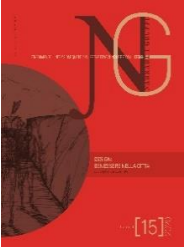


Design e spazio urbano. Il potere degli oggetti nella città

Lucetta Petrini

	Narrare i gruppi <i>Etnografia dell'interazione quotidiana, prospettive cliniche e sociali, design</i> - vol. 15, n° 1, luglio 2020 ISSN: 2281-8960
---	--

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

Titolo completo dell'articolo	
Design e spazio urbano. Il potere degli oggetti nella città	
Autore	Ente di appartenenza
Lucetta Petrini	<i>Università degli Studi di Firenze</i>
Pagine 59-75	Pubblicato on-line il 29 luglio 2020
Cita così l'articolo	
Petrini, L. (2020). Design e spazio urbano. Il potere degli oggetti nelle città. In <i>Narrare i Gruppi</i> , vol. 15, n° 1, luglio 2020, pp. 59-75 - website: www.narrareigruppi.it	

IMPORTANTE PER IL MESSAGGIO CHE CONTIENE.

Questo articolo può essere utilizzato solo per la ricerca, l'insegnamento e lo studio privato. Qualsiasi riproduzione sostanziale o sistematica, o la distribuzione a pagamento, in qualsiasi forma, è espressamente vietata. L'editore non è responsabile per qualsiasi perdita, pretese, procedure, richiesta di costi o danni derivante da qualsiasi causa, direttamente o indirettamente in relazione all'uso di questo materiale.

gruppi nel sociale

Design e spazio urbano. Il potere degli oggetti nella città

Lucetta Petrini

Riassunto

Il costante aumento dell'urbanizzazione ha portato all'esistenza di nuovi modi di concepire la città, per migliorarla e trasformarla in spazi sempre più vivibili attraverso segni linguistici differenti.

In questa direzione il design urbano può consentire all'uomo di vivere lo spazio rappresentandolo attraverso oggetti e installazioni che suscitano emozioni, ricercano integrazioni e inseguono scomposizioni. Interventi minuti, di piccola scala che disseminati sull'intero territorio urbano possono diventare nuclei energetici, dei punti di riferimento per l'incontro e la condivisione di un luogo, e immettere quella giusta porzione di positività nella gente che quotidianamente abita quei determinati spazi urbani.

Parole chiave: design urbano, prodotto, spazio esterno, identità, condivisione, aggregazione

Design and Urban Space. The power of the objects in the city

Abstract

The constant increase of the urbanization has led to the existence of new ways of conceiving the city, to improve it and transform it into increasingly livable spaces. In this direction urban design can allow man to live the space representing it through objects and installations that arouse emotions, seek integrations and chase compositions. Minimal small-scale interventions scattered throughout the entire urban area can become energetic cores, reference points for meeting and sharing a place, and giving that right portion of positivity to the neighborhood and to the people who daily live the urban space.

Keywords: urban design, product, outdoor space, identity, sharing, aggregation

1. Premessa

*Quello che sta a cuore al mio Marco Polo è scoprire le ragioni segrete
che hanno portato gli uomini a vivere nelle città,
ragioni che potranno valere al di là di tutte le crisi.*
Italo Calvino, *Le Città Invisibili*, 1972/1993: VIII

La città condensatore di energie, di creatività e sperimentazione, non è più solo fatta di luoghi, ma di relazioni multiple. In questo panorama il *design* si pone come la disciplina più adatta alla lettura e scrittura della città multiversa contemporanea, dando un significativo contributo al progetto dello spazio pubblico urbano perché lo traduce e lo rafforza nei caratteri urbani e sociali emergenti. Oggi più che mai le ragioni dell'arredo urbano si inscrivono, infatti, in una volontà di ridefinizione dello spazio come risposta incessante al desiderio di dimora, di luoghi abitabili e ospitali. Così il costante aumento dell'urbanizzazione ha portato all'esistenza di nuovi modi di concepire la città, per migliorarla e trasformarla in spazi sempre più vivibili attraverso segni linguistici differenti. Il *design* urbano in questa direzione può consentire all'uomo di vivere lo spazio rappresentandolo attraverso oggetti e installazioni che suscitano emozioni, ricercano integrazioni e inseguono scomposizioni. Piccoli interventi che possono diventare nuclei energetici, dei punti di riferimento per l'incontro e la condivisione di un luogo.

