativo, dotandolo non solo di attrezzature per la sosta e per lo svago ma anche di una conformazione tattile e visiva, estetica in una parola, che conferisse dignità e bellezza alla fredda funzionalità d'insieme. Uno dei primi a percepire il mutamento del design fu Sottsass che nel 1971 dopo i suoi progetti di mobili integrati per ufficio con un sistema di macchine. La sua concezione progettuale è quella di condizionare sia il rapporto tra l'uomo e l'oggetto, ma al contempo condizionare l'atto di lavoro poiché questo si ripercuoterà nelle reazioni fisiche, culturali e psichiche.

1.5.3 American Dream

È durante il periodo razionalista si sviluppa una sensibilità estetica da parte dei progettisti nei confronti dei quartieri e delle abitazioni delle classi più svantaggiate. Frampton riassume la visione estetica di Le Corbusier su questo tema affermando che egli voleva coniugare esigenze funzionali con elementi che nutrissero i sensi e l'intelletto (Frampton, De Benedetti 1999 in

Vitta 2001). Nella prima fase del suo lavoro concepisce l'idea della Maison Dom-Ino con principi della standardizzazione, percepisce la casa come uno strumento ed era anche sana e moralmente bella. La sua casa come machine à habiter rispecchia un'architettura che attraverso strutture funzionali destinate alla produzione vive un'esistenza libera e armonica. Sono questi i due simboli che all'indomani della Seconda Guerra Mondiale si fissano come metafora di benessere e agiatezza: la casa e l'automobile. In questo periodo assistiamo al lancio in Europa del cosiddetto piano Marshall da parte gli Stati Uniti e stipulano un accordo per imporre al mercato europeo il predominio dei film americani. L'immagine dell'America diffusa dall'industria cinematografica non coincide affatto con la realtà di quel paese nel suo complesso. Tuttavia l'american dream vi si riconosceva. Nelle periferie metropolitane fioriscono quartieri composti da villette, la cui fabbricazione si atteneva ai più rigorosi principi della standardizzazione e dei componenti. Tra il 1947 e 1951 la Levitt & Son costruisce ventimila case prefabbricate con frigoriferi, lavatrici e televisori. In generale si tratta di costruzioni economiche che però ottimizzano lo spazio. La questione dell'abitazione in questo periodo diviene cruciale, non si tratta soltanto di ricostruire ma di proporre nuovi modelli abitativi. Nella VIII Triennale di Milano del 1947 viene proposta da Piero Bottoni la costruzione di un quartiere economico e residenziale, il QT8. La sua concezione architettonica quanto agli interni e i loro arredi s'ispira ai principi del razionalismo italiano e ai criteri d'igiene, funzionalità e decoro. Questi principi vengono rilanciati in una prospettiva sociale diversa: l'equità sociale, fondamento di una società di massa, impone le nozioni di serietà, economia, riproducibilità illimitata che solo un'economia industriale può garantire. Il trinomio architettura-politica-industria viene giudicato indissolubile. L'oggetto inizia a diventare un elemento in divenire, un divulgatore di esperienze sempre rinnovate e mutevoli. Il telefono Grillo disegnato da Zanuso nel 1966 diviene presenza fondamentale nello spazio domestico, come il radionografo dei fratelli Castiglioni la cui esperienza mutevole nello spazio moltiplica le possibilità di interazione tra fruitore e oggetto. Ciò che modifica l'assetto spaziale dei buoni salotti italiani è il televisore. Divenendo monumenti tecnologici diventano il focolare della casa, la suddivisione degli ambienti della casa in zone si rifà ai criteri della pianificazione urbana. Con il diversificarsi di esigenze, smembramento della famiglia tradizionale le esigenze mutano portando con sé l'esigenza di nuove geometrie abi-

tative flessili mirate all'ottimizzazione di tempi e spazi. Questo permette anche agli utenti di poter dar sfogo alla propria creatività creando composizioni individuali e originali, in base alla propria sensibilità e al proprio gusto. Giò Ponti volendo riflettere su cosa sia il gusto, ritiene che non debba essere una moda passeggera a cui aderire ma è qualcosa che va oltre, qualcosa di profondo e significativo. Con modernità si deve intendere uno stile di vita che guardi con vivo interesse al mondo dell'arte e della cultura (Ponti 2003 in Vitta 2001: 286). Dalla fine degli anni Settanta si guarda sempre di più alla cultura di massa, ricercando le nuove identità degli spazi e delle immagini. Mendini in questo periodo afferma che fare design è un processo che coinvolge tutta l'umanità e dovrebbe creare un ambiente simbolico e funzionale al senso della propria vita. Il suo modus operandi si concentra sul depurare l'oggetto d'uso dai veleni consumistici e ricondurlo alla sua primitiva natura di strumento umano (Mendini 1970 in Vitta 2001). Questo porta a fare della città il principale campo di gioco e questo riflette sull'interesse del mondo degli arredi. Un progetto doveva essere eterogeneo accogliere nel suo grembo diversi elementi che diventassero elemento attrattivo per diversi utenti. Chi ritiene che la casa dovesse essere uno strumento capace di soddisfare le esigenze in maniera flessibile è Joe Colombo che nella sua breve stagione punta all'antidesign come mezzo per superare l'individualità del singolo elemento di arredo credo un sistema integrato. Il sistema offre attrezzature autonome sganciabili dal contenitore architettonico, in modo da poter essere distribuite nello spazio in base alle proprie esigenze. Sulla stessa lunghezza d'onda si trova l'idea di progetto per Munari (cfr. 1997). Egli vede il progetto non la soluzione di un problema da offrire al consumatore con l'oggetto progettato, ma l'indicazione di una delle tante soluzioni possibili, che il consumatore stesso dovrà inventare da sé a partire da quella indicazione. La creatività progettuale che Munari distingue dalla fantasia dell'artista appartiene non solo al progettista ma a tutti; questo incrementa la creatività e sviluppa delle capacità progettuali insiste in ognuno di noi, arrivando ad empatizzare maggiormente con gli oggetti protagonisti della fase di ricreazione. La funzione psicologica di un oggetto risulta essere più importante di quella pratica. Il requisito che sostanzia la funzione psicologica è estetico, capace di attivare processi che conferiscano una componente emozionale all'oggetto e che lo rendano significativo. L'oggetto di design ha sempre un'alta capacità simbolica, dovendo esprimere i valori della sua struttura produttiva e indurre la so-

cietà a far propri i modelli estetici in essi impliciti. Il modo in cui immaginiamo le nostre città, il modo in cui progettiamo i loro scopi, i loro valori e aumentiamo la loro bellezza, definisce il Sé di ciascuna persona di quella città, perché la città è l'esibizione tangibile dell'idea comunitaria. Oggi siamo inconsci della bellezza. Siamo anestetici, anestetizzati, psichicamente ottusi. C'è un impero brutto e perverso, il divertimento e la televisione rumorosi e violenti, le bevande, lo zucchero, le sostanze che potenziano e stimolano, le pillole per dormire e i sedativi. Ci ritroviamo nella caverna di Platone, drogati e bloccati. L'appello, più che svegliati e guarda, è "senti", il comune sentire. La soluzione al ritorno in auge della bellezza è essere in relazione con il mondo e con gli altri. Vederci come un'unica entità che guarda verso lo stesso orizzonte, seppur con diversi linguaggi, diverse tradizioni e credenze. Filippo Menna (cfr. 2001) sintetizza molto bene il concetto di bello come necessità affermando che la bellezza non è un premio festivo o un'aggiunta decorativa alla vita quotidiana ma un bene essenziale, primario. Deve appartenere a tutti poiché essa può soddisfare l'insopprimibile esigenza di felicità e armonia che vive in ciascun individuo. Proseguendo definisce la bellezza come un'esigenza al pari dell'esigenza etica di pulizia e di

nettezza. Vivere quotidianamente a contatto con delle aberrazioni estetiche anche di poco conto, come indossare un abito cucito male o passeggiare in un luogo degradato, ci conduce a diventare zombie anestetici. Questo comporta l'abituarsi ad una qualità della vita mediocre, attorniata dal brutto che ci fa vivere una vita piena di insoddisfazioni. Piccoli atti di protesta e di apprezzamento aprono breccie in questa condizione. Possiamo essere leoni ed eroi anche solo per un giorno come David Bowie cantava. Siamo al servizio dell'inestinguibile desiderio di bellezza che ha l'anima. Non è forse l'estetica ad abbattere le differenze culturali unendo tutti sotto la stessa luna? Non l'industria e la capitalizzazione, ma il cinema, la danza, la musica.

1.6. Dewey e l'esperienza artistica quotidiana

Fare esperienza è come respirare, nessuno ci insegna come fare ma lo sappiamo fare. È un'alternanza ritmica di immissione ed emissione, un'interazione indissolubile tra creatura e ambiente, ha alla base la condizione di un rapporto dialettico dove l'uomo interagisce con ciò che lo circonda. All'esperienza viene quindi conferito un carattere prestazionale, dopo una lenta riflessione su di essa avviene una modifica volontaria del nostro essere e del nostro rapporto con il mondo. Il pensiero dell'individuo si forma attraverso le esperienze, che spesso divengono di ordine sociale. Fondamentale è l'educazione come opportunità per aprire la via a nuove esperienze all'interno della quotidianità del soggetto. Con lo sviluppo di un ambiente in cui coesistono una pluralità di realtà che si confrontano, viene favorito lo sviluppo progressivo delle caratteristiche dell'individuo. L'essere umano non si limita a condurre passivamente la propria vita ma la rielabora e ridefinisce i confini tra i comportamenti istintivi e le prestazioni coscienti. Queste sono le premesse su cui si basa il lavoro compiuto da John Dewey sull'esperienza estetica della vita quotidiana. Se dovessimo ricercare il significato del concetto di state of mind utilizzato

molto nell'inglese colloquiale per riferirsi ad una certa disposizione comportamentale verrebbe espresso come lo stato psicologico dei processi cognitivi di ognuno in preciso momento: la condizione o il carattere dei sentimenti di una persona. Questo atteggiamento o disposizione emotiva è relativo ai modi in cui un essere umano si relaziona nei confronti dall'ambiente circostante attraverso una certa qualità emotiva che scaturisce da idee, immagini e desideri. In questo ambito si collocano agli inizi del secolo breve gli studi filosofici sull'esperienza di John Dewey. Il punto nevralgico da cui partire, secondo il suo pensiero, è che la condito sine qua non dell'esperienza estetica è data dalla presenza di due fattori: una mente o coscienza, la relazione ad un mondo esterno che si offre alle nostre percezioni. L'esperienza deweyana si presenta come un'azione continua e inevitabile tra natura e organismo in cui entrambi si determinano reciprocamente: l'ambiente modifica l'essere vivente influenzandolo e questo, a sua volta, agisce sul e nel mondo, trasformandolo. La sua filosofia si trova sulla stessa lunghezza d'onda di Henry Cole (Journal of Design) secondo cui la potenzialità estetica degli useful objects viene sottovalutata.

Ogni elemento estetico con cui ci relazioniamo nell'ambiente diviene oggetto di esperienza da parte del soggetto, non solo nel mondo dell'arte. La relazione tra soggetto e oggetto è determinata da una qualità emotiva. Dewey sostiene la teoria dell'emozione di William James secondo cui il provar un'emozione o un sentimento determina delle espressioni corporali e facciali.

L'espressione corporea però non è una conseguenza dello stimolo mentale ma avviene simultaneamente al momento in cui si sta provando un'emozione, ragion per cui il filosofo americano sostiene fermamente il dualismo tra mente e corpo e tra orga-

nismo e ambiente (cfr. James 1890 in Dreon 2007). L'uso del giudizio nella relazione tra mente e corpo risulta di fondamentale importanza poiché senza di esso l'esperienza rimarrebbe un guazzabuglio di sensazioni provocate dall'eccitazione. L'emozione è una risposta ad una situazione che ci mette in relazione con il mondo e ci porta all'intima

partecipazione con esso. Con queste premesse si potrebbe erroneamente affermare che qualunque interazione tra uomo e ambiente definisca l'esperienza estetica. Per Dewey (cfr. 1934 tr. ir..) l'esperienza estetica è contrapposta a quella anestetica. Si avrà quindi un'esperienza estetica quando si crea una relazione armoniosa tra le parti che la costituiscono e chi la sta vivendo.

Utensili domestici, arredi di tende e case, tappeti, stuoie, vasi, pentole, archi, lance, sono stati lavorati con tanta gioia che oggi li cacciamo e diamo loro posti d'onore nei nostri musei d'arte. Tuttavia, nel loro tempo e luogo, tali cose erano miglioramenti dei processi della vita quotidiana. invece di essere elevati a una nicchia a parte, appartenevano alla dimostrazione di prodezza, alla manifestazione di appartenenza al gruppo e al clan, al culto degli dei, alla festa e al digiuno, alla lotta e alla caccia e a tutte le crisi ritmiche che punteggiano il flusso della vita. (Dewey [1934] 2007:34)

poter compiere il maggior numero di esperienze in tempi brevi. La profondità e l'ampiezza dell'esperienza dipendono dalla maturità della persona che esperisce. Il completamento di un'esperienza si ha quando si arriva ad una conclusione che non equivale ad una cessazione, la sua pelle non presenta lacerazioni, strappi o punti morti, vi sono

pause e luoghi di risposo ma ogni parte mantiene sempre il suo carattere specifico. È il fiume di Eraclito che scorre. L'esperienza pratica che consiste nella successione di alcune azioni può avere una sua qualità estetica ma non arriva ad una conclusione poiché è sganciata da ogni connessione mentale. L'esperienza intellettuale può diventare completa attraverso una qualità emotiva. L'emozione funge da legante, da forza che cementa il rapporto tra queste due esperienze, pregnando di significato il momento e permettendo l'interazione completa tra organismo e ambiente. I due fattori fondamentali dell'esperienza cioè recepire e fare devono essere in una relazione indissolubile.

Elaborare l'esperienza vissuta «mediante i succhi della riflessione» (Velotti 2007: 68) e attraverso il dialogo con altri soggetti porta il soggetto a sviluppare maggiormente le qualità mentali. Un ambiente dinamico corredato di rapporti sociali, interazioni simboliche e ricordi può avere un ruolo retroattivo nel processo percettivo. Ogni essere vivente percepisce un elemento esterno in vario modo in base alla propria conformazione psico-fisica, ad esempio una sedia può essere vista come un'opportunità di riposo o come una barriera che ostruisce il passaggio. Il significato è dettato maggiormente da quanto l'esperienza sia favorevole all'esigenze di quel

determinato momento e da come la memoria a lungo termine abbia classificato l'oggetto (se l'abbiamo già incontrato) nel nostro inconscio in modo positivo o negativo.

~~~~~  
L'esperienza, nella misura in cui esperienza, è vitalità intensificata. Anziché riferirsi a un essere chiuso entro i suoi propri privati sentimenti e sensazioni, comporta un commercio attivo e vigile con il mondo; In quanto soddisfazione di un organismo nelle sue lotte e nei suoi successi in un mondo di cose, l'esperienza è arte in germe. Anche nelle sue forme rudimentali essa contiene la promessa di quella percezione piacevole che è l'esperienza estetica. (Dewey [1934] 2007:45)

~~~~~  
Dewey (cfr. 1934 tr. it.) parla di architettura poetica, distinta dal suo aspetto tecnico e matematico, quando assume significato attraverso l'esperienza umana. Molte arti con tendenza soprannaturale oltre ad essersi sviluppate per la loro presunta funzione magica servivano a migliorare l'esperienza del vivere. L'arte viene ripensata come elemento di coesione ma anche come critica sociale che può portare gli uomini a rivedere le priorità sociali. L'esperienza estetica riferita sia al mondo dell'arte e in particolare modo al mondo dell'ordinaria quotidianità diviene momento di

organizzazione delle energie vitali nell'esperienza umana, per riconvolgarle verso riconfigurazioni più creative e solidali. La riconfigurazione può avvenire solo dopo il processo percettivo che differisce da quello riconoscitivo. Per riconoscimento s'intende la categorizzazione razionale di un elemento, non si ricorre a nessuna qualità emotiva. Si fa riferimento all'emozione, invece quando si parla di percezione e s'intende l'interazione che si ha tra organismo e oggetto. La bellezza non ha una spiegazione analitica, non può essere strumento di categorizzazione. Ciò che fa scaturire delle qualità emotive è la realizzazione di un impulso che presenta degli ostacoli permettendo l'accrescimento in noi di un sentimento e un interesse. L'ostacolo che risulta essere insormontabile crea rabbia e negatività, la curiosità e l'attenzione sono invece generate da una giusta resistenza che sollecita la mente. Un elemento fuori posto in una stanza ordinata ci sorprende ma se questa configurazione si ripetesse ogni giorno ci annoierebbe. Il percorso della vita è sempre in variazione, l'esigenza di rinnovamento è insita in ognuno di noi e ci spinge verso l'ignoto. È stato già più volte sottolineato che vi è una componente espressamente psicologica nell'esperienza. Vi è una costituzione comune a tutti gli individui, organi, sensi, passioni che vengono curati dagli stessi ri-

medi e feriti dalle stesse armi. Ogni esperienza può far scaturire sensazioni differenti e questo dipende dal contesto umano in cui entrano in contatto, poiché l'esperienza ha luogo solo dentro una mente o coscienza, qualcosa di autosufficiente che intrattiene solo relazioni esterne con la scena oggettiva in cui si trova inserita. Ricordo molto tempo fa di aver incontrato una signora che affermava che i tulipani ed il loro profumo gli mettevano tristezza. Cosa un pò fuori dal normale, dato che solitamente i fiori ci mettono di buon umore. Lei racconta di essere stata per mesi in una stanza di un ospedale dove davanti alla sua finestra vi era un fioraio che ogni giorno esponeva fuori grandi mezzi di tulipani, e affacciandosi ne sentiva l'odore. Ogni qual volta vede dei tulipani e ne sente l'odore si ricorda il dolore provato in quella stanza di ospedale. L'apatia, la noia, i cliché sono caratteristiche dell'esperienza comune e spesso le cose che ci circondano ci opprimono. Ricercare l'energia perduta e la voglia di godere a pieno della vita porta le masse a fare ricorso del teatro, della musica e della letteratura. Possiamo affermare che l'esperienza estetica ha raggiunto il suo scopo quando diviene immaginativa, fa scattare degli impulsi energetici e stimola diverse qualità sensoriali. Non esiste esperienza estetica senza un ambiente fertile dove coltivarla,

senza un ambiente dove custodire dei desideri, e porre delle riflessioni dall'incontro con gli altri. Senza le esperienze come potremmo dire di essere vivi?

ambiente influente ?.

Qualsiasi paesaggio è uno stato d'animo, e chi legge in entrambi è stupito dal riscontrare la somiglianza di ogni dettaglio.

Henri F. Amiel, Dario Intimo, 1884.

2.1. Confini Territoriali

Assodato che non esiste esperienza estetica senza un soggetto che prova delle sensazioni all'interno di un determinato contesto, il passo successivo di questo capitolo sarà quello di comprendere come l'ambiente e gli spazi in cui viviamo possano influenzare le nostre relazioni e le interazioni con gli altri e con noi stessi. Quando stiamo percorrendo una strada buia, desolata, che riversa in condizioni igieniche precarie il nostro passo aumenta, non facciamo caso all'ambiente che ci circonda, siamo poco interessati agli individui presenti, ma desideriamo solo uscire da quella determinata conformazione spaziale che non ci fa sentire al sicuro. L'ambiente esercita un'influenza costante nella crescita e nello sviluppo fenotipico e comportamentale, di fatto non si può separare l'influenza ambientale da quella genetica. Volendo utilizzare l'esempio dei semi di una pianta con lo stesso patrimonio genetico, se si decide di piantarli in terreni differenti, le caratteristiche fisiche dei due terreni influenzeranno la crescita delle piante che non saranno mai identiche. A nostra volta però potremmo migliorare le proprietà del terreno da coltivare, fertilizzandolo e concimandolo, così come noi esseri umani possiamo modificare l'ambiente per soddisfare i nostri bisogni. Le modifiche del contesto in cui viviamo vengono apportate prima di tutto per soddisfare i nostri bisogni e poi perché tendiamo a preferire alcune caratteristiche anziché altre dell'ambiente che ci sta intorno, per ragioni culturali e biologiche. In architettura, ad esempio tendiamo a preferire edifici più alti come cattedrali, grattacieli, che ogni anno accolgono milioni di visitatori. Questo perché il nostro sistema percettivo preferisce la verticalità all'orizzontalità, anche per ragioni biologiche, poiché a livello neuro-anatomico vi è una maggiore densità di neuroni nelle aree sensoriali che si attivano durante stimoli dati da sistemi verticali che non orizzontali e obliqui. Paesaggi più articolati e complessi risultano essere più piacevoli da percorrere rispetto alla vista di paesaggi con una linearità più marcata. Un reticolo stradale regolare viene percepito come monotono e poco stimolante, mentre ciò che rende stimolante i piccoli centri storici italiani è proprio l'irregolarità dei percorsi che infonde un senso di mistero ed esplorazione nel visitatore. Punti panoramici acquistano un particolare significato estetico e di fortissima attrazione alla nostra psicologia, poiché vi è una sensazione di dominanza e di superiorità in una vista da un punto alto come nel caso dei piani più alti degli edifici. Nel caso delle

abitazioni, si tendono a preferire piani più alti, poiché gli appartamenti che si affacciano sulla strada sono ricollegati ad uno status sociale più basso. È noto ad esempio, che nel Rinascimento il palazzo signorile fiorentino prevedeva un mezzanino tra il piano terra ed il primo piano, posto come abitazione/cunicolo per i servi, mentre i piani più alti erano destinati agli spazi domestici della famiglia nobiliare. L'ambiente che ci circonda può essere plasmato da noi ma al tempo stesso ci plasma. Sentirsi a nostro agio in uno spazio ci porta ad esempio a migliorare le nostre relazioni sociali. La nostra soggettività è come una scala cromatica che ci porta a ricorrere ad un colore comportamentale nuovo ogni qual volta ci troviamo in un diverso contesto. In discoteca ad esempio ci sentiamo più disinvolti grazie alle luci soffuse e la musica ad alto volume, le distanze si accorciano senza provocarci sensazioni di fastidio e assumiamo un comportamento poco formale. In un locale invece, seduti a debita distanza e dove vi è un sottofondo jazz, non interagiamo spesso con chi non conosciamo. Lo spazio e la distanza influenzano le nostre relazioni.

2.1.1 Prossemica

Lo spazio, almeno dal punto di vista culturale, psicologico e sociale, non è un semplice dato misurabile sempre con gli stessi criteri. Vi è una di-

sciplina che ci aiuta a comprendere i gesti e i comportamenti nello spazio dei soggetti: la prossemica. Termine coniato da Edward Hall (1966) per indicare lo studio delle relazioni di vicinanza nella comunicazione, sia verbale che non verbale. La prossemica studia la distanza che viene adottata dalle persone quando si relazionano tra loro e può dare importanti informazioni sul tipo di rapporto che esiste fra i due interlocutori e sulle implicazioni psicologiche dello spazio sulla relazione. Il nostro corpo non finisce con l'epidermide, ma interagisce con l'ambiente attraverso una bolla. Una sorta di gradiente nella cui parte centrale e più intensa si trova il nostro corpo e mano mano va sfumando allontanandosi dal centro. La bolla non è sferica, infatti quando qualcuno ci sta al nostro fianco reagiamo con una minore tensione emotiva rispetto a trovarci faccia faccia, per alcuni è da ritenersi violazione prossemica quando un individuo si posiziona dietro di noi, poiché non riusciamo ad avere il controllo visivo della situazione. La bolla non è costante ma ha i contorni irregolari.

«È il caso ad esempio di un poliziotto in divisa che è come se avesse una bolla molto ampia per cui i passanti modificano il loro comportamento anche a distanza e hanno timore ad avvicinarsi troppo. Lo stesso poliziotto in borghese ha una bolla molto più ridotta per cui si può mescolare alla folla mantenendo anche distanze minime». (Costa 2009: 34)

Il nostro rapporto con gli spazi e i nostri rapporti interpersonali si adattano allo stesso meccanismo, ad esempio in una chiesa l'altare è posto sempre un pò più in alto rispetto alle navate, perché il sacerdote che tiene l'omelia è il rappresentante di Dio tra gli uomini e quindi si deve porre un gradino al di sopra degli altri. La liturgia assume così un carattere solenne. Se l'altare fosse posto in basso ad un'altezza a tu per tu con i fedeli, questo assumerebbe un significato diverso, annullando le distanze. La distanza che intercorre tra credenti e sacerdote può cambiare da cultura e cultura. Questo esempio può valere per tutte le religioni, la regola di base non cambia, cambiano le proporzioni della distanza interpersonale. Sono concetti universali, comprensibili a tutti, come le espressioni facciali del piangere o ridere. Ad esempio, in tutte le culture un alto status sociale è legato a distanze interpersonali maggiori, ma nei paesi nordici ciò avviene di più

che nei paesi mediterranei. Lo spazio che noi decidiamo di occupare invia dei messaggi non verbali agli altri e funziona così anche nel mondo animale. Attraverso la pratica del marcare il territorio si regolano flussi e densità abitative tra le varie specie, creando un ambiente armonico e sicuro. Quando un animale perde il suo territorio, è più vulnerabile ai predatori. Da questo punto di vista, reagiamo allo stesso modo quando qualcuno invade il nostro spazio, che sia varcare la soglia di casa senza permesso o avvicinarsi a parti della bolla troppo intime rispetto al rapporto instaurato, questo ci indispetta e reputiamo l'altro invadente. Per questo anche nelle nostre abitazioni cerchiamo di definire i nostri confini rispetto a quelli dei vicini, desideriamo ritagliarci un pezzo di mondo dove poterci estraniare ogni qual volta lo desideriamo. Hall (1966) ha distinto due tipologie di recettori, con cui entriamo a contatto con il mondo, quelli di distanza e quelli immediati. I recettori di distanza sono occhi, orecchie e naso e sono orientati verso oggetti più lontani, i ricettori immediati invece sono pelle, membrane e muscoli. La loro conformazione attuale è frutto di un lento processo di adattamento, su di essi influisce un condizionamento culturale al quale ognuno di noi è esposto dalla nascita e che si fa sempre più influente grazie all'educazione. La percezione dello

spazio è influenzata dalla presenza di elementi fisiologici e culturali, questo porta a poter individuare tre manifestazioni prossemiche, infraculturale che ha a che fare con lo strato biologico dell'uomo e con il comportamento nello stadio più basso di organizzazione, preculturale che concerne la costituzione fisiologica dell'uomo, microculturale la manifestazione più ricca e rivolta allo studio di sistemi spaziali evoluti. In questa ultima organizzazione possiamo distinguere lo spazio in: preordinato, in base al quale vengono regolate le attività individuali e sociali come all'interno di un appartamento con la suddivisione degli ambienti; semideterminato, con la disposizione spaziale che prevede una possibile fuga sociale (si pensi agli ingressi delle stazioni ferroviarie); infine lo spazio più informale per l'interazione sociale, dove le distanze tra individui vengono assunte spesso in maniera inconscia, ma che consentono una classificazione. Hall, partendo dal mondo animale, ha rilevato l'esistenza di una distanza di fuga e di una distanza critica che vale per individui di specie diverse, nonché di una distanza individuale e di una distanza sociale che riguarda membri della stessa specie. In merito alla distanza di fuga va detto che l'uomo, a differenza degli altri animali, è stato costretto a ridurla molto con il passare del tempo a causa di un sempre crescente

sovraffollamento degli spazi abitati. Nel saggio *La dimensione nascosta* (1966), procede a una classificazione delle distanze sulla base del loro diverso valore semantico ed elabora un modello di distanze interpersonali. Le quattro tipologie che le persone assumono nei rapporti sociali, distanza intima (0-45 cm) la fase di vicinanza prevede il più alto coinvolgimento corporeo tra due individui che devono essere legati da un rapporto di familiarità o amoroso per potersi sentire a proprio agio a questa distanza. I ricettori della percezione permettono di sentire gli odori ed il calore di una persona e di non averne una vista chiara e distinta. La vista offuscata rimane anche quando la distanza sale al di sopra dei 15cm, ma sono ridotti i contatti fisici, cosce, braccia e tronco non sono a contatto, ma si possono afferrare le mani dell'altra persona. In tali rapporti muta anche la postura del corpo che diviene più rilassata, il tono di voce è più basso e il linguaggio è molto confidenziale, questi atteggiamenti denotano una grande serenità e vi è la totale condivisione di spazi e oggetti come se le due bolle si unissero in una sola. Se però un soggetto che non riteniamo a noi caro supera questa distanza la nostra barriera difensiva si attiva. Quando siamo in metro ad esempio e qualcuno supera la distanza consentita della nostra comfort zone, ci ritroviamo faccia a faccia involontariamente e

se non c'è spazio per allontanarci, voltiamo il viso poiché sia lo sguardo diretto e il sentire l'odore del corpo ci provoca un senso di disagio. Questa situazione ci fa percepire l'altra persona come invadente. La distanza personale (45-120cm) questa fase appartiene ancora ad un senso di coinvolgimento, la visione si fa più chiara e distinta. È la distanza che assumono due persone che non si conoscono ma che si piacciono e hanno voglia di scoprirsi con gradualità, assottigliando la distanza piano piano. La distanza personale è quella assunta nel mondo Occidentale tra due interlocutori che sono legati da un rapporto di amicizia, il cui tono di voce è impostato e confidenziale. Non si avverte più il caldo corporeo, ma solo quello del respiro o del profumo e la postura del corpo indica una delimitazione dello spazio personale da non oltrepassare. Se uno sconosciuto supera questa distanza, potrebbe anche non risultare invadente come al contrario accade nella fase intima, ma potremmo anche apprezzarlo. Tutto è chiaramente correlato alla situazione e alla percezione.

