



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DOTTORATO DI RICERCA IN
Architettura

CICLO
XXXIV

*Parole in piazza: come il design diventa
strumento d'interazione con la comunità.
Tipografia, prossimità, partecipazione.*

Curriculum
Design

Tutor
Giuseppe Lotti

Introduzione	7
1. Preambolo: parole, immagini, spazio	13
1.1 Sinsemie: scritte nello spazio	15
1.2 Organizzare i contenuti	29
1.3 Public lettering: scritte nello spazio (fisico)	49
2. Contesto: definizioni	61
2.1 Wayfinding	63
2.2 Tactical Urbanism	77
2.3 Asphalt art	89
3. Strumenti e metodologie: interagire con la comunità	107
3.1 Innovazione sociale e (social) design	109
3.2 Promuovere la prossimità	123
3.3 Progettazione partecipata	131
3.4 La comunicazione inclusiva: linguaggio e scritte	143
4. Lo stato dell'arte: i casi Studio	159
4.1 Immagine coordinata per la CIUP	161
4.2 Piazze Aperte	169
4.3 Luz Nas Vieiras	177
4.4 Superkilen	185
4.5 Le esperienze pregresse al Didacommunicationlab	195
4.6 Sistema di wayfinding per l'Ateneo di Firenze	199
4.7 Ciclopeditone di Prato	211
4.8 Identità migrante: segni per una nuova geografia dell'accoglienza	215
5. Output progettuale: Parole in piazza	221
5.1 Il progetto <i>Parole in Piazza</i>	223
5.2 Il sito	227
5.3 Il processo partecipativo	239
5.4 I volti della piazza	265
5.5 Un pluringuaggio	273
5.6 Tapetype. Un lettering autoprodotta	291
Conclusioni	303

Introduzione

Quando è iniziata la mia esperienza al **Didacommunicationlab**¹ nel 2016 con una borsa di ricerca in “Modellazione 3d di prodotti e ambienti”, ho avuto la fortuna di essere inserita nel progetto di “Wayfinding Istituzionale per l’Ateneo di Firenze”. Avevo un background in architettura, un interesse per il graphic design e il mondo visual in generale, ma non avevo mai sentito parlare di *wayfinding design*.

È stata una scoperta, e lo è stata soprattutto per l’approccio con cui al **Didacommunicationlab** si affrontava il progetto, in un’ottica di ricerca-azione, teoria-pratica in cui allo sviluppo tecnico dei dispositivi e del sistema di segnaletica si affiancava costantemente una riflessione sulla tematica dello spazio pubblico e dell’identità, e sui risvolti dell’azione progettuale in senso più ampio. Studiare la materia sotto lo sguardo e i risultati di grandi designer come Spiekermann, Noorda, Vignelli, Scher, Baur mi ha permesso di connotare il wayfinding design come uno strumento di possibile riflessione sociale, con implicazioni civiche e relazionali.

La ricerca è quindi partita dal tema del wayfinding, con la prospettiva di indagare gli effetti e le dinamiche di un intervento grafico nello spazio pubblico in termini d’innovazione sociale, intendendo per *innovazione sociale* «le nuove idee (prodotti, servizi e modelli) che soddisfano dei bisogni sociali (in modo più efficace delle alternative esistenti) e che allo stesso tempo creano nuove relazioni e collaborazioni. In altre parole, innovazioni che sono buone per le società e che accrescono le possibilità di azione della società stessa» (Giordano, Arvidsson, 2016).

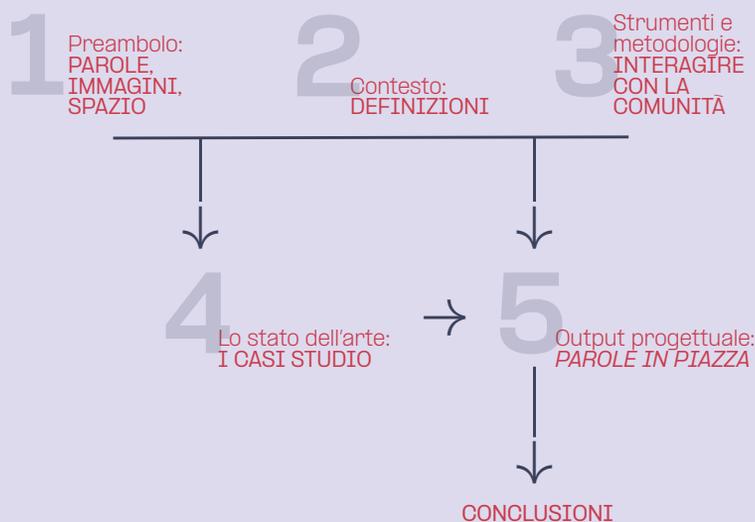
Il tema di ricerca ha finito per superare i propositi iniziali legati al wayfinding design ed il suo ambito è diventato più ampio e smarginato.

“Parole in piazza: come il design diventa strumento d’interazione con la comunità. Tipografia, prossimità, partecipazione” esplora varie terminologie e sovrapposizioni di concetto: la scrittura nello spazio pubblico può diventare un mezzo di riflessione e interazione? Il design di cui si accenna nel titolo è quello sotteso della *grafica*, intesa – nelle parole di Paul Rand – come opinione, punto di vista e responsabilità sociale.

1 Il Didacommunicationlab è un laboratorio del Dipartimento di Architettura dell’Università di Firenze. Ne parlo in maniera più approfondita nel capitolo 4.

Mi sono interrogata sul rendere esplicita nel titolo la terminologia “graphic design” (anziché solo “design”); infine ho deciso di rendere giustizia all’intero processo di ricerca, per la cui strutturazione ho attinto a competenze differenti e mi sono confrontata con azioni ed esigenze, riconducibili anche al social design, al co-design, al civic design, al design for all.

La struttura della tesi cerca di contenere questa complessità compartimentando gli argomenti in capitoli, con una struttura ad albero in cui le notazioni dei primi tre capitoli, molto diversi per tematiche e definizioni, finiscono per confluire nei capitoli successivi e nelle conclusioni. La struttura della tesi si può quindi evincere dal seguente diagramma:



I capitoli 1, 2, 3 affrontano tematiche differenti e sono le basi per il capitolo 4 (lo stato dell’arte e le esperienze pregresse) e il capitolo 5 (caso studio *Parole in Piazza*). Nelle conclusioni convergono le riflessioni maturate in questi ultimi due capitoli.

Il **capitolo 1** affronta da un punto di vista teorico il tema delle scritte nello spazio, intendendo per scritte un sistema di elementi – immagini, parole, segni – in relazione tra loro. Si introduce il tema del public lettering e del suo valore e potere connotativo.

Il **capitolo 2** definisce alcuni dei contesti in cui le scritte si confrontano con lo spazio fisico. La selezione non è esaustiva, ma funzionale a quanto verrà poi affrontato nel progetto *Parole in Piazza*: nei paragrafi si contestualizza

la definizione di wayfinding, tactical urbanism e asphalt art. In ciascuno dei contesti affrontati un intervento di design può prescindere dalla sua azione puramente funzionale e attivare una riflessione e portare significato. Se nel caso del tactical urbanism e dell'asphalt art l'azione significativa è intrinseca nella natura dell'intervento, nel caso del wayfinding l'intervento può diventare un progetto di narrazione dello spazio: può cioè, unitamente al suo potere orientativo, rendere uno spazio identitario e superare il suo ruolo denotativo.

Il **capitolo 3** si concentra sull'interazione con la comunità: dopo un'introduzione sulle azioni bottom up, già accennate nel capitolo precedente e sul tema dell'innovazione sociale, si delinea la responsabilità sociale del design nella promozione e progettazione per il bene comune; il suo ruolo nel raggiungimento di obiettivi economici, sociali, ambientali e culturali a livello globale come auspicato dalla Montreal Design Déclaration o come prospettato nel New European Bauhaus.

Si affronta il tema di un'urbanità basata sulla prossimità, sull'inclusione e sulla partecipazione, partendo da una riflessione di Manzini, sulla quale ho concentrato la ricerca e la pianificazione del progetto *Parole in Piazza* (cap.5): **“Come si creano occasioni affinché le persone si incontrino faccia a faccia e intessano relazioni tra loro e con il luogo in cui vivono?”**

Nel **capitolo 4** vengono raccolti casi studi molto diversi da loro, ma nei quali convivono argomenti trattati nei capitoli precedenti. Sono una selezione dei progetti in cui mi sono imbattuta in questi anni; progetti che unitamente alle esperienze pregresse condotte al **Didacommunicationlab** mi hanno permesso di maturare (anche se in alcuni casi, non risolvere) alcune riflessioni. Nel **capitolo 5**, infine, viene raccontato l'intervento *Parole in Piazza*.

La mia esperienza al Didacommunicationlab si è conclusa a Ottobre 2022: in questi anni, grazie agli incontri e alle collaborazioni (con mentori e colleghi) ho introiettato un certo tipo d'impronta nell'approccio ai progetti, una credenza sincera nel valore del team, entusiasmo e fiducia nelle possibilità infinite del design e soprattutto il desiderio di portare avanti queste riflessioni anche nella pratica professionale.

IL TEAM DEL DIDACOMMUNICATIONLAB NEL 2019

Da sinistra, in alto: Gianluca Buoncore, prof.ssa Susanna Cerri (direttore creativo), Ambra Quercioli, Gaia Lavoratti, Federica Giulivo, Maddalena Rossi, Benedetta Bizzarri, Silvia Cattiodoro, Dario Borruto, Vanessa Staccioli, Giulio Fusco, Alice Trematerra, Lorenzo Quercioli, Jacopo Ammendola, Vittoria Niccolini, Nicola Garruccio, Alessandra Marianelli, Giacomo Dallatorre. Il direttore scientifico del laboratorio nel 2019 era il prof. Giuseppe Lotti





Preambolo: parole, immagini, spazio

Cosa si intende per scritte nello spazio? Partendo da un'analisi teorica sul tema della scrittura — inteso come sistema di elementi (immagini, parole, colori, segni) in uno spazio finito — si affronta il valore dell'organizzazione dell'informazione scritta e il criterio con cui si procede a questa organizzazione in modo che i singoli elementi siano collegati tra loro da relazioni cariche di significato. Queste argomentazioni servono per introdurre il concetto di scritte nello spazio *fisico*: quando il public lettering si relaziona agli edifici, alle strade, al paesaggio e, più in generale, al suo contesto, può superare il suo scopo puramente denotativo e assumere un ruolo connotativo allo scopo di trasmettere valore sociale e significato?

«Le componenti relative agli aspetti denotativi che presiedono all'organizzazione in uno spazio sinottico delle unità del testo scritto possono essere definite "sinsemia".»

Luciano Perondi, 2012

1.1 Sinsemie: scritture nello spazio

Sinsemia, o *sintassi visiva*¹, è un termine che deriva dalla combinazione tra il prefisso greco **syn** («con»; «insieme») usato con il significato di *unione* + *semia* («segno»): ovvero «il modo in cui i segni stanno assieme (nello spazio)» (Perondi, 2012). Parafrasando, è la disposizione consapevole degli elementi di scrittura nello spazio al fine di creare significati attraverso le relazioni spaziali tra parole, immagini e altri segni.

Combina i concetti di “sinestesia” e “semiotica” per indicare che la comunicazione è molto più efficace se espressa dall’interazione tra significati e modalità di composizione diverse rispetto alla tradizionale separazione tra testo corrente da un lato e immagini illustrative dall’altro. È un approccio utile a esplorare il potenziale della scrittura attraverso la multisensorialità: le persone interpretano e comprendono il messaggio abbinando al contenuto delle parole l’aspetto visivo, le correlazioni, i colori. Il termine è stato coniato² da Giovanni Lussu e Antonio Perri per colmare la mancanza di un termine in grado di esprimere questa visione spaziale della scrittura, in contrapposizione a una visione lineare e alfabeticentrica della scrittura. Di seguito la definizione elaborata da Luciano Perondi e Leonardo Romei:

«Per sinsemia si intende la disposizione deliberata e consapevole di elementi di scrittura nello spazio con lo scopo di comunicare, attraverso l’articolazione spaziale, in modo ragionevolmente univoco e secondo regolarità. Queste regolarità possono essere valide soltanto per quel testo - ma coerenti, rigorose e interpretabili senza bisogno dell’aiuto dell’autore -, oppure definite da precisi schemi e abitudini di fruizione consolidate.» (Perondi, 2012)

Alla base di questo approccio c’è un assunto fondamentale: la scrittura non è una mera rappresentazione della lingua parlata. Benché quando parliamo di *scrittura* è implicito pensare alla *scrittura glottica* (Falcinelli, 2018), cioè alla trascrizione in segni dei suoni del parlato, la scrittura è permeata di

1 Perondi usa entrambe le espressioni. (vedi Perondi, 2012).

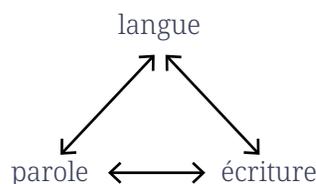
2 Il termine viene attribuito a Giovanni Lussu e Antonio Perri. Secondo Luciano Perondi è stato usato e reso pubblico subito dopo un workshop di Lussu allo IUAV. Questa ricostruzione viene raccontata da Perondi stesso in un commento all’articolo di R. Buzzacchino su xwww.mappementaliblog.blogspot.com

convenzioni e segni che non trovano corrispondenza nell'oralità: pensiamo alla punteggiatura, ma anche ai rientri di riga, al grassetto e al corsivo. Ed è proprio il "mito dell'oralità" ad aver creato questo pregiudizio di subordinazione scrittura-lingua parlata, relegando per secoli la scrittura a un'azione di trascrizione; ignorando come la scrittura abbia un proprio codice e un proprio sistema di riferimento indipendente dalla lingua parlata.

«[...] I testi scritti sono saturi di elementi che non hanno corrispondenza nel parlato, ma che sono quasi imprescindibili col sistema scrittura.

L'organizzazione stessa del testo nello spazio può essere considerata una vera e propria componente del testo scritto: è ragionevolmente univoca e difficile da equivocare, e contribuisce alla comunicazione quanto le parole, anche se in maniera non strettamente analoga. Possiamo sostenere che le componenti formali e spaziali del testo (disposizione, orientamento, dimensione) cambiano il valore delle parole stesse. Una parola è un titolo perché ha una posizione e una forma specifica all'interno del testo, questa posizione è ragionevolmente convenzionale e costante in un dato sistema di scrittura.» (Perondi, 2012)

Si tratta di un'argomentazione per niente scontata. Ancora all'inizio del XX secolo uno dei fondatori della linguistica moderna, Ferdinand de Saussure³ sostiene che lingua parlata e scritta sono sì due distinti sistemi di segni, ma sostiene ancora che il secondo esiste al solo scopo di rappresentare il primo. Solo nel 1977 l'antropologo Jack Goody ristrutturò il sistema gerarchico saussuriano introducendo un diagramma triangolare in cui parola e scrittura, nella loro reciproca interazione, sono entrambi espressioni del linguaggio: *langue*, *parole* e *écriture* sono collegate da frecce doppie, sono cioè in una relazione di complementarità. (Lussu, 2019) Viene finalmente messo in discussione il *mito dell'oralità*.



3 «Language and writing constitute two distinct systems of signs: the second exists for the sole purpose of representing the first» (Ferdinand de Saussure, *Cours de linguistique générale*, 1916).

«Le lettere maiuscole e minuscole si pronunciano in modi diversi? Che dire del corsivo o del maiuscoletto? E i rientri, le diverse dimensioni dei caratteri, le tabulazioni, gli spazi bianchi di una pagina, a cosa corrispondono? Non è forse vero che Garamond e Futura, in determinate circostanze, sono forme diverse portatrici di messaggi diversi?» (Lussu in CAST, 2018)

IMMAGINI E SCRITTURA

Siamo quindi abituati ad associare al concetto di *scrittura* qualcosa di sequenziale: lettere che, con un andamento lineare e con un senso di lettura predefinito, formano parole; che a loro volta formano frasi; che formano paragrafi; che formano capitoli.

Eppure la scrittura è molto di più: la sintassi visiva comunica tanto quanto le parole stesse e può fornire indicazioni aggiuntive sul genere di testo, sul modo di leggerlo, sulla crucialità di alcune parti di testo rispetto ad altre. La linearità quindi della scrittura è un caso particolare e riferibile a certi tipi di testi (quelli dei romanzi per intenderci). Nella quotidianità «la scrittura è organizzata in testi i quali, piuttosto che “leggersi” nel senso tradizionale del termine, si consultano, si esplorano.» (Perondi, 2012)

Pensiamo alle planimetrie, alle mappe della metropolitana, ai feed dei social, alle pagine web, alle bollette, alle tabelle degli orari, ai dispositivi di wayfinding, ai fumetti: il modo in cui il testo viene disposto, l'uso di altre componenti (icone, simboli, tabelle, glifi, immagini) concorre alla creazione di significato.

Tutti questi esempi non sarebbe ugualmente comprensibili se il testo non fosse comunicato attraverso quella determinata disposizione spaziale. (Perondi, Romei, 2010) Il “modello sequenziale” in cui viene assemblata la scrittura è talmente diffuso da farci credere di essere lo spazio della scrittura tout court, anziché uno dei tanti usi specifici. (Falcinelli, 2014)

La distinzione tra immagini e scrittura è dunque una convenzione, tutta occidentale, nata dalla convinzione che la pittura sia ricalco del visibile e la scrittura sia ricalco della parola detta. Una separazione che si è rafforzata nei secoli per il modo in cui sono reciprocamente sviluppate: la pittura è diventata un'esecuzione lenta, laboriosa e meticolosa (pensiamo ai dipinti rinascimentali e successivi); la scrittura un'azione rapida, veloce, ottimizzata (quante più caratteri all'interno di una pagina). Il realismo ottocentesco ha operato una cesura netta: la fotografia ha eliminato definitivamente le notazioni che abbondavano nell'epoca medievale (diagrammi, parole) in favore di una rappresentazione pura e intonsa della realtà; di pari passo i

libri di testo hanno finito per eliminare le figure, relegando le illustrazioni per lo più alla letteratura per l'infanzia (Falcinelli, 2014).

IL PRIMATO DELLA SCRITTURA LINEARE

L'avvento della stampa, a causa di certi limiti tecnici, ha certamente contribuito alla percezione del rapporto scrittura-immagine come a qualcosa di subordinato o comunque contrapposto: l'organizzazione spaziale di un impaginato, ad esempio, ci ha abituati a una netta separazione tra testo e immagini con meno margine per le interazioni verbo-visive. (Buzzacchino, 2010). Barbieri fa però risalire la predominanza della scrittura lineare e sequenziale nella nostra cultura a molto tempo prima della stampa: all'invenzione dell'alfabeto e alla sua adozione in Grecia. Parliamo di un alfabeto composto da poche unità fonetiche (arbitrarie) capaci, assemblandosi, di trascrivere tutte le parole. Un alfabeto che, a differenza delle scritture dell'antico Egitto, non comprendeva segni determinativi, collegati cioè al significato stesso della parola.

« [...] Se “lira” fosse stata una parola dell'antico Egitto, ne avrebbe fatto parte o il determinativo per gli strumenti musicali oppure quello per le monete – e avremmo due parole diverse anziché una. Le scritture antiche, dunque, trascrivevano non soltanto il suono, ma anche il senso; e questo permetteva loro di essere lette molto più facilmente con i soli occhi, senza articolare la voce.» (Barbieri, 2010).

L'alfabeto greco finisce per escludere il senso dalla scrittura diretta perché la scrittura viene concepita come un semplice supporto mnemonico alla voce, per memorizzare quello che veniva trasmesso fino ad allora attraverso la parola orale. Seppure la scrittura sequenziale-alfabetica ha avuto una predominanza nella nostra cultura, esistono molteplici casi di tradizione non lineare che hanno avuto più o meno diffusione e che sono arrivati fino a noi facendoci comprendere come la storia sia ricca di esempi sinsemici. E per quanto questa predominanza permane ancora oggi nella nostra forma mentis⁴, la quotidianità è costellata di esempi *impuri* dove è difficile segnare un confine netto tra immagine e scrittura.

4 «È divertente notare come, quando si legge, ci si senta un po' in colpa a saltare le righe, ma questo è possibile solo perché reputiamo la linearità una condizione fondamentale della scrittura: nessuno si sente in colpa saltellando da un testo all'altro di un sito web, perché la pagina web è sentita come un sistema non lineare, da navigare e non da leggere.» (Falcinelli, 2014)

«Uno spartito musicale, una formula matematica, una carta geografica, un'illustrazione scientifica, sono figure o scritte? Per non parlare dei rebus, dove tutte le categorie vengono ribaltate: qui le figure sono usate per rimandare a fonemi e non per rappresentare la realtà, ovvero non significano ciò che raffigurano.» (Falcinelli, 2014)

Oggi con il digitale, ad esempio, le interazioni verbo-visive, hanno trovato nuovo terreno fertile: un esempio attuale di sinsemia è la progettazione dei siti web, in cui la combinazione tra testo, elementi visuali, motion, colori, immagini è calibrata in modo da offrire un'esperienza utente efficace.

«Il web, i giochi, l'ubiquitous computing e l'internet delle cose, l'infografica, l'ebook sono tutti fenomeni che privilegiano una scrittura in cui la disposizione spaziale dei segni supera spesso quella sequenziale, e dove la sintesi fra parola e immagine comunica nella sua totalità.» (Rosati, 2011)

In hoc libro... **IXS** **XPS**...

Ecce nati... magni.

Quodam... sanctorum.

Quia... **CO** **B**

IXS **XPS**

belis **ppha**

IXS **XPS**

OZIAS

CO **B** **PHI** **AR** **CHS**

CO **B** **PHI** **AR** **CHS**

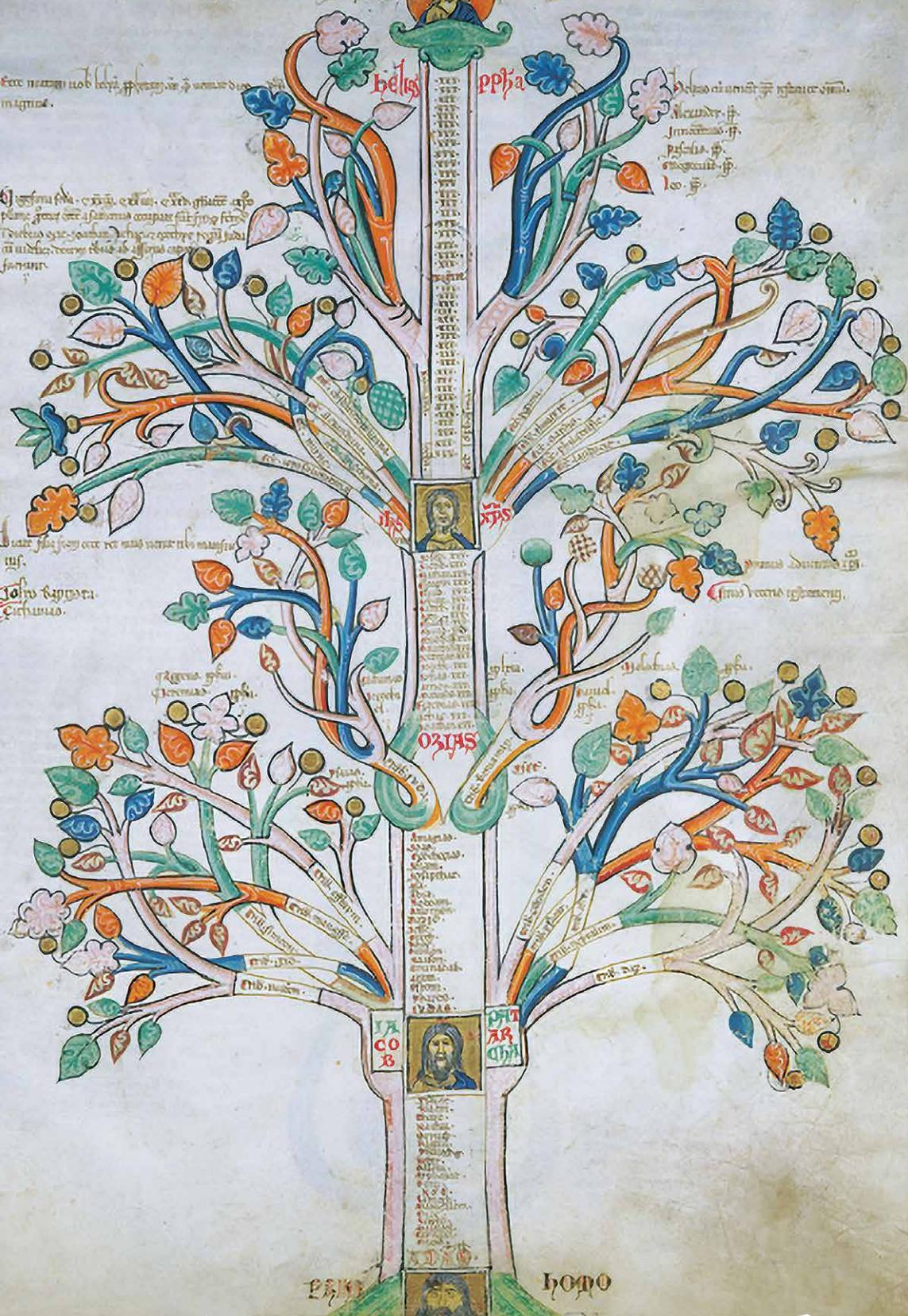
Belis... **IXS** **XPS**

Quia... **IXS** **XPS**

Quia... **IXS** **XPS**

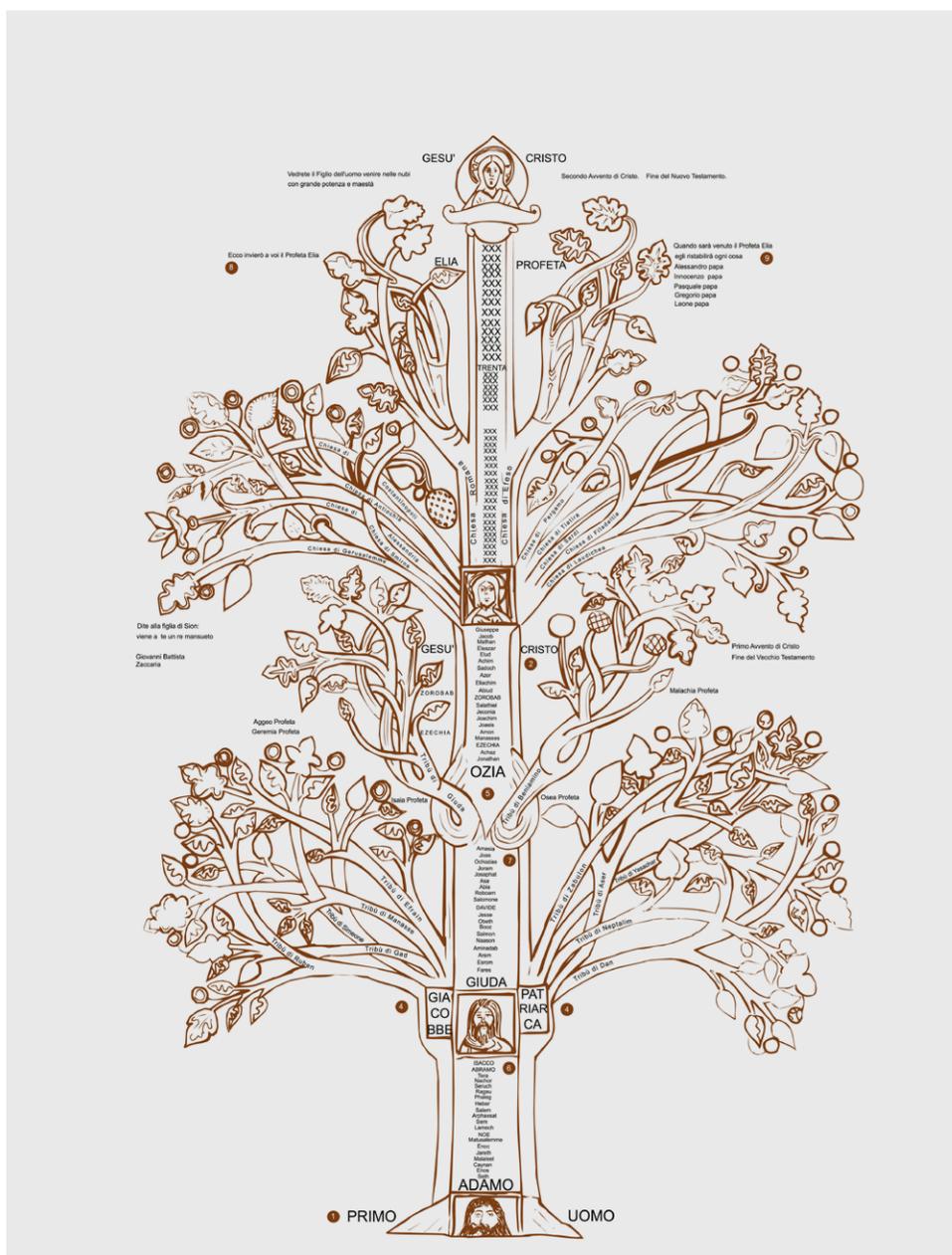
Quia... **IXS** **XPS**

HOMO



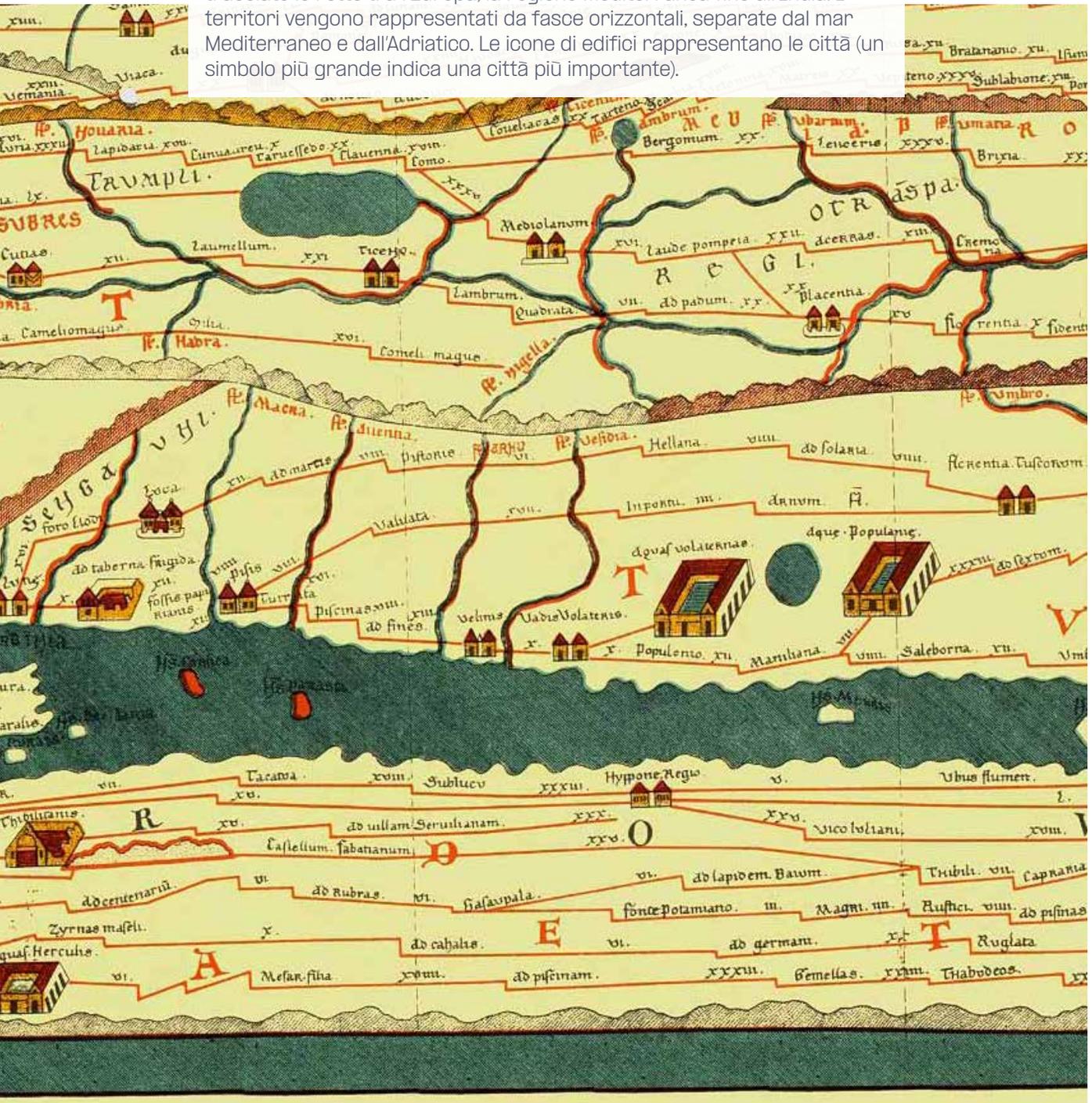
LIBER FIGURARUM (XIII sec)

Si tratta di un'importante raccolta di teologia figurale e simbolica del Medio Evo. Nelle "Figurae", concepite e disegnate da Gioacchino da Fiore, è illustrato il complesso ed originale pensiero profetico dell'abate fiorense. L'Albero dei due Avventi è una delle tavole raccolte nel Liber Figurarum e rappresenta, dal basso in alto, i protagonisti e le istituzioni della storia della salvezza: da Adamo (1) sino a Gesù Cristo (2) si svolge il Tempo dell'Antico Testamento; dalla prima venuta di Gesù Cristo sino alla fine della storia si svolge il Tempo del Nuovo Testamento; La figura di Cristo domina sia al centro dell'albero della storia (2), luogo del primo avvento (Incarnazione–Morte–Resurrezione), in cui opera la Redenzione, sia in alto, al culmine di esso (3), luogo del secondo avvento (Resurrezione dei Morti e Giudizio Universale) nella maestà del giudizio e nella gloria dell'eternità. L'ordine di lettura, l'organizzazione delle informazioni, l'utilizzo di forme non lineari come strumento per elaborare e condividere argomentazioni lo rendono a pieno titolo un esempio sinsemico del passato.



TABULA PEUTINGERIANA

Si tratta di una copia del XII–XIII secolo di un'antica carta stradale romana. La rappresentazione non è una visione geografica del mondo, piuttosto una schematizzazione distorta e insolita della realtà. Tuttavia, riporta una serie di informazioni rilevanti per i viaggiatori dell'epoca come la posizione delle città più importanti e dei luoghi di sosta (mansio) della rete stradale dell'impero romano e le tappe giornaliere sulle principali rotte di viaggio (rappresentate con la segmentazione rossa). È composta da 11 pergamene per un totale di quasi sette metri, dove vengono tracciate le rotte tra l'Europa, la regione Mediterranea fino all'India. I territori vengono rappresentati da fasce orizzontali, separate dal mar Mediterraneo e dall'Adriatico. Le icone di edifici rappresentano le città (un simbolo più grande indica una città più importante).



Pagina a fronte ZANG, TUMB, TUMB, OPERA LETTERARIA DI MARINETTI, 1914 + *Sotto* UN CALLIGRAMMA DI APOLLINAIRE PER LA CONTESSA LOUISE DE COLIGNY–CHÂTILLON

«Gli ideogrammi di Apollinaire e le poesie di Marinetti hanno forse servito non tanto come modelli, ma come rottura con la tradizione che ha liberato gli sperimentatori per creare una comunicazione rapida e simultanea di diversi messaggi. L'inizio ha causato un'esplosione, una tipografia apparentemente priva di uno scopo, selvaggia. Ma questa "selvaggia" aveva un sistema al suo interno: il sistema dei contrasti. La storia della stampa ha visto una degenerazione dei ricchi incunaboli contrastanti, con iniziali colorate e grandi lettere, in pagine grigie piatte con caratteri piccoli senza alcuna considerazione dei fondamenti visivi. Gli ideogrammi di Apollinaire furono una risposta logica a questa tipografia noiosa, agli effetti uniformanti del typesetting meccanico grigio e inarticolato. Egli non stampò solo le parole, ma attraverso l'accento sulla posizione e la differenziazione delle dimensioni delle lettere, cercò di renderle quasi "udibili"» (Moholy–Nagy, 1947). Nel Novecento le avanguardie e la grafica pubblicitaria rimetteranno in discussione la dicotomia testo–immagine rimescolando le carte e i contenuti: Apollinaire e Marinetti rompono finalmente la rigida separazione tra immagini e scrittura.

Cette reconnaiss-toi
adorable herosonna c'est toi
sons le stand d'apereu carotio
Voici A Oct
le boudie
le valx de
lon
voe
ca aufer
l'imper
fuite unage
de ton buste. a.
dote su remanin
a. travito un magx.

Quelques
un peu
plus bas
c'est ton
oeur
que
bati-



21° migliaio

MARINETTI

F. T. MARINETTI FUTURISTA

ZANG TUMB TUMB

ADRIANOPOLI OTTOBRE 1912

TUUUMB IN LIBERTA

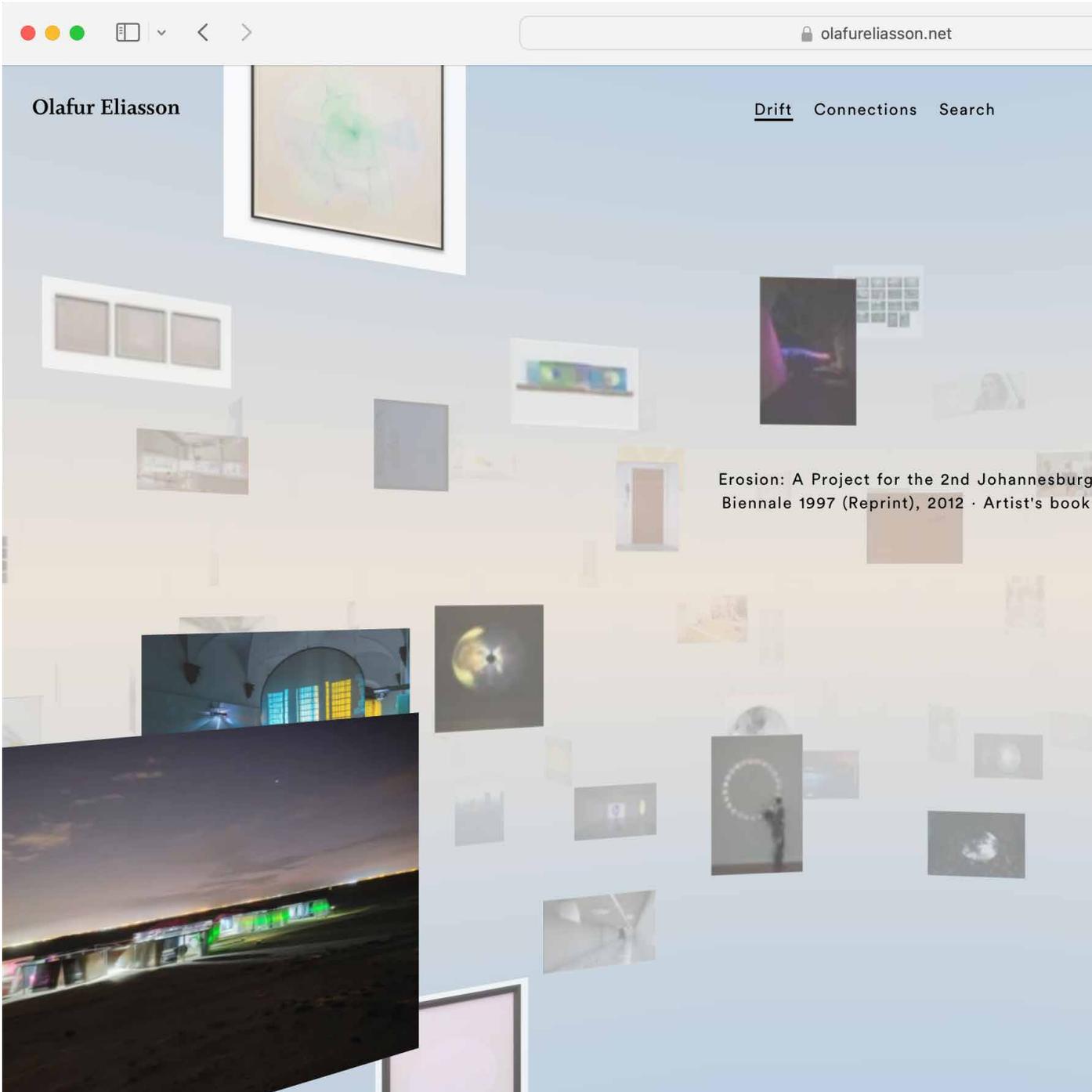
ZANG TUUUMB TUUUM TUUUM

EDIZIONI
FUTURISTE
DI
"POESIA",
MI . . . ANO

EDIZIONI FUTURISTE
DI "POESIA",
Corso Venezia, 61 - MILANO
1914

3 LIRE

TUUUMB TUUUM TUUUM



Olafur Eliasson

[Drift](#) [Connections](#) [Search](#)

Erosion: A Project for the 2nd Johannesburg Biennale 1997 (Reprint), 2012 · Artist's book

L'INCERTO ARCHIVIO di OLAFUR ELIASSON

È un website che raccoglie la collezione completa dell'artista con opere, mostre, interventi nello spazi pubblici, padiglioni, conferenze e ricerche. L'invito è quello di navigare alla deriva (drift) tra gli oggetti di archivio cliccando e trascinando il mouse o usando le frecce della tastiera per esplorare questa nuvola fatta di immagini e parole. È un caso in cui la disposizione spaziale dei segni supera quella sequenziale, e dove la sintesi fra parola e immagine comunica nella sua totalità.



«Understanding really is the key. When you understand something, you're able to perceive its structure: its connections, its relationships, its significance relative to everything else. How it fits. You see—feel—intuit the fit. You know it. You Know?»

David McCandless, 2014

1.2 Organizzare i contenuti

Possiamo dire quindi che la sinsemia, o sintassi visiva, è parte del testo quanto le parole stesse e può dare indicazioni aggiuntive sul genere di testo, sul modo leggerlo (o consultarlo), su quali parti possono interessare e perché. Il modo in cui si organizza lo spazio e la relazione tra gli oggetti¹ infatti fa parte del modo in cui si progettano contenuti. Perché un artefatto produca e trasmetta significato in modo efficace occorre costruire uno spazio in cui le relazioni tra parole-immagini-segni contribuiscano a esaltare il senso che la somma delle parole-immagini-segni vuole trasmettere.

«La relazione fra le informazioni è più importante delle informazioni stesse: organizzare le informazioni significa anzitutto porre le informazioni in relazione tra loro e con le persone» (Rosati, 2019)

Anche quando ci avviciniamo ad un testo scritto, puramente tipografico, facciamo delle scelte sinsemiche: distribuiamo gli elementi grafici in relazione tra loro e in relazione allo spazio sinottico che li accoglie. Pensiamo all'organizzazione più elementare di contenuti: le liste. Luca Rosati definisce la lista *la prima e elementare forma di organizzazione dell'informazione*. Umberto Eco ha dedicato un intero libro, "Vertigine della Lista", alle liste verbali e figurative del patrimonio letterario e artistico: dallo scudo di Achille enunciato nell'Iliade, fino agli elenchi presenti nelle poesie di Jacques Prévert o alla schiera di personaggi presenti nella tela di Pietro Longhi Il convito in casa Nani. Le stesse tassonomie sono liste: nello specifico liste polidimensionali, ovvero liste annidate l'una dentro l'altra. Il filesystem del computer con la sua logica di cartelle e sottocartelle è probabilmente il sistema tassonomico oggi più conosciuto e usato. Perché la lista *abbia senso* deve essere esplicito il criterio con cui è stata stilata. Non esiste un criterio universale e scientifico per redigere una lista; semplicemente il criterio stabilisce quali elementi ne possono far parte; delinea un ordine di successione; raggruppa certi elementi distribuendo in modo sapiente gli spazi e le relazioni.

1 "Il modo in cui si organizza lo spazio e la relazione tra gli oggetti" ovvero la sinsemia.

Riporto questo aneddoto² sulla composizione delle checklist dei voli aerei. Tra le concause che determinarono l'incidente aereo del volo NW255 (1987) emerse un errore da parte dei piloti nell'eseguire correttamente la checklist³ di controllo prima del decollo.

A seguito dell'incidente, A. Degani, ricercatore presso la Nasa, fu chiamato dall'NTSB⁴ per ottimizzare il layout delle checklist.

Dall'osservazione di 42 equipaggi durante l'esecuzione della checklist e dalla comparazione di checklist differenti, emerse che le checklist spesso erano mal progettate: in molti casi l'ordine delle azioni era sparso e casuale, anziché raggruppato per area d'intervento; molte altre volte la lista si presentava come un lungo elenco continuo, in cui non era possibile distinguere tra attività completate e da fare, nel caso in cui i piloti avessero subito un'interruzione durante la sua esecuzione.

Se, ad esempio, avveniva una comunicazione da parte della torre di controllo, erano tenuti a riniziare la checklist dal principio, per evitare di saltarne erroneamente una voce; le liste erano però lunghe e meticolose e capitava che l'equipaggio, per sovraccarico di lavoro o per cattiva abitudine, riprendesse la checklist da quella che riteneva fosse l'ultima voce effettuata. Degani redasse infine, nel 1992, un report dal titolo "On the typography of flight-deck documentation"; tra i cambiamenti proposti da Degani, oltre all'introduzione di liste elettroniche, vi erano raccomandazioni anche sul suo impaginato tra cui: segmentazione delle liste troppo lunghe; accorpamento di azioni per funzionalità; proposte d'intervento sul carattere del font. Degani interviene quindi sulla organizzazione spaziale e relazionale degli elementi in modo da migliorare la gestione delle checklist, e sul tipo di font ponendo attenzione sui concetti di legibility e readability⁵ dell'impaginato:

-
- 2 L'aneddoto è ripreso da un articolo che ho scritto per il testo "Contenuto e forma" (2020) a cura di S. Cerri.
 - 3 Checklist: liste (o elenchi di controllo) prevolo che aiutano la sicurezza aerea a garantire che determinati elementi critici non siano trascurati.
 - 4 Il National Transportation Safety Board è un'agenzia investigativa indipendente del Governo degli Stati Uniti che indaga ed emette rapporti in merito agli incidenti che coinvolgono aeroplani, navi, treni, oleodotti e gasdotti.
 - 5 Per Lussu (2007) «si entra in un campo quanto mai vago, e "leggibilità" ("attitudine di un testo a essere letto", secondo F. Richaudeau o readability, "la qualità del comfort visivo", come si usa in inglese) diventa una nozione così sfuggente da rischiare di svanire. Secondo Lussu il limite di certi prescrizioni basate sulla leggibilità è il non tener conto di sistemi di scrittura molto diversi (arabo, cinese, devanagari etc).
Riporto per completezza le definizioni di R. Falcinelli (2018):
• Legibility (visibilità): è il grado per cui un testo può essere individuato con

IN-82
148113
p. 40

NASA CONTRACTOR REPORT # 177605

ON THE TYPOGRAPHY OF FLIGHT-DECK DOCUMENTATION

ASAF DEGANI

CONTRACT NCC2-327
December, 1992



National Aeronautics and
Space Administration

CHECKLIST
PART No. 85-CH-0808 REV. 2/29/88
BEFORE STARTING ENGINES

- CIRCUIT BREAKERS CKD
- OXY ON & 100%
- FLAP LIMIT SELECTOR AUTO
- ELEVATOR FEEL SYS HYD
- ADG SWITCH ON
- YAW DAMPERS SYNC/SLAVED
- ANTI-SKID ALIGN & LOAD
- COMPASSES ARM
- INS ON
- FIRE HANDLES/AGENT LOW LTS UP/OFF
- VOICE RECORDER TESTED
- ENG START PANEL CKD
- EMER POWER OFF
- NO SMOKING ON
- EMER LIGHTS ARM
- GPWS TESTED
- EVAC SIGNAL SW ON
- H.F. RADIOS TESTED
- WINDSHIELD ANTI-ICE ARM
- WINDSHIELD DEFOG ON
- PITOT HEAT OFF
- ENG ANTI-ICE ON
- EXTERIOR LIGHTS TAT
- ANNUN LIGHTS ON (or OFF)
- FGS PANEL OFF
- STATIC AIR SEI ON (or OFF)
- FIT

P
TF
FG
INS
FLAP
PITCH
FLIGHT
SPOILER
WINDOW
BRAKE T

F/A SIGNAL
ANNUN PANEL
PNEUMATIC
TRANSPDRIAL
STROBE LIGHT
LANDING LIGHT

(NASA-CR-177605) ON THE TYPOGRAPHY
OF FLIGHT-DECK DOCUMENTATION (San
Jose State Univ.) 40 p

N93-19970

Unclas

«La Tipografia è definita dal dizionario “Webster” come “la disposizione, lo stile o l’aspetto generale della materia stampata a partire dal tipo. Per selezionare e utilizzare la tipografia appropriata, ci sono due fattori che il progettista del documento dovrebbe considerare.

> **Leggibilità della stampa** (discriminabilità). Questa caratteristica di un carattere alfanumerico consente all’osservatore di identificarlo rapidamente e positivamente da tutte le altre lettere e caratteri. La leggibilità dipende dalla larghezza del tratto, dalla forma dei caratteri e dallo sfondo.

> **Leggibilità**. Questa qualità della parola o del testo permette di riconoscere rapidamente la singola parola, i gruppi di parole, le abbreviazioni e i simboli. La leggibilità dipende dalla spaziatura dei singoli caratteri, dalla spaziatura delle parole, dalla spaziatura delle righe e dal rapporto tra l’area dei caratteri e quella dello sfondo (Heglin, 1973; Sanders e McCormick, 1987). Questi criteri sono importanti per tutti gli stampati, ma sono cruciali per la progettazione tipografica della documentazione del ponte di volo»⁶

Questo aneddoto su un documento funzionale (e puramente tipografico) come le checklist la dice lunga sull’importanza delle relazioni tra i singoli elementi: lo spazio (e quindi la relazione) tra i caratteri, tra le parole, tra i singoli raggruppamenti è fondamentale per la lettura e la comprensione.

sufficiente chiarezza, contrasto, illuminazione;

- **Readability** (leggibilità): riguarda invece la facilità di lettura e il grado di affaticamento. Sulla readability conta moltissimo la storia personale del singolo lettore e la sua consuetudine e familiarità con certe forme e con certi testi.

6 Degani A., (1992), *On the typography of flight-deck documentation*, Nasa contractor report #177605: «Typograpy is defined by the Webster’s dictionary as “the arrangement, style, or general appearance of matter printed from type.” In order to select and use the appropriate typograpy, there are two factors that the document designer should consider: **Legibility of print** (discriminability). This characteristic of an alphanumeric enables the observer to quickly and positively identify it from all other letters and characters. Legibility depends on stroke width, form of characters and the background. **Readability**. This quality of the word or text allows for rapid recognition of the single word, word-groups. Abbreviation, and symbols. Readability depends on the spacing of individual characters, spacing of words, spacing of lines, and the ratio between characters area to background area (Heglin, 1973; Sanders and McCormick, 1987). These criteria are important for all printed matter; however, they are crucial for the typographical design of flight-deck documentation.»

DIMENSIONE
PERCETTIVA

«[...]Se “le diverse lingue producono mondi diversi di cui sono sia le cause che gli effetti” i sistemi di scrittura della stessa lingua e anche i diversi modi di trattare tipograficamente un testo influenzano questi immaginari. Infatti, proprio come le espressioni di un viso, di un corpo o il tono della voce influenzano il contenuto di una dichiarazione orale, la parola scritta non è priva di valori simbolici legati al disegno di caratteri e disposizioni grafiche.⁷» (Baur, 2020).

Andiamo oltre la lista e torniamo ad artefatti grafici più complessi in cui convivono elementi di tipo verbo-visivo⁸.

Per guidare l'attenzione (e quindi la comprensione) all'interno di artefatti grafici complessi è necessario intervenire sull'organizzazione percettiva degli elementi, lavorando ad esempio sulle differenze di scala o sul peso percettivo, sul contrasto cromatico, sull'orientamento spaziale, sulle irregolarità. Si tratta di un'azione di «influenzamento dell'ordine di lettura intendendo con questa espressione la disposizione a orientare il destinatario nella fruizione delle informazioni secondo un ordine predeterminato.»

(Bucchetti, 2007): i contenuti sono cioè organizzati secondo precisi criteri di aggregazione – variabili cromatiche, dimensionale, fisionomiche etc – che determinano una gerarchia di lettura, favorendone la comprensione da parte del destinatario.

Le variabili visive hanno potenzialità comunicative differenti: colori diversi possono identificare differenti elementi, ma non esplicitare una gerarchia tra di essi, che può invece essere indicata con una differenza di scala; il cambio di densità di una texture può darci un ordine di lettura, ma non suggerirci informazioni sulle quantità (Romei, 2013)

Perondi nel suo libro *Sinsemie*, analizzando la teoria di Bertin in “La

7 «[...] If “the different languages produce different worlds of which they are both the causes and effects” the writing systems of the same language and even the different ways of typographically treating a text influence these imaginaries. Indeed, just as the expressions of a face, a body or the tone of the voice influence the content of an oral declaration, the written word is not devoid of symbolic values related to the drawing of characters and graphic dispositions.»

8 V. Bucchetti li chiama elementi verbo-iconici distinguendo queste due categorie:
 • *Elementi di carattere verbale*, espressi in modalità di testi, scritte, sigle ecc; organizzati secondo regole di composizione e scelte grafiche «che coinvolgono la relazione tra pieni e vuoti, la definizione degli spazi, le interlinee, le crenature (le distanze tra una lettera e l'altra nella composizione di una parola), e tutti quei parametri che si riferiscono all'andamento della composizione testuale»
 • *Elementi di tipo figurale*: ossia le immagini (Bucchetti, 2007)

Semiologie graphique”⁹, esemplifica cosa guida l’esplorazione visiva e organizza i vari livelli di lettura:

Variabili ordinabili > sono in grado di fornire un ordine di grandezza, una gerarchia; spazio, valore e dimensioni sono variabili ordinabili: «dati tre oggetti, ad esempio di tre dimensioni diverse, gli elementi verranno ordinati dal lettore in base alla loro dimensione e non sarà facile che li ordini spontaneamente in altro modo.» (Perondi, 2012)

Variabili associative > pongono gli elementi a livello paritetico; forma, colore e grana sono variabili associative.

La presenza di variabili ordinabili e associative consente la comprensione di un artefatto comunicativo e non servono solo a comunicare un dato, ma anche a delineare il contesto.

Attrattori > sono elementi che dirigono e attraggono l’attenzione, intendendo per *attenzione* la *selezione dell’informazione*: permettono cioè di creare un ordine preferenziale di lettura.

«Questo problema è centrale per la questione della sinsemia (ma fondamentalmente anche per la grafica in generale) in assenza di una serie di attrattori che guidino la lettura la consultazione (non necessariamente in una direzione lineare) e di una serie di artifici grafici e sinsemici è impossibile far emergere alcuni elementi rispetto ad altri, isolarli, porli in evidenza.» (Perondi, 2012)

Oltre alla presenza di più o meno variabili e attrattori è necessario costruire un sistema di riferimento, un algoritmo di formulazione in grado di aggregare gli elementi e generare strutture riconoscibili: in breve, una chiave di lettura o *criterio* (esattamente come nell’organizzazione di una lista) all’interno del quale gli altri elementi acquistano un certo valore o significato. Riprendendo l’iniziale definizione¹⁰ di Perondi e Romei, per soffermarmi sulla dicitura “interpretabili senza bisogno dell’aiuto

9 Titolo completo “Sémiologie graphique: Les diagrammes, les réseaux, les cartes”

10 «Per sinsemia si intende la disposizione deliberata e consapevole di elementi di scrittura nello spazio con lo scopo di comunicare, attraverso l’articolazione spaziale, in modo ragionevolmente univoco e secondo regolarità. Queste regolarità possono essere valide soltanto per quel testo – ma coerenti, rigorose e interpretabili senza bisogno dell’aiuto dell’autore –, oppure definite da precisi schemi e abitudini di fruizione consolidate.» (Perondi, 2012)

dell'autore": il sistema di riferimento (il criterio) non deve generare fraintendimenti.

In un artefatto grafico le variabili, gli attrattori, il sistema di riferimento (uniti alle nostre competenze e alla dimensione semantica) ci permettono di aggregare le informazioni in diversi livelli, visualizzarle e comprenderle.

«Per certi versi si può dire che la sinsemia di un "testo"¹¹ indirizza l'attenzione nei punti in cui interessa maggiormente concentrare il contenuto da comunicare.» (Perondi, 2012)

Anche in un corpo di testo sequenziale l'uso di variabili grafiche e attrattori può contribuire alla sua comprensione. Ogni segno tipografico, infatti, contiene in sé un rimando sonoro, una risonanza grafica, un'intonazione; le sue peculiarità grafiche e la sua precisa collocazione nello spazio, forniscono contenuti extra-visivi: un carattere chiaro sottolinea leggerezza, un carattere pesante e scuro esprime un concetto di solidità. (Ricco, 2007)

«Ma se lavoriamo bene sui microcontenuti e la formattazione possiamo aggiungere un altro ordine, quello visivo, e arricchire così il nostro testo. Titolo e sottotitoli, parole in grassetto o in un colore diverso, testi dei link e didascalie sono i segnali testuali che ad apertura di pagina si tende a leggere per primi. Soprattutto sul web, ma anche sulla carta.

Così la dimensione verticale sequenziale si intreccia con quella orizzontale visiva, proprio come la trama e l'ordito in un tessuto¹².» (Carrada, 2011)

DIMENSIONE SEMANTICA

La dimensione semantica permette al fruitore di dare un senso, un significato, un'interpretazione alla configurazione visiva. Il valore semantico di ciascun fruitore sarà diverso perché influenzato dalla propria esperienza, dalla propria cultura e dalla propria memoria. (Bucchetti, 2007). Per cui alcune persone interpreteranno un testo in una direzione rispetto a un'altra. Il nostro livello di attenzione personale è infatti guidato anche dagli stimoli interni, ovvero alle nostre competenze e abitudini.

11 La parola *testo* virgolettata, fa riferimento a un assunto precedentemente espresso nel testo «Sulla base di quanto detto in precedenza, assumiamo che un testo scritto, anche tipografico, consiste nel distribuire elementi grafici in relazione tra loro e in relazione a uno spazio sinottico di scrittura.» (Perondi, 2012). Nella connotazione "testo", trascura quindi la distinzione tra scrittura e immagine, ponendo l'attenzione sulle relazioni tra gli elementi.

12 Non è un caso che tessuto e testo hanno la stessa origine etimologica. Da Treccani: *tēsto* s. m. [dal lat. *textum* –i o *textus* –us, rispettivam. part. pass. neutro e der. di *tēxere* «tessere»].

«È possibile che l'attenzione sia guidata da abitudini interpretative legate alla competenza di una data lingua scritta (ad esempio la lettura da sinistra a destra e dall'alto in basso) » (Perondi, 2012)

L. Rosati in *Sense-making: organizzare il mare dell'informazione e creare valore con le persone*, riporta un esempio avvenuto in uno dei suoi workshop, in cui aveva sottoposto ad analisi un testo di Rino Gaetano¹³, *Nuntereggae più*. Un ragazzo aveva interpretato Portobello come località e non come programma televisivo e di conseguenza non era riuscito a cogliere il nesso fra Portobello e gli elementi vicini: "Portobello e illusioni / lotteria a trecento milioni / mentre il popolo si gratta / a dama c'è chi fa la patta". L'interpretazione errata era dovuta alla mancanza di conoscenza del contesto, ovvero la società italiana degli anni Settanta-Ottanta che Rino Gaetano irrideva e attaccava.

L'unione della dimensione percettiva e di quella semantica permette al processo di comunicazione di arrivare a compimento: rende esperibile il messaggio che si vuole comunicare.

IN SINTESI Un testo è un sistema di elementi (immagini, parole, colori, segni) in uno spazio finito, collegati tra loro da relazioni cariche di significato. La loro disposizione spesso è funzionale e collegata alla comprensione, ma altre volte può essere contemporaneamente evocativa. In ogni caso non è mai una scelta puramente estetica. Come ci fa notare L. Rosati, «siamo immersi in un mondo sinsemico e proprio perché ci siamo dentro, non ce ne accorgiamo».

Tutti gli esempi riportati nelle pagine successive sono tratti dalla nostra vita quotidiana: sono artefatti grafici, più o meno complessi, con cui abbiamo dimestichezza e sappiamo interpretare.

In ciascuno possiamo rilevare i seguenti elementi comuni:

- Sono un'aggregazione di immagini, parole e segni
- Variabili grafiche e attrattori concorrono alla creazione di significato
- Hanno orientamenti di lettura differenti: da sinistra verso destra, dall'alto verso il basso, radiale o anche casuale

13 Rosati definisce Rino Gaetano come maestro indiscusso delle liste. Nelle sue canzoni le liste possono dare l'impressione di un elenco sconclusionato, ma a un orecchio attento c'è sempre un criterio, un sistema di riferimento (vedi paragrafo precedente) che tiene insieme gli elementi.

- Hanno un significato che deriva da un preciso ordinamento spaziale
- Hanno un criterio di lettura
- La loro efficacia comunicativa non è affidabile soltanto alle parole, ma anzi è strettamente connessa al modo in cui i singoli elementi sono disposti nello spazio; è connessa cioè alle loro reciproche relazioni.

« Tutti questi casi non presentano difficoltà di lettura superiori a quelle che presenta un testo più rigidamente sequenziale» (Perondi, 2012)

Si tratta di casi in cui la lettura non richiede sforzi superiori rispetto a un corpo di testo sequenziale, perché la nostra *forma mentis* è inconsapevolmente abituata a decodificare una struttura sintattico-spaziale: la struttura su cui si basano è accessibile e immediatamente comprensibile perché composta da convenzioni preesistenti a cui siamo inconsciamente abituati.

MOBILETTO IMPERIAL CABINET

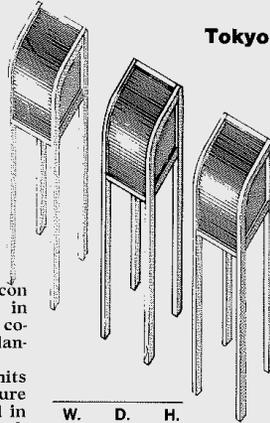
Shiro Kuramata

Tokyo

40M06

Tre mobiletti a serranda con ripiano interno, struttura in legno; sono verniciati nei colori: argento, nero e melanzana.

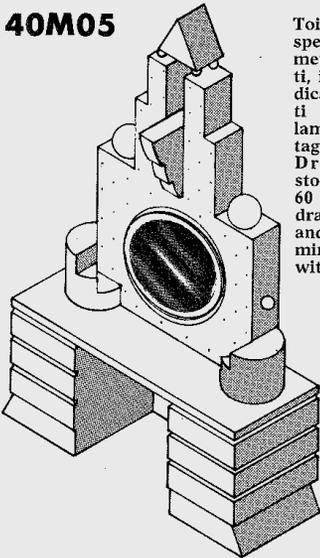
Three small furniture units with internal shelf. Structure in wood. Each unit painted in different colours: silver, black and aubergine.



W.	D.	H.
35	40	150

MOBILE TOILETTE PLAZA DRESSING TABLE

Michael Graves Princeton

40M05

Toilette con sgabello, specchio orientabile diametro 60 cm, sei cassetti, in legno laccato e radica naturale, specchietti e decorazione con lampadine a basso voltaggio.

Dressing table with stool, tiltable mirror of 60 cm diameter, six drawers in painted wood and natural briar, small mirrors and decoration with low voltage lamps.

W.	D.	H.
140	46	212

TAVOLINO FUJI SIDETABLE

Arata Isozaki Tokyo

Coppia di mobiletti toilette in legno con ripiani a vista e due ante con cassettiera interna. Il mobile è sormontato da due specchi sovrapposti: uno fisso e uno asportabile.

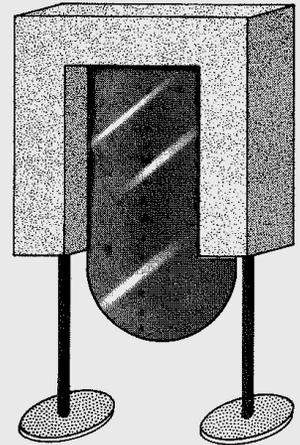
Pair of small dressing units in wood with open shelves and two doors with internal drawer units. On top of the units are two mirrors.

20T03**SPECCHIO SHERATON MIRROR**

Luigi Serafini Roma

Specchio con cornice di metallo. Poggia su una base di ottone. Il corpo del mobile è di legno laccato serigrafato. Mirror in a metal frame. It rests on a brass base. The body of the unit is painted, decorated by silk-screen.

W.	D.	H.
120	55	210

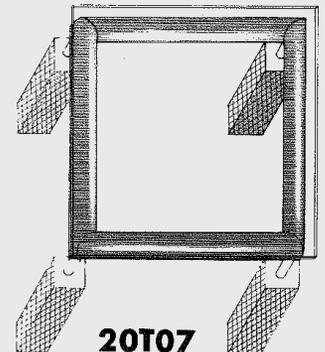
**50C04****TAVOLO MANDARIN TABLE**

Ettore Sottsass Milano

Tavolo quadrato con piano di cristallo supportato da un tubo, che corre perimetrale, di ferro verniciato grigio. Quattro gambe in legno e laminato plastico.

Square table with glass top supported by a grey painted tube around the perimeter. Four legs in wood finished with high pressure decorative plastic laminate.

W.	D.	H.
160	160	72

**20T07**

MEMPHIS



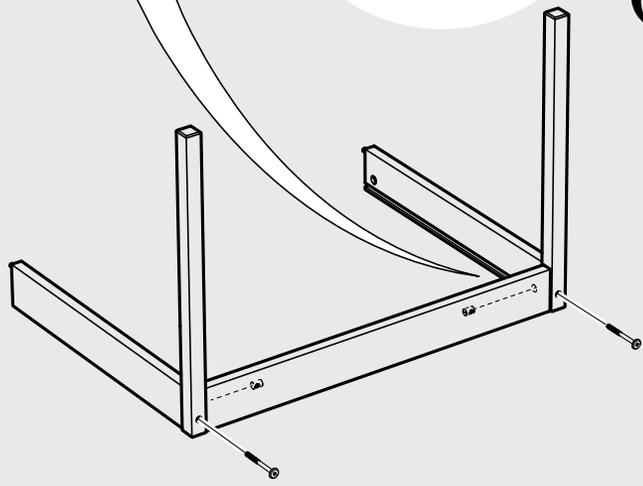
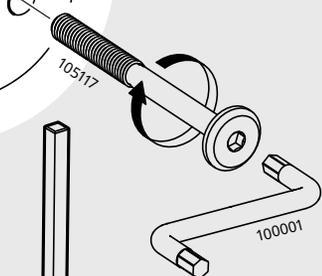
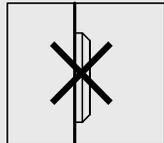
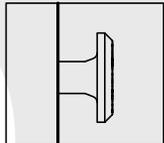
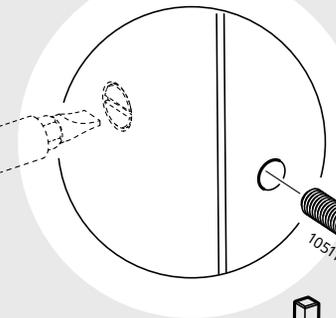
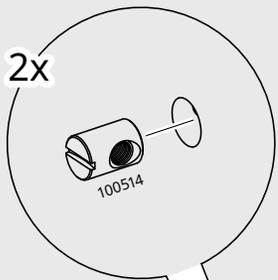
UNA STRISCIA DI ZEROCALCARE + ISTRUZIONI IKEA PER UN TAVOLO DA BAMBINI

«Non stiamo mai solo leggendo o solo guardando, tutta la comunicazione è ibrida e, come nei fumetti, abbiamo quotidianamente a che fare con sistemi «impuri» in cui vengono mischiate figure, scritte, notazioni senza confini rigidi.» (Falcinelli, 2018)

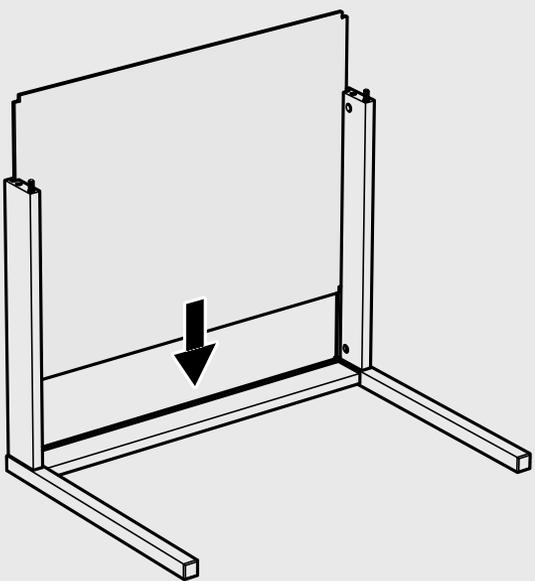
Anche nel caso nelle istruzioni Ikea non stiamo solo guardando le immagini o leggendo le notazioni; in questo caso l'organizzazione sinsemica consente di visualizzare, a colpo d'occhio, le istruzioni e i rapporti tra i singoli elementi. Le stesse istruzioni trasposte in forma sequenziale-lineare sarebbero difficili da esplicitare e complesse da comprendere.