2. Lo spazio e i rapporti sociali

Fin dagli anni Sessanta il lavoro di Kevin Lynch (1960) ha dimostrato che l'intervento sull'ambiente costruito non riguarda solo la sistemazione fisica, ma rappresenta una traccia che modifica la percezione del luogo da parte dei cittadini e ne modella, in meglio o in peggio, i comportamenti sociali, economici e morali. Ogni luogo, inevitabilmente, ci influenza in modo positivo o negativo.

Il rapporto che intercorre tra lo spazio e il comportamento umano è un rapporto che potremmo definire indissociabile, che si fonda su una costante interazione biunivoca. Architetti e progettisti influenzano il comportamento attraverso la forma dello spazio (e gli oggetti presenti) e viceversa, l'importanza assegnata loro è fortemente condizionata dalle caratteristiche individuali, intime, culturali e psicologiche dell'individuo. Infatti, l'ambiente in cui ci troviamo ci sottopone costantemente a diversi stimoli e sensazioni, che possono avere ef-

fetti diversi sul nostro comportamento. La scena urbana, apparentemente immobile, è in realtà un luogo di azione in continuo movimento che può assumere connotazioni semantiche e simboliche mutevoli nel tempo. Ogni luogo, situazione, memoria rimandano sempre ad altro, sia sul piano fisico che sul piano simbolico, in quanto il luogo è costituito da una struttura superficiale visibile fatta di fisicità, di edifici e spazi, e di una struttura profonda invisibile legata all'identità e ai significati sociali, culturali e percettivi.

Come sostiene Charles Laundry (2009), per capire la città e coglierne il potenziale, è necessario percepirla come una serie di elementi interconnessi: *“La città è un tutto interconnesso. Non può essere vista come una mera somma di elementi, anche se ciascuno di essi è importante per i propri meriti. Quando prendiamo in considerazione una delle parti costituenti non dobbiamo ignorare le sue relazioni con il resto. L'edificio comunica con gli altri edifici che gli stanno accanto e con la strada, e a sua volta la strada contribuisce a modellare il quartiere. In tutto quanto è infusa la presenza della gente che popola la città: le persone plasmano l'elemento materiale, ne definiscono l'uso e creano le sensazioni che suscita”* (Laundry, 2009: 8).

Se dunque la città è un sistema di unità che interagiscono, che instaurano relazioni di reciprocità nello spazio e nel tempo, come afferma Laundry (2009), è nostro dovere pensare in modo più fluido, al fine di cogliere le connessioni fra le cose. Dobbiamo percepire la città come un'esperienza sensoriale ed emotiva, così da comprendere i suoi effetti sulle persone.

2.1. Lo spazio pubblico contemporaneo e nuovi rapporti sociali

La città è un *“(...) prodotto della natura umana”* (Andreade *et al.*, 2010: 122), è una delle realizzazioni che meglio definisce e rappresenta la società.

La città è vista come la materializzazione della civiltà e, a sua volta, lo spazio pubblico è il luogo che occupa lo spazio di rappresentazione in cui la società è visibile (Borja e Muxi, 2001), e rappresenta l'evoluzione delle attività e lo sviluppo delle relazioni tra la società e la città.

Lo spazio pubblico è l'ambito privilegiato della vita sociale e collettiva, luogo del divertimento e della contemplazione. È lo spazio della gente, delle relazioni, del contatto: elemento di unione e di incontro, fulcro della relazione tra spazio e abitanti, dove gli estranei si incontrano e incapsulano tratti distintivi della vita urbana (Bauman, 2008).

Lo spazio pubblico può essere percepito come uno scenario. Un luogo di azione a cui ognuno di noi, attraverso la percezione, attribuisce significati e identità, che assume concretezza in virtù della sua interazione con la dimensione sociale.

Alfredo Mela lo definisce come *“un complesso di ambiti spaziali, che si aprono ad una vasta gamma di opportunità d'azione, da parte di soggetti eterogenei, che ne fruiscono in forma individuale o collettiva. Esso è dotato di una forma fisica, dipendente dalla sedimentazione di interventi di trasformazioni successivi, che hanno avuto luogo nel passato e che, nel momento attuale, si presentano come una eredità trasmessa. Contestualmente, su di essi si sono stratificati complessi di caratteri simbolici, associati alle funzioni dello spazio, che incidono sulle forme fisiche, attribuiscono significati ai singoli elementi, orientano il comportamento dei fruitori”* (Mela, 2014: 16-17).