La Distanza sociale (120-300cm) ha a che fare con la fase sociale, come il termine stesso esprime, e con la distanza assunta in contesti formali, come in un colloquio di lavoro o trattative importanti. Quando la distanza supera i due metri, ci troviamo di fronte ad incontri molto formali

la cui distanza tra gli interlocutori è spesso sottolineata dalla presenza di una scrivania. Questa distanza porta a volte le persone più timide o insicure a non sentirsi a proprio agio e a percepire la situazione come troppo fredda e questo le porta ad un livello di comunicazione molto rigido e impersonale. L'ultima distanza quella pubblica (oltre 3 m): è la distanza adottata quando non si interagisce con il singolo ma con un pubblico ampio, come nel caso di spettacoli teatrali o comizi. Quando ad esempio vediamo per strada un incidente e ci mobilitiamo per aiutare le persone che chiedono aiuto, le distanze tra sconosciuti si accorciano, diventiamo più cordiali e amichevoli, ma nel momento in cui arrivano i soccorsi ritorniamo alla vita quotidiana e a rispettare le distanze, distaccandoci emotivamente dalla situazione. Le sensazioni che in noi scaturiscono quando un interlocutore non rispetta le distanze di sicurezza possono variare da soggetto a soggetto. Le bolle prossemiche di Hall possono essere influenzate da diversi fattori come l'etnia poiché ogni popolo ha la propria cultura e quindi la propria prossemica. La popolazione nordica tende a mantenere una maggiore distanza con l'altro a differenza di quella latina che tende ad accorciarla. Se un sudamericano ad esempio si avvicinasse ad un nordamericano con gli stessi modi con cui si avvicina ad una persona della sua stessa

cultura, noterebbe una risposta fisica diversa e più rigida, poiché le culture sono diverse, e la distanza prossemica da rispettare sarebbe maggiore. L'ambiente influenza molto la prossemica poiché quando ci troviamo in un ambiente minaccioso ci preoccupiamo maggiormente se qualcuno tenta di avvicinarsi a noi, provocandoci tensione e disagio nell'instaurare delle relazioni sociali anche brevi, come in quartiere malfamato; in un ambiente sereno e familiare invece, ci sentiamo protetti e si stabilisce una minore distanza prossemica, come in una serata tra amici. Un uomo durante una conversazione preferisce maggiormente un avvicinamento frontale mentre la donna preferisce un avvicinamento laterale, il sesso influisce nel nostro modo di rapportarci al mondo circostante. Anche il temperamento infatti una persona introversa, durante una conversazione, metterà una maggiore distanza tra sé e l'altro rispetto ad una estroversa. In metro possiamo ad esempio trovare persone che tengono le gambe strette per non andare a contatto con chi è seduto accanto, mentre altre persone invadono la distanza minima tenendo le gambe aperte, senza darci troppo peso. I fattori soggettivi che variano da individuo a individuo sono essenziali nel determinare la distanza corretta a cui approcciarci, aumentandola o diminuendola in base al proprio carattere. Lo stato d'animo dell'in-

dividuo influisce nei rapporti, una persona arrabbiata tende ad essere più vulnerabile se si trova davanti ad una persona che minaccia o invade il suo spazio; una persona imbarazzata nella situazione in cui si trova, tende ad alzare una barriera fisica più alta con chi cerca di invadere la distanza prossemica rispetto ad una persona a proprio agio. Ciò dipende anche molto dalla storia personale: se una persona ha subito una violenza, sarà sensibile a chiunque si avvicini e userà come scudo una maggiore distanza dall'altro. Abbiamo parlato sino ad ora di vicinanza tra due soggetti, ma vi sono altre dimensioni significative del comportamento spaziale. L'altezza ad esempio con cui due individui si rapportano, cioè uno in piedi ed uno seduto, uno su un palco o uno seduto su un pavimento, può determinare la tipologia di rapporto che avranno (intimo, sociale ecc.). Le proporzioni fisiche dello spazio determinano interazioni sociali diverse, ad esempio in spazi molto ampi come hall, atri o interni di chiese, le interazioni sono limitate per il senso di disagio che in molti individui scaturlisce di fronte a quella ampia vastità. Il senso di smarrimento e isolamento viene percepito anche negli interni delle architetture totalitarie, le cui ampie proporzioni degli spazi incutono un senso di soggezione che inibisce il contatto sociale. Un albergo che presenta arredi dai toni caldi, una bassa illuminazio-

ne, decorazioni, vecchi libri e foto, ci suggerisce l'idea che sia un albergo a conduzione familiare e questo ci fa provare una sensazione di tranquillità come se fossimo a casa. Un altro fattore che influenza i rapporti sociali è la modifica delle configurazioni spaziali, come il modo di disporre delle sedute. Sommer e Ross (1958) sono stati i primi a porre la questione su un piano scientifico. Nella casa di riposo di Saskatchewan in Canada, è stato inaugurato un nuovo reparto molto curato dal punto di vista decorativo ed architettonico, tuttavia i responsabili hanno notato che fra gli anziani che vi erano stati trasferiti le interazioni erano molto scarse e i livelli di depressione aumentavano. Sommer e Rose hanno scoperto che la causa della scarsa interazione risiedeva nella disposizione delle sedie negli spazi comuni. Le sedie erano tutte disposte fianco a fianco con lo schienale addossato a un'unica parete. Gli anziani che si sedevano non si guardavano in faccia ma guardano davanti nel vuoto. I due studiosi hanno provato allora a disporre le sedie in modo da formare dei piccoli cerchi e hanno notato che le interazioni sociali fra gli anziani erano duplicate. In seguito molti altri studi hanno confermato che una disposizione faccia a faccia aumenta l'interazione tra i membri del gruppo anziché una disposizione fianco a fianco. In una conversazione fianco a fianco le pause sono maggio-

ri, aumentano i comportamenti di automanipolazione come grattarsi, toccarsi i capelli, le labbra, cambiamenti di postura. In una disposizione a cerchio vi è la massima democrazia di espressione in quanto spazialmente nessuno risulta assumere una posizione di rilievo (Costa 2009). Per favorire la socialità in luogo è necessario inserire nell'ambiente dei dettagli che ci possono far sentire a nostro agio, come dotare l'ambiente di tavoli sedie e panchine per migliorare la qualità delle interazioni. La durata di queste interazioni è un altro elemento da tenere in considerazione. In un ristorante ad esempio dei tavoli alti con sgabelli inducono a consumare un pasto velocemente e a sostare meno rispetto ad un ristorante con comode sedute dove si può gustare una pietanza e questo porta ad un aumento della durata e della qualità delle interazioni sociali. Lo studio prossemico è uno strumento fondamentale nel miglioramento delle condizioni di vita sociale delle comunità, per sfondare il muro della cultura razziale. I progettisti possono far ciò imparando ad ascoltare i bisogni e i linguaggi delle diverse etnie proponendo soluzioni ad hoc, in modo da non condurre le popolazioni ad uno snaturamento della loro personalità comunitaria a favore della moda del momento e indurli ad adottare condizioni dove non si sentono rappresentati. Questo aumenterebbe l'odio e l'intolleranza.

2.1.2 Mappe Cognitive

Una mappa cognitiva è un processo mentale che immagazzina e decodifica la realtà che un individuo acquisisce in diverse situazioni, nell'ambiente quotidiano o metaforico. Non rappresenta la situazione com'è realmente, ma come viene dal soggetto interessato percepita e rielaborata. Questi processi di costruzione ci aiutano a rafforzare la memoria e l'apprendimento riducendo il sovraccarico cognitivo, permettendo all'occhio della mente di creare immagini a cui può attingere per semplificare alcuni processi di elaborazione mentale. Il libro più famoso di Kevin Lynch, *L'immagine della città*, pubblicato nel 1960, propone un metodo di costruzione dell'immagine mentale che permetta di comprendere i processi cognitivi degli abitanti, i loro usi e abitudini, collocati nella città nell'intento di rendere quest'ultima maggiormente leggibile. Il primo passo che compie è quello di definire le caratteristiche di un buon disegno urbano: leggibilità ossia la chiarezza con cui il paesaggio urbano viene letto e riconosciuto e può venire organizzato in un sistema coerente, l'identità cioè l'elemento caratterizzante di una città, che sia un oggetto edilizio o una parte della stessa, deve avere una propria identità e dei confini riconosciuti per essere distinto da tutti, la struttura in altri termini la relazione

spaziale chiara tra l'oggetto e l'osservatore. L'oggetto deve instaurare inoltre una relazione con l'osservatore che gli attribuisce un significato sia esso pratico o emotivo ed infine la figurabilità, la qualità che deve possedere un elemento dello spazio per cui il soggetto elabora una immagine vigorosa. Successivamente compie uno studio sulle mappe cognitive durato cinque anni, attraverso un'indagine demoscopica svolta in tre città statunitensi (Boston, Jersey City, e Los Angeles). Lo scopo dell'indagine è quella di dare maggiore chiarezza al concetto di figurabilità e comprendere come i cittadini percepiscono lo spazio urbano e organizzano le informazioni spaziali che rielaborano in mappe cognitive, dando alla luce immagini ambientali. Lynch sostiene che le immagini ambientali siano frutto di esperienze passate i cui ricordi sono tradotti in immagini che aiutano ad orientare il movimento nella città. Le mappe cognitive risultano fondamentali per l'orientamento, la valutazione e le pianificazioni dei percorsi all'interno di una città. Una mappa cognitiva non è mai oggettiva, non rappresenta mai il territorio vero e proprio, ma ha una certa dose di astrazione e semplificazione della realtà che introduce distorsioni e incompletezze. Lynch nella sua indagine ha compiuto anche delle interviste ai cittadini, chiedendogli di disegnare la mappa della città attraverso degli

schizzi con una prospettiva dall'alto, per poi confrontarle con una mappa reale della città, notando come ogni mappa cognitiva risultava diversa e ognuno attribuiva più importanza ad alcuni elementi anziché altri in base al loro tragitto quotidiano. L'autore fonda tutto il suo studio sulla percezione umana, ritenendola la base fondamentale su cui si deve poggiare il disegno urbano, poiché ogni studio architettonico e urbanistico è fatto dall'uomo per l'uomo. Durante il suo studio nota come vi sono degli schemi comuni mentali rintracciabili in ognuno di noi quando elaboriamo una mappa cognitiva. Gli schemi comuni sono individuabili attraverso cinque categorie. I percorsi: come strade, passaggi e canali lungo i quali l'osservatore si muove abitualmente, occasionalmente o potenzialmente. Essi rappresentano per la maggioranza degli intervistati l'elemento urbano predominante, in quanto identificano il luogo del movimento dell'osservatore. Perciò nella maggior parte dei casi essi costituiscono il basamento dell'immagine mentale di ogni cittadino. L'importanza dei percorsi è ovviamente legata all'orientamento e al movimento nella città e il loro disegno condiziona in modo particolare la chiarezza e l'efficienza di un disegno urbano. I margini: come mura, edifici o spiagge, sono gli elementi lineari non considerati percorsi. Essi funzionano come riferimenti late-

rali e acquisiscono forza e identità se continui e con una forte direzionalità. I margini non devono essere necessariamente considerati come barriere, bensì possono essere percepiti come ricongiunzioni unificanti. Possono anche essere immateriali come un'isola pedonale, una zona ZTL o un ospedale che delimita un territorio con una funzione specifica. I quartieri: porzioni di città, ampie connotate da una loro identità, nelle quali l'osservatore può mentalmente penetrare. I nodi: come intersezioni, caselli autostradali, semafori o rotonde sono i fuochi strategici nei quali l'osservatore può entrare, sono tipiche congiunzioni di percorsi o concentrazioni di alcune caratteristiche. Si possono trovare a ridosso di un incrocio tra due strade o nel punto in cui terminano. Ed infine i riferimenti: come monumenti o punti molto frequentati, presentano delle connotazioni caratterizzanti come l'altezza e sono elementi puntuali, semplici elementi fisici che possono largamente variare in scala. Possono anche essere dei punti psicologicamente più salienti e variano da individuo a individuo. La componente psicologica ricade anche in queste categorie. Degli spazi a cui siamo legati emotivamente possono essere ad esempio, la strada in cui si è cresciuti, il quartiere ricco o il quartiere dei divertimenti nelle grandi città. Il naturale istinto di sopravvivenza dell'uomo porta gli individui ad

adattarsi alle circostanze e a rintracciare punti di riferimento dove non vi sono elementi con una identità e riconoscibilità contraddistinta. È stato quindi possibile riscontrare cinque aspetti in comune tra le percezioni dei cittadini. L'efficacia delle ampie viste, abbiamo già parlato, di quanto gli individui apprezzino un belvedere, questo deriva anche dal godimento visivo per una visuale ampia che infonde sensazioni di libertà e ampia capacità di movimento. Lo spazio vuoto anche se non sempre connotato positivamente, attrae lo sguardo dei passanti. Le caratteristiche naturali delle città come alberi o fiumi, vengono citati come elementi capaci di qualificare positivamente lo spazio urbano. I percorsi vengono percepiti dagli osservatori come l'elemento che più di ogni altro influenza la struttura e la chiarezza di una città. Le distinzioni di ceto socio-economico: uno strumento di suddivisione dello spazio e di individuazione dei diversi quartieri costantemente usato e individuato attraverso la scissione tra quartieri ricchi e quartieri poveri.

2.1.3 Territori Cognitivi

La nostra bolla prossemica, come abbiamo visto, si attiva all'interno di uno spazio o ambiente fisico, qualcosa di reale, relativamente stabile e delimitato. Tutti gli esseri umani sentono il bisogno di avere il con-

trollo su un'area, di marcare il territorio come fanno gli animali, personalizzando lo spazio, riempiendolo di significato emotivo e sviluppando la volontà di difenderlo. La territorialità ha a che fare con il possesso di uno spazio fisico basato sulla percezione di una persona o un gruppo. Vi sono dei dettagli e dei segni che possono modificare completamente il rapporto con la territorialità e rendere l'esperienza totalmente diversa. Ad esempio anche in una stanza dove siamo incuriositi ad entrare, se troviamo una porta aperta saremo più predisposti ad oltrepassarla piuttosto che se la trovassimo chiusa. I territori si suddividono in primari, secondari e pubblici. I territori primari sono caratterizzati da un forte legame emotivo. L'esplorazione di un territorio primario deve avvenire chiedendo il permesso al possessore, poiché s'innesci una risposta difensiva di protezione del luogo. Si definiscono territori primari quei territori su cui un individuo può vantare dei diritti legali e che vengono occupati in maniera permanente, producendo una forte personalizzazione del luogo. La personalizzazione dello spazio prevede l'aggiunta di oggetti, quadri, libri, ninnoi, che rendono quel luogo unico, irripetibile e fortemente connotato. Residenze abitative i cui appartamenti sembrano una copia conforme degli altri, portano ad un distacco emotivo del luogo. È il caso ad esempio

delle vele di Scampia, edifici ad uso residenziale di edilizia economica popolare, il cui rigore, la freddezza visiva e la mancanza di personalizzazione degli spazi, hanno reso questo quartiere uno dei più malfamati di Napoli, dove il crimine è all'ordine del giorno. Secondo la teoria *Broken Window*, la presenza di una finestra rotta potrebbe essere un pretesto di emulazione per compiere altri atti che deturpano l'ambiente. Un ambiente malsano e degradato è terreno fertile per la proliferazione di microcriminalità. Per gli abitanti delle Vele il problema di non riuscire a sentirsi a casa in quegli ambienti impersonali, li ha portati a non avere un attaccamento al luogo e questa ha facilitato il suo degrado, facendo scaturire come un effetto a catena altri problemi più gravi. Ai territori secondari non attribuiamo lo stesso grado di attaccamento emotivo come quelli primari, poiché non si posseggono ma si utilizzano per un periodo che può variare. Un caso esempio è quello dell'aula di una scuola, la cui collocazione delle classi ruota di anno in anno. L'aula diventa parte della nostra quotidianità per più di un anno, la personalizziamo, leghiamo ricordi affettivi, diventa parte di noi. Un anno dopo quello spazio torna ad essere un bene di tutti. I territori pubblici appartengono alla collettività e si possono utilizzare sempre, purché questo non ostacoli la fruizione altrui, non

avendone la proprietà, né il possesso. Non vi sono sempre dei confini netti tra territori secondari e pubblici ed è ad esempio il caso della piccola strada su cui da un'abitazione. Pur essendo pubblica, date le sue piccole dimensioni e il trovarsi a ridosso di un'abitazione, viene curata come se fosse un prolungamento della proprietà, venendo considerata come territorio secondario e per questo motivo sorvegliata maggiormente. Possono essere classificati come territori secondari a Bologna ad esempio i portici sotto cui si trovano delle attività commerciali. I commercianti hanno iniziato a prendersene cura per rendere l'accesso al loro negozio esteticamente più appetibile e accattivante. Il territorio pubblico non avendo un proprietario a cui chiedere il permesso per l'esplorazione, è spesso afflitto da vandalismo e maltrattamento senza individuare un responsabile specifico. David Ley e Roman Cybriwsky hanno condotto uno studio per capire in quali luoghi vi fosse un maggior danneggiamento delle auto ed è emerso che i grandi parcheggi di scuole e industrie, dove la proprietà non è ben definita, erano più colpiti di zone residenziali o attività commerciali la cui proprietà era ben definita. La territorialità come negli animali, la cui suddivisione del controllo del territorio li fa vivere in un clima sereno, anche negli uomini quando è ben definita è uno strumento che serve a ridurre atti vandalici e

anche liti e scontri. Una territorialità ben definita è fondamentale per minimizzare l'aggressività, poiché conferisce sicurezza a chi ne usufruisce. Confini territoriali ben marcati ed espliciti promuovono stabilità e riducono l'ostilità (Ley; Cybriwsky 1974 in Costa 2006). Quando non si ha un legame psicologico ed emotivo con un determinato territorio, viene meno il desiderio di curarlo e difenderlo, se non per ipersfruttarlo come nel caso dei territori pubblici. Questi ultimi risultano sempre i più degradati, poiché sono spesso anonimi e poco personalizzati da chi li frequenta. Un luogo può assumere una connotazione caratteristica nel corso del tempo perché è frequentato da persone con interessi e tratti comuni. La territorialità oltre ad essere un fattore che può infonderci sicurezza e serenità aiutandoci a delimitare uno spazio emotivamente a noi caro, è un fattore molto importante per accrescere il senso di comunità. Condividendo uno stesso territorio, frequentato da un gruppo che condivide gli stessi interessi si finisce per identificarsi in un gruppo unito e coeso. Sentirsi bene nello spazio in cui ci si trova, migliora l'autostima e infonde sicurezza. Non a caso ad esempio il maggior numero di partite vinte da una squadra, di qualsiasi competizione, viene giocato in casa.

2.2. Paesaggio e identità

Le cose belle, come abbiamo precedentemente visto, diceva Platone sono difficili ma il paesaggio sembra sottrarsi a questa legge poiché tutti possono goderne e apprezzarlo. L'estetica del paesaggio è sempre correlata alla percezione di un soggetto che percepisce, sente e immagina un oggetto, non ha a che fare con le qualità ambientali ma con le immagini che ognuno si crea. Il termine paesaggio può significare anche una porzione di territorio rappresentato da una fotografia o dipinto, non è la materialità della cosa, ma la percezione che si ha di essa, della sua forma e apparenza. Quando vogliamo ritagliarci un momento per riflettere e decidiamo di sederci sul bagnasciuga e guardare le onde infrangersi negli scogli sembra che quella distesa blu ci parli e comunichi con noi con la stessa lingua delle nostre sensazioni, quando guardiamo il tramonto abbracciati al nostro partner sentiamo che quel momento vuole sottolineare tutta la bellezza di quell'attimo insieme, un tramonto osservato in solitudine con alle porte una relazione conclusa ci trasmette malinconia. Nel sentire comune sembra che il paesaggio venga considerato un'esperienza emotiva. Pensare che il paesaggio risponda al nostro linguaggio non verbale può essere uno dei due modi con cui ci

relazioniamo emotivamente ad esso, il secondo modo è quello di vedere il paesaggio come propulsore di sentimenti che ci immette in una situazione emotiva. L'emozione non deve scaturire solo nel rapportarsi a paesaggi mozzafiato o sconfinati, vi sono anche i paesaggi della quotidianità comuni e quotidiani che non riguardano lo straordinario, a comunicare con noi. Si è già parlato del ruolo dell'esperienza estetica che non deve essere relegata solo al mondo dell'arte, così come l'estetica del paesaggio non deve essere relegata solo a paesaggi straordinari. È l'occhio della mente che guarda l'ordinario e percepisce nuove sfaccettature e nuove colorazioni straordinarie mai viste prima. Non tutti i luoghi presentano le stesse qualità estetiche ma tutti hanno un'identità culturale locale degna di essere conservata e trasmessa non in maniera statica ma riattualizzando ciò che il passato ci ha consegnato. Nella Convenzione europea del paesaggio del Consiglio d'Europa si distinguono tre categorie di paesaggio: degradato, del quotidiano, eccezionale. Richiamando la genealogia linguistica del termine spazio, esso risulta essere un concetto astratto, bianco e vuoto, il luogo è invece un concetto qualitativo, concreto, relazionale, identitario e delimitato. Il luogo ri-

manda al rapporto che si instaura tra una comunità e ambiente, è l'ambito dell'appartenenza e dell'identificazione. Il termine paesaggio, non si riferisce solo ad un ambiente incolto e naturale, ma può essere anche creato dalla mano dell'uomo, non è solo natura ma anche opera umana. Con il termine paesaggio infatti si vuole intendere una porzione di territorio delimitata da confini, lavorata ad opera della comunità, che sceglie di sfruttare quel territorio per coltivare, abitare e per vivere. La qualità estetica di questi atti territorializzanti non può essere scissa, o sradicata come una pianta senza radici poiché appartiene all'identità del luogo. Un elemento caratterizzante di un paesaggio che apprezziamo è l'identità, intesa come coerenza e leggibilità che rispetti gli elementi connotativi del luogo rendendolo uniforme rispetto alle strutture tradizionali preesistenti, introducendo una nota priva di qualità dissonanti che si armonizza con il resto della sinfonia. Quando un progettista ed in particolare un paesaggista pensa alle trasformazioni di un paesaggio, la prima analisi che compie è quella del contesto, per analizzare lo stato di fatto e individuare se vi sono, elementi caratteristici del luogo che rendono quel posto unico e a cui gli abitanti sono affezionati e legati emotivamente. Nella Convenzione europea del paesaggio del 2000 tenutasi a Firenze viene asserito che il

paesaggio è una risorsa identitaria, ovvero uno dei fattori che concorre a costituire l'identità di una comunità. Luisa Bonesio nel suo scritto *Geofilosofia* del 1997, studia il rapporto tra le popolazioni e il territorio non in senso patriottico o nazionalista ma come territorio inteso luogo di vita quotidiana familiare e nostro. Questo rapporto fa sì che ci sia un profondo legame affettivo tra noi e i luoghi dove siamo nati e cresciuti, portandoci istintivamente a volerli proteggerli e difenderli. Salvaguardare un paesaggio e tutelarne implica il recupero di valori culturali che esso sottende, questi valori non solo devono essere protetti e curati attraverso progetti di conservazione ma possono anche essere riportati alla luce grazie a delle azioni di recupero e riqualificazione di luoghi degradati (D'Angelo 2009). La Bonesio per spiegare meglio la nozione di paesaggio correlata ad un attaccamento ai luoghi introduce la parola tedesca *Heimat*, la cui traduzione in altre lingue risulta complessa. Il suo significato è riferibile alla terra natia, non relegata ad un significato patriottico o di appartenenza storica ad un territorio, ma identificabile come un luogo a noi caro perché lo percepiamo come parte di noi, in cui possiamo stare in pantofole e sentirci a nostro agio. Vi sono individui che a causa di un percorso personale travagliato non elaborano questo concetto per nessun luogo, ma lo cercano per tut-

ta la vita. Sentire di appartenere ad un posto, di volerlo curare senza un fine utilitaristico è una meta che appare indispensabile per tutti, poiché questo ci radica alla terra, ci fa sentire parte di una comunità, quella che la Bonesio definisce «comunità di paesaggio» (D'Angelo 2009: 241) dove si riallacciano rapporti con gli insiders e gli outsiders, il cui obiettivo comune è la salvaguardia dei luoghi. I progetti di paesaggio non devono essere associati ad interventi estetici di mera cosmesi e vuoti di contenuto ma mirano ad intensificare il concetto di appartenenza tra la comunità che li vive, ripristinando il rapporto con i luoghi dell'abitare sociale. La comunità di paesaggio deve prendersi cura di più fattori in un luogo, quali riattivare la memoria storica, tramandarla, utilizzare le risorse e ripristinare uno stile territoriale coerente con la sostenibilità ambientale e culturale. Tramandare l'antica tecnica della riparazione di un orologio a pendolo ad esempio, avviene attraverso l'educazione e la trasmissione dei saperi, insegnando agli apprendisti come l'orologio è suddiviso, le sue caratteristiche e i particolari ingranaggi che lo fanno funzionare. Solo attraverso ciò si avrà come risultato una comunità stabile, informata sui limiti e le caratteristiche del luogo, in grado di costituire la propria identità culturale partendo dalla ricostituzione del luogo condiviso a cui appartengo-

no. Il governo di Caracas capitale del Venezuela, per aiutare a migliorare le condizioni di vita precarie degli abitanti delle favelas ha costruito dei grattacieli sopravvisti di servizi igienici. I cittadini non sentendosi rappresentati dai quei casermoni anonimi, privi di identità hanno riversato proprio lì la loro aggressività che cresceva proporzionalmente allo sviluppo in altezza di quei blocchi. I progettisti di quelle soluzioni abitative che credevano migliori rispetto allo stato di fatto delle favelas, non hanno considerato un aspetto progettuale molto importante: i bisogni dei cittadini. Ogni baracca costruita nella favelas in cartone o lamiera, presentava una sua identità e personalizzazione, un legame emotivo insostituibile. Pensare di poter trasferire gli abitanti dalle favelas, luogo che seppur degradato emotivamente importante per chi era cresciuto lì, ad un luogo anonimo era un'idea aberrante. Il governo dopo aver compreso l'errore fatto, ha deciso di aiutare queste persone direttamente nelle favelas realizzando impianti idrici ed elettrici a norma, ripristinando il sistema fognario, e lasciando agli abitanti la libertà di ristrutturare le loro abitazioni. Si è intervenuto sotto due aspetti, quello dei bisogni primari come portare acqua e luce e quello psicologico di far sentire gli abitanti soddisfatti rispetto all'aspetto estetico dallo spazio che abi-

tano. I legami sociali sono fondamentali per elevare la qualità media del benessere collettivo, in particolare in contesti a basso reddito o in situazioni di edilizia economica popolare dove si vive in grandi palazzoni e i rapporti tra vicinato sono quotidiani. Il senso di comunità si rafforza maggiormente in realtà piccole come strade chiuse, poiché questo favorisce la sensazione d'intimità tra i residenti. Il rafforzamento dei legami sociali crea un senso di comunità che genera positività, accrescendo ad esempio l'attenzione verso l'esteriorità delle loro abitazioni tra i cittadini iniziando a curarsene maggiormente. Il legame che abbiamo con la nostra abitazione è istintivo sia essa fatta di cartone o cristallo, poiché in ognuno di noi nasce un attaccamento ai luoghi e agli oggetti che li abitano come mobili e suppellettili. Il valore emotivo che noi gli attribuiamo non è correlato al valore economico, l'attaccamento può essere di diversi tipi: emotivo-familiare che ha a che fare con i luoghi della nostra infanzia, spesso li idealizziamo assumendo un atteggiamento nostalgico nei loro confronti, estetico riferendoci ai luoghi a cui non correliamo alcun tipo di ricordo ma che ci piacciono per le sensazioni che ci trasmettono. Il mio bar preferito a Milano dal sapore vintage ad esempio ha una carta da parati pastello e coppette di vetro dove servono la

macedonia, ciò che mi spinge andare lì puntualmente è che quel posticino e quei dettagli mi fanno riconciliare con me stessa. I luoghi che frequentiamo ogni giorno e che ci offrono dei servizi o soddisfano dei bisogni, come l'università e la palestra riguardano un attaccamento di tipo meramente funzionale. Vi sono poi dei posti a cui siamo legati attraverso un attaccamento socio-emotivo come spazi di socializzazione o di svago come luoghi di lavoro o parco giochi. L'attaccamento cognitivo-culturale ha a che fare invece con luoghi immaginari come le ambientazioni descritte nei romanzi, che troviamo in film o spettacoli teatrali. L'attaccamento ai luoghi include un legame emozionale, un corredo di memoria, una serie di mappe cognitive che danno sicurezza nella misura in cui ci indicano dove possiamo procurarci i beni di cui abbiamo bisogno. Avere cura dei luoghi non è sinonimo di musealizzazione ma possono sorgere spazi densi di attività, d'incontri dinamici dove strutturare un forte legame tra popolo e territorio. Rendere un luogo parte della quotidianità lo rende espressivo poiché è rivelatore degli stili abitativi della comunità, assume un carattere identitario. Come teorizzato dall'architetto Christian Norberg Schulz, il genius loci, che originariamente indicava la divinità che proteggeva un luogo specifico, oggi diviene una peculiaria

re caratteristica di un luogo, che non lo renderebbe tale se non fosse presente. Se volessimo pensare dei luoghi opposti all'heimat dovremmo pensare ai centri commerciali o stazioni ferroviarie che il sociologo Marc Augè definisce come «non luoghi».¹ Spazi alienanti che ci fanno diventare dei numeri davanti ad una cassa, senza nessuna identità, tutti uguali a se stessi, senza un'anima.

.....
«Se si rafforzerà il rapporto dei cittadini con i luoghi in cui vivono, essi saranno in grado di consolidare sia le loro identità, che le diversità locali e regionali, al fine di realizzarsi dal punto di vista personale sociale e culturale. Tale realizzazione è alla base dello sviluppo sostenibile di qualsiasi territorio preso in esame, poiché la qualità del paesaggio costituisce un elemento essenziale per il successo delle iniziative economiche e sociali, siano essi private che pubbliche».²

.....
¹ Marc Augè, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, 1992.
² Convenzione Europea del Paesaggio, Art.24, Ottobre 2000.

