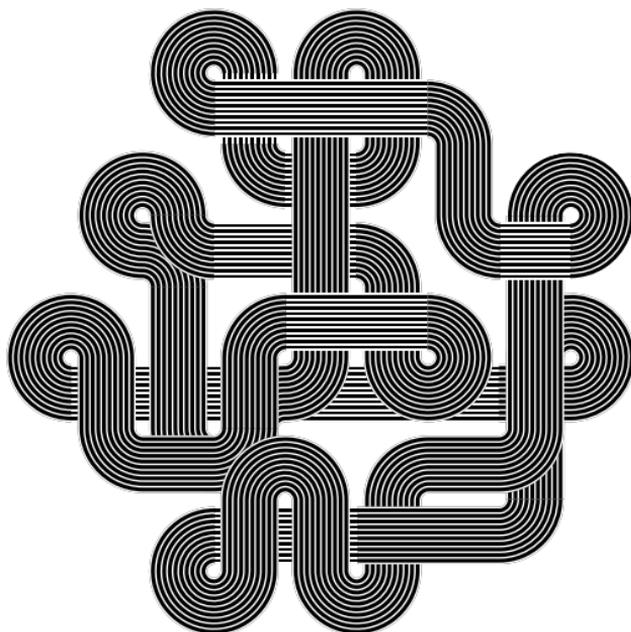


a cura di
GIUSEPPE LOTTI
FRANCESCA TOSI

La ricerca di design
nelle tesi di dottorato
dell'Università di Firenze





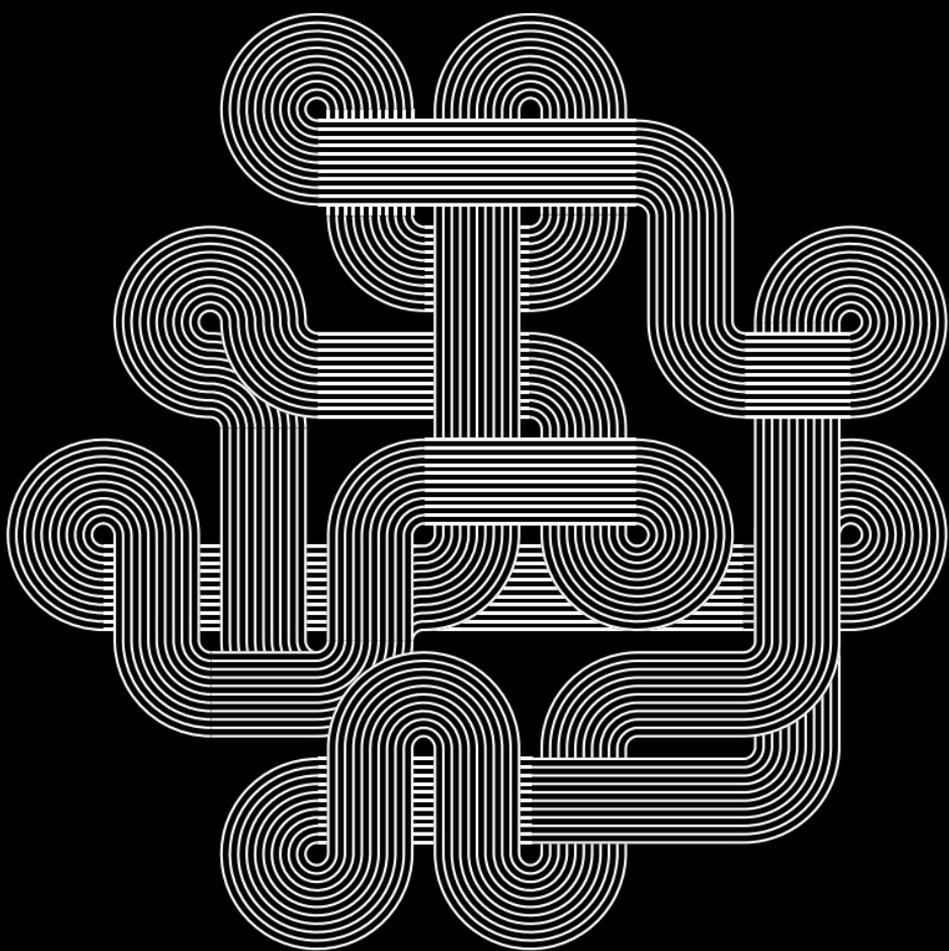
WE HAVE A REMARKABLY VARIED
AVAILABLE TO US FROM DESIGN
THESE ARE RESPONSES THAT CA
OF WHAT IS HAPPENING TO THE
OFFER US WAYS OF MAKING THE
THAT THEY OFFER.