Per Mela (2014) quindi, lo spazio deputato all'uso pubblico collettivo è uno spazio che si articola in diverse direzioni, relative alle tendenze evolutive della forma della città, ai cambiamenti che influenzano le relazioni interpersonali e sociali, nonché specifici alla sfera culturale e politica.

Ma è maggiormente con l'avvento della globalizzazione, dell'informatizzazione e dell'espansione urbana che gli spazi pubblici contemporanei assumono nuovi connotati, presentandosi sempre più aperti, interstiziali e fluidi.

Sono luoghi che animano la città di una nuova linfa vitale, che ci permettono di rileggerla e di reinterpretarla (Carta, 2013).

Il cittadino contemporaneo si ritrova a vivere quella che Bauman definisce una condizione di liquidità, in costante adattamento ai continui cambiamenti del contesto che lo circonda e sempre in cerca delle condizioni migliori in cui vivere, perdendo così il suo carattere di stanzialità (Berizzi, 2018).

Cambiano gli stili di vita e gli spazi urbani tradizionali come le piazze, le strade e le attrezzature collettive perdono di significato (Fracasso, 2008), in quanto *“viene a mancare quella corrispondenza identitaria diretta, tipica della città del passato, tra la città e i suoi abitanti, che si manifesta soprattutto negli spazi pubblici dove la comunità si rappresentava e si riconosceva”* (Berizzi 2018: 13).

3. La rappresentazione dello spazio urbano

Nella complessità del quadro sociale contemporaneo, 'stare' e 'incontrarsi' risultano essere azioni sempre più complesse, che richiedono nuove riflessioni e una maggiore presa di coscienza da parte di studiosi e progettisti.

A tal proposito, il *design* si pone come la disciplina più adatta alla lettura e scrittura della città multiversa contemporanea. Attraverso soluzioni specifiche locali, flessibili e progettando le condizioni materiali che possano favorire lo sviluppo dell'innovazione sociale è possibile tradurre, assecondare, rafforzare i caratteri urbani e sociali emergenti.

Il *design* urbano può consentire all'uomo di esperire, di vivere lo spazio urbano rappresentandolo attraverso segni linguistici differenti, che diventano riferi-

menti, indicatori fondamentali per la conoscenza e l'orientamento nella città (Tufano, 2007). Fari dislocati nel tessuto urbano (Lynch, 1960) che danno all'abitante dei centri dei luoghi dove incrociarsi, mescolarsi, conoscersi e sentirsi partecipi alla vita quotidiana (Armato & Petrini, 2019).

Per Andrea Branzi il territorio *“cessa di essere luogo caratterizzato dall'architettura per diventare territorio esperienziale, dove la qualità ambientale è il risultato delle emozioni create da interventi effimeri e set provvisori e dove l'arredo urbano, che un tempo era costituito da sistemi di prodotti che si ripetevano sempre uguali nell'ambiente, oggi consiste in prodotti diversificati, dal design molto sofisticato, al fine di creare luoghi che animino la scena urbana e che costituiscano dei punti di riferimento per gli utenti”* (Branzi, 2007: 46).

I luoghi, fusioni di ordine umano e naturale, sono centri significativi delle nostre esperienze immediate nel mondo. Sono definiti dall'esperienza e dall'intenzione prima di essere paesaggi, comunità e luoghi unici.

Gli spazi non sono astrazioni o concetti, sono direttamente correlati al fenomeno dell'esperienza del mondo vissuto e, quindi, sono pieni di significato attraverso l'attività stessa e gli oggetti reali coinvolti.

Oggi più che mai le ragioni dell'arredo urbano si inscrivono in una volontà di ridefinizione dello spazio come risposta ad un incessante desiderio di dimora, di luoghi abitabili e ospitali.

“L'uomo abita quando riesce ad orientarsi in un ambiente e ad identificarsi con esso; abitare presuppone che gli spazi in cui viviamo siano luoghi nel vero senso della parola, poiché dotati di un carattere distintivo che ne costituisce l'identità ed è questa adesione ai luoghi che trasforma gli abitanti in cittadini fornendo le basi per la definizione di una comunità” (Follesa, 2016: 84).