Quando gli interventi di riqualifica del territorio risultano inopportuni, disordinati e dissonanti, tutto finisce in un sistema caotico disorganizzato dove la comunità non si riconosce, questo contribuisce all'incuria, al vandalismo e al degrado con un conseguente malessere sociale. Con l'aumento della diffusione di persone in uno spazio aumenta la responsabilità, che ogni individuo scarica sull'altro, creando un circolo vizioso. Quando ci troviamo in un posto dove tutti si danno da fare per il bene del territorio saremo più incentivati ad unirci guidati dalla speranza di poter cambiare le cose, e viceversa quando nessuno pensa al territorio che lo circonda, e non si attiva per intervenire viene dedotto che non vi è nessuna possibilità di redenzione e saremo restii a proporlo noi in primis.

~~~~~  
«Se si vuole che la parola comunità abbia un senso, essa deve riferimento a un luogo e alla sua gente [...] comunità deve significare una popolazione insediata in un dato luogo. Dato che i luoghi sono diversi tra loro e le persone saranno diverse tra loro a seconda dei caratteri dei vari luoghi, se pensiamo ad una nazione come a un insieme di molte comunità, pensiamo necessariamente ad una forma di pluralismo». (Berry 2006: 190-191 in D'Angelo 2009: 262)

Oggi il luogo è una meta e un bisogno di appartenenza a cui tendere per acquisire nuove consapevolezza:

«Il luogo oggi esiste solo dove è curato, indipendentemente dal tipo di proprietà a cui è sottoposto, non sono gli *insider* e gli *outsiders* che possiedono il luogo, ma solo chi lo cura, chi lo riconosce come proprio, chi continuamente lo salvaguarda e lo fa rivivere, interno o esterno alla comunità insediata». (Castelnuovi 2000: 208)

Un progetto locale deve partire dalla capacità di ogni membro della comunità di leggere il territorio nel suo intero per poter poi giungere ad un patrimonio condiviso ricco di memorie territoriali che rafforzano il senso di appartenenza della comunità. Trasformando la qualità degli stili di vita e i contesti spaziali questo porta a ripensare e riprogettare l'abitare con il mondo, per la creazione spontanea di uno spazio pubblico conviviale.

### 2.2.1 Modello Kaplan

Un paesaggio che non è contaminato dalla presenza antropica riceve un maggior grado di apprezzamento. Stephen e Rachel Kaplan nel 1989 hanno teorizzato un modello psicologico in correlazione all'attrattiva di un paesaggio per aiutare i proget-

tisti a minimizzare l'impatto delle costruzioni in un ambiente naturale. Il modello si compone di quattro punti: coerenza, le parti del tutto possiedono un unico linguaggio secondo un criterio di concordanza e ripetizione. Vi è una logica rigorosa per creare una struttura progettuale coerente che deve essere percepita come una griglia alla base di tutte le scelte successive. Risulta difficile che una parte risalti particolarmente rispetto alle altre, è il caso della sfumatura cromatica caratterizzante bianca e blu delle abitazioni in Grecia, quando pensiamo a questo Paese pur non essendoci mai stati pensiamo a questo paesaggio stratificato di piccole case dello stesso colore, e questo conferisce una certa attrattiva ai nostri occhi. È una caratteristica difficile da rispettare poiché entrano in gioco alcune componenti emotive come il gusto personale e l'individualismo. In un giardino domestico si ha un approccio progressivo scandito dal tempo nell'introduzione di nuove specie di piante, vasi e fiori, il risultato finale è un *potpourri* di elementi che non dialogano tra loro. In un giardino coerente invece devono essere presenti poche specie alternate su schemi semplici facilmente replicabili. La coerenza è una caratteristica che ci aiuta facilmente ad analizzare un paesaggio, organizzandolo e strutturandolo a livello cognitivo. La presenza di un numero minore di oggetti differenti

tra loro ci aiuta ad identificare più velocemente lo spazio poiché l'uomo ha una limitata capacità di tenere informazioni sulla sua memoria operativa. Un elemento che facilita l'interpretazione è il contrasto luce ombra, poiché ci aiuta a suddividere il paesaggio in maniera intuitiva. La leggibilità è il grado con cui un sistema offre caratteristiche distintive relative alla propria funzionalità. Questa caratteristica fa riferimento al bisogno dell'uomo di vivere in uno spazio che gli infonde sicurezza, individuando punti di riferimento dove rifugiarsi in caso di pericolo, questi devono essere mappabili e ben distribuiti per orientarsi bene in un dato ambiente. Un giardino ad esempio che presenta un solo linguaggio compositivo è più leggibile e categorizzabile. La leggibilità è sorella della coerenza. La complessità è definita dal numero e dalle variabili che dominano una scena. La prevedibilità di un sistema statico risulta noiosa, quando si inseriscono nuovi elementi da analizzare e interpretare il gioco diviene più interessante. Una strada molto articolata offre continue sorprese all'automobilista che non sa che paesaggio lo aspetta alla prossima curva, una strada dritta viene percepita come prevedibile. Eventi non prevedibili a priori conferiscono un livello di attenzione elevato. I quartieri dormitorio di molte periferie vengono definiti squallidi poiché la sempli-

cià e simmetria li rende scontati, senza nessun carattere connotativo che le radica al luogo dove nascono. Una strategia d'intervento nei progetti paesaggisti per rendere la prospettiva non piatta e aumentare la complessità è quella di creare diversi terrazzamenti, per creare più punti di vista diversi e conferire dinamismo. La complessità come un'iperbole però ha un'apice che raggiunge e al di sopra di quel punto non attira più positivamente la nostra attenzione, ma inizia a diminuire poiché inizia a prevalere un senso d'insicurezza in noi a causa della difficoltà d'interpretazione e dominio del paesaggio. Il mistero indica informazioni nascoste presenti in un ambiente. Uno degli elementi che rende più attraente un paesaggio. Quando uno spazio presenta degli elementi celati produce curiosità ci induce ad entrare nella scena e capire cosa si nasconde. Il mistero è correlato al senso di novità, quello che si intravede però non ci deve spaventare ma deve essere controllabile poiché un'elevata presenza di mistero come una strada buia tra i boschi fa scaturire un senso di paura e disagio. Ricollegandoci al concetto di iperbole già introdotto nella complessità, una dose di mistero controllata è ritenuta attraente come un paesaggio collinare rispetto ad una pianura. Queste esperienze sono spesso ricercate ad esempio vi sono tanti spettatori di thriller o horror

che desiderano una piccola dose di adrenalina per godere. Una dose di adrenalina è data anche ad esempio dalla struttura spaziale del labirinto quando conosciamo come uscirvi o sappiamo che qualcuno può portarci via di lì, è piacevole perdersi per poi ritrovare il senso dell'orientamento, se come in *Shining*: fossimo inseguiti da un uomo con un'ascia in mano e non sapessimo come uscirne a quel punto quella dose di mistero supererebbe l'apice del piacere, divenendo terrore. Un altro elemento correlato al mistero è quello della novità, che attiva una risposta neurologica di piacere, aiutando l'apprendimento e stimolando più aree del cervello. Gli edifici contemporanei in vetro che riflettono una distesa di calcestruzzo antistante come parcheggi desolati o ampie strade, sono definiti non attraenti, non a causa di preferenze personali ma per precise ragioni neurologiche che ci inducono a percepire il vetro come un elemento riflettente freddo che non emana sensazione di comfort e inoltre tutto quello che l'edificio che nasconde al suo interno è esposto in vetrina e non produce alcuna sensazione di mistero e curiosità in chi lo osserva. Tutte queste componenti le percepiamo con i sensi, attraverso esperienze sensoriali tattili, uditive, olfattive, visive. Percepiamo un ambiente con tutti i sensi contemporaneamente.

3 Stanley Kubrick, 1980.

Quando ci rapportiamo ad un colore o ad un trattamento di una superficie possiamo avere una risposta sensoriale immediata categorizzando la sensazione ad esempio come eccitante, riposante o sorprendente. Alcuni materiali tradizionali come la pietra ci vogliono evocare un ricordo, una condizione, un senso di familiarità, altri materiali innovativi invece fanno scaturire in noi una voglia esplorativa. Un materiale come il calcestruzzo ad esempio può avere moltissimi effetti visivi e tattili. Agli antipodi sono il convento *de la Tourrette* realizzato da Le Corbusier nel 1960 e il *Palazzetto dello Sport* di Pierluigi Nervi realizzato nel 1957. Mentre nel primo esempio le partizioni murarie sono volutamente austere poiché devono trasmettere un senso di gravità tonale, il secondo architetto rende il calcestruzzo un elemento plastico mantenendo le stesse prestazioni ma forandolo così da alleggerirlo visivamente e renderlo anche elemento decorativo. Nei pattern geometrici è applicabile il concetto di complessità, per cui una determinata dose di complessità risulta più piacevole di una dose troppo caotica o troppo semplice. L'asfalto di fronte al grattacielo di vetro menzionato, ad esempio se presenta un grado di complessità basso, non essendo dotato di texture o sfumature cromatiche risulta meno attraente di una pavimentazione formata da pietre regolari che creano un reticolo

più complesso. Ancora più attraenti vengono considerati i ciottoli dalla loro forma caratteristica arrotondata e disomogenea, non indicati per alcune attività come andare in bici o correre ma esteticamente trasmettono sensazioni di calore e familiarità. Hagerhall ha ipotizzato che la preferenza di alcuni paesaggi rispetto ad altri è influenzata dalla dimensione frattale. Il frattale è un oggetto geometrico che è in grado di riprodurre la sua struttura a qualsiasi scala. Ad esempio il ramo di un albero è simile all'albero stesso e i rametti che si trovano a loro volta su un ramo sono simili a quest'ultimo. Gli esseri umani preferiscono paesaggi dalla linea d'orizzonte leggermente frastagliata (Hagerhall 2004 in Costa 2009). Un altro elemento importante nella buona riuscita di un progetto è la luce. Quando ci troviamo in un ambiente molto illuminato percepiamo la possibilità di poter essere osservati e scrutati maggiormente da chi abbiamo di fianco, così tendiamo ad aumentare le nostre distanze interpersonali rispetto a luoghi di semioscurità. Per favorire la socializzazione e l'interazione sociale è necessario avere un'illuminazione più discreta con punti luce e uno sfondo di penombra. In casa a volte si vuole avere una luce più morbida e creare maggiori zone d'ombra per creare un ambiente rilassante, e si tende anche ad accendere delle candele. Nelle chiese la luce è filtrata da

rosioni o mosaici che creano dei giochi cromatici e contrastano con la penombra degli interni, conferendo allo spazio un'area mistica. La bassa illuminazione è utilizzata anche quando si medita o quando si fa yoga poiché favorisce l'introspezione, ci focalizziamo maggiormente sugli altri sensi rispetto alla vista e spesso ciò ci induce ad uno stato di sonno veglia, legato al godimento psicofisico. Durante una seduta di meditazione infatti si tende a raggiungere questo stato che ci fa scavare nel subconscio, a volte introducendosi al mondo del sogno. Domandarci sempre perché scegliere un materiale anziché un altro, interrogarsi sui bisogni dei cittadini ed analizzare il contesto sono elementi fondamentali nella riuscita di un progetto, poiché non vi è benessere individuale e sociale senza un buon rapporto con il contesto in cui si vive.

## 2.3. Ever Green

Le immagini del reportage condotte nelle fogne di Bucarest che hanno ispirato la stesura di questa tesi, come già detto nell'introduzione, sono state illuminanti per me poiché denotavano quanto la cura estetica fosse un'esigenza di vita, al pari del bere e mangiare. In quei cunicoli bui e angusti si ritrovano mazzolini di fiori profumati con cui conciliarsi con il mondo (anche tre metri al di sotto). È lapalissiano che stare a contatto con la natura ci faccia stare bene e influenzi il nostro buon umore. Nei molti interventi di riqualificazione partecipata in quartieri degradati, una delle richieste principali formulate dai cittadini è la progettazione di aree verdi anche di differente natura, parchi per i bambini, orti per i più anziani, giardini privati. Nei piccoli contesti di vita comune si è sempre data importanza al rapporto con il verde, a partire da piccoli gesti come piantare delle erbe aromatiche nelle aiuole di casa o dare al salotto un tocco di verde. La natura e il verde sono inoltre da secoli oggetto di ispirazione di quadri e poesie. Per natura non si intende solo porzioni di territori incolti ma anche luoghi naturali comuni gestiti, dove sono stati fatti piccoli e grandi interventi.

### 2.3.1 L'ipotesi della Savana

La selezione naturale ha determinato le nostre preferenze di paesaggio così come ha influenzato le nostre preferenze in termine di cibo o scelta per partner. La scelta di un determinato paesaggio rispetto ad un altro è ipotizzabile sia correlata alla nostra evoluzione. I primati hanno sempre scelto i luoghi dove stanziarsi in base alla disponibilità di cibo e alle condizioni climatiche che potessero favorire uno stanziamento duraturo ed una maggiore probabilità di sopravvivenza. La savana è un territorio preferito dai primati come gli scimpanzé e gli gnu perché propizio per la caccia ed essendo costituito da vegetazione rada permette di individuare più facilmente prede e predatori, e dal punto di vista cognitivo risulta di facile lettura, comprensione ed esplorazione. È ancora oggi preferito dagli esseri umani rispetto a territori desertici o intricate foreste. La preferenza di questa foresta rispetto a quella tropicale è data ad esempio dalla presenza di distese erbose, alberi non fitti, fauna molto ricca e spazi aperti che permettono lo stanziamento permanente. La savana è il bioma preferito dai bambini cresciuti in contesti diversi mentre ad esempio un ambiente con vegetazione più fitta e visibili-

tà limitata crea un senso di disagio e paura (Balling e Falk 1982). Nel mondo dell'arte vi sono molti quadri che raffigurano paesaggi simili alla savana, come nel caso del quadro di Claude Lorraine del 1652 *Paesaggio con Apollo e le Muse*, dove l'artista vuole infondere una sensazione di serenità e tranquillità nell'osservatore. È stato condotto un esperimento nel 1981 su dei residenti nella cintura della foresta pluviale della Nigeria. Sono state mostrate fotografie di cinque biomi: foresta pluviale, foresta decidua, foresta di conifere, savana e deserto. Le immagini mostrate replicavano queste cinque tipologie di foreste e veniva chiesto in quale foresta immaginavano di vivere meglio. La maggior parte di questi studenti non aveva mai viaggiato al di là dell'Africa Occidentale quindi doveva attenersi semplicemente alle immagini. La preferenza positiva è stata dimostrata solo per la savana, i soggetti hanno scelto in modo schiacciante scene della savana come il luogo più desiderabile in cui vivere. Un comportamento complesso come quello della preferenza di un habitat può essere determinato geneticamente e spesso è comune in tutti gli esseri umani che si sono evoluti da una piccola popolazione fondatrice di Homo Sapiens. Le preferenze del paesaggio umano possono essere lette come una progressione continua di ideali estetici, mitigati dalle convenzioni sociali, trasmessi da una generazione all'altra attraverso la cultura. Tale preferenza può essere modificata attraverso l'esperienza e l'inculturazione. L'esperienza e la familiarità con gli ambienti diversi dalla savana possono portare a un aumento delle preferenze per questi paesaggi. Nell'esperimento infatti il secondo bioma preferito dagli intervistati è la foresta pluviale (Balling e Falk 1982). La familiarità è un elemento fondamentale nella valutazione di un paesaggio, poiché ci aiuta a valutarlo più velocemente. I dettagli del volto di una persona appartenente alla nostra etnia li possiamo valutare con più chiarezza e facilità rispetto ad un volto esotico a noi sconosciuto di cui non sappiamo cogliere a prima vista le differenze. Paesaggi fioriti, rigogliosi, esplosione di mille sfumature cromatiche vengono percepiti come più attraenti di paesaggi aridi, grigi, con foglie secche. Attraversare spazi piccoli, a misura d'uomo che ci trasmettono una sensazione di calore e familiarità risulta essere più piacevole dei grandi viali ad esempio percepiti come freddi che ci fanno scaturire sensazioni di disagio. La prima idea che sorge nella mente di un turista che pensa all'Italia ad esempio è quella della dolce vita: piccole città a passo d'uomo basate su uno stile di vita lento, fatto di shopping lungo i portici e spritz in piccole piazze, i cui materiali, colori e proporzioni

emanano calore. Nella progettazione del paesaggio ancora oggi si fa riferimento alle caratteristiche della savana, facendo convivere alberi e spazi ampi con cespugli bassi. Nella tradizione paesaggistica inglese pioniere fu Capability Brown che promosse la progettazione di un sistema di alberi radi e cespugli in posizione casuale. Nello studio condotto da Balling e Falk in America (1982) è stato chiesto ad un gruppo di suddividere delle immagini in sei gruppi: fiumi, laghi secchi, pianure alluvionali, terrazze, mallee (un tipo di pianure di eucalipto) e immagini culturali. La categoria preferita che è emersa è stata quella dei fiumi. Da sempre gli esseri sono attratti dall'acqua, in primis come bisogno primario, in secundis come elemento estetico. Fin dall'antichità le popolazioni si sono riversate lungo le coste essenzialmente per questioni legate all'approvvigionamento dell'acqua, ma con il passare del tempo l'acqua è divenuto elemento di cui godiamo la sua presenza, in particolar modo quando è in movimento. Attraverso la nostra finestra osserviamo la pioggia che cade o in spiaggia godiamo del rumore del mare che ci induce alla riflessione quando vogliamo isolarci da tutto il resto. Tutte le più belle città che ogni giorno accolgono migliaia di turisti si pensi a Londra, Parigi o Tokyo sono attraversate da fiumi che le rendono ancora più attraenti. L'acqua infatti è associata

alla luccichio e alla preziosità, avendo proprietà di riflessione della luce, l'uso dei marmi o della cera d'api per i pavimenti è associato all'igiene e psicologicamente alla freddezza e maestosità. In molti progetti di architettura del paesaggio l'acqua assume un aspetto scenografico grazie alla progettazione di canali, cascate e fontane o specchi d'acqua. Il fascino che da sempre avvolge Venezia deriva dall'onnipresenza dell'acqua che ha un grande valore estetico, a cui contribuisce anche il fatto che nell'acqua così come nelle superfici lucide come marmi, specchi, si ha una riflessione dell'immagine con raddoppio della sua percezione.

### 2.3.2 L'orto del vicino è sempre più verde

Gli elementi vegetali sono stati da sempre d'ispirazione anche per la realizzazione di elementi decorativi di molti edifici. Noto è il caso delle foglie di acanto del capitello corinzio, la cui leggenda narra il capitello riprende la forma del cesto, con oggetti cari, che si trovava sulla tomba di una giovane fanciulla ed era avvolto dall'acanto, una pianta spontanea dalle grandi foglie frastagliate. La natura è sempre stata elemento protagonista nel mondo dell'architettura e del design: in maniera concettuale ispirandosi alle sue forme per la progettazione di oggetti, ornamenti, dettagli, o grazie alla sua

presenza fisica con l'introduzione di orti urbani o piccoli parchi in quartieri dove i luoghi d'incontro e di svago erano totalmente assenti. La totale assenza di spazi verdi in molti quartieri periferici è imputabile al criterio urbanistico adottato nel boom edilizio degli anni Settanta in molte città, quello della compattezza. Questo criterio viene applicato per ottimizzare gli spazi realizzando in una ridotta area più abitazioni possibili in modo da ridurre il costo degli edifici, delle infrastrutture e dei sistemi di illuminazione. La progettazione del verde passa in secondo piano, occupando gli spazi interstiziali, di risulta, il cui apporto qualitativo e funzionale è totalmente assente. Dopo la fine boom edilizio che ha portato le città ad essere saturate, i nuovi progetti di riqualificazione delle città metropolitane mirano a reintrodurre polmoni verdi per migliorare la qualità di vita media dei cittadini. Mantenendo gli assetti già progettati dei quartieri dormitorio e apportando piccole soluzioni come quelle dei micro-giardini sui balconi o piantare più alberi e siepi possibili lungo le strade e nei parcheggi, far crescere rampicanti sulle facciate delle case, sperimentare giardini sui tetti che contribuiscono all'isolamento termico dell'edificio, migliorando sia le prestazioni del quartiere ma soprattutto la salute psicofisica degli ambienti. Sebbene si investa molto tempo e denaro per

la fioritura di contesti naturali, risulta difficile incanalare il discorso in termini razionali. La presenza verde influenza la nostra vita e il nostro rapporto con determinate situazioni o accadimenti. La necessità da sempre insita in noi di ricercare il contatto con la natura non risponde solo ad una romantica idealizzazione, ma esistono molti studi che hanno dimostrato come la presenza della natura rispetto ad un contesto urbano attutisca lo stress e favorisca il rilassamento. La presenza di aree verdi e curate infonde un senso di sicurezza fra gli abitanti, per questo motivo tendiamo a preferire paesaggi curati e non allo stato selvaggio poiché il processo mentale di categorizzazione risulta essere rallentato. I parchi urbani attraverso specifiche soluzioni progettuali possono soddisfare molte esigenze: quelle dei genitori che vogliono far trascorrere il tempo libero ai propri figli lontani da schermi e consolle, quelle di persone più anziane che vogliono tessere una fitta rete di relazioni sociali, o quelle di sportivi che vogliono allenarsi all'aperto in contesti provvisti di attrezzature. I contesti naturali favoriscono le relazioni sociali poiché ci si sente più rilassati e propensi al dialogo ed inoltre favoriscono l'invenzione di giochi più creativi da parte dei bambini che trascorrono più tempo rispetto a luoghi pubblici senza verde. Tutte queste attività fanno divenire un parco un luogo

molto frequentato che intimidisce la diffusione di atti criminali. Quando ci si trasferisce in una grande città grigia e monotona, la scelta del quartiere dove trasferirsi può dipendere molto dalla presenza di aree verdi per poter staccare la spina nel weekend e dimenticare i grigi della vita quotidiana. Molti parchi che hanno una grande attrattiva di giorno, quando cala la notte divengono deserti e desolati e si è un pò intimiditi nell'attraversarli. I parchi non custoditi o non recintati in prossimità di abitazioni possono divenire un elemento che ci orienta nella non scelta di un determinato quartiere, proprio per ragioni di sicurezza. La soluzione di successo potrebbe essere ad esempio assegnare ai cittadini in pensione la manutenzione di questi luoghi, trovando un'occupazione che li gratifichi, che aumenti la loro autostima e divenendo il loro lavoro svolto di pubblica utilità grazie alla riduzione di atti di vandalismo. Gli anziani amano trascorrere il loro tempo libero in spazi all'aperto dove poter socializzare e praticare delle attività, una fra tutte il giardinaggio che può essere anche pretesto di attività fisica per chi trascorrere tutto dentro quattro mura (Nigel e Muhammad 2000). Nello studio condotto da Nigel e Muhammad (2000), sulle implicazioni sociali ed emotive dei cittadini che coltivavano un orto privato, è emerso che il giardino produce dei benefici estetici e psicologici che vanno ben oltre il semplice coltivar ortaggi. I benefici sono correlati anche al sistema urbano poiché gli orti contribuiscono alla biodiversità, contribuendo a creare un ambiente maggiormente ecosostenibile. Obiettivo dello studio è quello di ottenere informazioni sul ruolo e sul valore che le persone attribuiscono agli orti. Il campione indagato è stato suddiviso in età, genere, occupazione, tipologia abitativa (indipendente, a schiera ecc.) e dimensioni del giardino, cercando di ottenere un campione equilibrato. Il questionario proposto iniziava indagando le componenti ludiche del giardinaggio. Il 75% degli intervistati ha affermato che creare un ambiente piacevole e rilassarsi sono le parti fondamentali di questa attività. Un altro valore è l'incremento di relazioni sociali con il vicinato e con la comunità, numerosi intervistati affermano di aver stretto delle amicizie favorite dal giardinaggio. Ultimo aspetto importante rilevato è la possibilità di stare a contatto all'aria aperta e il vantaggio di avere un orto ordinato e pulito. Essere artefici della realizzazione di un orto pulito e ordinato può far scaturire un sentimento di soddisfazione e ci aiuta a creare il biglietto da visita della nostra abitazione da mostrare agli altri. Tutto ciò pone le basi coinvolgere la creatività ma anche trasmettere impressioni sulla nostra personalità e status. Il giardinaggio per molti

favorisce le predisposizioni a comportamenti responsabili nei confronti dell'ambiente. Quello che si evince in questa prima fase è che il beneficio utilitaristico di produrre frutta e verdura passa per la maggior parte degli intervistati in secondo piano, rispetto ai benefici psicofisici. Alcuni intervistati hanno manifestato un grande interesse per il giardinaggio dopo il pensionamento per aiutare a mantenere uno stile di vita attivo e una routine fatta di impegni e svago. In alcuni casi dopo la perdita di una persona cara è stato terapeutico per creare una sorta di giardino della memoria. Mi riaffiora un ricordo di quando mia nonna perse mio nonno, compagno di vita per cinquanta anni. Si annullò, smise di cucinare, di curarsi, di vivere. L'unico motivo che la spingeva ad alzarsi dal divano era andare a curare l'orto, quell'orto che mio nonno aveva realizzato solo per farla felice, e vederlo rigoglioso ogni volta che si affacciava dal balcone la aiutava a pensare che non era rimasta sola.

### 2.3.3 Teoria della Ristorazione dell'attenzione

La domanda che ci poniamo su cosa porta ad essere istintivamente attratti dalla natura se l'è posta anche Stephen Kaplan nel 1995, formulando la teoria della ristorazione dell'attenzione (ART: *Attention Restoration Theory*). Secondo le sue osser-

vazioni la fatica mentale deriva dal prolungamento di una condizione di attenzione focalizzata, come nel caso in cui ci si concentra su un compito specifico che produce un grande dispendio di energie ed un conseguente abbassamento del deficit prestazionale. Questa situazione è familiare a tutti quando dobbiamo a portare a termine un compito molto importante entro dei tempi prefissati, resistendo alla distrazione dell'interessante. Dopo aver lavorato intensamente ad un progetto ne usciamo sfiniti. Tutti siamo o siamo stati studenti sopravvissuti ad una sessione di esami dove la fatica mentale ha raggiunto livelli molto alti, anche se la facoltà scelta ci piace e gli esami affrontati sono stati interessanti la fatica avanzerà perché abbiamo lavorato a lungo sullo stesso progetto. Questa capacità è essenziale per lo svolgimento efficace delle attività quotidiane: acquisizione e utilizzo delle informazioni selezionate; fare e realizzare piani; e autoregolazione delle risposte e del comportamento per raggiungere gli obiettivi desiderati. Un individuo maturo che ha accumulato una gamma di capacità, esperienze, conoscenze ed un vasto repertorio di possibili azioni, a primo acchito possiamo pensare che sarà in grado di risolvere un problema di natura semplice in maniera efficace. La capacità di attenzione diretta in un momento del genere dovrà essere altissima

per poter analizzare i minimi dettagli e selezionare le possibili azioni tra quelle che la mente ha già accumulato. La capacità di selezione è legata alla capacità di attenzione, e se in quel preciso momento è bassa, benché l'individuo abbia tutte le carte in regola per arrivare in fondo al problema affidandosi solo sull'attenzione di routine basata su associazioni, fallirà. Una capacità di controllo volontario sarà condizione necessaria per la risoluzione del problema. Una delle prime manifestazioni di insoddisfazione in questa situazione è l'irritabilità, segno caratterizzante di un individuo che non riesce a concentrarsi e a ritrovare l'attenzione diretta, a questo punto interviene lo stress che è caratterizzato dall'ansia. L'ansia da una parte ci spinge verso il supporto altrui, dall'altra parte l'irritabilità ci fa rinchiudere nella nostra *turris eburnea*. L'affaticamento dovuto alla concentrazione è correlato ad un uso eccessivo del meccanismo inibitorio messo in moto per ignorare stimoli provengono dall'esterno o dall'interno come i rumori del traffico, o rumori della coscienza. L'esperienza a contatto con la natura può portare ad abbandonare l'affaticamento mentale correlato ad una prolungata attenzione diretta in favore di una non focalizzata, che ci induce ad un condizione di rilassamento. La nostra attenzione diviene più generalizzata e la nostra mente si affolla di pensie-

ri disparati. Scappare della routine e immergersi nella natura non è come avere una bacchetta magica che ci porta a distaccarci dal mondo, comporta una trasformazione psichica anziché fisica. L'ambiente deve essere abbastanza ampio da coinvolgerci, ci deve indurre al gioco e alla sperimentazione e a pensare in modo che una stanza nella nostra mente venga occupata. La natura piena di fascino e mistero riesce a sedurci e ne siamo istintivamente attratti, il cadere della neve al suolo, lo scrosciare dell'acqua, il movimento delle foglie, attirano la nostra attenzione e ci inducono in altri mondi sconfinati. La mente è impegnata, produce pensieri ma senza affaticarsi, attraverso l'effetto della mente sul corpo si ottiene un rinvigorimento di tutto il sistema ed una sensazione di riposo. Il fascino si incanala in due binari diversi, quello hard inteso come adrenalina rilasciata dal nostro corpo in situazioni estreme come una corsa automobilistica, ed il fascino soft di un'esperienza riparativa come passeggiare in un contesto naturale che induce alla riflessione e apporta ulteriori benefici grazie al recupero dell'affaticamento dovuto all'attenzione diretta. Frederick Law Olmsted architetto paesaggista aveva già compreso che la focalizzazione di un'attenzione diretta dopo lunghe giornate di lavoro potesse produrre la sensazione di affaticamento e che il contatto con la natura avreb-

be aiutato i cittadini a recuperare queste capacità (Kaplan 1995). Rita Berto dell'Università di Padova ha condotto un esperimento utilizzando il metodo SART (*Sustained Attention to Response Test*). Ha mostrato a centinaia di soggetti delle immagini e ogni volta che appariva un determinato numero sullo schermo denominato target dovevano premere una barra spaziatrice. L'esperimento voleva registrare lo stato di affaticamento dei soggetti sottoposti ad attenzione prolungata e poi registrare se l'attenzione migliorasse alla vista di immagini naturali. L'esperimento è stato compiuto due volte su 32 studenti suddivisi in due gruppi e durante la pausa alla metà dei partecipanti sono state mostrate 25 immagini di paesaggi naturali contenenti fiumi, laghi, montagne definite come ristorante, all'altra metà 25 immagini definite non ristoratrici di scene urbane come skyline, portici, abitazioni. Nel secondo round è stato rilevato che solo il gruppo a cui erano state mostrate le immagini naturali aveva aumentato il proprio rendimento (Berto 2005). Oltre a produrre un senso di rilassamento, essere immersi dalla natura durante una gita o una passeggiata è stato dimostrato grazie a numero esperimenti, che vivere in un appartamento la cui finestra dà su un parco o affacciarsi e avere di fronte degli alberi porta ad maggior soddisfazione dell'ambiente fisico in cui vi-

viamo. Negli anni Ottanta Ulrich (1984) ha compiuto un esperimento riguardante l'affaccio sulla natura di stanze d'ospedale dove si trovavano pazienti in riabilitazione postoperatoria. L'esperimento è stato condotto in un ospedale della Pennsylvania su 46 pazienti. Ad una metà è stata assegnata una stanza con vista sul verde, l'altra metà godeva della vista di un muro. Le stanze risultavano perfettamente identiche in termini di dimensioni e arredi. Un'infermiera ogni giorno per cinque giorni ha somministrato le dosi di analgesico. Spettava ai pazienti scegliere quale dose assumere se alta, media o bassa, in base alla propria condizione fisica del momento. All'inizio dell'esperimento ci si aspettava che tutti avrebbero richiesto una dose alta per via del dolore che avrebbe offuscato tutto il resto. Con lo scorrere dei giorni alcuni pazienti iniziando a godere della vista privilegiata al di là della finestra e hanno iniziato a chiedere una dose minore di analgesici rispetto a chi non godeva del paesaggio naturale. È stato dimostrato che il processo di guarigione dei pazienti la cui finestra della stanza si affacciava sugli alberi è avvenuto più velocemente. Tennesen e Cimprich (1995) hanno condotto uno studio su degli universitari, che vivevano in tre diversi campus del Midwest, sulla capacità che ha la natura di influenzare il loro rendimento. Quattro sono i fattori