3

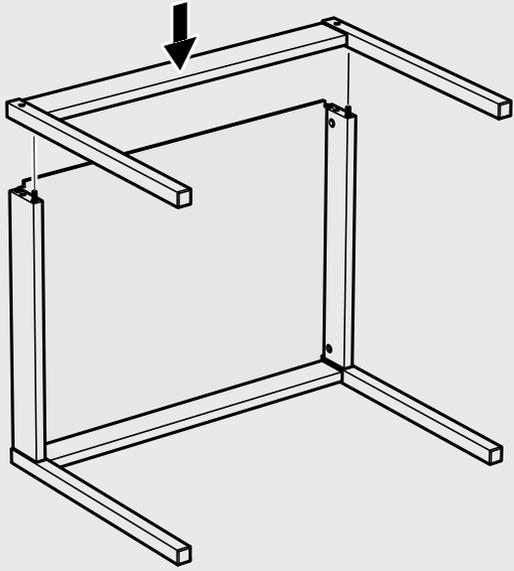
2x



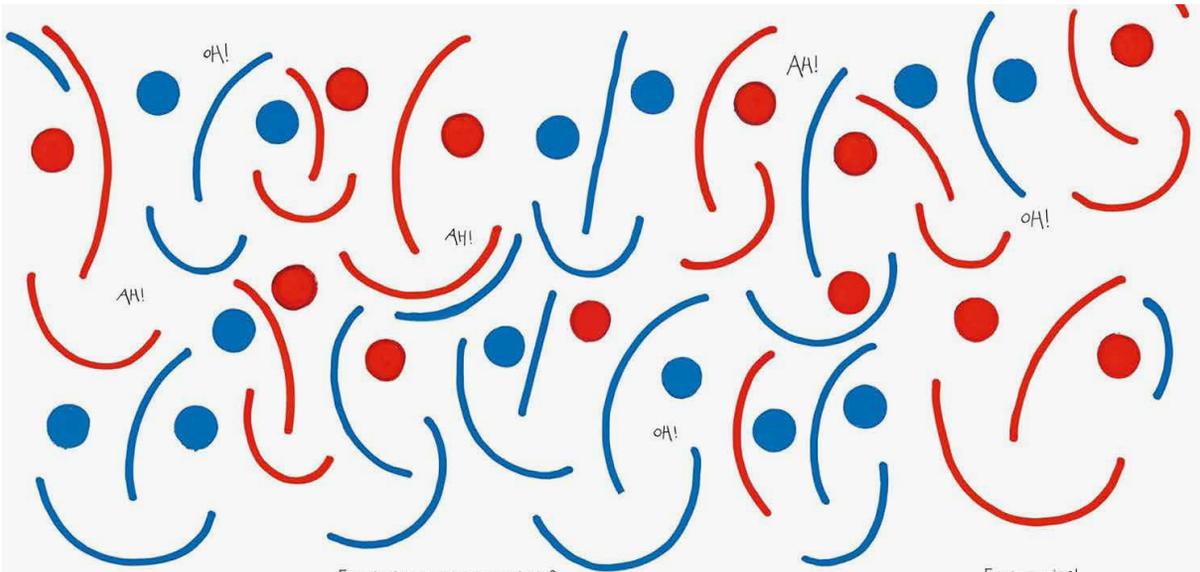
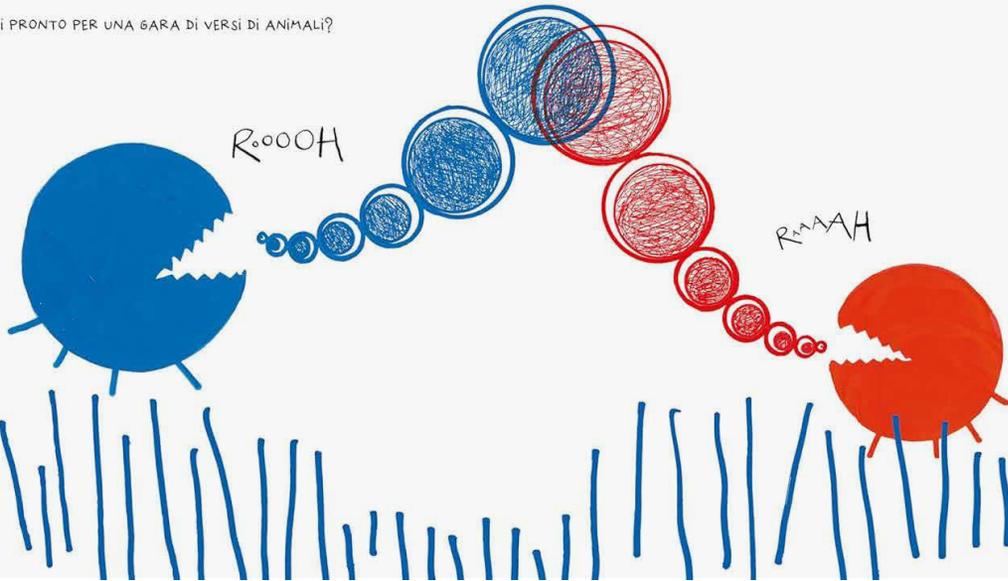
4



5



E ORA, SEI PRONTO PER UNA GARA DI VERSI DI ANIMALI?
Via!

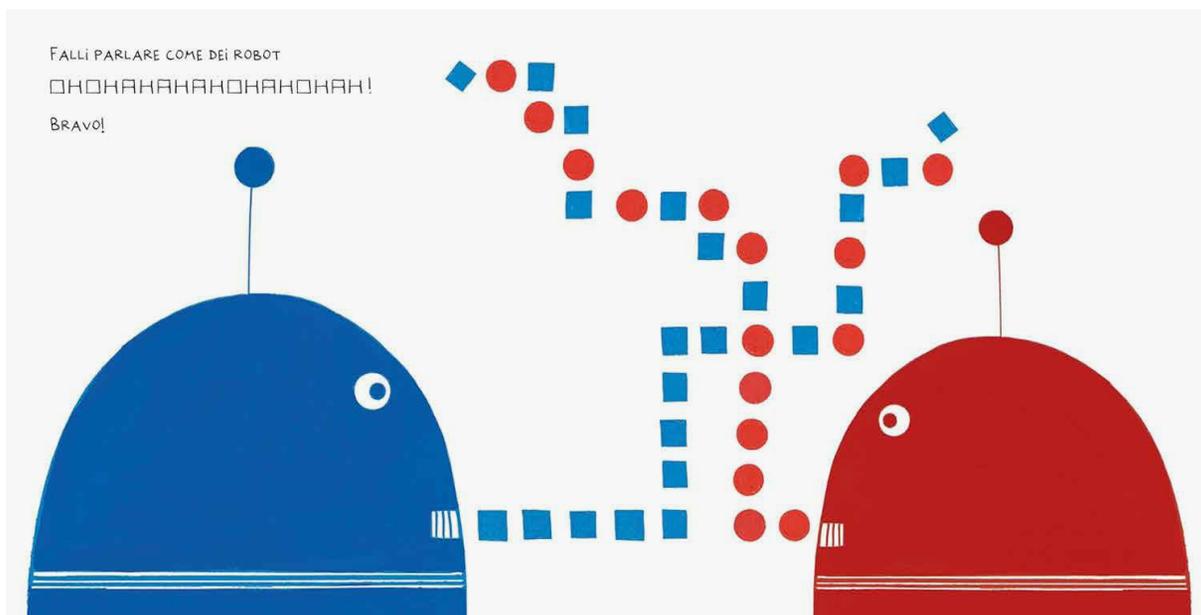
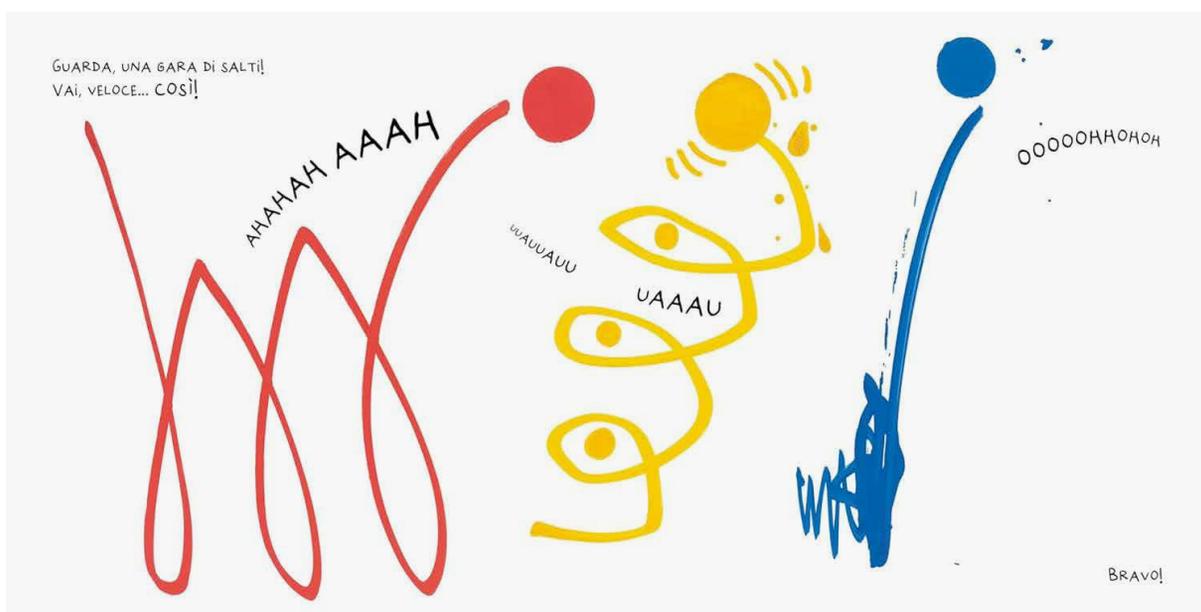


FALLI RIDERE COME PAZZI, OK?

FANTASTICO!

"OH, UN LIBRO CHE FA DEI SUONI" DI H. TULLET

Si tratta di un libro sonoro per bambini, senza pulsanti o chip. Con poche immagini e poche istruzioni i bambini sono invitati ad appoggiare il dito sul libro e produrre dei suoni, quelli dei pallini protagonisti: OH (il pallino blu), AH (il pallino rosso), UAU (il pallino giallo). I pallini diventano suoni che scendono, salgono e si trasformano trasformando l'albo illustrato in uno spartito musicale.





Con il tuo aiuto, l'UNHCR,



Fai subito la tua donazione



Visualizzazioni: 5.856

unhcr_italia Insieme a UNHCR per garantire aiuti invernali ai rifugiati. Unisciti anche tu... altro

Instagram non ha nessuna affiliazione con questa organizzazione

feed d'instagram

La lettura di un feed ha più ordini di lettura: il feed può scorrere dall'altro verso il basso o viceversa; la caption ha un senso di lettura sinistra-destra. Ci sono poi altri numerosi input nell'esempio dello screenshot qui riportato: la call to action alla donazione; la possibilità di visitare il profilo sponsorizzato di unhcr_italia; la home; la ricerca; l'aggiunta di post/stories/reel; il proprio profilo personale. Siamo abituati a scansionare post di questo genere con estrema rapidità, intercettando cosa ci interessa a colpo d'occhio.

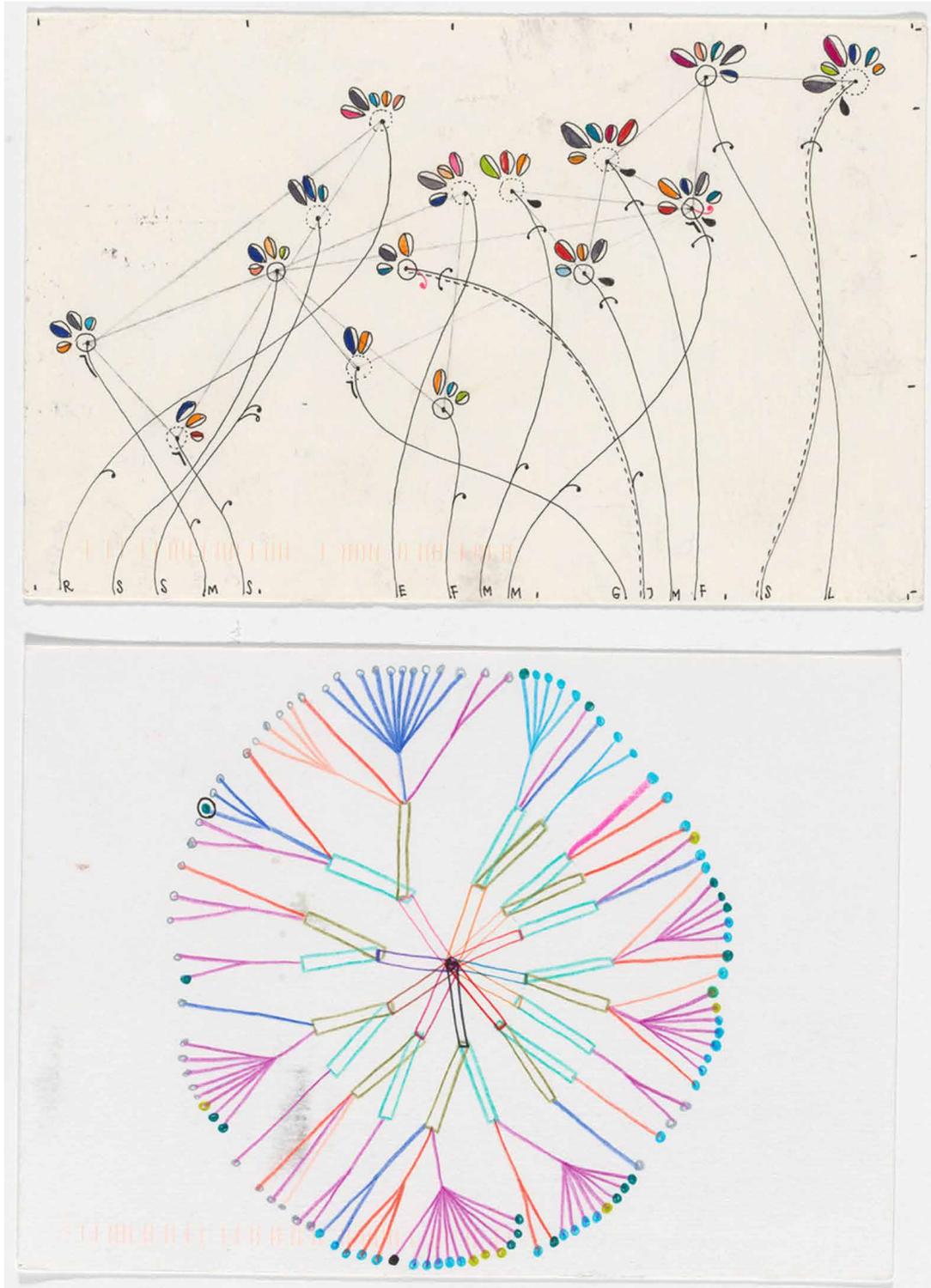


MAPPA DELLA METROPOLITANA (LONDRA), di H. BECK, 1931

La versione di H. Beck «rinuncia alla precisione della scala (cioè a una fedele rappresentazione delle distanze e delle forme geografiche reali) in favore di una maggiore chiarezza e leggibilità. Le distanze relative sono volutamente alterate, i tratti raddrizzati e schematizzati. Quella di Beck, infatti, non è una mappa in senso stretto quanto piuttosto un diagramma. Beck non era un grafico, ma un ingegnere—disegnatore, e per la sua mappa si ispirò alle rappresentazioni dei circuiti elettrici, così come all'arte cubista e astratta (Mondrian).» (Rosati, 2017)

ESTRATTO DI "DEAR DATA" (week 14) di G. Lupi e S. POSAVEC, 2014

Dear Data è un progetto personale di Giorgia Lupi e Stefanie Posavec, nato per cercare un approccio più umano alla raccolta dati e alle statistiche. Lupi e Posavec si sono scambiate settimanalmente per un anno cartoline, all'interno delle quali raccontavano uno specifico tema attraverso grafici e dati raccolti,



riportando sul retro della cartolina stessa la legenda, ovvero il criterio con cui interpretare i dati. È una sorta di racconto autobiografico che ha permesso a Lupi e Posavec, che all'inizio si conoscevano poco, di scoprire molte cose l'una dell'altra e diventare amiche. In questo estratto della 25° Settimana il tema sono "gli amici".

DEAR DATA
WEEK 25: MY FRIENDS!

FROM: G. LUPI
NEW YORK NY
71249
BOOK LUP
NY-USA

SEND TO:
STEFANIE POSAVEC
LONDON SE24 9JD
- UK -
ENGLAND

962.2016.25a

HOW TO READ IT?

Each "flower" represents a close friend of mine: somebody I really care about now. Friends are positioned according to 3 temporal axis:

- (A): How long have we known each other?
- (B): How often do we text/meet
- (C): Last time we've met in person

Connections = They know each other

TOPICS OF OUR CONVERSATIONS: (dimension = how much we talk about that)

- our jobs
- our past
- love life/dating
- New York
- our feelings/personal stuff
- our daily life
- gossip! people we know
- expectations/plan for future
- other (culture, media...)

BOOLEANS:

- I would call him/her if seriously in trouble.
- we've worked together.
- Lives in New York.
- Has a daughter.
- is in a relationship.

A. Initial of his/her name

you met him!

dashed line = He/she is AMERICAN

multiple times a day
daily
weekly
monthly

years
months
weeks
days

< 1 year
1/2 years
2/10 years
> 10 years

DEAR DATA - WEEK 25

SECOND POSTING ATTEMPT!
FINGERS CROSSED...

FROM: S. POSAVEC
LONDON SE24 9JD
UK 73703296

Royal Mail
proud to support
Stroke association

TO: GIORGIA LUPI
BROOKLYN, NY 11249

BY AIR MAIL
par avion
Royal Mail®

962.2016.25b

A WEEK OF FRIENDS

THE DATA: I GATHERED DATA ON ALL MY CURRENT FRIENDS. A CURRENT FRIEND IS DEFINED AS MEETING TWO OF THESE CRITERIA:

- I'VE MET THE PERSON IN REAL LIFE
- I'VE SEEN THEM IN THE PAST 3 MOS. OR WILL SEE THEM IN THE NEXT 3 MOS.
- I WOULD SEEK THEM OUT AT AN EVENT
- I USUALLY SEE THEM ON A NIGHT OUT
- I WOULD GET DRUNK WITH THEM (OR ALREADY HAVE)
- I AM IN REGULAR EMAIL CORRESPONDENCE W/ THEM
- I'VE CRIED IN FRONT OF THEM
- THEY'VE SEEN ME AT MY WORST + ARE STILL AROUND
- I WOULD ASK THEM FOR ADVICE OR HELP (SOMEHOW)
- I WOULD VISIT THEM WERE I IN THEIR CITY.

NOT INCLUDED: FAMILY

HOW TO READ IT:

MY FRIENDS ARE ORGANISED AS A TREE DIAGRAM, ORGANISED BY:

- 1 MAIN GROUP / SOCIAL SCENE: DENVER, DATA, COLLABORATORS, STUDIOS/MGMT, CURRENT+EX, JOB AT AWFUL BRITON AGENCY, HOUSESHARES
- 2 GENDER: FEMALE, MALE
- 3 LOCATION: LONDON, UK, EUROPE, USA, DENVER
- 4 TYPE OF FRIEND: CONFIDANTE, SOMEONE I'D INVITE TO MY WEDDING (OR HATE), PEOPLE I SEE ON A NIGHT OUT, HUSBAND (#1 BFF OBVIOUSLY), YOU! A DEAR DATA CONFIDANTE, OTHER

«[...]one of the purposes of typography is to give form to a message by matching the appearance of the letters and their arrangement to the content of the text.»»

Ruedi Baur, 2020

1.3 Public lettering: scritte nello spazio (fisico)

Usciamo dal contesto teorico per parlare sempre di scritte nello spazio, ma questa volta in uno spazio *fisico, pubblico*. Parliamo di *public lettering* o *scritte esposte*.

La prima definizione sotto riportata è di C. Barman in una lecture del 1955, la seconda è di A. Petrucci in un articolo del 1985. Entrambi circoscrivono il significato di *public lettering/scritte esposte*¹ a scritte destinate a essere viste contemporaneamente da un pubblico ampio:

«Per lettering pubblico intendo qualsiasi tipo di lettering che nella sua forma fisica specifica è destinato a essere visto da molte persone. Ciò significa che un titolo di un giornale, che può essere visto da un milione di persone, non è lettering pubblico nel senso in cui sto usando il termine, perché è sempre visto da una persona specifica che legge una copia specifica del giornale. Lo stesso vale per il lettering su un'etichetta di vino o su un pacchetto di tè. D'altra parte, quando un gran numero di persone guarda il lettering su un edificio pubblico, un manifesto o un furgone di un commerciante, stanno tutti guardando lo stesso insieme di oggetti fisici chiamati lettere. Questo è il tipo di lettering di cui propongo di parlare brevemente oggi.»² (Barman, 1955)

«[...] Con questo termine intendo indicare qualsiasi tipo di scrittura concepito per essere usato, ed effettivamente usato, in spazi aperti, o anche in spazi chiusi, al fine di permettere una lettura plurima (di gruppo o di massa) ed a distanza di un testo scritto su di una superficie esposta. L'esponibilità, e perciò l'esposizione, fungono infatti da mezzo per un contatto potenzialmente di massa, o comunque più rilevante numericamente di quanto non possa

1 Le terminologie verranno utilizzate in maniera intercambiabile nel testo.

2 «By public lettering I understand any kind of lettering that in its particular physical form is meant to be seen by many people. This means that a newspaper heading, which may be seen by a million people, is not public lettering in the sense in which I am using the term, because it is always seen by a particular person reading a particular copy of the paper. The same is true of the lettering on a wine label or a packet of tea. On the other hand, when a large number of people look at the lettering on a public building, a poster, or a tradesman's van, they are all looking at the same set of physical objects called letters. That is the kind of lettering about which I propose to say a few words today.» (Barman, 1955)

avvenire con un testo contenuto in un libro o in un foglio, destinato alla lettura singolare. Condizione necessaria perché questo avvenga è che la scrittura esposta sia sufficientemente grande e presenti in modo sufficientemente evidente e chiaro il messaggio (verbale e /o visuale)³ di cui è portatrice.» (Petrucci, 1995)

Barman esplicita poi quali altre caratteristiche fanno di un lettering un *public lettering*:

La scala > come anche evidenzia Petrucci, condizione necessaria è che il lettering sia *sufficientemente grande*;

Il materiale > rispetto a un lettering stampato, un public lettering non ha «limiti alla scelta dei materiali» con cui può essere prodotto;

Lo scopo > la lettera «non è un mezzo per un fine», ma diventa fine in sé.

Nei libri o nei giornali infatti i migliori caratteri sono quelli che non vengono percepiti durante la lettura. Come afferma Panzena la «tipografia è un trucco di magia; ci distrae dal prestare attenzione alla forma e ci fa concentrare sul significato intrinseco della parola». Nel public lettering invece la «lettera rivendica, e ottiene, la piena attenzione del lettore» (Barman, 1955); la sua forma concorre a creare un dialogo con chi la sta guardando.

Nel corso del tempo infatti l'uso di scritture esposte ha assolto funzioni sociali, politiche, commemorative, identitarie, commerciali o semplicemente artistiche.

Il loro scopo può corrispondere ad esigenze informative (segnaletica), identificative (lettering architettonico) o narrative (testi poetici o testi commemorativi).

In alcuni casi hanno invaso lo spazio fisico in maniera tridimensionale, immersiva; molto più spesso sono diventate parte integrante di un'architettura, stabilendo un continuo dialogo tra architettura e società. Facendosi specchio della società stessa.

«Più di qualsiasi altra forma associata a una struttura, un'iscrizione trasmette sempre, anche nei casi più blandi, un messaggio immediato ed evidente. L'uso di un'iscrizione per denotare la proprietà o il patrocinio di un principe, di un

3 Da notare come A. Petrucci sottintende nel termine scrittura un messaggio verbale e/o visuale, prescindendo la classica distinzione immagine e scrittura a favore di una scrittura intesa come sintassi visiva.

magnate, o di qualche umile accolito, -per altri versi equilibrato dalla necessità di celebrare la funzione dell'edificio – oppure un dato evento storico o un'idea religiosa. L'iscrizione invita il visitatore a leggere, e perciò a rispondere in qualche modo a un dialogo» (Rykwert, 1993)

D'altronde anche la semplice assegnazione di un nome a un edificio, non è mai un esercizio puramente pragmatico, ma implica un aspetto promozionale e talvolta politico. (Baines, Dixon, 2004). È attuale quanto mai calzante la vicenda del liceo di Partinico, comune in provincia di Palermo che vorrebbe modificare la propria denominazione da Liceo Santi Savarino (sostenitore delle leggi razziali e “amico” del boss di cosa nostra Frank Coppola) in Liceo Peppino Impastato (giornalista e attivista antimafia ed ex studente del Liceo). Vorrebbe, ma non può. Perché l'amministrazione comunale di Partinico (Sindaco vicino alla Lega e maggioranza vicina a Forza Italia) ha bloccato il cambio d'intitolazione.

Un esempio eclatante, un'iperbole quasi, che seppur lontano dalla trattazione di questa tesi ci lascia intravedere il potere comunicativo di una semplice intitolazione, di un lettering apposto a un edificio.

RUMORE VISIVO

Nel mondo contemporaneo la quantità di scritte esposte è enorme: segnaletica stradale, pubblicità, manifesti, insegne di botteghe e locali, graffiti e opere di street art si susseguono e sovrabbondano soprattutto le strade urbane. La quantità di informazioni visive che incrociamo nella nostra attività quotidiana fa sì che, pur nelle condizioni di un'integra capacità visiva, certi dati, anche imponenti, ci sfuggano. (Ricco, 2007).

Hermann Zapf lo chiama *inquinamento visivo* o *inquinamento grafico* e se la prende con le scritte di scarsa qualità che pervadono le nostre città.

«I contesti urbani contemporanei producono una pluralità di segnali visivi, che danno luogo a stratificate costruzioni narrative. Tali costruzioni non sono sempre caratterizzate da una sintattica coerente, al contrario sempre più spesso esse si presentano come racconti disarticolati, frutto di scelte di codici e generi linguistici prove di orchestrazione sistemica ed equilibrata, ma ancorate a razionalità individuali e diversificate, spesso tra loro sovrapposte, contraddittorie e male organizzate» (Cerri, 2020).

Nel 2005, un progetto artistico e sociale da nome Delete! Delettering the

public space, mise in luce le *stratificate costruzioni narrative* di un quartiere di Vienna. Christoph Steinbrener e Rainer Dempf ne “nascosero” i cartelli pubblicitari, le insegne, i pittogrammi dalla Neubaugasse con la tecnica del wallpapering: ogni lettering venne avvolto con pellicole monocromatiche gialle per circa due settimane. Lo spazio pubblico venne delettered⁴, letteralmente “privato del lettering”, ma in qualche modo (in un gioco di parole) possiamo dire che venne anche cancellato (deleted): quelle scritte, esposte appositamente per catturare l’attenzione, non ci sono più; l’assenza di significanti porta disorientamento nel passante. Il passante si sente improvvisamente privato di quel dialogo, di quella comunicazione ininterrotta e reiterata di cui ormai è inconsapevolmente assuefatto.

RELAZIONI In questo comprovato inquinamento visivo, quello che permette a un lettering di emergere è la relazione che riesce a stabilire con il suo contesto. Jock Kinneir precisa «a parte la questione della dimensione extra, ci sono ovviamente una serie di relazioni diverse da esplorare. Gli edifici e le persone, piuttosto che le pagine, sono il quadro di riferimento, e talvolta anche il cielo e i campi aperti».

Ritorna il tema delle relazioni: il modo in cui il lettering viene concepito (ovvero il materiale, la posizione, la forma, l’espressività) può concorrere ad esprimere il senso del luogo in cui è collocato? Può influire sul modo in cui reagiamo a quel luogo e ci identifichiamo con esso? Può quindi emergere dal quel magma d’insegne-cartelli-manifesti?

Può farlo se lo scopo del lettering non è solo denotativo, se non si limita cioè a «una discazzazione o segnaletica dell’architettura» (Bisiani, 2008), ma anche connotativo. In questo caso il contenuto dell’intervento è in grado di attivare delle riflessioni nell’osservatore. In questo caso il lettering assume lo status di *segno*, inteso secondo la definizione di Saussure, ovvero «l’unione di un significante e di un significato (alla stregua del recto e del verso di un foglio di carta).» (Barthes, 2010), dove il piano dei significanti costituisce il piano d’espressione e quello dei significati il piano di contenuto.

«Il grafico sa quanto la scelta di un character design influenzi non solo la qualità della lettura ma anche la cornice simbolica. Sebbene il carattere

4 «the public space is ‘delettered» è la descrizione che Steinbrener e Dempf danno del risultato del progetto.

Helvetica e i suoi equivalenti nella famiglia dei bastoni sembrano, soprattutto in Svizzera, essere una sorta di passaggio universale, uno degli scopi della tipografia è quello di dare forma a un messaggio abbinando l'aspetto delle lettere e la loro disposizione al contenuto del testo. In questo senso, la scelta del design dei caratteri, la loro disposizione nello spazio della superficie del supporto, anche i loro colori, sono tutt'altro che neutri. Mentre rendono più facile la lettura, trasmettono anche un'atmosfera confrontandoci con particolari campi semiotici. Un po' come nella musica, sono quindi possibili varie "interpretazioni tipografiche" dello stesso testo, alcune rafforzeranno il contenuto del testo, altri lo reinterpreteranno, o addirittura lo tradiranno.»⁵ (Baur, 2020)

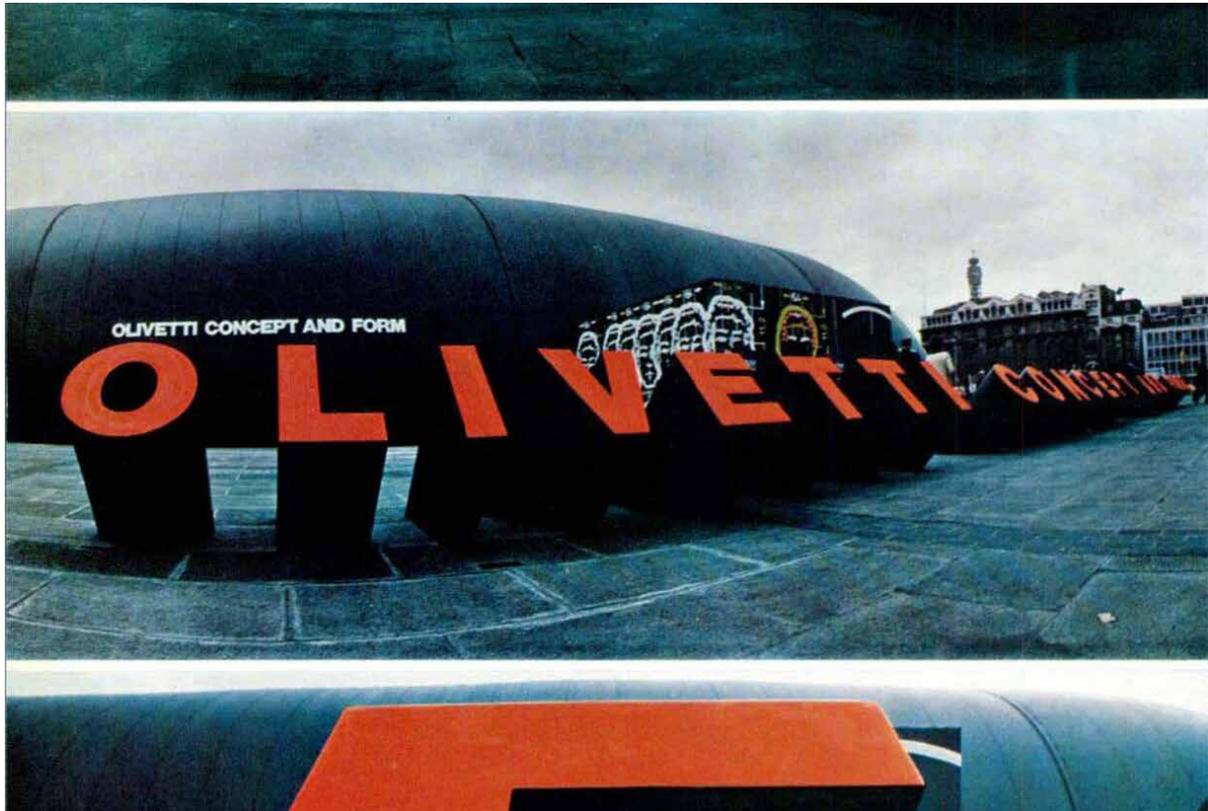
5 «The graphic designer knows how much the choice of a character design affects not only the quality of the reading but also the symbolic frame. Although the Helvetica character and its equivalents in the stick family seem, especially in Switzerland, to be a kind of universal pass, one of the purposes of typography is to give form to a message by matching the appearance of the letters and their arrangement to the content of the text. In this sense, the choice of character design, their arrangement in the space of the surface of the support, their colors too, are far from neutral. While they make reading easier, they also convey an atmosphere by confronting us with particular semiotic fields. A little like in music, various "typographical interpretations" of the same text are therefore possible, some will reinforce the content of the text, others will reinterpret it, or even betray it.»

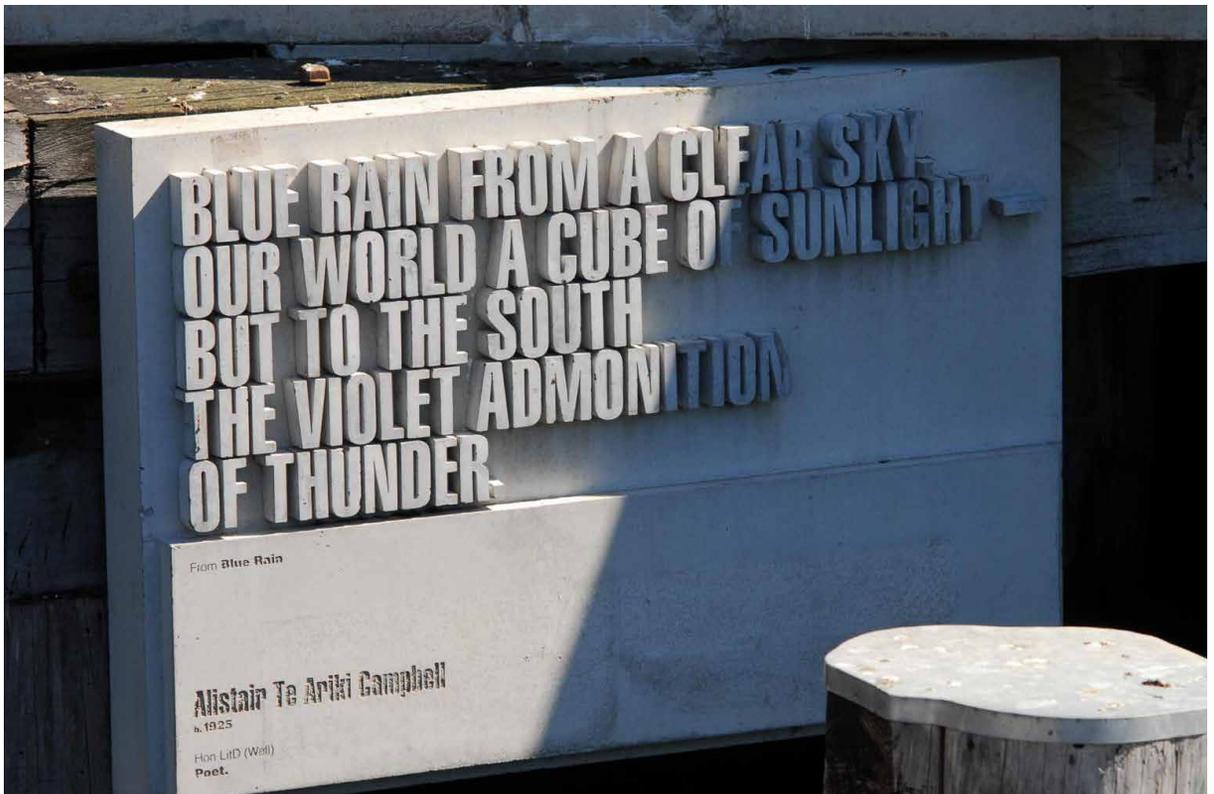
WELLINGTON WRITERS WALK
di CATHERINE GRIFFITHS,
2002–2004

È un progetto composto da 15 sculture tipografiche poste sul lungomare di Wellington per rendere omaggio alla città citando opere di scrittori neozelandesi che hanno avuto un rapporto con il mare. È stato commissionato dalla New Zealand Society of Authors allo scopo di rendere la popolazione locale più consapevole del proprio patrimonio letterario.

MOSTRA NOMADE PER OLIVETTI
di GAE AULENTI, 1970

La scrittura esposta OLIVETTI CONCEPT AND FORM, pensata la mostra itinerante del 1970–1971 si innesta sul pavimento quasi fosse sorta dal sottosuolo. Provvisoria, eppure così solida e dominante







**MUSEO DEL TERRORE (BUDAPEST)
di ATTILA F. KOVÁCS, 2005**

L'edificio viene incorniciato da una struttura nera di metallo che ne segna i confini e in cui è intagliata in maiuscolo extra bold la scritta TERROR. A seconda della luce della giornata la scritta si proietta sull'edificio stesso. I passanti sono costretti a passare sotto le due aperture intagliate nella cornice, a livello del marciapiede: vengono così sovrastati dal senso di oppressione e drammaticità che questa iscrizione vuole trasmettere.



SEGNALETICA PER L'EDIFICIO DEL NEW YORK TIMES di MICHAEL BEIRUT, 2007

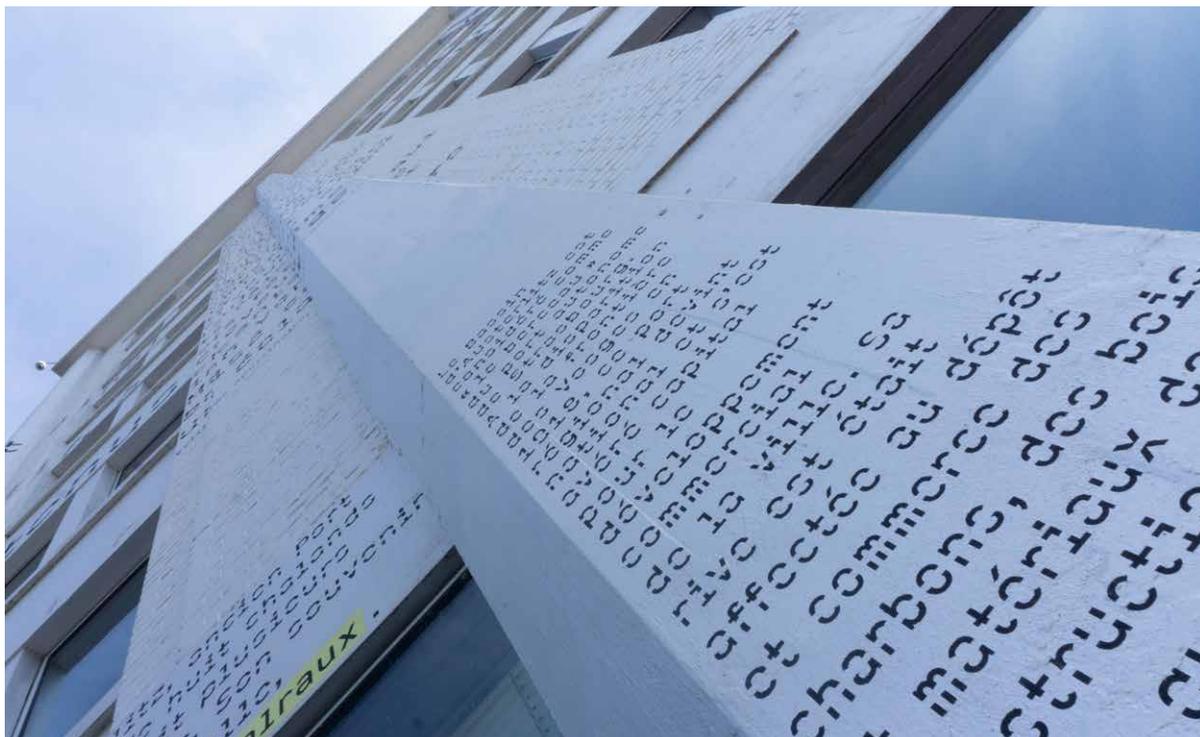
Per realizzare il logo del famoso giornale ingrandito a grandezza naturale sulla facciata affacciata sulla 8th Avenue M. Beirut ha dovuto rispettare le linee guida stabilite per Times Square nel 1993 da Robert AM Stern e Tibor Kalman. Questo piano specificava una dimensione minima per la segnaletica in relazione all'area della facciata e suggeriva di apporre la segnaletica agli edifici piuttosto che integrarla nell'architettura. L'enorme logo del New York Times è stato suddiviso in più parti, sia per non ostacolare la vista dall'interno dell'edificio, sia per lasciare intatta la struttura esterna complessiva, una controparete in lamelle di ceramica. Ogni lettera è stata rasterizzata e divisa in fasce orizzontali, il numero di pezzi varia da 26 per la *i* a 161 per la *y*, per un totale di 959 pezzi. Il gioco di trasparenze non inficia l'effetto di magnificenza finale.

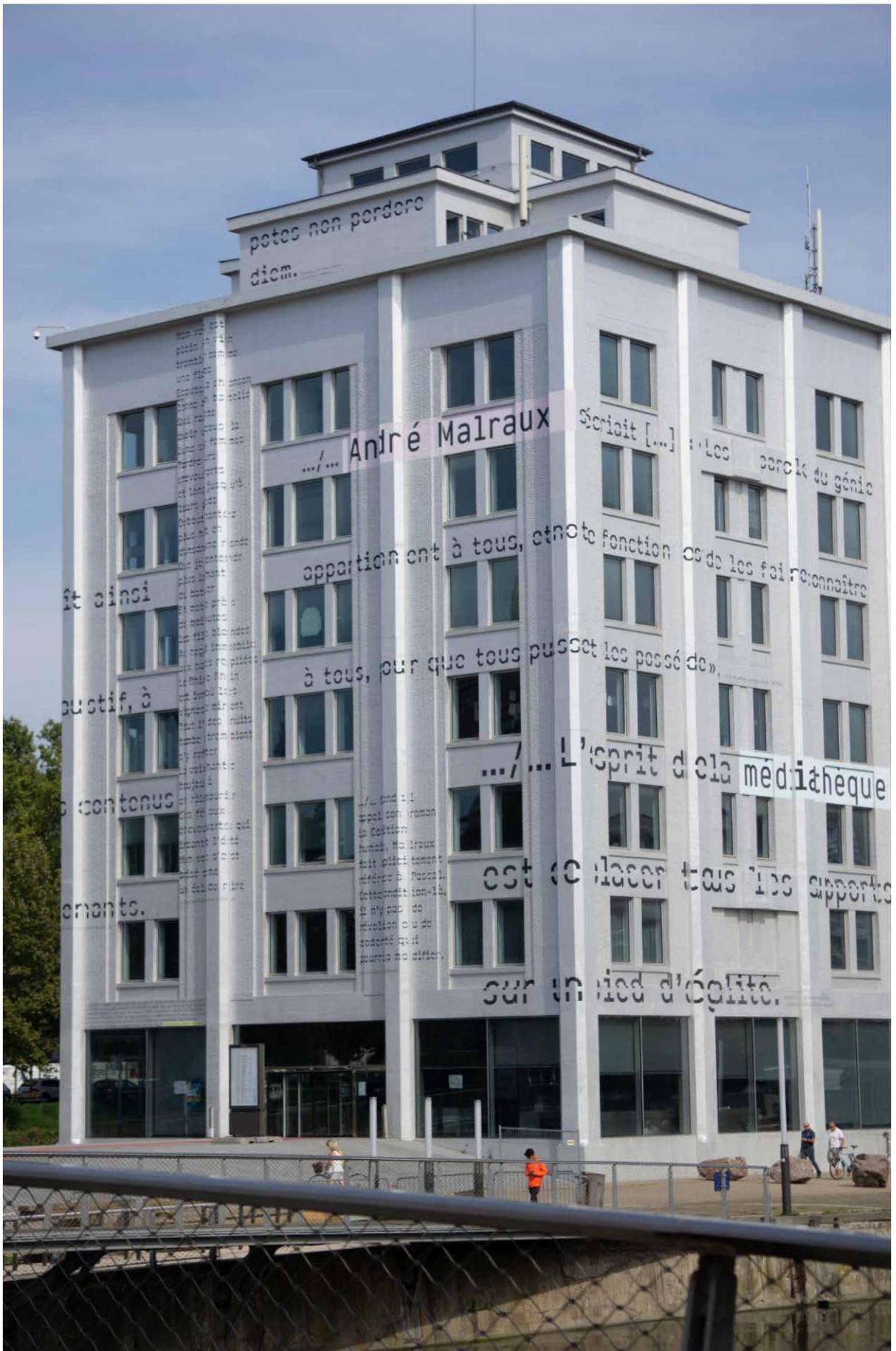




**MEDIATECA ANDRÈ MALRAUX
(STRASBURGO) DI RUEDI BAUR,
2009**

Le facciate della mediateca sono "rivestite" di un involucro argento unito a citazioni letterarie di testi alsaziani o europei. L'idea è quella di avvolgere l'edificio con un packaging "parlante", in grado di trasmettere qualcosa in più su ciò che si svolge ed è custodito al suo interno. Un modo per rendere omaggio ai grandi autori del territorio e invitare gli utenti a entrare





potos non perdero
diem.

.../... André Malraux Écrivait [...] : Les paroles du génie

appartiennent à tous, et notre fonction est de les faire reconnaître
fit ainsi

à tous, pour que tous pussent les posséder».

auatif, à

.../... L'esprit de la médiathèque

à contenus

est de placer tous les supports

orientés.

sur un pied d'égalité.

Contesto: definizioni

Di seguito alcuni dei contesti in cui si applica il concetto di scritte nello spazio, intendendo come scrittura quanto espresso nel capitolo precedente: non una sequenza lineare, progressiva e puramente tipografica, ma una combinazione di immagini, parole, colori e segni. I contesti individuati sono quelli entro cui si muoverà il progetto di ricerca e per ciascuno verrà circoscritto l'ambito d'intervento. Parleremo di wayfinding, urbanistica tattica e asphalt art. L'obiettivo è tracciare una definizione di ciascuna terminologia: una sorta di glossario da cui attingere per la stesura del capitolo 5.

«Vedi, per me la segnaletica è il sistema-guida dell'accoglienza, una civiltà di segni che ha bisogno d'interfacce, dove produzione e servizi devono parlare ai cittadini con un linguaggio di sintesi, attento e rispettoso.»

Bob Noorda, 2009

2.1 Wayfinding

TERMINOLOGIA Il termine “wayfinding” significa letteralmente “trovare la strada” e indica, in senso più ampio, il processo di ricerca di una destinazione in un ambiente costruito. È un processo di problem solving spaziale, il cui obiettivo è dare la risposta alla domanda “dove sto andando”.

Il termine è stato introdotto per la prima volta da Lynch (*L'immagine della città*, 1960), con la dizione composta *way-finding* per indicare «l'uso coerente e l'organizzazione di “indicazioni” sensorie definite ricavate dall'ambiente esterno». Lynch utilizza, inoltre, *way-finding devices* per indicare mappe, numeri civici e segnali stradali nel suo lavoro di ricerca sull'orientamento spaziale e sull'immagine come rappresentazione mentale che ogni individuo ha del mondo fisico che lo circonda.

Zingale allarga la sfera di competenza del wayfinding oltre i *way-finding devices* di Lynch e gli artefatti esplicitamente comunicativi: il wayfinding è dunque «il modo in cui organizziamo lo spazio costruito, e come lo arrediamo, per aiutare, per sostenere o per indirizzare il nostro orientamento». Ne fanno parte perciò anche agli *artefatti strumentali* e qui Zingale riporta a titolo esemplificativo: gli arredi urbani, la posizione degli edifici, le pavimentazioni, l'uso del verde.

Wayfinding e segnaletica non sono perciò la stessa cosa, non vanno identificate: la segnaletica è solo uno degli aspetti del wayfinding.

Negli anni '70 i teorici della psicologia cognitiva hanno cominciato ad utilizzare il termine in mondo univocabo, *wayfinding* appunto (non *way-finding*), per indicare l'insieme dei processi percettivi, cognitivi e decisionali che si mettono in moto durante il raggiungimento della destinazione scelta e già negli anni '90 il termine è stabilmente accolto¹ nell'uso lessicale

1 Trovo invece esplicativo che, in Italia, nelle ristampe de "L'immagine della città" (Lynch, 1960) del 2013, *way-finding* venga ancora tradotto in italiano—in tre modalità diverse. Nello specifico: "it now seems unlikely that there is any mystic "instinct" of way-finding" viene tradotto "sembra oggi piuttosto improbabile che vi sia alcun istinto «mistico» di orientamento"; "we are supported by the presence of others and by special way-finding devices" viene tradotto "Noi siamo assistiti nel trovare la strada dalla presenza di altri e da speciali artifici"; infine "In the process of way-finding [...]" vien tradotto "Nel processo d'individuazione del percorso [...]" All'epoca della traduzione originale (1964) questo tipo d'interpretazione aveva senso. Neppure Lynch forse sapeva di aver coniato un termine che poi avrebbe definito un'intera branca del design. Ritengo tuttavia che potrebbe essere fatta una riflessione sulla possibilità di mantenere, nelle future traduzioni, l'anglicismo originale.

anglosassone (Arthur, Passini, *Wayfinding. People, sign and architecture*, 1992). Negli anni 2000 Per Mollerup conia l'espressione *wayshowing* con lo scopo di operare una netta separazione dei ruoli tra i due termini: il *wayshowing* e il *wayfinding* si relazionano reciprocamente come "scrivere" e "leggere". Il *wayshowing* anticipa e rende possibile il *wayfinding*. (Mollerup, 2005) Definisce l'uno – *wayshowing* – «l'attività professionale di pianificazione e progettazione di un sistema integrato di orientamento» e l'altro – *wayfinding* – «l'atto di ricerca della propria strada». Questa distinzione ha perfettamente senso, ma non è ancora universalmente assimilata, motivo per cui in molti casi il termine *wayfinding* viene comunemente impiegato per indicare indistintamente entrambi i concetti.

Alcuni concetti:

ORIENTAMENTO SPAZIALE

Indica l'abilità di un individuo di determinare la sua posizione in un dato ambiente. Zingale la chiama cognizione spaziale, ovvero avere conoscenza e capacità di comprensione dello spazio in cui ci trova. In altre parole «avere in mente la rappresentazione, l'immagine dello spazio» (Zingale, 2006) ovvero una mappa cognitiva dell'ambiente. Un individuo dotato di senso dell'orientamento è un individuo capace di "costruire" una mappa cognitiva dell'ambiente circostante e di collocarsi all'interno della sua rappresentazione

MAPPA COGNITIVA

Una mappa cognitiva non è realmente una mappa geografica o progettuale, ma ne condivide le stesse informazioni; è un'immagine mentale complessiva (una rappresentazione) della disposizione di un ambiente.

DISORIENTAMENTO

Uno stato personale, emotivo e mentale nel quale un individuo non è in grado di collocare sé stesso entro una rappresentazione spaziale e quando, allo stesso tempo, non riesce a sviluppare un piano di ricerca della propria destinazione

MA COSA È IL WAYFINDING?

Il wayfinding è un progetto di narrazione di uno spazio che, per prendere forma, ha bisogno di una logica grammaticale definita. Per delineare questa logica è necessario sperimentare codici visivi ben precisi, in grado di anticipare le necessità del fruitore, i suoi effetti psicologici (emozioni, affordances, stimoli sensoriali) dovuti all'interazione con lo "spazio" e le sue appendici.

Dal punto di vista del progettista, il wayfinding è l'arte di ideare un «toolkit multicanale per aiutare a connettere persone e luoghi. Diventa la mano invisibile che consente alle persone d'interagire pienamente con i luoghi in cui vivono e lavorano.» (Gibson, 2023)

La progettazione di un sistema di wayfinding, sia che si tratti di un edificio esistente (con percorsi e logiche prestabilite) che di una nuova edificazione, si basa sull'individuazione della grammatica sottintesa dell'ambiente: significa identificare i sistemi di circolazione privilegiati² e renderli accessibili e chiari agli utenti, attraverso un intervento integrato di orientamento e comunicazione.

Per farlo occorre partire dal *diagramma decisionale*, ovvero una schematizzazione del modo in cui gli utenti dovrebbero orientarsi; in questa schematizzazione vengono ipotizzati i flussi, i possibili *punti decisionali* (ovvero le possibili collocazioni dei dispositivi di wayfinding), i collegamenti verticali. Il diagramma decisionale, in poche parole, è la relazione tra la combinazione dei contenuti e la posizione delle informazioni (Arthur, Passini, 1992). Si delinea un diagramma decisionale osservando gli utenti, esplorando e studiando lo spazio, percorrendo i collegamenti tra le mete principali, calandosi nei flussi quotidiani di quel dato ambiente.

«Un buon progettista allora è quello che, oltre ad avere una buona logica progettante [...] riesce a immedesimarsi nella logica utente, anticipando i problemi del fruitore finale.» (Zingale, 2006)

Il passo successivo è tradurre questo sistema di circolazione e di organizzazione spaziale in un sistema informativo efficiente, in grado di

2 In *People, Signs, and Architecture* P. Arthur e R. Passini li chiamano "primary routes", ovvero i percorsi più rappresentativi dello spostamento delle persone nell'ambiente. Individuano tre tipi di "primary routes": la circolazione principale tra le entrate e le uscite dell'ambiente e le maggiori zone di destinazione; la circolazione tra una delle principali destinazioni e un'altra; la circolazione all'interno di una destinazione principale.

contenere tutte le informazioni necessarie all'utente per orientarsi lungo il percorso. Ciascun dispositivo di questo articolato sistema di informazioni sarà collocato in un *punto decisionale* tenendo conto delle caratteristiche fisiche e spaziali (luminosità dell'area, afflussi di persone, altezza dei soffitti), ma soprattutto rispettando lo schema del diagramma decisionale.

Un sistema informativo efficiente deve essere anche percepito e compreso nei suoi contenuti; P. Arthur e R. Passini elencano tre fattori di forma che possono influenzare il risultato di un sistema di wayfinding:

- *Legibility*³: l'informazione deve essere leggibile, ovvero non ostruita, mal posizionata, troppo piccola o confusa;
- *Readability*: l'informazione oltre a essere visibile deve essere comprensibile (la sua organizzazione all'interno deve essere ben strutturata);
- *Consistency*: nella progettazione dei dispositivi informativi è importante tenere di conto la loro coerenza; l'aspetto grafico, il materiale usato e la forma possono contribuire a facilitare la loro identificazione. La coerenza è utile a facilitare la localizzazione delle informazioni: un utente impara rapidamente l'associazione tra dispositivi simili e diventa autonomo nel sapere dove guardare per cercare informazioni. Questa coerenza è utile anche a far emergere l'identità del luogo assicurando una continuità d'interazione utente-informazione in ogni aspetto/canale/contesto comunicativo di uno stesso ente, azienda o istituzione, allocato al suo interno.

La componente grafica è necessaria per definire *dispositivi virtuosi*, come li definisce Francesco Guida, ovvero «che consentono a un utente di comprendere lo spazio sia dal punto di vista dell'orientamento puro che, in modo più profondo, a coglierne i contenuti, a esserne partecipi e a farli propri, quindi di entrare in relazione con l'identità del suddetto luogo.» (Guida, 2010) È doveroso precisare che il layout di uno spazio e il sistema informativo di wayfinding devono essere intimamente correlati. Per l'utente questo si traduce in una perfetta corrispondenza tra i loro problemi di wayfinding e le informazioni disponibili per risolverli. Se questa corrispondenza viene raggiunta, il progetto del layout dello spazio e la comunicazione ambientale si rafforzano reciprocamente.

D'altronde la capacità di leggere e interpretare il luogo dà la possibilità all'utente di trovarlo familiare, di “sentirsi a casa”:

3 I concetti di *legibility* e *readability* sono già stati affrontati nel paragrafo 1.2

«Se il ruolo dell'architettura è di costruire dei luoghi significativi, nel rispetto dello spirito del luogo, analogamente il ruolo della comunicazione visiva è di interpretare tale spirito di modo che ognuno possa interagire con essi. E questo significa operare in termini progettuali con il linguaggio, con la tecnologia, con i contenuti.» (Guida, 2010)

UNA QUESTIONE DI PROBLEM SOLVING

Il “wayfinding” può essere identificato come un processo di *problem solving spaziale*: un utente compie un atto decisionale nel momento in cui pianifica un'azione per rispondere alla domanda “dove voglio andare?”; compie un atto esecutivo nel momento in cui trasforma il piano in azione nello spazio, cercando di reperire le informazioni utili per rispondere alla domanda precedentemente posta; compie infine un atto di elaborazione delle informazioni, nel momento in cui, consultati i dispositivi, prende coscienza percettiva e cognitiva dell'ambiente che lo circonda. (Arthur, Passini, 1992) Per accompagnare quanti più utenti possibile in questo processo di *problem solving* dobbiamo tenere conto durante la fase di progettazione di un percorso informativo e dei suoi dispositivi che esistono due tipi di informazioni e che è importante permettere all'utente d'interscambiarne l'uso a seconda della situazione e del contesto in cui si trova: le informazioni di tipo *procedurale* e le informazioni di tipo *strutturale*.

La sequenza d'indicazioni per raggiungere un luogo è un'informazione di tipo procedurale: ci permette di raggiungere un obiettivo preciso, ma per raggiungerlo è importante non saltare nessun passaggio. Una mappa, una planimetria sono invece un'informazione di tipo strutturale: leggendola siamo autonomi nell'esplorazione di un certo luogo, di cui si può avere una visione d'insieme. (Perondi, 2012)

Conoscenza procedurale e conoscenza strutturale sono due diversi metodi per risolvere un problema, entrambi con relativi vantaggi e svantaggi.

Nel primo caso, l'esecuzione pedissequa delle procedure ci garantisce un risultato in tempi rapidi, ma non ci consente un cambio di rotta o di obiettivo non previsto, perché non avendo una visione complessiva dello spazio non siamo in grado di rimodulare in autonomia il percorso.

Nel secondo caso la visione d'insieme ci permette di indagare le relazioni tra gli elementi e lo spazio e di applicare processi analogici, ma il tempo e lo sforzo necessari alla comprensione sono maggiori; inoltre gli indizi strutturali sono analogie, sono cioè una rappresentazione astratta dello spazio, e come tali possono presentare incoerenze.

«La conoscenza strutturale di un problema non è indispensabile per trovarne la soluzione, ma è indispensabile per affrontare nuovi problemi analoghi.»
(Perondi, 2012)

Un tipo di conoscenza non esclude l'altra; l'applicazione dell'una o dell'altra dipende dalle esigenze e dalle inclinazioni del singolo individuo. A livello applicativo vanno progettati dispositivi adeguati sia a fornire indizi utili alla costruzione di una procedura o alla costruzione di una mappa mentale:

- dispositivi *sinottici* – solitamente posti in corrispondenza degli ingressi principali o dei collegamenti verticali, forniscono all'utente un elenco delle funzioni all'interno dell'edificio e un quadro generale della loro distribuzione nei piani;
- dispositivi *direzionali* – posti lungo il percorso aiutano l'utente a orientarsi, «accompagnandolo passo passo come una *guida premurosa, ma discreta*» (Zingale, 2006);
- dispositivi di *localizzazione* (o fuoriporta) – comunicano all'utente il loro arrivo a destinazione;
- planimetrie – offrono una visione a volo d'uccello dei vari piani, dandoci le nostre coordinate della nostra collocazione nell'ambiente.

Collegandoci al paragrafo 1.1, possiamo dire che i dispositivi di wayfinding sono artefatti sinsemici, perché ci permettono attraverso la correlazione tra parole, immagini e altri segni di “leggere” lo spazio in cui ci troviamo e favorire l'orientamento. Come precedentemente detto un'informazione organizzata in maniera sinsemica ha il pregio di facilitare la sua comprensione a un maggior numero di utenti rispetto alla sua versione equivalente scritta.

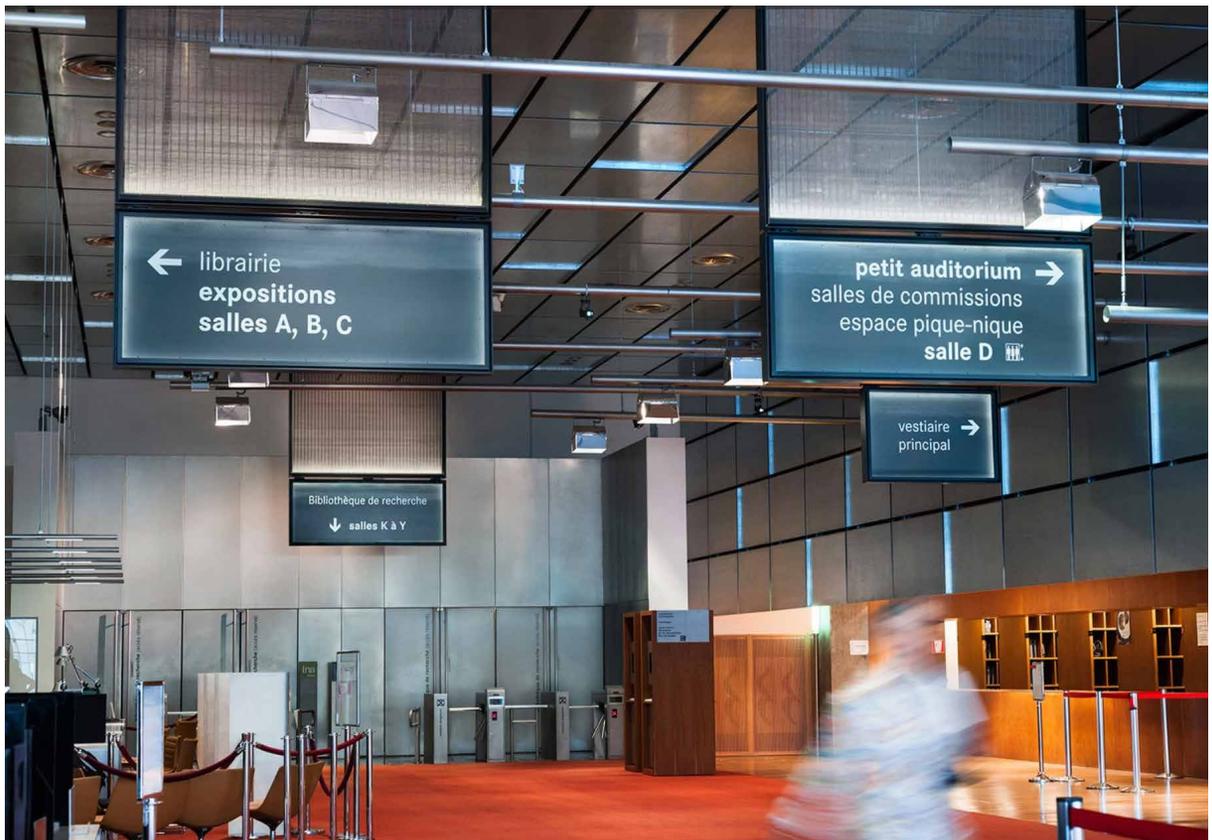
«La progettazione dell'orientamento fornisce indicazioni per aiutare le persone a sentirsi a proprio agio nell'ambiente circostante. Trovando l'ordine nel caos senza distruggere il carattere, il progettista dell'orientamento è responsabile di migliorare il modo in cui viene vissuto uno spazio pubblico,

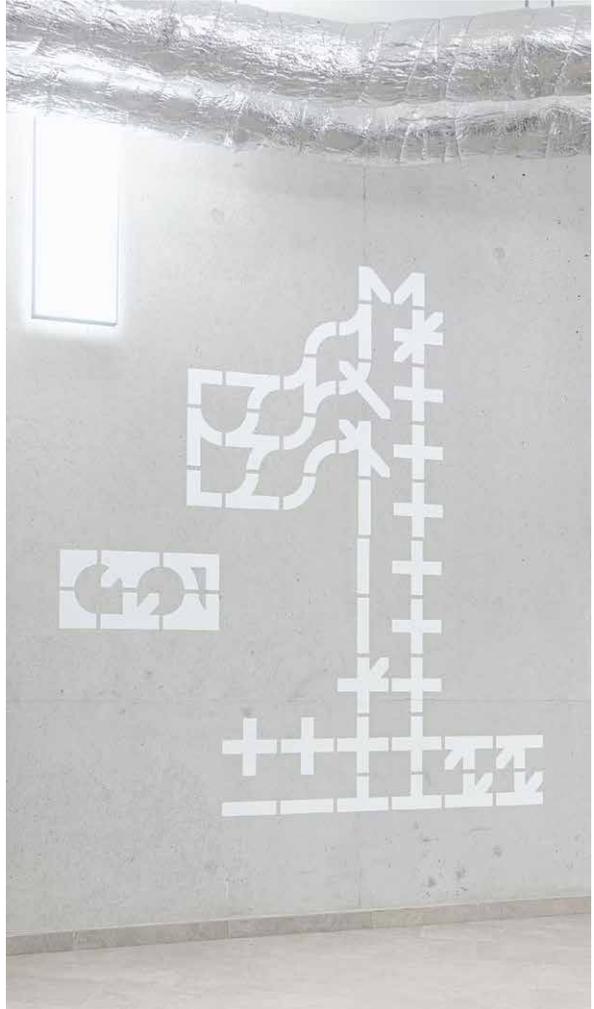
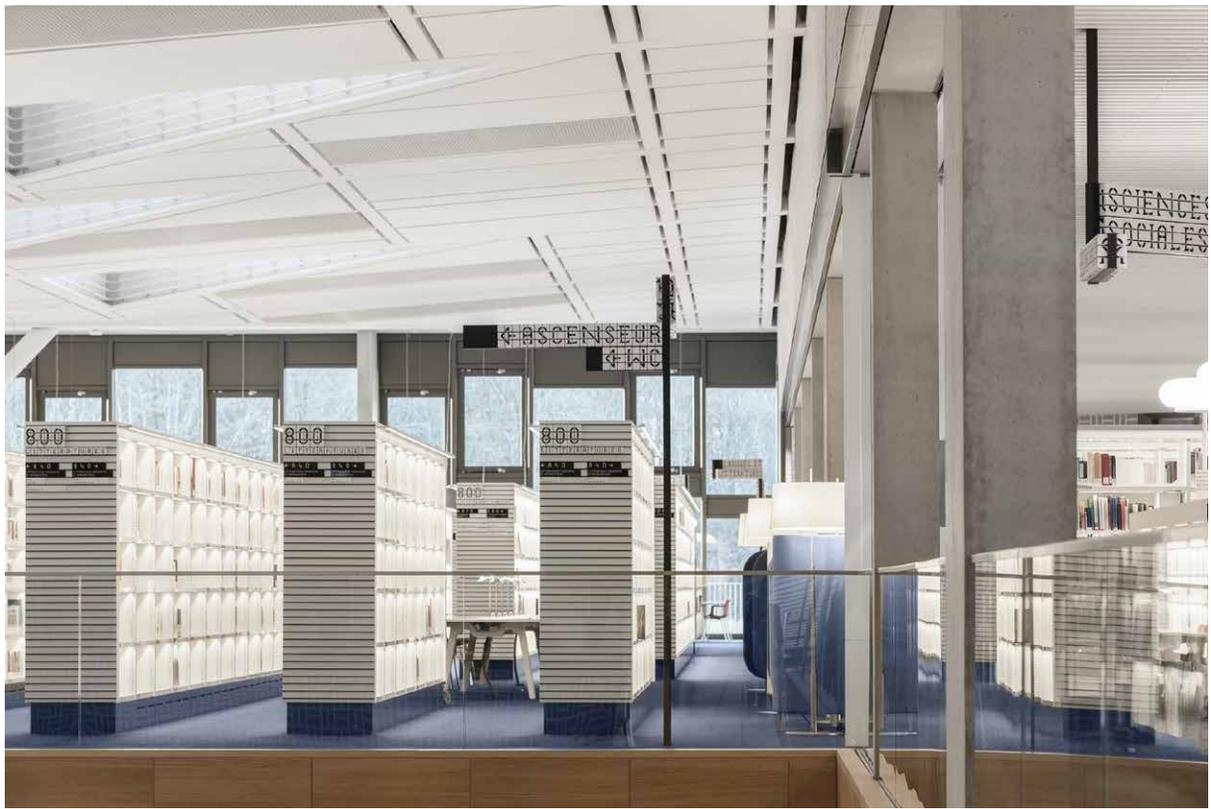
commerciale o privato. I sistemi di orientamento di successo utilizzano segnali e informazioni espliciti, nonché simboli, immagini e punti di riferimento impliciti che insieme comunicano con precisione e immediatezza.» (Gibson, 2023)



WAYFINDING ESTERNO E INTERNO DELLA BIBLIOTECA NAZIONALE FRANCESE (PARIGI) di POLIGRAFIK, 2015/2023:

A seguito di una ristrutturazione, la Biblioteca Nazionale ha introdotto un nuovo sistema di wayfinding per orientare l'utente. Una delle ambizioni del progetto era dare l'impressione che la segnaletica fosse sempre esistita: l'acciaio, la lavorazione a maglia metallica, la scanalatura dei mobili e la loro realizzazione sono direttamente ispirati all'architettura di Dominique Perrault. L'acciaio nero delle superfici informative è grezzo e si è stabilizzato con il tempo. L'acciaio nero associato al bianco delle stampe offre un contrasto ottimale. Un sistema di luci a LED è stato incorporato nella struttura dei mobili e dei dispositivi in modo da illuminare le superfici informative. La luce "lambisce" la maglia metallica e enfatizza il gioco di trasparenze e riflessioni.