L'abitare è una pratica intrinseca, un atto fondamentale dell'essenza stessa dell'essere umano e proprio per questo è possibile abitare gli spazi della città tanto quanto si abitano gli spazi interni (Follesa, 2016). L'uomo, infatti, oltre che nella propria casa, può abitare e trovare la propria identità anche nell'ambiente esterno che vive quotidianamente, in quello spazio a lui vicino che si estende oltre la propria abitazione. Ma per rendere ciò possibile è importante che quello spazio esterno, urbano, pubblico lo faccia ‘sentire a casa’, che venga percepito come un ‘ambiente domestico’: un luogo capace di trasmettere senso di sicurezza, di responsabilità e di identità.

3.1. Gli oggetti nella città

La città è la ‘casa’ di tutti, dove gli oggetti, in piccola scala, ne arricchiscono e completano l'immagine. Elementi che la rendono migliore, che la fanno vivere ed essere bella, ordinata e funzionale (De Raffaele, 2013). Elementi

capaci di conferire agli spazi tutti i caratteri che possano migliorare la qualità di vita dell'individuo nella funzione della città.

Oggetti 'polisemici' e 'polifunzionali', capaci di rispondere a esigenze e bisogni (Petrella *et al.*, 2007). Oggetti concepiti a misura d'uomo e a misura di luogo, che sappiano comunicare un servizio, facili da usare, pensati per tutti. Oggetti che possano essere lo specchio della storia passata e presente, del significato e del ruolo che il luogo assume nella geografia della città.

Una minuziosa progettazione che parte 'da dentro' per rivolgersi all'esterno (Caroselli, 2011). Un intervento di 'architettura minimale' ma diffusa, destinata a configurare luoghi 'su misura'. Il progetto dei dettagli che connotano, attrezzano e rifiniscono gli spazi, pubblicamente accessibili.

"Progettare uno spazio aperto pubblico, per renderlo esteticamente più bello, non significa solo modificare lo stato attuale delle cose, ciò è elemento importante, ma non sufficiente, vuol dire creare tutti i presupposti di alta vivibilità all'interno dello spazio progettato" (Armato, 2017: 117).

Progettare ed arredare uno spazio esterno significa restituire dignità e significato al luogo dell'uomo e della sua vita sociale.

Il carattere attivo del *design* si manifesta e si evolve in stretta connessione con il suo contesto, si attua attraverso il dialogo, attingendo ad altri saperi con il fine di coordinare il tutto nella dimensione concreta di un artefatto. L'ambiente urbano, come una sorta di "ipertesto vivente", diventa pertanto lo scenario in cui sperimentare la relazione fra il progetto e i comportamenti umani (Fagnoni, 2013).

Una panchina, ad esempio, può trasformarsi in luogo per ascoltare musica, dove riposare e godere dell'area circostante, un punto di incontro.

Elementi che assumono la valenza di 'occasione', prodotti *site-specific* destinati per quella parte di città, che stimolano, emozionano, coinvolgono le persone anche attraverso gesti minimi: offrire una seduta, un riparo dal sole, una fonte d'acqua.

Lo spazio pubblico, come afferma Mattogno (2002), rappresenta l'essenza dell'urbanità. È il luogo privilegiato delle relazioni, da quelle sociali a quelle economiche e produttive, da quelle della mobilità fisica a quelle della comunicazione. È lo spazio con il quale ci misuriamo ogni giorno, pertanto dovrebbe essere pensato (e progettato) non solo seguendo i classici schemi urbanistici, ma deve osare e aprirsi alla sperimentazione di *design*.

Arredi significanti, più dinamici. Oggetti e installazioni che conducono e accompagnano la persona lungo i percorsi che si intrecciano nella città, alla scoperta di nuovi modi di vivere lo spazio pubblico.

Arredi che vanno ben oltre la loro semplice collocazione in specifici punti o funzionalità ma che ricercano integrazioni e inseguono scomposizioni, puntando alla visione d'insieme di un unico e distintivo *layout* urbano (figura 1).