ritenuti importanti per ripristinare l'attenzione: fascino che coinvolge l'attenzione volontariamente senza sforzi selettivi, allontanamento che consiste nella fuga in un posto diverso anche per qualche istante con la mente, estensione la capacità di immergersi totalmente in un compito, compatibilità l'inclinazione soggettiva alla comprensione di un determinato argomento. La presenza di elementi naturali durante un'esperienza di studio che necessita il ripristino dell'attenzione risulta fondamentale. Attraverso la vista di un paesaggio possiamo allontanarci per un breve momento da questa determinata situazione che richiede concentrazione, rigenerandoci. La premessa dello studio condotto è che la presenza di finestre che ci espongono alla natura può produrre dei benefici. L'obiettivo è quello di capire se la capacità di dirigere l'attenzione si potesse associare alla presenza di un paesaggio naturale. Era stato ipotizzato che gli studenti che godevano di una camera con vista naturale mantenessero dei livelli di attenzione diretta maggiore rispetto agli studenti la cui camera si affacciava su altri edifici. La vista di ogni camera oggetto di studio variava, vi erano paesaggi naturali con alberi e laghi o viste urbane fatte di strade ed edifici. La capacità di dirigere l'attenzione è stata misurata dalla velocità, precisione e capacità di svolgere un'attività, inibiti da stimoli di-

straenti. È emerso che gli studenti che godevano di finestre affacciate su viste naturali erano in grado gestire meglio l'attenzione durante le attività rispetto agli studenti che godevano di viste meno naturali. In molti uffici o spazi coworking che non possiedono affacci su paesaggi naturali utilizzando l'escamotage di appendere delle viste naturali surrogate come quadri o immagini naturali per favorire il ripristino dell'attenzione. Un altro studio sulla ristorazione dell'attenzione condotto sui bambini è avvenuto a Firenze (Azzearello; Mancuso; Rizzitelli 2006). L'obiettivo era quello di determinare se l'esposizione dei bambini alla natura potesse favorire il ripristino della loro attenzione e inibire le distrazioni occasionali, molto frequenti nei bambini delle scuole primarie. L'esperimento ha coinvolto 80 alunni della scuola *Andrea Sarto* di Firenze con istruzione e capacità di apprendimento simili. La metà degli alunni ha condotto il test in un'aula priva di vegetazione, l'altra metà nel cortile della scuola. I risultati ottenuti hanno visto delle correlazioni significative tra il tempo impiegato per risolvere il test e il luogo in cui era stato svolto. Gli alunni in aula hanno impiegato in media 178 secondi, gli alunni in cortile 142. Gli spazi naturali offrono una sopravvivenza più a lungo termine e per questi gli esseri umani hanno più probabilità di funzione efficacemente. Le

attività svolte all'aperto da bambini che hanno un deficit dell'attenzione cronico tendono ad apportare miglioramento nella riduzione dei sintomi. La frequentazione assidua durante le ore scolastiche da parte dei bambini di ambienti naturali può aiutare nel miglioramento delle prestazioni accademiche, e aiutare ad attenuare gli effetti negativi dello stress incontrato soprattutto nei primi anni di scuola quando avviene la fase di distacco dai genitori. La progettazione di parco giochi che stimolino la creatività e aiutino nell'interazione sociali risulta di fondamentale importanza per allontanare oggi i più piccoli da piattaforme e sistemi elettronici che inibiscono la creatività e aumentano la difficoltà di interazione sociale con gli altri coetanei. A questo ci aveva già pensato Aldo van Eyck che dopo la Seconda Guerra Mondiale ad Amsterdam aveva progettato luoghi d'incontro in spazi di risulta vuoti e abbandonati, per favorire le interazioni sociali. Gli arredi progettati non svolgevano una funzione predefinita ma potevano ad esempio essere utilizzati dai bambini per giochi diversi e svariati, semplicemente aguzzando un pò l'ingegno.

*La parola comunità evoca tutto ciò di cui sentiamo il bisogno e che ci manca per sentirci fiduciosi, tranquilli e sicuri di noi.*

*Zygmunt Bauman, Voglia di Comunità. 2000*

## 3.1. Estetica del dissenso

Qualche giorno fa guardavo un talk sull'allevamento intensivo di bovini e la deforestazione dell'Amazzonia, e si parlava di avere cura del mondo partendo dal piccolo contributo che possiamo dare tutti ogni giorno. Cose sapute e risapute, vero. Se solo il 5% delle popolazione mondiale non sovra-sfruttasse le risorse, oggi non ci troveremmo in questa situazione, dicevano. Tutti sappiamo che il nostro contributo è fondamentale per cambiare le cose, ma fino che non si incontrano persone attive che ci stimolano al cambiamento preferiamo rimanere nella nostra gabbia dorata fatta di egoismo e noncuranza. Sembra così difficile credere in questo concetto e condurre una vita basata su: "ehi qui ci sono anche io, e il mio contributo è fondamentale, anche se piccolo." Una partecipante al talk racconta che un giorno sua figlia a Roma le dice: "Mamma ma che senso ha fare la differenziata? Tanto non vengono a ritirarla." Lei risponde: "Tu pensa a fare il tuo." Ecco se tutti pensassimo a fare *il nostro*, avendo rispetto e cura del prossimo e delle risorse fisiche e culturali che abbiamo a disposizione e che dobbiamo tramandare, non esisterebbero luoghi degradati e privi di bellezza, molti testi non esisterebbero, tanti talk non ci sarebbero. Capire che abbiamo un grande potere in mano e in che modo, da soli senza l'intervento dello Stato e degli organi competenti, possiamo giorno dopo giorno compiere dei piccoli progressi per migliorare la nostra vita, i nostri spazi e il nostro rapporto con la comunità è l'intento di questo terzo capitolo. L'ultima parte della tesi vuole supportare il motto "We got the power", senza fini utopici di ristabilire pace ed equilibrio nel mondo, ma sicuramente ritrovare in noi la forza di spingere. Solo così potremmo essere propulsori di buoni interventi al di fuori. Nel cuore della polis il filosofo francese Jacques Rancière (2007) racconta che esiste un radicale elemento di squilibrio, un conflitto permanente che viene negato. Da un lato vi è la logica propria del pensiero filosofico che mira a ridurre il campo politico in un ordine prestabilito. Quella che Rancière definisce come *polizia*, intesa non solo come corpo militarizzato al controllo, ma come elemento logico che regola il principio di organizzazione del campo politico. Dall'altro lato si contrappone la *politica*, come costante contestazione a quell'ordine. La democrazia non ha un assetto rigido e schematico ma la condizione sine qua non affinché esista è la sua perenne apertura e la possibilità di essere sovvertita. Nel *Disaccordo* Rancière cita un

racconto di Pier-Simon Ballanche filosofo francese del XIX secolo che riprende l'apologo *Menenio Agrippa* riportato da Tito Livio. L'intento del racconto era di fornire un quadro generale della prima lotta di classe romana tra patrizi e plebei, con la conseguente ascensione di quest'ultimi sul monte Sacro. Menenio Agrippa durante un dialogo con i plebei in rivolta, utilizza una metafora per parlare dell'ordinamento sociale romano. Lo intende come un corpo, e tutti gli organi che ne fanno parte hanno una propria funzione, poichè cooperano per il suo buon funzionamento. I plebei vengono ritenuti da Agrippa come quelle parti del corpo meno importanti, inferiori poichè non gli è stato concesso il dono della parola, inteso come manifestazione di intelligenza. Le loro bocche producono solo suoni e versi per manifestare i propri bisogni, come gli animali. Questo è ciò che li differenzia dai patrizi. L'uomo per Aristotele è un animale politico,

ma solo se possiede la capacità di parola, lo schiavo in questo caso per lui non lo è. La democrazia nasce proprio da questo, dalla necessità di sovversione da parte dei plebei delle leggi emendate dai patrizi. "Politica è sempre un popolo contro un altro" afferma in un'intervista Rancière ricordando che il concetto di popolo è costitutivo della dimensione politica, in quanto nome dell'insieme dei processi di soggettivazione che mettono in conflitto e in discussione le rappresentazioni dell'uguaglianza. L'organizzazione del sensibile, intesa come il complesso di leggi implicite che determinano il tempo e lo spazio della politica, rende visibile la possibilità di partecipazione di ogni cittadino in funzione del tempo che la professione gli occupa. Gli artigiani ad esempio sostiene Platone non si possono occupare di affari comuni, non avendo tempo da dedicare, al di là del proprio lavoro. I plebei volendosi emancipare producono un atto estetico, attraverso l'istituzione di un altro ordine del sensibile, al di

«La postdemocrazia è la pratica governamentale e la legittimazione concettuale di una democrazia del *post demos*, una democrazia che ha eliminato [...] il conflitto del popolo, ed è dunque al solo gioco dei dispositivi statali e delle mediazioni tra energie e interessi sociali. La post-democrazia non è una democrazia che ha trovato nel gioco delle energie sociali la verità delle forme istituzionali. È una modalità di identificazione [...] capace di far scomparire e il soggetto e l'agire tipici della democrazia» (Rancière, 2007: 115).

ricordando che il concetto di popolo è costitutivo della dimensione politica, in quanto nome dell'insieme dei processi di soggettivazione che mettono in conflitto e in discussione le rappresentazioni dell'uguaglianza. L'organizzazione del sensibile, intesa come il complesso di leggi implicite che de-

fuori di quello precostituito, auto rappresentandosi come esseri parlanti muniti delle stesse proprietà di coloro che vogliono soggiogarli. Per i patrizi quello dei plebei è un destino ineluttabile a cui vanno incontro. L'ineluttabilità di non avere un nome, un luogo, un'identità. Il primo atto estetico della polis è questo, spostare l'organizzazione del sensibile e rendere possibile ciò che prima veniva ritenuto impossibile. Il consenso costituisce un percorso mediano tra ricchezza e povertà, capacità e incapacità e così via, è qualcosa di relativamente condivisibile da tutti, definisce degli stereotipi di rappresentazione. Come ci ricorda in un'intervista, Rancière la politica nel regime dell'esperienza sensibile la vede così: «quando si mette in disordine questo gioco, quando un cineasta va con la sua macchina da presa a trovare ovunque della bellezza nel mondo, anche in un mondo che apparentemente dovrebbe essere visto come un mondo di miseria, dissoluzione».

Rancière parla di agonismo e ribalta il modo in cui l'estetica è concepita. L'atto estetico come un ciclone produce una tale energia da riorientare lo spazio percettivo distruggendo strutture del quotidiano socioculturalmente forti che hanno sempre il sopravvento su forme più deboli, che devono essere rilette e riproposte in modo da generare dibattito.

Questo meccanismo introduce nuovi soggetti ed oggetti eterogenei nel mondo sociale della percezione. Thomas Markussen a tal proposito scrive:

Per Rancière quello che caratterizza l'atto estetico è l'introduzione di soggetti ed oggetti eterogenei nel campo sociale della percezioni. Facendo questo l'atto estetico agisce in una certa maniera sull'esperienza della gente, riorienta lo spazio percettivo, disgregando in tal modo forme socioculturalmente trincerate di appartenenza al mondo ordinario (Markussen, 2011:4).

La nozione di attività estetica in questo caso viene estesa alla produzione delle belle arti come dipinti, poesie, sculture. L'attività estetica ha a che fare con la distribuzione del sensibile intesa come distribuzione nel tempo e nello spazio di attività che influenzano l'ambito del comune, coinvolgendo la partecipazione di vari individui. L'atto estetico è messo in moto della logica del dissenso. Il consenso è tutto ciò che in una società è considerato confacente all'ordine sociale. Definisce ciò che è corretto, definendo implicitamente cosa è scorretto all'interno dei sistemi gerarchici dove individui e luoghi sono iscritti. Raccoglie la quasi totalità dei consensi. Ad esempio la maggioranza reputerà improprio che un cittadino utilizzi un parco pubblico

come orto privato, piantando alberi e raccogliendo frutti. Possiamo affermare che il consenso implica una sensazione comune di ciò che è giusto e ciò che è sbagliato. Si deduce che il dissenso implica una sospensione dell'ordine sociale. Andare contro ciò che è socialmente ritenuto giusto ha delle conseguenze psicologiche poiché ha un forte impatto emotivo su chi compie un'azione che crea dissenso. Da qui si possono gettare le fondamenta per la nascita di nuove identità sociali e individuali.

Il dissenso ha a che fare con le intenzioni della politica e non con le pratiche di potere. Il dissenso politico vede due schieramenti contrapposti, il popolo contro lo Stato, la sinistra contro la destra. Il dissenso estetico ha a che fare con il turbamento non violento dei nostri schemi impliciti imposti da sistemi di controllo che limitano l'apertura comportamentale e le interazioni quotidiane. Il cittadino tende sempre a comportarsi rispettando le leggi scritte e *non* a cui è stato educato. L'impartizione di una educazione tradizionale permette la sperimentazione di alcune cose, ma non di altre. Ai cittadini non è permesso di costruire un'altalena di fronte una piazza, o pianta un albero in un vialetto, anche se si realizza tutto

secondo le norme con l'aiuto di un progettista e la maggioranza della comunità vota a favore. È vero che se fosse così cadremmo in ciò che definiamo anarchia, ma al tempo stesso le conseguenze del potere legislativo non sempre sono trasparenti ed efficienti e non arrivano a dare una mano dove c'è un problema, ma aggirano l'ostacolo. Esistono una serie di progetti in tutto il mondo raggruppati con il nome di *Recetas Urbanas*<sup>1</sup> che si occupano di trasformare regolamentazioni politiche in condizioni abilitanti per azioni urbane. Santiago Cirugeda, architetto spagnolo, frustrato dalla realtà troppo spesso alienante delle città odierne, cerca di autorizzare i cittadini ad agire nella propria località mostrando come sia possibile sovvertire leggi, regolamenti e convenzioni. Il suo lavoro riguarda la possibilità di azione, appropriazione, occupazione e uso, in cui il cittadino può agire come iniziatore, usando le linee guida e le istruzioni stabilite da Cirugeda per costruire, mostrare o creare spazi. Nel progetto *Taking the street* ha insegnato ai cittadini di Siviglia a disporre e trasformare i cassonetti in installazioni ludiche e interattive,

<sup>1</sup> prescrizioni urbane

consentendo ai residenti di partecipare attivamente alla creazione di un quartiere che li rispecchiasse maggiormente. Questa soluzione temporanea può servire come catarifrangente per ottenere la giusta attenzione da parte delle amministrazioni assenti, sui problemi del quartiere e su temi ancora molto scottanti come quello della rimodellazione del paesaggio urbano. Un altro progetto insegna ai cittadini a rimodellarsi, ad acquisire nuove consapevolezza fornendo mezzi di espressione a gruppi sociali emarginati, è il caso del progetto Ecobox. Il progetto realizzato a La Chapelle nella zona settentrionale di Parigi, area afflitta da molti problemi sociali come la tossicodipendenza e l'assenza di infrastrutture culturali. Nel quartiere è stata prevista la costruzione di più giardini attraverso l'aiuto dei residenti, con materiali e arredi riciclati, con lo scopo di aumentare l'interazione sociale. I giardini recintati sono provvisti di spioncini da cui i cittadini possono osservare ciò che avviene all'interno, sovvertendo la relazione tra polizia e abitanti, molto spesso pedinati e osservati attraverso telecamere di sorveglianza. Questo per prevenire atti vandalici sullo spazio. Il progetto è una pratica estetica attraverso cui atti non violenti cambiano le condizioni per l'esperienza urbana, e innescano nuovi processi di relazione tra comunità e identità. Vitto-

rio De Sica nel suo intramontabile Miracolo a Milano aveva già capito quanto l'attivismo placido di una comunità unita potesse cambiare le cose, portandoli a vivere quei momenti di felicità insieme per troppo tempo negati.



# MIRACOLO A MILANO

anno: 1951  
regista: Vittorio De Sica

Non possiamo essere felici se temiamo danni fisici, perdita di famiglia, proprietà o lavoro. Quindi, abbiamo bisogno di un senso di appartenenza. Abbiamo bisogno di sentirci amati e intimamente connessi ad altri umani. Questo ci aiuta ad arrivare al livello successivo: un senso di sé, un rispetto per gli altri e la sicurezza di cui abbiamo bisogno per eccellere nella vita. L'inno alla vita e alla speranza è file rouge che dall'inizio della costruzione del villaggio segue i protagonisti.

## Partecipazione Cittadina

Il villaggio è stato realizzato con l'aiuto di cinquanta volontari nel periodo precedente alle Olimpiadi del 2012, mettendo a disposizione le proprie capacità e utilizzando materiali di fortuna riciclati, donati da imprese edili presenti nella zona. Il villaggio mirava a dare un'opportunità di partecipazione a tutti i residenti, invogliando la comunità ad attivarsi per il bene pubblico.



## Analisi

E' inverno, le strade di Milano sono ricoperte di neve, il nostro protagonista Totò finalmente compie la maggiore età e va via dall'orfanotrofio. La città sembra non essere cambiata, il divario tra ricchi e poveri è ancora molto forte seppur i drammi della guerra hanno accomunato tutti, lo si vede nella scena in cui poveri al freddo e al gelo sono appostati davanti alla Scala e osservano con facce demoralizzate e scoraggiate eleganti donne impellicciate che escono dal teatro, consapevoli di come la guerra abbia lasciato ferite indelebili soprattutto nei meno abbienti.

Milano è una città nebbiosa, con uno scenario post apocalittico, poche persone, il vuoto governa la scena.

Ed è qui che al nostro protagonista buono ed ingenuo, rubano la sua piccola valigia, che altro non è che la sua casa, all'interno conserva solo due elementi, una coperta come elemento fisico per proteggersi dal freddo ed una foto della madre, per riscaldarsi il cuore nei momenti di solitudine.

Il nostro protagonista pur non avendo un luogo in cui vivere, fa della sua casa una valigia riponendo le cose più importanti che ha e delle quali non vorrebbe mai fare a meno, casa in quel momento non è un luogo fisico ma un luogo mentale. Decide di regalare la valigetta ad un clochard, che di tutta risposta decide di ospitarlo nella sua dimora.

## Il Villaggio

All'interno della periferia zonizzata si nasconde un tessuto minore e spontaneo, un'edilizia senza qualità legittimate nata dalla stratificazione di interventi successivi fatti da più soggetti che si alimenta delle tensioni della vita degli uomini di chi le abita. Lo scenario a cui assistiamo è apocalittico, capanne assemblate con strisce di lamiera, partizioni verticali create con parti di infissi, nulla è più rimasto a questa gente, che litiga anche solo per un raggio di sole da spartirsi, l'idea di comunità è venuta a mancare e con essa importanti punti di riferimento.



“Ci basta una capanna per vivere e dormire, basta un po' di terra per vivere e morir. Dateci un po' di scarpe e calze e anche il pan a queste condizioni crediamo nel doman.”

Portando una ventata di positività Totò si fa promotore della ricostruzione di un villaggio, cercando di far rinascere dei valori che sembrano ormai sgretolati. Gli altri senza tetto si mostrano entusiasti di questa iniziativa, iniziano a cooperare, si inizia a dare un nome alle strade, azioni banali che fanno tanto di normalità e ritorno alla quotidianità. Dopo la dislocazione delle abitazioni, finalmente l'uomo ha riacquisito la propria dignità, ognuno ha un tetto sopra la testa dove poter dormire serenamente e godersi la propria intimità.

Un elemento fondamentale all'interno del villaggio che lentamente sta nascendo, è la statua di una donna che viene ritrovata sotto le lamiere. Il primo istinto da parte di alcuni abitanti è di farne proprietà privata, antichi valori come generosità ed altruismo sembrano perduti, si cerca solo di arricchirsi individualmente. Sarà proprio Totò che farà comprendere l'importanza di quella statua come punto di riferimento per tutti nel villaggio, attorno a quell'elemento si creerà il focolare della comunità, l'agorà dove riunirsi.

Non ci si sentirà più spaesati, avranno uno spazio a cui appigliarsi, dove sentirsi parte di una comunità, gli ideali di uguaglianza e fraternità sembrano piano piano intradarsi nei cuori, mattone dopo mattone.



Nel libro *Per un populismo di sinistra* di Chantal Mouffe del 2018, la politica è descritta come l'insieme di pratiche e istituzioni che mirano a stabilire un ordine. Il disordine è la vera essenza della politica, proprio come Rancière, lo ritiene condizione necessaria. Ogni altra forma di politica per la scrittrice è ingenua, astratta e insufficiente. Si scaglia contro chi propone una democrazia deliberativa basata sull'assunto utopico di rimozione di ogni forma di antagonismo in favore di un processo dialogico che porti ad un consenso reciprocamente riconosciuto. Che democrazia sarebbe senza? La soluzione che propone la Mouffe è quella incanalare l'antagonismo in una forma di mediazione, senza rimuoverlo, garantendo le opportune manifestazioni. Ammettere l'irriducibilità del conflitto e addomesticare gli esiti portano alla volontà, non di sopprimere gli avversari ma di batterli secondo le regole di un limpido conflitto democratico. La società è luogo di creazione di altra politica, messa a frutto dalla partecipazione attiva dei cittadini. Nuovi movimenti sociali ogni giorno emergono, proponendosi come possibili contenitori di potenzialità politiche dei cittadini comuni, promuovendo forme di intervento pubbliche possibili. Si ritorna a questo punto a parlare della categoria del politico, inteso letteralmente come uomo che appartiene alla polis, interessato a ciò che avviene all'interno di essa e al suo bene pubblico. È questo il significato tradizionale della parola *politikos*, troppo spesso abusato e rilegato ad una condizione nobiliare. Il politico è ancora il patrizio della polis di Atene, a cui gli è stato concesso il dono della parola. La proliferazione di nuovi attori sociali rafforza il suo significato tradizionale di uomo appartenente alla polis, donando il diritto di parola a tutti. Le strategie d'intervento bottom-up, nate dal basso propongono nuove prospettive culturali ponendo al centro desideri e bisogni di tutti i cittadini, soprattutto quelli emarginati. Lo scopo di queste nuove realtà politiche non è quello di costituire una minoranza che concorre per rubare una fetta di elettorato, ma come spiega Iris Marion Young nel suo libro pubblicato nel 2000 *Inclusion and Democracy* questi movimenti possiedono due poteri d'intervento. La prima, di carattere difensivo, è quella di istituire forme di interazione non coercitive, reti di solidarietà sociale dove creare dibattito per poi incrementare la partecipazione pubblica dei cittadini. La seconda, di carattere offensivo, è quella di influenzare la sfera pubblica generale attraverso la mobilitazione. Molti comuni nel mondo presentano delle restrizioni sui processi che regolano il diritto di ognuno di possedere un'abitazione. In città dove vi sono

evidenti disagi di ordine pubblico, la burocrazia risulta molto lenta quando si richiede l'autorizzazione per ampliare la propria abitazione attraverso un balcone o una terrazza. Questa negazione incide su il modus vivendi degli abitanti che si sentono ostacolati nella realizzazione dei loro desideri o sul risveglio della loro creatività. Un'azione suggerita da Cirugeda, è quella di richiedere al consiglio locale il permesso per installare temporaneamente qualcosa. Questo "qualcosa", tuttavia, non deve mai essere preso alla lettera, ma funge da maschera per azioni alternative. Una soluzione denominata Scaffolding, è quella di chiedere alle autorità il permesso di costruire un'impalcatura per rimuovere i graffiti dalla facciata. Il permesso verrà concesso per un paio di mesi e questo permetterà di aggirare il sistema, aggiungendo ulteriore spazio agli edifici che permetterà ad abitazioni molto piccole e affollate di godere di una soluzione di respiro. Questo esempio incarna ciò che Rancière ha definito come un modo «di intervenire nella distribuzione generale dei modi di fare» (Rancière 2004: 13).

L'attivismo aumenta il senso di appartenenza al luogo e migliora il rapporto con esso. L'attivismo progettuale riguarda il fare delle persone con i loro sentimenti. Ogni creazione artistica è politica, poiché

agisce sulla costruzione del senso comune. Il senso comune spesso si trova in disaccordo con altre forme di senso proposte da un soggetto politico. Il dissenso nasce quando diverse forme di senso comune sono costituite per realizzare il migliore dei mondi possibili, sotto forma di progetto collettivo. È qui che si fa strada l'arte come forma di distruzione, risoluzione, riconfigurazione degli eventi possibili. In questo ampio dibattito si colloca il social design, che deve essere esercitato sotto queste intenzioni, mettendosi sempre in discussione e creando oggetti, spazi e servizi che creano dibattito. Il dibattito apre squarci tra la nebbia, è propulsore di nuove azioni quotidiane che mirano a promuovere l'eguaglianza e la giustizia. Negli anni Cinquanta nasce un design mosso da motivazioni sociali anziché capitaliste, un design socialmente responsabile. La sua trasformazione è stata favorita dall'ibridazione del design con le scienze sociali, analizzando le necessità e i bisogni della popolazione. Un rapporto con i governi può essere costituito attraverso le scienze sociali come territorio vergine da cui partire per il rafforzamento di uno spirito comunitario. Introdurre nuovi oggetti, manufatti e materiali eterogenei nel campo della percezione spaziale porta ad un diretto intervento del fruitore, la cui interazione con gli oggetti fa scaturire

nuovi modi di abitare lo spazio e nuove consapevolezze e possibili relazioni con lo spazio che abitiamo. Si modificano le condizioni dell'esperienza urbana. Nel momento in cui questi progetti formati da oggetti e manufatti creano nuovi condizioni di esperienza delle persone nella vita quotidiana, l'attivismo progettuale diviene estetica. La mostra *Material Beliefs* tenutasi al *Goldsmiths College* nel 2009 è esempio tangibile di come il giudizio preconstituito della maggioranza dei cittadini si possa sovvertire. Le tecnologie bioingegneristiche definite come "roba per noiosa per nerd" possono essere rilette in chiave totalmente diversa, più interattiva e ludica, attraverso la realizzazione di progetti provocatori che favoriscono la curiosità del grande pubblico. Alcuni progetti sono stati utilizzati come elemento di discussione in vari incontri pubblici tenutisi a Londra. L'equipe eterogeneo che ha lavorato a questo progetto era composto da designer, ingegneri, biomedici, scienziati sociali e il pubblico. Il concept della mostra si basava sul "design for debate", il fine era quello di creare progetti che inducessero alla riflessione il grande pubblico su molti temi legati alla bioingegneria, tematica con cui non ci si confronta ogni giorno. Il design, in questo caso, funge da edulcorante, attraverso questa strategia mira ad attirare la gente comune verso temi fin ora ignorati. Il design industriale usa anche nel marketing questa strategia con intenti meno nobili. L'estetica ha un ruolo strumentale, concilia familiarità e stranezza. La familiarità è stata riproposta nel progetto nella creazioni di spazi informali, che eliminano le barriere tra "l'artista" e il pubblico. La stranezza è stata riproposta puntando tutto sui rapporti umani, creando dibattito tra grande pubblico e scienziati, portando allo sgretolamento di quel muro di pregiudizi nei confronti degli scienziati visti, troppo spesso, come divinità prive di ogni interesse di socializzazione con gli altri essere umani. Nel progetto *Material Beliefs* il design è portato al di fuori delle gallerie e si trasforma in un mezzo per dibattere sulle implicazioni della bio-ingegneria. Se pensiamo alla parola dibattito spesso la associamo ad altri significati, come litigio, divergenza. Questa parola sul vocabolario viene associata ad un altro termine: *pubblico*. Dibattere è sempre correlato al bene comune, alla res pubblica, bisogna spingere affinché avvenga, ne va dalla nostra libertà. Il dibattito genera comprensione, tolleranza, imparando ad ascoltare gli altri e ad attingere dai pareri altrui, fa attivare quella bellissima macchina, oggi poco usata, del pensiero e della libertà di espressione. Dibattito è arricchimento, ci rende consapevoli sia delle nostre idee e

sia di quelle degli altri. È possibile, poiché si può trovare la soluzione più giusta a decisioni collettive insieme. Dibattere è l'unico modo che abbiamo per creare una comunità forte ed emancipata che si opponga alle forme di burocrazia lenta, che trasformi il dissenso in consenso. Lo scopo del dibattito e dei progetti di design sociale non sta nella volontà di creare comunità, perché una comunità non si può progettare. Lo scopo è quello di creare le condizioni più fertili affinché questo avvenga spontaneamente, costruendo giorno per giorno un senso di appartenenza ai luoghi. Fuad Luke (2009) ritiene che l'attivismo progettuale debba rivedere la nozione di bellezza. La necessità della società odierna è di una nuova bellezza, più affascinante, misteriosa, ambigua che fa appello al nostro senso di curiosità. Una bella stranezza. L'intento del design è quello di attirare l'attenzione sull'estetica, come forza catalizzatrice che promuova cambiamento sociale, relazioni, dibattito attraverso l'effetto estetico dei sensi sulla percezione, sulle emozioni e sull'interpretazione. L'attivismo può esercitare il suo effetto su cinque capitali (Fuad 2009): naturale che ha a che fare con le risorse ambientali, eco-design ecc., finanziario che a che vedere con la voglia di realizzare un sistema bancario alternativo, microcrediti ecc. manifi-

fatturiero, realizzazione di artefatti che migliorano la produzione (tecnologie, infrastrutture), umano che concerne i bisogni e le capacità umane, sociale correlato alla preoccupazione per il rafforzamento delle relazioni, impegni civili, salute comune ecc. Un esempio di attivismo esercitato sul capitale sociale è la mappatura delle risorse locali, progettata ad Ovest della Scozia a Colonsay. Lo scopo del progetto era far nascere uno spirito comunitario attraverso il mantenimento dei beni comuni e l'attaccamento ai luoghi, che favorissero la nascita di altri valori. Il progetto mirava a creare un bene sociale. Il bene sociale è anche motore d'accensione del progetto Nutrire di Milano del 2011. Il concept si basa sull'idea di ricollegare la città con l'area agricola circostante, rendendo la catena alimentare più scorrevole e favorendo un'agricoltura a km0 e ad impatto zero sull'ambiente. Serviva la costruzione di una comunità che fungesse da tirante nella catena, che non fosse solo di collegamento ma che avesse una funzione strutturale. L'estetica qui si connette nei modi in cui le persone interagiscono, piuttosto che negli spazi, negli oggetti e nelle forme sociali che i designer creano. È un processo consequenziale al progetto. L'estetica diviene convivialità e si distacca dagli oggetti. Questo processo è favorito dalle interazioni che i designer mi-

rano a creare coinvolgendo la comunità. Si creano le condizioni per far emergere una comunità specifica e identitaria. In un altro progetto condotto da Anna Meroni la comunità residenziale è stata favorita prima che gli edifici fossero costruiti. Creando prima la comunità rispetto agli spazi, si permette di valorizzarne la loro fruizione. Dotare il quartiere di servizi come car pooling, babysitting e attività sociali aiuta a non assistere lentamente alla morte dello spazio pubblico divenendo interstiziale e vuoto. Organizzare la comunità porta arricchimento nella propria vita, e voglia di tornare a casa. Casa non intesa solo come la proprietà invalicabile al di là di un portone, ma come contesto dove abitiamo e ci relazioniamo con gli altri. Il design diviene un mezzo per spezzare le strutture sociali rigide a favore di strutture più malleabili che possano aiutare meno abbienti ed emarginati. Bisogna interrogarsi su tutte le abitudini e posizioni della società e trasformarle attraverso l'estetica del design per intaccare il sistema, mettendolo in discussione e ricostruirlo più forte di prima, attraverso la comunità. Community for community's sake. Carl Di Salvo propone all'interno dell'approccio progettuale una differenziazione tra *Design for Politics* e *Political Design* (Di Salvo 2010 in Markussen 2012). Il primo prevede il supporto e miglioramento di meccanismi di governance. Come i progettisti ad esempio, che lavorano per migliorare l'impostazione grafica delle schede elettorali per renderle comprensibili, chiare e di facile lettura a tutti, permettendo ad ogni elettore di esprimere il proprio voto senza incertezze di forma. Il secondo si mette in atto quando si creano le condizioni attraverso oggetti e processi per contestare le configurazioni esistenti della società e dello spazio urbano, portando alla luce considerazioni e approcci diversi da quelli usati fino a quel momento. È il caso del progetto Million Dollar Blocks, che ha utilizzato tecniche di mappatura e diagrammi per compiere un'analisi su quattro città degli Stati Uniti. L'idea nasce dalla volontà di tracciare una mappatura sui quartieri più popolati da ex detenuti o famiglie di detenuti. Il ragionamento sino a quel momento messo in atto era quello di mappare dove avvenivano gli atti criminali, prendendo in considerazione le informazioni abitualmente analizzate nelle procedure standard di studio sulla criminalità. Proponendo un'inversione di rotta si decide di partire dall'analisi dei luoghi dove gli ex carcerati vivono. I punti di forza dello studio divengono due. Il primo, concede la possibilità di una regolamentazione di strategia preventiva sugli atti delinquenziali. Il secondo produce un abbassamento del costo d'incarceramento statale