WAYFINDING SYSTEM DELLA BIBLIOTECA NAZIONALE (LUSSEMBURGO) di PENTAGRAM, 2015/2023

Il progetto è fortemente identitario. Pentagram ha disegnato anche il carattere tipografico su misura, Bibliothèque: è pensato in una serie di quattro grammature per soddisfare le diverse esigenze della biblioteca, dalla macroscala alla microscala.







BARBICAN CENTRE (LONDRA) di CARTLIDGE LEVENE, 2006

I dispositivi di wayfinding si fondono perfettamente con l'immagine coordinata del Barbican Centre. Cartlidge Levene ha lavorato a stretto contatto con gli architetti, razionalizzando gli ingressi e riallineando i percorsi in modo da facilitare l'orientamento e la comprensione intuitiva dello spazio. Le indicazioni direzionali si combinano con la grafica creando un audace linguaggio visivo.



«L'Urbanismo Tattico dimostra la straordinaria forza di pensare in piccolo in relazione alle nostre città. Mostra come, con un po' d'immaginazione e le risorse già a disposizione, le città possono liberare il pieno potenziale delle loro strade»

Jannette Sadik-Khan, 2011

2.2 Tactical Urbanism¹

Partiamo dalla definizione che ne dà Valentina Talu all'interno della guida "Tactical Urbanism 5 Italia" e analizziamola:

«Possono essere chiamate "tattiche", pertanto, tutte quelle azioni e trasformazioni low-cost e low tech, che si originano dal basso, che possono essere rapidamente e facilmente replicate e scalate, e che sono intenzionalmente ideate e sviluppate – si potrebbe dire "architettate" – al fine d'istigare un cambiamento a lungo termine attraverso un processo d'interazione (a seconda dei casi e dei contesti prevalentemente antagonista o prevalentemente collaborativa) con il sistema sancito (sanctioned) di pianificazione e governo della città.» (Talu, 2016)

Sono interventi *low-cost* e *low tech*, facilmente realizzabili e replicabili perché non richiedono ingenti risorse economiche. Si tratta d'interventi che *si originano dal basso*, innescati da un bisogno collettivo della cittadinanza che ha la possibilità di riappropriarsi dello spazio pubblico e riattivare il proprio senso di appartenenza attraverso la partecipazione attiva al progetto.

«La cosa più importante di questi approcci è l'essere uno strumento che dà voce a quelli che non hanno una voce. Spesso immaginiamo il community engagement nell'urbanistica e nella pianificazione come una cosa molto formale in cui vengono organizzate riunioni, meeting e cose simili, che forse non sono davvero rappresentativi del contesto o degli utenti del quartiere. Mentre, con un progetto fisico, attiri nuove energie e lo puoi utilizzare come catalizzatore. Sia nei progetti dal basso sia in quelli delle amministrazioni riesci a coinvolgere persone che altrimenti non sarebbero coinvolte nel processo di co-costruzione della città.» (Prati, 2020)

1 "Urbanismo tattico" e "urbanistica tattica" vengono utilizzati in maniera interscambiabile e con lo stesso significato per tradurre Tactical Urbanism. Nella guida *Tactical Urbanism 5 Italia*, ad esempio, P. Bazzu e V. Talu utilizzano l'espressione "urbanismo tattico", calco dall'inglese Tactical Urbanism. Tuttavia ho riscontrato molto più spesso all'interno di articoli e interviste l'uso di «urbanistica tattica». Per dare una misura del dilagare di una terminologia rispetto all'altra basta operare una banale ricerca su google: il virgolettato "urbanistica tattica" corrisponde a circa 17.000 risultati contro gli 8900 di "urbanismo tattico".

Possono diventare catalizzatori di discussioni più ampie *al fine d'istigare un cambiamento a lungo tempo*: possiamo infatti immaginare l'urbanistica tattica come la versione preliminare di qualcosa, un prototipo in sostanza. I prototipi infatti consentono «la rappresentazione e la trasmissione di concetti nuovi, giocano un ruolo chiave nel permettere l'accoglienza di idee inedite e innovative, favorendone l'accettazione da parte di un pubblico sempre più vasto, fino alla soglia critica necessaria per la loro implementazione su larga scala.» (Ammendola, 2023). L'urbanistica tattica può essere quindi vista come un modo per testare soluzioni innovative prima d'impegnare risorse considerevoli in progetti a lungo termine. Talu si sofferma infine sulla natura *antagonista* o *collaborativa* dell'interazione con le amministrazioni. Molte volte infatti è l'amministrazione stessa che incoraggia interventi di questo tipo: Piazza Aperte² a Milano è uno dei casi più noti nel panorama italiano. Ma gli interventi di urbanistica tattica possono essere anche rivendicazione di spazio, ovvero una risposta *antagonista* alla «disfunzionalità delle norme, delle procedure e degli strumenti convenzionali della pianificazione urbana» (Talu, 2016), a quei piani che, con i loro scenari di trasformazione a lungo termine, si sono rivelati talvolta inefficienti e inadeguati per rispondere alle esigenze immediate della comunità. Sono quindi, come detto sopra, interventi *che si originano dal basso* «by-passando e sovrascrivendo con l'esperienza vissuta le strategie formali della città top-down»³, dando risposte dove gli strumenti canonici non sono arrivati. E in questo sta forse il loro valore più importante.

«Il Tactical Urbanism ha fornito una risposta proattiva a decenni di macchinosa burocrazia amministrativa ma ha anche aiutato le comunità locali a sviluppare soluzioni immediate alle sempre più difficili condizioni economiche determinate dalla crisi finanziaria globale. Spinti dalla necessità di trovare modi per fare molto con poco, cittadini e amministratori locali di tutto il mondo hanno cercato nuove strade per sviluppare e realizzare progetti a basso costo e di rapida realizzazione, in grado di promuovere la qualità della vita urbana. Il Tactical Urbanism ha efficacemente intercettato questa necessità.» (Lydon, 2016⁴)

2 Vedi Cap. 4

3 S. Harrison «by-passing or overwriting with lived experience the formal strategies of the top-down city.»

4 Mike Lydon ha scritto la prefazione a *Tactical Urbanism 5 Italia* di Paola Bazzu e Valentina Talu.

Non c'è un momento storico preciso in cui nasce l'urbanistica tattica; c'è piuttosto un momento in cui Mike Lydon e Anthony Garcia coniano il termine Tactical Urbanism all'interno del loro testo *Tactical Urbanism: Short-term Action for Long-term Change* (2011). Da allora sono state prodotte numerose guide open source sull'urbanistica tattica, con indicazioni tecniche e raccolte di casi studio.

La *Tactical urbanist's guide to materials and design*, ad esempio, è un documento pensato sia per i pianificatori professionisti, che per i funzionari amministrativi o le associazioni di quartiere. Nelle varie sezioni vengono elencati: le chiavi per il “successo” di un intervento; i tipi di supporto e materiali da utilizzare; un riepilogo sugli strumenti necessari; una serie d'indicazioni sul trattamento delle superfici, degli arredi o della segnaletica; infine dei suggerimenti sul programma di attività da prevedere nell'area per accendere l'entusiasmo della collettività.

In pratica un vademecum che raccoglie le nozioni acquisite durante le prime sperimentazioni per offrire una panoramica dettagliata di come approcciare e delineare un intervento di urbanistica tattica.

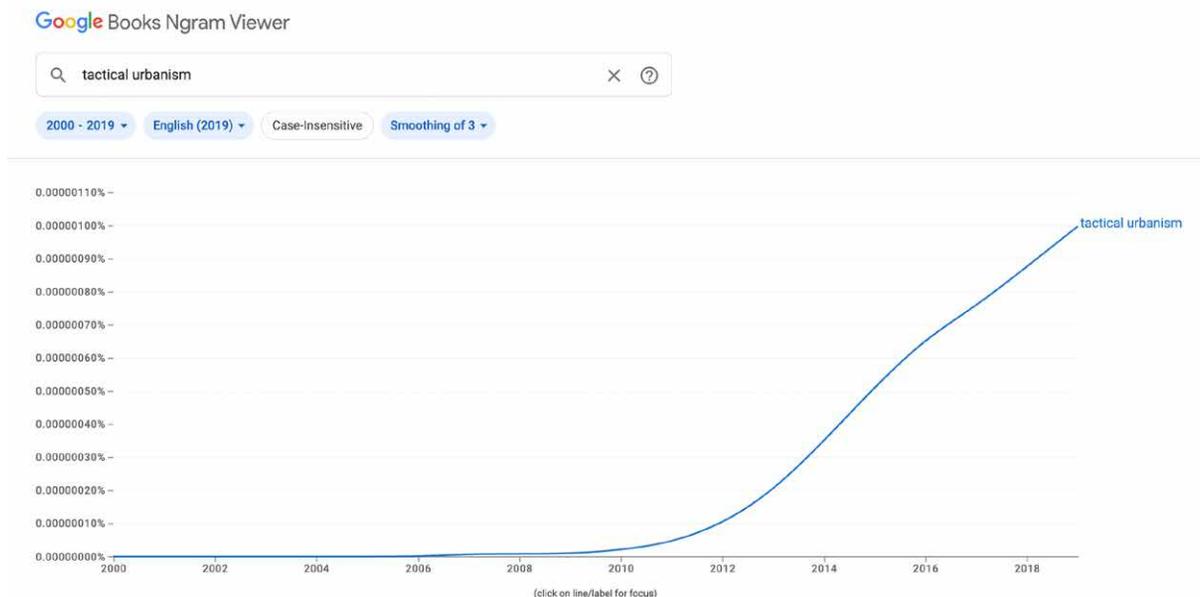


GRAFICO DI BOOKS NGRAM VIEWER

Cercando il termine “tactical urbanism” su Ngram Viewer di Google si nota come il suo utilizzo abbia subito un’impennata a partire dal 2010–2011

Gli scenari prediletti per questo interventi di urbanistica tattica sono aree anonime e sottoutilizzate, luoghi irrisolti e informi, ma ricchi di potenziale proprio in virtù di questa loro assenza di forma: sono luoghi ancora iscrivibili, trasformabili. In cerca di un'identità perduta. Pronti a produrre senso di appartenenza e a condensare i bisogni individuali e collettivi insieme. Quei luoghi che Ignasi de Solà-Morales definirebbe *Terrain Vague*, dove *vague* sta per "vacuus", ovvero *vacante, non occupato*, ma sottintende anche il significato di *libero, disponibile, non impegnato*: «Il rapporto tra l'assenza d'uso, di attività e il senso di libertà, di 'attesa', è fondamentale per comprendere tutta la forza evocativa che i terreni vuoti delle città hanno nella percezione della città stessa. Un vuoto, quindi, come assenza, ma anche come promessa, come incontro.⁵»

In alcuni casi sono interventi mirati e circoscritti, ad esempio parcheggi trasformati momentaneamente in piazze o installazioni artistiche, oppure zone pedonalizzate temporaneamente. Questa "temporaneità" permette di attivare un interesse, una discussione aperta su una data area, senza che venga percepita come un'azione *subita o imposta*. Prendiamo il caso della pedonalizzazione di alcune aree veicolari: un'azione temporanea permette di testare l'opinione della comunità, di verificare l'effetto sulla moderazione del traffico; potrebbe essere anche in grado di convertire i più accaniti detrattori della pedonalizzazione, i quali vivendola come un'azione temporanea, riconvertibile (non coercitiva e quindi meno temibile) potrebbero scorgerne i vantaggi e vincere lo scetticismo.

Se questi interventi funzionano aprono, o meglio possono aprire, la strada ad implementazioni permanenti e opere strutturali. Se invece falliscono, al termine della sperimentazione viene ripristinato lo status quo precedente, senza aver impiegato troppe risorse in progetti ambiziosi.

«Molte delle azioni intraprese dai cittadini al di fuori del programmato sono caratterizzate dalla temporaneità. Sicuramente la posizione privilegiata del

5 «Le lien entre l'absence d'emploi, d'activité, et le sens de liberté, d'expectative, est essentiel à la compréhension de toute la puissance évocatrice des terrains vagues des villes dans la perception de ce lien au cours des dernières années. Vide, donc, comme absence, mais aussi comme promesse, comme rencontre, comme y espace du possible, comme expectation.» (De Solà-Morales, 1996)

presente elimina ogni pretesa di stabilità. Ma allo stesso tempo, queste azioni evanescenti alleggeriscono il peso della permanenza o del fallimento e possono essere sostituite, se necessario, da un altro presente immediato.» (Di Monte, Grávalos Lacambra, 2022⁶)

Altre volte si tratta di progetti urbani adattivi che si trasformano nel tempo, che si evolvono in base alle sollecitazioni che si recepiscono dalla comunità. S. Harrison racconta il caso di Roosevelt Plaza Park a Camden: per oltre 3 anni, a partire dal 2014, è stato oggetto di riprogettazione e sperimentazione; un laboratorio di sperimentazione dove ogni installazione semestrale è stata ben documentata da time-lapse, interviste e video allo scopo di mappare come veniva utilizzato il parco per poi agire e intervenire nuovamente. In questo caso come osserva S. Harrison il parco è stato “dato”, piuttosto che creato insieme alla comunità⁷, ma ha comunque tenuto conto, nella sua riprogettazione, di come la comunità interagiva e viveva il parco.

Va comunque fatta una precisazione: Camden è una città nel New Jersey al di sotto dei 100.000 abitanti, conosciuta soprattutto per i suoi problemi legati alla criminalità, alla povertà e alla corruzione⁸; una città difficile dove oltre il 30% degli abitanti vive al di sotto della soglia di povertà.

In un contesto così delicato non è facile che riescano ad auto-attivarsi degli interventi di urbanistica tattica: come vedremo più avanti l'innovazione sociale accade dove ci sono gruppi di persone che hanno tempo, energie e attenzione per fare in modo che accada; perché accada nelle aree più problematiche è necessario che le istituzioni si prendano in carico il ruolo di

6 Questa citazione è un estratto dall'intervento *PFT (post-produzione+finzione+temporaneità) Tre idee sulla città contemporanea*, contenuto in «Vuoto» n 5. In questa edizione di «Vuoto» viene raccontata una selezione di 40 Piazze progettate nel XXI secolo, alcune delle quali di carattere temporaneo.

7 «Perhaps the intensity of surveillance for research and safety has had the unintended consequence of distancing placemaking from the users. For all its generosity and focus on activity, the park is “given,” rather than co-created with this hugely underserved community.»

8 Un'articolo del dicembre 2004 del New York Times la definisce «la città più pericolosa di America» (Camden was recently ranked America's most dangerous city). Fortunatamente negli ultimi 10 anni è stato avviato un intenso programma di riorganizzazione e umanizzazione delle forze di Polizia che ha permesso un significativo miglioramento della qualità della vita e una riduzione della criminalità.

attivatori d'innovazione, in modo da ridistribuire i servizi dove non riescono ad “auto-innescarsi”, a *originarsi dal basso*. (Manzini⁹)

«Mentre in ambienti sani la semplice “semina” potrebbe ragionevolmente produrre una crescita nuova e sostenibile, nelle comunità poco servite il terreno accidentato presenta ostacoli significativi alla sopravvivenza e alla continuità.» (Harrison, 2018)

Soffermandoci sul concetto di progetti urbani adattivi è interessante la provocazione di Ragazzo nell'articolo *La città come sistema aperto* (2020), in cui propone d'immaginare la città come un laboratorio a cielo aperto, dove le trasformazioni di urbanistica tattica non sono necessariamente parte di un processo, dove il passaggio da sperimentazione a definitivo non è obbligatorio: «Diciamo sempre che le trasformazioni di urbanistica tattica sono parte di un processo, si passa da sperimentazione a definitivo. Ma non è forse possibile che questo definitivo non debba mai arrivare? Forse non c'è questa necessità, questa specie di ansia di dover lasciare qualcosa di eterno.» Un progetto di urbanistica tattica può quindi rispondere a un'esigenza momentanea e poi rigenerarsi in qualcosa di diverso senza diventare perpetuo o duraturo? O questa condizione di precarietà potrebbe avviare un processo inarrestabile di “semplificazione” rendendolo uno strumento aleatorio, inconsistente, in virtù proprio di una mancata riflessione a lungo raggio.

Il rischio di un abuso di utilizzo di questo tipo d'interventi è tra l'altro un argomento già attuale; l'urbanistica tattica si è diffusa così tanto che il suo utilizzo sembra alle volte uno strumento politico per massimizzare i risultati a breve termine: «mettiamo dei colori a terra in uno spazio che ha un'alta complessità ed è finita lì. Perdiamo completamente il focus sul fatto che è un processo.» (Ragazzo, 2020). Concludo questa riflessione con questo estratto da un articolo di Labsus.org¹⁰:

9 Ezio Manzini ha affrontato il tema della sfida delle istituzioni pubbliche durante l'incontro "Come progettare la città della prossimità e il ruolo delle istituzioni" presso la Bibliocanova di Firenze il 12 Ottobre 2023.

10 LABSUS sta per *Laboratorio per la Sussidiarietà*, un'associazione di promozione sociale senza scopo di lucro. Tutta l'attività di LABSUS si basa su una "antropologia positiva", cioè sull'idea che "le persone sono portatrici non solo di bisogni ma anche di capacità". Labsus si è occupato del progetto *Un Patto per piazza Spoleto* «con l'intento di avviare un confronto tra amministrazione comunale, municipio, associazioni locali, commercianti,

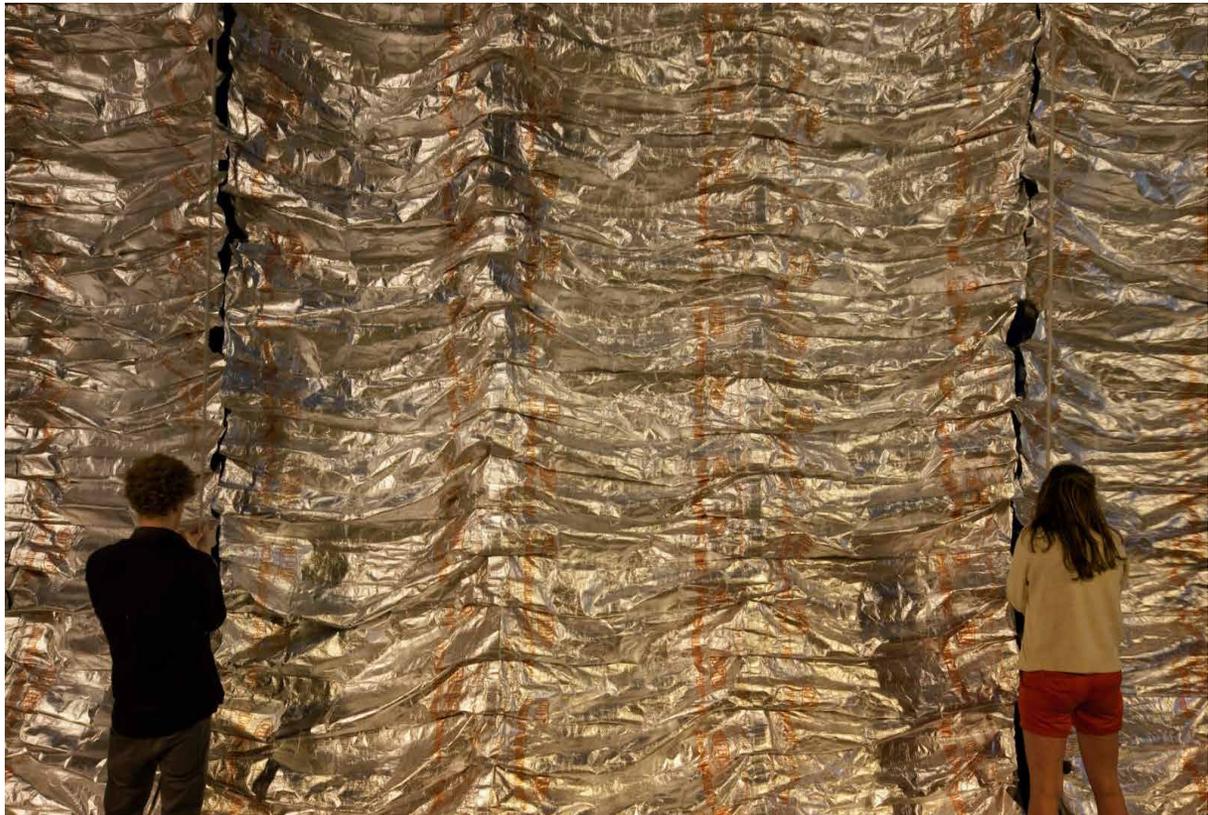
«Ovviamente, non basta un po' di vernice sull'asfalto, qualche fioriera e un paio di panchine per cambiare il modo in cui le persone interagiscono con uno spazio urbano. Se è vero che i progetti di urbanistica tattica rappresentano un modo immediato per riconquistare spazio pubblico, è anche vero che per innescare un processo di riattivazione del tessuto urbano circostante è necessaria la sollecitazione e il coinvolgimento degli attori sociali presenti sul territorio.

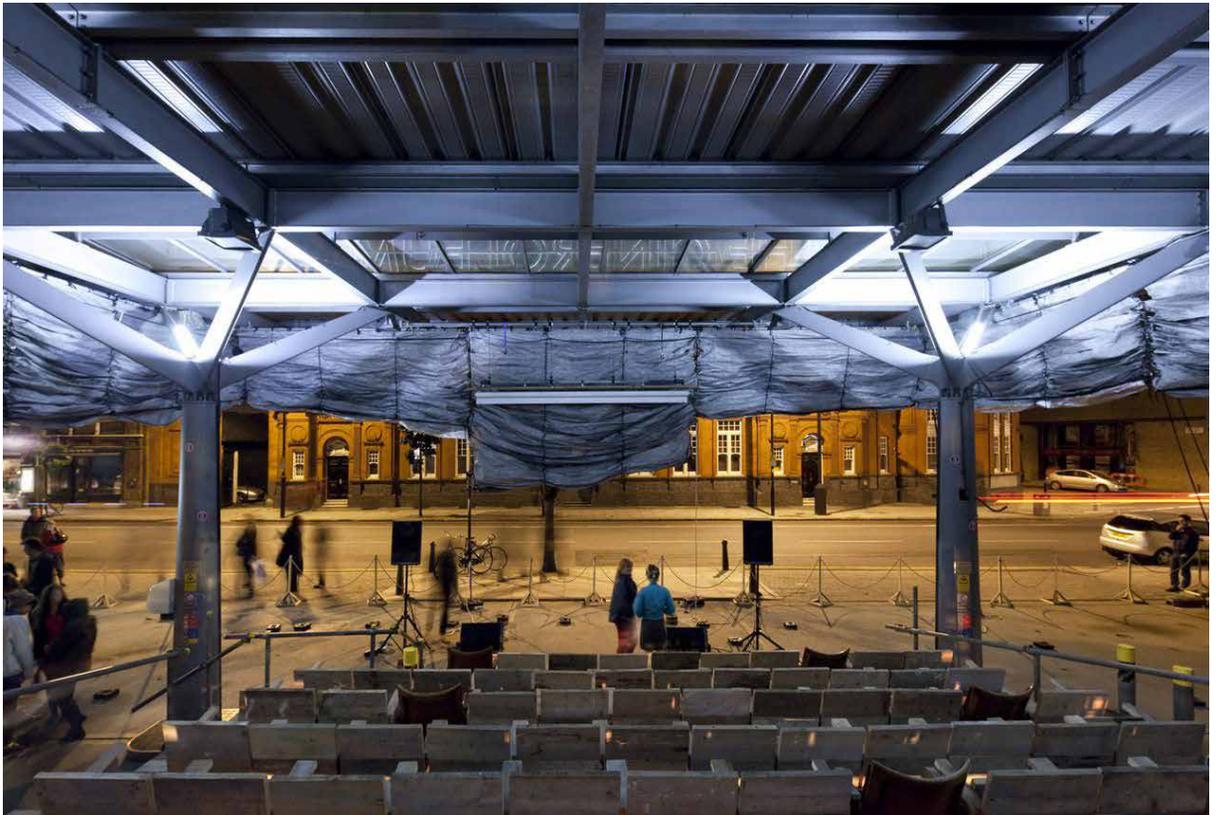
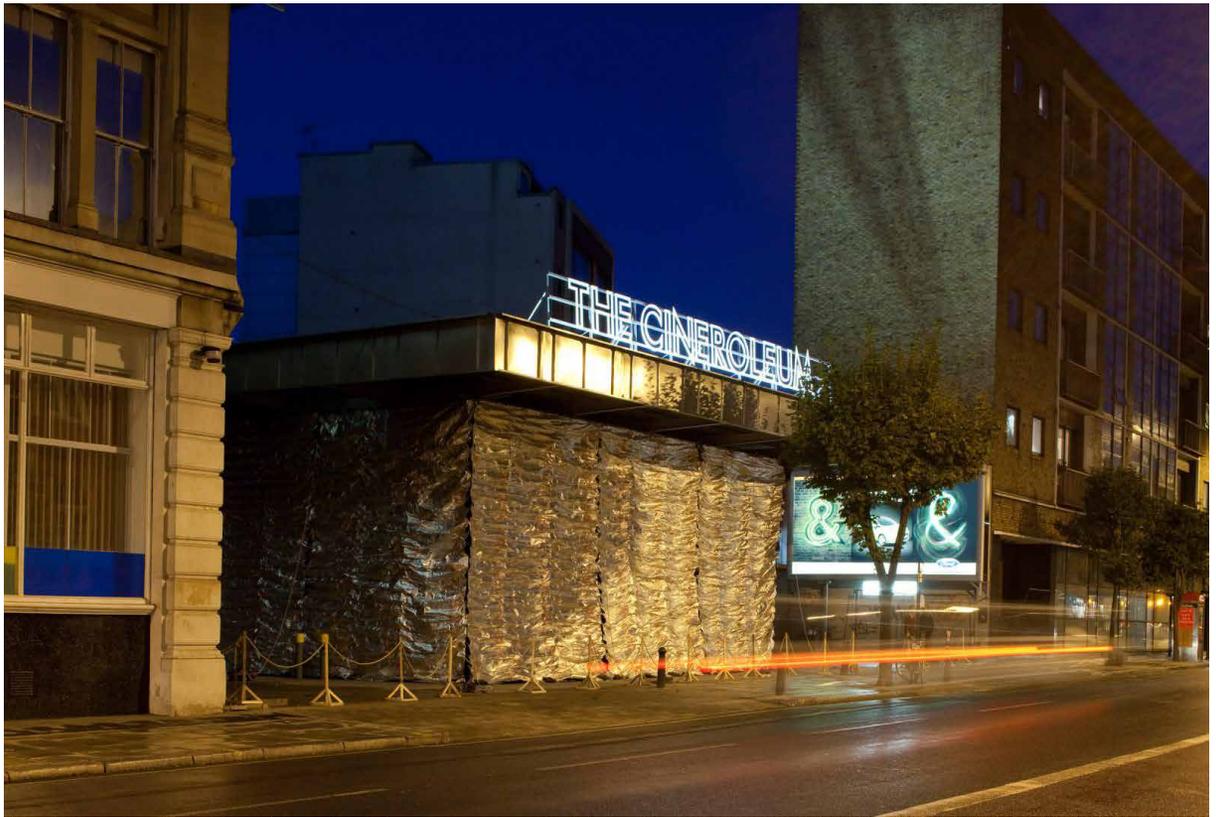
La partecipazione di abitanti, associazioni, commercianti e realtà informali è essenziale nelle fasi di progettazione e realizzazione delle proposte.

Quanto più è attivo il ruolo delle comunità locali nel dare forma e significato al nuovo ambiente urbano – ovvero quanto più il loro coinvolgimento non si limita alla definizione (o realizzazione) del progetto spaziale, ma è orientato a dividerne il senso e l'orizzonte a lungo termine – tanto più le nuove narrazioni e funzioni saranno rappresentative e aderenti alle reali necessità dei contesti locali. Il rischio è che, altrimenti, si crei uno scollamento tra le visioni dei city maker e la percezione dei city user e che l'uso della vernice sull'asfalto non solo non vada oltre il semplice maquillage urbano, ma che diventi il fine stesso dell'intervento: una strategia di marketing urbano che non produce alcun valore sociale, ma che incrementa il valore economico (e la rendita immobiliare) di alcuni territori, spesso in termini speculativi.» (Gruppo progetto Piazza Spoleto, 2023)

CINEROLEUM (LONDRA) di ASSEMBLE STUDIO, 2010

Cineroleum è un progetto di trasformazione di una stazione di servizio su Clerkenwell Road in un cinema con spettacoli pubblici per i passanti: si inserisce in un esperimento sul potenziale riutilizzo delle oltre 4.000 stazioni di servizio in disuso del Regno Unito. Utilizzando materiali industriali, recuperati o donati a basso costo sono stati ricostruiti gli elementi classici di un cinema: i sedili Flip-up sono stati realizzati con impalcature, il foyer è stato arredato con sedie e tavoli di formica, l'auditorium è stato avvolto e circoscritto da una tenda a sipario cucita a mano. Cineroleum è stato costruito sul posto da un team di oltre cento volontari, aiutati da manuali d'istruzione scritti durante il processo di prototipazione.







ZAC – COSTRUIRE LARGO MILANO (CINISELLO BALSAMO) DI ORIZZONTALE, 2013–2014

ZAC è un progetto creativo che ha coinvolto gli abitanti in tutte le sue fasi: dall'iniziale proposta d'idee, alla scelta finale del progetto artistico, fino alla sua costruzione. È quindi un progetto di costruzione collettiva che ha visto coinvolti sia gli abitanti di Cinisello Balsamo, sia studenti di architettura provenienti da tutta Italia per la realizzazione di alcune strutture destinate a attrezzare la piazza per i 3 anni successivi, fino all'attuazione del PGT (Piano Gestione del Territorio) prevista per il 2017. L'area d'intervento era un ex-parcheggio di un concessionario, uno spazio vissuto da numerose persone, ma non sfruttato in maniera efficace.



«L'arte pubblica ha il potere di rimodellare il modo in cui viviamo le nostre città.»

Mike Bloomberg, 2019

2.3 Asphalt art

Asphalt art è una locuzione coniata dalla fondazione Bloomberg Philanthropies, organizzazione filantropica statunitense impegnata nei settori dell'ambiente, della salute pubblica, dell'arte, dell'innovazione governativa e dell'istruzione.

Non è un termine diffuso in letteratura, ma è probabilmente destinato a diventare una prossima *catch world* se questi tipi d'intervento continueranno a proliferare. Allo stato attuale è strettamente correlato all'***Asphalt Art Initiative***, un programma di finanziamento¹ che, attraverso la pubblicazione di bandi sostiene e incoraggia le città a utilizzare l'arte e il coinvolgimento della comunità per migliorare la sicurezza stradale e rivitalizzare lo spazio pubblico.

L'*asphalt art* si inserisce, in maniera scivolosa, a metà strada tra l'urbanistica tattica e la street art.

Con quest'ultima condivide il termine *art* e la natura democratica (fruibile a tutti) dell'arte di strada. Con l'urbanistica tattica ha in comune lo scopo (la rivitalizzazione di certe aree della città), l'engagement della comunità, la condivisione di un toolkit open source; in questo caso l'*Asphalt Art Guide*: un prontuario scaricabile per chiunque si voglia approcciare a questa iniziativa.

ASPHALT ART GUIDE

Leggendo l'*Asphalt Art Guide* emerge la stretta correlazione con gli interventi di Urbanistica Tattica: è stata redatta da Bloomberg Philanthropies con il supporto di Street Plan, studio di architettura e pianificazione che si occupa di Urbanistica Tattica e i cui membri sono gli stessi autori e promotori della Tactical Urbanism Guide. L'imprinting è infatti simile: lo scopo della guida è condividere le conoscenze attinte dalle esperienze passate con chi ha intenzione di approcciarsi a un intervento di questo genere. È organizzata in due sezioni distinte: uno dedicato alle case history e uno agli strumenti e tattiche utili per pianificare un progetto di asphalt art di successo. Il sottotitolo della guida recita: «come recuperare le strade cittadine e le infrastrutture pubbliche con l'arte». L'obiettivo che si prefigge la fondazione Bloomberg Philanthropies è quello di migliorare la sicurezza

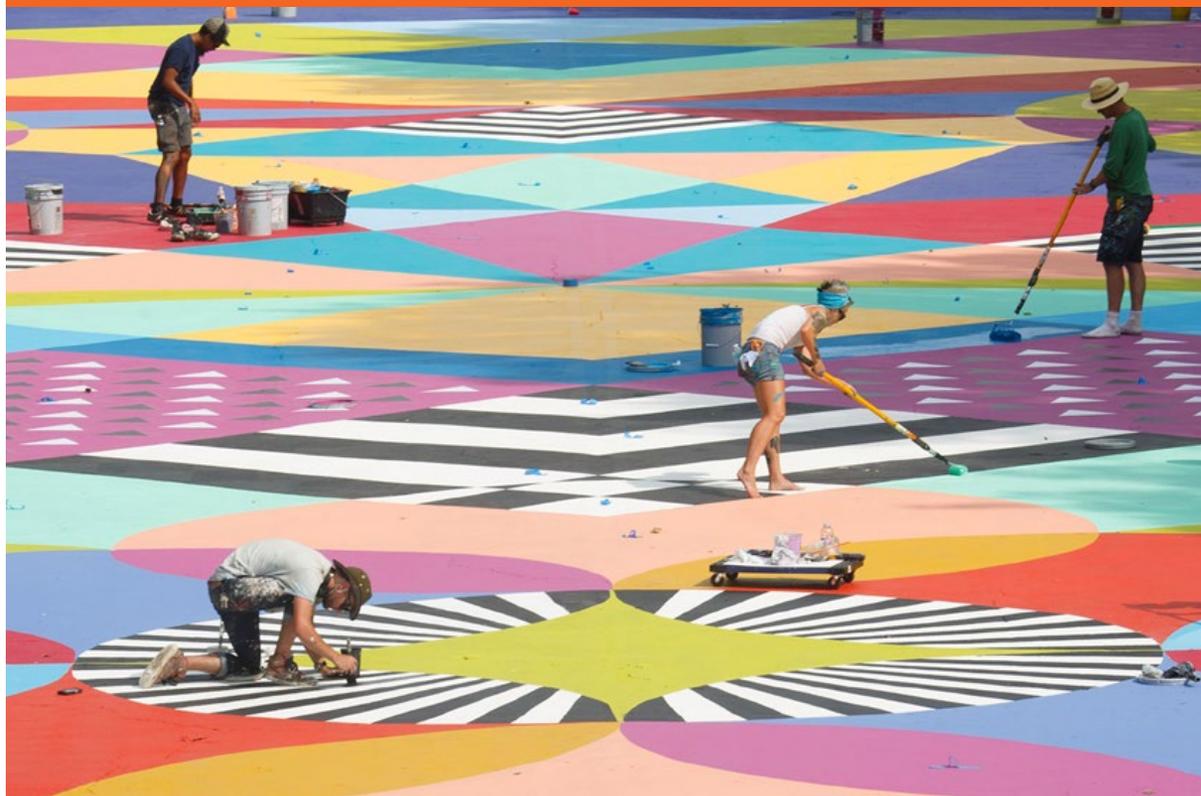
1 Nel triennio 2020–2023 l'*Asphalt Art Initiative* di Bloomberg Philanthropies ha sostenuto la sovvenzione di 65 progetti negli Stati Uniti e in Europa.

ASPHALT ART GUIDE
(VERSIONE ITALIANA), 2019

Bloomberg Associates

Guida dell'arte sull'asfalto

Come recuperare le strade cittadine
e le infrastrutture pubbliche con l'arte



stradale e pedonale delle città rivitalizzandole, attivando lo spazio pubblico sottoutilizzato e promuovendo la collaborazione e l'impegno civico della comunità.

Nella sezione “case history” vengono annoverati 26 progetti provenienti da tutto il mondo, per ognuno dei quali è stata messa in evidenza la “miglior pratica” per cui sono degni di nota. Possono essere installazioni temporanee o parti d'iniziativa a lungo termine.

I progetti possono essere promossi da amministrazioni comunali oppure proposti da organizzazioni senza scopo di lucro, collettivi di artisti e/o designer o singoli artisti o designer legati al territorio.

Nella sezione “strumenti e tattiche” sono riportate un elenco di considerazioni attinte dalle esperienze passate ovvero suggerimenti e questioni da porsi per portare a termine il progetto senza intoppi; ne riporto alcune brevi a titolo esemplificativo:

- *Che tipo di autorizzazioni o permessi servono per intervenire?*
- *Se si prevede coinvolgimento di volontari considerare un piano di gestione e esenzioni di responsabilità per il team*
- *Se ci sono attività commerciali nell'intorno dell'area prevedere il loro coinvolgimento*
- *Ipotizzare un luogo adibito allo stoccaggio dei materiali in prossimità del sito; se non fosse disponibile uno spazio adeguato valutare l'affitto un armadietto di stoccaggio portatile da cantiere*

In pratica è un compendio di procedure efficaci e consolidate per la corretta riuscita di un progetto di asphalt art. La *corretta riuscita* implica il raggiungimento di una serie di goal tipici anche dell'urbanistica tattica:

- Engagement della comunità
- Processi di tipo bottom-up
- Attivazione di spazi sottoutilizzati
- Costi di realizzazioni contenuti
- Temporaneità, rimovibilità
- Asphalt art come start point per altre attività o iniziative²

Nell'asphalt art guide i progetti vengono categorizzati in:

2 Ad esempio, a Miami Beach una volta terminato il progetto pilota di tre mesi, Rue Vendome è rimasto chiusa ai veicoli, perdendo lo status di piazza pubblica. La piazza provvisoria è stata teatro di eventi e manifestazioni cittadine e nel gennaio 2019, la città ha iniziato il processo di progettazione per dare il via a una trasformazione permanente dello spazio.

- Arte su infrastrutture verticali (sottopassi, ma anche scatole di derivazione e barriere stradali)
- Arte sullo spazio pedonale: piazze, marciapiedi, cordoli o altre superfici non destinate al traffico veicolare
- Arte sulla strada: ovvero aree accessibili al traffico veicolare come attraversamenti pedonali³ o incroci⁴

Tutti questi tipi d'intervento sono accomunati da costi relativamente bassi e tempi di realizzazione contenuti, allo scopo di creare un impatto positivo immediato e innescare processi virtuosi di rivitalizzazione.

«Ogni progetto- unico, e ogni città avrà il proprio approccio – questa – è solo una parte di ciò che rende questo lavoro così dinamico. Ma crediamo che

-
- 3 La questione degli attraversamenti pedonali è dibattuta. Il progetto pioniero del cosiddetto colorful crossings è Better Bankside, un attraversamento pedonale su Southwark Street a Londra (2015). Dopo alcune sperimentazioni sul tipo di materiale termoplastico più idoneo, a partire dal 2018 questo tipo di progetto è stato implementato in varie aree dagli enti locali del Regno Unito fino a essere incluso tra le pratiche dell'Asphalt Art Guide di Bloomberg.

Nel settembre 2021, però, una lettera aperta al sindaco di Londra Sadiq Khan da parte di una "cordata" di organizzazioni a supporto dei disabili, ha messo in dubbio la sicurezza e l'accessibilità di questi tipi d'interventi. Nella lettera si espone la preoccupazione per le persone più vulnerabili: la coerenza e la familiarità della segnaletica stradale (o della segnaletica più in generale, come ci ricordano P. Arther e R. Passini nel paragrafo 2.1) è fondamentale per ipovedenti o persone con difficoltà di apprendimento; inoltre per le persone neurodivergenti il "rumore visivo" causato dal sovraccarico sensoriale potrebbe indurli in confusione proprio al momento dell'attraversamento.

La questione viene ripresa dal Partito dei Verdi e rivolta al sindaco durante la seduta del 14 Ottobre 2021.

Il feedback del sindaco, arrivato con un anno di ritardo, mette in pausa temporanea l'installazione di qualsiasi colorful crossings per 12 mesi, periodo in cui TfL (Transport for London) si impegna a lavorare con una serie di parti interessate, comprese le organizzazioni che rappresentano gli interessi delle persone disabili, per identificare i benefici e gli impatti degli attraversamenti colorati. Questo lavoro dovrebbe consentire a TfL di pubblicare nuove linee guida per i colorful crossings di Londra.

- 4 Questo tipo d'intervento sugli incroci delle strade in America ha riscosso particolare successo. «Molte città hanno creato degli standard per la creazione di opere d'arte sull'asfalto che forniscono anche un percorso per le autorizzazioni quando i progetti sono guidati dalla comunità» (Asphalt Art Guide). Per dare la misura di come sono stati introiettati nel sistema amministrativo consiglio di visitare il sito della città di Portland, dove c'è una sezione dedicata alle application per richiedere il permesso per le opere di asphalt art: il tempo di compilazione della richiesta va dai 5 ai 10 minuti; i permessi sono gratuiti (ma l'opera di asphalt art è a spese della cittadinanza o del richiedente); forniscono addirittura un modello di volantino da utilizzare per informare il vicinato che si provvederà a pitturare la strada.

In un paragrafo ammettono di non avere dati sull'influenza della pittura sul traffico o sulla sicurezza, ma almeno consentono di procedere solo su arterie minori (ovvero le strade residenziali a basso traffico) e definiscono dei criteri minimi di design (ad esempio un minimo di distanza dalla segnaletica stradale)

COLORFUL CROSSINGS (LONDRA),
DI CAMILLE WALALA, 2020



condividendo le lezioni che abbiamo imparato a New York City, e che decine di altre persone hanno imparato attraverso i loro progetti, possiamo dare ai leader delle città gli strumenti e l'ispirazione per creare strade più luminose, più sicure e più accoglienti per residenti e visitatori.» (Bloomberg, 2019)

COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ

Le opere di asphalt art sono generalmente d'impatto visivo e riescono a trasformare rapidamente la percezione di un luogo. Purtroppo la mancanza di un adeguato programma di manutenzione, rischia di convertire rapidamente questi progetti in tele scolorite: soprattutto sulle superfici orizzontali (che rappresentano la maggior parte degli interventi di asphalt art), l'usura dovuta al calpestio o al passaggio dei veicoli accelera la deperibilità delle vernici e anche in casi in cui sono stati selezionati vernici più durevoli o materiali termoplastici, vanno comunque tenuti in considerazione il deterioramento dovuto alla stratificazione di resine, polvere, guano di uccelli.

Per questo nell'Asphalt Art Guide si insiste sulla creazione di un team di progetto multidisciplinare, composto sì da esperti (in grado di fornire le competenze tecniche) e funzionari amministrativi (in grado di dare supporto sulle questioni burocratiche), ma soprattutto da membri e organizzazioni attive nella comunità che si prendano cura delle evoluzioni future di quel luogo e di quel progetto. Come afferma Manzini (2011) lo «sguardo [dei cittadini] dall'interno è anche quello indispensabile se vogliamo parlare davvero di prossimità e di cura.»

« [...]È una buona pratica informare e coinvolgere le persone che sono fisicamente o concettualmente legate al luogo del sito in quanto vivono, lavorano, giocano e hanno interessi in zona. Avere una varietà di strategie di coinvolgimento aumenterà la diversità e il numero di partecipanti, nonché il sostegno al progetto.» (Asphalt Art Guide)

«Incontri periodici e continui con la comunità e un continuo contatto di persona in cui i progetti siano condivisi sia con i partner comunali che con i membri della comunità sono fattori importanti per sviluppare un progetto autentico e informato.» (Asphalt Art Guide)



PROGETTO DI ASPHALT ART A
COLUMBUS (USA), 2021



Esistono infatti innumerevoli interventi di *umanizzazione*⁵ dell'asfalto non ascrivibili a "progetti di asphalt art", proprio per la mancanza di un fattore centrale nell'asphalt art immaginato da Bloomberg Philanthropies e Street Plans Collaborative: il coinvolgimento attivo della comunità in tutte le fasi del progetto, dalla fase preliminare di studio del luogo, fino alla pianificazione, alla sensibilizzazione e alla realizzazione finale.

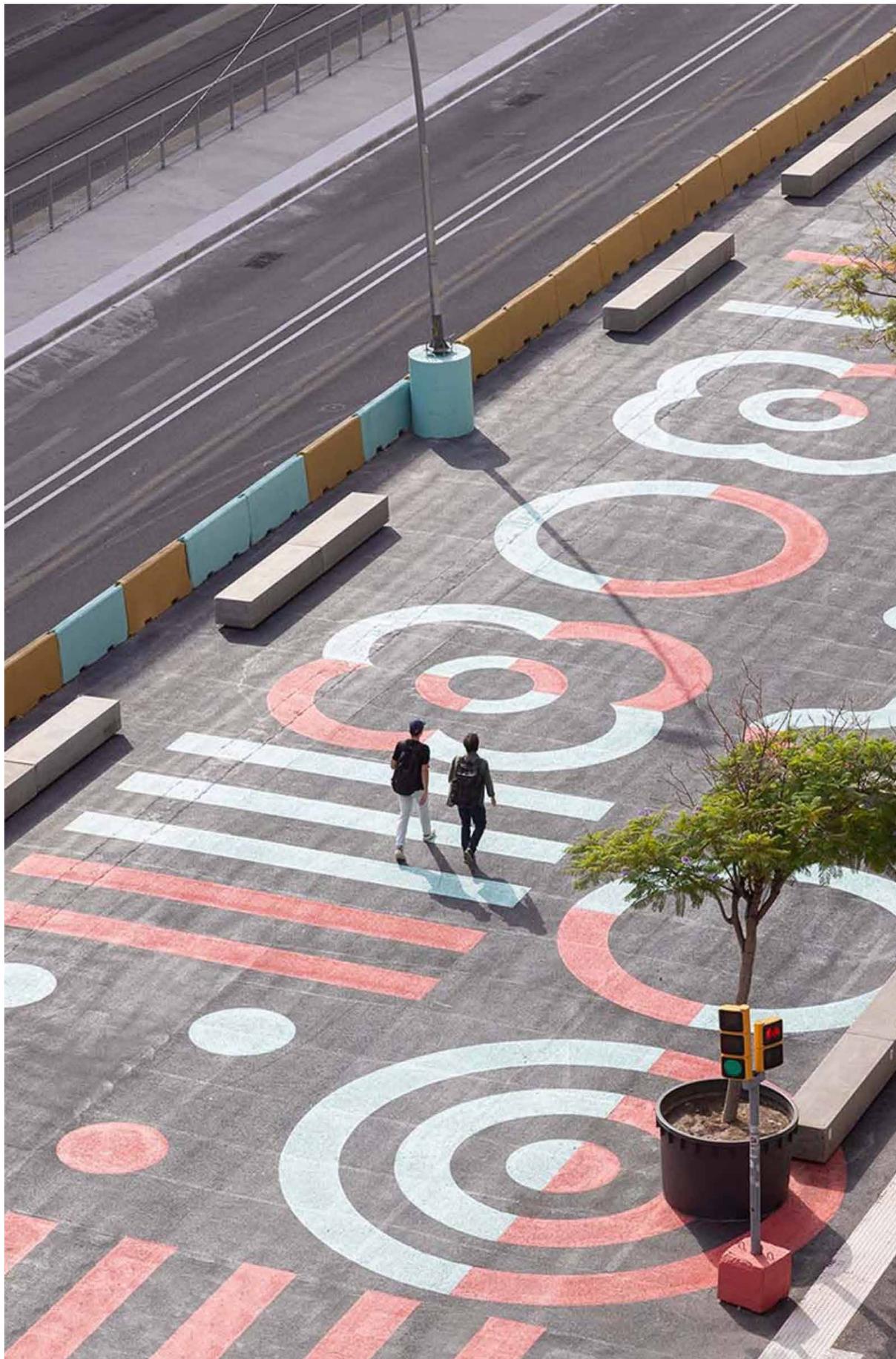
A esempio, il progetto di Arauna Studio per le strade pedonalizzate di Barcellona usa un linguaggio vernacolare (quello dei panot, le tradizionali pietre da pavimentazione che costellano i marciapiedi della città dal 1906): per quanto sia un linguaggio radicato nella cultura della società e quindi compreso da chi vi abita, è un progetto scaturito da un processo top-down e non corrisponde quindi ai criteri elencati sopra.

ASPHALT ART E STREET ART

Come già detto, asphalt art e street art condividono il concetto di arte democratica della strada, intesa come arte fruibile a tutti. La strada di cui si parla ha però accezioni diverse: nella street art la strada implica qualcosa di più di una semplice posizione geografica, ha una valenza culturale, è una sfera sociale, una porzione di vita, «la strada gioca un ruolo importante servendo da ispirazione per l'artista o fornendo un contesto geografico che dà significato a un'opera»⁶ (Chang, 2019); nell'asphalt art la scelta della terminologia si riferisce alla componente materiale (non filosofica) della strada, alla miscela di bitume e materiali inerti che fa da tela per la pittura. Ho definito scivolosa la posizione dell'asphalt art rispetto alla street art perché nonostante i punti di contatto rispondono a logiche socio-politiche differenti. La street art è di per sé una terminologia "melmosa", che

5 "Humanize asphalt" è il termine che usa R. Khan per descrivere il progetto di Arauna Studio per le strade pedonalizzate di Barcellona.

6 «The street plays an important role either by serving as an inspiration to the artist or by providing a locational context that gives meaning to a work.» (Chang, 2019)



comprende sottocategorie diverse tra loro e dai confini sfumati. La stessa enciclopedia Treccani definisce liquido il campo della street art:

«Complesso di pratiche ed esperienze di espressione e comunicazione artistico-visuali che intervengono nella dimensione stradale e pubblica dello spazio urbano, originariamente provviste di una fisionomia alternativa, spontanea, effimera e giuridicamente illegale salvo poi essere, in una fase posteriore, parzialmente sanzionate e fatte proprie dalla cultura popolare di massa, dal mercato e dalle istituzioni, prospettiva che contribuisce a rendere molto problematica a oggi una puntuale individuazione del campo, che rimane estremamente liquido e aperto a molteplici visioni.»

Per rispondere a questa esigenza di categorizzazione sono stati conati nel tempo termini più o meno fortunati. M. Filippi cita l'*Intermural Art* (tentativo di tenere insieme Graffiti, Street Art e Arte Contemporanea come esempi di "arte tra i muri"); il *Graffiturismo* o *G-word*. L. Dickens parla invece di *Post-Graffiti* (o Neo-Graffiti) per indicare il progressivo passaggio dai 'tag', iscrizioni tipografiche centrale della scrittura dei graffiti, alle iscrizioni iconografiche (ovvero iscrizioni "leggibili" e perciò in grado di coinvolgere emotivamente il pubblico urbano). Treccani riporta questa citazione di John Fekner, pioniere della street art americana, per provare invece a definire cosa è di fatto la street art: «tutta l'arte in strada che non è graffiti-writing.» Anche T.C Chang differenzia i graffiti dalla street art e fa nascere questa divergenza nel potere comunicativo di quest'ultima, con un concetto simile a quello espresso da L. Dickens nel rapporto Graffiti/Post-Graffiti:

«A differenza dei graffiti, la street art è nota per la sua "dimensione pubblica". Mentre i graffiti sono scritti solo per essere visti/letti/compresi da altri writer, la street art è pensata per essere comunicata ai membri del pubblico utilizzando stili di lettere decifrabili e iconografie tratte dalla cultura pop e persino dalle pubblicità tradizionali.» (Chang, 2019)⁷

Gran parte di queste definizioni e gran parte dei vari sottogeneri

7 «Unlike graffiti, street art is known for its 'publicness'. While graffiti is written only for other writers to see/read/understand, street art is meant to be communicated to members of the public using decipherable letter styles and iconography drawn from pop-culture and even mainstream advertisements»

riconducibili alla street art (stencil art, poster art, sticker art, wall painting etc) sono motivate dalla volontà dell'artista di cambiare il modo in cui le persone si relazionano con gli spazi pubblici e la società, d'indurre una riflessione: sono pratiche di "critica o di opposizione", a favore o contro qualcosa (Chang, 2019) in ambito politico o socio-culturale. Sono interventi per i quali in genere non viene richiesta l'autorizzazione e non ci sono guadagni commerciali da ottenere: il guadagno è l'esposizione mediatica, l'accesso a un pubblico vasto come quello urbano.

LEGAL WALL Negli ultimi venti anni «la Street Art ha acquisito un'eco mediatica senza precedenti e l'interesse economico è cresciuto esponenzialmente, portando con sé anche pericolosi side effects come la gentrificazione e la privatizzazione di opere pubbliche.» (Filippi, 2019)

Anche le amministrazioni pubbliche hanno riconosciuto il potenziale valore estetico della street art e hanno adottato l'approccio "graffiti come prevenzione dei graffiti" per marginalizzare la deriva vandalistica della street art. I *legal wall* o *muri legali* sono pareti messe a disposizione dalle amministrazioni per contenere la fioritura di opere illegali. Digitando su Google "muri legali" emergono 3.640.000 risultati, la maggior parte linkati a siti web di Comuni o a testate giornalistiche che pubblicizzano le iniziative dei Comuni stessi. Esiste anche il sito www.legal-walls.net: una mappatura dei muri legali nel mondo (2207 registrati), con la possibilità di aggiungerne di nuovi in autonomia.

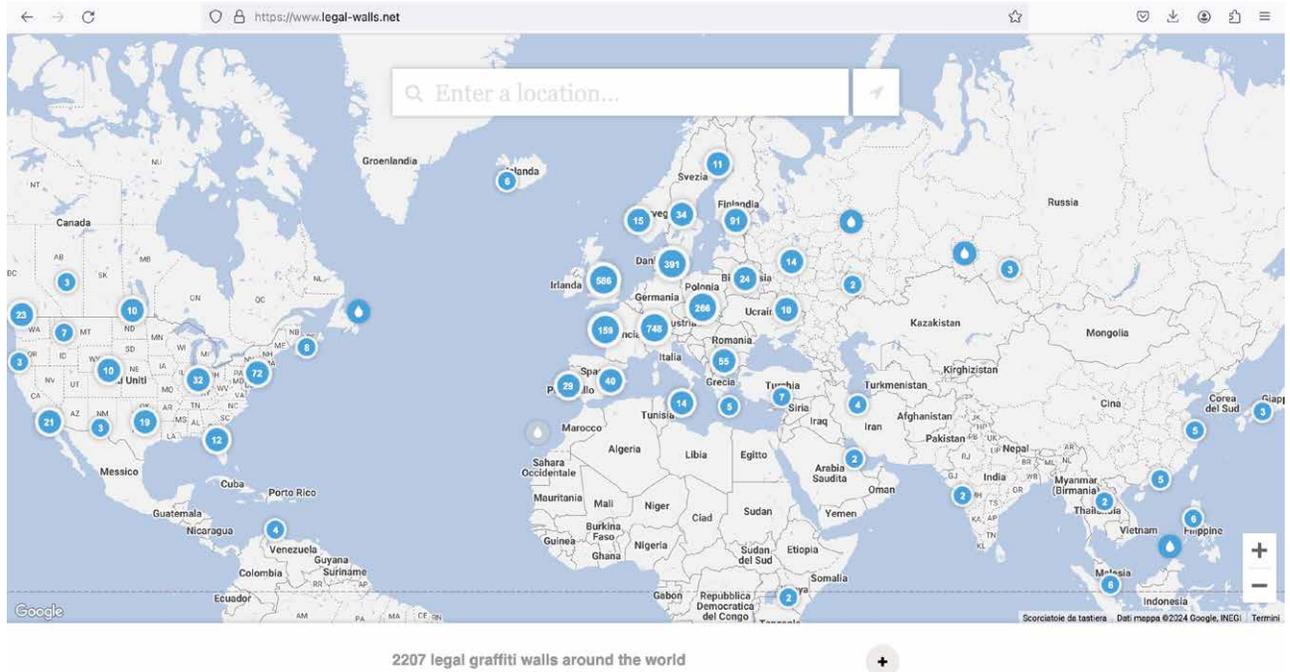
I muri legali hanno creato spaccature e divisioni di pensiero. Per alcuni sono l'occasione per un esercizio di stile, per realizzare opere più complesse e articolate. Molto più spesso emerge la preoccupazione per le implicazioni che un muro legale (di proprietà del Comune, dello Stato) porta con sé: più che un veicolo diventano una minaccia all'espressione di creatività e di pensiero.

«[...] I muri legali riguardano l'estetica visiva e il prodotto finale, mentre la "vera" arte di strada enfatizza il processo di libertà ed espressione artistica. A causa della natura intrinsecamente illecita della street art, - il metodo con cui viene realizzata che conta più nel processo d'intervento. I muri legali si fanno beffe di questo "processo", anche se il "prodotto" finale potrebbe apparire visivamente simile a opere illecite. Questa "legittimazione della trasgressione" significa che l'arte di strada non - più un'opera indipendente ma un'entità



PANDEMIA (CAMPOBASSO) di BLU, 2020

«L'opera è stata realizzata nell'estate del 2020, durante la prima ondata pandemica da cui il murale si ispira. L'artista Blu, ospite per la quinta volta al Draw the Line, ha utilizzato la facciata dell'ex-ONMI di Campobasso che è anche sede dell'Associazione Malatesta, per rappresentare un momento tragico per il mondo intero. Centinaia di Panda invadono una metropoli, una ribellione della natura affidata a uno degli animali simbolo dell'estinzione a opera dell'uomo. Inoltre l'artista utilizza il panda come metafora lessicale rispetto al periodo storico appena vissuto. E' un'opera altamente ironica e allo stesso tempo serissima. La domanda che induce a porsi è: come genere umano cosa ci meritiamo dopo quello che stiamo facendo alla natura?» (DrawDraw The Line è un Festival nato a Campobasso grazie all'impegno e alla passione dell'Associazione Malatesta, con l'obiettivo di riqualificare alcune aree della città attraverso il writing e la Street Art.



legale che serve scopi che vanno oltre se stessa»⁸(Chang, 2019)

L'artista Biancoshock ha espresso il suo disappunto contro i muri legali del Comune di Milano in più di un'occasione: nel 2017 ha posto delle bombolette spray trasformate in ceri funebri in prossimità di un muro dichiarato "legale" (con tanto di avviso ufficiale del Comune) per commemorare la cultura dei graffiti che rischia di perire; nel 2023 pubblica un post intitolato "MEGLIO MURI PULITI, POPOLI MUTI CHE MURI LEGALI, POPOLI SCHIAVI" seguito da una caption in cui parla dei muri legali come «una politica di controllo e contenimento del fenomeno dei graffiti» travestita da «forma di apertura e sensibilizzazione nei confronti di questa espressione artistica.»

«Quando un fenomeno nato in strada diventa mainstream è accompagnato di solito da una costante crescita di variazioni, distorsioni, tradimenti e aberrazioni rispetto all'aspirazione originale. I primi a essere intaccati, nel campo della Street Art, sono stati ad esempio i concetti di spontaneità e libertà,

⁸ «Many writers make a clear distinction between the two and speak of legal walls as a potential threat to, rather than a vehicle for, creativity. In their view, legal walls are concerned with visual aesthetics and the endproduct whereas 'true' street art emphasizes the process of artistic freedom and expression.» (Chang, 2019)

da sempre associati all'arte urbana nella sua accezione più effimera e non autorizzata: una Street Art intesa come arte libera e ribelle, lontana da commesse pubbliche o private e dal ricatto della visibilità.» (Filippi, 2019)

Tuttavia c'è chi riconosce nei muri legali l'occasione per concettualizzare la propria opera come artista, tenendo separata la propria personalità di writer. Sono due approcci molto diversi: nel primo caso l'opera è estetica, ricercata, iconografica, nel secondo caso si ricerca la fama nell'Audacia, nel rischio, nella velocità di esecuzione. Il timore è che le opere ufficialmente autorizzate perdano di credibilità e che l'accettazione sociale spinga gli artisti più sovversivi a oltrepassare i limiti e a essere più estremi.

Dunque questa lunga digressione sugli aspetti legali e illegali della street art ci aiuta a tracciare i confini dell'asphalt art: l'asphalt art è una sorta di muro legale, un'azione autorizzata, in cui a pittare⁹ sono i cittadini sotto la regia di un designer o un artista, oppure un artista stesso chiamato ad hoc, con la compiacenza delle amministrazioni. *Con la compiacenza* delle amministrazioni, forse è questa la differenza più evidente tra asphalt art e street art: se la street art affonda le radici nell'illegalità, la trasgressione, la critica o l'opposizione, l'asphalt art nasce come fenomeno autorizzato e condiviso.

9 *Pittare* ovvero «stendere vernice su qualcosa» (da Treccani) è un termine utilizzato dalle crew.



POST DI BIANCOSHOCK DEL 26 GIUGNO 2023

La caption recita: «La politica di controllo e contenimento del fenomeno dei graffiti attuata dalle Istituzioni attraverso l'assegnazione di muri legali è ormai un dato di fatto venduto come una forma di apertura e sensibilizzazione nei confronti di questa espressione artistica. A questo si aggiungono Brand e Multinazionali che commissionano agli artisti la realizzazione di campagne pubblicitarie, trasformandoli il più delle volte in decoratori pubblicitari sottopagati. Era forse meglio il celebre motto "muri puliti, popoli muti" che un sistema ingannevole aperto i cui protagonisti hanno sì parola, ma in una condizione di schiavitù intellettuale e privi di una propria libertà di azione?»



POST DI BIANCOSHOCK DEL 2017

La caption recita: «Un'azione di commemorazione rivolta al Comune di Milano e al suo tentativo di uccidere la cultura dei graffiti. Nel 2015 il Comune ha offerto più di 100 muri liberi ai writers. Un'iniziativa che ha cercato di contenere il fenomeno dei graffiti e, allo stesso tempo, sembrava un'iniziativa contro culturale: ma la pittura dei muri legali appartiene ancora alla cultura dei graffiti? Cos'è più importante: la bellezza delle lettere o l'azione illecita di lasciare il segno?»

Strumenti e metodologie: interagire con la comunità

I designer hanno il compito di farsi ambasciatori della collettività: sono professionisti che, per background e competenze sono in grado di sviluppare soluzioni migliorative della qualità di vita. A seconda del contesto vengono definiti api creative, facilitatori, design expert: ciò che accomuna questi appellativi è un atteggiamento di «intraprendenza e inventiva» che permette di vedere i progetti in relazione ai bisogni della comunità (Moholy–Nagy, 1947). Innovazione sociale, progettazione partecipata, linguaggio inclusivo sono alcuni dei “touchpoint” necessari per promuovere un’urbanità basata sui concetti di prossimità e cura.

«Design is the
conscious and intuitive
effort to impose
meaningful order.»

Victor J. Papanek, 1971

3.1 Innovazione sociale e (social) design

Le azioni progettuali nate dal basso, come quelle che fanno parte della sfera dell'urbanistica tattica, ma anche le azioni attivate dalle istituzioni al fine di coinvolgere la comunità, come nel caso dell'asphalt art, contribuiscono allo sviluppo di forme pro-attive d'innovazione sociale, intendendo per innovazione sociale «tutte quelle nuove idee (prodotti, servizi e modelli) che soddisfano dei bisogni sociali (in modo più efficace delle alternative esistenti) e che allo stesso tempo creano nuove relazioni e collaborazioni; in altre parole, innovazioni che sono buone per le società e che accrescono le possibilità di azione della società stessa» (Giordano, 2016).

Il cambiamento sociale non è quindi generato solo da processi *bottom-up* o viceversa *top-down*; richiede piuttosto un'alleanza tra quelli che Giordano e Arvidsson chiamano api e alberi ovvero tra «gli individui creativi con idee ed energie» (=api) e «le grandi istituzioni con il potere e i soldi per far sì che le cose accadano realmente» (=alberi).

Jaime Lerner ha coniato il termine “agopuntura urbana” «per descrivere gli effetti che alcuni progetti simbolici svolti su piccola scala, possono avere nel creare centri di forza tali da rendere una città più aperta all'innovazione».

Ogni progetto, anche su piccola scala, per partire ha bisogno di una comunità creativa che inventa e realizza nuovi modi di essere e di fare. Poi, se l'idea è efficace, essa può evolvere, passando dalla fase iniziale, eroica, a quella della maturità, in cui la proposta è resa accessibile per un pubblico più vasto e meno impegnato (Manzini, 2018).