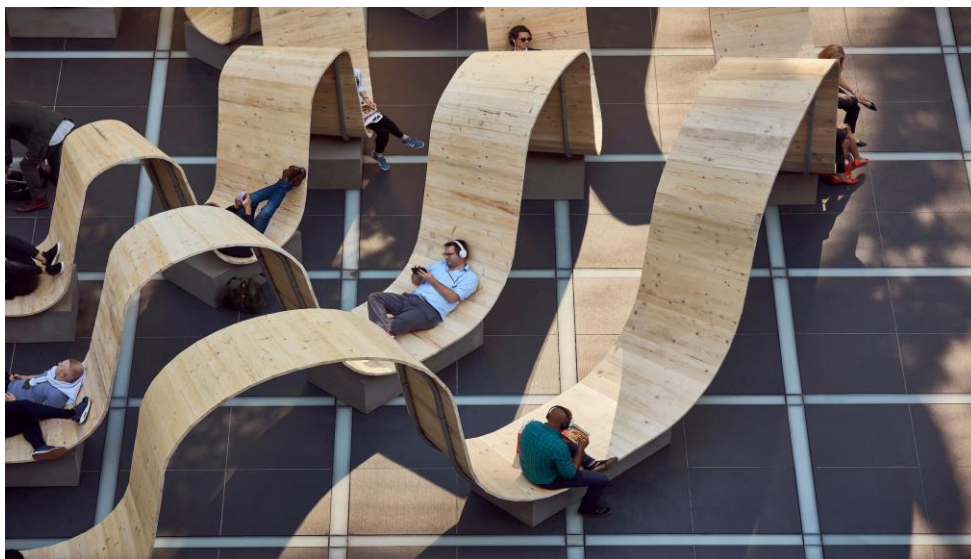


Figura 1 - Paul Cockledge, *Please be Seated*, London Design Festival

Come lo spazio quasi 'labirintico' disegnato da Martha Schwartz per la Jacob Javits Plaza a New York, dove il disegno delle panchine a forma circolare semi-chiusa traccia come dei ricami sulla superficie della pavimentazione (figura 2).



Figura 2 - Martha Schwartz, *Jacob Javits Plaza*, New York

Oggetti lontani dall'omologazione dell'arredo del passato e che, come gli oggetti dell'ambiente domestico, cercano di familiarizzare con l'utente.

Elementi modulari e polifunzionali come quelli pensati da Pio e Tito Toso per *TreeLine*: un sistema modulare di arredo urbano polivalente, dalla linea dinamica e flessuosa che integra la funzione della seduta con quella della fioriera, del contenimento del verde e dell'elemento salva-piante (figura 3).



Figura 3 - Pio & Tito Toso, *TreeLine*

Oggetti aperti all'interpretazione dell'utente, funzionale e semantica, che fanno parte di quel mondo fluido di cui il *design* di successo ci parla diffusamente (Germak, 2008).

Sedute nella pavimentazione che ricordano dei grandi tappeti su cui sprofondare; panchine che si staccano da terra per diventare comode amache; altalene giganti in *led* che illuminano ed emettono musica nel momento in cui vengono adoperate.

Opere monumentali a cavallo tra il *design* urbano e arte pubblica che, con la loro solenne fisicità, si relazionano con il paesaggio circostante.

Come i tavoli pensati da Laith Mc Gregor e Murray Barker: vere e proprie sculture in cemento e metallo che richiamano i giochi sociali negli spazi collettivi (figura 4).



Figura 4 - Laith McGregor & Murray Barker, *Monolith*

4. *Forme e contenuti della città*

La città è una forma dai contenuti variabili e le forme urbane sono il prodotto della storia, pertanto il paesaggio urbano non può avere una definizione rigorosa ma essere una risultante di componenti fissi e mutevoli.

Secondo Marcelloni (2005) i luoghi andrebbero concepiti in funzione delle nuove pratiche sociali, adattando la città alla diversità e all'articolazione dei bisogni, passando da una concezione di uno spazio permanente e omogeneo ad una concezione dello spazio flessibile, variabile, utilizzabile da modelli sociali in costante e rapido mutamento.

Con l'evolvere della città lo spazio urbano a sua volta si evolve, prendendo nuove forme in funzione del nuovo modo di concepire la città e dei nuovi comportamenti urbani.

Assistiamo oggi all'emergere di nuovi bisogni, tra cui la necessità di nuove relazioni e nuovi spazi dove viverle, in modo temporaneo, con la forma dell'evento o *set* effimero, o con processi *bottom-up* che promuovono trasformazioni e talvolta veri e propri riscatti dei luoghi nel lungo periodo.

Gli spazi residuali possono essere riconnotati come luoghi esterni da abitare – per rilassarsi, osservare, protestare, festeggiare, avere benessere fisico – e diventare un ambiente intelligente e vivibile attraverso interventi di recupero leggero e creativo.

Azioni tattiche, progetti *site specific*, provvisori, che incontrano i bisogni e i desideri di intere comunità. Interventi puntiformi, minuti, di piccola scala come i *Parklets* (figura 5).