dei residenti di quei blocchi abitativi, che ogni anno ammonta a circa un milione di dollari. Vi è un elemento non preso in considerazione in questo studio: l'influenza dello spazio sui cittadini del quartiere, che induce alla criminalità. La mappatura può essere solo la goccia che fa innescare una serie di interventi ristorativi che eliminino anfratti bui e degradati e zone abbandonate ricolme di spazzatura. È lì che la criminalità come una *mala erba* cresce. Vi è un altro metodo di attivismo progettuale, che non mira a creare dibattiti. Bensì mira a creare piccoli interventi ponendo l'*estetica autoctona* come elemento essenziale da cui ripartire. Il design consumistico è posto sullo sfondo del progetto, il bello è rintracciato nelle piccole attività e negli oggetti della comunità. L'idea si basa sulla volontà di rafforzare le forme sociali esistenti anziché inventarne di nuove. Il progetto realizzato da Katja Soini and Heidi Paavilainen *In Ave Melunkylä !* ad Helsinki nel 2012, ha spostato l'asse della ricerca dentro il quartiere per imparare gli usi e i costumi del posto, sviluppando una sorta di legame affettivo con il luogo per proporre una visione meno razionale del quartiere. Durante la progettazione sono state svolte molte attività a contatto con i residenti, concorsi video per bambini e ragazzi, workshop di progettazione per adulti. Gli strumenti come

schizzi, fotografie, moodboard, utilizzati anche dai designer industriali che hanno un approccio all'estetica vista come gusto soggettivo, avevano l'obiettivo di catturare il senso estetico dei cittadini, immortalando l'estetica per scopi sociali. Il risultato finale ha visto la realizzazione di oggetti simili a prodotti funzionali della vita quotidiana oggi in commercio. Le intenzioni estetiche della popolazione, che ha assunto la leadership nella progettazione, sono state ritenute fondamentali, accantonando le volontà progettuali dei designer che hanno solo facilitato il processo. L'autoreferenzialità dei progettisti è stata messa da parte, le loro capacità sono state messe al servizio degli abitanti per aiutarli a definire il mondo e l'estetica del mondo che avrebbero voluto vivere. A Londra nel 2011 il sito di Canning viene temporaneamente riqualificato e trasformato in un villaggio medievale, riportando la comunità residente a lavorare ed operare insieme per la ricostruzione di tipologie abitative, riti e credenze passate che hanno contribuito a formare l'identità comunitaria che oggi li caratterizza.



**CARAVANSEI  
VILLAGE**

inizio progetto: 2011  
progettista: Ash Sakula  
location: Londra

Nel 2011 viene lanciato un bando per il riuso di tre spazi abbandonati. Il bando di gara era aperto ad investitori, gruppi di volontari e progettisti, per proporre una soluzione temporanea in grado di riscuotere curiosità e interesse in ottica globale. L'architetto Ash Sakula vince il concorso per il sito di Canning, proponendo la progettazione di un piccolo villaggio comunitario ispirato a quelli medievali, che avrebbe potuto anche ospitare passanti in cerca di una sistemazione a breve termine. Questi villaggi erano vivaci luoghi di incontro, dove i viaggiatori cercavano ristoro, alloggio e divertimento e commerciavano beni, conoscenze e idee.

## Partecipazione Cittadina

Il villaggio è stato realizzato con l'aiuto di cinquanta volontari nel periodo precedente alle Olimpiadi del 2012, mettendo a disposizione le proprie capacità e utilizzando materiali di fortuna riciclati, donati da imprese edili presenti nella zona. Il villaggio mirava a dare un'opportunità di partecipazione a tutti i residenti, invogliando la comunità ad attivarsi per il bene pubblico.



## Analisi

**Urbana:** Il lotto di progetto si colloca ad est di Londra a ridosso della stazione di Canning, area in lento declino.

**Sociale:** la zona è connotata dalla presenza di diverse etnie, vi è l'assenza di una comunità solida e unita.

## Interventi

Dietro le alte torri di costruzione blu, Ash Sakula ha dato vita a un paese delle meraviglie costruito con i rifiuti. Il progetto ha previsto la realizzazione di un'area ricreativa per i bambini, grandi tavoli dove banchettare, una community garden e un teatro all'aperto. Il campeggio prevedeva cucine da campo, bancarelle, botteghe d'arte e spazi dove qualunque artista poteva esibirsi. Vi era un calendario di attività molto fitto a cui si poteva partecipare, come corsi di lingua, attività per le scuole e workshop su metodi produttivi artigianali, come trasformare il pallet in mobili d'arredo. Vi erano anche opportunità lavorative, economiche e culturali per tutta la zona di Canning. Il villaggio veniva percepito come uno spazio pubblico ibrido, vibrante e malleabile, in grado di raccogliere attorno a sé persone di differenti etnie ed estrazione sociale. L'intervento non ha mire economiche ma mire sociali.



Lo scopo era quello di creare uno spazio temporaneo della durata quinquennale che potesse fungere da collante per la creazione di una comunità solida che non sarebbe andata distrutta con lo smantellamento del progetto.

L'intero budget ha avuto origine da diverse associazioni no-profit. Lo scopo era mirare a creare dialogo tra diversi gruppi di donatori di finanziamenti e di sussidi per le attività commerciali, coscienti del fatto che si possano creare con piccoli aiuti grandi progetti.



A Vila Rosario, Rio de Janeiro, Marcelo e Andrea Judice si sono impegnati sul tema della tubercolosi. Hanno creato un piccolo libro illustrato che diffondeva un'immagine del quartiere diversa da quella che i cittadini avevano nella loro mente. Attraverso strumenti di proiezione, sonde, metodi etnografici hanno ricostruito una identità diversa, molto più familiare agli abitanti del quartiere. L'idea su cui si fonda il progetto non è quella di indurre una riflessione nei cittadini o promuovere un cambiamento percettivo della tubercolosi. Al centro vi sono gli abitanti di Vila Rosario e la voglia di restituire delle immagini della loro identità e del loro territorio più identificative, reali e coerenti con il loro sentire, che forse avevano messo da parte. Come afferma Andrea Branzi in *Sette gradi di separazione*: bisogna essere felici di cambiare il mondo una piccola tacca alla volta. Piccoli interventi che fanno la differenza, che aiutano le comunità ad acquisire una maggior coscienza di sé e delle possibilità che il territorio regala, che per qualche ragione a volte si smette di notare. Il rapporto che si deve instaurare tra designer e comunità deve essere di incondizionato rispetto e fiducia. Rispetto da parte dei designer per le idee

proposte dalla comunità che come pietre grezze vanno affinate per scoprire dei valori al di là di quella superficie ruvida. Fiducia della comunità per i designer, eliminando l'atteggiamento di disillusione tipico di chi non crede più in un aiuto vero e spassionato. Non vi deve essere un'impostazione gerarchica ma un rapporto a tu per tu diretto e sincero, per poter cambiare le cose insieme. L'estetica propria ad ogni territorio ha bisogno di tempo e cura per svelare un ragionamento estetico profondo. Le tecniche sovversive utilizzate dal design urbano attingono da pratiche della produzione artistica degli anni Sessanta. Ci si è ispirati a movimenti artistici d'avanguardia che guardavano all'arte sociale. Benché l'approccio può essere simile si hanno degli intenti completamente diversi, avendo il design urbano a che fare con la politica. L'attivismo è una pratica sociale dirompente che si compone di due aspetti fondamentali. Il primo è il potenziale politico in nuce che interrompe e sovverte i sistemi di potere, aumentando la consapevolezza critica dell'approccio alla vita e i suoi gesti più abituarini. Il secondo condivide un potenziale estetico con l'attivismo artistico creando reti sociali ed comunitarie tra le persone, e tra ciò che fanno e che provano. Rendere le negoziazioni più malleabili introducendo un legame indissolubile tra aspetti mi-

2 Andrea Branzi, introduzione al catalogo, *Il paesaggio mobile del nuovo design italiano*, Triennale di Milano Servizi, 2010.

cropolitici e attivismo progettuale, è la chiave. Ho partecipato ad un convegno la settimana scorsa, il cui slogan era: il mondo è di chi spinge. Il nuovo design sociale possiede tutti gli strumenti possibili per insegnare alla comunità la possibilità di spingere sostenendosi solo sulle proprie gambe. Perché quattro gambe sono più forti di due. Vede le forze e i processi sociali come elementi fondamentali. L'estetica è la conditio sine qua non affinché ciò sia possibile. Il design benché rivesta una funzione sociale, rimane progetto, rimane bellezza, rimane scintilla. Il design sociale attinge molto dall'arte del dopoguerra come si è già accennato. Gli artisti degli anni Sessanta hanno iniziato ad includere nelle loro opere gli oggetti della vita quotidiana, avvenimenti e spettacoli, relazioni sociali nell'arte concettuale, non vi era la predilezione per un materiale, ogni materiale diviene importante e perde importanza allo stesso tempo. Lo stesso accade nel design sociale, la realtà materica svanisce in favore del capitale umano, come punto nevralgico da cui ripartire. La trasformazione umana sta alla base del progetto Critical City pensato da quattro giovani ragazzi, un'iniziativa che vuole coinvolgere molte persone proponendo delle attività mirate alla sensibilizzazione della comunità su alcuni temi urbani.



**CRITICAL CITY**

inizio progetto: 2007  
ideatori: Pirovano/Battaglia  
location: Milano

Il progetto nasce dall'idea di Matteo Battaglia e Augusto Pirovano, come un gioco urbano su piccola scala, nato per avvicinare i cittadini ai temi della trasformazione urbana, sensibilizzandoli attraverso il divertimento. Il gioco prevede il compimento di alcune missioni creative che porta un avanzamento di livello con conseguenziale aumento della difficoltà delle missioni. L'iniziativa può essere replicata e adattata ad altre città e situazioni grazie alla semplicità del format e alla sua facile realizzazione. Dopo un anno, nel 2008, è stato creato il sito Web [criticalcity.org](http://criticalcity.org) e la versione beta del gioco è stata lanciata a Milano, sotto forma di un evento notturno chiamato CriticalTrophy.



## Partecipazione Cittadina

I protagonisti di CriticalCity sono le persone comuni, i cittadini che decidono di partecipare al gioco e cambiare la città compiendo missioni creative. Divertendosi sviluppano una nuova forma di attivismo civico. Il progetto è pensato per connettere sistematicamente diverse azioni svolte nello spazio pubblico. In questo modo si ha una connessione fisica di diversi aree urbane e maggiore interazione tra i partecipanti. L'idea che sta alla base è quella di creare una nuova forma di attivismo sociale, promuovendo una nuova sinergia e nuove alleanze tra il vicinato.



## Analisi

**Urbana:** Questi giovani designer hanno avuto l'idea di sviluppare un gioco urbano con l'obiettivo di trasformare la città di Milano, specialmente le aree più svantaggiate, e di promuovere forme senza precedenti di socializzazione.

**Sociale:** La prima "stagione" di CriticalCity Upload è durata 1 anno e ha raccolto 5000 giocatori che hanno realizzato oltre 800 missioni creative in tutta Italia. A gennaio 2015, CriticalCity Upload si conclude con una missione collettiva a Milano, dopo 4 anni e collezionando 13.901 giocatori che eseguono 21.064 azioni.

## Interventi



Il progetto è entrato a far parte della comitiva Focus che gestisce tutte le attività e un altro attore chiave è Fondazione Cariplo che ha permesso di crescere e diffondersi da Milano in tutto il Paese.

Lo scopo più che una trasformazione urbana è una trasformazione umana.



Alcuni esempi di missioni creative sono:

Il giardinaggio in aiuole abbandonate, l'organizzazione di flashmob e avvenimenti mirati alla socializzazione tra estranei, l'utilizzo di sistemi alternativi per la segnaletica, e l'organizzazione di feste e eventi in zone della città più trascurate

A maggio 2008  
la prima versione di CriticalCity  
in forma di beta privata  
è stata lanciata con

un gioco urbano innovativo  
il Critical Trophy

Ottobre

2008

Milano

Comune

Nel 2009 il progetto è diventato parte della cooperativa Focus, ma la svolta è avvenuta nel 2010, quando, grazie ai finanziamenti della Fondazione Cariplo, è stata istituita la versione definitiva del gioco, denominata CriticalCity Upload.



### 3.2. Comunità Fluida

Negli anni Novanta si giunge alla consapevolezza che non vi sono più le condizioni che avevano portato alla modernità e urge cambiar rotta. La fluidità appartiene agli uomini come pensa Bauman con la sua affermazione «società liquida»<sup>3</sup>. Il sociologo polacco parla di una crisi della comunità e dei suoi valori propulsori di altruismo e voglia di fare, che ci facevano sentire parte di qualcosa. Con questa crisi si sviluppa un profondo individualismo, dove siamo tutti degli antagonisti. Il soggettivismo ha minato la solidità della civiltà rendendola fragile a causa dell'assenza di punti di riferimento, dissolvendosi in una sorta di fluidità. Le uniche volontà dell'individuo sono quelle di apparire e consumare. Gli oggetti posseduti non soddisfano il desiderio di possesso, poiché muta velocemente e c'è una sempre più vorace fame di oggetti, una «bulimia senza scopo» (Eco 2015).

Il cambiamento diventa permanente. La giusta strada da intraprendere non esiste. In un mondo sconquassato dalle crudeli leggi economiche e finanziarie, le scelte quotidiane ci salveranno. Sono il punto di partenza da cui costruire una società gius-

ta, che non pregiudichi l'ecosistema e la nostra umanità. Ognuno deve riprogettare la sua vita, la propria quotidianità e l'intero percorso esistenziale. Il riprogetto può portare a vivere due condizioni di cambiamento molto diverse. La prima quella del migrante, induce alla ricerca di nuova configurazione di vita da progettare e inseguire. La seconda quella del deportato viene imposta senza possibilità di fuga. La conseguenza di questi cambiamenti è uno sradicamento dai luoghi di appartenenza per essere rinchiusi in periferie degradate e ghettizzate, spazi dissacranti e vuoti, dove si vive una crisi d'identità. Il motto *Ripartire mettendo al centro noi stessi*, non mira a proporre un nuovo Umanesimo ma ad accettare un limite. Dobbiamo pensare che qualunque azione o pensiero ci sfiori, non può essere sradicato da luogo in cui ci troviamo, che ci definisce. Progettare è una sequenza di conversazioni e azioni che mirano ad aprire squarci di luce sul mondo. Sul quel mondo in cui desideriamo vivere. Progettare ci mette alla prova, richiede uno sforzo mentale, un atteggiamento autocritico, uno slancio verso gli altri. Progettare in maniera consapevole aiuta a sviluppare le capacità progettuali di cui siamo dotati, come la creatività, la

<sup>3</sup> Zygmunt Bauman, *Modernità liquida*, 1999.

capacità di analisi e il senso pratico. Tutti siamo progettisti, in termini collettivi o individuali basta possedere gli strumenti necessari per farlo. Aristotele diceva: «se esiste una soluzione perché ti preoccupi? se non esiste una soluzione perché ti preoccupi?» Di fronte ad un problema possiamo assumere un approccio convenzionale o un approccio progettuale. Il primo approccio adotta un sapere implicito acquisito con il tempo, ad esempio se si danneggia il bocchettone della doccia che avevo già riparato, risolverò il problema allo stesso modo. Il secondo approccio, quello progettuale prevede che per la risoluzione del problema non esiste una soluzione implicita. Se durante una doccia il bocchettone della doccia si rompe e non ho gli utensili per ripararli, ricorrono al senso pratico e alla creatività per aggiustarlo. La capacità progettuale è qualcosa che si assimila con l'esperienza e il tempo. Dotare la comunità di un'adeguata conoscenza e degli strumenti necessari per svilupparla aumenta l'autonomia che è sempre correlata al benessere. Poter risolvere piccoli problemi con le proprie forze è di fondamentale importanza per donare benessere durevole alla comunità. Le persone come portatori di bisogni si trasformano da soggettivi passivi a soggettivi attivi dotati di capacità inventive e risolutive. La ricerca del benessere diviene un bisogno pri-

mario da soddisfare. L'utente si pone un obiettivo e cerca di raggiungerlo con gli strumenti che ha disposizione: diviene *bricoleur*. Si differenzia dall'architetto o dall'ingegnere poiché nessuna fase progettuale è subordinata alla scelta di materiali e strumenti realizzati unicamente per fini progettuali. Gli strumenti a disposizione sono eterogenei e si trovano in un magazzino da cui si può facilmente attingere, spesso non hanno alcuna relazione con il progetto ma rivedendoli sotto un'altra veste possono essere acquisire nuova vita. Un cubo di quercia precedentemente utilizzato per le sue proprietà formali e di robustezza come tavolino, potrebbe essere riutilizzato come piedistallo da esporre per la sua lucentezza e le sue venature. Il magazzino è dato dalla somma degli elementi interni ed esterni al progettista. Quelli esterni formano il sistema culturale, politico e sociale a disposizione dell'artigiano come prodotti, servizi e infrastrutture. Gli strumenti interni sono formati da conoscenze, valori, capacità che condizionano irreversibilmente il risultato finale. Il magazzino può essere il contenitore da dove attingere molti elementi durante la risoluzione di un problema che però non sono specializzati alla risoluzione del problema. Delle

<sup>4</sup> Claude Lévi-Strauss, *The Savage Mind*, 1962.

volte l'intervento ha bisogno di strumentazioni più specifiche con la messa in gioco di altre figure professionali specializzate, come progettisti e tecnici. La reinterpretazione sta alla base del ragionamento progettuale. Gli oggetti trovano nuova vita poiché vengono rivisitati, ricontestualizzati e riassemblati secondo la creatività del progettista che li plasma. Si instaura un dialogo tra bricouler e oggetti che hanno già una propria identità, e si può scegliere se snaturala o assecondare la sua natura. Quando le capacità individuali si fondono divengono capacità collettive e si creano azioni collaborative che mirano ad uno stesso obiettivo come orti urbani o spazi di cohousing. Fin dall'antichità l'essere umano ha creato modi di vivere insieme, interagire e collaborare. Oggi assistiamo ad una crisi dei valori collettivi che porta ad un consequenziale isolamento, aumento dell'individualità e disinteresse verso il bene collettivo. Problemi come criminalità, degrado e disoccupazione mettono in ginocchio il paese. Incertezze che richiedono una risposta e per la quale designer, politici, tecnici hanno diverse soluzioni, con differenti approcci tutti diversi tra loro. Il dialogo conduce ad un inquadramento del problema attraverso l'intreccio di discipline ed infine porta a concordare degli obiettivi per risolverlo. Il design diviene intrinsecamente politico in

questo caso perché ha a che vedere con il bene comune. Gli interventi di innovazione sociale mirano a riorganizzare il tempo libero, a produrre forme di abitare collettive attraverso azioni specifiche. Il progetto Desis Lab sviluppatosi nel 2006 al Politecnico di Milano, si pone l'obiettivo di fornire gli strumenti alla collettività per lo sviluppo di una comunità autonoma e indipendente. Il progetto di cohousing a Milano a previsto tre step. Il primo step ha previsto un'analisi dettagliata dei casi già presenti in Europa da cui trarre più dati possibili, riguardo i punti positivi e quelli negativi di questa forma abitativa. Il secondo step ha previsto un'indagine demoscopica per capire se Milano fosse un terreno pronto ad accogliere un progetto del genere e quali utenti fossero interessati. La creazione di una community digitale ha facilitato il processo, potendo riunire in un solo spazio *virtuale* migliaia di persone che sarebbero, altrimenti, state difficili da rintracciare. I fruitori nascosti da uno schermo riescono più facilmente a socializzare e ad esprimere il proprio parere, creando dibattito, che porta alla nascita di una comunità. Lo step successivo aveva lo scopo di far passare la community da online ad offline. I cohouser si sono occupati della scelta degli spazi dove sarebbe stato realizzato il progetto e delle attività che si sarebbero svolte insieme ai

progettisti, che poi si sono sganciati dal progetto pre rendere la comunità più autonoma. L'intento del progetto è quello di articolare una proposta culturale nei modi e tempi stabiliti dagli utenti e di incuriosirli e stimolarli nella formazione di una rete sociale, mantenendo aperto e dinamico il rapporto con gli altri come chiave del successo del progetto. Il modello di cohousing si sviluppa ed espande negli anni Ottanta grazie a comunità creative che guardano all'esperienza dell'abitare collettivo come una possibilità che avrebbe potuto avere implicazioni sociali e ambientali. Giorno dopo giorno le istituzioni hanno iniziato ad investire sempre più in questo modello favorendo una trasformazione nell'edilizia residenziale che investe un numero sempre crescente di fruitori. Oggi vengono proposti modelli ibridati di spazio pubblico e privato, la cui maglia risulta meno rigida, rendendolo più facile da esportare piano piano in luoghi dove non si era mai sentito parlare di un simile approccio, per abituare i residenti a pratiche dell'abitare condiviso. L'obiettivo è creare spazi fluidi coerenti con il mondo fluido che abitiamo. I beni immateriali soddisfano bisogni intangibili attraverso valori relazionali come amicizia, fiducia ed empatia. Quando emergono e guardano alla stessa direzione, nasce la comunità fluida. L'uomo può essere più assimilabile alle

forme fluide e organiche delle piante che non alla solidità dei minerali, questo può essere un primo passo verso l'abbandono del passato formato una griglia rigida in favore di schemi più aperti e compenetrabili. La fluidità può essere incanalata in un atteggiamento positivo di apertura verso nuove possibilità. Ezio Manzini (2018) all'inizio del suo libro, ci trasmette questa immagine un pò sognante di un paesino con un leccio secolare tra la radura con i rami che accarezzano il suolo, attorniato da un centinaio di persone che assistono ad un piccolo spettacolo teatrale *en plein air* in cui recitano brani tratti dall'Odissea con sotto sfondo delle musiche contemporanee, il tutto condito da vino e cibo mentre il sole tramonta. Se chiudo gli occhi sono lì. Sto godendo di quell'esperienza condivisa con gli altri, ne condivido anche la felicità, ne assaporo insieme il dolce gusto di cannella e spezie. In quel momento tutti si sentiranno parte di una stessa cosa, si sentiranno a loro agio, più propensi a socializzare e ad interessare una rete di relazioni con il prossimo. Una comunità fluida e leggera che bilancia la propria individualità con il desiderio di condivisione, di godere insieme di piccoli attimi di felicità. Il rito di riunirsi attorno ad un albero, ad un focolare è un gesto millenario che prevede l'organizzazione da parte di un gruppo che si riunisce per

ascoltare della musica, delle poesie o godere di qualunque forme d'arte insieme. Il valore di un momento diviene bene comune. Per bene comune s'intende una varietà di beni fondativi indispensabili per la nostra esistenza. Il sociologo Carlo Donolo definisce i beni comuni:

un insieme di beni necessariamente condivisi. Sono beni in quanto permettono il dispiegarsi della vita sociale, la soluzione di problemi collettivi. Sono condivisi in quanto [...] essi stanno meglio e forniscono le loro migliori qualità quando sono trattati e governati come beni "in comune" e tutti accessibili, almeno in via di principio. (Donolo 2017 in Manzini 2018: 32)

Una piazza ad esempio è un bene pubblico, ma non un bene comune, poiché la comunità non se ne occupa. Lo spazio pubblico nella contemporaneità è diventato fluido, non più uno sfondo ma un nuovo terreno fertile per la nascita di nuovi significati che contribuiscono alla creazione di una identità comunitaria. (Borlini, Memo 2008). Durante l'industrializzazione è stato dimenticato, tornando ad acquisire importanza nella società contemporanea di consumatori e servizi. In questa realtà qualcosa si è mosso in direzione opposta: lo spazio pubblico è diventato luogo per l'innovazione sociale offrendo un contesto dove la comunità creative possono agire

(Meroni, 2007) per risolvere problemi quotidiani che il sistema non riesce a gestire. Tutto ciò genera opportunità per la trasformazione sociale e la crescita sostenibile, modificando la realtà esistente possono essere riportati in auge i vecchi valori comunitari della condivisione, del supporto e dello scambio di conoscenze. Vi sono due principali aspetti che definiscono lo spazio pubblico: uno di tipo sociale e uno correlato alla sua struttura fisica. L'aspetto sociale influenza l'estetica e la forma dello spazio. Come punto d'arrivo il designer, sostiene Manzini, deve essere in grado di interpretare la città come laboratorio sociale dove nuove idee e nuove soluzioni devono essere pensate e realizzate includendo tutti gli aspetti della quotidianità, dove la cultura porta nuove forme di partecipazione cittadina e rinnova lentamente il senso comune. Nel mondo fluido le azioni collettive sono l'unica possibilità per la creazione di ambienti favorevoli. Tramite l'incontro di più persone creative e intraprendenti che vogliono fondare nuove realtà sociali dotate di valori, si riconnettono luoghi, si crea dialogo, si rigenera la fiducia. Nasce la comunità. Oggi si punta sempre più all'innovazione sociale intesa come la nascita di nuove idee che soddisfino i bisogni sociali e creino nuove relazioni e associazioni, grazie alla collaborazione di gruppi entusiasti

hanno trovato un riconoscimento istituzionale affinché la società possa arricchirsi e crescere attraverso queste iniziative. Una comunità in passato, apparteneva sempre ad un luogo, ed era caratterizzata da un reticolo di legami profondo, oggi non è più così grazie alle community nate nel web. Le comunità globalizzate sono date da un unione di diversi individui sparsi nel mondo, con uno stesso interesse o obiettivo. Sono comunità aperte che non hanno un profondo radicamento con il luogo. Il mondo delle telecomunicazioni ha eliminato la condizione necessaria affinché una comunità esista, non deve più avere una correlazione di prossimità. I gruppi sono aperti a più forme di interazione, collegati tramite la rete possono raggiungere migliaia di persone. Le nuove comunità sono intenzionali, nate dall'esigenze di trovare nuove soluzioni rispetto a quelle precostituite, per costruire soluzioni e identità attraverso le scelte e le negoziazioni messe in campo, liberi da legami territoriali e collegati attraverso la rete. La rigenerazione continua crea spazi di opportunità attraverso la formazione di coalizioni che portano alla nascita di comunità ibride. Lo spazio si smaterializza, perde i suoi limiti o

confini, si riempie di significato e induce le persone ad abitarlo per discutere. La crisi della comunità e dei luoghi non è imputabile ad una sparizione ma ad un trasformazione, lo spazio si è fatto fisico, virtuale e ibrido. Alcune comunità sono tuttora ancorate ad un territorio e alla sua cura e manutenzione. Questo comporta che le persone si attivino nel mondo fisico, per discutere ed agire insieme, per trasformarlo. Nel 2014 all'University of Art di Londra è stata compiuta da un team di professionisti una ricerca progettuale denominata Culture of Reliance (CoR). Le prime considerazioni emerse hanno riguardato la creazione di condizioni favorevoli attraverso degli artefatti per rendere le relazioni possibili e più probabili. Ciò che può essere messo in atto in due modi. Il primo prevede la progettazione di un sistema che supporti attività ben definite. Il secondo mira a progettare un ambiente favorevole a più attività, come incontri e conversazioni. Una prima attività che mira al successo non deve essere organizzata in una comfort zone ma in un ambiente non familiare a tutti, in modo da renderli vulnerabili e li spinga ad aprirsi. Bilanciare la voglia di apertura verso l'altro e la vulnerabilità è la chiave

«Lo spazio pubblico è lo specchio della complessa società urbana».  
(Madinapour 2010: 45)

del successo di questi significativi incontri. Non vi è una ricetta generale su come farlo ma bisogna lavorare attraverso la sensibilità e la cultura progettuale. Un'altra considerazione emersa è quella di dare valore alla leggerezza. Promuovere incontri con persone che vivono in situazione precaria e temporanee promuovono l'apertura e il miglioramento delle qualità relazionali, concedendo la libertà ai residenti di capire come includere i nuovi residenti e quelli transitori. Il prevalere solo di legami forti porta alla chiusura della comunità e una conseguenziale implosione, generando una interruzione culturale e politica. La promozione di questi incontri non appoggia partiti o ha mira politiche bensì promuove il cambiamento, divenendo rappresentazione tangibile che le cose si possono cambiare con dei modi di fare diversi rispetto a quelli dominanti. Queste azioni influenzano il sistema economico, politico e culturale con cui si entra a contatto attraverso azioni quotidiane, svolte giorno per giorno. La nostra vita è come se fosse uno spettacolo teatrale che ogni giorno si modifica, ed anche il teatro dove lo spettacolo si tiene è costantemente ricostruito e riadattato per migliorare la performance dello spettacolo. Pensare al contenitore dove lo spettacolo avviene e non solo alla sceneggiatura è fondamentale, bisogna includerlo in ogni

gesto e pensiero. Lo spettacolo è influenzato anche dal posto in cui avviene. Quando ci troviamo in una situazione che ci crea malessere, questo dipende da molte variabili relative al luogo come il clima e il rumore. Vi sono due modi per affrontare il problema. La prima prevede l'affidamento alle capacità di adattamento e accettare la situazione come si presenta. La seconda prevede l'uscita dalla situazione attraverso una strategia d'intervento. La strategia può coinvolgere le istituzioni, può prevedere la collaborazione con altri, o la soluzione attraverso azioni individuali. Decidendo di adottare l'ultima strategia, ci si ingegna in base alle proprie capacità progettuali per aggirare l'ostacolo in modo da migliorare la qualità di vita. Manzini (2018) fa l'esempio di un automobilista imbottigliato nel traffico mattutino che può scegliere di rimanere nel traffico, di cambiare il suo percorso stradale, decidere di prendere i mezzi pubblici o utilizzare la bici o il car pooling. La prima scelta porta ad accettare la situazione e compiere una scelta inerziale cercando di distrarsi in macchina, accettando il sistema dei trasporti così com'è senza porsi troppe domande. Se la scelta ricade sulle ultime due soluzioni sensibilizza l'intero sistema politico su questi temi, che si muoverà per il miglioramento delle piste ciclabili o per la introduzione di maggiori par-

cheggi di car pooling. La scelta dell'automobilista può in sintesi influenzare l'ambiente esterno. Soluzioni a problemi immediati e piccoli intraprese dentro il proprio abitacolo possono influenzare il sistema su larga scala. Nel libro di De Certeau del 1980 *L'invenzione del quotidiano* analizza come la cultura sia composta da una serie di azioni che inducono il consumatore a sviluppare una serie di azioni di resistenza nel quotidiano per sfuggire alla sua condizione di dominio. Elabora il pensiero che il quotidiano è denso di atti di resistenza ad imposizioni e modelli proposti attraverso la creatività, rivedendo, riprogettando e modificando la realtà esistente pre-costituita. De Certeau inizia la sua analisi attraverso la suddivisione delle immagini proposte alla tv a cui lo spettatore viene sottoposto e bombardato per molte ore e che influiscono sull'elaborazione dei suoi desideri. A partire da questa analisi introduce il concetto di *consumo produttivo*, un'attività dove il consumatore diviene produttore di nuovi significati. Il quotidiano viene reiventato dagli attori grazie a delle tattiche che fanno un uso imprevedibile e senza schemi delle merci che hanno a disposizione. Le tattiche differiscono in base al luogo dove si trovano, per la modalità di azione e per formalità delle pratiche. Oggi lo studio di Certeau deve essere rivisto in un'ottica più