È in questa alleanza tra api e alberi che i designer possono dare il loro contributo, come «professionisti, che, per istruzione, prospettiva ed esperienza, sono in grado di sviluppare nuove soluzioni interdisciplinari per migliorare la qualità della vita.»¹

Il design è infatti prima di tutto un fatto sociale in cui i progettisti vestono i panni del designer expert che, mettendo a disposizione le proprie competenze e la propria esperienza, è in grado d'indirizzare i cittadini in

1 È così che vengono definiti i designer nella Montréal Design Declaration: «Designers are professionals, who, by education, outlook and experience, are capable of developing new, interdisciplinary solutions to improve quality of life.»

una progettazione collettiva e corale (Piscitelli, 2018) possibilmente in ottica di economia collaborativa, intendendo un'economia che punta «sulla messa in comune della proprietà individuale, sulla co-gestione dei servizi, sulla co-produzione dei beni manifatturieri, dunque, fa leva più sulla collaborazione che sulla mera condivisione» (Manzini, 2018), uscendo fuori dalla logica per cui le questioni sociali sono solo in mano allo stato e alle organizzazioni politiche.

«L'innovazione sociale comporta un nuovo modo di organizzare l'attività umana, nel lavoro come nell'impegno politico, un modo dove -per usare la terminologia di Hannah Arendt - le potenzialità della vita vengono messe all'opera in un impegno di natura etica e non morale.» (Giordano, 2016)

MONTRÉAL DESIGN DECLARATION

Il tema del design applicato a tematiche sociali è al centro di un dibattito globale che coinvolge professionisti, educatori, governi e comunità internazionali. La *Montréal Design Declaration* del 2017² sottolinea il ruolo cruciale del design nel raggiungere obiettivi economici, sociali, ambientali e culturali globali. Si tratta di un appello all'azione, rivolto sia ai decisori politici, per affrontare sfide complesse come la sostenibilità, la partecipazione civica e il miglioramento della qualità della vita attraverso progetti concreti e collaborativi. Ed è un'esortazione agli stessi designer ad entrare in un ruolo di leadership, riconoscendosi come “ambasciatori” degli utenti finali, chiedendo un design più reattivo, responsabile e vigile, pronto ad affrontare le sfide globali.

La cerimonia di firma della *Montréal Design Declaration*³ è stata condotta il 24 ottobre 2017 al Palais des Congrès di Montréal e firmata alla presenza di tre agenzie delle Nazioni Unite (UNESCO, UN-Habitat, UN Environment)

2 Alla Montréal Design Declaration hanno fatto seguito nel 2019 il Pre-Summit a Saint-Étienne e nel 2021 una convocazione online dal titolo “Design Influences”

3 Queste le organizzazioni e le istituzioni che hanno rappresentato l'Italia: Associazione Italiana Design della Comunicazione Visiva (AIAP), Associazione Italiana di Architettura del Paesaggio, Associazione per il Disegno Industriale (ADI), Domus Academy (Milano), IAAD Istituto d'Arte Applicata e Design (Torino), ISIA di Roma, Istituto Superiore Industrie Artistiche, Industrial Design (Roma), ISIA Firenze, Higher Institute for Artistic Industries, Istituto Europeo di Design – Scuola S.p.A. (Milano), Istituto Marangoni, School of Fashion, Art & Design (Milano), IxDA (Milano & Torino), IxDA (Roma), Politecnico di Milano, Facoltà del Design (Milano), Politecnico di Torino, Scuola Politecnica di Design (Milano), Università di Roma “La Sapienza”, Industrial Design (Roma).

dalle quattordici organizzazioni internazionali e partner che hanno collaborato alla stesura del documento e da altre quattro organizzazioni di progettazione.

Nella Dichiarazione vengono delineati una serie di progetti collaborativi per: «sviluppare metriche per misurare l'impatto del design; sviluppare un linguaggio comune e inclusivo per comunicare il valore del design; lanciare progetti per contribuire ad aumentare gli standard di vita, l'assistenza sanitaria, il transito; rendere il design disponibile alle popolazioni a basso reddito; e creare meccanismi per un dialogo e una collaborazione continui e migliorati con i governi in modo che queste intenzioni diventino realtà. I progetti propongono anche di creare modelli di educazione al design per i giovani e di promuovere l'apprendimento permanente; mostrare come il design migliora la sostenibilità e la resilienza, creare risorse, strumenti e standard di accreditamento per sostenere le comunità di designer e, infine, realizzare progetti che genereranno dichiarazioni di sostegno per la Dichiarazione stessa, in modo che il suo messaggio e la sua agenda si diffondano in lungo e in largo.» (Sanderson, 2018).

Per definire questo tipo di design impegnato e reattivo spesso si antepone il termine social a design. Nell'intervento a Design Civic Consciouness⁴ Ruedi e Vera Baur illustrano come l'esigenza di coniare questa terminologia sia una risposta al «design marketing», alla sua ideologia autoritaria e al suo spirito seduttore:

«Il risultato diretto dello spirito della réclame, della pubblicità come della propaganda, è la seduzione delle masse, il consumo di prodotti di marche dominanti e la valorizzazione artificiale dei poteri esistenti. Questa situazione ha richiesto di giustapporre al termine design un termine qualitativo che permettesse ancora una volta di aprire il dibattito sulle questioni relative a questi approcci concettuali. Il “social-design”, il “design-civico”, |*eco-design” ecc. hanno permesso di superare non solo il dominio di quello che vale la pena chiamare “design-marketing”, ma anche l'approccio modernista a un'attitudine, a un atteggiamento e a un design unico. In questo senso “il design non è una professione” ma è parte di diversi attitudini, di possibili concezioni e questo

4 **Convegno internazionale Design Civic Consciouness. Idee e progetti per ricostruire la coscienza civile, tenutosi a San Marino dal 28 Maggio al 1 giugno 2018.**

plurale ci permette di analizzare gli effetti, sui progetti, di questi diversi modi di affrontare un problema.» (R. Baur, V. Baur, 2018)

Le attitudini di cui parlano fanno riferimento alla celebre citazione di Moholy-Nagy «il design non è una professione, ma un'attitudine». In quel passaggio Moholy-Nagy parla delle molte connotazioni del design e della complessità di un atto di progettazione, soffermandosi su un passaggio fondamentale:

«L'idea di design e la professione del designer devono essere trasformate dalla nozione di funzione specialistica in un atteggiamento generalmente valido d'intraprendenza e inventiva che permetta di vedere i progetti non in modo isolato, ma in relazione ai bisogni dell'individuo e della comunità.» (Moholy-Nagy, 1947)

In relazione ai bisogni dell'individuo e della comunità: settant'anni più tardi nella *Montréal Design Declaration* viene elencato, tra i valori del design la sua capacità di essere «agente per creare soluzioni sostenibili per le persone e per il pianeta in cui viviamo». Come fa notare D. Piscitelli «Sembra che le riflessioni intorno alla stagione della Grafica di Pubblica Utilità stiano rivivendo un momento di rinnovato interesse. Attraverso conferenze, call for paper, dibattiti e saggi, quella stagione torna prepotentemente sulle nostre scrivanie accomunata spesso alle sperimentazioni e alle ricerche del Social design e in particolare alle riflessioni sul design inteso come strumento per il “Bene Comune”».

Anche se la stagione della *Pubblica Utilità* era strettamente legata all'ambito della comunicazione visiva è interessante soffermarsi sul termine Utilità e sulla sua una duplice vocazione: quella di servizio utile per i cittadini (servizio di informazione), ma anche strumento etico come veicolo di valori culturali, sociali e educativi. (Piscitelli, 2019) Il termine *Utilità* segnava una cesura dalla grafica legata all'industrializzazione e il designer veniva definito da Albe Steiner come colui che sente «responsabilmente il valore della comunicazione visiva come mezzo che contribuisce a cambiare in meglio le cose peggiori».

Che si parli della stagione della *Pubblica Utilità* o di *Social design* odierno, l'intento è quello di soffermarsi sulla responsabilità sociale del design.

Forse però non è così importante apporre un'etichetta.

Camuffo fa un'interessante riflessione sulla reale necessità di utilizzare sempre nuove etichette e sul rischio di «parcellizzare la disciplina in tante

piccole correnti e, quel che è peggio anziché costruire un dibattito, di rinchiudere i designer in tante nicchie che non comunicano tra loro». Il rischio di cui parla Camuffo è la perdita di quella possibilità per il design (e i designer) di mescolare e travasare le competenze tra un ambito e l'altro:

«Una conoscenza o una pratica professionale troppo di parte, sbilanciata da una formazione solo in una direzione, una frequentazione di un solo ambito rendono meno forte la presenza del design. La professione ha bisogno di figure che sappiano sapientemente interpretare diversi ruoli e diversi modi di fare design.» (Camuffo, 2018)

Patti nel saggio *Design per la comunità: il contributo di Giovanni Klaus Koenig* affronta lo stesso concetto in questo passaggio:

«Progettare per la comunità assume per Koenig un significato preciso: non tanto l'idea che esista un design di serie A (quello che oggi sembra essere diventato il tipo di design che sviluppa progetti legati a temi umanitari e sociali) da preporre a un design di serie B (forse oggi la produzione di oggetti per piccole élite di utenti), ma piuttosto la convinzione che sia necessario recuperare l'obiettivo centrale del design e cioè la sua responsabilità sociale, per cui ogni scelta del progettista, oltre che un fatto operativo, è soprattutto un fatto culturale.»

Patti evidenzia infine come nel dibattito contemporaneo sul social design, il termine *social* sia diventato insoddisfacente per più motivi: da un lato presuppone l'esistenza appunto di un design di serie B, non concepito per il beneficio della comunità (posizione simile a quella esplicitata da Camuffo); «dall'altro produrrebbe un continuo livellamento dell'idea di comunità verso una visione molto generalizzante; infine rivelerebbe, anche se implicitamente, una forma d'ingerenza dall'alto verso il basso, un rapporto tra chi sa/distribuisce/dispensa e chi riceve/impara/accoglie.» In effetti nell'intera *Montréal Design Declaration* si accenna sempre e solo a design, senza apporre nessuna terminologia o etichetta di fronte, piuttosto si elenca quello che il design è:

“Design is a driver of innovation and competition [..]”

“Design is an agent for sustainable solutions [..]”

“Design expresses culture [...]”

“Design adds value to technology [...]”

“Design facilitates change [...]”

“Design introduces intelligence to cities [...]”

“Design addresses resiliency and manages risk [...]”

“Design fosters development [...]”

E ciascuna definizione è accomunata dalla volontà di promuovere la progettazione per il bene comune.

NEW EUROPEAN BAUHAUS

Quest’ottica – del bene comune – è al centro anche di un’importante iniziativa lanciata dalla Commissione Europea nel 2021: la New European Bauhaus, un approccio all’urbanità basato sulla prossimità (vedi paragrafo 3.2) e proiettato verso i principi di sostenibilità, inclusione e estetica. Il New European Bauhaus mira a promuovere uno sviluppo urbano e architettonico più sostenibile e rispondente alle esigenze delle persone. L’iniziativa incoraggia la collaborazione tra designer, architetti, artisti, scienziati, imprenditori e cittadini per sviluppare soluzioni innovative e esteticamente gradevoli che affrontino sfide come il cambiamento climatico, l’accessibilità, la qualità dell’aria e la coesione sociale. Tra gli obiettivi del New European Bauhaus vi è quello d’integrare la sostenibilità nelle città e nelle comunità, trasformare gli spazi pubblici, promuovere la circolarità e l’efficienza energetica, nonché favorire la partecipazione attiva dei cittadini nei processi decisionali relativi all’architettura e al design urbano.

«I progetti innovativi sul terreno che traducono in realtà i valori del nuovo Bauhaus europeo sono fondamentali per una transizione verde inclusiva che offra a tutti soluzioni mirate a un’elevata qualità della vita. Mi appello alla visione e alla creatività delle città dell’UE perché sappiano sfruttare al meglio l’opportunità di finanziamento offerta oggi dall’iniziativa urbana europea per migliorare la vita dei cittadini e rappresentare un valido esempio per chi intende cimentarsi nelle complesse sfide urbane del nuovo Bauhaus europeo.»
(Elisa Ferreira, Commissaria per la Coesione e le riforme)

Il NEB è strutturato in tre fasi: design, delivery e dissemination: a una fase di progettazione collettiva, seguita da una di realizzazione e messa a punto dei progetti pilota, fa seguito una fase di diffusione delle buone idee e delle

buone pratiche con l'ottica di condividere gli insegnamenti tratti dalle prime esperienze. Una ricorsività che permetta di classificare e rendere disponibili a città e progettisti i metodi, le soluzioni e i prototipi più efficaci e replicabili.

Sulla pagine ufficiale dell'iniziativa il NEB viene presentato così: «L'iniziativa New European Bauhaus collega il Green Deal europeo alla nostra vita quotidiana e ai nostri spazi abitativi. Invita tutti gli europei a immaginare e costruire insieme un futuro sostenibile e inclusivo che sia bello per i nostri occhi, le nostre menti e le nostre anime.»

É un approccio partecipativo al raggiungimento degli obiettivi del Green Deal: si pone l'accento sul pronome noi/nostro e quindi sul bene comune; si invita tutti a immaginare in un approccio collaborativo e comunitario.

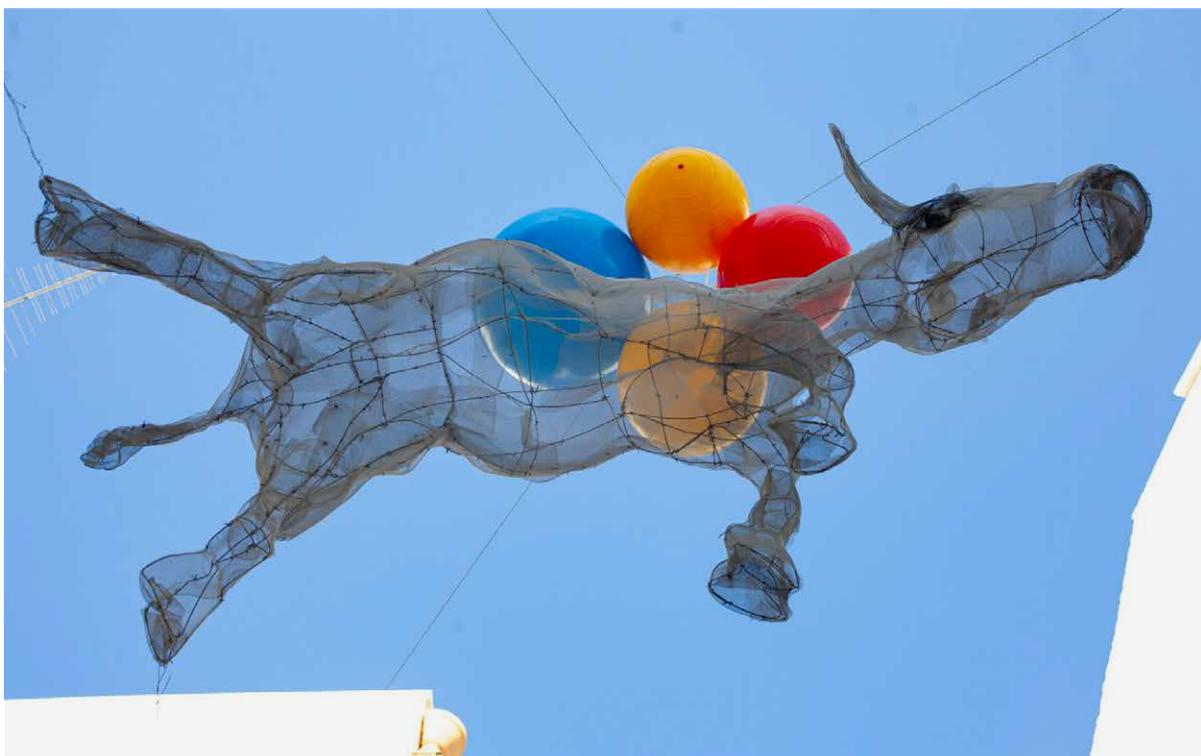


IMMAGINI DEL
DESIGN SUMMIT
MEETING 2017 A
MONTREAL



ESSERE URBANI

È un festival di arte, design e architettura che si tiene in Puglia. Il progetto è tra i 20 vincitori della prima edizione dei New European Bauhaus Prizes 2021, per la sezione "Mobilisation of culture, arts and communities", unico progetto italiano nella categoria "Award", ricevendo un premio di € 30.000,00



Montréal Design Declaration

DI SEGUITO IL TESTO COMPLETO DELLA MONTRÉAL DESIGN DECLARATION TRADOTTO DA: WWW.DESIGNPLAYGROUND.IT

Il Design Summit Meeting (DSM) rappresenta la prima convocazione internazionale della comunità del design, attraverso un ampio spettro di discipline di progettazione, insieme a numerose organizzazioni internazionali caratterizzate da prospettive culturali, economiche, ambientali e sociali. Le organizzazioni partecipanti rappresentano centinaia di migliaia di designer di tutto il mondo. Gli organismi internazionali rappresentano OIG, ONG, organizzazioni governative e settori privati e civili della società.

Ringraziando gli organizzatori del World Design Summit per aver convocato questa riunione, ci siamo riuniti, per:

- esprimere una visione condivisa circa il ruolo cruciale del design e delle grandi responsabilità dei progettisti;
- affermare il ruolo fondamentale del design nei processi di creazione e modellazione del mondo che ci circonda, ora e in futuro.

Noi, i sottoscritti rappresentanti internazionali di designer professionisti, architetti, progettisti urbani, architetti paesaggistici e di altre discipline relative alla progettazione, in presenza di rappresentanti di organizzazioni internazionali e relativi ai settori pubblico, privato e civile della società relativi al design:

- consapevoli della diversità dei contesti, sia formali sia informali, nei quali il design ha un impatto;
- consapevoli del valore incommensurabile delle tradizioni e delle conoscenze locali per adeguate e innovative soluzioni di progettazione;
- sensibili alla richiesta delle comunità, grandi o piccole, locali o mondiali, di condizioni di vita

dignitose che il design può aiutare ad affrontare;

_ riconosciamo la necessità di una leadership strategica sulle questioni di progettazione a livello locale, regionale, nazionale e internazionale e con questo, la necessità di modelli di governance, agende e linee politiche che prendano in considerazione il progetto;

_ riconosciamo la necessità di un sufficiente livello di risorse e capacità finanziarie e umane;

_ riconosciamo la capacità intrinseca del design di rappresentare un agente di cambiamento e una fonte di trasformazione creativa;

_ riconosciamo il ruolo fondamentale e critico del design per creare un sistema ecologico sostenibile, economicamente vitale, socialmente equo e culturalmente diverso;

_ e confermiamo il valore del lavoro collaborativo, olistico e integrato finalizzato a promuovere la progettazione per il bene comune.

VALORE DEL DESIGN

Il design è l'applicazione dell'intenzione: il processo attraverso il quale creiamo l'ambiente materiale, spaziale, visuale ed esperienziale in un mondo sempre più malleabile grazie ai progressi nella tecnologia e nei materiali, e sempre più vulnerabile agli effetti di un irrefrenabile sviluppo globale.

Il design è un fattore chiave per innovazione e concorrenza, crescita e sviluppo, efficienza e prosperità.

Il design è un agente per creare soluzioni sostenibili per le persone e per il pianeta in cui viviamo.

Il design esprime cultura. I progettisti hanno un ruolo particolarmente importante nel fare, proteggere, nutrire, valorizzare e celebrare il

patrimonio culturale e la diversità di fronte alla globalizzazione.

Il design aggiunge valore alla tecnologia.

Attraverso l'analisi della prospettiva e dell'interfaccia umana, e concentrandosi prima di tutto sull'interazione dell'individuo, il design costituisce un ponte tra la tecnologia e le esigenze umane.

Il design facilita il cambiamento. Il design permette a tutti gli aspetti della società, pubblica e privata, governativa e non governativa, la società civile e il cittadino, di attraversare il cambiamento (vale a dire, austerità, cambiamenti demografici e dei servizi) per offrire una migliore qualità della vita a tutti i cittadini.

Il design apporta intelligenza nelle città come fondamento per migliorare le comunicazioni, gli ambienti, la qualità della vita e rendere più prosperose le comunità locali.

Il design indirizza la resilienza e gestisce il rischio attraverso la ricerca, una robusta metodologia, la prototipazione e la considerazione delle ripercussioni sul ciclo di vita.

Il design favorisce lo sviluppo delle piccole e medie imprese in generale e in particolare delle industrie creative.

→ **I Designer sono professionisti che, per educazione, prospettive ed esperienze, sono in grado di sviluppare nuove soluzioni interdisciplinari per migliorare la qualità della vita.**

CALL TO ACTION

Riconoscendo che la leadership del design è una chiave per il raggiungimento di soluzioni sostenibili e per l'implementazione di metodologie di progettazione che contribuiscano

a un futuro più sostenibile, il nostro intento è collaborare e abbracciare la lingua dei governi, delle imprese, delle ONG e delle comunità di tutto il mondo.

Un appello per:

Design Advocacy: una comunicazione più efficace sul significato e sul valore di design e sulla comprensione dei processi del design.

Sviluppo di metriche progettuali: raccolta di dati e istituzione di misure efficaci per meglio codificare la valutazione dell'impatto del design, dimostrando così il valore strategico di esso all'interno di organizzazioni e aziende e nel servire il bene pubblico.

Sviluppo di politiche di progettazione: da applicare a livello locale, regionale, nazionale e internazionale.

Sviluppo di standard di progettazione: supporto delle comunità professionali del design, sviluppo d'infrastrutture per l'industria del design e sviluppo di standard, codici, alleanze, buone pratiche, protezioni legali e programmi di certificazione.

Miglioramento dell'istruzione al design: supporto per istituzioni, metodi e processi educativi specifici per l'educazione e per la ricerca relative al design e per l'apprendimento permanente e lo sviluppo di competenze per i designer.

Design reattivo: quel design che reagisce al degrado dell'ambiente fisico, sociale e culturale e degli ecosistemi naturali e alle minacce e ai rischi causati dal cambiamento globale, dall'industrializzazione, dalla rapida urbanizzazione e dal consumo incondizionato, profondamente influente sulla qualità della vita e impattante sulla crescita economica sostenibile.

Design responsabile: riconoscimento, da parte dei progettisti, dell'impatto derivante dalla loro attività, per cui essi stessi devono essere consapevoli della loro enorme capacità di essere costruttivi, oltre che distruttivi, nei loro interventi. I designer condividono la responsabilità di focalizzarsi non tanto sul consumo umano quanto sul miglioramento della qualità della vita.

Design vigile: in un mondo sempre più influenzato dall'apprendimento automatico e dall'intelligenza artificiale, i progettisti devono aiutare a garantire che l'impatto degli algoritmi e della tecnologia sia etico e inclusivo delle diversità sociali, culturali ed etniche.

Riconoscimento del design: dai leader, ai responsabili e influencer in tutti i settori della società,

è richiesto il riconoscimento del valore del design e la necessità d'incoraggiare e implementare il design per il bene comune.

PERTANTO, ESPRIMIAMO IL NOSTRO INTENTO:

Lavorare in concerto, collettivamente, in gruppo e come entità individuali, e con ulteriori parti interessate, per stabilire un processo strutturato di collaborazione, come manifestato in questa Dichiarazione, includendo future riunioni del World Design Summit;

Collaborare con altre organizzazioni con obiettivi condivisi: compresi il UN 2030 Sustainable Development Goals, New Urban Agenda, Paris Climate Accord e UNESCO Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions e altre;

Sviluppare un'agenda mondiale del design. Questa Dichiarazione è un primo invito a partecipare come causa comune a supporto del design;

Per **avviare collettivamente** progetti di promozione e ampliare il ruolo, la responsabilità e il valore del design;

Richiedere al World Design Summit Meeting Steering Committee, con l'attiva collaborazione dei partecipanti al Summit Meeting, di sviluppare i meccanismi necessari per garantire la continuazione del processo avviato con questa Dichiarazione, redatta da e per le comunità internazionali del design, per raggiungere il risultato desiderato. I meccanismi proposti saranno presentati ai firmatari di questa Dichiarazione per approvazione;

Per **influenzare** e **supportare** il processo decisionale, a livello locale e globale, su politiche e risorse;

Per **dare** al design una voce efficace, unita;

Ispirare i designer – troppo a lungo al servizio dei produttori – a essere di aiuto all'umanità come ambasciatori degli utenti finali: i cittadini del mondo.

→ **Tutte le persone meritano di vivere in un mondo ben progettato.**

I PROGETTI

I progetti elencati di seguito riflettono un ampio spettro di possibili sforzi di collaborazione. Tutti di promettente valore. Intraprendere uno qualsiasi di questi progetti richiede risorse, negoziazione, coordinamento e gestione. Verrà creato un processo per determinare i progetti da lanciare e per la loro programmazione e implementazione.

I progetti saranno intrapresi da gruppi di partecipanti interessati abbinati a partner e sponsor. I risultati saranno condivisi e presentati in occasione di convegni ed eventi futuri sotto l'ombrello del World Design Summit Meeting.

METRICHE — SVILUPPO DI CASI STUDIO

Progetto 1. Sviluppare, raccogliere e diffondere indicatori, come nelle misure metriche (entrambi quantitativo e qualitativo), per la valutazione dell'impatto del design (economico, ambientale, sociale e culturale).

Progetto 2. Sviluppare, raccogliere e diffondere i casi di studio che dimostrano l'impatto del design.

Progetto 3. Comunicare il valore del design al pubblico attraverso la presentazione dei casi studio.

CREARE UNA LINGUA COMUNE

Progetto 4. Sviluppare una completa e inclusiva tassonomia di design, architettura, architettura del paesaggio, design e pianificazione urbani e discipline correlate che offra definizioni condivise che possano essere comprensibili per designer, governi, industria e pubblico.

Progetto 5. Creare una mappatura globale delle organizzazioni nazionali e internazionali, delle politiche e delle regolamentazioni relative al design; stabilire un database e una camera di compensazione accessibile ai governi, all'industria e al pubblico.

POLITICA E GOVERNI

Progetto 6. Raccogliere ed esaminare modelli di politiche di progettazione (nazionali, regionali, locali); sviluppare una piattaforma, sia fisica che virtuale, di scambio, discussione e dialogo con i

governi; condurre conferenze periodiche rivolte a funzionari governativi; stabilire una camera di compensazione e un database; descrivere dei format per l'implementazione di metodologie avanzate del design all'interno del governo, dei servizi di governo e degli appalti pubblici.

Progetto 7. Stabilire un gruppo consultivo internazionale permanente, composto dal WDSM e da organizzazioni vicine, per essere di aiuto ai governi, all'industria, agli affari, alle ONG e ad altre parti interessate.

Progetto 8. Stabilire meccanismi dedicati a una collaborazione continua e strutturata tra WDSM e ONU riconosciuta a livello internazionale da UN 2030 Sustainable Development Goals, New Urban Agenda, Paris Climate Accord, dall'UNESCO Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expression e strutture simili.

ISTRUZIONE E RICERCA

Progetto 9. Promuovere lo sviluppo, il riconoscimento, il supporto e il finanziamento per l'educazione al design e per la ricerca in tutto il mondo, riconoscendo la diversità di circostanze e opportunità dovute al contesto locale sociale, economico, ambientale e culturale.

Progetto 10. Raccogliere, sviluppare e condividere nuovi format, metodologie e curricula per l'educazione al design e per le competenze di progettazione con maggiore attenzione alla sostenibilità, al degrado dell'ambiente, ai cambiamenti climatici, all'impatto della globalizzazione sulla diversità culturale, alla responsabilità sociale e alla necessità di moderare il consumo.

Progetto 11. Stabilire un meccanismo di camera di compensazione che faciliti gli studenti negli scambi, stages e progetti di ricerca e nuove opportunità.

Progetto 12. Promuovere modelli di apprendimento permanente per i progettisti.

FARE E DIMOSTRARE

Progetto 13. "World Design Challenges" veicola progetti che dimostrano il potenziale del design

attraverso lo spettro delle discipline e affrontando specifiche sfide sociali, culturali, ambientali ed economiche.

Esempio: un progetto che applica l'approccio del design al coordinamento dei servizi pubblici (assistenza sanitaria, mobilità, ecc.) a livello regionale.

Esempio: una collaborazione strutturata con l'iniziativa Habitat III "Quito Papers" per affrontare i bisogni delle popolazioni a basso reddito, mostrando il potere del design nell'aiutare lo sviluppo autonomo di questi villaggi.

Esempio: una presentazione del valore economico e sociale duraturo, in termini di sostenibilità e resilienza, delle infrastrutture e dei progetti di alta qualità.

Progetto 14. Mostrare il ruolo del design nel miglioramento e nella celebrazione delle diversità culturali condividendo esempi e creando strutture per promuovere l'utilizzo del design per questi scopi.

DESIGN COMMUNITY — STANDARD

Progetto 15. Raccogliere esempi di efficacia del design delle comunità; supportare le strutture volte alla protezione dei progetti e dei diritti dei designer; condividere esperienze e risorse.

Progetto 16. Migliorare e cercare standard di professionalità, responsabilità sociale e pratica etica.

Progetto 17. Adottare e integrare in tutto il mondo sistemi riguardanti le competizioni di design, i bandi pubblici e le garanzie di eccellenza del design nel servizio pubblico, negli appalti e nei progetti di costruzione.

Progetto 18. Supporto all'inserimento della certificazione e dell'accreditamento all'interno delle discipline del design.

Progetto 19. Stabilire strumenti universali per commissionare progetti privati e pubblici.

Esempio: International Landscape Covenant

CREARE UNA CAUSA COMUNE

Progetto 20. Creare un sostegno per un'agenda del design mondiale attraverso la distribuzione e le dichiarazioni di supporto per il Montréal Design Dichiarazione.

«We can remove a couple of life's building blocks and still stand tall, but if we withdraw the relationships that underpin us, we topple over. Relationships — the simple bonds between us — are the foundation of good lives.»

Hilary Cottam, 2019

3.2 Promuovere la prossimità

Le forme sociali virtuali hanno accentuato il processo di abbandono del territorio: se vogliamo che le comunità siano legate ai luoghi, vanno incentivate le condizioni per cui le persone si trovino faccia a faccia e abbiano ragioni per occuparsi insieme dell'ambiente in cui vivono.

La domanda posta da Manzini e sulla quale mi sono concentrata durante la ricerca e durante la pianificazione del progetto *Parole in Piazza* (cap.5) è stata **“Come si creano occasioni affinché le persone si incontrino faccia a faccia e intessano relazioni tra loro e con il luogo in cui vivono?”** Ovvero **“Come si crea interesse per un luogo?”** Se le occasioni mancano perché la socialità è relegata allo spazio di uno schermo e di una tastiera, queste vanno create. Durante la pandemia queste occasioni sono state ancor più ostacolate dalla necessità di un distanziamento fisico e la sfida è diventata ancora più difficile: ci siamo chiesti come avremmo vissuto di nuovo insieme; il processo di abbandono del territorio è stato quindi un atto forzato e inevitabile: i luoghi hanno smesso di essere vissuti e ci siamo chiesti se saremmo stati in grado di mantenere le relazioni sociali oltre quelle online.

Sorprendentemente ci siamo progressivamente riappropriati degli *spazi* intorno ai quali si è acceso un rinnovato interesse, ritrasformandoli in *luoghi*: in luoghi intesi come spazi dotati di senso. «D'altro canto, poiché il senso è un risultato delle conversazioni umane, si può dire che un luogo è uno spazio in cui si collocano delle persone che hanno motivi per parlarne. E quindi, in pratica: è uno spazio abitato da una comunità interessata al luogo dove abita. La discussione sui luoghi si collega a quella sulle comunità e alle pratiche partecipative che creano interesse intorno a un luogo.» (Manzini, 2018)

COMUNITÀ CONTEMPORANEE

Manzini definisce le comunità contemporanee come *comunità intenzionali*: differiscono cioè dalle comunità tradizionali (o non-moderne) dal fatto che esistono per scelta, si formano cioè «attorno a un tema che funge da catalizzatore e a un'idea da realizzare in modo collaborativo»; sono «comunità volontarie, leggere, aperte, in cui si bilancia l'individualità di ciascuno con il desiderio di stare insieme» e in cui la felicità condivisa viene intesa come un bene comune. Le attività intenzionali, alla base cioè delle comunità intenzionali, contribuiscono alla produzione di capitale sociale perché permettono lo sviluppo e il rinnovo di nuovi legami sociali.

«Per questo possono anche essere definite *comunità di progetto* ed essere riferite ai diversi specifici temi cui questo progetto si applica (per esempio, si possono avere comunità che lavorano sul cibo e le reti alimentari, su attività sportive o ricreative: sulla cura delle persone e dell'ambiente e così via).» (Manzini, 2021). Lo sviluppo di un certo progetto coincide perciò con la definizione di queste comunità che si riuniscono intorno a un obiettivo comune. Le comunità di progetto possono essere fisicamente lontane o vicine, possono cioè condividere lo stesso obiettivo anche se connesse solo digitalmente. Quando l'obiettivo è riferito anche a uno luogo comune e condiviso si possono chiamare *comunità di luogo*.

«Quando le comunità locali sono predisposte a partecipare ad azioni collaborative, è molto più facile progettare, produrre e attivare soluzioni per un modo di vivere migliore. C'è infatti un livello di proattività che ne facilita la creazione: da piccoli eventi più legati all'intrattenimento o alla divulgazione culturale (festival, weeks), ad azioni più rispondenti ad esigenze ben specifiche dei quartieri che interessano spazi pubblici molto spesso residuali (orti urbani, aree di gioco improvvisate) fino a vere e proprie micro-trasformazioni di spazi in attesa di un cambiamento strutturale che assumono il carattere della temporaneità per testarne la validità, l'efficacia, il corretto uso e il beneficio indotto sulle persone (urbanismo tattico, soluzioni legate all'emergenzialità).» (Fassi, 2020)

Non si può pianificare a tavolino la creazione di una comunità, ma si può predisporre un ambiente adatto che produca stimoli e occasioni d'incontro e conversazione, un ambiente che favorisca cioè le relazioni sociali e la prossimità. La prossimità è un concetto fondamentale e potente, significa essere vicini nello spazio, ma implica in sé anche dinamiche d'interazione, collaborazione e condivisione. La ricchezza di questo termine è nel suo duplice valore, fisico e relazionale.

«La prossimità rappresenta la relazione soggettiva, individuale e collettiva con la complessità e diversità dell'ecosistema urbano. Essa si manifesta attraverso l'accessibilità fisica e virtuale ai luoghi, agli spazi, alle attività e alle relazioni, nonché tramite la relazione soggettiva di confidenza con le persone, con i luoghi, la natura e il patrimonio immateriale.» (Mecca, 2023)

Il termine prossimità in senso figurativo rimanda ai concetti di affinità, legame di parentela o d'amicizia; rimanda quindi a una dimensione di fiducia, a un sentimento di condivisione reciproca:

«Una città in cui a questa prossimità funzionale ne corrisponda una relazionale, grazie a cui le persone abbiano più opportunità d'incontrarsi, sostenersi a vicenda, avere cura reciproca e dell'ambiente, collaborare per raggiungere assieme degli obiettivi. In definitiva, una città costruita a partire dalla vita dei cittadini e da un'idea di prossimità abitabile in cui essi possano trovare ciò che serve per vivere, e per farlo assieme ad altri.» (Manzini, introduzione, 2021)

La prossimità è una caratteristica vitale all'interno dell'ambiente urbano: abbraccia un'ampia gamma di dimensioni, dalle relazioni interpersonali alla connettività infrastrutturale, dalle comunicazioni digitali alla coesione sociale. Questa visione olistica della prossimità è fondamentale per promuovere una rigenerazione urbana e territoriale che vada oltre i tradizionali paradigmi urbanistici centrati sulla pianificazione regolativa e sullo sviluppo immobiliare. (Mecca, 2023)

Attraverso un'appropriata comprensione e valorizzazione della prossimità, è possibile favorire processi di riequilibrio urbano, creando ambienti che incoraggino l'interazione sociale, la diversità culturale e la sostenibilità ambientale. Questo approccio si discosta dalle semplici logiche di sviluppo basate esclusivamente sul profitto e sulla crescita economica. Piuttosto riconosce l'importanza di un tessuto urbano ricco e interconnesso, capace di nutrire l'identità locale e di promuovere il benessere collettivo.

Non sono parole ovvie nello scenario urbano odierno: negli ultimi due secoli, l'innovazione dei trasporti e delle telecomunicazione, nonché le scelte progettuali e di pianificazione hanno trascurato, in nome dell'efficienza gestionale ed economica, le dinamiche sociali e culturali che plasmavano la vita quotidiana nelle città. Con l'intento di prendere le distanze dalla società pre-moderna, allo scopo di costruire città più salubri, con un'edificazione controllata che arginasse la congestione urbana, e garantisse un uso produttivo del suolo, la pianificazione ha compartimentato la società.

«Così lo zoning aveva finito per diventare una sorta d'immagine ideologica: la proiezione sulla scena urbana dell'ideologia della produzione. La città era stata

trasformata in una macchina (e, nello stesso tempo, in una merce) dopo essere stata sottoposta allo stesso processo di eliminazione del superfluo che si mette in atto quando si vuol produrre in modo razionale - col massimo rendimento, col minimo sforzo e in uno stato di rassicurante stabilità economica e sociale. Il Movimento Moderno, quando cominciò ad affrontare i problemi dell'urbanistica, trovò questo ingente patrimonio e lo ereditò per portarlo alle sue estreme conseguenze.

In un punto però lo «zoning» non era riuscito: nel creare configurazioni fisiche altrettanto controllate quanto le prescrizioni tecniche e legislative che aveva messo a punto. Aveva classificato le funzioni urbane e le aveva ordinate secondo sistemi semplici, dopo averle ripulite di tutte le intersezioni, sovrapposizioni e contaminazioni che caratterizzavano la città preindustriale.» (De Carlo, 2015)

L'esperienza ha dimostrato che lo zoning era uno strumento imperfetto, che ha prodotto un sistema di continui spostamenti: la città è stata ripartita in nodi funzionali e in cui le persone si sono trovate costrette a muoversi da un luogo all'altro per trovare le prossimità specializzate di cui avevano bisogno, a discapito del tempo e della possibilità di momenti d'incontro e aggregazione, con la conseguente spinta a comportamenti sempre più individualisti. (Manzini, 2021)

La pianificazione per molto tempo si è concentrata esclusivamente sull'aspetto fisico dell'ambiente costruito, trascurando le dinamiche sociali e culturali che plasmano la vita quotidiana, senza badare al fatto che «i rapporti tra i gruppi sociali e il loro ambiente fisico non si svolgono secondo processi lineari biunivoci e che ogni tentativo di congelare questi rapporti dentro sistemi semplici finisce col tornare a vantaggio dei pochi che controllano le istituzioni e a svantaggio dei molti che non le controllano affatto.» (De Carlo, 2015)

Il risultato ricorda la “separazione” che domina la città Cloe¹ di Calvino: ci

1 “A Cloe, grande città, le persone che passano per le vie non si conoscono. Al vedersi immaginano mille cose uno dell'altro, gli incontri che potrebbero avvenire tra loro, le conversazioni, le sorprese, le carezze, i morsi. Ma nessuno saluta nessuno, gli sguardi s'incrociano per un secondo e poi si sfuggono, cercano altri sguardi, non si fermano. Passa una ragazza che fa girare un parasole appoggiato alla spalla, e anche un poco il tondo delle anche. Passa una donna nerovestita che dimostra tutti i suoi anni, con gli occhi inquieti sotto il velo e le labbra tremanti. Passa un gigante

sono persone che non si conoscono affatto nonostante siano vicine. Intervenire a livello di prossimità implica quindi considerare le relazioni, le reti di solidarietà e di scambio, significa lavorare sulla scala umana.

«La relazione tra prossimità e Benessere Equo e Sostenibile (BES) sviluppato dal CNEL (Consiglio Nazionale dell'Economia e del Lavoro) e dall'Istat (Istituto Nazionale di Statistica) offre un'importante prospettiva sulla connessione tra la vicinanza territoriale e il benessere delle comunità.

Il concetto di Benessere Equo e Sostenibile si basa sull'idea che il progresso economico non può essere valutato solo in termini di crescita del PIL, ma deve tener conto anche delle dimensioni sociali, ambientali e istituzionali. Il BES mira a fornire un quadro di valutazione più ampio e integrato, che rifletta la qualità della vita, la giustizia sociale, la sostenibilità ambientale e la qualità delle istituzioni.

Nel contesto del BES, la prossimità è considerata un elemento chiave per il benessere equo e sostenibile delle comunità. La vicinanza territoriale crea opportunità di partecipazione, accesso ai servizi, relazioni sociali e connessione con l'ambiente circostante. La prossimità permette alle persone di vivere in un contesto più inclusivo, in cui possono soddisfare le loro esigenze di base, avere accesso alle opportunità di sviluppo e sperimentare una migliore qualità di vita.

La prossimità facilita anche l'interazione sociale e la coesione comunitaria, favorendo il senso di appartenenza e d'identità collettiva. La vicinanza tra le persone incoraggia lo scambio di esperienze, la condivisione di valori e l'attivazione di reti di sostegno reciproco. Queste dinamiche sociali positive

tatuato; un uomo giovane coi capelli bianchi; una nana; due gemelle vestite di corallo. Qualcosa corre tra loro, uno scambiarsi di sguardi come linee che collegano una figura all'altra e disegnano frecce, stelle, triangoli, finché tutte le combinazioni in un attimo sono esaurite, e altri personaggi entrano in scena: un cieco con un ghepardo alla catena, una cortigiana col ventaglio di piume di struzzo, un efebo, una donna-cannone. Così tra chi per caso si trova insieme a ripararsi dalla pioggia sotto il portico, o si accalca sotto un tendone del bazar, o sosta ad ascoltare la banda in piazza, si consumano incontri, seduzioni, amplessi, orge, senza che ci si scambi una parola, senza che ci si sfiori con un dito, quasi senza alzare gli occhi. Una vibrazione lussuriosa muove continuamente Cloe, la più casta delle città. Se uomini e donne cominciassero a vivere i loro effimeri sogni, ogni fantasma diventerebbe una persona con cui cominciare una storia d'inseguimenti, di finzioni, di malin-tesi, d'urti, di oppressioni, e la giostra delle fantasie si fermerebbe." (Calvino, *Le città invisibili*).
L'associazione tra la condizione della città urbana e Cloe è emersa durante l'incontro "Come progettare la città della prossimità e il ruolo delle istituzioni." tenuto da Manzini alla Bibliocanova di Firenze il 12 Ottobre 2023.

contribuiscono al benessere emotivo, al senso di sicurezza e all'empowerment delle persone all'interno della comunità.» (Mecca, 2015)

Investire nella promozione della prossimità come principio guida per la rigenerazione urbana e territoriale significa ricucire il tessuto sociale e puntare all'idea di città come luogo d'incontro, dove, per usare le parole di Gehl «le persone hanno libero accesso per esprimere la loro felicità, il loro dolore, il loro entusiasmo o la rabbia nelle feste di strada, nelle manifestazioni, nei cortei o nelle riunioni».

Questa riorganizzazione non è semplice, ma è uno scenario su cui puntare ed è praticabile: richiede un approccio integrato che coinvolga attivamente la comunità locale, gli esperti multidisciplinari e le istituzioni pubbliche, in cui ognuno faccia la sua parte. L'innovazione sociale di cui abbiamo accennato al paragrafo precedente è infatti una costellazione di eventi: succede dove ci sono gruppi di persone che hanno tempo ed energie e attenzione per farla succedere. Il rischio è la disuguaglianza tra chi può dedicarsi a queste attività e chi non può: per arrivare nelle zone che hanno più bisogno è necessario l'intervento delle istituzioni pubbliche, che in veste di "attivatori di comunità" si prodighino per la redistribuzione dei servizi anche laddove è più difficile che l'innovazione sociale si autoinneschi.

Quando parliamo di *prossimità fisica* e *prossimità relazionale*, non si può prescindere dal concetto di "cura", dalla presenza attiva fra due persone: non c'è cura senza prossimità, la cura implica vicinanza e reciprocità. Per questo la città delle distanze, risultato di pianificazioni decennali, è infatti una città in cui è difficile aver cura. La cura si basa su una dimensione sociale: non dobbiamo immaginare l'azione di qualcuno verso qualcun altro, ma un'azione collettiva. Dobbiamo pensare per la comunità: tutti siamo stati bambini, e tutti invecchieremo, molti di noi avranno figli, altrettanti avranno malattie. Avere cura significa agire in virtù del pensiero che il bisogno è un fattore ciclico e che la redistribuzione del lavoro di cura è un modo per assicurare un ecosistema urbano collaborativo. Dove le persone non sono clienti passivi di una società di servizi, ma collaborano attivamente alla produzione di beni comuni per la comunità. Non si intende solo la cura pratica di qualcuno o qualcosa ma anche la cura come «essenza profonda delle interdipendenze che tengono assieme la rete della vita» (Manzini, 2021)

La *città della prossimità* è perciò anche la *città della cura*, o meglio la *città che cura* (Manzini, 2021)

Questa città (auspicabile) della prossimità², in definitiva «deve essere cioè un diritto di tutti i cittadini.» (Manzini, 2021)

2 Una nota a margine e una precisazione: la città della prossimità viene spesso chiamata città dei «15 minuti», con uno slogan che potrebbe ridurre la complessità dell'argomento a una dimensione fisico-dimensionale e a un concetto di efficienza. Per usare le parole di Mecca: «La prossimità non si limita solamente a una riduzione dei tempi e dei costi economici e ambientali legati alla mobilità delle persone, ma implica anche l'accesso a una vasta gamma di servizi di base e non solo.» e ancora «La dimensione immateriale della prossimità è associata all'organizzazione delle attività umane, alle strutture economico-sociali e alle connessioni tra le persone all'interno di reti sociali, economiche e culturali e con l'ambiente naturale e culturale. Si tratta di un concetto che va oltre la vicinanza spaziale, concentrandosi sulle dinamiche d'interazione, collaborazione e condivisione che si verificano tra gli attori all'interno di un dato contesto territoriale.» Si tratta perciò di un'omissione voluta ai fini di questo paragrafo: non ho parlato volutamente di «città dei 15 minuti» per porre l'accento sul valore delle relazioni umane.

«Quando il cittadino è passivo è la democrazia che s'ammala.»

Alexis de Tocqueville, 1835

3.3 Progettazione partecipata

Analizziamo il termine partecipazione:

«Il termine è utilizzato con disinvoltura, sia nelle conversazioni quotidiane che nel linguaggio politico, in una grande varietà di significati per designare processi che prevedono una qualche forma di coinvolgimento della «società civile», di cittadini e/o di stakeholders, dalle rivoluzioni della «Primavera araba» ai gruppi di «cittadini giardinieri» che si occupano del verde pubblico, dal volontariato in campo sociale alle svariate forme di consultazione più o meno istituzionalizzate di segmenti organizzati della società, solo per citarne alcuni. Del resto, già alla fine degli anni '60 la parola era talmente abusata da aver perso un significato preciso [Pateman 1970, 1].» (Lewanski, 2016)

La partecipazione è quindi un termine polisemico e ambiguo, ma c'è un tema che rimane sempre fondamentale: «la partecipazione mira a esercitare influenza su scelte pubbliche.» (Lewanski, 2016).

Se a partecipazione accostiamo il termine progettazione, parliamo di progettazione partecipata, ossia di un approccio progettuale che coinvolge attivamente le persone interessate (residenti locali, comunità, stakeholder etc) nel processo decisionale e nella definizione del progetto stesso. Coinvolge cioè coloro che saranno influenzati – o beneficeranno – del progetto fin dalla sua fase iniziale, anziché “imporre” un progetto “calato dall’alto”, definito tout court da esperti o decision maker.

In questo senso progettare non è un’azione statica, ma interpretativa: il progetto è un processo capace di accogliere, ascoltare:

«[...] creare meccanismi grazie ai quali la progettazione assomigli sempre meno a un programma prestabilito che cerchi di anticipare tutte le mosse della sua messa in atto e assomigli invece sempre più a una strategia in grado di apprendere dagli eventi e dalle contingenze che si producono durante la messa in atto.» (Sclavi, 2002)

RECLUTAMENTO Obiettivo principale di questo approccio è offrire progetti più inclusivi,

oltre che sostenibili e culturalmente appropriati, rispondendo alle esigenze reali delle persone coinvolte e riflettendo le loro conoscenze, esperienze e desideri. Perché il principio d'inclusione venga rispettato, chiunque si mostri interessato alla questione ha diritto di essere coinvolto nelle scelte collettive e di esprimere il suo punto di vista (Lewanski, 2016). In molti processi partecipativi i soggetti coinvolti sono esponenti di gruppi d'interessi, organizzazioni o associazioni (i cosiddetti stakeholders) e non i singoli cittadini; in questi casi nel processo rischia di venir meno quel concetto di democrazia deliberativa che ne sta alla base: gli stakeholders potrebbero avere posizioni precostituite e quindi non essere rappresentativi di quella comunità che dovrebbero rappresentare.

Se dunque i partecipanti privilegiati perché un processo sia infatti inclusivo sono i singoli cittadini dobbiamo capire quali cittadini: tutti quelli interessati o un campione della comunità interessata? Su che basi vengono reclutati? Lewanski analizza tre strategie di reclutamento:

- La **selezione mirata**: «L'invito diretto è utilizzato per coinvolgere gli stakeholders, ed eventualmente specifici individui (per esempio leaders di comunità), oppure per reclutare in modo selettivo partecipanti da vari gruppi (per esempio quelli emarginati che sono meno propensi a partecipare), o ancora individui che hanno un interesse specifico nella questione trattata (per esempio genitori relativamente a questioni inerenti al sistema scolastico). Oltre alle considerazioni già sviluppate in merito alla partecipazione degli stakeholders, va segnalato il rischio (del sospetto) di distorsioni o manipolazioni cui questo approccio si presta.»
- Le «**porte aperte**»: è probabilmente il criterio più diffuso. Chiunque lo desidera può partecipare ai processi e incontri. È una strategia che implica una sorta di auto-selezione dei partecipanti: in linea di maggioranza i partecipanti sono per lo più militanti, i cosiddetti cittadini attivi, oppure chi è specificatamente toccato dalla questione in oggetto. Lewanski vede il limite di questa strategia proprio nell'autoselezione: «per quanto i cittadini attivi possano costituire una grande risorsa per la loro comunità, possono anche intossicare [Kadlec 2008, 73] la deliberazione perché riproducono le dinamiche della partecipazione tradizionale e dei contesti istituzionali che frequentano.» (Lewanski, 2016). Un altro limite di questa strategia è rappresentato dalla mancanza di restrizioni sul numero dei partecipanti: un numero troppo alto di partecipanti può inficiare la qualità del processo.
- Il **campionamento**: «La selezione di campioni casuali di cittadini - il modo

migliore fra quelli oggi disponibili per assicurare che i cittadini comuni siano rappresentati nei processi deliberativi [...] Sebbene i numeri assoluti possano essere inferiori rispetto al formato assembleare, i partecipanti assicurano diversità nella loro composizione e una buona approssimazione all' universo interessato alla e dalla questione in considerazione.» (Lewanski, 2016)

A prescindere dalla strategia di reclutamento, che può dipendere dal tipo di processo in atto e dal tipo di tematica da affrontare, la progettazione partecipata ha la capacità di rafforzare la legittimità delle decisioni prese e di promuovere un senso di coinvolgimento e proprietà da parte delle comunità coinvolte. È una metodologia grazie alla quale è possibile arginare i rischi di sviluppare progetti che potrebbero risultare inefficaci o persino dannosi per le comunità coinvolte, a causa di mancanza di comprensione delle circostanze locali o delle esigenze reali; inoltre aumentando le probabilità di accettazione e successo del progetto ne beneficia sia la sostenibilità sociale che economica del progetto stesso.

«Ci sono là fuori, non solo nei potenziali quartieri, ma anche nelle istituzioni, una quantità di potenzialità latenti che, quando si presenta l'occasione, si manifestano attraverso la disponibilità di tutta una serie di persone concrete e nelle più diverse posizioni sociali a dare fiducia, a rischiare, a credere in questa impresa impossibile che è il coinvolgimento democratico dei diretti interessati nella indagine e progettazione del territorio in cui vivono.» (Sclavi, 2002)

L'obiettivo generale è creare delle forme dialogiche di decisione, in modo da trasformare eventuali conflitti in occasioni di apprendimento e soprattutto in modo da avviare un ascolto attivo delle persone. È importante operare in modo da non concentrarsi sui singoli ruoli (sindaco, urbanista, designer), ma sulle persone (quel sindaco, quel l'urbanista, quel designer), in modo da valorizzare la diversità e la pluralità di posizioni, coinvolgendo le persone interessate lungo tutto il percorso, dalla fase preliminare a quella finale. Il valore della progettazione partecipata è appunto la sua dimensione polifonica, l'ambizione di tener conto di tutte le voci coinvolte.

TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ

La progettazione partecipata può prevedere una serie di attività, come incontri pubblici, workshop, sessioni di brainstorming, consultazioni online e altre forme d'interazione con la comunità. Queste attività consentono alle persone di esprimere le loro opinioni, fornire informazioni, collaborare con

gli esperti e contribuire alla formulazione delle decisioni chiave riguardanti il progetto.

Non esiste un unico metodo appropriato in assoluto; una progettazione partecipata efficace deve essere studiata «secondo un approccio sartoriale» capace di «cucire addosso» a ogni caso «l'abito» più consono per assicurare l'efficacia di ogni processo. (Lewanski, 2016) Le attività e i metodi devono essere combinati in un mix and match efficace a seconda dei singoli casi.

Di seguito un breve glossario¹ di alcune terminologie che rappresentano il cuore di questa pratica:

- **Ascolto attivo:** «Una delle storie più significative ed efficaci riguardanti l'arte di ascoltare è quella di quel giudice saggio di fronte al quale furono portati i due litiganti. Il giudice ascolta il primo litigante con grande concentrazione e attenzione e “Hai ragione”, gli dice. Poi ascolta il secondo e “Hai ragione”, dice anche a lui. Si alza uno del pubblico: “Eccellenza, non possono aver ragione entrambi!”. Il giudice ci pensa sopra un attimo e poi, serafico: “Hai ragione anche tu!” [...] Non è quella del giudice saggio solo una storiella divertente, un semplice aneddoto. Riflette esattamente la struttura dinamica che deve assumere ogni comunicazione capace di accoglienza reciproca in una società complessa. Qualsiasi semplificazione che porti a ignorare la possibile alterità dell'altro (le sue premesse implicite diverse da quelle che noi diamo per scontate) porta a una crisi nelle dinamiche dell'accoglienza e reciproca » (Sclavi, 2022).²
- **Planning for real:** il “Planning for Real” (PfR) è un approccio partecipativo e pratico alla pianificazione urbana e alla consulenza pubblica che coinvolge attivamente i residenti locali e le comunità nella progettazione; sviluppato a partire dagli anni Sessanta-Settanta dalla Education for Neighborhood Initiatives Foundation (NIF³), il kit del PfR è un insieme di strumenti che aiuta lo sviluppo del processo partecipativo e potrebbe contenere: *modelli in scala*, ovvero rappresentazioni di un'area specifica o un quartiere in modo dettagliato, spesso realizzati in modo da essere manipolabili, consentendo ai partecipanti di spostare ed esplorare le varie opzioni di sviluppo; *sticker*

1 Il Glossario non è certamente esaustivo. I termini che si è scelto di elencare sono quelli su cui è stato impostato il progetto di ricerca al Cap.5

2 Vedi Le sette regole dell'arte di ascoltare a pag. 140

3 Organizzazione no-profit fondata nel 1988 da Tony Gibson, con sede a Telford in Inghilterra.

e etichette, utili per contrassegnare le preferenze o esprimere opinioni sui modelli in scala; *carta, penne o qualunque materiali utile* prendere appunti, fare disegni e annotare i modelli in scala; *guide e istruzioni* sulla conduzione del workshop; *materiali informativi* sulla pianificazione urbana, i regolamenti locali, le politiche di sviluppo e altre informazioni rilevanti per aiutare i partecipanti a prendere decisioni in modo consapevole.

- **Gamestorming:** è una tecnica utilizzata per generare idee, risolvere problemi e stimolare la creatività all'interno di un gruppo di persone attraverso l'uso di giochi, attività e esercizi interattivi. Questa metodologia si basa sull'idea che l'interazione ludica possa favorire la partecipazione attiva dei partecipanti e stimolare la generazione di nuove idee.
- **Outreach:** è un modo per entrare in contatto con la comunità, una tecnica definita da Nick Wates⁴ “andare a consultare le persone piuttosto che aspettare che esse vengano da noi.” «Gli outreach workers sono operatori con il compito di andare in giro a parlare con gli abitanti, o per invitarli ad esprimere il loro punto di vista e le proprie esperienze e coinvolgerli nel programma.» (Sclavi, 2002)
- **Pali d'ascolto:** è l'occasione per raccogliere osservazioni spontanee, è uno strumento che permette di stabilire un rapporto personale, colloquiale con l'interlocutore. La gente ha un enorme bisogno di sentirsi ascoltata e quando capita si aprono, danno fiducia, sono disposti a collaborare. Il palo dell'ascolto è uno strumento che permette di costruire un rapporto personale con l'interlocutore, rispetto ad esempio a una consultazione pubblica, in cui le opinioni vengono espresse in maniera collettiva.
- **Focus group:** è una tecnica che si basa sull'interazione tra i componenti di un gruppo di discussione, di solito composto con un numero variabile da 4 a 12 partecipanti. I partecipanti vengono stimolati reciprocamente su un dato tema con domande, richieste di chiarimento, dichiarazioni di disaccordo, in modo che emerga la posizione di ciascuno. La discussione è generalmente governata da un moderatore. Le informazioni emerse durante il focus group vengono poi analizzati e rielaborate.
- **Gestione creativa dei conflitti:** «Se una persona ti dà un pugno e tu reagisci con un pugno, a livello dell'azione ti stai opponendo, ma a livello della relazione stai collaborando. A livello della relazione ti ha proposto: «Questa

4 Nick Wates è uno dei maggiori esperti inglesi di urbanistica partecipata. Parla di Outreach nel suo libro *Community Planning Handbook*.

è una lotta» e tu fai la lotta. D'altra parte, anche se non reagisci e subisci, collabori: in una relazione di lotta, lui ha vinto. Collabori sia reagendo in modo simmetrico che complementare. L'unico modo per non collaborare (l'aveva capito bene Gandhi) è «spiazzare l'interlocutore⁵, metterlo nelle

-
- 5 In *Avventure Urbane* di Sclavi (2002), Cecilia Guiglia spiega bene questa capacità di spiazzare attraverso un aneddoto all'interno del capitolo V, in cui analizzano il piano di Accompagnamento sociale di Corso Grosseto a Torino: «Barbara abita in un appartamento al piano terra di un palazzo «a lama» del Q37 dal 1986. Quando vi si è insediata il contorno della sua abitazione era una specie d'immondezzaio pubblico perché dai piani superiori arrivavano giù avanzati di pasta, pannolini, pomodori marci, ombrelli, lamette, posate rotte... di tutto. Barbara sapeva che con gli insulti e le minacce avrebbe ottenuto solo di guastare ulteriormente i rapporti, per cui all'inizio ha provato a reagire con le battute sarcastiche; andava fuori e urlava: «Mi mancano le patate, mi avete mandato la pasta, mandatemi una patata!». «Questo pannolino è sporco, mandatmene giù uno pulito!». Nessuna risposta, naturalmente. Nessuno si affacciava a dire «Scusa, mi è caduto». Ma quando è arrivato giù un bottiglione, e per fortuna il bambino più piccolo di un anno era appena rientrato in casa, ha deciso di mettere in pratica qualcosa che le frullava per la testa già da un po' di tempo. È uscita fuori con la scopa, ha raccolto tutte le immondizie e le ha distribuite in un certo numero di cassette della frutta che ha depositato di fronte alle porte degli altri appartamenti. Poi ha suonato i campanelli in modo che aprissero le porte e quando li sentiva borbottare: «Ma che è sto schifo?» rispondeva ad alta voce: «È lo schifo che trovo tutti i giorni e da adesso in poi lo dividiamo. Un po' per uno non fa male a nessuno». Ha anche appeso nell'ingresso un cartello con la scritta: «Grazie per i regali, li ho divisi fra tutti in parti uguali. Penso che sia ora di finirli». Il cartello dopo due ore era già sparito, ma quasi tutti hanno smesso di buttare le immondizie. Meno una. Allora Barbara si è appostata dall'altra parte della strada e quando ha colto questa persona sul fatto, l'ha apostrofata dicendole: «Io non so dove hai abitato fino ad adesso, ma voglio ricordarti che qua i porci non abitano e io dei tuoi rimasugli non so che farmene. La prossima volta che mi arrivano giù dei rifiuti, ti faccio una denuncia. Quindi fai quello che vuoi e anch'io lo farò». Queste due tattiche combinate, di dividere equamente i rifiuti davanti a tutte le porte e la minaccia di denuncia, sempre con atteggiamento fermo ma non arrogante, sono state decisive. Da allora in poi il problema non si è più presentato. Ma ce n'erano altri. L'androne era buio perché i vetri della parete d'ingresso erano stati sostituiti con delle lamiere; nell'androne le cassette delle lettere erano state scassate per cui una era di ferro, una di cartone, alcune senza sportello, una con il nome scritto su un cerotto, e trovavi la posta sparsa per terra. Tutti si lamentavano, ma qualsiasi proposta di sostituzione veniva rifiutata perché «tanto non dura». Un certo giorno Barbara, esasperata, ha preso un martello e ha demolito completamente questa parvenza di cassette delle lettere. Poi ha appeso un cartello: «Le ho distrutte io e ne rispondo. Sono perseguibile dalla legge». Senza dir niente a nessuno è andata in tre posti diversi a vedere quanto costavano delle nuove buche delle lettere e una sera li ha convocati a casa sua per mostrare i depliant e i preventivi. Ha detto: «Signori, se andiamo avanti con quel tanto non durano non faremo mai niente. Mettiamo delle cassette a muro, più belle esteticamente e più difficili da scassare, e poi sarà anche nostra responsabilità stare attenti che nessuno le rovini». Una volta entrati in quello spirito, hanno pure deciso di rimettere i vetri al posto delle lamiere in modo che l'ingresso fosse più visibile sia da dentro che da fuori. Poi hanno messo una griglia all'ingresso della cantina per evitare che i ragazzi andassero a drogarsi e così via. Quando le abbiamo chiesto da dove aveva ricavato la fiducia o anche solo la speranza che si potesse far qualcosa, Barbara ci ha raccontato che appena arrivata aveva deciso di dedicare il sabato e la domenica a tagliare l'erba nel prato davanti alla casa, e quando qualcuno la guardava storto perché «non erano affari suoi, ma dell'ATC», sfoderava un sorriso radioso e rispondeva: «A me piace curarmi dell'erba e avere un bel pra-

condizioni di cambiare- di accogliere il contrasto come un fondamentale contributo per capire meglio una situazione complessa.» (Sclavi, 2002)

«Tanto i progettisti che gli abitanti e tutti gli altri soggetti [...] coinvolti in un'iniziativa di progettazione partecipata del territorio accettano la sfida di ridefinire i problemi tramite l'apprendimento reciproco e d'inventare nuove opzioni, diverse dalle posizioni di partenza [...]» (Sclavi, 2002)

TEAM TRANS- DISCIPLINARE

Un team che segue un processo di progettazione partecipata dovrebbe essere composto da una varietà di membri con competenze e prospettive diverse, in modo da garantire una rappresentanza equa delle parti interessate e una visione completa del progetto. Un team transdisciplinare ha la possibilità di superare le tradizionali divisioni disciplinari e integrare ciascuna conoscenza e prospettiva in un approccio olistico. La composizione specifica di ciascun team dipende dalle esigenze e dalle caratteristiche del progetto, ma è importante che siano presenti: uno o più facilitatori con il compito di guidare il processo di progettazione partecipata, facilitando le discussioni, incoraggiando la partecipazione di tutti i membri e mantenendo il focus sugli obiettivi del progetto; esperti tecnici/ progettista in grado di fornire il loro supporto su questioni tecniche o settoriali pertinenti al progetto; trascrittori con il compito di documentare le discussioni e gli esiti del processo in un report dettagliato; un addetto alla comunicazione che garantisca la condivisione delle informazioni tra tutte le parti interessate. È importante che il progettista sia presente lungo tutto il percorso partecipativo e che non ne prenda soltanto gli esiti finali per rielaborarli; ciò che avviene in un processo è fondamentale per comprendere a fondo il problema. «La iato tra partecipazione e progetto nasce dall'assunto che i sistemi sociali siano

to da guardare dalla finestra». Un certo giorno una sua coinquilina si è affacciata al balcone e le ha urlato: «Barbara, vuoi una birra?». È stato in quel momento che ha capito che si poteva cambiare. Durante tutti questi avvenimenti, una sera, mentre faceva il turno di notte, perché Barbara è infermiera, gli altri inquilini della sua scala si sono riuniti e l'hanno eletta (anche formalmente) caposcala.»

Sclavi commenta così l'aneddoto «Barbara effettivamente è un'interessante dello spiazzamento. Se si fosse messa a urlare insulti, o limitata alle prediche sulla buona educazione, non avrebbe ottenuto niente. Invece si è ingegnata a creare le condizioni perché gli altri potessero fare anche scelte diverse. È molto importante capire che anche per Barbara la reazione di tipo offensivo-difensivo è la più naturale e immediata. Però capisce che non funziona e fa quella che in gergo filosofico si chiama «analisi variazionale», cioè cerca altre strade, altre possibilità. Esplora altri mondi possibili.»

trattabili come sistemi semplici nei quali c'è una interpretazione che vale (affidata agli esperti) e le altre che sono o sbagliate o trascurabili» (Sclavi). In mancanza di una partecipazione attiva del progettista fin dal principio c'è il rischio di banalizzare gli esiti: un progettista partecipe ha la possibilità d'imparare dal processo e di riuscire ad intrecciare progettazione esecutiva e visualizzazione dei problemi, assorbendo informazioni anche dalle dinamiche del processo stesso e dalle interazioni tra i partecipanti.

«L'idea che mi sono fatto è che quando parliamo con qualcuno vis à vis, quando siamo con qualcuno in tempo reale e nella vita reale, il cervello sociale è nella sua nicchia ecologica naturale: preleva le informazioni che vuole di continuo, legge una certa inflessione nella voce, legge le emozioni, legge i suggerimenti non verbali.» (Goleman, 2014)

WARNING! Bisogna porre attenzione a non fare *social washing*⁶, a usare cioè la partecipazione «come una parola dorata che garantisce una facciata di popolarità» (Sclavi, 2002), un modo per raccogliere solo i desiderata della comunità.

«La partecipazione rivolta ai cittadini comuni, tipicamente a livello locale, è al contrario spesso superficiale e top-down, non di rado usata per suffragare scelte sostanzialmente già prese, ridotta a esercizio poco più che simbolico.» (Lewanski, 2016).

Il rischio di una partecipazione strumentalizzata, ovvero utilizzata in modo ingannevole per dare la percezione di un progetto socialmente responsabile, senza che esso di fondo lo sia, può essere legata a diverse motivazioni quali: accogliere i favori di un futuro elettorato; placare il malcontento di una comunità; edulcorare la presentazione (e quindi l'accettazione) di un progetto scomodo.

6 Il "social washing" è un termine che deriva dal concetto più ampio di "greenwashing", che si riferisce alla pratica di un'azienda o di un ente di esibire in modo ingannevole un impegno sociale o ambientale per migliorare la propria immagine pubblica senza effettuare cambiamenti sostanziali o significativi nelle sue politiche o nelle sue pratiche.

Al netto di questa precisazione, una progettazione partecipata ben pianificata ha il pregio di rendere i cittadini più consapevoli, più coinvolti e attivi nella sfera collettiva innescando processi virtuosi e efficaci. Come afferma Lewanski, la partecipazione non è la «panacea a tutti i mali della democrazia; più umilmente e più realisticamente può però essere un tassello significativo del puzzle.»