Figura 5 - *Parklet La Vague*, Montreal

Spazi di dimensioni ridotte, pensati e realizzati dalla gente comune con una vocazione sociale molto forte: avere uno spazio di aggregazione all'aperto per vivere momenti di vita quotidiana insieme agli altri, con lo scopo di conoscersi, scambiare idee e cose (Armato & Petrini, 2019).

Come *designers*, abbiamo davanti a noi la sfida di dare forma concreta a quegli spazi complessi che ospitino nuove esigenze collettive e che offrano molteplici opportunità d'uso. Luoghi capaci di interpretare da un lato forme e modi di un assetto sociale e comunitario in continua evoluzione, e dall'altro di cogliere sfide e opportunità portate dalle tecnologie di comunicazione ma anche di produzione degli artefatti.

I prodotti urbani, l'arredo urbano sono ben più di un semplice decoro, sono un insieme di valori. Devono essere visti come l'espressione, la rappresentazione

della struttura urbana e delle attività che si svolgono, dei valori nei quali gli utenti si riconoscono, delle esigenze che esprimono. Ed è proprio dai valori che bisogna ripartire per creare spazi di socialità e città vivibili.

Luoghi ridisegnati e trasformati, quartieri e aree completamente cambiate e ospitali danno l'idea di come l'arredo urbano sia fondamentale per donare una seconda vita alle città.

Creatività, funzionalità, innovazione tecnologica, sostenibilità, fruibilità, armonia ed estetica sono le parole chiave: grazie a loro è possibile creare una immagine coordinata della città o spezzarne la monotonia, dando vita a quartieri totalmente diversi. Ne è un esempio il *Superkilen* a Copenhagen, in Danimarca: un esperimento architettonico ma anche artistico e sociale (figura 6a e 6b). Si tratta di un progetto di riqualificazione del quartiere semi-periferico di Nørrebro, una zona difficile, popolata da numerose persone immigrate di diverse nazionalità, ognuna con la propria cultura e i propri usi e religioni. Un luogo spesso teatro di scontri violenti ma che ora, grazie al colore e all'arredo urbano, ha ripreso vita, tornando ad essere un punto di ritrovo per gli abitanti.



Figura 6a - BIG–Bjarke Ingels Group, Topotek1 e Superflex, *Zona Rossa - Superkilen*, Copenhagen



Figura 6b - BIG–Bjarke Ingels Group, Topotek1 e Superflex, *Zona Nera - Superkilen*, Copenhagen

Una peculiarità di questo parco, oltre al colore, sono gli oggetti che lo popolano. I progettisti hanno chiesto direttamente alla popolazione locale di suggerire oggetti, stili ed elementi artistici, utili all'arredo urbano, che avrebbero voluto vedere all'interno di questo spazio come rappresentazione di ciascuna etnia.

Una progettazione partecipata. Una grande installazione a cielo aperto, un luogo di tutti e per tutti, in cui ogni fruitore, di qualunque origine e nazionalità, può identificarsi con oggetti diversi presenti sulla superficie dello spazio pubblico. Oggetti provenienti da oltre sessanta diverse nazioni e ognuno di essi caratterizza uno specifico ambito del parco urbano. Una 'collezione surrealistica di cose', come la definisce Bjarke Ingels – fondatore dello studio Big¹ –, che spiega l'idea di utilizzo di questi arredi non convenzionali allo scopo di riflettere l'essenza della popolazione che vi abita.

È importante che lo spazio urbano crei una 'risonanza' nell'osservatore, che solo ritrovando in esso qualcosa che gli appartiene – culturalmente, socialmente e/o formalmente – vi si potrà riconoscere, considerarlo dotato di qualità, attribuirgli valore e non trovarlo estraniante.

¹ Lo studio Big ha curato la parte architettonica del progetto Superkilen, lo studio Superflex quella artistica e lo studio Topotek1 quella per il paesaggio.

Aver cura, prendersi cura dell'ambiente e delle cose. E come sostiene Fagnoni, *“L'ambiente dell'uomo è caratterizzato dalla presenza di uomini e cose, e la cura (aver cura, prendersi cura) è una struttura dell'esistenza che si esprime compiutamente nello spazio pubblico, nelle attività dell'uomo che usa gli spazi della città insieme agli oggetti in essa contenuti, e in cui si relaziona con altri individui”* (Fagnoni, 2011: 23). Dare valore alle cose, agli oggetti, rende le persone più consapevoli e sviluppa in loro un vero e proprio senso di responsabilità verso l'ambiente circostante.