ampia, per via delle globalizzazione e dei suoi strumenti che fanno sì che l'attore non agisce solo nel suo ambiente ma può influenzare più attori virtualmente connessi, generando cambiamenti di portata maggiore. La globalizzazione ha cambiato la percezione della società, producendo un mutamento del comportamento di cittadini. I cambiamenti avvengono in un tempo molto breve creando disorientamento, giustapponendosi, ibridandosi, trasformandosi in altro. Il ritmo della vita si fa più dinamico, non ci concede tempo per riprendere fiato. Le relazioni sociali divengono iperattive, furiose, sfuggenti. Le persone s'incontrano in modi alquanto imprevedibili. Vi sono dei movimenti che propugnano il ritorno ad un ritmo lento, per fermarsi a riflettere meglio sui tanti aspetti della vita quotidiana, proponendo nuove forme di alleanze e scambi. Il design svolge un ruolo fondamentale. Il design influisce nelle relazioni che instauriamo con i cinque capitali (Fuad 2010), incanalando il flusso delle idee e aiutandoci nella direzione delle scelte.

### 3.2.1 Democrazia Progettuale

Oggi si parla molto di democrazia, sotto diversi aspetti e in molti contesti. Democrazia come la parola stessa ci ricorda perché esista ha bisogno di un popolo, *demos* che ogni giorno si batte per i propri diritti alla ricerca di libertà ed uguaglianza. Il governo deve essere formato da persone che lottano per creare un mondo migliore dove ognuno possa sentirsi a proprio agio e dove non venga calpestata la dignità di nessuno. Credo che nel preciso momento storico in cui ci troviamo siamo un pò lontani da ciò. La democrazia mira al dibattito costruttivo di confronto su idee e punti di vista diversi. Dibattito che non ha il solo fine di eleggere un vincitore indiscusso, non ci sono vinti e vincitori in politica ma solo giuste decisioni prese e buone iniziative intraprese. Il nostro pensiero su molti aspetti della vita pubblica, non è preconstituito e grazie al confronto con gli altri può delinarsi, arricchendosi. Oggi è molto facile arricchirsi, non richiede molta fatica e questo dovrebbe incentivare tutto al dialogo libero da ogni pensiero preconstituito. Attraverso piattaforme, blog, forum, app, si possono incontrare migliaia di persone uguali a noi, ma soprattutto diverse da noi, con cui potersi scambiare idee ed emozioni. Si è ormai così tanto abituati ad avere tutto sottomano, poterci informare di tut-

to e tutti a qualunque ora del giorno e della notte che si sopravvaluta questa possibilità e la si dismpera ad usare. Molte persone utilizzano i social o altre piattaforme che instigare all'odio e alla violenza, per commentare foto di ragazzine la cui unica colpa è quella di non aver la taglia 40. Ci si nasconde dietro uno schermo, la nostra identità è protetta ed esprimiamo tutto l'odio e la rabbia che abbiamo verso chi è diverso da noi. Come quando cerchiamo aprire una porta tirando quando di fronte a noi c'è scritto *spingere*: lo stiamo facendo nel mondo sbagliato. In questo caso l'affordance di quel mondo meraviglioso che è Internet fallisce. Bisognerebbe regalare un libretto delle istruzioni. Il male sembra sempre essere più facile del bene. Con la performance Rhythm 0 del 1974 che si è tenuta a Napoli Marina Abramovich voleva dimostrare quanto la violenza sia capace di intensificarsi, passando da zero a cento in breve tempo, quando le circostanze sono favorevoli, ovvero quando c'è qualcuno che recita indubbiamente la parte del più debole. Stupri di gruppo, atti di bullismo, violenze di genere presuppongono sempre che chi fa del male si senta in una posizione di forza rispetto a colui che subisce, cosa che era evidente nell'immobilità di Marina. L'artista aveva lasciato un messaggio scritto di fronte ad un tavolo: «Ci sono 72 elementi

sul tavolo e si possono usare liberamente su di me. Premessa: io sono un oggetto. Durante questo periodo, mi prendo la piena responsabilità di ciò che accade». Tra gli oggetti a disposizione c'erano strumenti di piacere come piume, fiori, acqua, ma anche oggetti potenzialmente letali come pistole, coltelli, rasoi. Il suo svolgimento era davvero estremamente semplice ed elementare: doveva rimanere immobile, come fosse un manichino, per sei ore, dalle 20 alle 2 di notte. Il pubblico all'inizio della performance è parso piuttosto titubante, limitandosi a sfiorare l'artista immobile con gli oggetti di piacere come i fiori, o a farle il solletico. Ma nel giro di poco, la situazione è letteralmente degenerata, trasformandosi in qualcosa di orrendo. All'artista sono stati fatti dei tagli, è stata punta con le spine di una rosa venendo a quel punto percepito come un oggetto debole privo di qualsiasi possibilità di replica verbale o fisica. Se si dà in mano una piuma o un rasoio a qualcuno, egli sarà più incline ad utilizzare il rasoio, nel caso del web attraverso frasi taglienti. La chiave per smantellare il muro di odio e violenza che si sta innalzando sempre più velocemente è dare alle persone comuni gli strumenti per riconoscere le opportunità esistenti e attraverso il quale immaginare un futuro più radioso. Bisogna dare la possibilità a tutti di vedere con i

propri occhi che c'è una luce al fondo al tunnel. La democrazia partecipativa è una pratica consolidata nel secolo scorso. È un'interazione tra società e istituzioni che cercano di unirsi e arrivare ad un compromesso per produrre soluzioni che guardino dalla stessa parte. Mira a creare uno spazio in cui si concede la parola a tutti, soprattutto ai più deboli emarginati, che partecipano al processo decisionale, avendo la stessa possibilità e di espressione e d'influenza degli altri sulle scelte. Il primo esempio di design partecipato della storia è avvenuto in Scandinavia e negli Stati Uniti negli anni Cinquanta per consentire ai lavoratori di partecipare al processo decisionale direttamente sul posto di lavoro. In quegli anni sono state applicate in Scandinavia le leggi di co-determinazione che garantivano più diritti ai lavoratori e negli Stati Uniti le leggi sul lavoro (Fuad 2010). Inizia a diffondersi l'idea che i cittadini oltre ad avere il bisogno di ottenere diritti avessero anche il bisogno, di creare cose, dando forma ai loro pensieri e alle loro idee, secondo i propri gusti e mettendole in pratiche nel rispetto altrui. Viene contestato il processo decisionale top-down rendendolo più democratico e facendo sì che ogni cittadino abbia un ruolo fondamentale all'interno della progettazione, un atteggiamento mentale che si propone di mettere i cittadini in

primo piano, pensando che ognuno abbia qualcosa da dire e da offrire durante il processo progettuale. La frase «ci vediamo in piazza» è entrata ormai in disuso ma esistono sempre più associazioni volontarie che si battono per l'assistenza ai malati, la difesa del territorio o il riutilizzo di beni confiscati alle mafie. La valorizzazione di risorse fisiche, culturali e sociali del luogo da parte dei cittadini, li aiuta ad avere un ruolo decisionale nello spazio della polis. Una città fatta dai cittadini per i cittadini. Ognuno è libero di sviluppare i propri progetti, mettere in atto le proprie idee ed utilizzare al meglio la propria creatività in favore del bene pubblico e privato, a patto che questo non interferisca con la sfera privata altrui. I cittadini attivi ancora oggi risultano una minoranza formata di persone curiose che credono nel cambiamento. Riunendosi in gruppi di attivisti e alzando la voce per farsi sentire dalle istituzioni, spesso vengono ascoltati, e le loro richieste riconosciute e normate. Gli enti amministrativi segnalano ai gruppi attivi spazi e luoghi da riabilitare seguendo delle precise direttive, per dare la possibilità a quel corpo di rialzarsi, e portare con sé anche i cittadini che ne usufruiranno. Il concetto di affordance può essere riletto in maniera più estesa, invitando all'uso di un'infrastruttura dimenticata e invitando alla parteci-

pazione e ad usufruirne. I cittadini auspicano un futuro migliore attraverso queste forme di democrazia, rendendosi protagonisti del cambiamento. La democrazia partecipativa porta ad un arricchimento attraverso nuovi modi di vedere, concepire e pensare soluzioni. Hannah Arendt nel suo libro del 1958 *The Human Condition* definisce la democrazia come una serie di conversazioni sul bene comune che avvengono sul suolo pubblico come piazze, incroci. Incontrarsi e dialogare presuppone la capacità di agire, di trasformare le parole in azioni. La dimensione pubblica fa parte di noi come quella privata, vivere bene anche nei luoghi pubblici al di fuori della nostra dimensione domestica è in egual modo importante. Tutto ciò che è pubblico e comune, fa parte della comunità e deve essere gestito da essa, attraverso un grande sforzo di immaginazione<sup>5</sup>

Giancarlo De Carlo fu il primo architetto italiano ad adottare il metodo della progettazione partecipata conscio del fatto che un buon progetto dovesse essere pregno di valori funzionali ed estetici soddisfacendo quelle che erano le esigenze dei cittadini. Nel 1974 riprogetta il Villaggio Matteotti confrontandosi giornalmente con i residenti e le loro richieste in modo per poter re-

alizzare una struttura abitativa che soddisfacesse al meglio la comunità insediata.

<sup>5</sup> Virginia Tassinari, *Philosophy Talk*  
TRANSIT Conference September 2017.



**VILAGGIO  
MATTEOTTI**

inizio progetto: 1974  
progettista: Giancarlo De Carlo  
location: Terni

Il Villaggio Matteotti è un progetto realizzato da Giancarlo De Carlo a Terni agli inizi degli anni Settanta. L'intervento di ricostruzione è stato commissionato dalla Società Terni, con finanziamento erogato dalla Ceca-Gescal.



## Partecipazione Cittadina

I 240 alloggi realizzati sono frutto del primo esempio di processo partecipativo in Italia. De Carlo, con un team interdisciplinare, coinvolge attraverso incontri, interviste, dibattiti e mostre le famiglie operaie a cui sono destinate le abitazioni, riuscendo ad improntare il progetto sulle esigenze degli abitanti e al tempo stesso ad educare le loro aspettative. Tra le richieste degli abitanti è emersa in particolare l'esigenza di spazi verdi pubblici e privati, di luoghi per la vita sociale e di separazione tra flussi di veicoli e pedoni.

## Analisi

Urbana: il progetto è un intervento di riqualifica del villaggio Cesare Balbo, un quartiere mai completato per lo scoppio della Seconda Guerra Mondiale.

Il progetto doveva prevedere 840 alloggi disposti su una superficie di 20 ettari, ma venne interrotto dopo la realizzazione del primo lotto, per l'onerosità del progetto. Il progetto presenta oggi quattro corpi di fabbrica in serie separati da aree verdi e percorsi, e un quinto blocco di quattro piani strutturato in maniera diversa.

La proposta di progetto prevedeva un sistema qualitativamente elevato che connettesse spazio comuni, alloggi e spazi di servizio. Non vi è una netta separazione tra spazi pubblici e spazi privati ma un'ibridazione che permette l'interazione tra residenti.

L'elemento dei percorsi unifica il progetto arricchendo la composizione architettonica. Vi sono 45 tipologie abitative diverse e ogni abitazione è dotata di una terrazza o giardino pensile e doppi servizi, risultato delle richieste emerse durante gli incontri da parte dei cittadini, questo è stato permesso grazie ai cambiamenti altimetrici di quota tra zona giorno e zona notte che creano un profilo più dinamico e articolato. I servizi comuni e le attività da svolgere sono state attentamente pensate, il villaggio presenta un asilo, un cinema-teatro e delle zone sportive, questi luoghi pubblici sono connessi con un sistema pedonale sopraelevato. Il trattamento delle facciate e la pavimentazione è in calcestruzzo faccia a vista.

## Interventi



De Carlo focalizza l'intero processo decisionale sui desideri e necessità degli abitanti ripensando lo spazio insieme a loro.



### 3.2.2 Bene comune

Quando si parla di democrazia progettuale e partecipativa, si guarda nella stessa direzione e si collabora sempre per una sola causa: il bene comune. Al singolare la parola bene comune esprime un universo di valori e diritti immateriali come salute, lavoro, istruzione, uguaglianza. Al plurale i beni comuni, sono elementi essenzialmente tangibili come acqua, aria, terra che una comunità non può rivendicare sull'altra. Questi sono definiti beni comuni globali, la cui delimitazione è chiara e distinta. Quelli locali invece come terreni, edifici o oggetti comuni a tutti i cittadini sono più difficili da riconoscere. I beni comuni rivestono anche un ruolo culturale, hanno una funzione civile perché incarnano dei valori. Nel Regolamento sulla collaborazione tra cittadini e amministrazione per la cura e rigenerazione dei beni comuni urbani, approvato dal Comune di Bologna nel 2014, troviamo la definizione di bene comune. I beni comuni urbani sono i beni, materiali, immateriali e digitali, che i cittadini e l'Amministrazione, anche attraverso procedure partecipative e deliberative, riconoscono essere funzionali al benessere individuale e collettivo, attivandosi di conseguenza nei loro confronti ai sensi dell'art. 118 ultimo comma Costituzione, per condividere con l'amministrazione

la responsabilità della loro cura o rigenerazione al fine di migliorarne la fruizione collettiva. Nell'articolo 2 troviamo la definizione di altri cinque elementi fondamentali nella definizione del patto: cittadini attivi, proposta di collaborazione, patto di collaborazione, gestione condivisa e medium civico.

L'oggetto del patto di collaborazione spesso è la gestione di uno spazio pubblico da parte dei cittadini attivi che possono realizzare all'interno attività e interventi, senza ostacolare la fruizione collettiva del bene. Il Comune favorisce l'aggregazione di esercizi commerciali o proprietari di immobili per la formazione di consorzi o cooperative.

«Nessun vento è favorevole se il marinaio non sa dove andare» (Seneca).

I cittadini devono costruire una barca, e navigare in acque ancora inesplorate ma piene di nuovi pesci da pescare e di coste dove ormeggiare. Il bene comune presuppone delle scelte fondante sull'altruismo e su una enorme forza morale di chi pensa. Pensare non solo a noi stessi, ma alle generazioni future, investire sul futuro, mettere da parte l'istinto vorace di divorare tutto per preservare le risorse per il domani, questa è la soluzione. Bauman (2008) parla di un tentativo, di una presa di co-

scienza da parte dell'individuo che lo porta ad affrontare le scelte in maniera più cosciente e responsabile, ricercando la dimensione politica, individuale e collettiva per contrastare il suo senso di impotenza. Molti individui, secondo Bauman vivono la loro vita come destino ineluttabile e sono totalmente indifferenti alla mobilitazione collettiva per ripristinare una società giusta e buona. L'individuo che ricerca la politica lo fa per autoaffermarsi attraverso la dimensione collettiva. Il fine ultimo a cui protendere è il bene comune, attivandosi con entusiasmo per rigenerare il territorio. Il cittadino profondamente individualizzato assume una connotazione positiva divenendo un nuovo *cives* che si assume le proprie responsabilità facendosi carico delle proprie azioni. Bene comune significa avere un sogno e coltivarlo, avere una visione lungimirante, prestare attenzione a tutte le fasce di età ed in particolare ai giovani e alle loro necessità di domani. Responsabilità, trasparenza, fiducia reciproca, autonomia sono tutti valori fondamentali che troviamo anche nel Regolamento del 2014 di Bologna.

Questi valori sono fondativi anche del villaggio francese di Emmaus che mira a divenire una isola produttiva totalmente indipendente e sostenibile, per poter trasmandare le risorse non rinnovabili alle generazioni future.



**VILAGGIO  
EMMAÜS**

inizio progetto: 1949  
location: Pau (Francia)

Negli ultimi anni stanno emergendo sempre più iniziative promosse dai cittadini che si propongono come produttori di cambiamenti. Questi progetti riguardano la creazione di community gardens, di urban farms o installazioni di opere d'arte in spazi vuoti, abbandonati, degradati o interstiziali. Nascono come iniziative di natura temporanea per saltare i lunghi processi burocratici. Le motivazioni che spingono i cittadini di tutto il mondo a mobilitarsi autonomamente per il cambiamento possono essere di diversa natura. In alcuni casi vogliono migliorare esteticamente il luogo in cui vivono, delle volte diviene un hobby e un modo per socializzare con gli altri residenti, o altre volte sono spinti da ragioni economiche come coltivare dei prodotti e venderli. È il caso del villaggio Emmaüs situato nel sud-ovest della Francia a dieci km da Pau, che ha fatto dell'utopia una realtà basata su un lavoro di squadra condotto da abitanti e volontari.

### Partecipazione Cittadina

È offerta anche la possibilità di lavorare nei magazzini del villaggio ed ottenere un piccolo salario, partecipando al riciclo e creazione di prodotti da donare ad enti e associazioni. I ruoli vengono definiti ogni giorno in base all'impellenza delle attività da compiere e alle capacità individuali, questo contribuisce alla soppressione di una routine che può diventare noiosa e genera una interdipendenza funzionale che fa aumentare il senso di appartenenza alla comunità.



La concessione di acqua e di energia elettrica è l'unico ponte che ancora mantengono con le pubbliche autorità.



### Analisi

**Urbana:** Il villaggio si trova vicino ad un grande centro commerciale che funge da anni da catalizzatore dell'attenzione per tutta l'intera comunità di Pau. Risulta isolata dal resto come se fosse una grande isola di produzione e consumo alternativo in opposizione al grande mall.

**Sociale:** all'interno del villaggio vivono persone di diverse culture ed etnie che hanno scelto di sdogliarsi di tutti i preconcetti abbandonando la vita passata, per abbracciare un nuovo credo basato sull'autonomia e l'aiuto reciproco.



### Interventi

La strategia del villaggio si basa su un collettivo accumulo e poi riciclaggio e trasformazione di oggetti donati come vestiti, mobili, materiale tecnologico che gli abitanti donano. L'iniziativa è sensibilizzata attraverso dei portavoce che incentivano un acquisto e consumo responsabile in favore di un approccio ecologico e anti-capitalista.

La voglia di comunicare che vi è una alternativa è forte, e per questo i portavoce utilizzano piattaforme digitali per promuovere eventi nel villaggio sensibilizzando i visitatori sul tema. L'autonomia è raggiunta quasi completamente. L'indipendenza alimentare (95%) avviene grazie alla fattoria autonomamente gestita, le abitazioni sono state realizzate con materiali eco-sostenibili dagli abitanti.

Lo scopo di questa piccolo villaggio è rendere la produzione di tutto ciò di cui si ha bisogno più autonoma possibile.

Risulta molto distaccato da un credo politico riaffermando solo il valore di una società basata sulla reciprocità e sulla fiducia. Non vi sono gerarchie ma solo un aiuto a darsi una mano a vicenda. Il villaggio si basa sui precetti religiosi di Abbè Pierre che nel 1949 ha promosso l'iniziativa con la formazione di un centinaio di comunità in Francia e in tutto il mondo.



Secondo un sentire comune la ricerca della felicità individuale riguarda tutti mentre la ricerca del bene collettivo riguarda solo pochi e queste due parti risultano in contrapposizione. La componente individuale correlata all'istinto di sopravvivenza subordina la componente collettiva. Secondo Wilson:

Se fossimo dominati solo da meccanismi cooperativi saremmo come le formiche, ma se la selezione fosse solo a livello individuale saremmo radicalmente egoisti. Quello che ci rende umani è che la nostra storia è plasmata da queste due forze opposte, sta a noi scegliere. (Wilson intervista Newyorker 2012 in Settis 2012 : 126)

Vi una è diretta correlazione tra l'una e l'altra. In entrambe le sfere dobbiamo sentirci soddisfatti per poter rincorrere la *pursuit of happiness*, questa ricerca deve essere una attività praticata in collaborazione con gli altri. Secondo Platone per ritrovare la *eudaimonia* deve esistere un buon governo della comunità civile senza distinzione di classi sociali, e non può esserci un contrasto tra la felicità del singolo e quella della polis. Nella lettera a George Grote del 1892, il filosofo John Staurt Mill scrive come la felicità deve essere intesa:

la somma di tante unità diverse quante sono le persone, lasciando a ciascuno

la cura di perseguire il proprio bene, la felicità anche quella individuale si raggiunge solo mediante regole generali, che riconoscano diritti e obbligazioni reciproche fra le persone; in tal modo nella maggior parte dei casi, si dovrà rinunciare un proprio maggior vantaggio onde non danneggiare il benessere altrui. (Settis 2012: 113).

La preponderanza della componente individuale è chiaramente riscontrabile negli edifici ermetici post Ricostruzione, dove si ha poco contatto tra interno ed esterno, alcuni cittadini, abusivamente, per ottenere maggiore metratura lontani da occhi indiscreti creano superfetazioni creando una cortina muraria attorno ad affacci esterni come balconi e terrazze. La sfera pubblica si distingue da quella privata per l'intimità delle nostre relazioni che influenzano il modo in cui ci poniamo di fronte agli altri. Far diminuire la distanza prossemica coltivando le relazioni sociali nello spazio pubblico aiuta a legarci più emotivamente al contesto in cui questi incontri avvengono. La città deve essere preservata ed estesa anche grazie all'intensificarsi delle relazioni sociali spontanee che nascono durante incontri casuali. Sentendoci a proprio agio con lo spazio e con le persone che ci circondano, quel momento e quel luogo possono divenire espressione sociale dello star bene insieme. Nelle società arcaiche e in molte regioni

europee ciò che accomuna i cittadini è il suolo in cui vivono, considerato come un patrimonio da proteggere. Fin dagli anni Settanta nasce l'esigenza di migliorare lo spazio urbano e gli episodi di riappropriazione di terreni inutilizzati in favore della comunità, da destinare ad usi collettivi aumentano. Con la realizzazione di grandi architetture razionaliste aumenta la consapevolezza che i grandi maestri non hanno pensato al futuro, alla lunga durata di questi edifici e al loro lento degradarsi, portando con sé una svalutazione dello spazio, delle interazioni sociali connesse e dei valori che volevano diffondere. Le associazioni volontarie in questo ambiente vengono viste come motore in grado di innescare azioni civiche e creare qualità relazionali all'interno della città dove sono assenti. La maggior parte delle associazioni oggi attive sul campo si sono diffuse nell'ultimo decennio perché vi è una crescente consapevolezza della gravità dei problemi ambientali, e una sempre maggior attenzione e interesse da parte dei media e dei governi. I gruppi di attivisti si muovono per diversi scopi differenti tra loro, catastrofi ambientali, abbandono o privatizzazione di beni comuni. La gestione dei beni comuni dal punto di vista ecologico è oggetto di grande dibattito ai fini di garantire la sostenibilità delle risorse per le generazioni successive. La gestione

energetica, la reperibilità limitata di alcune materie prime, lo sfruttamento del suolo sono problemi che affliggono l'intero pianeta. Per bene comune non si deve intendere solo i beni che si possono toccare e vedere con mano, ma sono i beni di tutto il mondo a cui bisogna prestare attenzione. Elinor Ostrom proponendo una soluzione per la salvaguardia dei beni comuni attraverso l'azione collettiva dal basso, organizzandosi attraverso istituzioni di autogoverno ha ricevuto il premio Nobel nel 2009 per l'economia. Nel suo libro *Governing the commons* dopo diversi studi pone una soluzione su come una comunità o gruppi di individui possano auto-organizzarsi e autogovernarsi per ottenere benefici collettivi, senza scopi opportunistici e preservando i beni comuni. Gli studi che fino a quel momento erano stati affrontati in merito proponevano due vie: la prima era quella di privatizzare i beni aumentando la loro efficienza, e la seconda era quella di dare pieno controllo allo stato sulla gestione dei beni per salvaguardarne la sopravvivenza. Queste due strade non sono in grado di garantire con certezza la sostenibilità delle risorse a lungo termine, così la Ostrom propone una terza via. La soluzione suggerisce di creare delle nuove istituzioni con a capo i cittadini che hanno il compito di gestire i *commons*. La proposta si basa sulla totale fiducia della capacità degli

individui di poter autogovernarsi senza ricadere nell'anarchia, e di risolvere insieme dei problemi ogni qual volta ci si trova davanti. Lo studio avanza attraverso un approccio empirista, per verificare sul campo se queste idee potessero avere una validità. Vengono analizzate piccole realtà come villaggi di agricoltori e piccoli bacini idrografici, coinvolgendo piccoli gruppi di individui che oscillavano dai 5mila ai 15mila. Alcune realtà sono state in grado di autogovernarsi mentre per altre l'esperimento è stato un totale fallimento. Analizzando tutti i fattori interni ed esterni possibili si è cercato di definire quali elementi hanno favorito il successo e quali l'insuccesso. Il primo motivo che ha portato al funzionamento della proposta di autogoverno è la stabilità di popolazioni che si sono sviluppate insieme e si sentono accomunate da un unico destino anche se l'ambiente esterno risulta instabile e complesso. Le norme di comportamento in queste circostanze sono evolute e formate spontaneamente da generazioni grazie a rapporti di fiducia già esistenti e dell'interdipendenza comune senza l'insorgere di conflitti. La seconda caratteristica che accomuna i casi di successo è la presenza di gruppi omogenei dal punto di vista sociale e culturale, questo non crea differenze di vedute e di interessi nella gestione delle risorse. La Ostrom dopo questa fase sul campo individua e definisce

sette principi per una gestione collettiva di beni comune di successo. Definizione dei confini, gli outsiders e i residenti che accedono alla risorsa hanno il diritto di prelevarne una determinata quantità. Equilibrio tra appropriazione e approvvigionamento. Accordo, in merito alle regole collettive, gli individui che prendono parte all'accordo devono poter modificare le norme in base ad esigenze specifiche e investire in attività di monitoraggio e sanzione. Monitoraggio. Sanzioni graduate, il costo del monitoraggio deve essere basso per permettere che il costo della punizione sia maggiore per chi viola le regole che non per chi le fa rispettare. Chiaro e poco costoso meccanismo di controversie. Diritto di auto-organizzarsi.

Vi è un ottavo ed ultimo punto per la gestione di risorse molto ampie: enti organizzati, chiunque faccia parte del circuito di organizzazione delle risorse dai fornitori ai controllori deve far parte di imprese o enti su più livelli. Operando in confini ristretti le modalità di azione e adesione variano di volta in volta, non vi è una strada unidirezionale da intraprendere. Le sensibilità individuali e la voglia di mobilitarsi per una giusta causa si stanno convogliando in motivazioni collettive, muovendosi secondo un'idea di denuncia comune. Si creano «anticorpi spontanei» (Settis 2012) contro la violenza, l'ingiustizia e il degrado. I cittadini

reclamano sempre più spesso il loro diritto a dare voce alle proprie proposte visioni alternative, rispetto a quelle dei governi su grandi urgenze ambientali. Una nuova solidarietà sociale sta emergendo e sta sviluppando una visione d'insieme con lo scopo di creare venti di opposizione ricchi di idee che parlino di uguaglianza e giustizia sociale.

Le realtà bottom-up non vanno intese come soluzioni ai problemi ma come forza necessaria per dare voce ai cittadini altrimenti non ascoltati, e far sì che grazie a queste visioni emergenti le organizzazioni politiche e le istituzioni si mobilitino al cambiamento di rotta radicale. Avere delle proprie idee ed esporle è un diritto ma anche un dovere. Riunire le singole voci per dare vita ad un coro può aiutare nei problemi di razza del paesaggio, esilio della cultura e del lavoro, e nella perdita dei diritti, in favore di realtà fondate sull'informazione e sulla consapevolezza. Esistono realtà internazionali come Lab Gov City che sviluppano metodi e progetti per la gestione condivisa e collaborativa degli spazi e delle risorse urbane attraverso piattaforme di ricerca teorica e pratica. Lab-Gov è co-diretto da Sheila Foster e Christian Iaione. L'idea nasce dal dato di fatto che le istituzioni pubbliche spesso mercificano le risorse collettive come parchi, piazze, edifici abbandonati e rivendicano il loro completo diritto sul processo deci-

sionale relativo alla gestione della città. Rendere gli spazi e i beni pubblici più inclusivi e collaborativi è l'obiettivo dell'iniziativa, consci del fatto che la gestione dei beni comuni ci dà molte informazioni su come una città sia governata, è il primo bigliettino da visita. Lab Gov City s'ispira al lavoro illuminante della Ostrom e sulla sua definizione di bene comune. Traggono dal suo studio l'insegnamento che se vengono soddisfatte determinate condizioni le comunità possono autogovernarsi in favore della preservazione di un bene comune senza distruggerlo o sovra-sfruttarlo. Iaione e Foster rivedono e riformulano i principi della Ostrom riguardanti le risorse acquatiche e le applicano alle città attraverso degli studi urbani. Le città sono rilette come opportunità in cui diversi attori sociali, privati e non, hanno la possibilità di collaborare per rigenerare degli spazi altrimenti abbandonati e degradati. Come nello studio della Ostrom ci si è mossi sul campo per definire dei principi applicabili a tutte le città, per formulare il protocollo Co-City. Si sono attivati in 130 città portando 400 progetti o politiche urbane da attuare, monitorando i successi e i fallimenti di ognuno per delineare il protocollo. Co-City è in costante evoluzione e si deve adattare al territorio e alle esigenze in cui viene implementato, è una metodologia che mira a coinvolgere ricercato-

ri, comunità e responsabili delle politiche urbano in esperimenti di co-governance. Nel nuovo modello consente agli abitanti di partecipare attivamente alla rigenerazione del loro habitat.

### 3.2.3 Co-operare

Negli anni Ottanta si assiste ad un cambiamento dell'approccio produttivo dei settori commerciali nei confronti dei consumatori. Ci si è resi conto che i clienti avevano un potenziale creativo da poter sfruttare per creare servizi e prodotti customizzati, rispetto alle esigenze e alla personalità di ognuno. Sono state realizzate metodologie apposite come le ricerche di mercato per sfruttare al meglio questo potenziale. Il consumatore diviene da destinatario passivo a collaboratore attivo, passa da uno stato di cliente ad uno di co-creatore, emancipando la partecipazione. La catena di produzione di un prodotto o servizio prevede un aumento del coinvolgimento degli attori presenti, durante la fase di contestualizzazione del problema, durante quella di ideazione, concettualizzazione, progettazione, costruzione o realizzazione, all'utilizzo e dopo la sua vita al riutilizzo. Inizia a delinearci quello che abbiamo precedentemente descritto come umanesimo progettuale, in cui il design incontra l'umanità donando sostegno. Con il passare del tempo

il coinvolgimento del consumatore in tutte le fasi di progettazione va aumentando, assumendo sempre più un ruolo fondamentale. All'inizio l'approccio partecipativo era relegato solo alla fase iniziale concettuale, oggi è coinvolto anche nel processo di progettazione. Questo approccio conduce il consumatore ad instaurare un legame emotivo più consolidato con il prodotto. Lo percepisce come suo prima di averlo tra le mani. Vi sono diversi approcci che mirano al coinvolgimento dell'utente nel processo progettuale, in particolare: il Co-design, il Design Sociale e il Meta-Design. Guardano tutti nella stessa direzione ed hanno un unico obiettivo soddisfare i bisogni materiali e immateriali dell'individuo o della comunità. La parola Co-design abbraccia moltissime tipologie di design partecipativo che hanno a che fare con la cooperazione, e il prefisso *co(n)* vuole intendere qualcosa che si condivide, che si fa in compagnia. Ha a che fare con il progettare come azione sociale come il meta-design e il social design incoraggiano la partecipazione. Alla base di questo metodo progettuale vi è la consapevolezza che le persone che fruiscono di uno spazio, usano un prodotto o usufruiscono di un servizio, devono avere voce in capitolo, determinandone le caratteristiche. Iniziare con la identificazione collettiva del contesto e del problema aiuta a sviscerare più aspetti e apportare