Le 7 regole dell'ascoltare

DI M. SCLAVI (2002)

- 1 Non avere fretta di arrivare a delle conclusioni. Le conclusioni sono la parte più effimera della ricerca.
- 2 Quel che vedi dipende dal tuo punto di vista. Per riuscire a vedere il tuo punto di vista, devi cambiare punto di vista.
- 3 Se vuoi comprendere quel che un altro sta dicendo, devi assumere che ha ragione e chiedergli di aiutarti a vedere le cose e gli eventi dalla sua prospettiva.
- 4 Le emozioni sono degli strumenti conoscitivi fondamentali se sai comprendere il loro linguaggio. Non ti informano su cosa vedi, ma su come guardi. Il loro codice è relazionale e analogico.
- 5 Un buon ascoltatore è un esploratore di mondi possibili. I segnali più importanti per lui sono quelli che si presentano alla coscienza come al tempo stesso trascurabili e fastidiosi, marginali e irritanti, perché incongruenti con le proprie certezze.
- 6 Un buon ascoltatore accoglie volentieri i paradossi del pensiero e della comunicazione. Affronta i dissensi come occasioni per esercitarsi in un campo che lo appassiona: la gestione creativa dei conflitti.
- 7 Per divenire esperto nell'arte di ascoltare devi adottare una metodologia umoristica. Ma quando hai imparato ad ascoltare, l'umorismo viene da sé.

VILLAGGIO MATTEOTTI A TERNI

Giancarlo De Carlo è stato uno dei primi architetti italiani a teorizzare e sperimentare la partecipazione nell'ambito della progettazione: per il Villaggio Matteotti chiede che il processo progettuale venga portato avanti coinvolgendo gli operai (ovvero i futuri utenti) nella sua definizione. Chiede e ottiene che il processo avvenga fuori dall'orario di lavoro e lontano da ogni controllo da parte della dirigenza. Lo staff interdisciplinare è costituito da De Carlo, da un architetto e da un sociologo: si avviano dibattiti e discussioni non sull'architettura, ma sui ruoli, sulle libertà, sui compiti reciproci. Il demiurgo è sempre l'architetto che raccoglie le sollecitazioni e le reinterpreta. Bracco, a questo proposito commenta: «qui l'ambiguità dell'operazione è manifesta, ed è difficile capire quale sia il confine fra partecipazione, sottile persuasione, indifferenza reciproca.» De Carlo ricorda in una videointervista del 2003 le conversazioni tenute con gli operai dell'acciaieria: «Quando abbiamo cominciato a discutere, non parlavano in termini generici, parlavano dei loro bisogni, dei bisogni in rapporto allo spazio. Parlavano dei problemi che avevano e che avrebbero preferito non avere. Ma poco a poco hanno cominciato a parlare anche della qualità estetica delle cose. Erano molto modesti. Spesso chiedevo: "Perché non avete ambizioni più grandi?". E loro rispondevano che erano abituati a non averne, perché nessuno le aveva mai prese in considerazione. Erano abituati al minimo, lo spiegavano loro che in questo caso non potevano chiedere il massimo.» Dopo un anno d'incontri e riflessioni 250 alloggi vengono assegnati agli effettivi assegnatari: 15 modelli che possono avere 3 declinazioni differenti per un totale di 45 soluzioni applicabili.



«[...] ho iniziato a ragionare sulla parzialità dell'espressione "inclusività", che continua a presumere che ci siano delle persone "normali" che hanno il potere di decidere di "includere" quelle "diverse"»

Vera Gheno, 2023

3.4 La comunicazione inclusiva: linguaggio e scritture

Nella quotidianità quando si fa riferimento a “forme linguistiche inclusive” ci si riferisce generalmente a forme inclusive agèneri, nate per arginare l’obbligo di scelta binaria, l’uso del maschile singolare esteso (o generico) o del maschile plurale esteso. Il dibattito sul linguaggio inclusivo è diventato così urgente da spingere le Nazioni Unite a redarre un elenco di direttive per ciascuna delle 6 lingue ufficiali (arabo, cinese, francese, inglese, russo e spagnolo) finalizzate a favorire l’uso di un linguaggio inclusivo rispetto al genere. Si tratta di direttive generali con un invito a evitare espressioni discriminatorie, a enfatizzare il genere doppio anziché il maschile esteso quando necessario e a non enfatizzare affatto il genere quando non è necessario: «è la chiara segnalazione di un’urgenza, di un bisogno che la tradizione giuridica e la perpetuazione di riferimenti concettuali formatasi nel tempo non hanno saputo cogliere fino a ora.» (Kenda, 2022)

Ciascuna lingua invece sta adottando delle proprie misure correttive, con proposte di neologismi agèneri, nuove desinenze o simbologie imparziali come l’asterisco o la schwa (o scevà).

«In italiano esistono molte proposte. Alcune sono utilizzabili per iscritto ma non sono pronunciabili: ad esempio l’asterisco o la chiocciola sia al singolare che al plurale: «È andat* via», «Ciao a tutt*» oppure «È andat@ via», «Ciao a tutt@». Una proposta pronunciabile è la u: «È andatu via», ma è usabile solo al singolare. La proposta che si sta diffondendo di più è quella dello scevà (ə), simbolo fonetico che indica una vocale centrale non presente in italiano, ma presente in molte lingue locali italo-romanze (ad esempio napoletano e piemontese), così come in inglese, francese, tedesco, cinese, russo e altre. La pagina Italiano Inclusivo propone anche il simbolo «3» per il plurale; questo simbolo fonetico indica un’altra vocale centrale molto simile allo scevà, ma leggermente più aperta. Si possono ascoltare queste vocali in un alfabeto fonetico cliccabile. Questa proposta delle vocali centrali (ə, ɜ) ha il vantaggio di essere pronunciabile e di distinguere singolare e plurale, ma presenta anche alcuni svantaggi:

- per alcuni/e non è una pronuncia facile, in quanto sono suoni non presenti in italiano;

- la differenza di pronuncia tra singolare e plurale è minima e difficilmente percepibile anche per fonetisti/ed esperti/e;
- nella scrittura elettronica questi simboli non sono molto diffusi.» (Reale, 2021)

Nel panorama contemporaneo, la ricerca di un linguaggio e di una progettazione inclusivi emerge come imperativo sociale e culturale. Attraverso il linguaggio la società esprime e trasmette valori, atteggiamenti e relazioni di potere. In questo contesto, il linguaggio inclusivo¹ si configura come un mezzo potente per promuovere l'uguaglianza e il rispetto per tutte le persone, indipendentemente dalle loro caratteristiche individuali. In generale, il linguaggio inclusivo rappresenta una forma di comunicazione che mira a superare le barriere della discriminazione e dell'esclusione, adottando un approccio sensibile e comprensivo della diversità umana. Un linguaggio inclusivo non si limita solo a evitare termini discriminanti, ma si estende, tramite un approccio empatico e consapevole, fino a rendere disponibili e comprensibili le informazioni e le conoscenze.

«La necessità di disporre di informazioni attendibili e comprensibili anche da non esperti è forse oggi ancor più importante di quanto non fosse un secolo fa, nell'ottica di un "sentimento di responsabilità a livello mondiale per la felicità altrui" (Neurath, Hayek, 1945, pp. 121-122) e l'idea di utilizzare, seppure in forma non esclusiva, strumenti grafici per affrontare la questione conserva intatta la sua validità» (Chiapponi, Perondi, 2018)

Esistono anche altre forme di inclusività legate alla comunicazione: è il caso delle scritture o degli alfabeti inclusivi, che non sono strettamente legati al genere, ma sono in grado di favorire un'accessibilità di servizi e informazioni: mi riferisco ai sistemi studiati per garantire un grado di parità nella user experience.

Già Otto Neurath, negli anni '20, con la collaborazione dell'illustratore Gerd Arntz aveva promosso e realizzato Isotype, con l'obiettivo ambizioso di creare un sistema di comunicazione visiva che potesse rendere comprensibili concetti complessi e dati statistici attraverso l'uso di pittogrammi, a livello universale, superando barriere linguistiche e culturali.

1 Una nota a margine: la sociolinguista Vera Gheno preferisce il termine "linguaggio ampio" a "linguaggio inclusivo" dal momento che *inclusivo* presuppone che ci sia qualcuno che include e qualcuno che viene incluso.

Alla base c'era l'idea, sottesa e utopica, di diffondere una lingua universale (Falcinelli, 2018) e unificata. Con l'ambizione di rendere disponibili fatti e informazioni a un pubblico eterogeneo e quanto più vasto possibile, Isotype rappresenta un punto di riferimento «nel processo di emancipazione sociale» (Chiapponi, Perondi, 2018).

«La potenzialità delle immagini nella trasmissione del sapere - insita nella loro stessa natura: qualunque sia il soggetto rappresentato, le relazioni in esse presenti non sono espresse in maniera esplicita, come avviene necessariamente nel linguaggio, ma sono implicite.» (Folino, Lanza, Pasceri, 2023)

Tra i valori espressi nella *Montréal Design Declaration* si definisce il design come facilitatore del cambiamento, ovvero « il design permette a tutti gli aspetti della società, pubblica e privata, governativa e non governativa, la società civile e il cittadino, di attraversare il cambiamento (vale a dire, austerità, cambiamenti demografici e dei servizi) per offrire una migliore qualità della vita a tutti i cittadini». Sul sito del New European Bauhaus l'inclusione è, a fianco alla sostenibilità e all'estetica, tra i tre valori che ispirano e guidano l'iniziativa.

È compito dei designer trasformare le sfide dell'inclusione in opportunità per favorire e accelerare il processo di cambiamento. Rimanendo nell'ambito delle scritture e della tipografia inclusiva gli esempi sono molteplici; in alcuni casi sono proposte, tentativi, in altri sono risultati tangibili. Di seguito alcune suggestioni.

Noto font: a typeface for the world.

“Noto” significa “scrivo, segno, annoto” in latino. Il nome è anche l'abbreviazione di “no tofu”, poiché il progetto mira a eliminare il “tofu”: rettangoli vuoti mostrati quando si apre un documento e non è disponibile alcun carattere per il testo.

Sono una famiglia di font sviluppati da Google Monotype, con Adobe e con il supporto di centinaia di ricercatori e linguisti. Per la sua realizzazione ci sono voluti 5 anni. Il risultato è una raccolta di caratteri di alta qualità con vari pesi e lunghezze, disponibili in versione sans, serif, mono e altri stili, tutti rilasciati con licenza OFL. L'obiettivo del progetto è coprire quanti più

FONT NOTO:

ALCUNE DELLE 207 FAMIGLIE
DISPONIBILI. LA "O" DI "TOFU"
È IL RETTANGOLO VUOTO A CUI
SI ISPIRA IL NOME.

no

t□fu

lingue e sistemi di scrittura², superando confini linguistici e garantendo una rappresentazione inclusiva delle varie culture del mondo: include infatti alfabeti latini, greci, cirillici, arabi, ebraici, cinesi, giapponesi, coreani e molti altri.

Su Google fonts viene presentato con lo slogan: *Noto: A typeface for the world*. Grazie alla sua disponibilità gratuita, licenza open source e ottimizzazione per dispositivi digitali, infatti, Noto è diventata una scelta popolare per progetti multilingue e inclusivi su scala globale.

Braille Neue Standard

Braille Neue Standard è un carattere tipografico universale che combina il sistema di scrittura e lettura a rilievo “Braille” con i caratteri tradizionali, con l’obiettivo di fornire modi alternativi di comunicazione attraverso la condivisione di informazioni tra vedenti e ipovedenti utilizzando un mezzo comune. Il progetto è del designer giapponese Kosuke Takahashi. Spesso il Braille non viene utilizzato nei luoghi pubblici perché richiede uno spazio aggiuntivo dedicato: Takahashi, mosso dalla volontà di superare questa problematica, ha studiato un sistema in cui caratteri tradizionali e caratteri Braille si sovrappongono perfettamente, rendendo i testi leggibili al contempo sia alle persone vedenti che a quelle non vedenti.

Braille Neue è composto da due varianti: Braille Neue Standard, pensato per i caratteri latini e Braille Neue Outline, pensato sia per i caratteri giapponesi che per quelli latini.

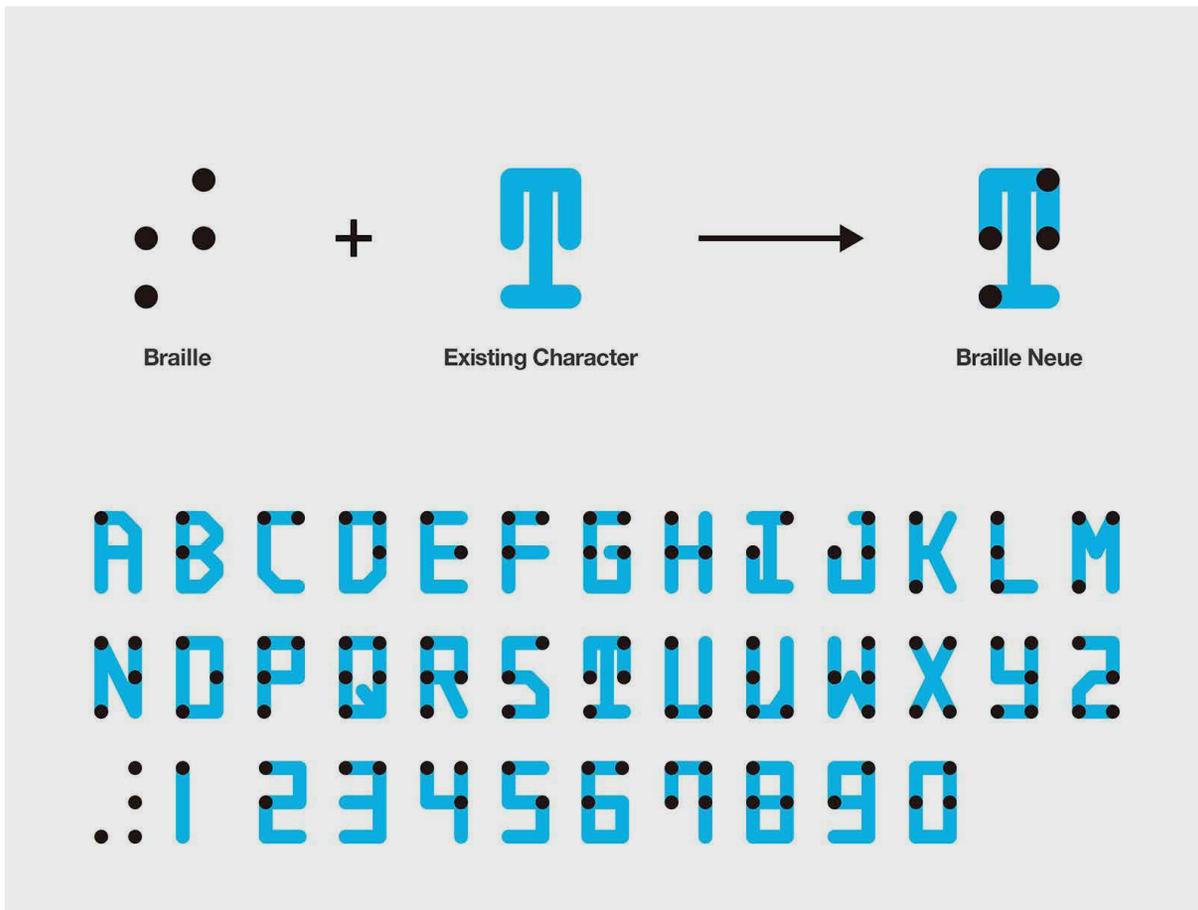
L’inclusif-ve

Inclusif-ve è il progetto di laurea di Tristan Bartolini, vincitore del Premio Art Humanity 2020 della Croce Rossa. Ha creato 40 caratteri tipografici epigenici usando come base il font Akkurat di Lineto per costruire un sistema alfabetico che superasse la struttura binaria del francese e ampliasse quindi lo spettro linguistico e la rappresentazione di genere. I nuovi segni sono una combinazione grafica delle lettere che solitamente compongono le terminazioni delle parole dei due generi binari: la O e la E diventano «E», intreccia la E e la A di Le e La; la P e la M di Père e Mère; perfino la sillaba HO e la sillaba FE di Homme e Femme. Con una meticolosa decostruzione di

2 Noto font è un progetto in continua evoluzione: allo stato attuale copre più di 1000 lingue e oltre 150 sistemi di scrittura. Quando è stato lanciato, nel 2016, copriva circa 800 lingue.

FONT BRAILLE NEUE STANDARD:

IL SISTEMA DI SCRITTURA BRAILLE E LE LETTERE SI SOVRAPPONGONO E POSSONO ESSERE UTILIZZATI IN CONTEMPORANEA NEI SISTEMI DI WAYFINDING.



あ	い	う	え	お
あ	い	う	え	お
か	き	く	け	こ
か	き	く	け	こ
さ	し	す	せ	そ
さ	し	す	せ	そ
た	ち	つ	て	と
た	ち	つ	て	と
な	に	ぬ	ね	の
な	に	ぬ	ね	の

は	ひ	ふ	へ	ほ
は	ひ	ふ	へ	ほ
ま	み	む	め	も
ま	み	む	め	も
や	ゆ	よ		
や	ゆ	よ		
ら	り	る	れ	ろ
ら	り	る	れ	ろ
わ	を	ん		
わ	を	ん		

FONT BRAILLE NEUE OUTLINE:
DISPONIBILE SIA IN CARATTERE
LATINI CHE GIAPPONESI

ㄅ	ㄆ	ㄇ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ
ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ
ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ
ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ
ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ	ㄏ

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
ㄅ ㄆ ㄇ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ

parole e lettere L'inclusif-ve introduce neologismi come "iel", fondendo "il" ed "elle". Si tratta di un sistema poetico, certamente difficile da integrare nel linguaggio parlato – ancor più che nella scrittura, ma molto ingegnoso, che rappresenta comunque una base per riflessioni future su questo genere di cambiamento.

Gilbert color

Gilbert è un carattere sans-serif realizzato nel 2017 come tributo per onorare la memoria di Gilbert Baker, il creatore della bandiera arcobaleno LGBTQ, scomparso proprio quell'anno. Fa parte dell'iniziativa TypeWithPride ed è stato progettato per esprimere diversità e inclusione: sul sito di TyperWithPride si invita ad usarlo per «titoli e dichiarazioni sorprendenti che potrebbero vivere su striscioni per manifestazioni e proteste»³ è frutto della collaborazione tra NewFest (New York LGBT Film Festival), NYC Pride, Ogilvy, una tra le più importanti agenzie pubblicitarie del mondo, Fontself e Animography.

Fontself è distributore di Fontself maker, un'estensione che permette di progettare autonomamente un font su Adobe Illustrator e Adobe Photoshop; per la realizzazione di Gilbert ha implementato il suo codice in modo da permettere la creazione di un font multicolore.

Probabilmente il valore inclusivo di Gilbert risiede più nel suo ruolo di bandiera, più che in un tool pensato per agevolare la user experience di un pubblico più vasto, come negli esempi sopra citati. Ma forse la sua forza risiede in questo, nel rappresentare una forma di scrittura coesiva riconducibile a una precisa comunità e a una precisa battaglia.

Easy reading: carattere ad alta leggibilità.

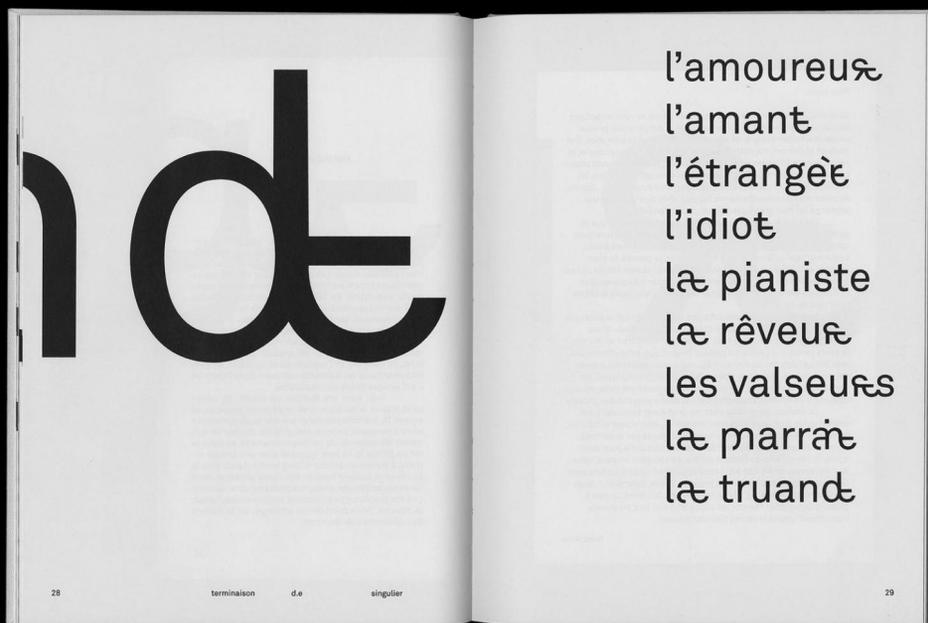
EasyReading è un font ibrido, composto cioè sia da caratteri serif che caratteri sans-serif, disegnato da Federico Alfonsetti come strumento compensativo per i lettori con dislessia.

L'ibridazione dei caratteri è utile per rendere le lettere più facilmente distinguibili e per prevenire lo scambio percettivo tra lettere simili per forma (la "b" ad esempio è senza grazie e la "d" con le grazie). Gli spazi tra i singoli caratteri e le parole sono calibrati in modo da evitare il EasyReading

3 «The Gilbert font was originally designed for striking headlines and statements that could live on banners for rallies and protests» (Fonte: www.typewithpride.com)

è studiato per permettere a chi è dislessico di leggere più velocemente e con minori difficoltà e ha ricevuto parere positivo dall'AID (Associazione Italiana dislessia).

A oggi include 6 stili e supporta tutte le lingue che usano l'alfabeto latino, cirillico, greco e copto per un totale di 1528 caratteri.



il est
un chère
aimé,
la mère
inclusivè

inclusivè
bergèe
l'amant
adoré,
il est la

ce ami
ambigüè,
inclusivè
l'auteur
brillant

FONT L'INCLUSIF-VE:

L'ALFABETO È COMPOSTO DAI 26
CARATTERI STANDARD E DA 40 CARATTERI
EPICENI, PENSATI PER AMPLIARE LO
SPETTRO LINGUISTICO FRANCESE E
FAVORIRE L'INCLUSIONE DI GENERE
NELLA LINGUA SCRITTA

mère dévoué
fœmme de lettre
mœn tendre amè
veufé ésseulé

sotto
FONT GILBERT
COLOR
pagina a fronte
FONT EASY READING



gilbert

EasyReading

EasyReading comes in six styles:

Regular *Italic* **Bold** *Bold Italic* **XB Bold** **XB Black**

EasyReading N



Arial



Easy reading
è un
carattere ad
alta
leggibilità.

Easy reading
è un
carattere ad
alta
leggibilità.

EasyReading Bl



Arial



Easy reading
è un
carattere ad
alta
leggibilità.

Easy reading
è un
carattere ad
alta
leggibilità.

Lo stato dell'arte: i casi Studio

I casi studio trattati sono molto diversi tra loro. Ciascuno tange o interseca alcune delle tematiche affrontate nei capitoli precedenti. I risultati non sono sempre corrispondenti alle aspettative, ma offrono comunque delle riflessioni e sollevano degli interrogativi. Ognuno dei casi è stato spunto di riflessione per il progetto *Parole in Piazza*, affrontato nel capitolo 5. I primi quattro casi studi provengono dal panorama internazionale. Negli ultimi 3 paragrafi riporto alcuni progetti a cui ho lavorato attivamente durante la mia permanenza al Didacommunicationlab: l'esperienza sul campo è stata fondamentale per acquisire competenze tecniche e gestionali, oltre che necessaria per attivare riflessioni sull'effetto "propagatorio" che gli interventi di design possono avere sul territorio.

#WAYFINDING

#TIPOGRAFIA_INCLUSIVA

#PUBLIC_LETTERING

#SINSEMIA

MAISON DE L'INSTITUT NATIONAL AGRONOMIQUE ←

FONDATION SUISSE ↑

FONDATION DANOISE

MAISON DES ETUDIANTS SUEDOIS ↑

MAISON DU JAPON ↑

COLLEGE D'ESPAGNE →

MAISON DE L'INSTITUT NATIONAL AGRONOMIQUE... FONDAÇÃO SUÍÇA... FONDAÇÃO DINEZES... MAISON DES ETUDIANTS SUÉDOIS... MAISON DU JAPON... COLLEGE D'ESPAGNE... FONDAÇÃO SUÍÇA... FONDAÇÃO DINEZES... MAISON DES ETUDIANTS SUÉDOIS... MAISON DU JAPON... COLLEGE D'ESPAGNE... FONDAÇÃO SUÍÇA... FONDAÇÃO DINEZES... MAISON DES ETUDIANTS SUÉDOIS... MAISON DU JAPON... COLLEGE D'ESPAGNE...

4.1 Immagine coordinata per la CIUP

La Cité internationale universitaire de Paris (CIUP) nasce nel primo dopoguerra dai sogni e dalla volontà di personalità impegnate nella vita pubblica e di filantropi d'eccezione. Volevano contribuire a costruire un mondo di pace creando un luogo dedicato agli scambi internazionali.

L'ambizione dei suoi fondatori era quella di creare una *scuola di relazioni umane per la pace* offrendo agli studenti francesi e internazionali condizioni abitative e di studio di qualità in un luogo favorevole agli incontri e agli scambi multiculturali.

É un luogo culturalmente vivace, che riunisce 130 nazionalità in 40 edifici del XX secolo: un sistema ispirato alla maniera dei padiglioni dell'Esposizione Universale, ciascuno destinato a rappresentare una specifica "cultura nazionale"; alcune architetture solo ispirate al folklore dei paesi di origine, altre sono espressione dell'epoca, come opere firmate da Le Corbusier, Dudok o Claude Parent.

Occupando più di trenta ettari si configura come una vera e propria città nella città.

La forza dell'immagine coordinata sviluppata per la Cité risiede nella scelta di una tipografia fortemente identitaria del luogo, che oltre ad aggiungere un livello di comunicazione più alto al contenuto veicolato (ne comunica anche l'appartenenza e il mittente a un rapido colpo d'occhio), unifica a livello visivo il campus, arricchendo la segnaletica interna ed esterna.

Il sistema tipografico progettato tiene infatti conto delle diversità architettoniche e culturali che permeano il campus e le asseconda: l'obiettivo non è disegnare un'identità omogenea e omologante, ma rappresentare queste convivenza cosmopolita all'interno della cité, raccontare la cité come luogo di convergenza.

Cité inter è un font sviluppato da André Baldinger che integra in modo

- > LUOGO: PARIGI, FRANCIA
- > TEAM: RUEDI BAUR + ERIC JOURDAN + BÉRYL DE LA GRANDIÈRE + ANDRÉ BALDINGER
- > ANNO DI COMPLETAMENTO: 2002 – 2004

casuale caratteri di altre culture in un sistema alfabetico latino¹: i caratteri integrati sono segni che assomigliano formalmente alle nostre lettere. Il loro aspetto grafico è sufficientemente simile, a livello percettivo, ai caratteri latini, tanto da risultare ben integrati e ben leggibili in un testo francese (o di una qualunque altra lingua basata su un alfabeto latino).

Per alcune lettere, come la C, la D, l'H, la L, la Q e la Z, non è stato possibile tuttavia trovare segni di altre culture in grado di rispondere alla corrispondenza.

Per evitare ripetizioni e lasciare ampio spazio alla casualità è stato scelto di associare più segni a una stessa lettera e è stato sviluppato da Erik van Blokland un generatore casuale (Letterror mixer) in grado di comporre automaticamente in un testo i 57 segni che costituiscono l'alfabeto, in modo da calibrare ogni volta la densità di caratteri stranieri all'interno di un testo. Lo studio IRB (Intégral Ruedi Baur) ha curato, oltre al concept di progetto, l'intera segnaletica esterna ed interna. Un abaco variegato di dispositivi che va dalle lettere scatolari per segnalare l'ingresso, a pannelli in metallo stampato, prespaziati, stendardi e vele per le informazioni temporanee, elementi in cemento per le informazioni permanenti.

Per l'ingresso principale, in corrispondenza del cortile centrale, si è resa necessaria una segnaletica d'impatto, in grado di sostenere le dimensioni ampie del luogo: è stato installato un anello di cemento di 20 metri di diametro come segnaletica informativa al posto di numerosi dispositivi puntuali. La scelta del cemento è stata motivata dalla volontà d'installare una serie di dispositivi solidi e compatti, più simili a sculture che a semplici arredi, caratterizzati da forme senza tempo e colori vivaci, che si integrano perfettamente nel contesto.

«Il principio della segnaletica della Cité Internationale de Paris ricorda il meccanismo babeliano dell'alfabeto citato da Borges» (Mesa, 2010): il risultato è un tipogramma flessibile, una "lingua" condivisa in grado di essere utilizzata in tutta la comunicazione istituzionale, all'interno e all'esterno del campus oltre che sulle piattaforme multimediali.

«A distanza di un anno, da studente, progettista e residente, la segnaletica della

1 Il carattere di base è l'Amb Newut, un font new grotesque progettato da André Baldinger nel 2000, in cui le maiuscole sono calibrate in modo da avere la stessa altezza delle minuscole.

L'ALFABETO COMPLETO
 CITÉ INTER

A a Л A ʌ ʌ ʌ B b Ɓ Ɓ ɓ ɓ C c D d E e Ę ɛ Ɔ ɔ
 F f Ƒ Ƒ Ƒ G g Ğ ğ Ƣ ƣ H h I i Í í Ĵ ĵ Ķ ķ K k Ƙ Ƙ
 L l M m ʟ ʟ ʟ N n Ɲ ƞ И и O o Ɔ ɔ Ö ö
 Ő ő P p Ʒ Q q R r Ɲ S s Ƨ Ƨ T t Ț ț U u U u
 V v W w ʋ ʋ ʋ X x Ɔ Ɔ Y y ƣ ƣ Z z
 À á Â ã Ä Å Æ Ç Đ È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ĳ Ñ Ò Ó Ô
 Õ Ö Ø Œ Š Ʈ Û Ú Û Ü Ý Ÿ Ž à á â ã ä å æ ç ð
 è é ê ë ì í î ï ĳ ñ ò ó ô õ ö ø œ š ß Ʈ ù ú û
 ü ý ŷ ž fi fl & & et . , : ; … ¡ ! ¿ ? ‘ ’ “ ” „ „ ‘ ’
 ‹ › ‹ › / \ | ¡ – — — — — • • () [] { } * † ‡ § ¶ @
 © ® ™ ª ° # € \$ ¢ £ ₣ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ^{1 2 3}
 % ‰ ½ ⅓ ⅔ ¼ ¾ + − ± × ÷ = ≠ ~ ^ ‹ › ° μ
 ⓘ → ← ↶ ↷ ↸ ↹

Città continua a stupirmi ogni volta che cammino sul rosone, o quando utilizzo la mappa stampata sui mobili per orientare i nuovi arrivati, ogni volta che scopro una nuovo pittogramma in cammino, verso la piscina o la biblioteca. Penso a questo gesto semiotico, sottile e insieme imponente, che è l'identità grafica di questo luogo universale, di un professore che lotta quotidianamente, come produttore di forme, per fare delle nostre città un terreno fertile per l'educazione civica. Questo può sembrare banale, eppure è così necessario. Ogni volta sento questa *mise en abyme*². «Leggendo» questo linguaggio visivo, anch'io faccio parte di questa diversità linguistica, di questo spazio. L'integrazione avviene ogni giorno.» (Mesa, 2010)

Nel 2023 l'immagine coordinata pensata da IRB è stata affiancata da un nuovo monogramma, curato dallo studio Luciole: una grande C «cartografica che evoca percorsi, giardini, connessioni e scambi³». Lo studio Luciole dichiara che la C è appunto «affiancata» all'immagine coordinata d'IRB, di cui però rimane in uso solo il logotipo ufficiale: tra le tante varianti disegnate da Ruedi Baur, lo studio Luciole ha scelto di utilizzarne solo una «in un posizionamento sistematico, al fine di garantire l'omogeneità e l'efficacia della comunicazione dell'istituzione⁴.» Il logotipo ufficiale, quello di Ruedi Baur, non compare però, purtroppo, né sul sito né sulle pagine social ufficiale di CIUP.

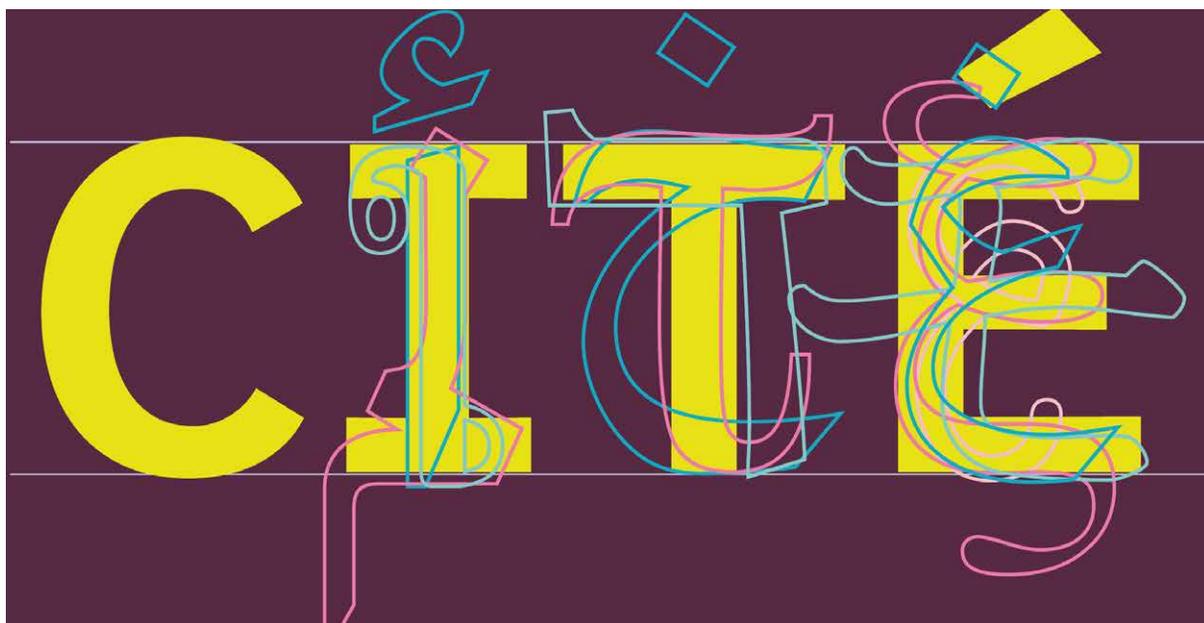
2 La *mise en abyme* indica un particolare tipo di "storia nella storia": a livello percettivo può essere associato alla sensazione di vivere un sogno nel sogno.

3 «[...] cartographique qui évoque les parcours, les jardins, le lien et les échanges.» (Fonte: <https://luciole.com/>)

4 «[...] dans un positionnement systématique, afin de garantir l'homogénéité et l'efficacité de la communication de l'institution» (Fonte: <https://luciole.com/>)

IL LOGO ISTITUZIONALE
SCRITTO IN *CITÉ INTER* E LA
SOVRAPPOSIZIONE DI TUTTE LE
MODALITÀ CON CUI È POSSIBILE
SCRIVERE "CITÉ"

cité inter:
 La cité
 internationale
 universitaire
 de Paris





conçue dès ses origines
espace laïque, la cité
ne dispose d'
L'Église du
soit d'
sionomie
ège

comme un
Internationale
un lieu de culte,
sacré-cœur, que l'on aper-

depuis la grande pelouse, a été
construite à Gentilly, en 1936. Elle a
longtemps abrité la paroisse univer-
sitaire, avant d'accueillir, à partir de
73, une communauté portugaise.

JEAN-CLAUDE NICOLAS

Politechnicien formé à l'école française de Paris, spécialisé dans les sciences
métriques de Paris à partir de 1980. Membre fondateur des sciences



#ASPHALT_ART

#URBANISTICA_TATTICA

#PROGETTAZIONE PARTECIPATA

#COMUNITÀ



4.2 Piazze Aperte

Piazze Aperte è uno dei più importanti programmi di urbanistica tattica a livello nazionale: avviato nel 2018 dal Comune di Milano, sviluppato dall'Agenzia Mobilità Ambiente Territorio (AMAT), in collaborazione con Bloomberg Associates, National Association of City Transportation Official (NACTO) e Global Designing Cities Initiatives, conta 42 interventi realizzati tra il 2018 e il 2023.

Uno degli obiettivi principali di *Piazze Aperte* è dimostrare la fattibilità di conversione di una parte significativa dello spazio pubblico dedicato alla circolazione veicolare in spazio accessibile a tutti; sul sito del comune, quasi fosse uno slogan viene recitato “oltre 28mila mq. resi pedonali e vivibili grazie all’installazione di nuovi arredi, tra cui 280 panchine, 450 posti bici, 50 tavoli da picnic, 38 tavoli da ping pong e 380 fioriere”.

Più in generale il programma mira a:

- Ripensare le strade e le piazze dei quartieri come luoghi d’interazione sociale, vitalità e ritrovo, restituendo lo spazio urbano alla vita pubblica
- Incrementare la sicurezza di cittadini, pedoni, ciclisti attraverso interventi di pedonalizzazione e di moderazione del traffico, con particolare attenzione ai bambini, agli anziani e alle persone diversamente abili
- Riconvertire gli spazi pubblici esistenti grazie a interventi di arredo e decorazione urbana a basso costo e alta partecipazione, prima di intervenire con sistemazioni strutturali
- Favorire la collaborazione fattiva tra cittadinanza e Pubblica Amministrazione, promuovendo la libera iniziativa dei cittadini attraverso l’amministrazione condivisa dei beni comuni

> LUOGO: MILANO, ITALIA

> TEAM: COMUNE DI MILANO + AMAT + BLOOMBERG ASSOCIATES + NACTO + GLOBAL DESIGNING CITIES INITIATIVES + ARTISTI/DESIGNER VARI

> ANNO DI COMPLETAMENTO: 2018 – IN CORSO

Le tipologie di intervento spaziano dalla creazione o estensione di nuove piazze e/o aree pedonali, alla riattivazione di spazi pubblici sottoutilizzati o non attrezzati, alla realizzazione di percorsi ciclabili.

A partire dal 2022, il programma ha dato vita a un'iniziativa derivata chiamata *Piazze Aperte in ogni scuola*, che offre ai cittadini la possibilità di proporre interventi tattici davanti alle scuole del quartiere, contribuendo anche a creare un ambiente sicuro per gli studenti (sono 87 le proposte ricevute per l'iniziativa).

Oltre agli impatti tangibili che questi interventi hanno avuto sui quartieri, la vera rilevanza di *Piazze Aperte* emerge quando lo si considera come uno strumento per indagare il territorio: attraverso interventi a basso costo, temporanei, reversibili, si riesce a sondare gli umori dei residenti ed a gettare le basi per eventuali processi di trasformazione più duraturi. Dal 2021, sono stati avviati processi collaborativi con artisti attraverso bandi pubblici, che hanno portato alla realizzazione di interventi di valore estetico e simbolico. Dopo la valutazione positiva delle metriche raccolte sui singoli interventi di urbanistica tattica, il Comune ha deciso di portare avanti la sistemazione definitiva di 6 piazze, tra cui Piazza Dergano, il primo intervento portato a termine all'interno di *Piazze Aperte*.

Gli spazi pubblici sono fondamentali per la convivenza civile e l'inclusione sociale. Un accurato progetto di progettazione degli spazi e dei loro arredi può favorire una vita pubblica inclusiva, rispettando le diverse sfaccettature della società. Il programma *Piazze Aperte* si propone di ravvivare i quartieri attraverso progetti che coinvolgono le reti locali e promuovono una rigenerazione urbana sostenibile e inclusiva, creando un senso di appartenenza e comunità locale e Soprattutto puntando a una condivisa gestione del territorio, attraverso la redazione di Patti di collaborazione.

«Il Patto di collaborazione è lo strumento, sotto forma di accordo scritto, mediante il quale il Comune e i cittadini attivi definiscono finalità, obiettivi e risultati attesi, nonché modalità gestionali degli interventi di cura, gestione condivisa o rigenerazione delle *Piazze Aperte* come beni comuni urbani. Attraverso i patti di collaborazione, ai sensi del Regolamento Comunale -



PIAZZE APERTE:
PIAZZETTA VIA VAL LAGARINA A QUARTO
OGGIANO E PIAZZA DERGANO



Disciplina per la Partecipazione dei cittadini attivi alla Cura, alla Gestione Condivisa e alla Rigenerazione dei Beni Comuni urbani, cittadini attivi, gruppi informali, associazioni, istituzioni scolastiche, comitati, fondazioni e imprese promotrici del cosiddetto “volontariato aziendale” possono collaborare con l’Amministrazione nella realizzazione di progetti di gestione, manutenzione, miglioramento e attivazione di diverse forme di beni comuni urbani.»
(Comune di Milano, Report Piazze Aperte)

Non sempre i Patti di collaborazione sono condizione necessaria e sufficiente perché l’area venga mantenuta e ben gestita. Ci sono casi in cui il post-intervento è diventato teatro di accesi dibattiti. Uno dei più emblematici è Piazza Arcobalena (o Piazza Spoleto) a NoLo, tra via Spoleto e via Venini.

Una breve parentesi su NoLo (ovvero Nord Loreto): per decenni considerata periferia, da qualche anno «la zona è al centro di un processo di trasformazione urbana e sociale che include non solo l’apertura di nuove attività di servizio al cittadino, gallerie e studi creativi, ma anche l’aggregazione spontanea degli abitanti intorno a diverse realtà online e offline» (Fassi, 2021). È un quartiere in fermento, con un’intensa attività di collaborazione tra gli abitanti e ricco di iniziative. Tra queste figura il progetto Mobì, una proposta per l’implementazione della mobilità lenta in sei luoghi del quartiere. Dei luoghi interessati dalla proposta due sono stati realizzati e una di queste è proprio Piazza Arcobalena. Inaugurata nel 2019, Piazza Arcobalena consiste in una riorganizzazione della viabilità attraverso una pavimentazione colorata nelle tonalità del giallo, azzurro e blu: viene delimitata una nuova area pedonale che rende più sicura l’entrata e l’uscita per i bambini della Scuola Cerisola, che si affaccia proprio sull’area. L’intervento mira a creare inoltre un nuovo spazio di socialità e interazione arredato con piante, rastrelliere, tavoli da pic nic e ping pong e panchine per la sosta. Oltre all’immediata (e immancabile) reazione negativa da parte di commercianti e proprietari di auto (sono stati rimossi 20 posti auto), la maggior parte dei dissidi si sono sviluppati negli anni successivi circa l’uso improprio che ne viene fatto nelle ore serali. Su un post di @noloresidenti_comitato si legge:

«Il progetto della piazza è un progetto tattico, sperimentale, che non è stato



PIAZZA ARCOBALENA A NOLO:
DETTAGLIO DELLA PEDONALIZZAZIONE
DI FRONTE ALLA SCUOLA CERISOLA



gestito e che al momento non prevede un'evoluzione. Un qualcosa lasciato a metà, che non si vuole più gestire. Nolo è da tempo ormai "Terra di nessuno", perché le regole sono saltate con la compiacenza delle istituzioni, che continuano a girarsi dall'altra parte, per incapacità o malafede. E per i pochi che ancora credono nell'impegno civico, nel rispetto dello spazio pubblico, nell'inclusività e nella coesistenza rispettosa, come noi, l'unica soluzione sembra essere la rassegnazione ad assistere a una trasformazione di Nolo in un quartiere più da consumare che da vivere.

Come comitato da tempo chiediamo interventi mirati, e studiati per la specificità delle problematiche che si sono generate.»

Siamo a primavera 2023 al momento del post. Nell'autunno del 2022, il Comune ha cercato di istituire presso piazza Arcobalena uno dei numerosi Patti di collaborazione attivati a Milano negli ultimi anni. Questi patti rappresentano appunto una forma di delega diffusa della gestione di piccole aree di spazio pubblico a membri della cittadinanza attiva, principalmente piccole associazioni di quartiere o enti no profit di maggiore rilevanza. Tale iniziativa offre il vantaggio di liberare il Comune dall'onere materiale della manutenzione e dell'animazione di tali spazi, mantenendo comunque un controllo diretto tramite le reti del terzo settore coinvolte. Nel caso specifico di Piazza Arcobalena, il Patto non è stato attivato per la manutenzione, ma per quello che i residenti riassumono nella terminologia "terra di nessuno": movida, schiamazzi, degrado fino a tarda notte. Lucia Tozzi nel suo articolo dal titolo "La disfatta di Piazza Arcobalena", si concentra invece sugli effetti economici e sulla gentrificazione che questa trasformazione ha accelerato:

«Diventata da subito attrattiva per le sue dimensioni ridotte, per la presenza di molte panchine e per il suo essere idealmente isolata, quindi un luogo intimo e in effetti godibile, ha contribuito a far diventare più appetibili zone dove fino a dieci anni prima nessuno, potendo scegliere, voleva abitare. Punteggiandosi di locali, si è intessuta una rete che ha fatto cascare la Zona 2 nella trappola della speculazione, come emerge dai dati che periodicamente evidenziano il graduale aumento dei prezzi al metro quadro degli immobili della città. Tutto ciò che si trova a nord di piazzale Loreto, dal cuore pulsante di NoLo alle profondità di viale Monza e via Padova, si attesta su un tragico quaranta per cento in più in sette anni, che a cascata significa: sfratti, sgomberi, aumento dei

prezzi ai supermercati e zone di consumo economicamente inaccessibili agli abitanti.» (Tozzi, 2023)

Il patto è stato gestito da Labsus, il Laboratorio per la sussidiarietà – un'associazione che promuove attraverso consulenze, formazione e pratiche l'attivazione dei cittadini nella società, ovvero le partnership pubblico-privato-terzo settore –, con il supporto, nella fase di ascolto, dell'associazione Piperà e dell'associazione A Better Place.

La proposta di Patto, elaborato da Labsus è visionabile online, ma sulla pagina del comune dedicata a Piazza Arcobalena (per la precisione a “Piazza Spoleto”) non ci sono aggiornamenti dal 6 Dicembre 2022, quindi è difficile prospettare l'epilogo di questa storia.

Quello di Piazza Arcobalena è un caso particolare: si inserisce in quello che Tozzi chiama «il miglior prodotto milanese di un marketing urbano aggressivo», facendo riferimento a un processo di gentrificazione studiato a tavolino, che ha fatto di questo intervento un touchpoint del suo avanzamento.

In generale, il pregio di questi tipi di interventi è quello di rimettere in discussione l'idea di spazio pubblico: quello spazio pubblico che è stato progressivamente abbandonato, soppiantato dalle forme virtuali di socializzazione, ma Soprattutto minato da una forma di società individualistica. Attraverso questi tipi di interventi si mira a rendere di nuovo lo spazio pubblico «un'estensione del nostro spazio vitale» (Prati, 2020)

#ASPHALT ART

#TIPOGRAFIA_INCLUSIVA

#PUBLIC_LETTERING

#COMUNITÀ

#PROGETTAZIONE_PARTECIPATA

BELEZA



4.3 Luz Nas Vuelas

Il collettivo spagnolo Boa Mistura è un team multidisciplinare concentrato principalmente su interventi nello spazio pubblico: utilizza l'arte come strumento d'interazione con le comunità, con l'aspirazione di rendere il mondo «uno spazio gentile e più umano».

Il collettivo madrilenno agisce su contesti urbani informali «dove c'è un grande potenziale per attuare un cambio di percezione attraverso l'intervento artistico». Sono interventi dalla forte indole sociale, in cui l'azione pittorica viene utilizzata come mezzo per promuovere una rigenerazione sociale e culturale:

«Il nostro processo di lavoro è aperto, attivo, basato sull'intuizione e il contatto con la comunità. Viene modificato ogni volta, adattandosi alle peculiarità del luogo. Il nostro strumento di lavoro è la pittura. Ci interessa per la sua potenza evocativa, la sua capacità ispiratrice e l'immediatezza dei risultati. È accessibile, non ha bisogno di una formazione specifica ed è universale, sollecitando l'intervento spontaneo di tutti gli abitanti, che si appropriano dell'opera.»¹ (Boa Mistura)

Tra gli interventi più significativi «per le sua portata semplice, nel contempo efficace e densa di significato» (Di Sirio, 2014), *Luz Nas Vuelas* – Luce nei Vicoli –, realizzato nel gennaio del 2012 nei vicoli di Vila Brasilândia, una favela situata nel nord-est di San Paolo.

Ospiti di una famiglia locale per due settimane, il team di Boa Mistura ha lavorato a stretto contatto con gli abitanti del luogo, coinvolgendoli

1 Stralcio dell'intervista su The Independent BoaMistura booklet, in occasione della mostra THE INDIPENDENT. Boa Mistura, tenutasi al MAXXI nell'estate del 2016.

- > LUOGO: SAN PAOLO, BRASILE
- > TEAM: BOA MISTURA
- > ANNO DI COMPLETAMENTO: 2012 E 2017

fisicamente e emotivamente e usando come cornice dell'intervento i vicoli stretti e tortuosi della Vila, chiamati appunto "vuelas".

Hanno tinteggiato il quartiere con cinque tonalità monocromatiche investendo di colore tutta la porzione prescelta. Il degrado non viene cancellato, ma solo trasfigurato: muri, pavimenti, soglie, porte, finestre, grate, tubi di scolo sono stati democratizzati e sono diventate una tela materica su cui è possibile leggere le parole «BELEZA», «FIRMEZA», «AMOR», «DOÇURA» e «ORGULHO», parole empatiche e sintomatiche del luogo:

«La nostra rappresentazione della favela sono state scritte in cinque parole come riflesso delle nostre esperienze vissute : "Beleza": - la parola usata in Brasile per salutare le persone, la prima parola che due persone si dicono quando si incontrano: Bellezza. "Orgulho": l'orgoglio di appartenenza al quartiere - qualcosa che manca in queste comunità. Una sensazione al risveglio. "Amor": l'amore, -qualcosa che abbiamo sperimentato fin dal primo momento in Brasilândia. Una parola necessaria per rompere i pregiudizi. "Firmeza": La forza, qualcosa di cui hanno bisogno nella lotta quotidiana. Le persone in realtà si danno il cinque usando questa parola. "Doçura": La dolcezza di ogni bambino che ha dipinto con noi in ogni strada.»² (Boa Mistura)

Il collettivo torna a Vila Brasilândia nel 2017 per aggiungere due nuove parole: Poesía e Magica, ovvero «la magia della crescita urbana spontanea, l'intensità dei rapporti tra vicini di casa, e il sorriso dei bambini che giocano su e giù per le scale della favela». (Domus, 2017)

Ogni parola è stata impressa su queste tele colorate utilizzando l'anamorfismo, una tecnica pittorica in cui immagini, a prima vista non percepibili, vengono scorte nella loro interezza da un unico punto di vista e grazie a precisi accorgimenti: sono composizioni che, viste frontalmente, sembrano un'acozzaglia astratta di segni, ma che attraverso giochi di riflessione e prospettiva si ricompongono in immagini strutturate . L'osservatore riesce a ricostruire le parole nella loro interezza – e quindi a coglierne il senso – solo muovendosi nello spazio.

È uno di quei casi in cui le api³, in questo caso il collettivo Boa Mistura, e

² Citazione tratta da *Geometries of Anamorphic Illusions* di A. Pagliano

³ Ovvero gli «gli individui creativi con idee ed energie» (vedi paragrafo 3.1)

gli alberi-istituzioni,⁴ hanno collaborato in un progetto su piccola scala, ma di valore grande impatto simbolico, in grado di generare quell'effetto agopuntura e avere risonanza sul benessere della comunità:

«La cosa più importante è riuscire a far sì che alla fine del progetto tutti gli attori coinvolti, specialmente la gente del posto, si sentano partecipi dell'opera, si sentano rappresentati dal progetto in cui sono intervenuti attivamente. Questa sensazione innesca la trasformazione molto più dell'opera in sé.»⁵ (Boa Mistura)

È difficile misurare l'impatto a lungo termine che un'azione del genere può aver portato a Vila Brasilândia, ma è importante ricordare il contesto in cui è avvenuto.

Vila Brasilândia è un favela: favela «significa etimologicamente “alveare” e rimanda a quell'agglomerato di baracche sorte nelle periferie delle maggiori città, dove la criminalità diffusa, oltre ai problemi dell'igiene pubblica, dovuta soprattutto alla mancanza di idonei sistemi fognatura, sono tra le cause principali di degrado e arretramento. Si tratta di occupazioni irregolari del suolo pubblico e privato, prive di accesso ai servizi di base, che non rientrano nella pianificazione urbanistica; inoltre, insieme alle lottizzazioni irregolari e clandestine, rappresentano l'unica forma abitativa accessibile per la popolazione di basso reddito. Le favelas sono la manifestazione più evidente dell'ineguaglianza nella distribuzione del reddito e dell'esclusione sociale che riguardano una parte significativa della popolazione.» (Di Sirio, 2014)

È quindi un contesto difficile perché un intervento di innovazione sociale si autoinneschi: l'intervento di Boa Mistura, per quanto guidato da una regia esterna alle dinamiche socio-politiche del luogo, ha il pregio di aver stabilito una connessione reciproca tra le persone e tra le persone e il luogo:

«In ciascun progetto c'è un diverso grado di partecipazione delle persone, ma in genere gli abitanti sono felici quando si sentono ascoltati e si percepiscono come parte attiva del progetto. Ciascuno si impegna per quanto gli è possibile:

4 Il progetto è stato realizzato grazie al sostegno dell'Ambasciata di Spagna in Brasile e alla collaborazione di Singapore Airlines, Virada Sustentável, Montana Colors e il Centro Culturale Spagnolo in SP

5 Stralcio dell'intervista di A. Cantis su Domus n.1034

alcuni partecipano alle riunioni o dipingono insieme a noi, altri semplicemente ci offrono qualcosa da mangiare o uno spazio dove lasciare gli attrezzi. In genere, la fase esecutiva è quella più ludica e più partecipativa: si genera un'energia molto speciale e, spesso, è un momento chiave affinché i membri della comunità entrino in relazione tra loro e imparino il lavoro di squadra.»⁶ (Boa Mistura)

Interventi di questo tipo permettono, tramite la forza pervasiva del colore, di abbozzare una nuova immagine ai contorni sbeccati delle periferie; una nuova immagine che permette di proiettare nuove riflessioni e nuove potenzialità. Non è detto che queste potenzialità vengano colte, ma viene comunque suggerito (e percepito) un futuro diverso e possibile: non si sa se il seme sboccherà, ma intanto viene fertilizzato con nuove idee un terreno finora lasciato arido e incolto. Il collettivo Boa Mistura ha in qualche modo anticipato le ambizioni dell'Asphalt Art Initiative: utilizzare «l'arte e il coinvolgimento della comunità per rivitalizzare lo spazio pubblico»⁷; un'arte urbana alla portata di tutti e fruibile da tutti.

6 Stralcio dell'intervista di A. Cantis su *Domus* n.1034

7 Si tratta dello slogan dell'Asphalt Art Initiative, leggibile sulla pagina principale del loro website.







#PROGETTAZIONE:PARTECIPATA

#COMUNITÀ

#SINSEMIA

#TIPOGRAFIA_INCLUSIVA



4.4 Superkilen

Superkilen è un parco urbano a Copenhagen progettato dal team multidisciplinare composto da BIG, Superflex e Topotek 1. L'intervento si inserisce nel distretto urbano di Nørrebro, che all'epoca (2012) risulta un quartiere etnicamente variegato, abitato da decine di nazionalità diverse con alcuni problemi di convivenza sociale e attriti. Superkilen nasce con l'ambizione di diventare un *veicolo di integrazione*:

«Questo progetto mirava a diventare un veicolo di integrazione, piuttosto che un esercizio estetico di design danese. Abbiamo deciso di affrontare questo progetto come un esercizio di estrema partecipazione pubblica.¹» (Ingels, 2012)

L'area è costituita da una sottile striscia di terra, larga un chilometro tra i binari dell'ex scalo ferroviario. Da un punto di vista progettuale è stata suddivisa in tre sezioni spaziali definite da colori diversi e corrispondenti ciascuna a una diversa funzione: c'è una zona di attività (Red Square), un punto d'incontro (Black Market) e un'area per il tempo libero (Green Park). L'aspetto più interessante, e forse più dibattuto, di Superkilen è quella che Ingels chiama "Public participation extreme". Per delinearne i contorni partiamo da questa classificazione dei vari stadi della partecipazione di Steiner:

« [...] Superkilen si basa deliberatamente e sfrutta varie modalità di partecipazione e non partecipazione, da quella "inefficace", "indiretta", a quella "democratica" e alla "partecipazione estrema".

La "partecipazione inefficace" si riferisce alla mancanza di feedback

1 «This project would have to become a vehicle for integration, rather than an aesthetic exercise in Danish design. We decided to approach this project as an exercise in extreme public participation» (Ingels, 2012)

- > LUOGO: COPENHAGEN, DANIMARCA
- > TEAM: BIG + SUPERFLEX + TOPOTEK 1
- > ANNO DI COMPLETAMENTO: 2012

nonostante i numerosi inviti pubblici, mentre la “partecipazione indiretta” significa che sono stati proposti degli oggetti e le persone si sono semplicemente dichiarate d’accordo o in disaccordo.

Entrambi li ho già descritti nel capitolo precedente, “La Selezione degli Oggetti”. Vorrei ora elaborare la partecipazione formale, quasi schematica, più comunemente utilizzata nelle democrazie contemporanee e la “partecipazione estrema” suggerita da SUPERFLEX. Il primo segue regole rigide per quanto riguarda gli annunci pubblici, gli orari, i luoghi delle riunioni, le udienze pubbliche e le procedure elettorali. Jakob Fenger sottolinea il pericolo di tali strumenti di partecipazione standardizzati, perché di solito si rivolgono “a un gruppo di persone che conoscono bene il gioco di potere di questo tipo di meccanismi”. Secondo me, è positivo che le persone si impegnino, ma bisogna anche riconoscere che la maggior parte delle persone potrebbe non essere rappresentata in questi incontri”²» (Steiner, 2013)

Steiner ha elencato le differenze tra partecipazione *inefficace, indiretta e democratica*. Per definire la partecipazione *estrema* che è diventata una bandiera del progetto, prendiamo le parole di Ingels nell’articolo pubblicato su *Perspecta*:

«Abbiamo deciso di affrontare questo progetto come un esercizio di partecipazione pubblica estrema. Piuttosto che un processo di sensibilizzazione del pubblico orientato al minimo comun denominatore, o una post-razionalizzazione politicamente corretta di idee preconcrete navigando intorno a qualsiasi potenziale resistenza pubblica, abbiamo proposto la partecipazione pubblica come forza motrice del progetto. Partecipazione pubblica verso la

2 «Superkilen is deliberately based on, and plays through, various modes of participation and non-participation, from “ineffectual”, “indirect”, to “democratic” and “extreme participation”. “Ineffectual participation” refers to a lacking feedback despite numerous public calls, and “indirect participation” means that objects were proposed and people just agreed or disagreed. Both I have already described in the previous chapter, “The Selection of Objects”. Now, I would like to elaborate the formal, almost schematic participation, which is most commonly used in contemporary democracies and the “extreme participation” suggested by SUPERFLEX. The first follows strict rules in regards to public announcements, time schedule, meeting venues, public hearings and election procedures. Jakob Fenger points to the danger of such standardised participation tools, because they usually address “a group of people that know the power game of these kinds of mechanisms well. In my opinion, it is good that people engage, but one also has to acknowledge that most people may not be represented in these meetings”» (Steiner, 2013)

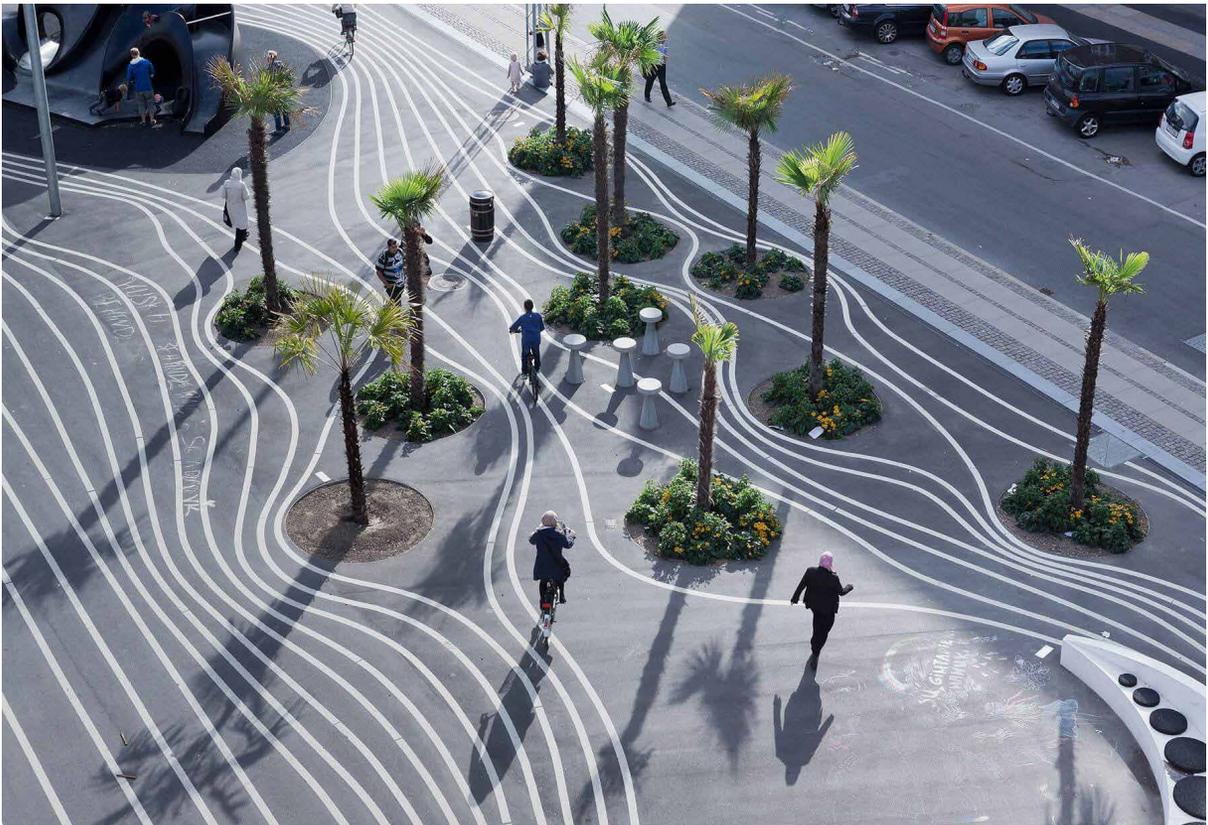
massima libertà di espressione. Piuttosto che tappezzare l'area urbana con il tradizionale design danese, **abbiamo deciso di raccogliere le informazioni locali e l'esperienza globale per creare un'esposizione delle migliori pratiche urbane globali, comprendente il meglio che ciascuna delle sessanta diverse culture e paesi ha da offrire in materia di arredo urbano.** Oggi il nostro mondo è un gigantesco laboratorio urbano in continua evoluzione, che conduce costantemente nuovi esperimenti, evolve nuove forme di vita e inventa nuovi spazi, strumenti e giocattoli. Abbiamo voluto attingere a questa intelligenza globale chiedendo ai residenti locali la loro esperienza globale. Attraverso incontri pubblici, Internet, i giornali locali e una cassetta delle idee allestita nel quartiere, abbiamo raggiunto la popolazione locale, invitandola a proporre elementi provenienti dai loro altri paesi d'origine.»³ (Ingels, 2012)

Nelle riunioni pubbliche è stato chiesto ai cittadini di dare suggerimenti sugli oggetti che avrebbero potuto costituire il corredo urbano. Sono stati infine selezionati 108 oggetti⁴ e 11 alberi provenienti da tutto il mondo: «Gli oggetti, che di solito arredano le città - dai cestini per i rifiuti, alle panchine, ai tombini, alle rastrelliere per le biciclette, agli oggetti per il gioco e lo sport, all'illuminazione stradale, alle pubblicità (light box), alle pensiline per gli autobus, alle fontane e persino alle sculture - sono stati selezionati dagli abitanti di Nørrebro, tutti con un background culturale diverso.»⁵ (Steiner,

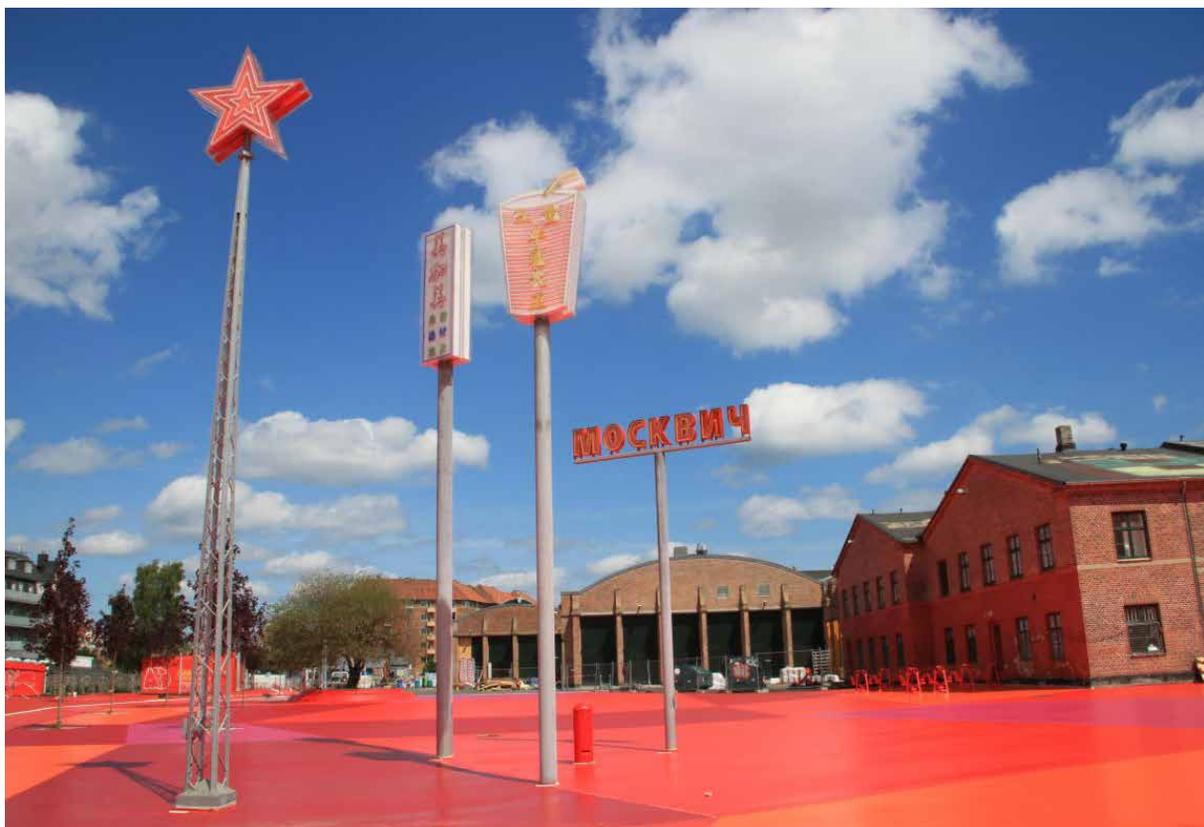
3 «We decided to approach this project as an exercise in extreme public participation. Rather than a public outreach process geared towards the lowest common denominator, or a politically correct post-rationalization of preconceived ideas navigated around any potential public resistance, we proposed public participation as the driving force of the design. Public participation towards maximum freedom of expression. Rather than plastering the urban area with traditional Danish design, we decided to gather the local intelligence and global experience to create a display of global urban best practice, comprising the best that each of the sixty different cultures and countries have to offer when it comes to urban furniture. Today, our world is a giant ongoing urban laboratory, constantly conducting new experiments, evolving new life forms and inventing new spaces, tools and toys. We wanted to tap into this global intelligence by asking the local residents about their own global experience.» (Ingels, 2012)

4 Eccone alcuni: una fontana marocchina, una fermata dell'autobus kazako, una struttura da gioco giapponese a forma di polpo, un anello di boxe thailandese, un cartello di un dentista del Qatar, una panchina swing da Baghdad, il toro spagnolo Osborne, un barbecue argentino, delle sedute portoghesi, brasiliane e messicane, un lampione italiano..