Lo spazio pubblico è il simbolo della dimensione relazionale della società, valore condiviso, al di là di ogni nostalgia, di ogni ideologia e di ogni appartenenza, in cui il progetto e la cui cura può realmente contribuire al potenziamento della vita pubblica e, di conseguenza, al miglioramento della qualità della vita urbana, di tutti (Cicalò, 2010).

Come progettisti è importante pensare al progetto della scena urbana non come allestimento di una scenografia, bensì come sceneggiatura. Dobbiamo progettare la sceneggiatura, ovvero progettare non solo strutture ed elementi singoli di arredo ma i diversi livelli di percezione e di comportamenti d'uso che si vogliono creare in quel determinato luogo. Creare comunicazione tra un oggetto e l'altro, in rapporto al luogo, cercando di definire la 'giusta distanza' tra i diversi soggetti della scena urbana in una sorta di mappa di campi magnetici di attrazione. Un paesaggio in cui molteplici soggetti si addizionano e stratificano in un insieme, col quale ci si troverà poi ad interagire, con tempi e modi d'uso differenti.

5. Riflessione conclusiva

Al giorno d'oggi l'uomo è posto al centro del progetto e proprio per questo diviene importante dare risposta a una serie di necessità che lo stesso uomo ha nel vivere lo spazio collettivo.

Il tentativo di rinnovare nella qualità, quindi, è il motore di una società che si evolve nella giusta direzione. Come osserva Castells, *“la nuova città nasce conseguentemente alla creazione di una nuova struttura sociale, la 'società delle reti', caratteristica dell'era dell'informazione”* (Castells, 2004: 50).

L'aspirazione delle città a diventare sempre più *smart*, in termini di sostenibilità ambientale, mobilità e qualità della vita, ha segnato un sodalizio finora inusuale tra il *design* e il progetto urbano, proprio perché il sistema *design* è per sua natura legato in rete.

La *Smart City*, la 'città intelligente' come viene definita, è un insieme di strategie tese all'innovazione dei servizi pubblici. Strategie che, grazie all'impiego diffuso

delle nuove tecnologie della comunicazione, della mobilità, dell'ambiente e dell'efficienza energetica, mettono in relazione infrastrutture materiali della città 'con il capitale umano, intellettuale e sociale di chi le abita', al fine di migliorare la qualità della vita e soddisfare le esigenze dei cittadini.

Un'intelligenza distribuita, condivisa, orizzontale, sociale, dove l'*Internet of Things* permette agli oggetti di diventare intelligenti e riconoscibili.

Grazie a questa evoluzione, tutti gli oggetti che si trovano in città possono acquisire un ruolo attivo e diventare collettori e distributori di informazioni.

La tecnologia ridisegna gli spazi urbani. Sedute *smart* intelligenti e autosufficienti, antibatteriche, antinquinamento e auto-pulenti, dotate di sensori, sistemi antifurto o anti-vandalo, prese elettriche e *hot-spot*. Pensiline fotovoltaiche e alberi tecnologici dalle svariate forme, che alimentano la propria tecnologia sfruttando energie alternative. Come la lampada solare a *led* progettata da Ross Lovegrove per Artemide: un albero tecnologico ricco di 'frutti' ecologicamente intelligenti (figura 7).



Figura 7 - Ross Lovegrove, *Solar Tree*, Piazza Gae Aulenti, Milano

I nuovi spazi urbani sono sempre più intelligenti. Dei veri e propri “*cyber-physical spaces*”, come li definisce Carta, costituiti da una costante interazione di componenti fisici e reti digitali, attività materiali ed effetti immateriali (Carta, 2013).

Delle vere e proprie oasi digitali, dalle quali è possibile connettersi comodamente dal proprio *computer* o accedere alle informazioni locali tramite grandi schermi. Come la postazione *wi-fi* progettata da Mathieu Lehanneur, *Escale Numérique* (figura 8), una ‘grande’ infrastruttura tecnologica e immateriale che fa dialogare persone e oggetti, integra informazioni e genera intelligenza. Sono queste le nuove realtà urbane, dove al centro della sfida vi è la costruzione di un nuovo genere di bene comune.