una migliore soluzione progettuale. Il co-design contesta le strutture di potere *top down* gerarchizzato in favore di quelle *bottom-up*. Broad-bent delinea alcune caratteristiche di un design partecipativo di successo (Fuad 2010). Deve Essere un processo iterativo, non lineare e interattivo, essere una ricerca basata sull'azione, coinvolgendo approcci top-down e bottom-up, simulare il mondo reale, essere utile per sistemi complessi o problemi, essere guidati dalla situazione, soprattutto da situazioni umane comuni, avere risultati soddisfacenti pluralistici, essere interiorizzato dal sistema. Il co-design prevede un processo progettuale più libero, democratico e poroso che può attingere anche dall'esterno, generando nuove opportunità e nuovi valori. L'approccio partecipativo però non è fatto solo dai cittadini, ma anche dai designer che attraverso la propria sensibilità e un approccio filosofico si mettono al servizio dei cittadini per tramutare in soluzioni efficaci le proprie esigenze. Una volta compiuto l'analisi del contesto, essersi focalizzati sul problema e sui suoi limiti definendolo, si passa al brief di progettazione collettiva. Gli attori coinvolti possono svolgere diversi ruoli più attivi o passivi. Possono proporre modelli, schizzi, specifiche tecnologiche, dettagli costruttivi, intere soluzioni di progetto o dare un apporto più concettuale focalizzandosi sull'idea e sui bisogni.

La fase finale del processo partecipativo prevede l'uso del prodotto o dell'esperienza dando dei feedback per capire come l'utente si interfaccia al prodotto e se vi sono delle modifiche da apportare. La progettazione partecipata può essere guidata sia tecnici come designer, architetti, ingegneri responsabili del progetto esecutivo o anche da altri tecnici o organizzazioni governative e non. Un esempio ben riuscito di co-progettazione lo possiamo trovare a Saragozza dove l'architetto Patrizia di Monte ha coordinato nel 2006 il progetto Estonoesunsolar che mira a riqualificare spazi residuali abbandonati attraverso la collaborazione dei cittadini, sia in fase ideativa promuovendo dei workshop nelle scuole, e sia nella fase esecutiva assumendo dei lavoratori che in quel momento erano disoccupati.



**ESTONOESUNSOLAR**

inizio progetto: 2006  
progettisti: Di Monte/ Gravalos  
location: Saragozza

Con l'avvento della crisi economica l'intera città si è trovata in ginocchio, generando delle reazioni a catena che hanno causato il lento degradarsi del centro storico. Il concilio di Saragozza decide di creare una strategia di recupero di questi spazi denominando il progetto Estonoesunsolar (questo non è uno spazio abbandonato) coordinato dall'architetto Patrizia di Monte.

Il progetto prevedeva un processo di recupero dei lotti vacanti e degradati, donandogli nuova vita e facendoli divenire luoghi d'incontro, dotandoli di attività e servizi che avessero un occhio di riguardo per le nuove generazioni. Nei primi mesi sono stati realizzati tredici interventi trasformando i lotti in orti, parchi per bambini, campi di bocce. Il progetto mirava alla creazione di impieghi che si occupassero delle zone da rigenerare come la pulizia delle aree e il successivo controllo. Si è dato lavoro a cinquanta persone disoccupate.

## Partecipazione Cittadina

Periodicamente venivano organizzati degli incontri che coinvolgessero i cittadini, la municipalità e i progettisti e alcune scuole. I cittadini erano invitati durante la realizzazione a supervisionare le varie fasi.



## Analisi

Urbana: il centro della città presenta residenze abitative con un linguaggio non uniforme e attività commerciali. Gli interventi sono stati realizzati a ridosso di quartieri degradati e zone di snodo per permettere ai cittadini di altri quartieri della città di poter raggiungerle facilmente.

Sociale: il 25% della popolazione è immigrata e questo ha portato ad un innalzamento della percentuale di famiglie e bambini che popolano il centro storico. La presenza di migranti ha portato ad aver una percentuale di disoccupazione del 14%, più alta rispetto alla media delle altre aree.

## Interventi

I progetti sono stati realizzati con materiali semplici, campiture di colore, dettagli costruttivi comuni. La prima, e più importante operazione, è stata quella di rimuovere le barriere che spesso rendevano inaccessibili i terreni e sgombrarli da macerie, detriti e rifiuti.

gli edifici intorno agli interventi non sono di particolare pregio, eppure il disegno del suolo e le attività presenti sono in grado di modificare completamente la percezione dei luoghi.

L'uso della grafica applicata ai muri e al suolo diventa come un elemento fondamentale per caratterizzare e rendere riconoscibili i luoghi restituiti alla cittadinanza. Tutti gli interventi hanno previsto delle collaborazioni con scuole e associazioni che coinvolgessero i bambini nella fase ideativa o esecutiva



Coso 1982: in collaborazione con la scuola di Gusantina è stato bandito un workshop dove i bambini potessero proporre un'idea progettuale insieme ai genitori facendo nascere e un senso di orgoglio civico e di consapevolezza nei confronti dello spazio urbano. La migliore sarebbe stata realizzata. Il progetto vincitore ha previsto la realizzazione di uno spazio dinamico formato da un podio e panchine di diversa altezza e forma, lungo gli edifici antistanti sono stati realizzati dei murali da famosi street-artist.

San José: collaborando con un'associazione Patrizia di Monte ha progettato un piccolo parco tematico che prevedesse degli esercizi di memoria che potessero aiutare i pazienti a compiere dei progressi ogni giorno ed inoltre vi erano dei percorsi con dei segni e delle parole che servivano ai bambini per imparare nuovi vocaboli. Tavoli, sedie e altri arredi permettevano allo spazio di assumere una connotazione domestica per attirare famiglie e bambini.



Dal 2009 al 2010 sono stati realizzati 15 interventi con un budget di 1,2mln di euro. Questa somma ha coperto il salario di 60 lavoratori e i costi degli interventi. La maggior parte delle strutture e degli arredi sono state realizzate dai cittadini con soluzioni economiche, ed eccezione degli arredi del parco giochi.

Negli anni Ottanta assistiamo anche all'applicazione del concetto di meta-design. Termine coniato da Andries Van Onck nel 1964 principalmente utilizzato nell'ambito del design industriale. Emerge con l'uso delle tecnologie dell'informazione nel mondo dell'arte e design. L'espansione delle tecnologie informatiche ed in particolare modo di internet ha favorito la sua espansione. Questo approccio tende a proporre soluzioni, prodotti e servizi che incoraggiano la creatività sociale. Un ambiente viene sotto-progettato in modo da favorire la creatività dei fruitori che lo modificano in base al proprio sentire e alle esigenze. Il sistema viene ripensato e riprogettato, evolvendosi. È un approccio molto diverso dalla progettazione partecipata dove si tende ad arrivare in fase progettuale ad un punto finale, per poi essere messo in atto, e da quel momento i fruitori non hanno più libertà di modifica sulla conformazione creata. I fruitori divengono designer che provengono da contesti laici, oltrepassando i dati tecnici del problema forniscono soluzioni immediate, incoraggiando una cultura inconscia del design. Il meta-design viene applicato quando si devono affrontare problemi complessi, incoraggiando la creatività sociale attraverso la condivisione delle conoscenze. L'ultimo approccio indagato, quello riguardante il design sociale è difficile da definire

poiché tutto è progettazione sociale quando si parla di migliorare le condizioni di vita attraverso soluzioni progettuali. Rispetto al design per il mercato che mira a vendere e a creare nuovi bisogni e desideri, questa tipologia di design mira al miglioramento del benessere e dello stile di vita di ogni cittadino. La teoria indaga il rapporto tra utenti, sistema, ambiente e domini. Il miglioramento dei bisogni umani è direttamente proporzionale al miglioramento di uno di questi settori. I designer sociali mirano al supporto degli utenti che vengono guidati attraverso un lento processo progettuale in varie fasi come quella della risoluzione dei problemi che include la pianificazione, implementazione, valutazione e risoluzione. Vi sono dei punti in comune tra i social design e progettisti della progettazione partecipativa. In entrambi i casi è richiesta una capacità approfondita di ascoltare e analizzare il contesto in cui il problema esiste. Il design sociale mira a migliorare la qualità sociale che De Leonardis definisce come

la misura della capacità dei cittadini di partecipare alla vita sociale ed economica della loro comunità in condizioni che migliorano sia la loro ricchezza individuale sia le condizioni della loro comunità. (Morelli 2007: 11 in Fuad 2010: 153).

I processi di co-progettazione sono sostenuti tutti da forti principi democratici partecipativi che incoraggiano la rappresentazione equa, le voci positive e negative sono considerate ugualmente preziose perché aiutano a sviscerare più approfonditamente le problematiche. Il lavoro del designer social o di progettista durante un incontro di progettazione partecipata deve rispettare alcuni principi di base (Fuad 2010) come l'inclusione convincendo tutti a esprimere le proprie opinioni, indurre tutti ad ascoltare attentamente, senza rimanere nella superficie delle cose. Si deve anche consentire tempo adeguato per le attività, applicare gli strumenti più appropriati per i compiti, riassumere e indicare i passi successivi. Vi sono delle realtà oggi come i movimenti ambientalisti che consideriamo ampiamente consolidate, ma che negli anni Novanta erano piccoli gruppi di attivisti che volevano sensibilizzare al problema. E direi che ce l'hanno fatta. Oggi ogni brand, marchio, casa ha la sua collezione Green/Vegan/Healthy perché una fetta di acquirenti si sta muovendo e sta ripensando l'intera quotidianità su dogmi e valori che rispettano l'ambiente e gli altri esseri viventi. Essere un pesciolino in un mare di pesci non deve scoraggiare, con il passare del tempo saremo un branco di pesciolino e quei pesci più grandi ci vorranno ascoltare perché faremo molto rumore infondo al

mare. Proporre una *normalità trasformativa* (Manzini 2018) cioè un modello opposto rispetto a quello proposto non porta con sé nulla di sbagliato ma solo nuovi valori ed equilibri nascosti. Qui si fonda l'estetica del dissenso e s'interseca con la comunità fluida. Solo attraverso il dibattito si fonda una comunità libera dai pregiudizi, in grado di pensare e ideare nuovi modelli, a cui nessuno aveva mai pensato o che non aveva il coraggio di metterli in atto. Il punto nevralgico sta nel creare il giusto equilibrio tra efficacia economica e ripristino di valori sociali e ambientali, elementi dicotomici che da soli farebbero crollare l'interno sistema. Qualunque scelta influenzi la nostra vita, influenzerà il sistema intorno. Sempre più app che parlano di condivisione stanno nascendo, alla cui base c'è solo un valore: la fiducia. Bisogna perdere quella sensazione e malessere che ci portiamo dietro e che ci caratterizza, quella sensazione di diffidenza e di paura nei confronti dell'altro e del diverso. Bisogna coltivare la cultura della diversità come valore. Alejandro Aravena nel suo progetto Incremental House promuove quasi un approccio di meta-design, donando delle case popolari a metà che dovranno essere completate attraverso la creatività e il sentire di ogni proprietario, ogni abitazione è diversa dalle altre, la possibilità di esprimere i propri gusti e desideri, diviene fondamentale.



**VILA VERDE**

inizio progetto: 2011  
progettisti: Elemental  
location: Cile

Il progetto Elemental, guidato da Alejandro Aravena, ha previsto la realizzazione di case a metà. L'idea di progetto parte dalla provocazione di dare una buona casa a metà anziché una casa intera non sicura ed efficiente. Ad Aravena è stato commissionato dopo un terremoto in Cile un nuovo piano generale, avendo già sperimentato la progettazione di case a basso reddito a Iquique. Decide di fornire ai residenti abitazioni che soddisfacessero i requisiti legali cileni e consentissero di espandere il resto. Aravena nel 2016 ha vinto il Premio Pritzker per il suo attivismo nel voler creare uno spazio urbano migliore per tutti.



### Partecipazione Cittadina

I residenti possono prendere parte a seminari di costruzione facilitati da Elemental e ogni casa viene fornita di un manuale che copre i possibili modi di espandersi utilizzando materiali da costruzione standard, evitando la necessità di acquistare costose risorse personalizzate. La visione è che i residenti avranno come risultato finale una casa molto più piacevole di quella che avrebbero potuto costruire completamente da soli o ricevendo normali finanziamenti statali.



### Analisi

Urbana: il Cile che è stato colpito nel 2010 da un terremoto di magnitudo 8,8, il secondo più grande al mondo negli ultimi 50 anni, uccidendo oltre 500 persone e distruggendo l'80% degli edifici della città.

Sociale: una famiglia della classe media può abitare in una casa di circa 80 metri quadrati, mentre una famiglia a basso reddito potrebbe essere abbastanza fortunata da abitare in 40 metri quadrati.



### Interventi

Il design di Villa Verde prevede che la metà di ogni casa sia identica e la restante metà personale e unica. L'alloggio è pensato per mettere in sicurezza i cittadini da catastrofi ambientali. I materiali utilizzati sono molti semplici e poco costosi come il cemento grezzo e il compensato. Ogni casa è stata dotata di tutto ciò che sarebbe stato difficile costruire da soli come fondamenta e impianto idrico e di riscaldamento, la cucina presenta solo un lavandino.

Il governo cileno si occupa del pagamento delle tasse di rifiuti, drenaggio fognature e spostamenti con i mezzi pubblici, permettendo ai cittadini di investire i propri risparmi e il loro tempo nella costruzione dell'altra metà della casa. Il progetto è concepito come un'operazione in corso anche dopo l'inaugurazione del villaggio, sono alloggi incrementali.

La scarsità di mezzi è utilizzata come uno strumento ed un vantaggio.

Ogni casa è stata costruita con circa S 7.500. Juan Ignacio Cerda, uno dei principali architetti di Elemental, ha affermato che anche se il denaro non fosse stato un problema, l'azienda avrebbe costruito le stesse case. Qualsiasi finanziamento aggiuntivo verrebbe usato per migliorare lo spazio circostante e intensificare i rapporti di vicinato.



Mobilare tutti i residenti del villaggio nella costruzione del proprio angolo di casa è un modo per riunire la comunità e avvicinarla attraverso un interesse comune.



### 3.3. Agopuntura Urbana

Il profondo dogmatismo del Movimento Moderno propugnava dei valori formali che erano riproposti in progetti universali di isolati rigidi e spazi collettivi asettici, realizzabili in qualunque contesto con degli elementi prefabbricati a basso costo. Il risultato finale prevedeva dei volumi quadrati tutti uguali dove ci si sentiva dei numeri e non degli individui. I luoghi pubblici non venivano progettati ma risultavano degli spazi di risulta tra un edificio e l'altro. Negli anni Settanta inizia ad intravedersi quello che da lì a poco sarebbe accaduto: la morte degli spazi pubblici e lo sviluppo sempre più intensivo dei non-luoghi come i centri commerciali, con la chiusura di tutte le piccole realtà di bottega. Il cinema è antesignano di questa problematica sociale. Nel 1978 viene proiettato nelle sale *Dawn of Dead* di George Romero. Uno dei primi film di zombie della storia, che altro non è che una metafora. Ambientato in un centro commerciale, gli zombie seminano il panico e vi è una chiara somiglianza con manichini dei negozi. Gli zombie siamo noi alienati e vittime del consumismo. Per Romero l'uomo moderno è dedito unicamente al soddisfacimento sfrenato dei suoi impulsi. Con l'avvento di internet questa alienazione aumenta, nuove forme di intrattenimento en-

trano nelle nostre case e il luogo proposto alla socializzazione passa dal reale al virtuale. I cittadini non frequentano più gli spazi pubblici e ciò fa aumentare un senso di insicurezza, creando un effetto nocebo. Vi è una percezione negativa degli spazi pubblici anche quando non vi sono motivazioni fondate. Il mancato mescolamento nei luoghi pubblici delle diverse culture genera intolleranza e diffidenza, portando gli individui a non voler condividere lo spazio. Solo coabitandolo, e abbattendo le barriere che ci siamo imposti si può andare avanti. Il movimento moderno si era espresso anche sul tema delle città proponendo interventi nei punti non funzionanti da rottamare che prevedessero un trapianto di organismi nuovi ed efficienti. Tra gli anni Settanta e Ottanta vengono proposte nuove diagnosi per le patologie da curare e la prescrizione di apposite terapie che non prevedessero la sostituzione completa dell'intero meccanismo in *fall out*. Tra le città post-post-industriali inizia a prendere piede il concetto di prevenzione nella progettazione urbanistica, si promuovono interventi in contesti che presentano dei sintomi ma ancora non sono malati, come la diminuzione della vita pubblica e sociale nei luoghi di aggregazione con la consequenziale diminuzione del

senso di sicurezza e il possibile aumento della criminalità. Vengono messe in luce alcune problematiche sociali da affrontare attraverso la proposta di spazi abitativi non più solo funzionali, ma psicologicamente qualitativi per favorire il benessere dei cittadini e le loro relazioni. La pianificazione urbanistica non si limita più alla progettazione di servizi, circolazione e occupazioni. Compatezza e continuità sono state introdotte come temi principali nella pianificazione urbanistica, e possono essere spiegate attraverso due metafore, una che proviene dal mondo del cucito e l'altro dal mondo clinico. *Rammendare* è spesso la via più facile per far riacquisire continuità dove è stata persa, attraverso l'abilità del sarto. Non sempre però rammendare presuppone che l'elemento ricucito debba totalmente riuniformarsi al tutto ma si può utilizzare la tecnica del patchwork dove ogni elemento ha una sua propria identità ed è riconoscibile, ma ben dialoga con il resto. L'altra metafora è quella dell'agopuntura, dove per curare delle malattie genericamente diffuse nel malato si scelgono dei punti precisi del corpo che hanno una fondamentale importanza per la guarigione. Attraverso la stimolazione di zone del corpo tramite gli aghi si stimola tutta l'area generando un miglioramento del benessere generale del paziente. In antichità il paziente ricompensava il terapeuta

solo qualora avesse ottenuto dei miglioramenti fisici. Non è una pratica invasiva, ma attraverso il posizionamento di questi aghi sottilissimi si ottiene un beneficio molto esteso. Nonostante Milan Kundera abbia definito le metafore come pericolose, la similitudine che accomuna l'agopuntura e la strategia applicata agli spazi pubblici aiuta ad individuare un approccio alternativo su questi temi fondato su una maggiore sensibilità in termini di analisi dei sintomi e una metodologia d'intervento più efficace. Dopo questo periodo si comprende che ogni luogo ha una propria identità e morfologia e questo la caratterizza e la rende unica. Ogni soluzione deve essere pensata ad hoc. Le esigenze dei cittadini vengono messe al primo posto, si adotta una metodologia di progetto architettonico anche alla città, ponendo l'attenzione su nuovi criteri. Si prendono in considerazione tutti gli aspetti della vita urbana anche quelli psicologici come l'esclusione sociale, il tasso di criminalità, la mancanza di luoghi di aggregazione o la marcata presenza sul territorio di aree dismesse. L'identificazione del *genius loci*, dei tratti identificativi che accomunano tutti i residenti, degli aspetti positivi, dei luoghi vivi densi di attività che accomunano i diversi ceti sociali e le diverse etnie presenti, sono gli aspetti da valorizzare in un approccio progettuale che si radica nel con-

testo. Attraverso queste due metodologie si applica la *humanization* e l'abbandono dei precetti fondamentali del Movimento Moderno. La progettazione urbanistica inizia a fondarsi su riflessioni meno utopiche ma più contestualizzate, ponendo l'attenzione al contesto sociale e sulla sua organizzazione. Questi fattori nascono dall'esigenza di creare una società dove servizi e spazi comuni possano essere condivisi in egual modo da tutti. La strategia dell'agopuntura urbana si radica al contesto, indaga le sue caratteristiche, i punti di forza e quelli di debolezza. Senza un'analisi del contesto non vi potrebbe essere un intervento efficace e mirato. Il termine agopuntura urbana nasce dall'architetto finlandese Marco Casagrande. L'agopuntura urbana considera la città come se fosse un organismo da curare attraverso interventi locali non invasivi e mirati. La città presenta degli anticorpi che però possono non bastare alla sua difesa, la terapia deve essere un aiuto per intensificare la quantità di anticorpi che agiscono nel corpo, ripristinando l'equilibrio perso. Nell'antichità Platone e Vitruvio avevano già associato la città al corpo umano, letto come sistema complesso e vitale. Quando parliamo del sistema di circolazione parliamo di arteria principale o secondaria, quando parliamo di un grande parco parliamo di un polmone verde, molti termini del mondo

della medicina vengono utilizzati per definire la città. Nel 1958 Frank Lloyd Right paragona la sezione della città visivamente ad un tumore fibroso. Nel corpo umano bisogna accettare che la malattia stia distruggendo il sistema e bisogna combatterla, proprio come nella città. Agendo sull'esistente si devono apportare soluzioni poco rumorose e temporanee, generando un approccio di *minimizing*. La strategia di agopuntura a differenza delle strategie profilate dai pianificatori e dalle leggi di mercato si contrappone alle strategie urbanistiche top-down e alle logiche industriali proponendo una soluzione che mira a scendere in campo, osservando lo scorrere della vita reale e analizzando i luoghi. I progettisti pongono molta attenzione a come i cittadini di ogni età, bambini, giovani o anziani vivono e si rapportano allo e nello spazio, lì nasce l'idea e la possibilità che quei luoghi diventino terreno fertile per un progetto sostenibile. Lo scopo di questi piccoli interventi indipendenti e catalitici è quello di apportare in tempi brevi autenticità, identità e benessere in porzioni di territorio degradate per divenire attivatori di altri interventi pubblici su larga scala. Questa scuola di pensiero rifugge i grandi progetti di rinnovamento urbano in favore di un approccio locale in grado di coinvolgere la comunità. Propone soluzioni temporanee a basso costo per intervenire e modificare

l'intero assetto territoriale, in luoghi dove i governi non possiedono somme ingenti di denaro a causa di una crisi o un collasso. L'obiettivo è il raggiungimento del massimo risultato con il minimo sforzo, in modo anche in periodi di austerità si possano creare realtà che abbiano un impatto positivo sul contesto, innescando un effetto domino. Un rifugio urbano a chi abita la città.

Il progetto del 2012 Urban Gardens a Rotterdam funge da progetto pilota per la realizzazione di altri interventi simili. Qui l'effetto domino si è innescato perfettamente, un piccolo intervento di rigenerazione urbana promosso dai cittadini diviene elemento catalizzatore per tutta la città.



## **URBAN GARDENS**

inizio progetto: 2012  
progettisti: Creatif Beeher  
location: Rotterdam

Il progetto pilota realizzato nel 2004 nella parte ovest della città che stava assistendo ad un processo di rinnovamento delle residenze abitative. A causa di questi nuovi interventi alcuni lotti risultavano vuoti e abbandonati, il progetto è stato proposto dai residenti collaborando con i proprietari delle cooperative abitative di quei lotti vacanti. La municipalità si è subito mossa per garantirne la realizzazione e la manutenzione.

Il progetto prevede la creazione di una fattoria urbana che include altre opportunità e servizi come serre, padiglioni e parco giochi, per realizzazione di un intervento di più ampio respiro dove svolgere diverse attività. Il successo del progetto pilota ha portato alla realizzazione di interventi simili in tutta la città. Il meccanismo della manutenzione e controllo dell'area è stato affidato ai cittadini, favorendo la nascita di una rete sociale coesa. Questo intervento di agopuntura urbana concilia il modello bottom-up di richiesta di intervento che parte dal basso con il pubblico interesse di ottenere più spazi verdi e vibranti dove relazionarsi agli altri e compiere diverse attività. La strategia mira ad intensificare la coesione sociale di diverse etnie all'interno del quartiere e rende i cittadini direttamente attivi nella gestione dello spazio pubblico.

## Partecipazione Cittadina

L'iniziativa incoraggia i cittadini a proporre nuove soluzioni in autonomia. I residenti sono stati coinvolti nel processo decisionale attraverso una strategia co-creativa e nella fase esecutiva, essendo i costruttori di molte strutture supportati da un team di professionisti. La partecipazione continua durante la manutenzione del progetto, la promozione di attività, e il controllo dell'area, stimolando l'istintiva protezione ai luoghi. Proteggere qualcosa che si potrebbe danneggiare produce un aumento del senso di appartenenza e della creatività che porta a risolvere efficacemente alcuni piccoli problemi quotidiani di ordine collettivo.



## Analisi

**Urbana:** la parte ovest di Rotterdam fu colpita dai bombardamenti nella Seconda Guerra Mondiale. Bospolder è un quartiere nato nel 1910, la sua struttura è formata da blocchi abitativi con giardini privati e pubblici e al piano terra si colloca la fascia delle attività commerciali. La zona è frequentata principalmente dai residenti e occasionalmente da visitatori delle aree commerciali.

**Sociale:** la zona è formata per l'80% da migranti e la percentuale di disoccupazione è del 12% rispetto alla media dell'8% della città.

## Interventi



**Parco giochi:** l'iniziativa mirava a coinvolgere i bambini nel progetto pilota. Giochi e attività sono state inserite per favorire la componente ludica e quella educativa. Sono stati creati degli elementi come torri in legno e altri giochi in diversi punti del parco. Nel 2005 è stato eletto come uno dei cinque progetti child-friendly a Rotterdam.

**Bar:** nella zona centrale del parco troviamo la Tea House, un luogo di incontro con cucina a cura dei residenti. Il bar ha anche delle sedute all'aperto dove poter godere del paesaggio.

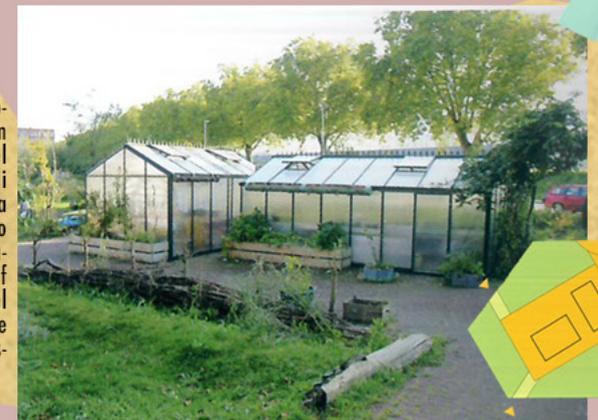
**Giardino d'inverno:** piccole aree realizzate per promuovere diverse attività. Sono stati realizzati spazi per favorire l'incontro tra i giovani, spazi utilizzati come magazzino o dove poter sorseggiare una tazza di tè durante i giorni piovosi. Una vecchia serra è stata ripensata in ferro e vetro per donargli una nuova vita.

Molti eventi ricreativi avvengono qui come il Pancake Day.

Sono stati utilizzati gli stessi semplici elementi in diversi interventi per creare spazi che assolvono molte funzioni. Alcuni interventi sono stati realizzati vicino Bospolder ma non hanno correlazione con gli altri più ravvicinati al centro del quartiere Spangen. Ogni intervento è progettato per essere mantenuto in vita circa un paio di anni, al fine di sensibilizzare i residenti verso queste attività spontanee ed educarli.

La strategia mira ad intensificare la coesione sociale di diverse etnie all'interno del quartiere e rende i cittadini direttamente attivi nella gestione dello spazio pubblico.

**Urban farm:** le zone del parco da coltivare cambiano di anno in anno, molte di queste parti sono state coltivate durante degli eventi dove i residenti lavorano insieme per pochi giorni. Una delle prime attività è stata organizzata nel 2007 in un lotto vacante del parco, suddiviso in piccoli lotti 2x2 mt per coltivare individualmente frutta e ortaggi.



L'amministrazione di Rotterdam e le cooperative abitative concedono ogni anno un finanziamento per il mantenimento del parco. Il budget ha previsto una somma di 50mila euro il primo anno e di 40mila euro il secondo anno, abbattendo il costo della manodopera e coinvolgendo i cittadini nella fase di costruzione. Creatief Beheer si occupa di aiutare i cittadini nel programma di mantenimento, controllo e nella gestione annuale del budget da assegnare ad ogni orto.



I Paesi bassi hanno una lunga tradizione che permette ai cittadini di realizzare nello spazio pubblico aree verdi senza l'autorizzazione o aiuto da parte della municipalità.

Il termine agopuntura è propulsore di una nuova potente metafora che evoca potenti immagini ed associazioni mentali, rappresentando un'alternativa d'intervento. La città è caratterizzata dalla sovrapposizione di differenti livelli di energia, un ambiente vivo dove si innescano delle reazioni tra i cittadini e nello sviluppo della città stessa. Questa energia si può manipolare per promuovere uno sviluppo sostenibile ed ecologico che mira alla ridefinizione delle città post-industriali. Casagrande definisce l'agopuntura urbana come una manipolazione architettonica dell'intelletto collettivo della città. Mira a comprendere i flussi di energia collettiva nascosti tra il degrado della città per riportarli alla luce e risanare i luoghi da dove questa energia proviene. Questi piccoli interventi sono come l'erba, non quella mala che non muore mai, ma come quella che attecchisce ovunque, in piccole insenature e interstizi, difficile da sradicare che si diffonde in tutta la città. La trasformazione avviene nel preciso momento in cui l'erba attecchisce anche in un solo angolo della città, e anche una piccola modifica può avere una forte risonanza. Ogni cittadino si può sentir libero di prendere parte al processo e apportare nuove proposte e soluzioni usando ingegno e creatività. Il segno lasciato dell'agopuntura urbana proprio come la pratica medica non invasiva deve essere reversibile, non

deve fare rumore ma deve apportare grandi benefici nel punto in cui si colloca, deve essere percepito come qualcosa di naturale che la città include. L'intervento deve poter cambiare faccia qualora le condizioni lo richiedano, proprio come mutano le esigenze dei cittadini, per continuare a svolgere la sua funzione sul territorio. Il sistema formatosi da più interventi altro non è che una epidermide intesa come una ricca e complessa membrana. La teoria dell'agopuntura ha molte similitudini con il tatticismo urbano. Entrambi gli approcci mirano all'utilizzo di un piccolo budget proveniente da risorse locali piuttosto che da governi o uffici preposti. I cittadini possono essere propulsori degli interventi e seguirne tutti gli sviluppi accompagnati da un team di progettisti. L'idea che muove le coscienze dei residenti è quella di apportare benessere nelle proprie vite, concentrandosi su interventi sulla piccola scala, sfruttando l'energia collettiva vengono proposti interventi bottom-up che analizzano gli aspetti quasi insignificanti della realtà che però ci condizionano molto. Sono aboliti tutti gli interventi che richiedono lungaggini burocratiche in favore di soluzioni veloci e reversibili che mirino a sanare il degrado e migliorare il paesaggio urbano. In Messico attraverso soluzioni puntuali sono stati convertiti dei ricoveri temporanei in abitazioni a tutti gli effetti, trasformando gli

slums senza sradicare i cittadini dal luogo in cui sono cresciuti e hanno vissuto insieme per generazioni. Quando nel 1992 Barcellona si preparava ad accogliere le Olimpiadi, sono stati compiuti un centinaio di interventi di agopuntura urbana in piccole piazze, parchi e viali. Questi progetti riscosero molta attenzione, facendo comprendere quanto fosse importante creare spazi pubblici vibranti, densi di attività che possano attrarre le persone generando qualità urbana. I cittadini di Belgrado nel 2014 ben capirono che molti temi trattati nella Belgrade Design Week non potevano rimanere solo un momento di confronto e di discussione ma dovevano trasformarsi in un momento di azione condivisa. Chiesero che fossero sviluppati dei progetti con piccoli budget e di veloce realizzazione che migliorassero la qualità della vita, soprattutto dei bambini i quali trascorrevano poco tempo in spazi pubblici data la carenza di luoghi ricreativi.



**BELGRADE  
DESIGN WEEK**

inizio progetto: 2014  
progettisti: Jelovac, J. Jelovac, Vuja, Cica, Belanci

Dal 2005 al 2014 si è svolta ogni anno con successo la Belgrade Design Week, della durata di circa una settimana.

L'evento non voleva proporsi come un momento sporadico in cui discuteva di design, ma come promotore di azioni coordinate che apportassero miglioramenti alle città durante l'intero anno.

Un'iniziativa a breve termine prestabilita, può modificarsi e promuovere una strategia a lungo termine. I cittadini volevano espandere l'evento annuale a qualcosa di permanente, coinvolgendo associazioni ed esperti per rispondere alle emergenze della Serbia riguardanti i luoghi ricreativi per bambini.

Il progetto mirava all'azione sul campo delle idee che durante lezioni, workshop e conference emergevano.



### Partecipazione Cittadina

La missione era quella di creare un ambiente favorevole al dialogo fra cittadini sullo spazio pubblico e sulla realizzazione di parco giochi per bambini e spazi per tutti dove potersi sentire bene.

L'iniziativa ha messo in atto il participatory urbanism, promuovendo un intervento nel grande parco di Kragujevac. Il progetto ha portato alla collaborazione di enti pubblici e privati, sotto la diretta osservazione dei cittadini che hanno partecipato al processo decisionale.



### Analisi

Sociale: È stata svolta un'analisi demografica per individuare le popolazioni e le fasce di età più bisognose su cui lavorare per migliorare la quotidianità, applicando il metodo del design thinking. BDW diventa parte di EU HUMAN CITIES per scambiare idee e metodologie da applicare e promuovere strategie bottom-up.