5 The objects, which usually furnish cities—ranging from litter bins, benches, manholes, bicycle racks, play and sport items, street lighting to ads (light boxes), bus shelters, a fountain, and even to sculptures—are selected



pagina a fronte
UNA FONTANA MAROCCHINA
/ AREA BLACK MARKET
sotto
INSEGNE LUMINOSE DI
MOSCA E PECHINO



2013) L'aspirazione di questa collezione di oggetti è stata rappresentare le molte identità del quartiere, celebrandone la diversità, e creare connessioni emotive con i fruitori del parco, innalzando Superkilen a espressione della società eterogenea e ibrida che popola Copenhagen.

Tuttavia, dalle critiche espresse da Brett Bloom, ma anche da alcune dichiarazioni degli stessi autori rilasciate nella monografia di Steiner, sembra che il processo di progettazione sia stato molto meno inclusivo di quanto la narrativa su Superkilen abbia propagandato e che la partecipazione dei cittadini si sia fermata alla *proposta* degli oggetti:

«A parte questi casi molto particolari, la selezione finale è stata fatta da una giuria composta da BIG, TOPOTEK 1, SUPERFLEX e membri del Kilebestyrelsen (consiglio di amministrazione). In realtà, bisogna dire che Superkilen è un progetto curato e basato sul coinvolgimento dei cittadini, ma non veramente collaborativo in tutte le sue singole parti. Il team di progetto ha impostato la cornice, ha diretto il progetto e ha dato spazio a interessi, punti di vista e desideri non necessariamente pienamente congruenti con i propri.⁶» (Steiner, 2013)

Secondo Rein Cano di Topotek 1 la selezione degli oggetti non è stata effettuata esclusivamente dal team di progetto – che probabilmente non avrebbe mai ipotizzato di inserire un toro o un'insegna con un dente nel layout complessivo, se questi non fossero stati suggeriti dalla comunità – e citando Ingels, hanno dovuto rinunciare a una parte della paternità dell'opera per poter attuare certe scelte.

Il lavoro di Topotek 1 + BIG + Superflex è quindi assimilabile a quello dei curatori di una mostra: hanno coinvolto la comunità sì, ma «senza perdere il controllo» (Ingels) generale. I detrattori del progetto, Bloom in testa, si chiedono se questo patchwork di oggetti disseminati nello spazio, estranei

by the people from Nerrebro all with different cultural back-grounds.

6 «Apart from these very particular cases, the final selection was then done by a jury, which consisted of BIG, TOPOTEK 1, SUPERFLEX, and members of Kilebestyrelsen (board of administration). Actually, one must say that Superkilen is a curated project based on citizens' involvement but not truly collaborative in all its single parts. The project team set up the frame, directed the project, and gave space to interests, views and desires not necessarily fully congruent with its own.» (Ingels, 2012)

tra di loro, sia realmente rappresentativo della comunità multietnica di Nørrebro e se la loro presenza, abbia realmente portato beneficio alla comunità stessa; eppure si tratta di un lavoro necessario: qualcuno avrebbe pur dovuto scremare i suggerimenti arrivati dalla cittadinanza. Ma il confine è labile: dove si ferma l'autorialità, e quanto si lascia spazio alla decisione comunitaria?

«Le persone di etnia danese hanno un nuovo rispetto per chi viene dalla Cina perché vedono un tombino cinese? Una comunità veramente diversificata e un parco diversificato richiedono un processo più aperto nella sua progettazione e costruzione. Il Superkilen può essere visto come un modo pubblico di cui si serve la struttura di potere per elaborare cambiamenti demografici attraverso una farsa di multiculturalismo.»⁷ (Bloom, 2013)

Bloom lo definisce «un monumento alla globalizzazione e alla cultura del consumo», criticandone anche le scelte non socialmente, né tantomeno ecologicamente appropriate all'ambiente: dall'impermeabilità del terreno, alla collocazione di alberi non appropriati al clima, ai mancati accorgimenti acustici.

L'ultimo aspetto critico riguarda il finanziamento – e la conseguente ingerenza – da parte di Realdania⁸. Un'ingerenza abitudinaria stando a quanto riportato da Bloom: secondo il 50% dei 600 architetti intervistati dalla rivista *Architect*, Realdania ha troppa influenza sugli esiti e gli avanzamenti dei progetti. Questa influenza è sintomatica di una corrosione della sfera pubblica e di uno stato sociale sempre più privatizzato, in cui l'espansione delle organizzazioni private e delle imprese permette loro di plasmare e intervenire anche nel settore socio-culturale.

Si ritorna al concetto di *compiacenza* accennato nel confronto tra asphalt

7 «Do ethnically Danish people get newly found respect for someone from China because they see a Chinese manhole cover? A truly diverse community and a diverse park require a more open process in its design and construction. Superkilen can be seen as a public way for the status quo power structure to process demographic shifts through a charade of multiculturalism.» (Bloom, 2013)

8 Realdania è un'associazione privata in Danimarca che sostiene progetti di architettura e pianificazione, nata nel 2000 con un fondo di 2,7 miliardi di euro. (Fonte: Dalla app «trova parcheggio» ai cassonetti intelligenti: Bloxhub, il tecnopolo danese dove si studia la città del futuro, <https://www.ilsole24ore.com/>, 15 Aprile 2019). L'organizzazione è membro di Philea – Philanthropy Europe Association.

art e street art: in un processo finanziato dall'alto, in cui le ingerenze sono edulcorate da fini filantropici, non c'è spazio per una rappresentazione fedele e poco patinata della realtà, tantomeno per il dissenso.

In definitiva nonostante il parco rappresenti un tributo concettuale e audace alla multiculturalità del quartiere, la sua realizzazione non sembra aver garantito il livello di inclusività prospettata –sia questo da imputare al controllo del team di progetto o alle ingerenze del finanziatore–. Nonostante i dubbi sollevati tuttavia – è il più grande bluff di progettazione partecipazione o uno dei progetti più rappresentativi di una comunità locale? – Superlink ha il pregio di aver centrato la sua narrazione su temi come l'inclusione, l'integrazione, il dialogo e la contaminazione culturale. La sua cassa di risonanza dovuta anche ai nomi blasonati che lo hanno firmato, lo rende senza dubbio un'ispirazione per progetti legati a queste tematiche.



sopra
SCIVOLO GIAPPONESE
A FORMA DI PIOVRA
sotto
THAI BOX RING





DA FARE A PIEDI
BRUCE CHATWIN

info
point

ORIGINE
della
SPECIE
musicale

Bolero
Africa

creatività
contoscenza

via
col
a ggia
su il l i s
t men em
po gi nd



UNIVERSITA
GLI STUDI
RENZE

Sala
Comparetti

ubiscop
CASA
CASA



enir

4.5 Le esperienze pregresse al Didacommunicationlab

Il **Didacommunicationlab** è un laboratorio interno al Dipartimento di Architettura (DIDA) dell'Università di Firenze, fondato nel 2014 con l'ottica di rappresentare un supporto tecnico e scientifico alla didattica e alla ricerca. Nasce come Laboratorio di Comunicazione e Immagine sotto la direzione scientifica di Giuseppe Lotti e la direzione creativa di Susanna Cerri, docente Unifi e professionista che, nei due anni precedenti all'incarico al **Didacommunicationlab** si è occupata della nuova immagine coordinata dell'Ateneo e del restyling del logo.

Ho avuto la fortuna di lavorare e fare ricerca all'interno del **Didacommunicationlab** per 6 anni, confrontandomi con un team multidisciplinare composto da laureati e dottorandi in architettura, design, lettere, paesaggio e urbanistica in una complementarità di approcci e punti di vista differenti: un luogo di sperimentazione dove a un preciso iter di ricerca, seguivano progetti concreti e mirati, curati in ogni fase – dal concept alla produzione e installazione finale – con una metodologia ricorsiva di ricerca-azione, pensare-fare, teoria-pratica.

«Il Laboratorio è infatti pensato come uno spazio in cui teoria critica e scientifica ed esperienza pratica sono correlati da una costante tensione ricorsiva, che permette ai professionisti e ai ricercatori di generare soluzioni progettuali e situate, ovvero calate in contesti concreti, ma originali, in quanto frutto di ponderate riflessioni scientifiche.» (Cerri 2020)

È stata l'occasione per affrontare commesse importanti e molto diverse tra di loro: un'opportunità unica, soprattutto per i neolaureati, per confrontarsi con richieste e deadline precise. L'Ateneo fiorentino e il Dipartimento di Architettura sono stati i principali interlocutori, tuttavia nel corso degli anni il ventaglio dei committenti si è ampliato comprendendo musei, pubbliche amministrazioni, fondazioni culturali, teatri.

Il Sistema di Wayfinding di Ateneo, la progettazione della Ciclopedonale di Prato, la nuova Brand Identity per il Sistema Museale di Ateneo, l'allestimento per il festival "Stradesign" o il festival dei Popoli, la comunicazione per l'Orientamento delle Scuole, la costruzione di Buy Design,

il dossier Identità Migranti sono alcuni dei tanti progetti a cui ho preso parte.

In questa sede farò un breve approfondimento su tre progetti¹ in particolare, ciascuno dei quali, per motivi e peculiarità differenti, ha contribuito al mio personale bagaglio di conoscenze tecniche e sensibilità; bagaglio che si è rivelato utile nell'approccio al progetto di ricerca affrontato nel capitolo 5.

LA MAGGIOR PARTE DEI
LAVORI SONO STATI SVOLTI
PER L'ATENEO FIORENTINO.
TUTTAVIA, NEGLI ANNI, IL
VENTAGLIO DELLA COMMITENZA
SI È AMPLIATO E VARIEGATO.
dati del 2019

1 Per visionare l'elenco completo dei progetti svolti all'interno del Didacommunicationlab visitare <https://Didacommunicationlab.it/>



ationlab



40%

Università degli studi di Firenze

25%

extra

35%

Dipartimento di Architettura (DIDA)

#WAYFINDING

#PUBLIC_LETTERING



piano
2

Scuola di Architettura
Laboratori alla studio
piano
0

4.6 Sistema di wayfinding per l'Ateneo di Firenze

Il progetto di wayfinding è stato promosso dall'Università di Firenze con l'obiettivo di consolidare l'immagine identificativa di Ateneo e rafforzare la sua presenza diffusa sul territorio. Per raggiungere questo obiettivo sono state prodotte una serie di linee guide grafiche per uniformare il linguaggio di ciascuna sede ed è stato progettato un sistema di dispositivi ad hoc in sostituzione di quelli precedenti, in molti casi obsoleti e non aggiornati, con acronimi di vecchi dipartimenti e destinazioni d'uso ormai non più presenti. Il progetto ha mosso i primi passi nel 2016, attuando le prime sperimentazioni in tre sedi¹ molto diverse tra loro, sia nella morfologia degli spazi che nelle funzioni presenti al suo interno. Questa fase è stata l'occasione per comprendere le esigenze che il progetto presentava: era necessario ipotizzare un ventaglio di dispositivi molto ampio, considerando le spazialità e le necessità molte diverse di ciascuna sede. Ne è nato "L'abaco dei dispositivi"², un catalogo redatto per illustrare le caratteristiche tecniche (dimensioni, materiali, finiture, assemblaggio, posa in opera) di ciascun dispositivo progettato per la segnaletica interna ed esterna degli edifici. L'abaco è stato la base d'asta per la gara d'appalto indetta nel 2017. È organizzato in 23 "tipologie" raggruppate in base al principale materiale di produzione; per ogni tipologia sono previsti un certo tipo di casistiche, in base al formato, al colore e alle applicazioni grafiche. A creare continuità tra questa varietà di tipologie, subentra una coerenza grafica rigorosa: prevale il bianco/nero nei dispositivi, a eccezione di quelli utilizzati per la didattica, realizzati in rosso; stesso font, declinato in pesi diversi per definire eventuali gerarchie. Lo scopo è quello di creare continuità visiva tra le sedi, seppure molto diverse e dislocate sul tessuto

-
- 1 Le sedi prese in esame nella fase di sperimentazione sono state:
 - Brunelleschi, ex monastero di Santa Maria degli Angeli, ospita attualmente la Biblioteca Umanista di Lettere e Filosofia;
 - Santa Teresa, ex monastero delle Carmelitane, poi penitenziario, ospita attualmente di Dipartimento e la Scuola di Architettura;
 - Morgagni 40, sede polifunzionale costruita negli anni '90, ospita al suo interno uffici amministrativi dell'Ateneo, il CLA (Centro Linguistico di Ateneo), gli Uffici del Dipartimento di Ingegneria Industriale e della Scuola di Scienze Matematiche, Fisiche e Naturali, la segreteria studenti oltre a circa 70 aule.
 - 2 L'appalto si è concluso nel 2021 e ha previsto la fornitura e la posa in opera della nuova segnaletica in molte delle sedi Unifi collocate nel Comune di Firenze.

urbano della città: la coerenza di forma e grafica può permettere all'utente di riconoscere questo tipo di segnaletica in ambienti completamente diversi, di sapere “cosa” dover individuare per cercare informazioni.

Al contrario, nella scelta della nomenclatura dei singoli edifici non è stato adottato volutamente un criterio coerente, piuttosto un principio di familiarità: la scelta dei nomi è stata basata su un'analisi approfondita delle abitudini dei fruitori, prediligendo le terminologie in uso corrente. D'altronde, il modo in cui chiamiamo un edificio dove lavoriamo, studiamo o facciamo ricerca costituisce, al pari delle caratteristiche architettoniche e socio culturali, il suo *genius loci*³, il suo carattere intrinseco. Queste terminologie possono derivare da varie fonti: alcuni fanno riferimento alla geografia del luogo, come nel caso di Novoli, dove il nome del quartiere è stato esteso al campus universitario; altri derivano dai nomi degli edifici stessi, come “Santa Teresa” e “Santa Verdiana”, abbreviazioni dei nomi dei monasteri che un tempo occupavano quegli spazi. Altri ancora sono legati alla storia dell'edificio, come “Palazzo Nonfinito” o “Palazzo Fenzi”. Questa diversità di denominazioni, favorisce il senso di appartenenza e di familiarità perché racchiudono abitudini radicate nell'uso collettivo. Dove possibile, si è cercato di facilitare questa associazione aggiungendo una seconda dicitura meno evidente, che raggruppa più edifici sotto un'unica denominazione. Ad esempio, a Novoli, i vari edifici sono identificati come parte del “Campus delle Scienze Sociali”, mentre a Morgagni, nonostante la dislocazione delle varie sedi e dei vari ingressi, il termine “campus” viene utilizzato per indicare la concentrazione delle varie strutture didattiche in uno spazio circoscritto, quello di pertinenza cioè di Viale Giovan Battista Morgagni.

IL WAYFINDING ALL'INTERNO DI EDIFICI ESISTENTI

La progettazione di un ambiente, sia esso un edificio, un parco o una città, dovrebbe essere parte integrante del wayfinding. Un ambiente progettato bene, infatti, incoraggia la sua comprensione e può aiutare gli utenti a orientarsi al suo interno.

Perché un progetto di wayfinding sia perfettamente integrato con

3 *Genius loci* ovvero l'insieme delle caratteristiche socio-culturali, architettoniche, di linguaggio, di abitudini che caratterizzano un luogo, un ambiente, una città. Un termine quindi trasversale, che riguarda le caratteristiche proprie di un ambiente interconnesse con l'uomo e le abitudini con cui questo ambiente. Si intende il “carattere” di un luogo, e in questo senso vi è una certa corrispondenza con le definizioni che riguardano l'identità visiva, quando questa è applicata ai luoghi fisici (Guida, 2010)

l'ambiente dovrebbe essere preso in considerazione fin dalla progettazione architettonica e urbanistica: «gli edifici e gli spazi dovrebbero essere carichi di *affordance semiotica*, ovvero di capacità di indirizzare in maniera implicita» (Zingale, 2015). Come afferma Mollerup «i manuali di istruzione per gli utenti, talvolta funzionano come un'azione di tamponamento per un prodotto mal progettato in cui non è chiaro come usarlo o – in altri casi – non è chiaro neppure a cosa serva. Lo stesso vale per i dispositivi di segnaletica per un ambiente costruito» (Mollerup, 2013).

Sfortunatamente arrivando, come generalmente capita, alla fine piuttosto che all'inizio del processo di progettazione, i graphic designer vengono spesso chiamati per applicare “toppe” e definire una segnaletica in grado di supplire a carenze progettuali.

D'altronde, Soprattutto in Italia, dove gran parte degli edifici sono storici e subiscono riconversioni di funzione, gli interventi di wayfinding devono misurarsi con spazialità il cui layout è stato concepito per rispondere a esigenze diverse.

All'interno del progetto per l'Ateneo di Firenze la maggior parte delle sedi sono esempi di edifici costruiti non per scopi didattici, in molti casi neppure per funzioni pubbliche; si annoverano: ex monasteri o conventi⁴ (alcuni dei quali successivamente convertiti in carceri), articolati in più caseggiati e chiostri con un percorso labirintico in cui è difficile far emergere i flussi principali rispetto a quelli secondari; palazzi storici e ville di impianto rinascimentale,⁵ alcuni dei quali hanno subito rimaneggiamenti negli ultimi decenni; e perfino una Palazzina Reale, quella voluta da Pietro Leopoldo di Lorena nella seconda metà del XVIII secolo all'interno del Parco delle Cascine. Approcciarsi ad edifici tanto diversi significa adottare un criterio progettuale flessibile, sia nella scelta dei dispositivi che nella selezione dei contenuti, un criterio in grado di compensare planimetrie complesse e rendere possibile l'orientamento al suo interno: un edificio contemporaneo con doppi volumi, corridoi ariosi, collegamenti verticali centrali ben in vista ha esigenze diverse rispetto a un'ex scuderia granducale, in cui l'ascensore è stato ricavato in un anfratto nascosto e in cui alcuni piani ammezzati non risultano neppure accessibili ai disabili.

4 Santa Teresa, Santa Verdiana, Brunelleschi

5 Tra questi: PalazzoNonfinito, PalazzoFenzi, Palazzo San Clemente, Palazzo Vegni, Villa Cristina, Villa il Gioiello, Villa La quiete, Villa Ruscellai

Il primo passo è individuare la grammatica sottintesa dell'edificio: i suoi percorsi, le sue logiche prestabilite, gli spazi aperti al pubblico, quelli di back office. L'edificio va osservato, diagnosticato, in modo da mettere a nudo la sua semantica, come la chiamerebbe Vignelli:

«È estremamente importante per il buon risultato di qualunque design, approfondire la ricerca dei significati accurati ed essenziali, investigare la loro complessità, percepire la loro ambiguità, capire il contesto d'uso, così da poter meglio definire i parametri all'interno dei quali dovremo operare.» (Vignelli, 2012)

All'interno del sistema di wayfinding di Ateneo rientrano anche le targhe e gli standardi per il Sistema Museale di Ateneo⁶ (SMA), per cui il **Didacommunicationlab** ha delineato il nuovo brand nel 2019. Il Sistema Museale di Ateneo comprende il Museo di Storia Naturale (L'Antropologico, L'Orto Botanico, il Paleontologico, La Specola) e due dimore storiche (Villa La Quiete, Villa Galileo).

«Il brand racconta ogni collezione con lo stesso tono di voce nell'ottica di tenere insieme la varietà di contenuti e di luoghi e con l'intento di rafforzare la presenza di SMA sul territorio cittadino. La parte visual che cita la tecnica xilografica, ricordando le riproduzioni tecnico-scientifiche ottocentesche, assume il ruolo di trait d'union tra collezioni tanto diverse. Ciascuna collezione viene identificata con un "nome proprio", un ulteriore segno essenziale di riconoscimento, un modo per rafforzare il rapporto tra luogo e collezione e salvaguardarne l'unicità, privilegiando contemporaneamente una relazione 'personale' tra utente e museo in antitesi all'approccio formale che privilegia la dizione istituzionale.»
(Trematerra, 2020)

6 Anche la progettazione delle targhe e degli standardi per il SMA abbiamo attinto dalle indicazioni redatte nell'Abaco dei Dispositivi

Nel progetto di Wayfinding per l'Ateneo:

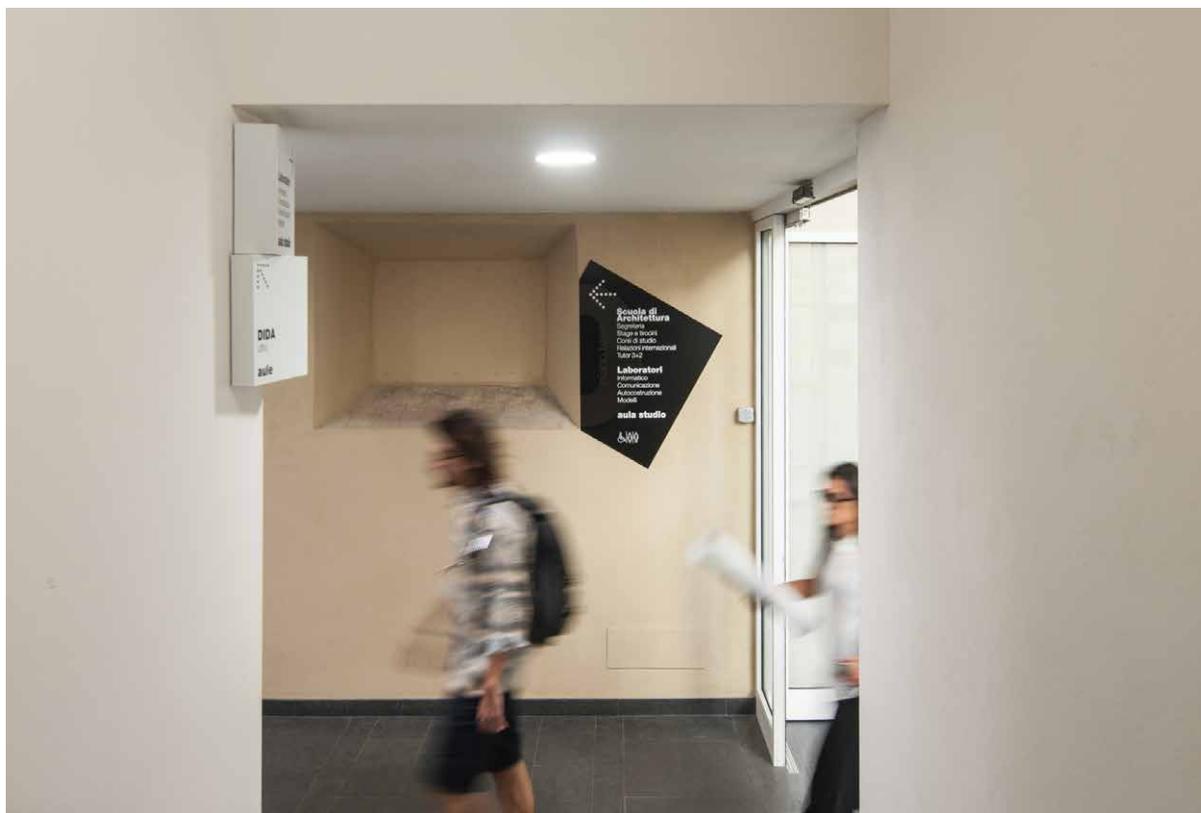
> ho preso parte sia alla progettazione del sistema di wayfinding di alcune sedi: partendo dalla stesura del diagramma decisionale, mi sono occupata della selezione dei dispositivi più opportuni all'ambiente, della definizione dei contenuti e dell'impaginazione grafica. Il risultato della progettazione è un dossier tecnico-esecutivo per ciascuna sede, che raccoglie tutte le informazioni necessarie per la produzione e l'installazione dei dispositivi; il dossier è una sorta di vademecum per la ditta vincitrice dell'appalto.

> ho coadiuvato Jacopo Ammendola alla stesura della documentazione tecnica necessaria per il contratto e l'esecuzione dell'appalto finalizzato all'aggiornamento dei sistemi di wayfinding delle sedi dell'Università di Firenze, tra cui il Capitolato Prestazionale e l'Elenco Prezzi. Quest'ultimo è un vero e proprio abaco dei dispositivi: un catalogo di prodotti in scale e materiali differenti (dall'Insegna retroilluminata in Corten 4000x4000mm al fuoriporta in MDF 100x100mm), pensati per rispondere a ogni esigenza progettuale; un catalogo da cui attingere per definire la segnaletica di ciascuna sede, in modo che ciascun progetto, pur declinato in maniera diversa, resti fedele all'immagine coordinata di Ateneo. Questo catalogo è il frutto di brainstorming, sessioni partecipate di progettazione, prototipi e progetti pilota, come quello realizzato per la sede di Santa Teresa. Ciascun membro del team, ha contribuito alla definizione dei dispositivi, delle loro specifiche funzionalità e dei dettagli tecnici per la produzione e l'installazione. L'Elenco Prezzi fornisce per ogni dispositivo i formati, le quantità di materiale, le entità delle lavorazioni e determina il prezzo a base d'asta per la produzione e la posa in opera.

Nel Capitolato Prestazionale vengono descritte per ogni dispositivo le specifiche tecniche di produzione, le caratteristiche dei materiali, delle finiture, delle applicazioni grafiche e della posa in opera, inclusi i dettagli di eventuali attività complementari.



ALCUNI DEI DISPOSITIVI
PENSATI PER IL SISTEMA DI
WAYFINDING DI ATENEO





DEGLI STUDI
FIRENZE

Palazzo Fenzi

SAGAS

Dipartimento di Storia,
Archeologia, Geografia,
Arte e Spettacolo

Biblioteca Umanistica

Nordamericana

D14 edificio

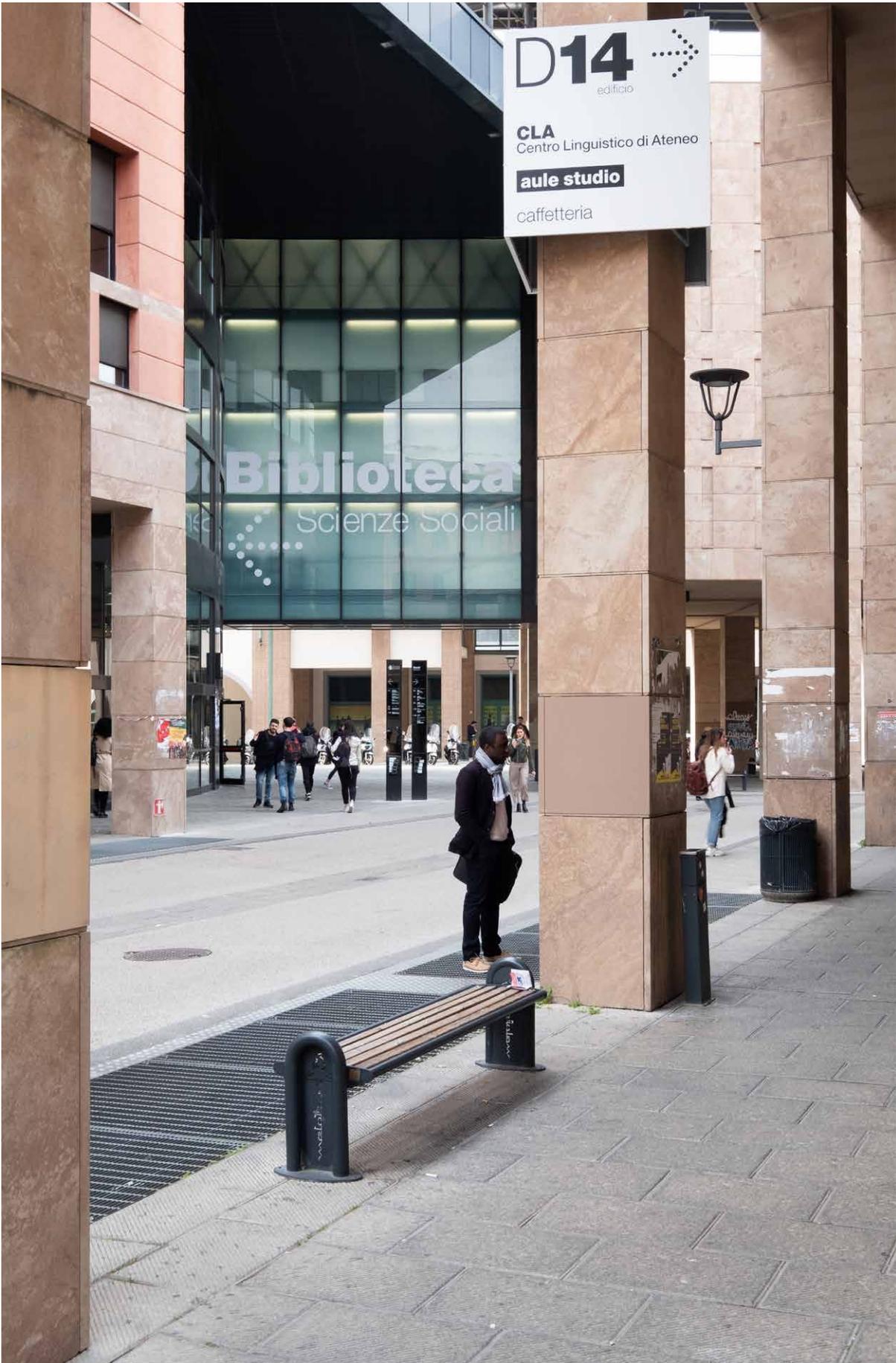


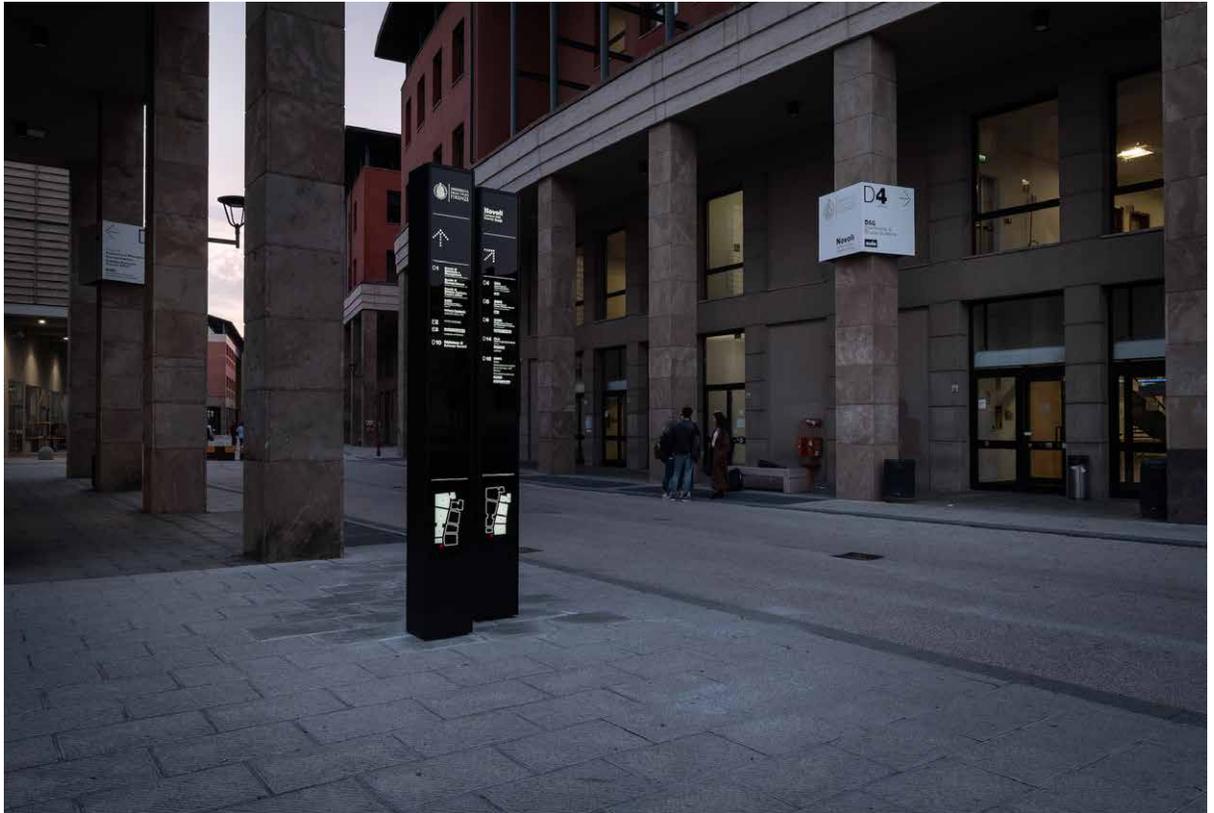
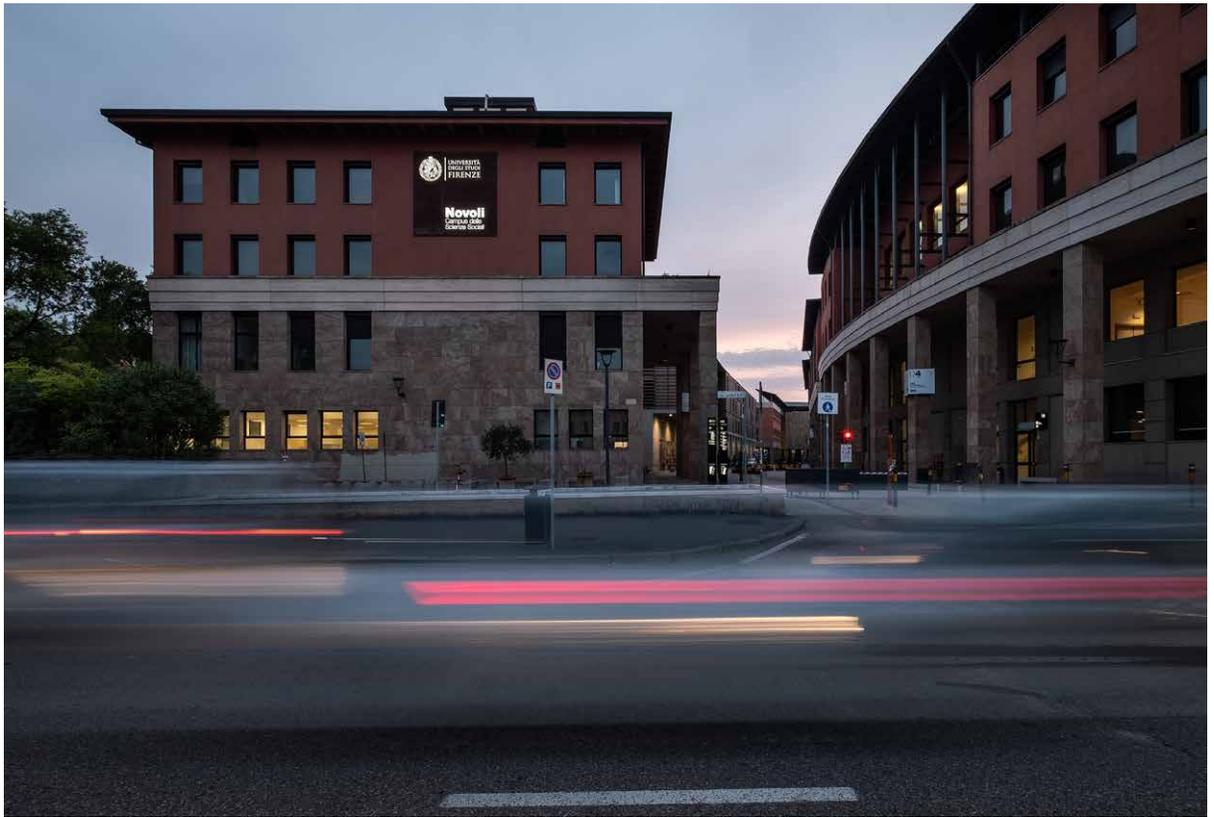
CLA
Centro Linguistico di Ateneo

aule studio

caffetteria

Biblioteca
Scienze Sociali







ALCUNI DEI DISPOSITIVI
PENSATI PER IL SISTEMA
MUSEALE DI ATENEO





• SISTEMA MUSEALE DI ATENEO | UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI FIRENZE •

L'ANTROPOLOGICO

MUSEO DI ANTROPOLOGIA ED ETNOLOGIA

12

12

MUSEO DI ANTROPOLOGIA ED ETNOLOGIA

12

#WAYFINDING

#PUBLIC_LETTERING

#SINSEMIA

#ASPHALT ART

CAMMINARE A
ME NON VA.
IN BICICLETTA
VO' MEGLIO
RICAVANDONE
EQUILIBRIO.
VOGLIA DI FARE
E VOLONTÀ.
MARGHERITA HACK



4.7 Ciclopedonale di Prato

Nel 2019, il **Didacommunicationlab** è stato incaricato dal Comune di intervenire sul progetto della ciclopolitana di Prato, con il compito di studiare un sistema di comunicazione all'utente. Il progetto si inserisce all'interno delle direttive del PUMS (Piano Urbano della Mobilità Sostenibile) adottato dall'amministrazione e affonda i suoi obiettivi nel concetto di "Città accessibile a tutti" – una visione dello spazio pubblico da destinare alla fruizione collettiva – e sul principio di "Città a rischio Zero", in cui zero sta per zero vittime d'incidenti stradali. Il progetto della ciclopedonale di Prato prevede una rete di cinquantacinque chilometri di percorsi ciclabili e pedonali aggiunti ai cinquantacinque già esistenti in città.

Il **Didacommunicationlab** studia un sistema d'icone e frasi da implementare in una porzione sperimentale che inizia in via Po e prosegue lungo via Montalese e via Strozzi, verso il centro di Prato. Il tratto di percorso prevede una fruizione promiscua (ciclisti e pedoni insieme): anche se costituito da due fasce di pavimentazione di cromie diverse, una rossa e una grigia, gli spazi limitati non consentono di suddividere la pertinenza ciclabile e pedonale.

Lo spazio viene reso "parlante" e la ciclopedonale diventa lo scenario per la convivenza di utenti e storie diverse: bambini che giocano, mamme con passeggini, ciclisti di fretta, ragazzi su monopattini, anziani che aspettano l'autobus. Questi elementi uniti alle citazioni sull'importanza della mobilità dolce trasformano il percorso in una sorta di storyboard: tramite le illustrazioni è stato possibile mantenere un filo narrativo di facile intuizione e interpretazione. Il progetto è stato seguito dalla fase di concept, alla stencilizzazione delle icone, fino alla realizzazione finale.

> Nel progetto della Ciclopedonale di Prato, ho lavorato ai disegni tecnici per la fase esecutiva. Una volta definito il concept, scelti i testi e disegnate le icone è stato necessario adattare il layout per la messa a terra: la stencilizzazione delle figure e dell'alfabeto è avvenuta dopo un'attenta analisi dei materiali e delle tecniche di realizzazione.





#ACCOGLIENZA

#COMUNITÀ



TUNISIA
3.279

ALGERIA
840

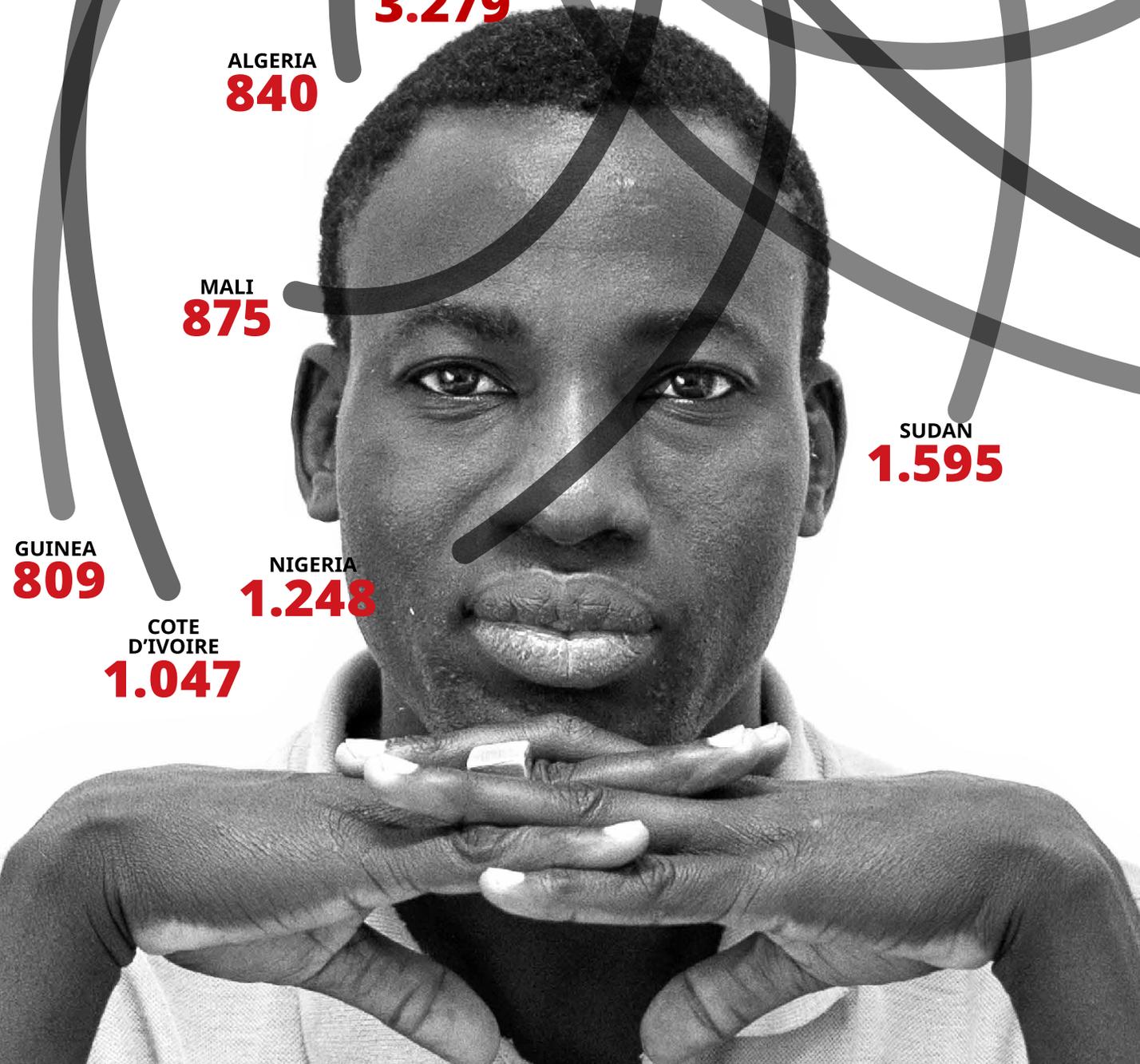
MALI
875

SUDAN
1.595

GUINEA
809

NIGERIA
1.248

COTE
D'IVOIRE
1.047



4.8 Identità migrante: segni per una nuova geografia dell'accoglienza

Dal 14 al 16 febbraio 2020, più di 2.000 persone hanno partecipato a *Inscriptions en relation*, evento organizzato da Civic City al Palais de la Porte Dorée di Parigi. Durante questi 3 giorni si sono tenute 25 conferenze e tavole rotonde guidate da 130 partecipanti. Sono stati esposti i 24 progetti delle scuole partner del progetto, i 30 libri stampati su più di un chilometro di carta, scritti in 40 lingue diverse e si sono tenuti 9 workshop e 72 ore di diretta radiofonica. Hanno partecipato 4 continenti, rappresentati da 39 città.

Il **didacommunicationalab** ha partecipato con *Identità Migranti*, un progetto basato sulla lettura e analisi critica del sistema di segni prodotti dai complessi meccanismi attraverso cui si articola, in Italia, l'accoglienza dei flussi migratori provenienti dal Mediterraneo, studiando la composita mappa di luoghi, strutture e barriere fisiche e linguistiche che il *corpo migrante* attraversa nel suo viaggio verso e dentro la penisola.

L'Italia, per la sua posizione strategica all'interno del bacino del Mediterraneo, è ed è stata storicamente luogo di approdo e partenza di flussi migranti.

Il progetto, lavorando su tale assunto, ricostruisce un quadro sintetico dei diversi flussi migratori che si sono avvicinati nella penisola italiana nel corso degli ultimi settant'anni, per poi sviluppare una narrazione finalizzata ad analizzare tale fenomeno nella contemporaneità. All'intersezione di rotte, dispositivi e complicati meccanismi di accoglienza, emerge una ridefinizione dell'identità migrante come corpo ridotto a nuda vita, mosso nel suo cammino da un desiderio di fuga più che da un obiettivo di approdo, transitante in una dimensione di confini, divieti e attracchi temporanei, straniero disorientato da paesaggi e lingue a lui estranee.

La ricerca *Identità Migrante* nasce nel 2018 all'interno del **Didacommunicationlab**, per volontà di Maddalena Rossi e Susanna Cerri, con l'ottica di utilizzare il loro sapere e saper fare (urban planner e graphic designer) al servizio di quelle istanze sociali che, in Italia, stavano organizzandosi per contrastare le derive neo-razziste e neo-xenofobe

sempre più diffuse nella penisola, le cui strategie retoriche e cariche di odio trovavano campo preferenziale nei nuovi flussi migranti provenienti nel mediterraneo.

Il progetto viene abbracciato dal team del **Didacommunicationlab**, in maniera informale e volontaristica, mettendo a sistema le proprie energie ed intercettando quelle di studenti, laureandi e dottorandi; in meno di due anni ha prodotto un consistente lavoro ricognitivo sul tema Mediterraneo, Italia e Processi Migratori, sintetizzati poi in un dossier finale.

L'attività di ricerca è stata condotta mediante un lavoro di consultazione bibliografica, un'analisi critica della rassegna stampa nazionale e internazionale, il reperimento e l'assemblaggio di materiale statistico e, infine, attraverso una inchiesta 'sul campo' che ha portato docenti, ricercatori e laureandi a lavorare a stretto contatto con i migranti e le strutture preposte alla loro accoglienza nella ricostruzione di un quadro condiviso di racconti, problematiche e desideri.

Il risultato è un dossier articolato in una sequenza di riflessioni – Corpi, Fughe, Approdi, Costellazioni e Segni – volte a restituire, mediante una narrazione intesa come un viaggio, la complessità del materiale raccolto e la prospettiva euristica utilizzata dalla ricerca. L'obiettivo finale di questa narrazione/viaggio è la costruzione di una mappa di parole, indispensabile per 'riorientarsi', e da intendersi come primo segno intenzionale della ricerca verso la costruzione di una nuova geografia dell'accoglienza, nella quale il Mediterraneo da mare che divide torna a essere terra di segni che unisce. Analizzando la complessa mappa di luoghi, confini e barriere fisiche e linguistiche che il corpo migrante attraversa nel suo viaggio verso e dentro l'Italia, il dossier getta le basi per lo sviluppo di un linguaggio di segni che favoriscano l'orientamento dei nuovi arrivati con l'obiettivo di affrontare lo spaesamento e la mancanza di informazioni nel loro percorso di accoglienza. Il titolo *Identità migrante* riflette un'identità plurale, un prodotto in continua evoluzione dell'intreccio di territori, popoli e espressioni culturali. Il progetto è stata l'occasione per impiegare le proprie competenze di designer per uno scopo sociale, per una riflessione collettiva.

Si è trattata della mia prima esperienza operativa sull'argomento. La mia formazione non è stata caratterizzata da progetti e tematiche di questo tipo e,

per quanto ne sia stata sempre attratta, non ho avuto modo di affrontarle in termini professionali prima di identità Migranti.

Purtroppo, come afferma Camuffo, spesso i designer “impegnati” e quelli più “commerciali” si raffrontano l’un l’altro come vegetariani e carnivori, due figure professionali appartenenti a due pianeti diversi. Confrontarsi invece in entrambi gli ambiti consente di acquisire competenze, attitudini e sensibilità diverse, che possono aiutare ad affrontare i progetti futuri con una visione e una ricettività più ampia, siano essi di “social” o “marketing” design¹.

«Così come i vegetariani quando guardano schifati i mangiatori di carne, o i carnivori quando sorridono davanti alle carote dei vegetariani, i designer rischiano di sentirsi dalla parte giusta o da quella sbagliata. I designer “impegnati” guardano le carte patinate con immediato orrore e quelli più commerciali guardano sorridendo le carte riciclate o non le guardano proprio. Sono convinto che per un designer, Soprattutto per un giovane designer o per uno studente di design, appartenere o sentirsi parte di un gruppo possa essere molto attraente ma sia anche un limite, un ostacolo alle enormi possibilità che ha il design di contaminare e di contaminarsi, di avvicinarsi a modelli che appartengono ad altri modi di affrontare la professione e perché no anche ad altre professioni.

Una conoscenza o una pratica professionale troppo di parte, sbilanciata da una formazione solo in una direzione, una frequentazione di un solo ambito rendono meno forte la presenza del design. La professione ha bisogno di figure che sappiano sapientemente interpretare diversi ruoli e diversi modi di fare design.» (Camuffo, 2018)

1 L'uso di etichette come “social” e “marketing” è strettamente connesso a questo capoverso, in cui si accenna a due fazioni di designer. Come esplicitato nel paragrafo 3.1, le etichette rischiano di parcellizzare la disciplina, e in molti casi risultano superflue.

SPRAR / SIPROIMI

sistema di protezione per titolari di protezione internazionale e per i minori stranieri non accompagnati
système de protection des titulaires d'une protection internationale et des mineurs étrangers non accompagnés

tempo di permanenza
previsto per legge: 6 mesi circa
effettivo: 1 anno / 1 anno e mezzo

- 577 progetti
- 35.881 posti
- 752 enti locali
- 1.189 comuni coinvolti nel sistema
- 104 province o città metropolitane in tutte le regioni italiane
- 41.113 accolti nel 2018

temps de séjour
prevu par la loi: environ 6 mois
effectif: 1 an / 1 an et demi

- 877 projets
- 35.881 places
- 752 collectivités locales
- 1.189 communes impliquées dans le système
- 104 provinces ou villes métropolitaines dans toutes les régions italiennes
- 41.113 accueillis en 2018

CAS

centri di accoglienza straordinaria
centres d'accueil extraordinaires

inoltro richiesta d'asilo
envoi demande d'asile

HUB REGIONALI

tempo di permanenza
previsto per legge: 24/48 ore
effettivo: 1/15 giorni

temps de séjour
prevu par la loi: 24/48 heures
effectif: 1/15 jours

si

no

verifica requisiti per richiesta asilo
vérification des conditions de demande d'asile

CPR/CIE

centri di permanenza per il rimpatrio
entres de rétention pour les retours

tempo di permanenza
previsto per legge: 30/45 giorni
effettivo: 60/90 giorni

temps de séjour
prevu par la loi: 30/45 heures
effectif: 60/90 jours

HOTSPOT

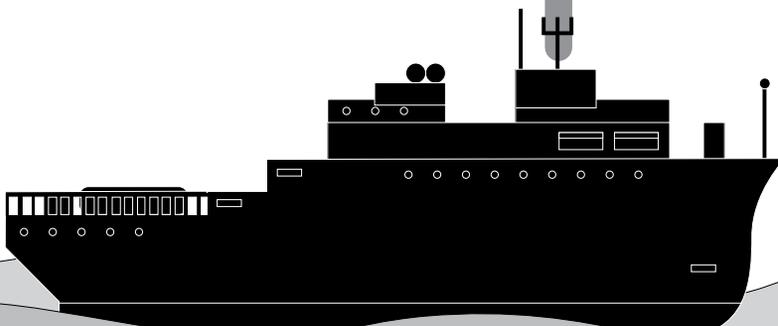
tempo di permanenza
previsto per legge: 24/48 ore
effettivo: 1/15 giorni

temps de séjour
prevu par la loi: 24/48 heures
effectif: 1/15 jours

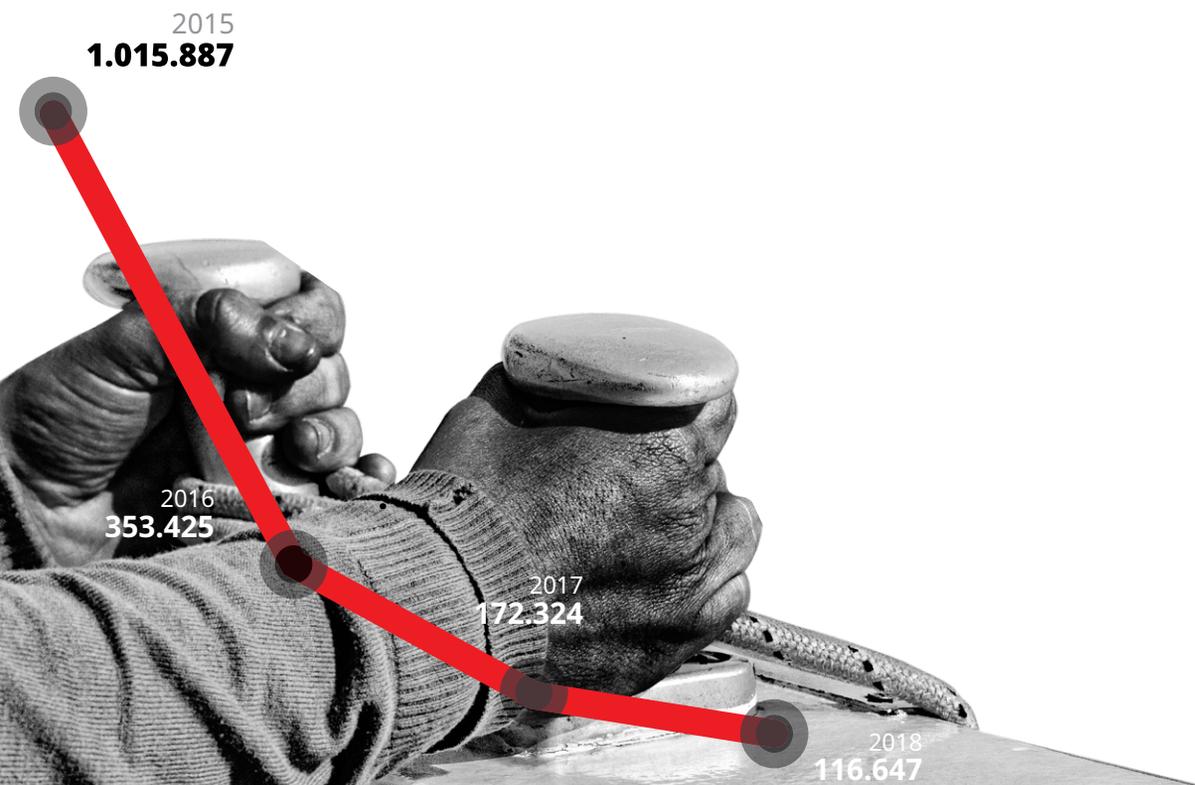
SAR

ricerca e soccorso
recherche et sauvetage

Insieme di operazioni di salvataggio condotte in mare o in ambienti ostili
Ensemble de opérations de sauvetage menées en mer ou dans des environnements hostiles



> In Identità Migranti mi sono occupata con Alice Trematerra della restituzione grafica dei contenuti. Il dossier è strutturato in una serie di testi, alcuni contenenti dati informativi e quantitativi: la trasposizione in diagrammi e infografiche è pensata per restituire la complessità di questi dati con un approccio fedele al tipo di narrazione: dai flussi migratori verso l'Italia, al numero di arrivi in Italia attraverso il mar Mediterraneo (in questa pagina), al numero di morti in mare, al numero di persone reinsediate in Europa, alle rotte e alle strade delle migrazioni, fino alla quantità d'immigrati nel territorio e alla loro distribuzione in HOT SPOT, HUB o CPR.



Output progettuale: *Parole in piazza*

Un dilagare di voci, suoni, parole, pensieri: le “parole in piazza” sono chiacchiere, passatempi, giochi, conversazioni di bambini, ragazzi, adulti e anziani. Il quartiere di Piazza Valdelsa è stato coinvolto per intero, da febbraio a luglio 2023, dalla fase di analisi e diagnostica fino alla messa a terra del progetto. Con l'intento di conoscere la piazza, di scoprirne la logica intrinseca, non quella costruita e manifesta, ma quella vera e vissuta, è stata realizzata un'opera collettiva, con gli abitanti e per gli abitanti.

Parole in Piazza è stato un ritrovarsi, un incontro tra generazioni e comunità diverse, una contaminazione sociale. La grafica ha concesso ai cittadini la possibilità — e la responsabilità — di dar voce alla loro piazza, investendoli al contempo di più ruoli: fruitori, autori, proprietari e custodi di un racconto visivo orizzontale e collettivo.

«Diamo forma alle città
e loro ci plasmeranno»

J. Gehl, 2017

5.1 Il progetto *Parole in Piazza*

Parole in piazza (un dilagare di voci, illustrazioni e tipografia per riconnettere e visualizzare Piazza Valdelsa) è un progetto di arte urbana partecipata pensato per Piazza Valdelsa, nel quartiere di Novoli a Firenze.

È stato finanziato all'interno dell'iniziativa Asphalt Art di Bloomberg Philanthropies all'interno di un bando indirizzato alle città europee, in cui Firenze è risultata vincitrice insieme ad altre 18 città partecipanti. A dicembre 2023 solo 8 su 19 città hanno completato l'iniziativa.

Come detto precedentemente l'iniziativa Asphalt Art nasce con l'obiettivo di aiutare le città a migliorare la sicurezza stradale e rivitalizzare lo spazio pubblico utilizzando l'arte e il coinvolgimento della comunità. *Parole in piazza* è un intervento finalizzato a raccontare il vissuto della piazza, le sue molteplici possibilità d'interazione e le convivenze generazionali, attraverso la realizzazione di un grande artwork (1300 mq), tra illustrazioni ed elementi tipografici, frutto di un percorso partecipato e orizzontale che ha coinvolto gli abitanti del quartiere dalla fase d'indagine fino a quella esecutiva. Tra le sue finalità, si pone l'obiettivo di diminuire il degrado attraverso la collaborazione e l'impegno civico dei residenti.

Il progetto è realizzato anche con il supporto di Cassa di Risparmio Firenze nell'ambito del bando "Partecipazione Culturale" ed è stato definito in tutte sue parti in accordo con la Direzione Ambiente, la Direzione Cultura e Sport e il Quartiere 5 del Comune di Firenze.

La sua realizzazione è frutto della collaborazione e sinergia di diversi attori con esperienze e background diversi; un team interdisciplinare a prospettiva multipla composto da:

- **Sale Grosso** (di cui faccio parte) è un gruppo di graphic designer interessato all'interazione tra grafica, tipografia e spazio pubblico: si è occupato dell'art direction generale dell'opera e del coordinamento della fase esecutiva e ha coadiuvato Avventura Urbana nel processo partecipativo;
- **Avventura Urbana S.r.l.** è una società con esperienza trentennale nella progettazione e gestione di processi decisionali inclusivi: ha coordinato e organizzato il processo partecipativo.
- **Cultura Republic** è un'associazione no profit: si occupa di servizi per l'ambito culturale; è stato lo sponsor fiscale dell'iniziativa e il main partner.

- **Luchadora** è una visual artist: ha prodotto l'artwork finale in collaborazione con Sale Grosso, occupandosi delle sezioni illustrate.

Hanno contribuito a vario titolo al raggiungimento dell'obiettivo anche:

- **Cooperativa Girasole**, educativa di strada: ha fornito supporto nel coinvolgimento dei ragazzi del quartiere.
- **Galleria Frittelli Arte Contemporanea**: ha fornito lo spazio per l'allestimento di un'esposizione in fase d'inaugurazione.
- **Bigmat Focardi Cerbai + Univer**: sono stati gli sponsor tecnici; si sono occupati della fornitura dei materiali per la realizzazione (quali pennelli, rulli, secchi, magliette, scotch) e del supporto all'organizzazione generale della messa a terra.
- **Chiesa parrocchiale di Santa Maria a Novoli**: posizionata nelle immediate vicinanze della piazza, ha messo a disposizione alcuni locali per lo stoccaggio quotidiano dei materiali di pittura.
- **Coop Firenze**: ha offerto i pasti per i volontari durante la fase di realizzazione.

- CRONOLOGIA**
- > Il bando di progetto è stato presentato da Sale Grosso e Avventura Urbana nel Luglio 2022, con il supporto dell'amministrazione comunale nella figura dell'assessora Cecilia del Re che aveva individuato Piazza Valdelsa come possibile sito per l'intervento: le sue caratteristiche architettonico-urbanistiche, la sua forte connotazione sociale la rendevano adatta a ospitare questa tipologia di progetto.
 - > Il progetto è stato presentato ed ha preso avvio il 16 gennaio, in occasione della conferenza stampa tenutasi presso il Comune di Firenze, a cui hanno preso parte la vicecapogruppo Pd in Consiglio comunale Alessandra Innocenti, delegata dall'ex assessore all'urbanistica Cecilia Del Re, l'assessore alle politiche giovanili Cosimo Guccione, l'assessore all'ambiente Andrea Giorgio, il presidente del Quartiere 5 Cristiano Balli, Maddalena Rossi di Avventura Urbana e da Alice Trematerra di Sale Grosso.
 - > Il processo partecipativo è iniziato a Febbraio 2023 con una prima fase di analisi e indagine, a cui ha seguito una fase di co-progettazione con gli abitanti organizzata in due workshop in loco, tra Marzo e Aprile 2023, e si è conclusa con la fase esecutiva a Luglio 2023.
 - > L'artwork è stato inaugurato il 16 Settembre successivo con un'esposizione che ha permesso di raccontare attraverso foto, video e schizzi di progetto

l'intero iter di co-progettazione ed è stata un momento di riflessione collettiva sull'intero processo; nell'occasione il calligrafo Kreso ha riportato i nomi di tutti i partecipanti in una porzione di piazza intitolata *walk of fame*.

«Come parlare di piazza, oggi, senza cadere in ambigui nostalgismi? Occorre divincolarsi dalle molte sirene che in un venefico coro ne cantano le virtù: l'apologia della piazza metafisica dechirichiana, vuota e assoluta in attesa di parate o fucilazioni, l'esaltazione della sincera e innocente vita di paese, l'idealizzazione della comunità originaria, unita e fraterna, le fantasie sullo spazio comune del mediterraneo antico – il foro, l'agorà – la celebrazione del glorioso medioevo italico, la magnificazione delle feste e delle processioni cattoliche...È possibile farlo distanziandosi da tutto questo?»

5.2 Il sito

Piazza Valdelsa è un luogo dai mille volti e contraddizioni, amato, vissuto e a volte “conteso” da generazioni e gruppi sociali differenti.

Chiamarla piazza è etimologicamente corretto; di seguito la definizione tratta dal vocabolario Treccani:

s. f. [lat. *platĕa* «via larga, piazza» (dal gr. *πλατεῖα*, propriam. femm. di *πλατύς* «largo»); cfr. *platea*, che risale a una variante lat. *platĕa* con e lunga].
 – 1. a. Area libera, più o meno spaziosa, di forma quadrata, rettangolare, circolare, poligonale, che si apre in un tessuto urbano, al termine di una strada e più spesso all'incrocio di più vie, e che, limitata da costruzioni, spesso architettonicamente importanti, e abbellita talvolta da giardini, monumenti, fontane, ha la funzione urbanistica di facilitare il movimento ed eventualmente la sosta dei veicoli, di dare accesso a edifici pubblici, di servire da luogo di ritrovo e di riunione dei cittadini, costituendo non di rado il centro della vita economica e politica della città o del paese. (Treccani)

Nel caso di Piazza Valdelsa occorre semplificare alcune parti:

1. a. Area libera, più o meno spaziosa, di forma quadrata, rettangolare, circolare, poligonale, che si apre in un tessuto urbano, al termine di una strada e più spesso all'incrocio di più vie, e che, limitata da costruzioni, spesso architettonicamente importanti, e abbellita talvolta da giardini, monumenti, fontane, ha la funzione urbanistica di facilitare il movimento ed eventualmente la sosta dei veicoli, di dare accesso a edifici pubblici, di servire da luogo di ritrovo e di riunione dei cittadini, costituendo non di rado il centro della vita economica e politica della città o del paese. (Treccani)

Ovvero potremmo dire che è *«un'area poligonale, che si apre in un tessuto urbano, all'incrocio di più vie, e che, limitata da costruzioni e abbellita da giardini, ha la funzione urbanistica di servire da luogo d'incontro e di riunione dei cittadini»*.

Da un punto di vista percettivo, non sembra che in quel punto ci sia una piazza: è talmente nascosta dalla vegetazione, che è difficile notarla passando in una delle strade adiacenti, soprattutto se su mezzi motorizzati. Piazza Valdelsa è una porzione di spazio pavimentato organizzata su due



VISTA V1 DELLA PIAZZA /
ORTOFOTO DELLA PIAZZA





VISTA V2 E V3
DELLA PIAZZA



livelli collegati da due rampe e circondati da aiuole alberate, retaggio di quella che era la sua configurazione iniziale: un giardino, un interstizio urbano, uno spazio di respiro tra l'architettura disorganica e imponente sorta con il boom edilizio degli anni cinquanta-sessanta.

Si trova a Novoli, Firenze, in un lembo residenziale tra due delle arterie principale del quartiere 5: Viale Alessandro Guidoni e Via di Novoli.

A discapito di questa sua morfologia, che la rende poco visibile, Piazza Valdelsa è molto vissuta: gruppi sociali e generazionali diversi convivono in vari momenti della giornata, fino alla sera, momento in cui la piazza perde la sua percezione di sicurezza.

Per questo motivo il progetto, tra le sue finalità, si pone l'obiettivo di diminuire il degrado attraverso la collaborazione e l'impegno civico dei residenti riallacciandosi allo scopo dell'Asphalt Art Initiative ovvero: "aiutare le città a utilizzare l'arte e l'impegno della comunità per migliorare la sicurezza stradale e rivitalizzare lo spazio pubblico¹."

Gli ultimi interventi di rinnovamento operati dall'amministrazione qualche anno fa hanno tentato di soddisfare le esigenze di una comunità così variegata organizzando lo spazio in più aree funzionali²:

- **Ingresso principale (1)** – Posto in prossimità della rotatoria in cui confluiscono Via Lippi e Macia, Via Casentino e Via del Giardino della Bizzarria, è una sorta di disimpegno: un quadrilatero che si affaccia sul marciapiede con 5 panchine disposte a ferro di cavallo; è l'unico baluardo ben visibile dalla strada.
- **Campetto basket (2)**– Appena superato l'ingresso principale, si trova un piccolo campetto da basket recintato: un quadrilatero di circa 10x 5 metri, con un unico canestro. È forse più corretto chiamarlo un campetto da 3x3³. Non ci sono linee a terra e lo spazio viene utilizzato anche come mini campetto da dodgeball, da palla avvelenata o da calcio, con le porte "ideali" poste in corrispondenza dei lati corti del quadrilatero.

1 vedi <https://asphaltart.bloomberg.org/>

2 L'uso specifico dei vari spazi è emerso durante la fase diagnostica del processo partecipativo.

3 La pallacanestro 3x3 (ovvero "tre contro tre"), è uno sport di squadra, variante della pallacanestro, che si gioca su un lato del campo dove si confrontano due formazioni di 3 giocatori.