Figura 8 - Mathieu Lehanneur, *Escale Numérique*, Parigi

Lo spazio urbano si trasforma, diventa luogo ibrido dove esperienza fisica ed esperienza virtuale si combinano insieme in un'interazione continua tra luoghi fisici e flussi informativi. La fruizione della città diventa un'esperienza che non finisce con quello che è direttamente osservabile, ma viene arricchita da comunicazioni e segnalazioni che provengono dalle comunità di cittadini in rete. Nuovi scenari, che portano ad una partecipazione diversa alla vita cittadina e alla creazione di nuovi servizi, dove la tecnologia diventa elemento facilitatore dell'interazione e *software* di connessione tra idee, iniziative, competenze ed esperienze diverse.

Bibliografia

- Armato, F. (2017). *Pocket Park, una stanza a cielo aperto*. Marsala: Navarra Editore.
- Armato, F., Petrini, L. (2019). Welfare in the city: The importance of urban furniture to city revitalization. In *Zhuangshi*, Chinese journal of Design, pp. 17-19. Beijing: Tsinghua University Editor.
- Bauman, Z. (2008). *Vita liquida*. Roma-Bari: Gius. Laterza & Figli Spa.
- Berizzi, C. (2018). *Piazze e spazi collettivi. Nuovi luoghi per la città contemporanea*. Padova: Il Poligrafo.
- Borja, J., & Muxi, Z. (2001). *El espacio público: ciudad y ciudadanos`a*. Barcellona: Electa.
- Branzi, A. (2007). *Capire il design*. Firenze: Giunti.
- Caroselli, M. (2011). *Architettura delle fermate del trasporto collettivo*. Bologna: Maggioli Editore.
- Carta, M. (2013). *Open Spaces. Il nuovo genoma della città contemporanea* [Online]. Articolo pubblicato in *Balarm*, n.31. Disponibile in: <http://www1.unipa.it/maurizio.carta/Openspaces.html>
- Castells, M. (2004). *La città delle reti*. Venezia: Marsilio.
- Cicalò, E. (2010). *Spazi pubblici. Progettare la dimensione pubblica della città contemporanea*. Milano: Franco Angeli.
- De Biase, C., Petrella, B., Tufano, C. (2007). Il progetto urbanistico: spazi e funzioni multiculturali. In *Città Interetnica. Spazi forme e funzioni per l'aggregazione e per l'integrazione*, (a cura di) M. Clemente, G. Esposito De Vita. Napoli: Editoriale Scientifica.
- Fagnoni, R. (2011). Lo spazio pubblico urbano. Connettibilità sociale, colore, comunicazione. In *I colori di Cornigliano. Design per lo scenario urbano*, (a cura di) M. B. Spadolini. Firenze: Alinea Editrice.
- Fagnoni, R. (2013). Introduzione. In *Design for city life. Riuso urbano intelligente*, (a cura di) S. Pericu. Firenze: Alinea Editrice.
- Follesa, S. (2016a). Raccontar storie. La città come un libro. In *Design per la città. Il progetto degli spazi esterni*, (a cura di) F. Armato. Marsala: Navarra Editore.
- Follesa, S. (2016b). L'identità degli spazi pubblici. In *Design per la città. Il progetto degli spazi esterni*, (a cura di) F. Armato. Marsala: Navarra Editore.
- Fracasso, L. (2008, Agosto 1). Lo spazio urbano attraverso i sensi: mappatura dei territori e orditura dei fatti. In *Scripta Nova*. Revista electrónica de geografía y ciencias sociales. Universidad de Barcelona. ISS: 1138-9788. Vol. XII, núm. 270 (120). Depósito Legal: B. 21.741-98.
- Germak, C. (2008). Esterni urbani contemporanei. In *Uomo al centro del progetto. Design per un nuovo umanesimo*, (a cura di) C. Germak. Torino: Allemandi & C.
- Laundry, C. (2009). *City making. L'arte di fare la città*. Torino: Codice Edizioni.
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. Cambridge, Mass.: MIT press.
- Marcelloni, M. (2005). *Questioni della città contemporanea*. Milano: Franco Angeli.
- Mattogno, C. (2002). *Idee di spazio lo spazio nelle idee. Metropoli contemporanee e spazi pubblici*. Milano: Franco Angeli.
- Mela, A. (Cur.). (2014). *La città con-divisa. Lo spazio pubblico a Torino*. Collana Sociologia urbana e rurale. Milano: Franco Angeli.