DESIGN FOR EVERY GENERATION
ABOUT DIFFERENT THINGS, BUT
ABOUT OUR VALUES, ABOUT THE
AND ABOUT HOW WE MAKE POSSI

AND RICH SET OF RESPONSES
AND DESIGNERS.
N HELP US MAKE SENSE
WORLD, AND THAT ALSO
MOST OF THE POSSIBILITIES

MIGHT SEEM TO BE
AT HEART IT IS STILL
CHOICES THAT WE MAKE
BLE THEIR REALISATION.

Deyan Sudjic, 2016



La ricerca di design
nelle tesi di dottorato dell'Università di Firenze

a cura di

GIUSEPPE LOTTI
FRANCESCA TOSI

contributi di

RAMONA AIELLO, FRANCESCO ARMATO,
ILARIA BEDESCHI, ALESSIA BRISCHETTO,
IRENE BRUNI, DANIELE BUSCIANTELLA RICCI,
STEFANO FOLLESA, MARCO MANCINI,
MARCO MARSEGLIA, FRANCESCO PARRILLA,
ALESSANDRA RINALDI

introduzione di

VINCENZO LEGNANTE
GIUSEPPE LOTTI E FRANCESCA TOSI



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DIDA
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA

Il volume raccoglie le tesi di ricerca condotte nell'ambito del Dottorato in Architettura — curriculum Design — del Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze. Collegio dei docenti: Gianpiero Alfano, Elisabetta Benelli, Elisabetta Cianfanelli, Laura Girdali, Vincenzo Legnante, Saverio Mecca, Francesca Tosi; coordinatore del curriculum: Giuseppe Lotti.

La pubblicazione è stata oggetto di una procedura di accettazione e valutazione qualitativa basata sul giudizio tra pari affidata dal Comitato Scientifico del Dipartimento DIDA con il sistema di *blind review*. Tutte le pubblicazioni del Dipartimento di Architettura DIDA sono *open access* sul web, favorendo una valutazione effettiva aperta a tutta la comunità scientifica internazionale.

progetto grafico

Laboratorio

Comunicazione

Dipartimento di Architettura Università degli Studi di Firenze

Susanna Cerri

Gaia Lavoratti



didapress

Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze
via della Mattonaia, 8 Firenze 50121

© 2017

ISBN 978-88-9608-091-7

Stampato su carta Fedrigoni Arcoset e Symbol Freelif

ELEMENTAL
CHLORINE
FREE
GUARANTEED



INDICE

<i>Nos esse quasi nanos gigantium humeris insidentes</i> L'esperienza del dottorato Vincenzo Legnante	11
Design, Territorio, Società. La ricerca della Scuola Fiorentina di Design Giuseppe Lotti, Francesca Tosi	17
Design e territorio. Strategie, metodi, strumenti, attori per la competitività dei sistemi territoriali di imprese Ilaria Bedeschi	31
Pocket Park, spazi tra gli edifici Francesco Armato	73
A tempo e a luogo. Conoscenze, pratiche, direzioni per un design identitario Stefano Follesa	103
L'inclusione sociale nel settore delle Learning Technologies: l'approccio Universal Design Alessia Brischetto	137
Fattori di innovazione per il design. Individuazione dei Grip Factors Marco Mancini	167

Design dello spazio pubblico nei centri storici minori. Tre casi studio	197
Francesco Parrilla	
Design innovazione e tecnologie Smart per il benessere e la salute. Il contributo del design per l'invecchiamento attivo	229
Alessandra Rinaldi	
Design e tecnologie digitali. La connettività come risorsa per il progetto	259
Irene Bruni	
Sostenibilità e progetto: metodi e strumenti per la progettazione di prodotti e/o servizi	289
Marco Marseglia	
Pensato e fatto in Italia. Verso un nuovo paradigma di eccellenza artigianale	335
Ramona Aiello	
Design per l'inclusione sociale: un tool di analisi per i servizi basati sulla condivisione	363
Daniele Busciantella Ricci	
BIOGRAFIE DEGLI AUTORI	393

La ricerca di design
nelle tesi di dottorato dell'Università di Firenze

a cura di

GIUSEPPE LOTTI

FRANCESCA TOSI

OGNI DOTTORANDO
È UN INVESTIMENTO
IMPORTANTE DEL PAESE
E DELLA COMUNITÀ
ACCADEMICA IN
PARTICOLARE.