- **Piazza**⁴ (3) – Proseguendo, il corridoio di accesso si apre a cono sull'area di maggior respiro: uno spazio poligonale di quasi 800 mq delimitato su 4 lati da filari di sedute: 24 in totale; 14 delle quali disposte a “crociera” (esattamente come sul ponte di una nave da crociera) in una posizione tale da rendere difficile la conversazione; in alcuni casi tra una seduta e l'altra c'è una distanza di 4,20 m. Al centro di questo spazio c'è una porzione vuota, o forse sarebbe meglio dire non assegnata, perché ospita comunque 4 alberi e 2 cestini per l'immondizia. È uno degli spazi più utilizzati per il gioco libero e le attività spontanee.
- **Area giochi** (4) – Adiacente alla piazza, sul lato opposto rispetto all'ingresso, c'è una piccola area giochi su gomma colata: un castello multifunzione e un'altalena a due postazioni. È il punto di massima concentrazione per i bambini 0-5 anni, anche perché l'area gioco su ghiaia che si incontra subito dopo, per quanto ampia, è molto sottoutilizzata: è considerata sporca, poco curata e non sicura.
- **Rampe** (5) – Dalla piazza si innestano due rampe che la connettono al livello sopraelevato; le rampe oltre ad assolvere alla funzione di collegamento verticale diventano terreno di gioco per lo skate, i pattini e le bici.
- **Area picnic** (6) – Il livello sopraelevato ospita due tavoli con sedute che si prestano a diversi utilizzi (il più gettonato è l'apparecchiatura per festeggiamenti di vario tipo); un tavolo da ping-pong; 14 ulteriori sedute di cui 6 poste sul perimetro, 4 raggruppate per un eventuale pubblico del ping-pong, 4 ancora disposte, schienale contro schienale, intorno a un'aiuola che non ospita più un albero ma un cestino della spazzatura.
- **Area cani** (7) – Dall'area pic-nic si accede a una porzione recintata per il gioco libero dei cani.
- **Campetto calcio** (8) – Adiacente all'area cani c'è un campetto in erba sintetica, così apprezzato e conteso dai ragazzi di ogni età (dai più piccoli agli adolescenti) da essere sempre occupato. I ragazzi ne hanno così rispetto da giocare al suo interno addirittura senza scarpe, in modo da preservare più possibile il tappeto a terra.

4 Non sono toponimi in uso tra gli abitanti, ma denominazioni con cui abbiamo appellato le varie aree funzionali per comodità.



1. INGRESSO PRINCIPALE

2. CAMPETTO BASKET

3. PIAZZA

4. AREA GIOCHI

5. RAMPE

6. AREA PICNIC

7. AREA CANI

8. CAMPETTO CALCIO

9. SEDUTE PERIMETRALI

3



2

1



1. INGRESSO PRINCIPALE

2. CAMPETTO BASKET

3. PIAZZA

4. AREA GIOCHI

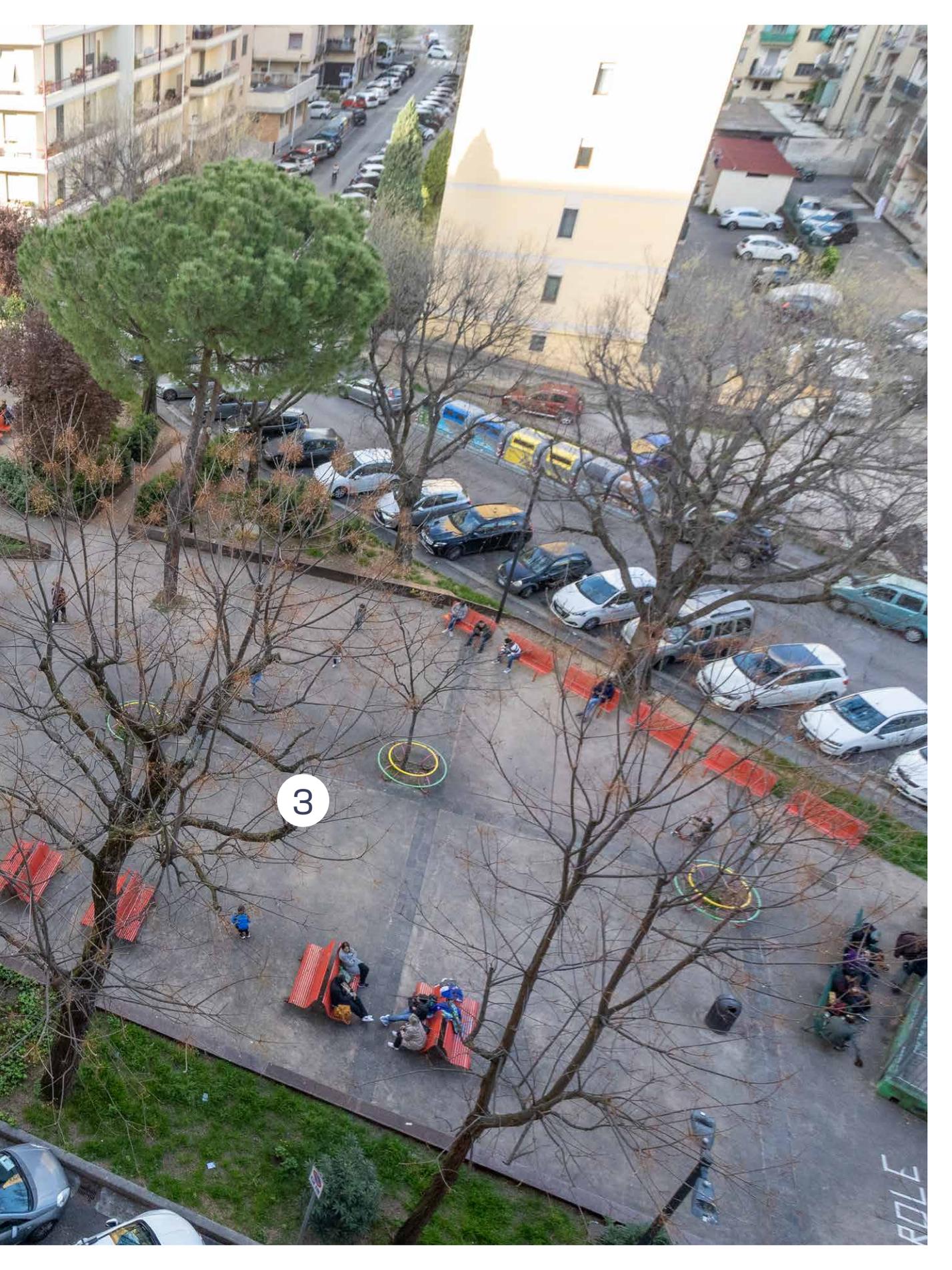
5. RAMPE

6. AREA PICNIC

7. AREA CANI

8. CAMPETTO CALCIO

9. SEDUTE PERIMETRALI



3

- **Sedute perimetrali** (9) – entrambi i livelli della piazza sono circondati da una seduta in corten che si estende per l'intero perimetro.

Si tratta di un elenco così esaustivo di funzioni che, raccontato sulla carta, potrebbe sembrare soddisfacente.

Nella realtà alcune scelte progettuali sono state oggetto di animate discussioni durante i workshop con gli abitanti, alcuni dei quali hanno suggerito modifiche o sollevato questioni condivisibili. Prova evidente che la progettazione partecipata potrebbe in molti casi, se non risolvere tutto, almeno fornire spunti interessanti di riflessione.

L'area d'intervento di *Parole in Piazza* corrisponde all'area pavimentata (la piazza su entrambi i livelli, le rampe e il campo da basket): uno spazio coperto da enormi lastre di cemento prefabbricato per un totale di circa 1300 mq.



LE PANCHINE
"A CROCIERA" E
LE RAMPE



«Ma allora cosa può favorire la cooperazione? Risposta: la fiducia. Il concetto di fiducia tenta di fornire una soluzione a questo problema, dal momento che è un'attitudine che istituisce dei vincoli non vincolanti.»

M. Sclavi, 2002

5.3 Il processo partecipativo

Le persone usano lo spazio – sia urbano o architettonico – non solo secondo assiomi: panchine per sedersi, rampa per scendere, campetto con canestro per il basket (etc). C'è tutto un tessuto fatto di relazioni e rapporti umani che stravolge le logiche progettuali iniziali. Come i sentieri spontanei che si formano nei prati o giardini sotto il calpestio umano: potremmo definirle situazioni d'indipendenza o d'insubordinazione¹, in cui si manifesta un uso non calcolato dello spazio da parte della collettività.

Giancarlo De Carlo rimase scioccato quando tornò a “spiare” la palazzina d'appartamento per operai a Sesto San Giovanni: contrariamente a quanto aveva previsto nel progetto, i ballatoi di collegamento erano divenuti spazio collettivo e di aggregazione, mentre le logge private esposte a sud non erano vissute, erano deserte. Capì che “più di tutto conta comunicare”², che più di qualsiasi logica funzionale e progettuale quello che conta è la possibilità che le persone hanno d'interagire tra di loro.

«Le nostre città non sono fatte di edifici o di strade: sono fatte principalmente di eventi, azioni e pratiche, condivisione di conoscenze.» (R. Fagnoni, 2018)

-
- 1 Prendo in prestito un'espressione che De Carlo usa in un contesto diverso. Parla di «situazioni d'indipendenza o d'insubordinazione verso i processi di appiattimento prodotti dal controllo istituzionale» facendo riferimento a un tipo di disordine dovuto alla libera espressione della collettività. (De Carlo, *L'architettura della partecipazione*, 2015)
 - 2 «[...] il progetto aveva un cardine che mi pareva sicuro: fornire ad ogni alloggio le migliori condizioni di abitabilità assicurando a ogni nucleo famigliare la più elevata possibilità d'isolamento. Così i soggiorni e le camere da letto e le logge erano state portate verso il sole e il verde, i servizi e i ballatoi a nord della strada. I ballatoi stessi, perché fosse sgradevole sostarvi e perché il passaggio della gente non disturbasse gli alloggi, erano stati ridotti a nastri distaccati dalla facciata. Ho passato qualche ora di domenica, in primavera, ad osservare da un caffè di fronte il moto degli abitanti della mia casa; ho subito la violenza che mettevano nell'aggrederla per farla diventare la loro casa; ho verificato l'inesattezza dei miei calcoli. Le logge al sole erano colme di panni stesi e la gente era a nord, tutta sui ballatoi, davanti a ogni porta, con sedie a sdraio e spettatori al teatro di loro stessi e della strada. La strettezza dei ballatoi aumentava l'emozione dei bambini che correvano in bicicletta le loro ginccane; la trasparenza sui due lati dei parapetti, calcolata per la vertigine, aggiungeva allo spettacolo i guizzi delle gambe nude delle donne che si affacciavano. Ho capito allora quanto poco sicuro era stato il mio cardine, malgrado l'apparenza razionale. Conta l'orientamento e conta il verde e la luce e potersi isolare, ma più di tutto conta vedersi, parlare, stare insieme. Più di tutto conta comunicare». De Carlo G., *Casa d'abitazione a Baveno, «Casabella»*, 201, 1954

Con *Parole in Piazza* abbiamo voluto dare un contributo che non fosse autoriale, ma corale e collettivo, che tenesse conto della condivisione di conoscenze e del confronto con la comunità. Abbiamo voluto, come afferma Fagnoni, «fare insieme per fare meglio» e abbiamo coinvolto i cittadini in ogni fase del processo, dalla fase preliminare fino a quella di messa a terra.

«Nell'architettura della partecipazione ogni momento è "progetto"; o, più esattamente, il "progetto" passa attraverso ciascun momento e li integra tutti in un sistema unitario e coerente. Non esistono più distinzioni tra committenza e utenza perché il committente diventa l'utente.

Non si verificano più discrepanze tra esigenze e risorse perché le opposizioni si compongono attraverso accordi o conflitti che, non essendo manipolati da forze esterne, finiscono con l'approdare a soluzioni attendibili.» (De Carlo, 1976)

Il processo partecipativo è stato articolato in 3 momenti strettamente correlati tra di loro; ogni momento definiva quello successivo, senza che fosse possibile programmare in anticipo cosa sarebbe accaduto:

«La pratica della partecipazione cambia dunque ogni momento dell'operazione architettonica e cambia anche il sistema di relazioni tra i diversi momenti. Ogni momento agisce su quelli che lo seguono e retro-agisce su quelli che lo precedono. Finché l'insieme di azioni e retroazioni scavalca l'operazione che lo contiene e si proietta all'esterno su altre operazioni analoghe. Obiettivi, soluzioni, modi d'uso e criteri di giudizio, aggiustandosi reciprocamente, generano una esperienza che continua ad accrescersi. (La progettazione architettonica diventa un processo).» (De Carlo, 2015)

- FASE 1 – Ascolto e diagnostica: fase improntata sull'ascolto dei bisogni e delle necessità
- FASE 2 – Co-progettazione: fase di co-progettazione con gli abitanti;
- FASE 3 – Realizzazione: fase dedicata alla messa a terra partecipata dell'opera, in cui circa 130 volontari, di cui il 30% bambini e ragazzi, hanno dipinto 1300mq in un arco temporale di 7 giorni.

Tra la fase 2 e la fase 3 va citata una fase intermedia, quella della traduzione degli esiti degli obiettivi progettuali: un momento in cui Sale Grosso e Luchadora hanno elaborato risultati dei workshop per estrapolare il materiale lavorabile.

ASCOLTO E DIAGNOSTICA (FASE 1)

Nel mese di Febbraio e di Marzo 2023 è stata avviata la fase di ascolto e diagnostica (*outreach*) con lo scopo di informare gli abitanti sul progetto di Asphalt Art in Piazza Valdelsa e di raccogliere le loro osservazioni e percezioni sul progetto.

Questa fase è stata coordinata da Avventura Urbana, ma Sale Grosso ha partecipato attivamente a ogni sessione per conoscere la piazza e il contesto in cui si inserisce, le pratiche d'uso e le abitudini di coloro che la popolano e il loro senso di appartenenza. È una fase che ha permesso all'intero team di entrare in confidenza e di consolidare il legame con un certo numero di abitanti, che si sono rivelati di enorme supporto per tutto il semestre di attività.

Gli strumenti di ascolto e indagine³ utilizzati sono stati i pali d'ascolto, punti di ascolto informali e itineranti nelle zone nevralgiche dell'area d'intervento, e le interviste in profondità: queste attività hanno permesso d'intercettare circa 70 persone, di cui 20 under 18.

I pali dell'ascolto, quattro in tutto, si sono tenuti proprio in Piazza Valdelsa o nelle immediate vicinanze; hanno permesso, attraverso brevi colloqui strutturati, una prima analisi delle pratiche d'uso del territorio e un primo studio sull'interesse e sulle criticità che il progetto poteva incontrare:

- **1° palo dell'ascolto** - mercoledì 8 febbraio 2023 [ore 10:30-18:00] in Piazza Valdelsa: il primo palo dell'ascolto è stata l'occasione per far conoscere il team e il progetto *Parole in Piazza* agli abitanti; ha permesso di introdurre la prospettiva di una piazza dipinta nel loro immaginario: molti abitanti non sapevano di cosa si stesse parlando ed è stato utile mostrare loro delle immagini di esempio. Alessandra Innocenti, abitante del quartiere e Consigliera Comunale, insieme agli educatori di strada della Cooperativa Il Girasole hanno introdotto il team ad alcuni commercianti storici e punti di

³ Le informazioni e i risultati relativi alla fase di ascolto e diagnostica raccolti tramite questi strumenti sono tratti dal "Report conclusivo delle attività svolte", redatto da Avventura Urbana.

riferimento importanti del quartiere, favorendo la creazione di un primo contatto con la comunità del luogo, utile a superare le prime, normali, diffidenze.

- **2° palo dell'ascolto** - venerdì 17 febbraio 2023 [ore 10:30-18:00] Mercato Rionale di Novoli, Piazza Valdelsa e Centro Giovani Galileo: il secondo palo dell'ascolto si è tenuto di venerdì mattina in prossimità del Mercato Rionale di Novoli; nel pomeriggio l'attività si è spostata al Centro Giovani Galileo dove è stato possibile intercettare una campione dei giovani del quartiere, di captare il loro mondo e il linguaggio: una fascia di età (10-14 anni) difficile da coinvolgere in questo tipo d'interventi partecipati. A un primo atteggiamento sospettoso nei nostri confronti sono seguiti dei momenti di conversazione e confidenza che ci hanno introdotto ai loro genere musicale, al loro stile e al loro slang.
- **3° palo dell'ascolto** - venerdì 24 febbraio 2023 [ore 10:30-18:00] Piazza Valdelsa: il terzo palo dell'ascolto si è svolto di nuovo sull'area d'intervento, la Piazza. L'obiettivo è stato consolidare il legame con gli abitanti precedentemente intercettati. È stata anche l'occasione per un piccolo intervento temporaneo che ha coinvolto i/le ragazzi/e e i/le bambini/e del quartiere: con il supporto degli educatori di strada sono stati invitati a "scrivere" sulla pavimentazione alcune parole rappresentative del loro legame con la piazza. Per l'intervento è stato utilizzato lo scotch carta: uno strumento temporaneo, ma anche fisico, che attraverso l'atto di strappare il nastro e apporlo a terra ha permesso la composizione di un layout uniforme, in cui ognuno inseriva il suo intervento in maniera del tutto anonima.
- **4° palo dell'ascolto** - venerdì 24 marzo 2023 [ore 16:30-18:00] Piazza Valdelsa, Scuola primaria "Vamba - Comprensivo Beato Angelico" e Scuola primaria "Bargellini - ICS Amerigo Vespucci": l'obiettivo principale di quest'ultimo incontro è stato di tipo informativo; una brochure lasciata ai genitori e agli alunni delle scuole li invitava a prendere parte ai laboratori di co-progettazione che si sarebbero svolti nei giorni successivi; l'occasione si è rivelata utile per recepire le reazioni e l'interesse verso l'intervento e la co-progettazione.

Le interviste in profondità sono state condotte da Avventura Urbana ad alcuni degli "attori chiave" tra quelli mappati e censiti sul territorio; i soggetti

individuati (organizzazioni, gruppi di persone, associazioni, ecc.) sono conoscitori e frequentatori dell'area e rappresentano i principali portatori d'interesse. Questa attività d'indagine ha avuto lo scopo d'individuare istanze ed esigenze di chi vive nel territorio e come queste si leghino all'uso delle diverse aree funzionali della piazza. Le interviste sono state svolte in forma confidenziale, con l'impegno cioè a riportare gli esiti dei colloqui in un resoconto complessivo senza attribuzione. Le interviste hanno avuto una durata di circa 20 minuti e sono state svolte telefonicamente o online, attraverso l'utilizzo della piattaforma Zoom. Tale attività è stata condotta durante il mese di febbraio 2023 e ha coinvolto 10 soggetti, di seguito riportati: A.S.D. Liberi e Forti Pallavolo; A.S.D. Quartiere 5 Basket Firenze; Associazione "Novoli Bene Comune"; Auser Q5 ; Centro Commerciale Naturale Novoli; Freccia Azzurra Firenze Basket; Istituto Comprensivo Amerigo Vespucci; Parrocchia Santa Maria a Novoli; Scuola di Musica "Musikalmente", Scuola di Pallanuoto "Leonardo Bighi".

Da una restituzione sintetica dei dati emersi durante la fase di ascolto e diagnostica, la piazza risulta un punto di riferimento importante per la comunità: un luogo di aggregazione e di scambio intergenerazionale, centrale per lo svolgimento della vita di quartiere.

La piazza è vissuta da un ampio spettro generazionale in tutto l'arco della giornata e durante tutto l'anno, specialmente a partire dalla primavera, quando le giornate si fanno più calde e più lunghe; anche durante l'estate torrida fiorentina, la presenza nell'intorno di palazzi di oltre 10 piani e la posizione (è posta all'incrocio di 4 strade), garantisce pomeriggi ombreggiati e ventilati e favorisce la frequentazione della piazza. D'inverno gode del sole mattutino, mentre già nel primo pomeriggio è completamente in ombra. Durante la settimana viene frequentata tutti i giorni, sia la mattina che il pomeriggio, soprattutto il sabato. La sera, invece, spesso sono presenti individui attenzionati alle forze dell'ordine, che spacciano e bevono. Lo spaccio risulta in mano non solo dagli adulti, ma anche a ragazzi giovani che operano nelle ore diurne in spazi di pertinenza dei palazzi vicini alla piazza. Molti, tuttavia, si trovano concordi nel descrivere il quartiere come un ambiente ancora molto umano, caratterizzato da una componente multietnica ben integrata, soprattutto tra la componente giovanile, che non tiene di conto delle differenti origini culturali.

Nonostante però sia presente un'ottima integrazione tra le diverse culture



FLYER INFORMATIVI E QR CODE DISSEMINATI NEL QUARTIERE

La frase "non c'ho sbatti di aprirlo" è stata suggerita dai ragazzi che frequentano il centro galileo per incuriosire i loro coetanei. Il QR rimandava a un video che invitava a partecipare ai workshop. Il FLYER forniva informazioni di carattere generale sul progetto o sugli appuntamenti programmati



che popolano il quartiere e abitano la piazza, non è presente una vera e propria integrazione anagrafica. Infatti, le differenti età che popolano la piazza non comunicano troppo tra loro e alle volte si scontrano sull'uso degli spazi condivisi. Come evidenziato nel paragrafo 5.2, la piazza presenta una divisione in aree funzionali. Alcune corrispondono precisamente a usi differenti e a differenti target di utenza. Il quadrilatero centrale della piazza invece si configura come uno spazio ibrido in cui gli adulti e gli anziani si incontrano per parlare mentre bambini e ragazzi giocano a palla, corrono, vanno in bicicletta, sui pattini e sullo skateboard. Questa convivenza, soprattutto nei giorni in cui la piazza è affollata, crea delle conflittualità: i ragazzi più piccoli, trovando spesso il campo occupato dai ragazzi più grandi, improvvisano porte da calcio tra i cestini e gli alberi, mietendo "vittime" a colpi di pallone e generando faide sull'uso improprio dello spazio. Per questo motivo, è emersa la richiesta di una revisione del layout dell'area e della sua fruibilità.

Una delle questioni più dibattute è stata quella riguardante le 14 sedute disposte a "crociera": in molti hanno chiesto interventi migliorativi sul posizionamento delle sedute in piccoli "salottini" in modo da facilitare la conversazione.

In generale le persone intercettate hanno risposto in maniera positiva all'iniziativa di progetto. Molti hanno sottolineato l'importanza che l'iniziativa venisse realmente condivisa con la comunità locale, suggerendo di:

- coinvolgere attivamente i giovani che frequentano la piazza, e in particolare coloro che da molti sono considerati "ai margini della società", al fine di creare un senso di appartenenza e di responsabilità nei confronti dello spazio pubblico che li circonda, nell'ottica di rendere il progetto non "fine a se stesso" ma motore per una maggiore inclusione sociale.
- coinvolgere le scuole e i bambini in modo da far partecipare anche i più piccoli e da farli sentire così parte del progetto.

La speranza condivisa, infatti, è quella che questo progetto possa avviare un processo di trasformazione dell'area, in modo da rendere la piazza un luogo ancora più accogliente per la comunità. Molte persone intercettate hanno fornito anche il loro punto di vista sulla prospettiva della piazza dipinta: ad



1° WORKSHOP:
TAVOLO DI LAVORO E FOTO DI GRUPPO
DI ALCUNI BAMBINI ISCRITTI AL
WORKSHOP



esempio un residente ha chiesto che venissero utilizzati colori accesi e che si tenesse conto in fase progettazione della percezione della piazza dall'alto, dai palazzi; alcuni genitori hanno suggerito di inserire elementi grafici in grado di favorire il gioco libero dei bambini; alcuni bambini hanno richiesto che venissero realizzate le linee del campetto da basket.

CO-PROGETTAZIONE (FASE 2)

I workshop sono stati pensati per definire in maniera collettiva i contenuti da confluire nel progetto grafico. Il criterio di reclutamento è stato quello delle porte aperte⁴: tutti gli abitanti del quartiere sono stati invitati a prenderne parte.

Si sono tenuti proprio in Piazza Valdelsa, allo scopo di creare una maggiore connessione tra i partecipanti e il luogo di progetto. L'orario di svolgimento (16.30-18.30) è stato scelto perché in fase di osservazione tale fascia oraria ospitava campioni appartenenti alle diverse generazioni. Entrambi i workshop sono stati strutturati in una dimensione laboratoriale: i partecipanti, divisi per fasce di età, hanno lavorato intorno a un tavolo⁵ sotto la guida di facilitatori ed esperti. Ciascun tavolo è stato dotato di planimetria e supporti grafici su cui appuntare i principali risultati emersi.

I due laboratori, hanno visto la partecipazione complessiva di circa 60 persone di cui 20 tra bambini e ragazzi.

WORKSHOP 1

Il primo workshop si è tenuto giovedì 30 Marzo e ha previsto una prima ricognizione degli usi e delle funzioni reali della piazza e poi successivamente un confronto sulle necessità e le proposte degli abitanti in termini di spazi e funzioni da modificare o aggiungere nella piazza. Per funzioni reali si intendono non solo quelle previste da progetto, ma anche gli usi spontanei.

Per indagare gli usi e funzioni abbiamo realizzato un mazzo di carte-funzioni (*planning for real*), alcune precompilate in base a quanto emerso dalla fase di ascolto e dai sopralluoghi, altre compilabili al momento. Ciascun partecipante poteva collocare la carte funzioni sulla planimetria disponibile sul tavolo e spostare le sedute (rappresentate da dei piccoli cubi dei colori corrispondenti alle sedute) lungo l'area.

4 Si rimanda a paragrafo 3.2

5 I tavoli a disposizione erano quelli presenti in piazza: quelli "utilizzati" per il pic-nic e il tavolo da ping-pong.



1° WORKSHOP:
INTRODUZIONE E TAVOLO
DI LAVORO DEI BAMBINI





1° WORKSHOP:
TAVOLI DI LAVORO,
CARTE FUNZIONI
E PLANNING FOR REAL





Alcuni usi spontanei emersi in fase di workshop erano emersi anche durante la fase di ascolto e diagnostica, altri sono emersi in fase di dibattito. Alcuni sono usi evidenti, tangibili: parlo ad esempio del campo da basket usato per calcetto e dodgeball; dell'area centrale della piazza usata per giochi vari con la palla, per chiapparella, per nascondino; della pavimentazione usata come lavagna per i gessetti o delle rampe usate per discese con skate e pattini. Altri invece sono una sorta di territorializzazione di alcune aree: la componente anziana maschile si ritrova sempre nelle sedute in corrispondenza dell'ingresso (potremmo considerarle di loro proprietà per usucapione) da cui tengono sotto controllo gli avvenimenti del quartiere e che considerano il loro ufficio (si autoproclamano *ufficio INPS* o *ufficio pensionati* o *Radio Valdelsa*); la componente anziana femminile si ritrova invece nelle sedute disposte "a crociera" che definiscono bonariamente il loro *salotto*. Sembra che anche il resto della comunità sia consapevole e rispetti questa spartizione, perché ogni volta che siamo stati in piazza non abbiamo mai trovato l'ufficio INPS occupato da altre persone.

I partecipanti si sono confrontati in maniera collaborativa e costruttiva. Sono emerse numerose osservazioni sulla distribuzione funzionale della piazza. Alcune segnalazioni, per quanto giustificate, non hanno potuto essere accolte nel progetto di asphalt art perché andavano oltre il nostro ambito d'intervento (ad esempio, la sostituzione dell'area gioco a ghiaia con un secondo campetto da calcio). In generale però tutti i contributi sono stati utili per approfondire la conoscenza della piazza e dei suoi fruitori e ci hanno aiutato a delineare delle ipotesi per la strutturazione del workshop successivo.

Uno dei vantaggi di essere un soggetto terzo (non gli abitanti, non un rappresentante dell'amministrazione comunale) in questo processo è stato quello di accogliere le loro esigenze e richieste senza far parte del gioco. Mi spiego meglio: i primi tempi che ci vedevano in piazza a prendere misure/fotografare/fare domande la prima domanda che ci veniva posta era "Siete del Comune? Perché ci sarebbe..." La domanda era posta con un po' di ostilità, con quella mancanza di fiducia nelle istituzioni che promettono e poi non risolvono. Una volta spiegato chi eravamo e cosa facevamo e che, sì avevamo l'autorizzazione del Comune, ma non eravamo mandati dal Comune, i toni si facevano più morbidi, quasi confidenziali. Questa confidenza ci ha guidato nell'intero processo.

Osservare le interazioni e le discussioni, ascoltare gli abitanti mentre giocano, prendendo appunti e interloquire con loro è stato fondamentale per una comprensione più profonda delle dinamiche di Piazza Valdelsa

«Naturalmente, se si ascolta il giocatore mentre agisce e se si riesce a stimolare un dialogo, emergono gli aspetti più interessanti del gioco, ovvero le ragioni di queste scelte, i motivi per cui una certa opera va realizzata in un certo posto e non in un altro, perché magari dal primo si passa volentieri e dall'altro no; e così emergono moltissime altre considerazioni sull'uso del territorio, sulla sua percezione, sulle aree da valorizzare, ecc.» (Sclavi, 2002)

È stato possibile inglobare nel progetto alcuni contributi extra, come lo spostamento di alcune sedute o la ricollocazione di un albero nell'aiuola che ne era rimasta sprovvista, grazie al supporto del Quartiere 5 e della Direzione Ambiente del Comune di Firenze

«Fondamentale anche in questi casi, per il fatto che la gente quando viene a giocare non si limita a scegliere delle opzioni, incomincia a ragionare su come funziona il proprio territorio, come viene utilizzato, cosa deve cambiare, e capisce che è normale e giusto avere voce in capitolo su tutto questo. Quindi già nel corso di questa prima esperienza ci siamo resi conto che l'importante era più «quello che si muove intorno» che non le giocate.» (Sclavi, 2002)

WORKSHOP 2 Il secondo workshop si è tenuto martedì 4 Aprile ed è stato finalizzato al racconto delle diverse funzioni e attività svolte in piazza attraverso l'utilizzo di suoni, parole, versi.

Dopo il primo workshop è nata l'ipotesi di siglare le varie aree/funzioni della piazza emerse durante il confronto: una sorta di mappatura di un piccolo microcosmo; un sorta di wayfinding dal valore connotativo in cui la parola esiste più come significato che come segno. L'uso di un linguaggio collettivo fatto di suoni, versi e modi non avrebbe definito spazi a sé stanti, piuttosto li avrebbe uniti utilizzando una logica che non lavorava per sistemi chiusi, ma per percorsi.

È stato chiesto ai partecipanti di raccontarci che “verso” facevano le funzioni e le attività emerse la settimana precedente e per farlo sono state raggruppate in quattro categorie:

- *Che verso fanno i giochi con la palla?*
- *Che verso fanno i giochi in movimento?*
- *Che verso fanno i momenti d'incontro?*
- *Che verso fanno gli arrivi e le partenze?*

Ciascuna risposta è stata annotata dal facilitatore sotto ogni domanda, mentre un secondo assistente riportava in tempo reale su una planimetria schematizzata l'esatta collocazione che quel verso/suono aveva rispetto alla piazza.

Il risultato è stato una lunga collezione di onomatopee e modi di dire.

La scelta di utilizzare locuzioni dirette e istintive, di "voci imitative" non va confuso con un registro "basso"; si tratta di un linguaggio sicuramente comprensibile ai bambini (i quali rappresentano un'alta percentuale dei fruitori) e universale da un punto di vista generazionale: è un linguaggio variegato che rimanda alla dimensione del gioco, delle chiacchiere, del conversare, del passatempo, del ritrovarsi.

Suggeriscono acusticamente il gesto, il movimento che raccontano. Ciascuna descrive una piccola porzione di vissuto quotidiano.

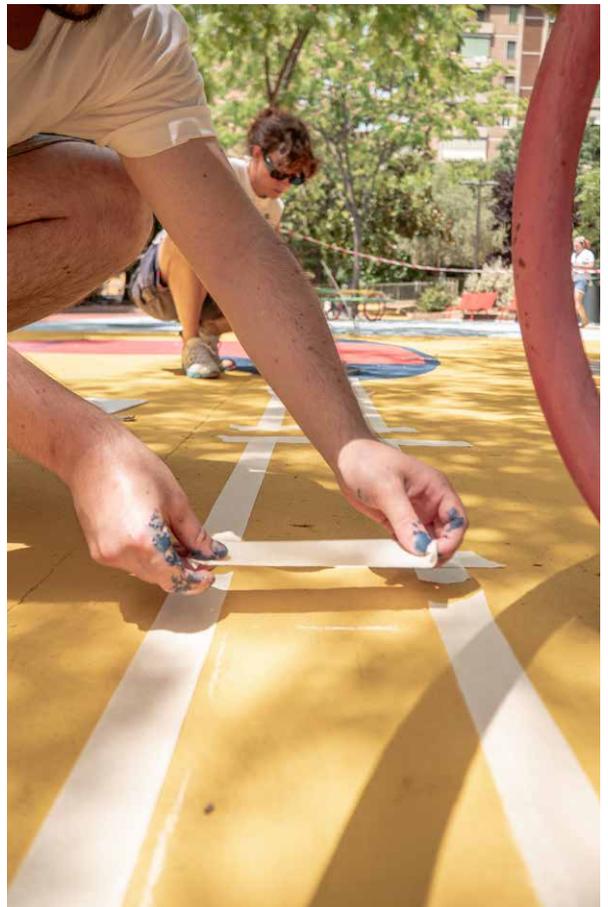
REALIZZAZIONE (FASE 3)

Una volta conclusa la fase di co-progettazione Sale Grosso e Luchadora hanno rielaborato e trasferito le suggestioni e le proposte condivise con gli abitanti in un elaborato grafico (vedi 5.5). Ottenuti i permessi (richiesta di approvazione da parte della Giunta Comunale, suolo pubblico) e superata la fase burocratica (documentazione tecnica per l'erogazione del finanziamento) e organizzativa (acquisto dei materiali e filiera di stoccaggio, planning di lavoro) siamo giunti alla fase di realizzazione. La messa a terra è stata programmata nella settimana dal 8 al 14 Luglio 2023.

Per intercettare i volontari siamo tornati in piazza più volte, a distribuire materiale grafico informativo e abbiamo attivato una call to action sui social: sia lo call to action che il materiale grafico rimandavano a un modulo google da compilare in cui, oltre ai dati (nome, cognome, età, contatto telefonico e mail) veniva espressa la preferenza per lo slot orario e i giorni in cui venire a dipingere. Gli slot erano 3 al giorno, ciascuno di circa 2h. L'obiettivo è stato fin dall'inizio coinvolgere persone di ogni fascia anagrafica; per questo in alcuni giorni l'orario di pittura iniziava alle 9:00 e terminava alle 16:30 e in altri iniziava alle 14:30 e terminava alle 21.30. Tra uno slot e l'altro è stata prevista una pausa di 30 minuti per l'accoglienza dei nuovi volontari,







la distribuzione del materiale (maglietta di lavoro, book di cantiere) e l'organizzazione delle squadre di pittura. Per chi rimaneva durante l'orario del pranzo o della cena è stato offerto un pasto collettivo; le bevande invece sono state disponibili durante tutta la giornata di lavoro. Ogni squadra di pittura è stata guidata da un tutor in modo che ciascun volontario avesse precise indicazioni sul lavoro da svolgere.

Il lavoro quotidiano è stato organizzato in un book di cantiere: la piazza è stata suddivisa idealmente in 3 porzioni, una delle quali è stata lasciata libera a turnazione in modo che almeno una parte di piazza fosse fruibile per gli abitanti; ogni giornata aveva un obiettivo da raggiungere (stesura del primer, base di colore, illustrazione o lettering) nelle due porzioni di piazza rimanenti.

Gli iscritti sul modulo google sono stati circa 80, a cui si sommano le iscrizioni avvenute sul momento: un totale di circa 130 partecipanti, di cui il 30% con età inferiore ai 18 anni: persone di ogni età, estrazione sociale e provenienza. Molti erano residenti del quartiere, soprattutto i bambini che frequentano la piazza abitualmente erano entusiasti di pitturarla; altri ancora, soprattutto nella fascia 18-35, non abitavano a Novoli, ma hanno comunque dato il loro contributo incuriositi dall'evento e dal senso di comunità che si era creato attorno a *Parole in Piazza*.

La giornata tipo: organizzazione della piazza, recupero materiali, assegnazione squadre, pausa pranzo (o cena), lavoro, ricollocazione del materiale in stoccaggio

I tipi di lavori:

- Stesura del primer: il lavoro più semplice
- Stesura delle grandi campiture
- Riempimento delle illustrazioni
- Composizioni tipografiche

Durante tutta la fase di cantiere, dei pannelli con il fotomontaggio e un breve testo informativo fornivano delucidazioni e anticipavano domande.

La realizzazione dell'opera è stato un grande segnale di partecipazione comunitaria, di riappropriazione e identificazione dello spazio. Nonostante

il caldo torrido dell'estate fiorentina (è stata la settimana più calda registrata nel 2023) è stata un momento di festa pensato con musica e pranzi collettivi proprio per ampliare il senso di partecipazione, solidarietà e empatia che si era creato. Per Rosati «Il processo di co-design dovrebbe essere frutto di un dialogo continuo con le persone coinvolte, lungo tutto il percorso» (Rosati, 2019)

TO DO:

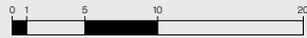
1. RECUPERARE MATERIALE IN PARROCCHIA
2. TRACCE A TERRA GESSO
3. POSIZIONAMENTO SCOTCH
4. P.1 > CAMPITURE_MANO 1
ricopribile dopo 4 ore
5. P.2 > STESURA PRIMER
6. P.1 > CAMPITURE_MANO 2
7. PULIZIA ATTREZZATURE
8. RICONSEGNA MATERIALE IN PARROCCHIA

- posizionamento transenne
- ▨ stesura primer (x1)
ricopribile dopo 6 ore



S A L E G R O S S O
SALE GROSSO, PROGETTIFICIO ITALIANO.
HELLO@SALEGROSSO.STUDIO

PROGETTO: "PAROLE IN PIAZZA" / PIAZZA VALDELSA, FIRENZE
TAV 02 CANTIERIZZAZIONE - GIORNO 2



TAVOLE DI
CANTIERE

TO DO:

1. RECUPERARE MATERIALE IN PARROCCHIA
2. TRACCE A TERRA GESSO
3. POSIZIONAMENTO SCOTCH
4. P.2 > CAMPITURE_MANO 1
ricopribile dopo 4 ore
5. P.1 > STENCIL E ILLUSTRAZIONE

- posizionamento transenne
- ▨ stesura primer (x1)
ricopribile dopo 6 ore

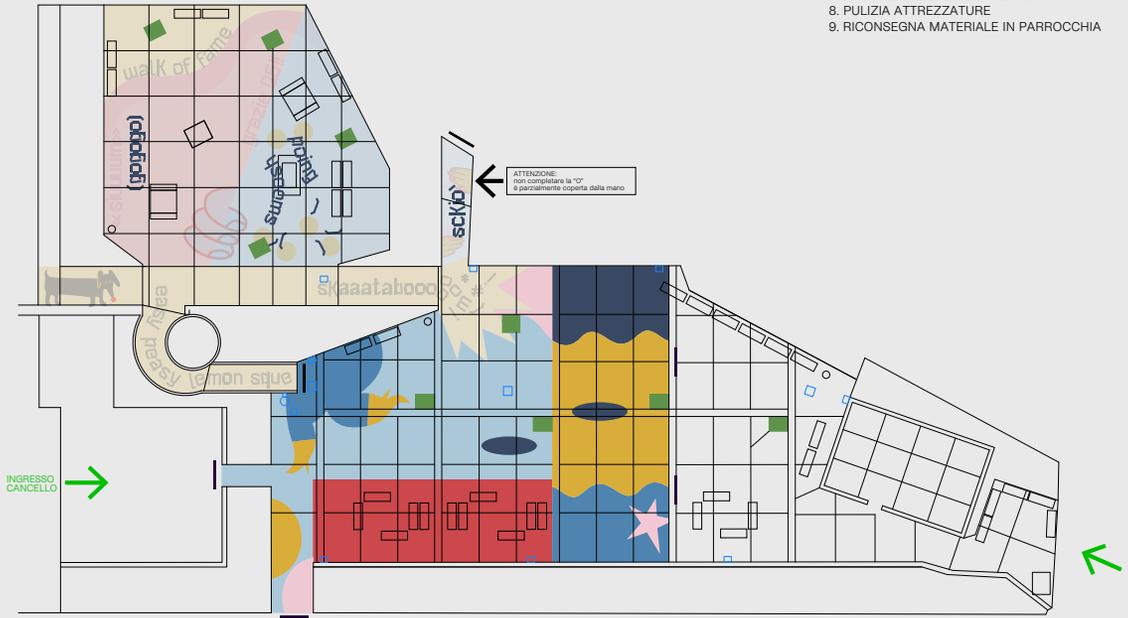


S A L E G R O S S O
SALE GROSSO, PROGETTIFICIO ITALIANO.
HELLO@SALEGROSSO.STUDIO

PROGETTO: "PAROLE IN PIAZZA" / PIAZZA VALDELSA, FIRENZE
TAV 03a CANTIERIZZAZIONE - GIORNO 3



- 6. P.2 > CAMPITURE_MANO 2
- 7. P.1 > STENCIL E ILLUSTRAZIONE
- 8. PULIZIA ATTREZZATURE
- 9. RICONSEGNA MATERIALE IN PARROCCHIA



S A L E G R O S S O
SALE GROSSO. PROGETTIFICIO ITALIANO.
HELLO@SALEGROSSO.STUDIO

PROGETTO: "PAROLE IN PIAZZA" / PIAZZA VALDELSA, FIRENZE
TAV 03b CANTIERIZZAZIONE - GIORNO 3



TAVOLE DI CANTIERE

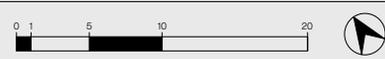
- TO DO:**
- 1. RECUPERARE MATERIALE IN PARROCCHIA
 - 2. TRACCE A TERRA GESSO
 - 3. POSIZIONAMENTO SCOTCH
 - 4. P.2 > STENCIL E ILLUSTRAZIONE
 - 5. P.3 > STESURA PRIMER
 - 6. PULIZIA ATTREZZATURE
 - 7. RICONSEGNA MATERIALE IN PARROCCHIA

- posizionamento transenne
- ▨ stesura primer (x1)
- ▨ ricopribile dopo 6 ore



S A L E G R O S S O
SALE GROSSO. PROGETTIFICIO ITALIANO.
HELLO@SALEGROSSO.STUDIO

PROGETTO: "PAROLE IN PIAZZA" / PIAZZA VALDELSA, FIRENZE
TAV 4 CANTIERIZZAZIONE - GIORNO 4



«C'è un rapporto estremamente intenso tra lo spazio fisico e chi lo abita, questo m'interessa altrimenti come potrei fare l'architetto?»

(De Carlo, 2015)

5.4 I volti della piazza

Parole in Piazza è fatto di tante persone: dai volontari che si sono letteralmente sporcati le mani dipingendo la piazza, ai residenti che hanno contribuito portando ghiaccioli alla frutta o bevande fresche durante la settimana di pittura. Dai cittadini che passavano di là per caso e ci hanno sostenuto suonando il clacson, ai rappresentanti delle istituzioni che hanno perorato la causa e a tutti i partner che hanno collaborato come una grande squadra.

Vorrei raccontarvi questo progetto non solo come un caso studio, ma come una raccolta di storie, per dare rilevanza e consistenza alle singole persone e agli incontri che abbiamo fatto.

Non li tratterò singolarmente, sarebbe impossibile, ma potete guardare i loro volti nei ritratti delle pagine successive, realizzati dall'obiettivo attento e partecipe di Sander e Arber Marra¹, o potrete leggere i loro nomi sulla *walk of fame* realizzata dal calligrafo Kreso.

«Quando penso a come era vissuta la strada e lo spazio pubblico in generale al tempo dei miei nonni in un piccolo paese lombardo, mi accorgo che era completamente diverso. Si andava in piazza e si viveva la realtà pubblica in modo più naturale. Probabilmente c'è una responsabilità anche politica, ma fondamentalmente è cambiata anche la comunicazione attorno allo spazio pubblico. Questi progetti possono lavorare sulla barriera che si è creata, tornando a considerare lo spazio pubblico come estensione del nostro spazio vitale.» (F. Prati, 2020)

Piazza Valdelsa è uno spazio pubblico come quello descritto da Prati: un'estensione dello spazio vitale. La gente la vive come fosse un ampliamento della propria dimensione domestica.

Gli avventori della piazza sono un campione variegato del quartiere:

> Gli *anziani* sono rappresentati per lo più da pensionati residenti negli stabili da decenni; sono un gruppo consistente di donne e uomini che presenziano la piazza in vari momenti della giornata; si ritrovano per

1 Sander Marra e Arber Marra sono due fotografi e residenti del quartiere di Novoli. Conoscono la piazza e l'ambiente. Il loro occhio esperto e partecipe è stato fondamentale nel documentare l'intero processo.

conversare e passare il tempo, estate e inverno, in giornate soleggiate o plumbee; sono affezionati al luogo e alla sua storia, ne sono la memoria e in qualche modo i custodi. Ciro, Danilo, Maddalena, Anna sono solo alcuni dei “nonni” che ci hanno preso sotto la loro ala protettiva: ci hanno messo in contatto con la parrocchia, ci hanno offerto caffè e gelati, hanno sorvegliato la vernice fresca e il cantiere quando non eravamo presenti, ci hanno raccontato le loro storie e i loro punti di vista. Sono gesti che ci hanno fatto sentire parte di questa comunità, di questa famiglia.

> I **bambini** e **i ragazzi** popolano la piazza soprattutto dopo l'uscita da scuola, intorno alle 16:30; piazza Valdelsa si trova a metà strada tra la scuola infanzia/primaria Vamba e la scuola infanzia/primaria Bargellini; raccoglie quindi un bacino di utenza ampio. Giocano nell'area giochi, a calcio, a basket, disegnano a terra con i gessetti, si rincorrono a chiapparella e nascondino. Sono stato infaticabili: hanno partecipato attivamente ai workshop facendoci conoscere le loro opinioni e i loro desideri; hanno imbracciato rulli e pennelli infrattandosi nei punti più difficili da dipingere (sotto le panchine, sotto il tavolo da ping pong); Tommaso ha voluto collaborare anche con la gamba ingessata, mentre era sulla sedia a rotelle; Lucy, Rebecca e Greta hanno partecipato per quattro pomeriggi consecutivi; il martedì pomeriggio erano così tanti contemporaneamente da dover dedicare una squadra di pittura solo a loro.

> Gli **adolescenti** sono stati la fascia più difficile da intercettare; un po' per l'età, una fase della vita delicata e di opposizione in cui «si è esposti a un'oscillazione di emozioni estenuante e a pensieri assolutizzanti»²; un po' per il modo in cui vivevano la piazza: momenti brevi, di passaggio, una partita di calcetto, una a ping pong, un tik tok, una sosta rapida sulle panchine e via verso altre mete. La maggior parte di quelli che ci abbiamo avuto modo d'interagire, nell'installazione temporanea del 24 Marzo ad esempio o durante i workshop, sono stati intercettati grazie alla collaborazione della Cooperativa di educativa di strada Il Girasole e grazie al Centro Giovani Galileo (chiamato dai ragazzi “il Gali”).
Sugli adolescenti vorrei aggiungere un aneddoto: quando abbiamo cominciato a dipingere (domenica 9 Luglio), abbiamo postato alcune storie

2 Alice Cerruti, *Adolescenti, ma se quelli in crisi fossero i genitori?*, in «Il Sole 24 ore», 10 Febbraio 2021

sull'account social di Sale Grosso per mostrare l'avanzamento del lavoro; ci sono arrivati una serie di messaggi intimidatori e di rimostranza da parte di 2/3 adolescenti verso l'intervento in atto: minacciavano di vandalizzarlo o addirittura cancellarlo. Come afferma Sclavi, «bisogna offrire anche a chi attacca più scelte, il che implica resistere alla tendenza più naturale e più ovvia di buttarsi in quella *danza*» e per *danza* intende quel comportamento ostile che esprime una lotta, un conflitto appunto. È chiaro che la prima reazione istintiva è stata «una fitta al cuore»³: avevamo la prima reazione di contrasto a *Parole in Piazza*. Ma abbiamo cercato di gestire il conflitto in maniera creativa: non abbiamo risposto alle loro provocazioni, le abbiamo accolte in modo che si sentissero ascoltati. Abbiamo risposto che eravamo disposti a parlarne insieme, che li aspettavamo in piazza: li abbiamo spiazzati e confrontandoci con loro abbiamo capito che “erano spaventati” dal cambiamento di uno status quo, di quel territorio che sentivano proprio e che forse non si erano sentiti abbastanza interpellati e coinvolti su questo cambiamento. Sono stati i tutor⁴ che gestivano le squadre ad aprire un dialogo aperto con loro, a coinvolgerli emotivamente spostando il piano sul risultato dell'intervento (magari una piazza “colorata” avrebbe reso entusiasti i loro fratelli e cugini più piccoli) e invitandoli a partecipare. Alla fine ci hanno aiutato a dipingere e (al momento in cui scrivo) l'artwork è ancora intonso, non è stato ancora vandalizzato.

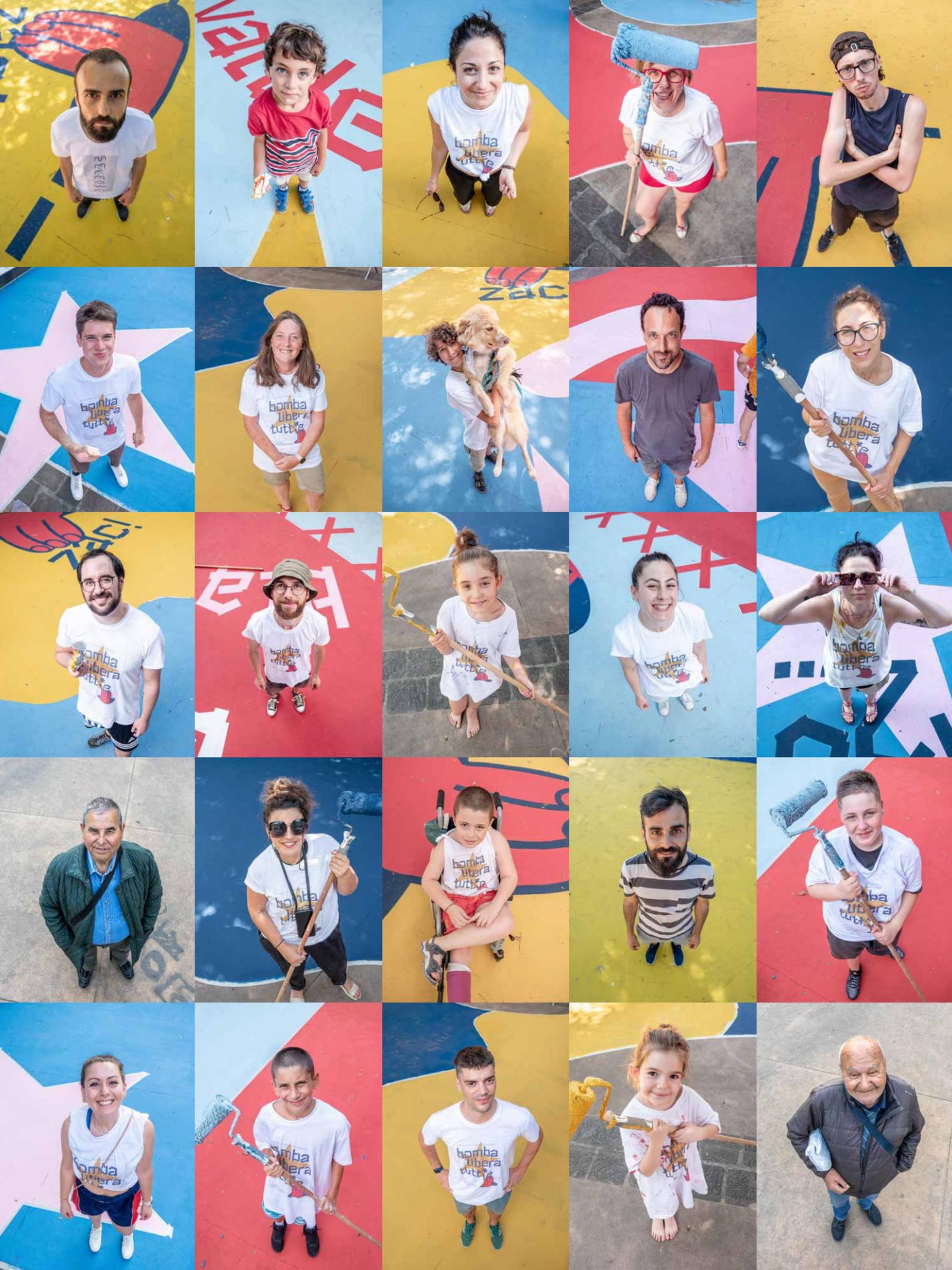
Per Goleman «quando li tiri fuori dalla dinamica sociale della conversazione in cui si stanno esibendo davanti a un pubblico e li affronti personalmente, i flamer⁵ diventano molto meno inclini all'insulto e al vituperio» (Goleman, 2014).

3 Il riferimento è alla fitta al cuore di Giancarlo Paba, «la fitta che prova il progettista quando la sua proposta viene contrastata, ma che funge da acceleratore per rielaborare un nuovo progetto diverso, in grado di accogliere e raccordare le varie esigenze». (M. Sclavi)

4 Lorenzo Bardi, Tiziano Lettieri e Violante Salvatici sono i 3 tutor che insieme a Sale Grosso hanno guidato i volontari nella fase esecutiva. Il loro aiuto è stato fondamentale e imprescindibile..

5 Flamer viene da Flaming: nel gergo delle comunità virtuali d'internet il flaming (dall'inglese flame, «fiamma») indica l'invio di messaggi deliberatamente ostili e provocatori da parte di un utente (flamer) alla comunità o a un altro individuo specifico; flame war («guerra di fiamme») è lo scambio d'insulti che spesso ne consegue, paragonabile a una vera e propria rissa virtuale.





INAUGURAZIONE
DELL'ARTWORK,
IL 16 SETTEMBRE 2023

pagina a fianco

LA WALK OF FAME IN FASE DI
REALIZZAZIONE: IL CALLIGRAFO
KRESO HA RIPORTATO I NOMI DI
TUTTI I PARTECIPANTI IN UNA
PORZIONE DI PIAZZA



«Progettare è molto più che assemblare, ordinare o modificare: significa aggiungere valore e significato, illuminare, semplificare, chiarire, cambiare, elevare, portare in scena, persuadere e perfino divertire. Il design è l'inizio e la fine, il processo e il frutto dell'immaginazione.»

Paul Rand, 1993

5.5 Un pluringuaggio

Le storie di vita delle singole persone e delle loro relazioni reciproche e con la piazza sono state un terreno fertile per delineare le possibili connessioni e possibilità progettuali. Piazza Valdelsa è uno spazio esistenziale¹; lo scopo di *Parole in Piazza* è stato fin da subito quello d'incoraggiare nuove interazioni spontanee, di raccontare la piazza e il suo vissuto, di stabilire un dialogo sia comunicativo (con gli abitanti) che progettuale (con lo spazio),

Quando ci siamo trovati in mano quel lungo elenco di onomatopee e modi di dire è stato chiaro che si trattasse di una mappatura gergale di come quello spazio veniva abitato.

È stata necessaria una scrematura, non era pensabile riportare a terra un centinaio di terminologie: la realizzazione delle scritte tipografiche è stato uno dei passaggi più lunghi della fase di realizzazione. La composizione a terra di ciascuna parola presupponeva infatti vari passaggi: la ricerca delle lettere necessarie tra le 65 dime disponibili; il posizionamento a terra, la stesura della vernice. Un numero più alto di sezioni tipografiche avrebbe comportato un aumento notevole delle tempistiche di realizzazione.

La scrematura è stata un'azione impegnativa: le parole/locuzioni sono state raggruppate per tipologia e area funzionale; quelle che risultavano fuori tema rispetto all'area funzionale sono state le prime a essere scartate. Una volta raggruppate per sottogruppi è stata fatta una cernita in base al loro potenziale comunicativo e al valore rappresentativo del campione di comunità che avevamo intercettato: per ogni area funzionale ne sono state scelte al massimo due.

Ad esempio, in corrispondenza dell'area funzionale del campo da calcio l'elenco delle terminologie emerse in fase di discussione comprendeva parole, verbi, locuzioni, onomatopee tra cui: *porta, palla, piede, velocità, astuzia, campo, siuuuum, gogogo, goal, passa!, allenamento* (etc). Quelle selezionate sono state infine *siuuuum* e *gogogo*: sono esclamazioni legate al calcio; "siuuuum" nello specifico è l'esultanza di Cristiano Ronaldo ed è ormai entrata nel gergo sportivo giovanile.

1 Norberg-Schulz definisce lo spazio esistenziale l'insieme di relazioni tra uomo e ambiente.

Di seguito altri esempi, tra quelli selezionati durante la scrematura post workshop:

schio' = è il rumore del saluto tra gli adolescenti; una via di mezzo tra battere il cinque e stringersi la mano; il gesto viene ripetuto fintanto non si raggiunge lo "schiò" perfetto

bomba libera tutti = la chiusa del gioco "nascondino"

zac! = è il suono che imita la presa a chiapparella

oplà = è l'esclamazione delle signore che si alzano dalle panchine (che reputano un po' troppo basse per la loro età)

skataboom = è il suono di chi finisce a terra dopo una corsa sui pattini o sullo skate

easy peasy lemon squeezy = "facile come bere un bicchier d'acqua"; è il modo in cui si appellano i ragazzi quando la "vittoria" in un gioco è apparsa facile e scontata

swoosh, poing = sono rispettivamente i suoni della racchetta in movimento e della pallina che rimbalza

alley oop = è una giocata spettacolare nel basket

shhhh = è il suono di chi richiama un po' di silenzio nelle sedute più "appartate"

ehilà/ we/ oh bro/ oh nini/ io vo' a desinare = sono un campione dei mille modi con cui si salutano giovani e anziani

Questa cernita è stata poi posizionata sulla planimetria della piazza in corrispondenza delle aree funzionali; la configurazione grafica è organizzata in modo che i testi siano dei *punctum*², siano cioè in grado di guidare l'osservatore e orientarlo nella fruizione dei contenuti; la loro disposizione non ha un ordine gerarchico predefinito: non c'è un ordine di lettura, sono dei segnaposto, ma nel punto in cui si trovano segnalano qualcosa, un evento, un'azione.

Per amplificare il significato dei testi è stata chiamata l'artista Luchadora a realizzare delle incursioni illustrate con le sue forme rotonde e sinuose. Le

2 V. Bucchetti definisce *punctum* un elemento che catalizza l'attenzione ed è in grado di guidare lo sguardo all'interno di una configurazione in modo da fargli compiere il percorso desiderato. Ovviamente si fa riferimento a configurazione più o meno complesse, in cui il percorso di lettura non corrisponde precisamente alla traiettoria abituale sinistra-destra / alto-basso delle strutture testuali.

abbiamo soprannominate *incursioni* perché sbucano all'improvviso dallo spigolo di un muretto o da un foro disegnato nella pavimentazione o da una striscia di colore. Le illustrazioni hanno un duplice compito: da una parte completano e arricchiscono il layout generale, dall'altra "illuminano" la comprensione di chi, per una questione generazionale o culturale, potrebbe non comprendere l'immediato significato di una terminologia.

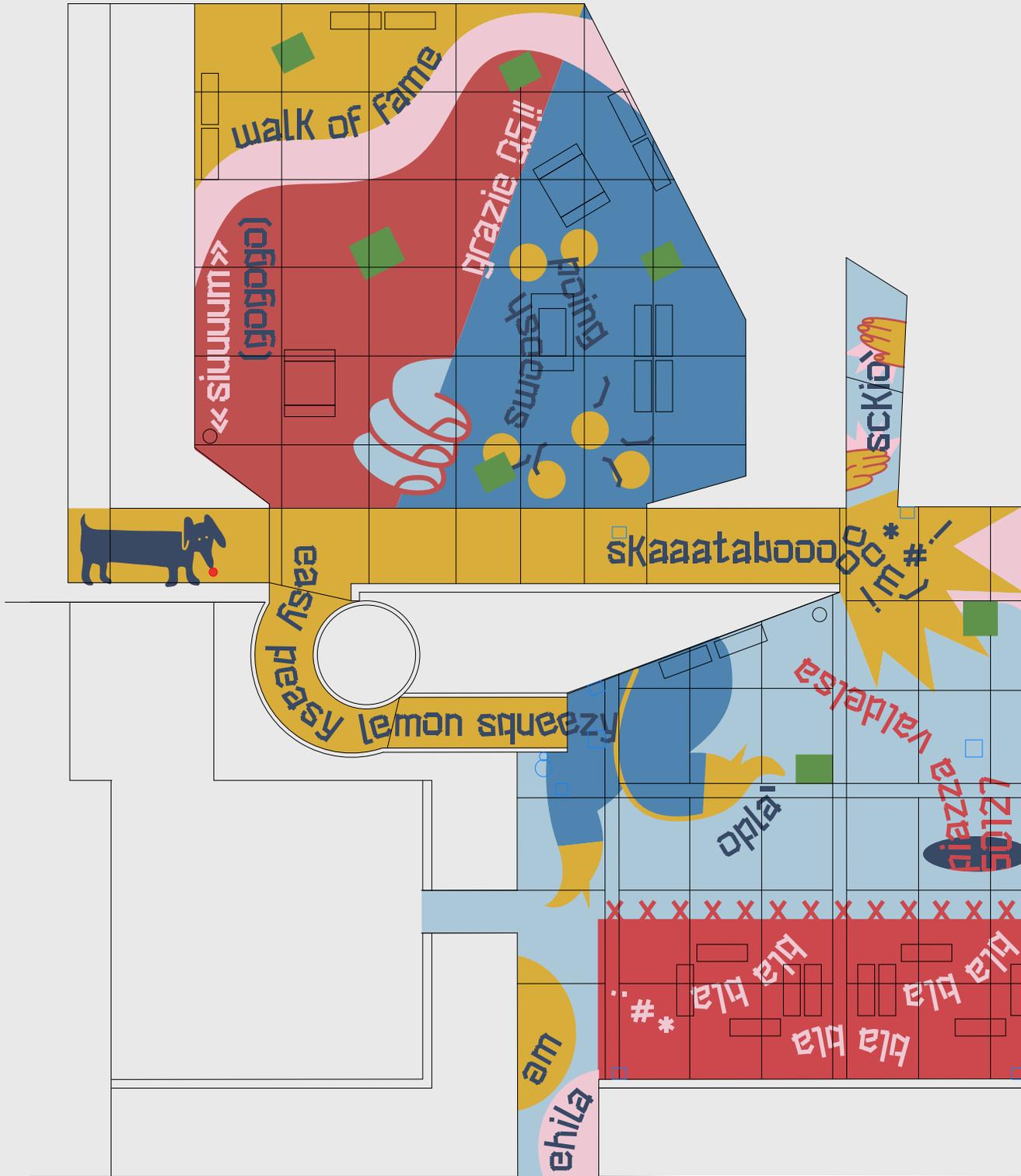
« [Illustrare] non significa solo eseguire un'illustrazione su commissione ma anche (e ben da prima) illuminare, chiarire, dichiarare; nonché render illustre, per diretta connessione con l'etimo latino *illustris*, e su questa via bisognerebbe anche sapere che illustrare era in origine "mettere i lustri", con conseguenti implicazioni decorative, se non esornative, per l'etimologia del termine. (S. Polano, 2002)

Il risultato è un artwork in cui illustrazione e tipografia si intrecciano e raccontano in maniera corale cosa accade nella piazza: una sorta di *wayfinding connotativo* in cui ogni testo e immagine corrispondono a una data funzione. Visto dall'alto è una sorta di sinottico di quello che accade quotidianamente nella piazza, in cui ciascun abitante può riconoscersi: un vocabolario grafico per orientarsi e decodificare il luogo.

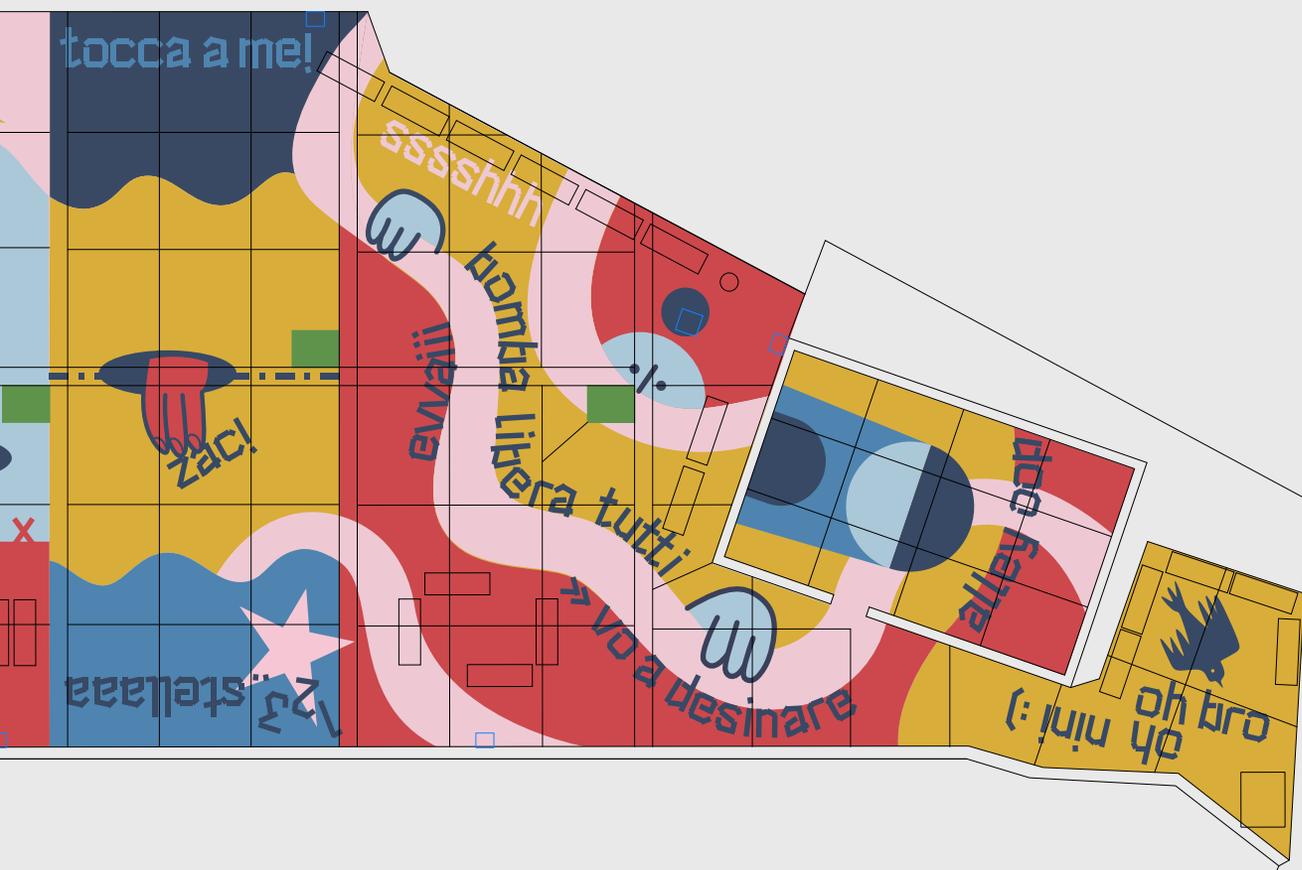
«I cittadini abitano³ lo spazio quando riescono a orientarsi in un ambiente e a identificarsi con esso. Il concetto implica che lo spazio dove la vita si svolge sia un luogo, intendendo per luogo uno spazio dotato di un carattere distintivo (C. Norberg-Schulz, 2016)

L'artwork è stato concepito come un enorme tappeto colorato che si srotola sull'asfalto; un'enorme mappa a dimensioni reali su cui camminare.: i tre ingressi riportano saluti e intercalari tra i passanti (*oh bro* vs *oh nini*); le rampe diventano il palco per inseguimenti ad acchiapparello o discese con i pattini (*skataboom*); una signora si alza dalla seduta esclamando "*oplà*"; una bambina fa capolino mentre gioca a nascondino (*bomba libera tutti*); un lungo tappeto rosso adorna il salotto dove le signore sono intente a conversare (*bla, bla, bla*); palline rimbalzano in ogni dove intorno al tavolo

3 Norberg-Schulz prende in prestito il concetto di abitare dai saggi di Heidegger. I concetti si rifanno al rapporto con l'architettura. Per approfondimenti vedi la prefazione al libro di Norberg-Schulz, *Genius Loci*



L'ARTWORK FINALE CON LA SOVRAPPOSIZIONE DEI
QUADRANTI DELLA PAVIMENTAZIONE PER FACILITARE
L'ORIENTAMENTO E IL DISEGNO A TERRA



da ping-pong (poing; swoosh); un bassotto aspetta di varcare il cancello dell'area cani; una mano si allunga e “*zac!*”: segna la vittoria; da un foro a terra escono “*Piazza Valdelsa – 50127*”, il toponimo e il CAP a cui sono profondamente legati i suoi abitanti, soprattutto i ragazzi.