### Interventi

Il primo passo ha previsto il lancio della campagna del progetto che sensibilizzasse municipalità e compagnie private no-profit e invitasse alla collaborazione per mettere in atto il cambiamento, organizzando il processo e concedendo le strutture e gli arredi da inserire nello spazio.

È stato pensato un progetto pilota realizzato nel grande parco di Kalemegdan situato a Kragujevac, città post-industriale in transizione con problemi di rigenerazione, che si affaccia sul Danubio. L'intervento doveva fungere da formula da adottare per tutti gli altri spazi ricreativi. In due anni sono stati progettati 2800mq in tutta la Serbia. Il progetto prevedeva un lento processo di rivitalizzazione, combinando la valorizzazione di un'eredità nazionale come il parco centenario di Kragujevac con nuove forme di interazione urbana che promuovessero la generazione di nuovi valori sociali. I finanziamenti sono stati supportati da fondazioni e associazioni private.

Alcune associazioni indipendenti di cittadini hanno proposto l'iniziativa di ottenere maggiori benefici da questo evento, progettando azioni che potessero avere un respiro più ampio e duraturo.



Una rana può diventare principe. Così inizia la sua conferenza Jaime Lerner architetto e urbanista brasiliano, eletto ben tre volte sindaco della sua città natale, Curitiba. Racconta su TED in modo ironico e irriverente della sua esperienza come sindaco e di come ha cambiato una città in soli tre anni. Ritene che ci debba essere un progetto o un'idea che la maggioranza può realizzare. Quando s'inizia con la pianificazione di un progetto, bisogna ascoltare le esigenze dei cittadini che aiutano a correggere gli errori e aiutano a comprendere se l'analisi e le proposte progettuali soddisfano i bisogni e le necessità. Ritene che l'agopuntura sia fondamentale nella risoluzione delle criticità di molte città contemporanee. Toccando i punti giusti e stimolandoli si può dare luogo ad effetti a catena. L'agopuntura presuppone solidarietà tra i cittadini delle piccole comunità che si devono far forza a vicenda per creare la giusta energia.

Per Lerner, come quando si somministra un medicinale ad un paziente, somministrando un intervento nella città deve generare una reazione, portando il contesto urbano a reagire e innescare altre reazioni.

Curitiba è un esempio di integrazione di vita e lavoro. Il primo problema della città era quello della mobilità, si rese così competitivo il trasporto pubblico rispetto a quello

privato. Il progetto ha previsto la metropolizzazione delle linee autobus attraverso la realizzazione di tunnel da cui si accede attraverso il pagamento di un ticket, nel 2008 già 83 città avevano aderito a questo modello, migliorando i trasporti e riducendo l'inquinamento.

Lerner definisce la macchina come la suocera, fa parte della nostra vita ma non può comandarla. Bisogna aguzzare l'ingegno per sbarazzarne, incentivando i trasporti pubblici ed altre forme di trasporto come il car pooling.

Un altro aspetto su cui si sofferma è quello di educare la gente al rispetto verso l'ambiente e verso gli altri, come primo motore di spinta verso una società più efficiente e attiva. A scuola a dei bambini per mesi è stato insegnato come separare i rifiuti, tornando a casa lo hanno insegnato poi ai genitori come se fosse un nuovo gioco. Questo ha fatto aumentare la raccolta differenziata del settanta per cento. I bambini, come delle lavagne bianche, non hanno pregiudizi e sono molto curiosi, puntando sulla loro educazione si possono raggiungere traguardi importanti. Piuttosto che proporre ingenti stravolgimenti nella città, insegnare ai cittadini il piacere di mobilitarsi per il bene comune dando a loro di disposizione degli strumenti, porta al raggiungimento di risultati possibili.

Lerner conclude affermando che la creatività nasce quando togli uno zero dal budget.

# Miscialo Creative Lab 4.

*Il rione Gebbione*

*Sarebbe bugia dir:*

*“Tutto va bene;  
si vive tranquilli  
e senza problemi”*

*Se metti da parte  
l'affetto che hai,  
vedrai i difetti*

*che vi scoprirai:*

*son scarsi i servizi  
e l'acqua è carente,  
i palazzi scrostati  
le scuole cadenti...*

*se vai sulla spiaggia*

*sei bello e conciato*

*sporczia vi trovi*

*e il mare inquinato.*

*Metteteci su*

*un po' d'accortezza*

*vi prego governate*

*con maggiore saggezza,*

*e il rendete il rione*

*una vera bellezza.*

*Giuseppe Dattola*

*IV B Scuola Collodi*

La scelta del tema di questa tesi ha radici molto lontane, parte dal luogo in cui ho vissuto per 23 anni, Reggio Calabria. In altre parole casa. Terra fertile che tiene in grembo meravigliosi frutti, che ci regala angoli di natura incontaminata, ricca di tradizioni e credenze. Terra arida di sogni, di vita, di luce, di bellezza. Qui in questa terra molto ricca in potenza, ma povera in atto, decido di sperimentare la mia idea di bellezza. L'idea che attraverso piccole azioni condivise possiamo essere educati alla reazione, possiamo imparare a rispettare i luoghi al di là dei nostri confini domestici, possiamo imparare che casa, non è solo quelle quattro mura dove possiamo camminare scalzi, ma casa è ovunque noi vogliamo che sia, è qualunque centimetro del quartiere dove siamo cresciuti. I Reggini per parlare dei propri cittadini che ritengono zoticoni e incivili usano l'appellativo “rigitano”, e per antonomasia il rigitano tipo è ritenuto essere l'abitante del Gebbione, quartiere a sud della città, profondamente degradato e dove si insedia una larga fetta della fascia di popolazione meno abbiente. Ho scelto questo area della città per il mio progetto poiché l'ho ritenuta una sfida, cercando di coinvolgere attraverso co-design, questionari e interviste una fascia di popolazione spesso poco interessata a queste

tematiche progettuali, ritenendo di non possedere gli strumenti adatti per cambiare le cose.

Cenni Storici

Negli anni che precedettero lo sviluppo edilizio e demografico degli anni 50, le comunicazioni erano resi possibili soltanto dall'unica strada di Sbarre Inferiori. Serviva per il collegamento al centro della città e per il trasporto della merce al mercato. Questa unica via principale era collegata a tutto il quartiere per mezzo di alcune viuzze: Vico Sant'anna, Vico soccorso, Vico San Giuseppe ecc. Le notizie storiche circa il territorio su cui sorge il Gebbione vengono inserite nel contesto di un comprensorio, originariamente, più vasto: il rione Sbarre. Nel 1802 vi fu l'ultimo scontro tra Reggini e pirati vicino l'odierna chiesetta dell'Itria. I pirati furono scacciati dalle coste ed il territorio godette, finalmente di una certa tranquillità. La popolazione cominciò ad aumentare poiché l'insediamento di famiglie nella zona fu favorito dalla presenza di abbondanti acque sotterranee che resero facile la costruzione di numerosi pozzi consentendo la possibilità di pratica attività agricole. Numerosi fonti si possono attingere dalla Storia di Reggio di Domenico Spanò Bolani, il quale scrisse che il



quartiere Sbarre assumeva questo nome poiché era munita di sbarre per il passaggio a livello: le sbarre consentivano alla guardia civica di controllare l'entrata e l'uscita dei prodotti facendosi corrispondere la "gabella", cioè una tassa che serviva a rinsanguare le finanze locali. Il nome Gebbione discende dalla parola dialettale "gebbia" (vasca murata per contenere acqua da irrigazione o da abbeverata per animali domestici e da lavoro). La gebbia era un sistema in muratura costruita, sia sopra il livello del suolo, sia come struttura a scavo. Il rione era considerato il polmone agricolo della città poiché grazie alle acque delle gebbie si poteva provvedere alla irrigazione degli ortaggi e dei bergamotti durante il periodo di maggiore siccità, quando l'agricoltura, che costituiva pienamente il sostentamento della popolazione, rischiava di essere seriamente compromessa. Nel decennio che seguì la seconda guerra mondiale, il quartiere Gebbione si estese all'estrema periferia sud: vicino i campi coltivati sorsero i primi gruppi di palazzine, quattro in tutto, che formarono le case Botteghelle dal torrente omonimo. Nel 1984 in occasione della venuta di Papa Giovanni Paolo II si formò una iniziativa dell'ente Una Casa che finanziò i lavori e diede un grande impulso all'incremento edilizio. I confini del quartiere sono i seguenti: a est il Viale Calabria ed ovest la ferrovia, a nord lo stadio comunale a sud l'argine del torrente sant'Agata. Prima di allora esistevano due tipologie abitative: quelle private costruite in pietra e quelli dei coloni disseminate qua e là realizzate con legno e lamiera. Negli anni tra il 1954 e 1960 venne tracciato il viale V, oggi viale Aldo Moro, e ai suoi margini venne costruiti, su ambo i lati, altri edifici del gruppo Ina Casa. Il rione Gebbione venne costruito e completato negli anni '60. L'edilizia privata si sviluppò nella seconda parte del viale Aldo Moro fino alle piazze delle officine OMECA, occupando l'intera superficie compresa tra detto viale e la ferrovia e in tutti gli altri spazi lasciati liberi dalla edilizia popolare.

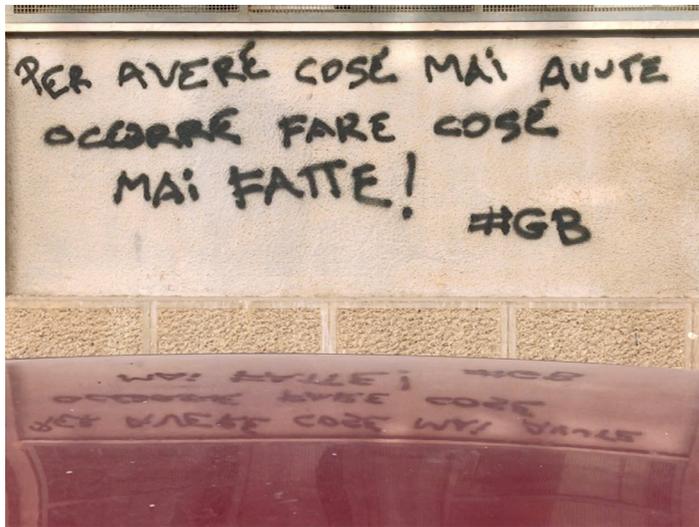
## 4.1. Analisi

La fase di analisi è stata suddivisa in due parti: la prima fase, quella del sopralluogo, ha avuto un taglio più emozionale e soggettivo grazie all'aiuto di quattro residenti che in una calda giornata di settembre si sono offerti per farmi scoprire il quartiere attraverso i loro occhi. Ho imparato a vedere il quartiere un po' come lo vede chi lo abita, carpando dai loro racconti a quali posti erano più affezionati, dove conservavano i ricordi più belli, ma anche i punti più degradati che avrebbero voluto cambiare. Alcune considerazioni avvenute durante questi incontri sono state essenziali in fase progettuale, ritornando alla memoria come un eco. Ricordo Elisa quando mi ha portato al mare, il suo angolo di pace in quel quartiere che ospita la sua casa ma le è al tempo estraneo, i suoi occhi verdi brillavano incontrando il blu cobalto di quella distesa d'acqua, immediatamente riconciliandola con tutto. La signora Antonia raccontava con profonda nostalgia le serate trascorse a ballare alla Capannina, luogo attualmente lasciato all'incuria, e di quanto chiunque arrivasse da fuori città rimaneva incantato per la bellezza paesaggistica di quel posto. Antonia non può più nemmeno andare a fare la spesa da sola data l'età, ma si crogiola in quel ricordo. Ci sono

anche frasi molto dure sul quartiere. Arturo alla domanda "cosa cambierebbe?" risponde "niente, andrebbe raso tutto al suolo", ma poi si mostra ben propenso ad attività di progettazione partecipata qualora ce ne fosse la possibilità. Odi et amo, è questo il sentimento condiviso che evinco da queste passeggiate. La seconda fase di analisi, più rigorosa, ha previsto la compilazione di un questionario da parte di 70 residenti per comprendere meglio la qualità della vita che offre il quartiere. Tutto sommato rimane positiva la percezione generale del Gebbione, ma i servizi materiali e immateriali che il quartiere offre, il verde e i punti di ritrovo, risultano quasi inesistenti per i residenti. Da ciò si evince che non c'è alcun tipo di vita pubblica all'interno del quartiere e che il concetto di viver bene è confinato alla quattro mura di casa. Cresciuti senza stimoli e speranze, la normalità è non avere piazze ben progettate, parchi curati e servizi efficienti. Lo spazio privato ha una estensione sul territorio dell'80%. A questo punto la domanda sorge spontanea: è meglio aver amato e perso che non aver mai amato? È meglio aver frequentato spazi pubblici attivi e rimpiangerli o non conoscere affatto il concetto di vita pubblica e non poterlo rimpiangere?



frame tratti dal video analisi "Gebbione la vita".



Da un'analisi planimetrica e sul territorio si evince la totale assenza di spazi verdi, i residenti stessi affermano di non avere un parco dove poter portare i propri bambini e giocare. Gli spazi residuali risultano numerosi e i cittadini si sentono legittimati a renderli discariche a cielo aperto. Analizzare il contesto sociologico e spaziale in questa fase è stato essenziale, in modo da poter avere entrambi gli strumenti per scegliere i tre luoghi su cui lavorare insieme ai cittadini durante la co-progettazione.

piazza del soccorso



comunità casa gullì

piazza della capannina



## 4.2. Co-Design

L'approccio scelto è stato quello di ricevere degli input progettuali dai partecipanti, invitandoli ad essere creativi e ad analizzare i propri desideri e bisogni riguardo tre aree da me scelte: la Capannina, la Piazza del Soccorso, la Casa-Comunità Gulli. Con grande fatica per riunire sette volontari di diverse età ed estrazioni sociali, che risultavano abbastanza perplessi sui compiti che avrebbero dovuto svolgere, la Co-design è avvenuta a Dicembre. Dopo le consuete presentazioni e qualche chiacchiera su problemi di vicinato e parentele comuni, tra un succo di frutta ed un dolcetto, è iniziata la vera attività. Ho presentato la tematica progettuale parlando della necessità della bellezza e mostrando alcuni interventi di agopuntura urbana bottom-up che hanno cambiato in piccolo le cose in diverse parti del mondo. La Co-Design è stata suddivisa in tre fasi. I partecipanti vengono accolti con una piccola box di benvenuto, la "Scatola dei ricordi", dove poter annotare una memoria positiva sul quartiere. Aprendo la scatola trovano le immagini per l'attività successiva. La mission della seconda attività è quella di smuovere la creatività di ognuno. Individualmente è stato chiesto ai partecipanti di scegliere liberamente da un gruppo di immagini quali avrebbe-

ro rappresentato meglio le tre aree in oggetto e creare un collage. Si è passati poi alla fase di discussione in cui ognuno motivava le sue scelte ed esprimeva la propria percezione sui luoghi. La terza ed ultima parte della co-design, denominata il "gioco dell'Oca", mostra ai residenti una planimetria di un possibile percorso della bellezza nato dall'unione delle tre aree in oggetto, trasformate in luoghi densi e vivi. I cittadini hanno il compito di pensare come rendere vivo ogni luogo attraverso delle attività proposte rappresentate con alcune fiches, con cui accendere la scintilla e far partire proposte spontanee della comunità partecipante. Emanuela propone ad esempio delle attività di cromoterapia all'interno della Comunità Casa Gulli per aiutare a disabili. Da questo interessante incontro vengono fuori degli elementi fondamentali, bisogni ed esigenze della comunità come punto di partenza per la costituzione del progetto di agopuntura urbana.



la scatola dei ricordi

se il quartiere fosse un'immagine



Il punto principale di cui si è molto discusso è stato il problema dei rifiuti, che ancora oggi regnano accatastati in molti punti della città poiché molta gente non vuole iniziare la raccolta differenziata per non pagare la TARI. I residenti danno però principalmente la colpa alle amministrazioni per i problemi legati ai rifiuti, ritenendosi impotenti davanti a tali problemi.

il gioco dell'oca



### 4.3. Progetto

Il file rouge dei piccoli interventi di quartiere è il problema dei rifiuti. Ho pensato come può un designer/progettista aiutare la cittadinanza in una situazione così delicata? Educandoli alla bellezza. In questo progetto ciò significa promuovere delle attività di upcycling. Per upcycling si intende l'utilizzo di materiali di scarto, destinati ad essere gettati, per creare nuovi oggetti dal valore maggiore del materiale originale. Ciò che definiamo brutto e inutile, cioè uno scarto, viene ripensato per abbellire lo spazio attorno a noi e portare un po' di vita in luoghi abbandonati. L'iter progettuale è pensato sull'arco di cinque anni, poiché un processo di sensibilizzazione richiede molto tempo. Per il 2021 sono state pensate delle attività che potessero avvicinare la comunità al tema del riciclo, in particolare modo attraverso l'aiuto dei bambini, proprio come fa Jaime Lerner nella sua Curitiba. Le quattro attività vengono svolte nei weekend tra Marzo e Aprile. Con l'auspicio di un buon clima, la popolazione sarà più spinta a partecipare per svolgere attività all'aria aperta. Le famiglie e i bambini saranno coinvolte nella colorazione con vernici naturali della pavimentazione della Piazza del Soccorso, per concedere uno spazio di svago ai più piccoli. Per favorire l'immaginazione, pro-

prio come fece Aldo van Eyck ad Amsterdam, si pensa a piccoli gesti, come i piccoli segni sul terreno che ogni bambino può interpretare come meglio crede e inventare ogni volta un gioco diverso. I più piccoli saranno coinvolti anche nel ripristino delle aiuole incolte nella Piazza della Capannina con l'aiuto di alcuni anziani del quartiere che possono insegnare come piantare delle erbe. Spesso per gli anziani, come abbiamo visto nel capitolo 2, il rapporto con la natura e il prendersi cura di qualcosa è vitale. La seconda attività ha a che fare con l'identità propria della comunità. La territorialità ci aiuta a sentirci parte di un gruppo, a identificarci in qualcosa, ad accrescere il legame psicologico ed emotivo con il luogo in cui viviamo è fondamentale. Una comunità spontanea può nascere solo quando è emotivamente legata al territorio e quando è consapevole che quel luogo presenta caratteristiche uniche e inconfondibili da dover preservare e tramandare. La tradizione musicale calabrese è sicuramente uno di quegli aspetti da tramandare, è ben radicata nel territorio, vengono ancora suonati antichi strumenti come il tamburello e la lira, producendo un suono energetico che accompagna la tarantella, il ballo popolare calabrese per antonomasia.



attività 2021

L'attività pensata per questa location è correlata al desiderio di far conoscere alle generazioni più giovani attraverso dei workshop gli antichi strumenti musicali calabresi, grazie alla collaborazione con il "Museo dello Strumento Musicale" di Reggio Calabria. Lo step successivo è la realizzazione insieme all'associazione di volontariato "Artinsieme" di strumenti che richiamano la tradizione calabrese con materiali riciclati. L'ultima attività è pensata per i giovani che trascorrono sempre più tempo insieme a delle community virtuali, donare a loro uno spazio di svago, può aiutare ad aumentare le interazioni sociali di quartiere. Nella zona Capannina, in collaborazione con l'associazione giovanile no-profit "Attendiamoci", uno spazio residuale limitrofo alla piazza verrà ridonato alla comunità realizzando un campo da basket con materiali riciclati e vernici naturali. Nel 2022 inizia la mobilitazione da parte dei cittadini e delle associazioni per la realizzazione degli interventi di agopuntura urbana. La mission è quella di restituire alla comunità spazi pregni di vita, dove svolgere diverse attività. Ogni luogo riqualificato potrà infatti essere fruito in diversi modi, da diversi target e a diverse ore, in modo tale da evitare che gli spazi ritornino ad una fase di incuria e degrado. Il progetto "Parole in Soccorso" ha come protagonista la piazza del Soccorso, una distesa grigia di più

di mille metri quadrati, ritmata solo da alcuni alberi e poche panchine distribuite nello spazio in maniera casuale. La piazza non è punto di ritrovo del quartiere, ma è solo spazio di passaggio per la partecipazione alle funzioni religiose della chiesa antistante. Gran parte della comunità frequenta con regolarità l'ambiente ecclesiastico. Trasformare questa piazza da luogo di passaggio a luogo d'incontro è il focus dell'intervento. Per conferire un certo dinamismo allo spazio, si è pensato ad una sua riarticolazione attraverso la realizzazione di setti abitabili, realizzati con scarti di assi di legno provenienti da cantieri presenti nelle vicinanze e il sussidio della comunità per la realizzazione in loco dei setti. La struttura semi-mobile realizzata grazie alla collaborazione con l'associazione culturale no-profit "La Rivoluzione delle Seppie" può assumere conformazioni spaziali atte a soddisfare le diverse esigenze dei residenti emerse durante la fase di analisi dello stato di fatto. La libreria nasce come una piccola struttura che permette a tutti i residenti di poter trascorrere il proprio tempo libero all'aria aperta leggendo un buon libro o socializzando.



interventi 2022

Alcune di questi setti/librerie sono posizionate in modo tale da creare delle piccole agorà dove incontrarsi all'interno della piazza, facendo in modo che questo vuoto urbano diventi una res-pubblica e ritorni ad essere fruito dai cittadini. I setti possono aprirsi e chiudersi per creare altre diverse configurazioni dove organizzare piccole riunioni di gruppo o circoli di lettura. Ciò è anche possibile grazie alle sedute estraibili e facilmente dislocabili nello spazio. Il secondo intervento ha come protagonista la piazza della Capanina che secondo il questionario proposto ai residenti risulta essere il luogo del quartiere più degradato e abbandonato all'incuria, a causa anche della scarsa illuminazione che ha fatto sì che diventasse focolaio di microcriminalità, tossicodipendenza e prostituzione. Al tempo stesso, soprattutto tra gli anziani è emerso un sentimento nostalgico volto alle serate trascorse in gioventù a ballare in riva al mare. Dall'analisi del Modello Kaplan le due criticità su cui lavorare sono la mancanza di complessità e mistero, per l'eccessiva simmetria dei pieni e dei vuoti. Il progetto dal nome "Land-Mar" mira a valorizzare le bellezze paesaggistiche e la posizione strategica di questa piazza creando uno spazio squisitamente unico nel suo genere in città e motivo di orgoglio per i residenti. In tutti i mesi del 2021 è prevista l'organizzazione di eventi

mirati lungo tutto il quartiere alla raccolta di rifiuti plastici attraverso la partecipazione dei residenti. Nei mesi successivi la raccolta è organizzata in modo indipendente attraverso la distribuzione di appositi contenitori dove ogni residente può contribuire in maniera attiva alla realizzazione di questo progetto. Il materiale raccolto sarà essenziale per realizzare delle panche con stampanti 3D, grazie alla collaborazione con PMOpen Lab, startup che si occupa di sperimentazioni, ricerca e sviluppo sul territorio. Le panche avranno una forma organica che ricorda per forma e colore le onde del mare e saranno dotate di pannelli solari. La sera la piazza sarà ben illuminata grazie alla luce solare raccolta nelle ore diurne, in modo da contrastare ogni forma d'insediamento di microcriminalità. L'ultimo intervento si colloca in un'oasi verde nel cuore del Gebbione, la comunità "Casa Gulli" che ospita quindici disabili. Conosciuta da molti in passato come "casa dei fantasmi", oggi è stata interamente ristrutturata e accoglie anche una piccola fattoria di animali e il laboratorio creativo "Artinsieme", dove persone affette da diverse disabilità creano piccoli oggetti come souvenir e bomboniere.



interventi 2022

L'area d'intervento è una delle poche realtà positive del quartiere, luogo fertile dove far crescere una comunità spontanea autonoma e ben radicata. Il rafforzamento dei legami sociali crea un senso di comunità che genera positività, accrescendo l'attenzione dei cittadini verso l'esteriorità delle proprie abitazioni iniziando a curarsene. È stato pensato di donare al servizio della comunità una parte del grande spazio verde esterno attraverso piccoli interventi da realizzare in collaborazione con i residenti durante tutte le domeniche del mese di Aprile del 2022. La realizzazione di un'area barbecue avviene attraverso la collaborazione con l'associazione no-profit la "Rivoluzione delle Seppie". Verranno realizzati quattro tavoli da picnic 180x120x70 con assi di legno di recupero da cantieri limitrofi, quattro barbecue grazie al riutilizzo di fusti metallici da 200lt e un chioscio/serra realizzato con una struttura in legno e il riutilizzo di vecchie finestre provenienti da edifici abbandonati del quartiere. Collocata all'interno di una comunità che ha bisogno di una sua intimità e serenità, l'area sarà aperta al pubblico solo durante attività organizzate. In collaborazione con le scuole della zona dove i bambini impareranno insieme ai disabili attività tradizionali grazie alla collaborazione con artigiani

locali. Vi saranno attività di quartiere come picnic domenicale che si terrà una volta al mese.

#### Conclusioni

Il progetto mira ad essere un esperimento sociale che si pone un'unica domanda: ricostruire insieme dei luoghi identitari dove sentirsi bene può migliorare la qualità della vita e delle relazioni in un quartiere degradato?

La risposta si può solo, al momento, ipotizzare. Secondo un questionario distribuito tra 70 residenti a cui vengono mostrate alcune immagini del progetto, l'accoglienza a questi interventi è risultata molto alta, l'88% collaborerebbe a progettazioni partecipate per migliorare alcuni spazi pubblici del quartiere, immaginando che questo porti con sé un aumento della qualità della vita e delle relazioni di vicinato. Credo che interventi di agopuntura urbana piccoli e risoluti, in questo preciso momento storico possano aiutare in primis i cittadini a sentirsi parte di una comunità solidale e coesa. Riportare bellezza e colore in luoghi comunitari significa riportare bellezza e colore in tutti quei meandri della nostra mente dove al momento è annidato il buio. La bellezza imperativa diventa uno strumento di risoluzione ai problemi collettivi che ogni giorno la vita ci propone. Mostrarci

uniti ed essere consapevoli che ognuno di noi nel proprio piccolo ha un grande potere in mano che può utilizzare per cambiare le cose e che la bellezza serve per sopravvivere, che è necessaria come l'acqua e il cibo e lo stiamo imparando sulla nostra pelle.

## Bibliografia

Bauman, Zygmunt,  
2008 *Individualmente Insieme*, (a cura di)  
C. Leccardi, (trad. it.) R. Capovin,  
Reggio Emilia, Edizioni Diabasis,  
Parma.

Casanova, Helena; Hernandez, Jesus  
2014 *Public space acupuncture. Strategies  
and interventions for activating city  
life*, Actar, Barcellona.

Chiodo, Simona  
2015 *La bellezza : un'introduzione al suo  
passato e una proposta per il suo  
futuro*, Milano, Bruno Mondadori.

Cini, Lorenzo  
2012 *Società civile e democrazia radicale*,  
Firenze University Press.

Costa, Marco  
2009 *Psicologia ambientale e  
architettura : come l'ambiente e  
l'architettura influenzano la mente e il  
comportamento*, Milano, Angeli.

D'Angelo, Paolo (a cura di)  
2009 *Estetica del paesaggio*, Bologna, Il  
Mulino.

De Certeau, Michel  
1980 *L'invenzione del quotidiano*, (trad.  
it. M. Baccianini), *L'invention du  
quotidien.*, Arts de faire, Lavoro,  
Roma, 2001.

De Michele, Girolamo; Eco, Umberto  
2004 *Storia della Bellezza*, Milano,  
Bompiani.

Dewey, John  
1934 *Arte come esperienza*, G. Matteucci (a  
cura di), *Art as Experience*, Palermo,  
Aesthetica edizioni, 2007.

Ferrucci, Pietro  
2018 *La bellezza e l'anima*, Milano,  
Mondadori.

Franzini, Ezio; Maddalena, Mazzocut-Mis  
2003 *Breve Storia dell'Estetica*, Milano,  
Bruno Mondadori, 2003.

Fuad, Luke  
2010 *Design Activism, beautiful  
strangeness for a sustainable world*,  
Eathscan, Londra.

Hall, Edward Twitchell  
1966 *The hidden dimension*, (trad. it. ),  
*La dimensione nascosta*, Milano,  
Bompiani, 1996.

Hillman, James  
1993 *Politica della bellezza*, F.  
Donfrancesco (a cura di), (trad. it. P.  
Donfrancesco, Bergamo: Moretti &  
Vitali), *Politics and Beauty*, 2005

Kaplan, Rachel; Kaplan, Stephen  
1989 *The Experience of Nature: A  
Psychological Perspective*, New York,  
Cambridge University Press.

Lise Coirier, Barbara Golicnik Marusic,  
Matej Niksic  
2010 *Human Cities: Challenging the  
city scale investigation*, Stichting  
Kunstboak, Oostkamp.

Lynch, Kevin  
1960 *The image of the city*, (trad. it.  
G. Guarda), *L'immagine della  
città*, Venezia Marsilio, 2001.

Mallgrave, Harry, Francis,  
2013 *L'empatia degli spazi: architettura  
e neuroscienze*, (trad. it. A. Gattara),  
*Architecture and Empathy*, Milano,  
Raffaello Cortina, 2015.

Mandoki, Katya,  
2007 *Everyday Aesthetic*, Londra, Ashgate  
Publishing.

Manzini, Ezio  
2018 *Politiche del quotidiano: progetti di  
vita che cambiano il mondo*, Edizioni  
Comunità, Roma.

Mecacci, Andrea  
2012 *Estetica e Design*, Bologna, Il Mulino.

Menna, Filippo  
1968 *Profezia di una società estetica*,  
Milano, Modo, 2001.

Munari, Bruno  
1992 *Da cosa nasce cosa*, Roma, Laterza,  
1997.

Ostrom, Elinor  
1990 *Governing the commons: the  
evolution of institutions for collective  
action*, Cambridge University press,  
Cambridge.

Ottolini, Gianni  
2008 *Il magistero della bellezza*, Bologna,  
Ogni uomo è tutti gli uomini.

Platone  
IV secolo a.C. *L'Ippia Maggiore*,  
B. Centrone (a cura di), (trad. it. F.  
Petrucci), Milano, Einaudi, 2012.

Ranciè, Jacques  
2004 *The Politics Of Aesthetics: The  
Distribution of the Sensible*, Pbk. Ed  
edition, Londra.

Ranciè, Jacques  
2007 *Le Mésentente*, (trad. it. B. Magni), *Il  
disaccordo*, Meltemi, Roma, 2007.

Sartwell, Crispin  
2006 *I sei nomi della bellezza: l'esperienza  
estetica del mondo*, (trad. it. M.

Viridis), *Six names of beauty*, Torino,  
Einaudi.

Settis, Salvatore  
2012 *Azione popolare: cittadini per il bene  
comune*, Torino Einaudi.

Vercellone, Federico  
2008 *Oltre la bellezza*, Bologna, Il Mulino.

Vitta, Maurizio  
2001 *Progetto e bellezza, il design tra arte  
e tecnica*, Torino, Einaudi.

William, Hogart  
1700 *Analisi della Bellezza*, N. Varga  
Miklos (a cura di), (tr. it. anonimo del  
Settecento), *The Analysis of Beauty*,  
Milano, Abscondita, 2001.

## Articoli e saggi

Azzarello, E.; Mancuso, S.; Rizzitelli S.  
2006 *Influence of green vegetation on  
children's capacity of attention: a  
case study in Florence*, *Advances*,  
"Horticultural Scienze", 20, pp.220-  
223.

Balling, John D.; Falk, John H.  
1982 *Evolutionary Influence on Human  
Landscape Preference*, "Environment  
and Behavior", 10, 1982, pp.5-28.

Berto, Rita  
2005 *Exposure to restorative environments  
helps restore attentional capacity*,  
"Journal of Environment  
Psychology", 25, pp. 249-259.

Bianchi, Pietro  
2010 *La sovversione del sensibile*, Jacques  
Ranciè e l'estetica del disaccordo,  
in "Cinergie", 20, 2010, pp. 15-17.

Dreon Roberta  
2007 *Emozioni e soggetti nell'espressione*

- artistica: il contributo di Dewey, L. Russo (a cura di), Atti del seminario "Esperienza estetica a partire da John Dewey", Palermo, Aesthetica PrePrint, pp. 19-34.
- Dunnet, Nigel; Qasim, Muhammad  
2000 *Perceived Benefits to Human Well-being of Urban Gardens*, "Hortecology", 10, pp.40-45.
- Eco, Umberto  
2015 *La società liquida*, www.espresso.repubblica.it/opinioni/la-bustina-diminerva/la-societa-liquida/
- Fantinel, Luisa,  
2014 *Le radici biologiche della bellezza nella specie umana. Rispecchiate, o meno, dalle estetiche metafisica e cinese*, Atti del convegno "Chiaroscuro della bellezza. Sguardi sul processo artistico e terapeutico", "Psico art", Vol.4, 2014, pp. 113-130.
- Kaplan, Stephen  
1995 *The restorative benefits of nature: toward an integrative framework*, "Journal of Environmental Psychology", 15, 1995, pp. 169-183
- Koskinen, Ilpo  
2016 *Agonistic, Convivial, and Conceptual Aesthetics in New Social Design*, in "Design Issue", 5, 2016, pp.18-29.
- Lorenzoni, Franco,  
2014 *A scuola con i "rabbdomanti" del bello*, "Periferie, diario del rammendo delle nostre città", 1, 2014, pp. 34-35.
- Markussen, Thomas  
2012 *The Disruptive Aesthetics of Design Activism: Enacting Design Between Art and Politics*, "Design Issue", 29, 2013, pp. 38-50.
- Mastrandrea, Stefano  
2001 *Il ruolo dell'emozioni nell'esperienza estetica*, "Rivista di Estetica", 48, 2001, pp. 95-111.
- Montalbano, Giuseppe  
2014 *Sulle possibilità di una democrazia radicale. Note critiche ad "Agonistics" di Chantal Mouffe*, www.ilrasoiodioccam-micromega.blogautore.espresso.repubblica.it/sulle-possibilita-di-una-democrazia-radical-note-critiche-ad-agonistics-di-chantal-mouffe/, in rete dal 22 febbraio 2014
- Poli, Daniela  
2000 *Il cartografo-biografo come attore della rappresentazione dello spazio in comune*, (a cura di) Paolo Castelnovi, Atti del Convegno "Il senso del paesaggio", Torino, IRES, pp. 205-216.
- Rancière, Jacques  
2009 *Le ragioni del disaccordo*, Fata Morgana, n9, Cosenza, Pellegrini, 2009.
- Tennessen, Carolyn M.; Cimprich, Bernardin  
1995 *Views to Nature: Effects on Attention*, "Journal of Environmental Psychology", 15, 1995, pp. 77-85.
- Velotti Stefano,  
2007 *E' ancora possibile un'esperienza estetica?*, in L. Russo (a cura di), Atti del seminario "Esperienza estetica a partire da John Dewey", Palermo, Aesthetica PrePrint, pp. 61.70.
- Ulrich, Roger S.  
1984 *View through a Window May Influence Recovery from Surgery*, "Scienze", 224, 1984, pp.420-421.

## Sitografia

- <http://www.fondazioneclariplo.it/it/storie/ambiente/nutrire-milano.html>
- <http://www.recetasurbanas.net>
- <https://www.fatamorganaweb.unical.it>
- <https://labgov.city>
- <https://nuovaeraurbana.wordpress.com>
- [https://www.ted.com/talks/jaime\\_lerner\\_a\\_song\\_of\\_the\\_city](https://www.ted.com/talks/jaime_lerner_a_song_of_the_city)
- [www.ousia.it](http://www.ousia.it)
- [www.psicoart.unibo.it](http://www.psicoart.unibo.it)
- [www.journals.openedition.org](http://www.journals.openedition.org)