Il risultato progettuale è quello che Valeria Bucchetti chiamerebbe una forma figurale composta da elementi di carattere verbo-iconico, intendo l'accostamento di elementi logogrammatici e figurativi: i primi vengono espressi tramite parole e tramite l'attribuzione di un carattere tipografico e di scelte grafiche compositive; gli elementi figurativi hanno invece valore rappresentativo, illustrano.

Scrittura, immagini e grafiche fanno parte di un'unica grande compagine, in cui non è possibile identificare chiare separazioni: è una lettura d'insieme che costituisce il racconto, una *sinsemia*, in cui «la disposizione degli elementi nello spazio non ha soltanto scopo decorativo, ma comunica al pari delle parole e dei numeri» (L. Perondi, 2012) Nella realtà, infatti, in uno contesto come quello di una piazza in cui lo spazio non è intercluso da tramezzi e murature, le funzioni hanno sì degli ambiti privilegiati, ma c'è comunque fluidità, i confini non sono rigidi, perentori: posso parlare seduta sulle panchine, o in piedi vicino all'area giochi dei bimbi, o mentre scendo dalla rampa accanto a una ragazza che la usa per sfrecciare giù con i pattini. Ogni storia si intreccia, è fatta appunto d'incursioni.

Non essendo un intervento strutturale abbiamo potuto agire sull'organizzazione spaziale solo attraverso la grafica e alcune piccole “correzioni” sulla disposizione dell'arredo.

Nello specifico siamo intervenuti su tre punti:

- L'organizzazione delle sedute: le panchine disposte “a crociera” sono state riorganizzate in 4 nuclei di conversazione, o salotti, come preferiscono chiamarli i cittadini. Due salotti composti da 4 sedute disposti in cerchio, con lo spazio necessario per il passaggio di una carrozzina; un salotto composto da due sedute frontali; un salotto composto da 3 sedute a “C” rivolte verso l'ingresso della piazza. Questo intervento è stato possibile grazie al contributo del Quartiere 5 e della Direzione Ambiente del Comune che ci hanno messo a disposizione il loro tempo e le loro risorse.
- Il quadrilatero del gioco libero: la redistribuzione delle sedute ha permesso

la creazione di due metà campo. Questa delimitazione visiva ha l'ambizione di limitare le conflittualità generazionali: se prima i bambini invadevano lo spazio delle sedute inglobandolo nel loro terreno di gioco, con questa nuova configurazione si sono create due aree funzionali distinte.

- Un campetto multifunzione: il disegno a terra delle linee per il 3x3 è stato delineato in modo che la linea dei tiri liberi corrisponda alla metà campo di un ideale mini campetto da calcetto, con le porte disegnate sui lati corti del quadrilatero.

Una porzione di piazza è stata riservata alla “walk of fame”, un tributo a tutti i partecipanti di questo progetto collaborativo; sono stati trascritti tutti i nomi propri di coloro che hanno contribuito nel corso di questi mesi (chi ha dipinto, chi ha partecipato ai workshop o anche soltanto chi ci ha supportato fisicamente); la trascrizione è stata fatta in live painting da un calligrafo, Kreso, durante la giornata d'inaugurazione.

I testi e le illustrazioni sono stati dimensionati in modo da essere letti e percepiti ad altezza uomo e sono «sufficientemente grandi»⁴, come avrebbe detto A. Petrucci, per rispondere ai requisiti di un public lettering. C'è però un altro punto di vista che è stato tenuto in considerazione durante la progettazione: la visuale (in questo caso privilegiata) di chi abita nei palazzi adiacenti alla piazza e che della piazza, in qualche modo, ne è il custode. La visione dall'alto è una prospettiva unica: in un unico colpo d'occhio è possibile percepire l'insieme di questo racconto; un'unica rappresentazione sinottica “dove è possibile vedere tutto nello stesso momento, percependo struttura, derivazioni, relazioni, ramificazioni.” (D.A. Calati, pp. 100, 2007).

4 Per dare una misura delle proporzioni, l'asta della lettera “b” è alta 130 cm



L'INGRESSO PRINCIPALE ALLA PIAZZA:
SI FRONTEGGIANO IL SALUTO DEI GIOVANI
(OH BRO) E IL SALUTO DEGLI ANZIANI (OH NINI).
SULLØ SFONDO IL CAMPETTO DA BASKET





IL TAVOLO DA PING PONG INCORNICIATO
DALLE ONOMATOPEE "SWOOSH" E "POING",
OVVERO I SUONI DELLE RACCHETTE E
DELLE PALLINE CHE RIMBALZANO





IL NUOVO "SALOTTO" DELLE SIGNORE
CON LE SEDUTE DISPOSTE IN MODO
DA FAVORIRE LA CONVERSAZIONE.





Walk of fame

Grazie Q5!!

sivuum (gogogo)

swash ping

skaaataboo

PZZA VALLI

bla bla bla bla

ehilā



«Nelle installazioni tipografiche, a differenza delle opere stampate, le lettere non giacciono nello spazio statico di una pagina. Abitano uno spazio dinamico dove le persone vivono e la vita scorre.»

Anna Sacconi, 2013

5.6 Tapetype. Un lettering autoprodotta

Scegliere un font è un'azione estetica con un valore comunicativo. Anche per *Parole in Piazza*, una volta messo a fuoco lo scopo narrativo e identificate le terminologie da utilizzare, si è reso necessario capire con quale lettering visualizzarle. Il lettering, in base alle sue caratteristiche infatti, ha la capacità di evocare un certo tipo di sensazioni o emozioni: Serif o Sans? Light, bold o black? Extended o condensed? Italic o Regular? Minuscolo o maiuscolo? Ciascuna variazione aggiunta o rimossa, permette di dare sfumature diverse alla lettura e dona al testo un certo tipo di tono.

«Il tipo di carattere imposta il tono e ti fornisce indizi su ciò che stai per leggere. [...] Questo funziona grossomodo come la musica in un film, che ti preannuncia ciò che stai per guardare. La colonna sonora ti fa capire se puoi rilassarti, se dovresti sentirti triste o se dovresti iniziare a sentirti ansioso e prepararti a chiudere gli occhi prima che l'azione inizi effettivamente.»¹ (Hyndam, 2016)

E ognuno di noi ha la capacità di interpretare “quel certo tipo di tono” grazie al substrato culturale che ha –involontariamente– acquisito:

«Siamo tutti consumatori di caratteri tipografici: tutti noi interagiamo con, e consumiamo, una vasta gamma di caratteri tipografici ogni giorno della nostra vita, e nella maggior parte dei casi facciamo ciò senza esserne consapevoli. Il carattere tipografico influisce su ciò che leggiamo e influenza le nostre scelte perché tutti noi comprendiamo istintivamente cosa ci sta comunicando, e abbiamo imparato a interpretare i riferimenti durante tutta la nostra vita.»² (Hyndam, 2016)

1 “Type sets the tone and gives you clues about what you are about to read. [...] This works much like the music in a film, which sets the scene for what you are about to watch. The soundtrack tells you whether you can relax, whether to feel sad, or if you should start to feel anxious and get ready to close your eyes before the action actually happens.”

2 “We are all type consumers: we all interact with, and consume, a vast array of typefaces every day of our lives and most of the time we do this without being consciously aware of it. Type influences what we read and affects our choices because we all instinctively understand what it is communicating to us, and we have been learning to interpret the references all our lives.”

I rimandi fonosimbolici portano la scrittura ad avere una particolare predisposizione sinestetica, la cui lettura provoca sensazioni uditive e la cui vista è in grado di suggerire gerarchie percettive, con l'effetto finale di un coinvolgimento sensoriale plurimo:

«Quasi ogni segno tipografico comporta un rimando sonoro, prescrive una scansione di lettura, o definisce un ritmo. Ciò accade per la presenza di un codice - il gioco di rimandi fra grafemi e fonemi delle varie lingue, pur con corrispondenze non sempre biunivoche - ma anche perché le peculiarità grafiche di un dato segno (lo spessore, la dimensione, la rotondità/angolarità, l'andamento del cinetismo, la modalità d'interazione, ecc.) e la sua collocazione nello spazio, sono portatori di contenuti extravisivi. Come scrive Hohenegger: "è evidente che un carattere chiaro sottolinea la leggerezza" così come al contrario "caratteri lineari pesanti, scuri, esprimono il concetto della solidità". Meggs, parla di risonanza grafica, estendendo questa capacità connotativa al linguaggio visuale nel suo complesso, alla pagina, al manifesto, all'artefatto comunicativo, intesa come la capacità di esprimere visivamente "l'essenza del soggetto".

Bellantoni e Woolman usano l'espressione intonazione, del carattere, applicato alla scrittura in condizioni cinetiche, al ritmo, alla scansione del movimento, al significato suggerito rispettando i tempi e le cadenze del parlato. Il progetto del singolo segno, o della composizione tipografica nel suo insieme, comportano pertanto il controllo di fattori che vanno oltre la risultante visiva.» (Ricco, 2007)

Cosa avrebbe dovuto comunicare questo lettering? Quali indizi avrebbe dovuto fornirci?

Facciamo un breve *recap*: **Parole in piazza** è un'opera di Asphalt Art; in sostanza: vernice su asfalto, ovvero su una superficie calpestabile e soggetta a usura quotidiana. Non si tratta perciò di un'opera imperitura. Per quanto siano utilizzate vernici di qualità, concepite per campi da tennis e piste ciclabili, tra qualche tempo si presenterà il problema del deterioramento e si dovrà scegliere se mantenerla o tornare allo stato originale, esattamente come accade per la segnaletica stradale. Si può quindi affermare che si tratta di un'opera temporanea e rimovibile.

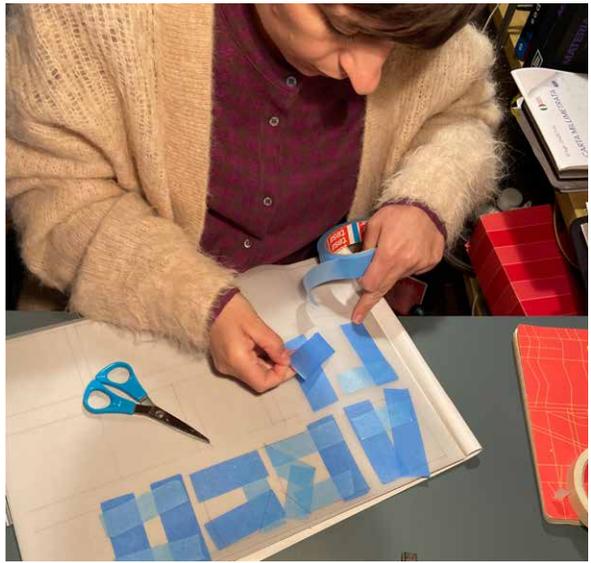
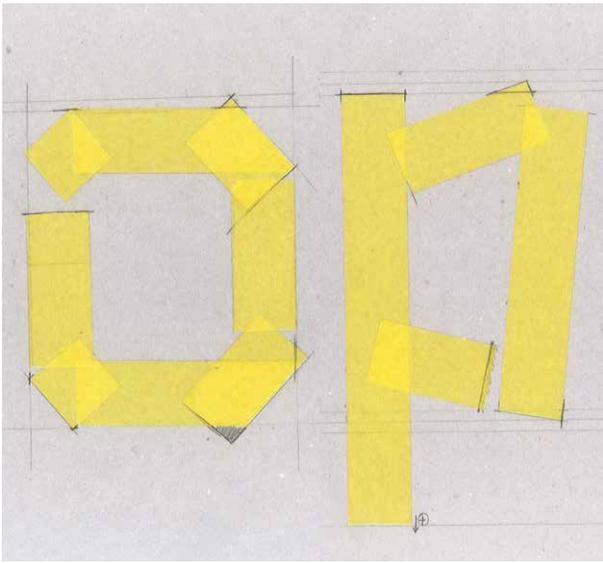
E questo è stato un primo punto di partenza: costruire un lettering che fosse percepito come temporaneo, provvisorio. Esattamente il contrario delle

iscrizioni monumentali, incise nella materia e destinate a durare nel tempo. Durante il processo partecipativo, sia nella fase di ascolto che in quella di co-progettazione, abbiamo interagito sullo spazio fisico usando come strumento lo scotch di carta: è stato utilizzato per marcare le funzioni della piazza, per “scrivere” a terra hashtag e parole chiave, per annotare i nomi dei partecipanti, per lasciare messaggi temporanei. Nella fase d’installazione a terra abbiamo utilizzato lo scotch carta per tracciare i confini e le curve a terra. È diventato, in sostanza, un filo conduttore. Versatile, estemporaneo, ma Soprattutto temporaneo, come l’asphalt art. Si è quindi delineato il concept: tracciare un lettering in grado di emulare l’estemporaneità di un messaggio tracciato con il nastro adesivo. Ciascun glifo è stato quindi costruito manualmente, componendo su fogli di carta strisce di scotch, per poi vettorializzarle digitalmente. Per ognuna delle 26 lettere è stata costruita una “casella di contenimento”, uno spazio dotato di linea di base, entro i cui margini doveva essere tracciata la lettera. La larghezza di ciascuno spazio è stata dimensionata prendendo come riferimento la larghezza di alcune font³ tra le più classiche come l’Helvetica, l’Arial o il Frutiger.

COSTRUZIONE DEL LETTERING

«Dopo il trasferimento dell’istituto a Dessau, nell’anno accademico 1924-25 Walter Porstmann ideatore dei formati unificati Din e autore nel 1920 di Sprache und Schrift, tiene una conferenza sulle lettere Kleinschreibung, proponendo di azzerare la differenza tra maiuscole e minuscole nella scrittura. Si tratta di una posizione già espressa Adolf Loos che aveva evidenziato una grande frattura fra il tedesco scritto e quello parlato, Loos sosteneva infatti che l’utilizzo delle maiuscole era una inutile forzatura formale, in quanto la lingua parlata e pensata non ricorreva a simili differenziazioni. Nel 1925 Laszlo Moholy-Nagy ne Il Bauhaus e la tipografia, riassume tutte queste tesi, stabilendo che semplificazione, leggibilità, facilità di apprendimento ed economicità indirizzano all’uso del monoalfabeto.» (Bisiani, 2008)

3 Benché abitualmente utilizzi la versione maschile (I’m guilty!) in questo contesto faccio riferimento all’articolo di CAST (Cooperativa Anonima Servizi Tipografici) su Medium del Gennaio 2017, in cui attraverso gli interventi di James Mosley, John L. Walters, James Clough, Alessandro Corubolo, Silvia Sfligiotti e un commento di CAST stesso viene smantellata l’ipotesi a cura di Lucia Francalanci su Accademia della Crusca secondo cui «È preferibile, in ogni caso, impiegare il maschile font per la terminologia informatica e ripristinare il termine originario femminile fonte per quella tipografica [...]» (vedi www.accademiadellacrusca.it)

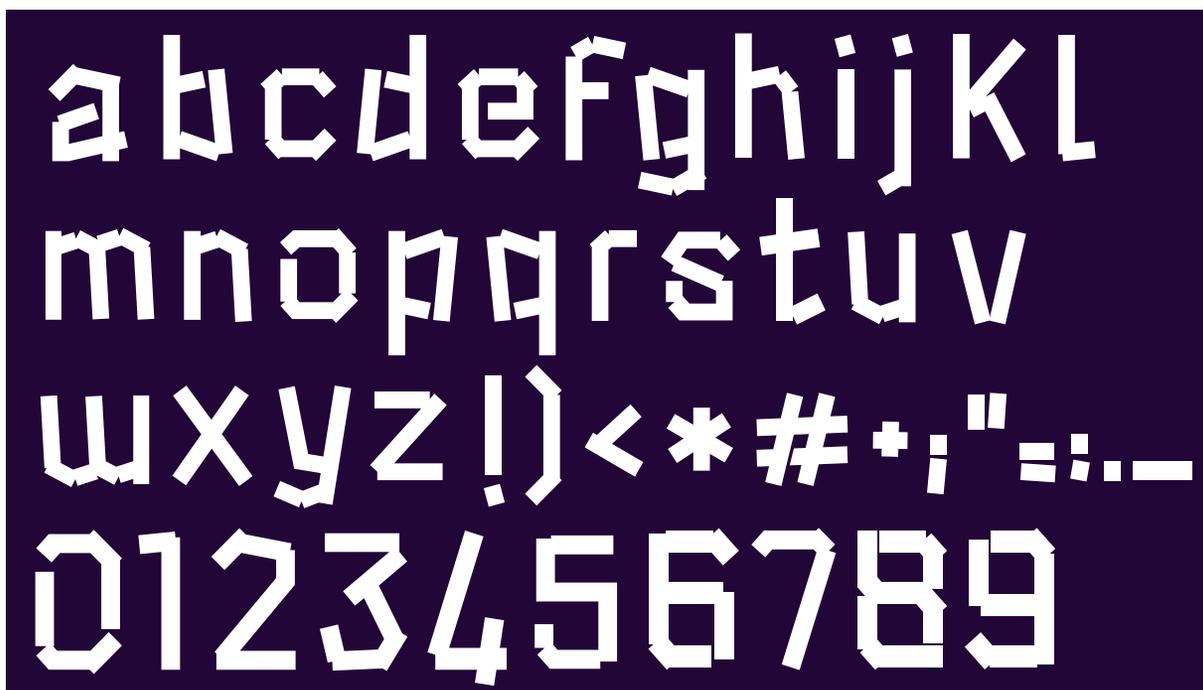


pagina a fronte

IL PROCESSO DI
COSTRUZIONE DI
TAPETYPE: I PRIMI
TENTATIVI, LA SCANSIONE,
LA DIGITALIZZAZIONE.

sotto

L'ALFABETO TAPETYPE





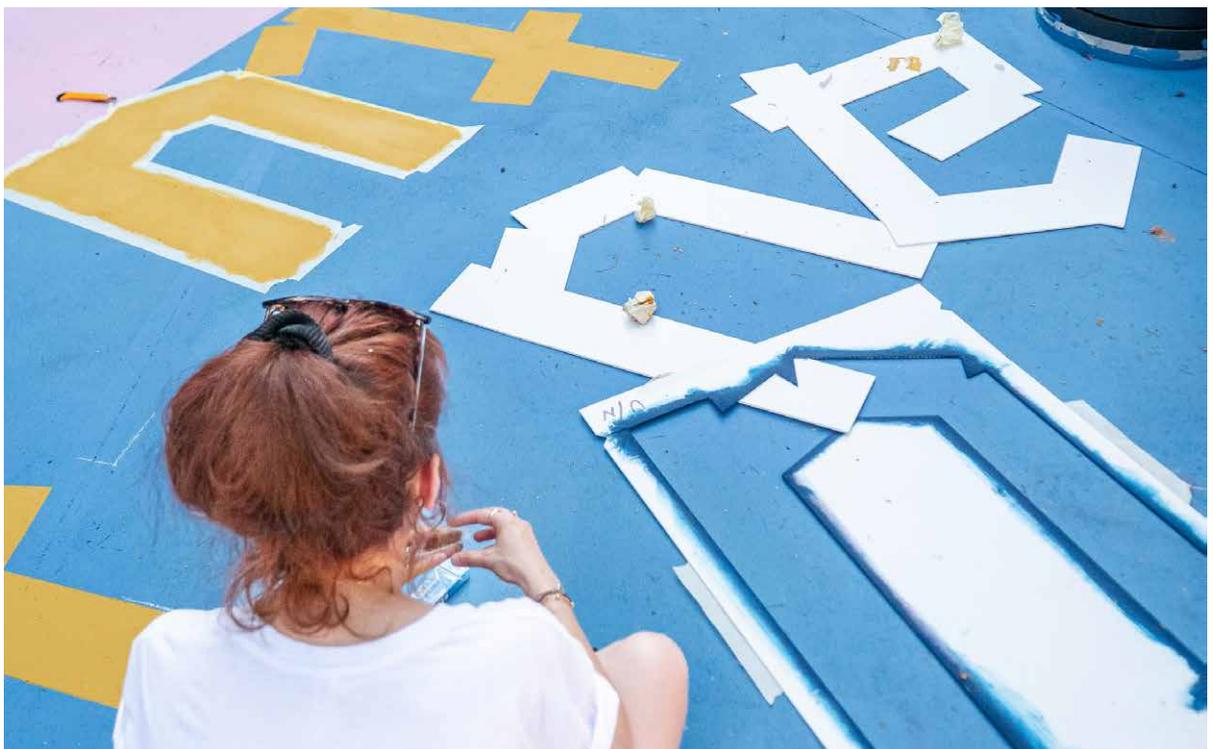
LE DIME DI TAPETYPE:

PER BILANCIARE I COSTI DI PRODUZIONE E LE
NECESSITÀ IN FASE DI ESECUZIONE È STATO FATTO
UN CALCOLO DELLE LETTERE PIÙ RICORRENTI (PER
LA "a" AD ESEMPIO SONO STATE RITAGLIATE 7 DIME)

I NUMERI E LE LETTERE
CON ASCENDENTI/
DISCENDENTI SONO
ALTE CIRCA 130 CM









CON IL PATROCINIO DI



FINANZIATO DA

**Bloomberg
Philanthropies**

parole in piazza

Un dilagare di voci, suoni, parole, pensieri:
le "Parole in Piazza" sono chiacchiere, passatempi, giochi,
conversazioni di bambini, ragazzi, adulti e anziani.

Il quartiere di Piazza Valdelsa è stato coinvolto per intero, da
febbraio a luglio 2023, dall'analisi alla messa a terra del progetto.

Mossi dall'intento di conoscere la piazza, di scoprirne la logica
intrinseca, non quella costruita e manifesta, ma quella vera e
vissuta, volevamo realizzare un'opera collettiva, con gli abitanti
e per gli abitanti.

E l'abbiamo fatto,
tutti insieme.

Parole in Piazza è
stato un ritrovarsi,
un incontro tra generazioni
e comunità diverse, una
contaminazione sociale.

grazie
a tutti voi per aver
partecipato e aver reso
possibile tutto ciò.
Parole in Piazza
adesso è vostro!

PROGETTO

GRAFICO

SALE

GRASSO

FEAT.

LUCCHADORAL

PROCESSO

PARTICIPATIVO

au

avventura urbana

CON IL

CONTRIBUTO DI

FONDAZIONE

CR FIRENZE

CON IL

SUPPORTO DI

ccop

PARTNER

TECNICO

BigMat

HOME OF BUILDERS

FOCARDI E CERBAI

EDILIZIA

MAIN

PARTNER

Fondazione

Cultura

IL GIRASOLE

PARTNER

Frittelli

ARTE CONTEMPORANEA

UNIVER

CARTOLINE STAMPATE
PER L'INAUGURAZIONE
CON TAPETYPE
IN VERSIONE DIGITALE

CON IL PATROCINIO DI
 COMUNE DI
FIRENZE

FINANZIATO DA
**Bloomberg
Philanthropies**

parole in piazza

suoni, parole, pensieri:
sono chiacchiere, passatempo, giochi,
bambini, ragazzi, adulti e anziani.

Valdelsa è stato coinvolto per intero, da
13, dall'analisi alla messa a terra del progetto.

conoscere la piazza, di scoprirne la logica
costruita e manifesta, ma quella vera e
realizzare un'opera collettiva, con gli abitanti

grazie

a tutti voi per aver
partecipato e aver reso
possibile tutto ciò:
**Parole in Piazza
adesso è vostro!**

razioni
una
ciale.

TRIBUTATO DI
FONDAZIONE
PER FIRENZE
PORTO DI

PARTNER
TECNICO
BigMat
HOME OF BUILDERS
FOCARDI E CERBAI
EDILIZIA

MAIN
PARTNER
 Fattoria
L'Ubbale

PARTNER
 IL GIRASOLE

Frittelli
ARTE CONTEMPORANEA

UNIVER



Ispirandoci a queste posizioni monoalfabetiche e influenzati dalle regole non scritte del netiquette⁴, in cui scrivere in maiuscolo equivale ad “urlare”, abbiamo optato per un lettering solo minuscolo; una scelta che ci ha permesso di contenere i costi di produzione – non dovendo realizzare anche la versione maiuscola delle lettere.

Non esistono curvature, ma solo linee spezzate. O meglio, attraverso le linee spezzate si dà la percezione della curvatura. Non c'è correzione ottica: aste, asticine e terminali hanno lo stesso spessore perché tracciate con lo stesso nastro.

E non esistono tracciati chiusi: uno degli obiettivi è stato rendere il lettering adatto allo stencil, in modo che la composizione delle parole durante la messa a terra fosse facilmente gestibile dai volontari attraverso l'uso delle dime. Anche lettere come la A, la D, la P sono perciò tracciati aperti e non necessitano dell'uso di “ponti”. A eccezione dall “i” e del “!” in cui “il punto” è anche un glifo a sé.

Non vi sono *grazie*, per evitare la presenza di angoli troppi angoli acuti difficili da dipingere con il pennello o il rullo.

L'esigenza contingente di contenere i costi di produzione ha determinato la progettazione complessiva dell'alfabeto; laddove possibile lo stesso glifo ha assolto più ruoli: *b, d, p, q* sono lo stesso carattere specchiato e ruotato; lo stesso *n* e *u*; *m* e *w*; *i* e *!*.

Durante la vettorializzazione è stata razionalizzata la forma di ciascun glifo, decisa la spaziatura e aggiustato il kerning: i glifi hanno così acquisito lo status di “caratteri tipografici”, con riferimento alla definizione che ne fa Lupton, ovvero “immagini create per una ripetizione infinita” (Lupton, 2004). Lo status acquisito non rende tuttavia l'alfabeto una font: disegnare una font completa è un compito enorme. Anche una famiglia tipografica relativamente piccola ha centinaia di caratteri distinti e ciascuno richiede numerose fasi di affinamento.

Con l'avvento del computer la creazione di caratteri tipografici ha avuto un'esplosione inarrestabile; senza che rimanesse chiara la divisione tra lettering e *disciplina*⁵ – come la chiama Massimo Vignelli – *tipografica*.

4 È un insieme di regole informali e buone maniere che indicano il buon comportamento che un utente dovrebbe tenere sul web: è una crasi della parola inglese *network* e di quella francese *etiquette* (buona educazione)

5 “Considero la tipografia una disciplina per organizzare l'informazione nel

«Una font per titolazione e per usi effimeri si fa in poche ore.

Più laboriosa è una font per testo corrente, se non altro per il gran numero dei segni che è necessario predisporre. Font per applicazioni particolari (segnaletica, visualizzazione su schermo, notazione scientifica, lettura in dimensioni molto piccole ecc.) richiedono sempre più competenze specialistiche. Le font Unicode non si possono fare senza consistenti gruppi di lavoro: quelle più complete oggi esistenti contengono sopra i cinquantamila segni. » (Lussu, 2007)

La scelta di creare un lettering ad hoc è nata dalla volontà di attivare una dimensione semantica, di incrementare le informazioni relative al contenuto. Come afferma Sacconi un lettering è «un pezzo unico creato per uno scopo specifico e capace di rispondere alle esigenze della scala, del materiale e dell'ambiente circostante in modo del tutto diverso.»

Conclusioni

BUONE PRATICHE

Il vantaggio di essere costretta ad analizzare il processo creativo di Parole in Piazza in maniera analitica per la redazione della tesi, mi ha permesso di riflettere sull'esperienza concreta sul campo e di sistematizzare alcuni punti chiave del processo. Concludo con questo elenco di azioni generalizzabili e riproducibili in altri interventi finalizzati al coinvolgimento della comunità:

IDENTIFICARE IL LUOGO: scandagliare e scegliere aree della città che hanno bisogno di interventi temporanei, dove cioè non ci sono gruppi di persone che hanno tempo ed energie per attivare questi interventi

COINVOLGERE: creare consenso intorno al progetto è fondamentale per la sua riuscita; processi partecipativi con gli abitanti e i vari stakeholder che possono beneficiare del progetto (commercianti, scuole, palestre etc) è il primo passo per creare consenso

COLLABORARE: creare un team transdisciplinare in cui ognuno ha dei ruoli ben definiti e delle attività programmate è indispensabile; al contrario il progetto rischia di arenarsi. Collaborare significa aprire un dialogo fattivo anche con le istituzioni

COMUNICARE: rendere partecipe la comunità di ogni avanzamento dei lavori, attraverso sia i social media sia mezzi informativi più tradizionali (flyer, brochure, manifesti) in modo da coinvolgere e sensibilizzare e ottenere sostegno di uno spettro generazionale e sociale quanto più ampio.

MONITORARE: raccogliere periodicamente feedback permette di direzionare le evoluzioni del progetto in modo da incontrare il consenso della comunità coinvolta in tutte le fasi del processo.

Rispettare questo elenco non è garanzia di successo di un progetto, ma permette di tenere saldi dei punti di riferimento, di mantenere un link con gli abitanti, di costruire una narrazione sul luogo condivisa con loro. Nel caso di Parole in Piazza ci ha permesso di iscrivere a terra segni visivi in cui gli abitanti si sono riconosciuti e in cui hanno trovato rappresentata una parte della loro identità.

CONFINI Tirando le somme sul progetto, il risultato raggiunto, al di là dell'artwork stesso, è la partecipazione, la cooperazione, il senso di appartenenza che si è costruito intorno all'intervento: persone di generazioni diverse, con background diversi, con storie diverse, hanno contribuito ognuna a un pezzo di questo processo. Alla fine, "l'unica cosa importante del design è come si relaziona alle persone" (Papanek, 2019).

Il progetto mirava a dare voce alla piazza attraverso un intervento grafico e l'auspicio è di essere riusciti a dare voce ai singoli abitanti, di averli fatti sentire appunto autori, proprietari, custodi di questo luogo, con il dovere e in diritto di salvaguardarlo.

In quei sei mesi *Parole in Piazza* è certamente diventato un attivatore di comunità: dalle diffidenze iniziali della fase d'indagine, ai confronti e ai dibattiti della fase di co-progettazione, siamo approdati a una dimensione confidenziale, a un rapporto paritario e familiare.

«La partecipazione implica la presenza degli utenti lungo tutto il corso dell'operazione. Questo fatto genera almeno tre fondamentali conseguenze: ogni momento dell'operazione diventa una fase di progetto; anche l'uso diventa un momento dell'operazione e quindi una fase di progetto: i diversi momenti sfumano uno nell'altro e l'operazione cessa di essere lineare, a senso unico e autosufficiente» (De Carlo, 2015)

L'approccio a *Parole in Piazza* ha seguito i principi di quella progettazione contestuale, civica e relazionale di cui parla R. Baur: un approccio che si basa sulla prossimità, sull'ascolto, sulle specificità piuttosto che su ricette pronte all'uso, sul coinvolgimento attivo dei cittadini. Un approccio fondato su quel concetto di "relazione" professata da E. Glissant: una relazione che implica apertura all'altro, alla diversità, alle interazioni e alle connessioni (Baur 2022)

Nonostante questo approccio e nonostante le migliori intenzioni, rimane il dubbio – pungente – del confine, labile, tra autorialità e opera collettiva. Il rischio infatti di questi interventi è che la partecipazione venga ridotta a uno strumento per stabilire un elenco o un sistema di esigenze (Sclavi, 2002). Nel caso di *Parole in Piazza*, noi progettisti non eravamo esterni al progetto, ma parte integrante del processo di consultazione e di scambio collettivo. Parafrasando Bernardo Secchi e la sua citazione «l'urbanistica si fa con

i piedi», potremmo dire che tutta la progettazione si fa con i piedi ovvero andando, vedendo, conoscendo, ascoltando, parlando. E noi siamo andati, abbiamo visto, abbiamo conosciuto, ascoltato e parlato: abbiamo “stretto mani”, interagito con le singole persone chiamandole per nome. Le abbiamo coinvolte nell’intero iter, fino all’inaugurazione, dove scrivendo i loro nomi a terra abbiamo “cementificato” la loro autorialità. Abbiamo ridisegnato il layout in modo che lo spazio non fosse rigido, ma fluido, con ampi spazi vuoti per il gioco libero e le interazioni spontanee.

Rimane un però: quanto è autoriale e quanto è collettivo questo progetto? È autoriale nelle forme sinuose delle illustrazioni che rimandano allo stile ben riconoscibile di Luchadora, è autoriale nella definizione di quel lettering, costruito in maniera certosina da Sale grosso.

Il layout è una fotografia degli usi spontanei e previsti di quella piazza, ma la sua definizione è stata fatta in un momento intimo di progettualità tra Sale Grosso e Luchadora. Potremmo dire che l’architettura dell’informazione, il tipo di informazione è frutto di una collaborazione comunitaria, il modo in cui è stata traslata a terra questa informazione è autoriale.

Ma questo tipo di approccio è corretto?

Pensando alle parole di B. Ingels: dove esattamente si perde il controllo? O meglio dove esattamente dobbiamo perdere il controllo?

Negli ultimi anni si discute molto sulla transizione del progettista dal ruolo di decision maker a quello di mediatore, facilitatore che anziché imporre uno schema, cerca di comprendere le logiche sottintese a uno spazio e di coinvolgere anche gli utenti nel processo decisionale. La progettazione diventa «un’attività variazionale» (Paba, 2000), inaspettata. Ma fino a dove si arriva la decisione comunitaria?

FUTURI POSSIBILI

L’auspicio quando si affrontano progetti di questo tipo è quello di riuscire a creare una comunità di progetto che poi, rafforzata da un legame che lega quel progetto al luogo, possa evolversi in una comunità di luogo, intendendo per comunità di luogo «comunità motivate da qualche forma di interesse e di cura per lo spazio in cui si trovano e che, con la loro presenza e attività, e con i significati che vi attribuiscono, trasformano in luogo.» (Manzini, 2021)

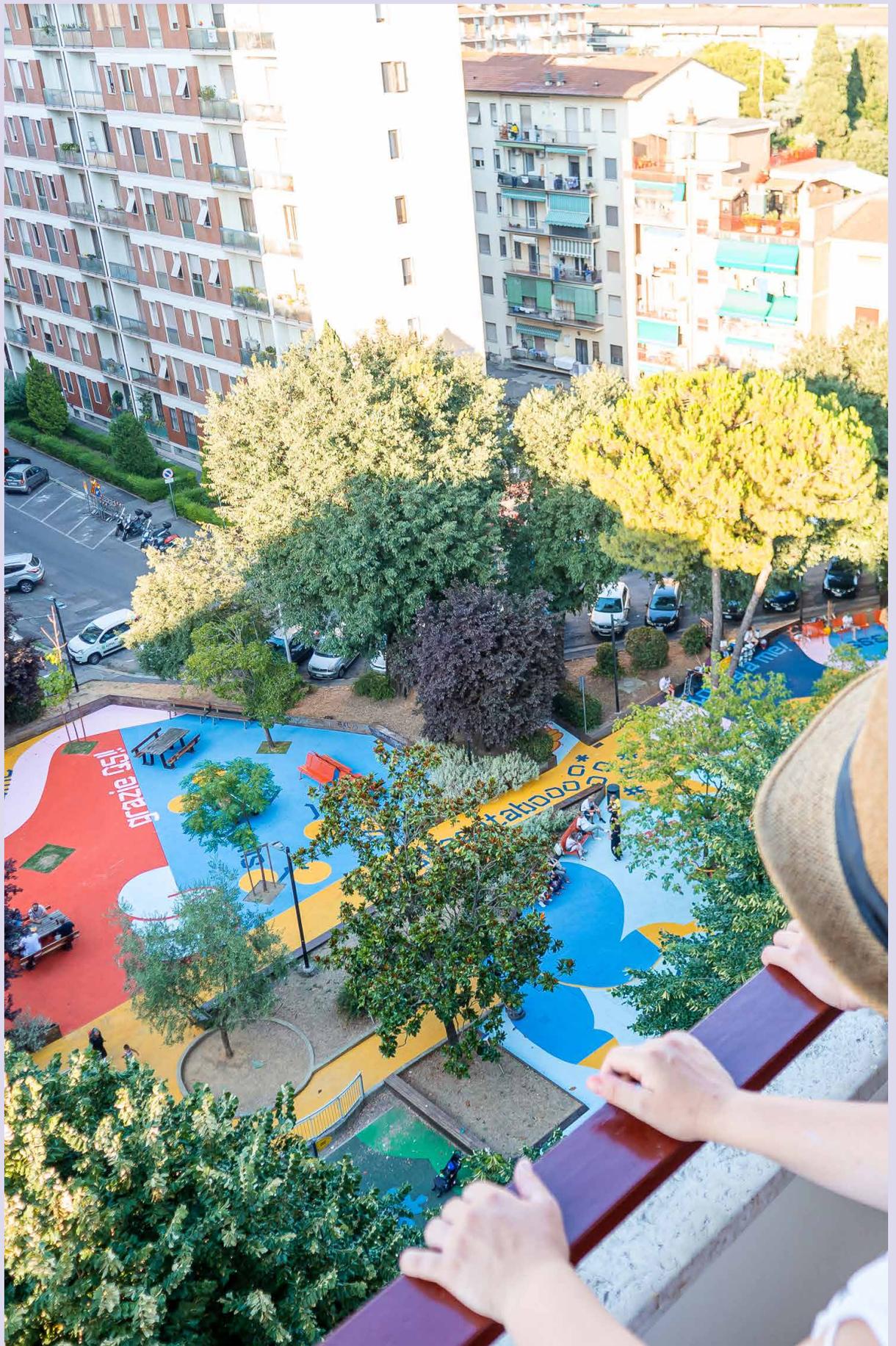
Le persone, se coinvolte, diventano più consapevoli, più partecipi, più attive. Essendo la prima esperienza partecipata per noi – anche se avevamo il

prezioso supporto di Avventura Urbana per la gestione del processo – abbiamo sicuramente commesso degli errori: c'era il timore dell'approccio, il timore che la partecipazione non fosse effettivamente partecipata, c'era l'insicurezza di non saper interpretare il processo e restituirlo. Il timore sul futuro della artwork della Piazza: verrà vandalizzato? Ma cosa si intende per vandalizzato? In quanto tempo scolorirà la vernice? In quanto tempo perderanno brillantezza i colori? Quanto durerà la scia trainante nel progetto sulla comunità? Dove termina la responsabilità del designer e quando inizia la co-responsabilità degli abitanti? Può un intervento del genere funzionare da reagente chimico e propagare la sua energia? E ha senso che lo faccia? C'è il rischio che poi queste opere di asphalt art diventino tele scolorite innescando o riattivando una sensazione di degrado? Quanto è il rischio politico che si abusi di questi strumenti?

Quali sono i futuri percorribili per questi interventi? Per futuri percorribili, intendo le possibilità che questi interventi non si esauriscano con la loro realizzazione, ma proseguano il loro ruolo di attivatori di comunità. È necessaria un'azione concertata di più attori: designer, ma soprattutto associazioni e istituzioni capaci di creare un interesse prolungato e programmato su quel luogo.

«Ora che l'orizzonte si allarga alle conseguenze non immediate, agli effetti collaterali, sappiamo che ogni artefatto lascia una traccia, implica utilizzo di risorse, occupa uno spazio d'attenzione a scapito di un altro, produce scorie. L'etica della responsabilità apre il capitolo di una comunicazione sostenibile, dove conta anche il modello di società che promuove, il modello di mondo cui partecipa.» (Baule, 2007)

Le mie conclusioni sono più in-conclusioni. O meglio sono riflessioni senza esiti definiti, sono ancora attività variazionali, ripensamenti, elucubrazioni. Quello in cui voglio certamente credere è «per essere un buon designer bisogna essere un buon cittadino, una persona socialmente responsabile» (Resnick, 2018) che incorpora nella pratica una responsabilità etica, un contenuto sociale, un approccio consapevole al luogo e ai suoi intrecci di relazioni e storie.



Nella seguente sezione sono riportate le fonti consultate. La maggior parte dei testi sono citati nei capitoli. Altri, di carattere generale, hanno rappresentato un momento di riflessione nel percorso di ricerca e stesura e anche se non espressamente richiamati nella tesi hanno contribuito alla formazione e all'indirizzamento personale. L'organizzazione ragionata segue le principali argomentazioni affrontate, raggruppando più parole chiave secondo la strutturazione dei capitoli: innovazione sociale, social design e progettazione partecipata; sinsemie, architettura dell'informazione e public lettering; urbanistica tattica, asphalt art e street art; wayfinding. I testi di carattere generale e più ampio, sul tema del graphic design e della comunicazione sono riportati in una sezione a parte.

Bibliografia

GRAPHIC DESIGN / COMUNICAZIONE

Ammendola G., 2009, *Il progettista riflessivo. Scienze sociali e progettazione architettonica*, Editori Laterza, Bari

Ammendola J., 2020, *La cultura del progetto tra comunicazione visiva e architettura*, in Cerri S. (a cura di), *Contenuto e forma*, Didapress, Firenze

Anceschi G., 1992, *Choreographia Universalis in «L'oggetto della raffigurazione»*, EtasLibri, Milano

Anceschi G. 2010, *Metodologia progettuale del Graphic Design*, Hoepli, Milano

Baule G., *Lessico*, in Bucchetti V. (a cura di), *Culture Visive*, Edizioni POLI.design, 2007, Milano

Baur R. 2001, *Integral and partners*, Lars Müller Publishers, Paris

Bierut M 2015, *How to use graphic design to sell things, explain things, make things look better, make people laugh, make people cry, and (every once in a while) change the world*, Thames & Hudson, London

Bucchetti V., *Forme visive organizzate*, in Bucchetti V. (a cura di), *Culture Visive*, Edizioni POLI.design, 2007, Milano

Calati D. A, *Percezioni aptiche e cromatiche*, in Bucchetti V. (a cura di), *Culture Visive*, Edizioni POLI.design, 2007, Milano

Carrada L., 2017, *Guida di stile*, Zanichelli, Bologna

CAST, *Font è maschile o femminile? Font, type e typeface sono sinonimi?*, www.medium.com, 23 Gennaio 2017

Cerri S., *Didacommunicationlab. Un cantiere di sperimentazione interdisciplinare tra teoria e pratica della comunicazione*, in Cerri S. (a cura di), *Contenuto e forma*, didapress, 2020, Firenze

Cerri S. 2017, *Il potere del brand. Graphic design tra identità e comunicazione*, Didapress, Firenze

- Barthes R., 2010, *Elementi di semiologia*, Piccola Biblioteca Einaudi, Milano
- Eco U., 2020, *Dire quasi la stessa cosa*, Bompiani, Cles
- Falcinelli, R. 2014, *Critica portatile al visual design*, Eianudi, Torino
- Falcinelli, R. 2018, *Guardare, pensare, Progettare. Neuroscienze per il design*, Stampa Alternativa& Graffiti, Viterbo
- Hill W., 2023, *Space as Language: The Properties of Typographic Space*, Cambridge University Press, Cambridge
- Hyndman S., 2016. *Why fonts matter*, Virgin Books, Penguin Random House, London
- Lévi-Strauss, C. 1976, *Il pensiero selvaggio*, Il saggiatore, Milano
- Lotti, G. (a cura di) 2016, *Interdisciplinary Design, Progetto e relazioni tra saperi*, Didapress, Firenze
- Lotti, G., Tosi F., (a cura di) 2017, *La ricerca di design delle tesi di dottorato dell'Università di Firenze*, Didapress, Firenze
- Lupton E., 2004. *Thinking with type*. Princeton Architectural Press, New York
- Lussu G., *Tipografia e oltre*, in Bucchetti V. (a cura di), Culture Visive, Edizioni POLI.design, 2007, Milano
- Lussu G., *Writing is Image*, in Cicalò E. (a cura di), Proceedings of the 2nd International and Interdisciplinary Conference on Image and Imagination, 2019, <https://doi.org/10.1007/978-3-030-41018-6>
- Maldonado T., Obrist H.U., 2010, *Arte e artefatti / Tomas Maldonado ; intervista di Hans Ulrich Obrist*, Feltrinelli, Milano
- Moholy-Nagy L., 1947, *Vision in motion*, P. Theobald, Chicago
- Muller L. 2018, *Helvetica. Homage to a typeface*, Lars Muller publishers, Zürich
- Munari B. 2006, *Design e Comunicazione visiva*, Laterza, Roma-Bari
- Munari B. 2003, *Viaggio nella fantasia*, Laterza, Roma-Bari
- Pagliano A., 2024, *Geometries of Anamorphic Illusions*, Springer Cham, <https://doi.org/10.1007/978-3-031-47246-6>

- Panzena S, 2023, *Piccolo manuale illustrato per cercatori di font*, Officina il Saggiatore, Milano
- Polano S., 2002, *abecedario*. Electa, Milano
- Rand P., 2016, *Pensieri sul design*, Postmedia Srl, Milano
- Rand P. 1993, *Design Form and Chaos* , Yale Univ Press, New Haven
- Riccò D., *Sinestesia del visivo*, in Bucchetti V. (a cura di), Culture Visive, Edizioni POLI.design, 2007, Milano
- Sagmeister S., Walsh J., 2018, *Beauty*, Phaidon Press Limited, New York
- Steiner A, 1978, *Il mestiere di grafico*, Einaudi, Torino
- Trematerra A., *Anticipare | Facilitare | Connettere | Orientare Quando il Communication design governa il processo identitario dei luoghi*, Università degli studi di Firenze, XXXII ciclo, 2020
- Vignelli M., 2012, *Il canone Vignelli*, Postmedia, Milano
- Zambelli M., 2007, *Tecniche d'invenzione in architettura*, Saggi Marsilio, Venezia
- Zingale S. 2013, *Interpretazione e progetto. Semiotica dell'inventiva*, edizioni Franco Angeli, Milano

INNOVAZIONE SOCIAL / SOCIAL DESIGN / PROGETTAZIONE

- Ammendola J., *Prototipare la prossimità: il programma Piazze Aperte a Milano*, in Mecca S. (a cura di), Prossimità: il benessere nella città del futuro, didapress, 2023, Firenze
- Bloom, B. , *Superkilen: Participatory Park Extreme!*, in « Kriitk», n. 207, 45-70, 2013
- Bracco S., *Un banco di prova nella conduzione della città*, in «Casabella», n. 421, 1977
- Banz, C., Krohn M., Sachs A., , 2018, *Social Design Participation and Empowerment*, Lars Muller, Zürich
- Baur R., 2022, *Le role du design dans la politique de la Ville*, Civic City

édition, Paris

Baur R, Baur V., *Immaginare una città più civica*, in Sinni G. (A cura di), Design Civic Consciousness: ABC per la ricostruzione della coscienza civile, Quodlibet, 2018, Macerata, Macerata

Camuffo G., *Vegetariani o carnivori. Note sui diversi modi d'intendere il design*, in Sinni G. (A cura di), Design Civic Consciousness: ABC per la ricostruzione della coscienza civile, Quodlibet, 2018, Macerata

Calvino I., 2002, *Le città invisibili*, Oscar Mondadori, Milano

Careri, F. (2006), *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, Einaudi, Torino

De Carlo G., *L'architettura della partecipazione*, in Marini S. (A cura di) Giancarlo de Carlo - L'architettura della partecipazione, Quodlibet Habitat, 2015, Macerata

De Carlo G., *Progettazione e partecipazione - Il caso Rimini*, in Marini S. (A cura di) Giancarlo de Carlo - L'architettura della partecipazione, Quodlibet Habitat, 2015, Macerata

De Carlo G., *Il villaggio Matteotti a Terni*, in Marini S. (A cura di) Giancarlo de Carlo - L'architettura della partecipazione, Quodlibet Habitat, 2015, Macerata

De Carlo G., *Alla ricerca di un diverso modo di progettare*, in «Casabella», n. 421, 1977

De Carlo G., *Casa d'abitazione a Baveno*, in «Casabella», n. 201, 1954

De Carlo G., *Altri appunti sulla partecipazione*, in «Parametro», n. 52, pp. 50-53, 1976

De Masi D., *Sociologia e nuovo ruolo degli utenti*, in «Casabella», n. 421, 1977

De Solà-Morales I., *Terrain vague*, in «Quaderns d'arquitectura i urbanisme», n.212 Terra-Aigua, pp.34-43, 1996

Design Declaration Summit, <https://www.designdeclaration.org/declaration/>

Di Monte P., Grávalos Lacambra I., *PFT (post-produzione+finzione+temporaneità) Tre idee sulla città contemporanea*, in «Vuoto» n 5. Piazze: Fenomenologie dell'inatteso, 2022

- Dolcini M. 2015, *La grafica per una cittadinanza consapevole*, a cura di Piazza M., Galleria Credito Valtellinese, Sondrio
- Fassi D., *A nord di Loreto un quartiere incubatore di progetto*, in Manzini E., *Abitare la prossimità*, Egea S.p.A. 2021, Milano
- Fassi D., *Le comunità di progetto: il caso NoLo*, in «Vuoto». Controverso, 2020
- Folino A. Lanza C.; Pasceri E., *Democratizzazione della conoscenza attraverso l'uso delle immagini in Otlet e Neurath*, in «AIB Studi», n.63, p.79-96, 2023
- Gehl J., 2017, *Città per le persone*, Maggioli Editore, Sant'Arcangelo di Romagna
- Gehl, J. 1991, *Vita in città: spazio urbano e relazioni sociali*, Maggioli Editore, Rimini
- Giordano A., Arvidsson A., 2016, *Il libro bianco per l'innovazione sociale* - Ed. Italiana, https://www.felicitapubblica.it/wp-content/uploads/2016/01/Libro_bianco_innovazione_sociale.pdf
- Giordano A., *Linguaggio inclusivo: una panoramica. Intervista a Cesco Reale*, <https://www.treccani.it/magazine/chiasmo/>, 7 Agosto 2021
- Goleman D., 2014, *Intelligenza sociale ed emotiva*. Nell'educazione e nel lavoro. Edizioni Centro Studi Erickson. Trento
- Harrison S., *Tactical urbanism where it matters: small scale interventions in underserved communities*, in «Int/AR Journal», n. 9, pp. 30-38, 2018
- Kenda J., *Grammatica inclusiva in italiano: Le alternative linguistiche offerte e il riscontro dell'opinione pubblica*, n. 62, pp 205-222, 2022, <https://doi.org/10.4312/linguistica.62.1-2.205-222>
- Ingels B., *Public Participation extreme*, in «Perspecta», n. 45, pp. 127-130, 2012
- Lewanski R., 2016, *La prossima democrazia*, <http://www.laprossimademocrazia.com>
- Lydon M., Garcia A., *Tactical urbanism: Short-term action for long-term change*, in «Journal of Urban Affairs», n.39, p.740-742, 2017
- Manzini E., *Politiche del quotidiano progetti di vita che cambiano il mondo*, S.l.: Edizioni Comunità. 2018, Roma

Manzini E., *Abitare la prossimità.*, Egea S.p.A. 2021, Milano

Manzini E., *Senso civico come bene comune*, in Sinni G. (A cura di), Design Civic Consciousness: ABC per la ricostruzione della coscienza civile, Quodlibet, 2018, Macerata

Marini S., *Scegliere la parte*, in Marini S. (A cura di) Giancarlo de Carlo - L'architettura della partecipazione, Quodlibet Habitat, 2015, Macerata

Mincoletti G., *Il design per la consapevolezza e la partecipazione*, in Sinni G. (A cura di), Design Civic Consciousness: ABC per la ricostruzione della coscienza civile, Quodlibet, 2018, Macerata

Mecca S., 2023, *Prossimità: il benessere nella città del futuro*, didapress, Firenze

Mallgrave, H.F. & Gallese, V., 2015. *L'empatia degli spazi architettura e neuroscienze*, Raffaello Cortina Editore, Milano
Orizzontale, 2022, Vuoto 5. Piazze: Fenomenologie dell'inatteso, [S.l.]

Ossola C. *“O dona piangere pacem!”: una semplice vita civile*, in Sinni G. (A cura di), Design Civic Consciousness: ABC per la ricostruzione della coscienza civile, Quodlibet, 2018, Macerata

Paba G., *Una fitta al cuore*, in «Territorio», n.15, pp.118-120, 2000

Papanek V., 2019, *Design for the real world*, Thames&Hudson, London

Patti I., *Design per la comunità: il contributo di Giovanni Klaus Koenig*, in «Ais / Design Journal / Storia e Ricerche» n. 12-13, 2019-2020

Piscitelli D., *A Dramatic call to action*, in Sinni G. (A cura di), Design Civic Consciousness: ABC per la ricostruzione della coscienza civile, Quodlibet, 2018, Macerata

Piscitelli D., *La stagione della Grafica di Pubblica Utilità: what else?* in «Ais / Design Journal / Storia e Ricerche» n. 12-13, 2019-2020

Prati F., Ragazzo S., Scopelliti D., *La città come sistema aperto*, in «Vuoto» n. 2. Controverso, 2020, [S.l.]

Rawsthorn A., 2022, *Design as an Attitude*, JRP Editions, Geneva

Resnick E., *Developing Citizen Designers: Our Civic Responsibility*, in Sinni G. (A cura di), Design Civic Consciousness: ABC per la ricostruzione della coscienza civile, Quodlibet, 2018, Macerata

Rossi M., Cerri S., 2020, *Identità migranti. Segni per una nuova geografia dell'accoglienza*, SdT Edizioni

Sanderson B., *Montréal Design Declaration Moves Forward*, <https://medium.com> 29 Marzo 2018

Sinni G., *Cittadini onlife*, in Sinni G. (A cura di), *Design Civic Consciousness: ABC per la ricostruzione della coscienza civile*, Quodlibet, 2018, Macerata

Zannoni M., *Cittadinanza digitale e azione civica. Forme e modi per la riattivazione dei luoghi e della memoria collettiva*, in Sinni G. (A cura di), *Design Civic Consciousness: ABC per la ricostruzione della coscienza civile*, Quodlibet, 2018, Macerata

Sclavi M., 2002, *Avventure Urbane*, Elèuthera, Milano

Sclavi M., 2022, *Arte di ascoltare e mondi possibili: Come si esce dalle cornici di cui siamo parte*. Pearson Education Resources Italia S.R.L. <https://bookshelf.vitalsource.com/books/9788891931696>

Sennett, R. 2006, *Il declino dell'uomo pubblico*, Bruno Mondadori, Milano

Sinni G. (A cura di), 2018, *Design Civic Consciousness: ABC per la ricostruzione della coscienza civile*, Quodlibet, Macerata

Sinni G., *I plausibili futuri del visual design*, <https://medium.com>, 24 Giugno 2018

Steiner B. (A cura di), 2013, *Superkilen. A project by BIG, TOPOTEK 1, SUPERFLEX*, Arvinius + Orfeus Publishing, Stockholm

Whyte H. W., 2001, *The Social life of Small Urban Spaces*, Project for public space, Newyork

SINSEMIE / ARCHITETTURA DELL'INFORMAZIONE / PUBLIC LETTERING

Barbieri D., *Della linearità della scrittura*, <https://www.guardareleggere.net>, 29 Novembre 2010

Barone D., *Archigrafia*, in «Ottagono», n. 70, 1983

Baines P. , Dixon C., 2004, *Segnali: grafica urbana e territoriale*, Logos, Modena

Bisiani T., *Archigrafia: tra architettura e parola*, Università degli studi di Trieste, XXII ciclo, 2008-2009

Carrada L., *L'ordine delle informazioni: trama e ordito* <https://blog.mestierediscrivere.com>, 29 Aprile 2011

CAST, Lussu file n.4: *La forma del linguaggio*, www.medium.com, 4 Dicembre 2018

Cerri S., 2022, *Segni Urbani*, LetteraVendidue Edizioni, Siracusa

Civic City & Civic Design, 2020, *Visual Coexistence*, Lars Müller Publishers, Zürich

Chiapponi M., Perondi L., *Appunti per un nuovo Isotype*, in Sinni G. (A cura di), *Design Civic Consciousness: ABC per la ricostruzione della coscienza civile*, Quodlibet, 2018, Macerata

Corraini P. 2016, *Mind, Maps and Infographics*, Moleskine, [S.l.]

Eco U., 2019, *Vertigine della lista*, Bompiani, Milano

Evangelistella V., *Che vuol dire progettare contenuti?* <https://medium.com> 23 Novembre 2023

Kinneir J., 1980, *Words and building*, The Architectural press Ltd, London

Leone M. (a cura di) 2009, *La città come testo: scritture e riscritture urbane*, Aracne, Roma

Lupi, G. & Posavec, S., 2016, *Dear Data*, Particular Books, Penguin Random House, Newyork

McCandless, D., 2014, *Knowledge is beautiful*, William Collins, London

Mollerup, P., 2015. *Data design visualising quantities, locations, connections*, Bloomsbury, London

Perondi L., *Sinsemie. Scritture nello spazio*. Stampa Alternativa & Graffiti, 2012, Viterbo

Perondi L. e Romei L., *Le forme di scrittura «penalizzate» dalla stampa risorgeranno sui tablet*, <https://www.ilsole24ore.com/sez/tecnologia> 28 Ottobre 2010

Petrucci A., *Potere, spazi urbani, scritture esposte: proposte ed esempi*, in

- Publications de l'École Française de Rome, Vol.82 (1), 1985
- Rendgen, S. et al., 2019, *History of information graphics*, Taschen, Köln
- Romei L., *Sémiologie graphique di Jacques Bertin*, in «Progetto Grafico», n. 24, 2013
- Rosati L., *Sinsemia: la scrittura in formato paesaggio*, www.lucarosati.it, 30 Maggio 2011
- Rosati, Luca & Rosati, Luca, 2007. *Architettura dell'informazione [trovabilità: dagli oggetti quotidiani al web]*, Apogeo, Milano
- Rosati, L., 2019. *Sense-making: organizzare il mare dell'informazione e creare valore con le persone*, UXUniversity, Roma
- Saccani A., 2013, *LetterScapes. A global survey of survey of typography installations*, Thames&Hudson, London
- Tufte E. R., 1990, *Envisioning Information*, Graphics Press, Cheshire
- Vossoughian N. 2011, *Otto Neurath: The Language of the Global Polis*, NAI Publishers, Rotterdam
- Weaver A., *Femme Type: a book celebrating women in type industry*, People of print, Brighton
- Zapf H., *Scritte pubbliche e inquinamento visivo*, in «Casabella», n. 634, 1996

URBANISTICA / ASPHALT ART / STREET ART

- Ammendola J., *Prototipare la prossimità: il programma Piazze Aperte a Milano*, in Mecca S. (a cura di), *Prossimità: il benessere nella città del futuro*, didapress, 2023, Firenze
- Bazzu P, Talu V., 2017, *Tactical Urbanism 5 Italia*, TaMaLaC Srl, Sassari
- Bloomberg Philanthropies, *Asphalt Art Guide*, <https://asphaltart.bloomberg.org/guide>, 2019
- Barthes, R. 1984, L'impero dei segni, Einaudi Arnaldi V., 2014, *Che cos'è la street art? E come sta cambiando il mondo dell'arte*, Red Star Press, Roma
- Cantis A., *Arte per cambiare: il collettivo spagnolo propone un modo di*

fare arte con la gente, come uno strumento per lo sviluppo nella società, in «Domus», n.1034, p.390, 2019

Chang T.C., *Writing on the wall: Street Art in Graffiti-free Singapore*, in «International Journal of Urban & Regional Research», n. 43 (6), p.1046-1064, 2019

City of Portland, *Apply for a Street Painting permit*, <https://www.portland.gov/>
Comune di Milano, *Piazze Aperte*, <https://www.comune.milano.it>

Di Monte P., Grávalos Lacambra I., *PFT (post-produzione+finzione+temporaneità) Tre idee sulla città contemporanea*, in «Vuoto» n 5. Piazze: Fenomenologie dell'inatteso, 2022, [S.l.]

Di Sirio A. S., *Urban Art: l'arte per il riscatto delle favelas. Il caso di Vila Brasilândia*, in «Il Capitale Culturale: Studies on the Value of Cultural Heritage», n.10, pp.839-859, 2014

Dickens L., *Placing post-graffiti: the journey of the Peckham Rock*, in «Cultural geographies», n.15 (4), p.471-496, 2008

Domus magazine, *Ritorno alla favela*, <https://www.domusweb.it>, 22 Marzo 2017

Filippi M., *Street Art is dead. Again and again*, <https://medium.com> 19 Maggio 2019

Gruppo progetto Piazza Spoleto, *Verso un nuovo modello di urbanistica tattica partecipata*, <https://www.labsus.org>, 4 Aprile 2023

London Assembly, *Colourful pedestrian crossings*, <https://www.london.gov.uk/>, Meeting question del 14 Ottobre 2021

Maxxi, *The Independent Boa Mistura booklet*, <https://www.maxxi.art/>, 2016

Mc Auliffe C., Iveson K., *Art and Crime (and Other Things Besides...): Conceptualising Graffiti in the City*, in «Geography compass», n.5 (3), pp.128-143, 2011

Muzzonigro A., *Piazze Aperte*, in «Arketipo», n. 143, pp.76-79, 2020

Prati F., Ragazzo S., Scopelliti D., *La città come sistema aperto*, in «Vuoto» n 2. Controverso, 2020, [S.l.]

The Street Plans Collaborative, *Tactical Urbanism Guide*, <http://tacticalurbanismguide.com/> 2016

Tozzi L., *La disfatta di piazza Arcobalena. Come istituzioni e terzo settore simulano la partecipazione a Milano*, in «<https://napolimonitor.it/>», 16 Febbraio 2023

Transport for all, *Colorfull crossings*, <https://www.transportforall.org.uk/>, 28 Settembre 2021

Whyte H. W., 2001, *The Social life of Small Urban Spaces*, Project for public space, Newyork

Zambelli M., *Romanico automatico*, in «Arketipo», n. 143, pp.76-79, 2020

WAYFINDING / LUOGHI

AA.VV. 2004, *Che cos'è la psicologia architettonica*, Carocci Editore, Roma

Anceschi G., Baule G., Piazza M. 2015, *Bob Noorda Design*, 24 ORE Cultura s.r.l., Milano

Arthur P., Passini R., 1992, *Wayfinding: People, Signs and Architecture*, McGraw-Hill, New York

Augè M., 1998, *Nonluoghi*, Elèuthera, Milano

Baur R., 2010, *Intégral. Anticiper, Questionner, Traduire, Distinguer, Irriter, Orienter, Inscire*, Lars Müller Publishers, Paris

Baur R., Thiéry S., *Don't brand my public space!*, Lars Müller Publishers, Paris

Benevolo L., Ermani F., 2010, *La fine della città*, Laterza, Bari

Dondina F., 2021, *Bob Noorda. Una vita nel segno della grafica*, Lazy dog press, Milano

Ferrara C., Guida F., 2011, *On the road. Bob Noorda: il grafico del viaggio*, Aiap Edizioni, Milano

Kévonian D, Tronchet G., 2013, *La Babel étudiante: La cité internationale universitaire de Paris (1920-1950)*, Presses universitaires de Rennes

Gibson D., *People and place*, in «Idea» n. 401, pp. 7-14, 2023

Gibson D. 2009, *The wayfinding handbook. Information design for public*

places, Princeton Architectural Press, New York

Guida, F. E., *La grafica e la (ri)scoperta del genius loci*, in «Progetto Grafico», n. 17, 2010

Lynch K. 1985, *L'immagine della città*, Marsilio, Venezia

Manning S., Feldmann P. 2018, *The Spaceagency. Guide to Wayfinding*, Artpower

Mesa D., *La CIUP : un univers, un alphabet*, <https://citebabel.wordpress.com/>, 26 Gennaio 2010

Mollerup, P. 2013, *Wayshowing>Wayfinding*, BIS Publishing, Amsterdam

Morville, P., 2005, *Ambient Findability: What We Find Changes Who We Become*

Niccolini V., *Sintassi del wayfinding: spazi, contenuti e nuove sfide*, in Cerri S. (a cura di), *Contenuto e forma*, didapress, 2020, Firenze

Perondi L., *“Metodologie di progettazione centrate sull’utente applicate all’indagine del contesto urbano. Un caso studio*, in Sinni G. (A cura di), *Design Civic Consciousness: ABC per la ricostruzione della coscienza civile*, Quodlibet, 2018, Macerata

Polano S., *L'immagine della città*, in «Casabella», n. 634, 1996

Norberg-Schulz C., 2016, *Genius Loci. Paesaggio Ambiente Architettura*, Electa, Milano

Vento, 2018. *Ciclabili e cammini per narrare territori arte design e bellezza dilatano il progetto d’infrastrutture leggere*, Ediciclo, Portogruaro

Texier M, *La signalétique de demain sera multisensorielle*, in «Intermedia», n. 1276, p.32-37, 2014

Venturi R., Scott Brown D. 2004, *Architecture as signs and systems*, Belknap Harvard, Cambridge (Massachusetts)

Venturi R., Scott Brown D, Izenour S., 2010, *Imparare da Las Vegas*, Quodlibet, Macerata.

Zeki, S. 1999, *La visione dall’interno – arte e cervello*, Bollati Boringhieri, Torino

Zingale S., *Wayfinding e cognizione spaziale*, (intervista a cura di Linda Melzani) <http://www.salvatorezingale.it/> 2006

Zingale S., *Per natura e per cultura: semiotica ecologica e wayfinding*, in AAVV (A cura di) *Dire la Natura: ambiente e significazione*, I saggi di Lexia n.17, Aracne, 2015, Ariccia

PAROLE IN PIAZZA è un progetto finanziato da **Bloomberg Philanthropies**

Con il contributo di
Fondazione CR Firenze
nell'ambito del Bando
Partecipazione Culturale

Con il patrocinio e il supporto di
Comune di Firenze
• Assessorato allo Sport,
Politiche giovanili e Città della notte
• Assessorato Ambiente
e Transizione Ecologica
• Direzione Cultura e Sport
• Direzione Ambiente
• Quartiere 5

Direzione creativa di
Sale Grosso
Alice Trematerra
Vittoria Niccolini

Un'opera di Asphalt Art di
Sale Grosso
feat
Luchadora
Alessandra Marianelli

Processo partecipativo di
Avventura Urbana
Maddalena Rossi
Chiara Chiari
Francesca Evangelista
Laura Fortuna
Sara Melchiorre
Samuele Nannoni

Tutor
Lorenzo Bardi
Tiziano Lettieri
Violante Salvatici

Main partner
Associazione Cultura REPublic
Elena Janniello

Partner tecnici
BigMat Focardi e Cerbai
UNIVER – brand di PPG
Architectural Coatings Italy

Un doveroso riconoscimento va ad Alice Trematerra con cui ho condiviso le speranze, le difficoltà e le emozioni per la riuscita del progetto Parole in Piazza; il suo supporto è stato imprescindibile sia nella stesura che nella conclusione della tesi • Una nota di merito alla pazienza infinita della mia famiglia che mi ha permesso di dividermi tra lavoro e studio: è stato un percorso costellato di difficoltà personali e senza il loro sostegno non lo avrei probabilmente mai portato a termine • Ho iniziato il percorso di dottorato durante gli anni del didacommunicationlab, sotto la guida di Susanna Cerri e Giuseppe Lotti: è grazie al loro incoraggiamento e alla loro fiducia se l'ho intrapreso.

IMMAGINI

[Dario Borruto](#) / Capitolo 4 / Immagini Wayfinding di Ateneo
[Arber Marra](#) e [Sander Marra](#) / Capitolo 5 / Documentazione della fase esecutiva di Parole in Piazza / Foto alla piazza terminata / Ritratti dei partecipanti
[Sarah Melchiorre](#) / Pag. 243