**NOS ESSE QUASI NANOS
GIGANTIIUM HUMERIS INSIDENTES
L'ESPERIENZA DEL DOTTORATO**

Il dottorato è il livello più alto della formazione accademica e prelude a esperienze più qualificate, più estese e con più alte probabilità di applicazione. I dottorandi, che sono gli attori di questa particolare condizione accademica, sono un gruppo selezionato tra i laureati magistrali che hanno l'opportunità di una condizione di particolare favore: tre anni interamente dedicati a studiare e approfondire le metodologie della ricerca e un tema scientifico di loro interesse, guidati ciascuno da un docente con funzione di tutor dedicato alla loro formazione, di metodo e di merito; da un collegio dei docenti formato da professori esperti e attenti a ogni loro esigenza; e, infine, dall'amministrazione universitaria che dedica risorse e strumenti perché questa condizione possa generare buoni risultati. Un triennio davvero speciale che si raggiunge con la piena maturità personale, ma soprattutto con l'orientamento del proprio percorso di studio verso ambiti di indagine che possano essere generatori di nuova conoscenza e di elaborazione più avanzata. Si comprende facilmente che ogni dottorando è un investimento importante del paese e della comunità accademica in particolare. Come docente di collegiali di dottorato, fin dalla istituzione nel sistema universitario italiano, porto sulla coscienza i risultati di questo investimento, nel bene e nel male. L'ho sempre sentito come un mandato tra i più importanti e delicati, una

forma di sintesi compiuta tra le due missioni convenzionali dell'università: la didattica e la ricerca. Insegnare a fare ricerca è la sintesi perfetta di questo nostro meraviglioso lavoro. Nel nostro caso, poi, visto l'ambito di studi che spesso privilegia anche un'importante quota di applicazione dei risultati verso il sistema sociale ed economico di riferimento, anche la terza missione dell'università, cioè il trasferimento di conoscenze, si realizza in piena coerenza nella triplice natura dell'accademia. Per questo motivo considero un privilegio la possibilità di partecipare a queste esperienze ed esplorare percorsi di conoscenza con questa categoria di ricercatori. Abbastanza giovani per esprimere la naturale energia delle idee nuove e tuttavia consapevoli del peso scientifico di ciascuna parola di ogni frase inserita in un testo da presentare alla comunità scientifica. Una tale responsabilità si affronta con il coraggio e l'umiltà dello studio approfondito e mai superficiale, *dottorale*, appunto, come sinonimo di esteso e profondo, completo nel suo settore e con i riferimenti appropriati. Consapevoli che prima di noi ci sono stati altri che hanno esplorato lo stesso settore di studi e ne hanno approfondito moltissimi aspetti, questi hanno lasciato a chi è venuto dopo il compito di estendere quelle conoscenze. Bernardo di Chartres coniò nel XI secolo l'aforisma *Nani sulle spalle di giganti*, particolarmente appropriato alla nostra condizione di ricercatori che hanno avuto in consegna già tutto quel che è stato pensato, detto e fatto. A noi compete ampliare e approfondire quella riserva di conoscenze. Questa frase può essere applicata in ogni epoca ai contemporanei, che sono visti come coloro che, rispetto agli antichi, possono vedere più

lontano perché possono sollevarsi oltre la loro altezza, in quanto seduti sulle spalle dei giganti (*nos esse quasi nanos gigantium humeris insidentes*). Può essere interpretato come dichiarazione di umiltà nei confronti di chi ci ha preceduto nella storia del pensiero e degli altri studiosi che hanno costruito conoscenza prima di noi.

Il curriculum in Design fa parte del Dottorato di Architettura, dove sono rappresentati otto ambiti scientifici distinti che condividono la dimensione caratterizzante dell'architettura come disciplina matrice del progetto. Nel Dottorato in Architettura gli studi sono relazionati agli specialismi dei diversi ambiti disciplinari: la scala degli oggetti, di cui il design è l'espressione più esplicita, le discipline del territorio e dell'ambiente, le problematiche più specifiche delle strutture, dell'indagine storica e della tecnologia. In ciascun ambito di studi il ruolo del dottorato è il medesimo: approfondire ed estendere i confini del proprio ambito di studi per aggiungere un'ulteriore quota di conoscenza a quella che è già disponibile in quel campo scientifico. La scelta del tema di indagine, l'ipotesi di lavoro, a cui seguono le incertezze delle prime fasi di acquisizione del sapere disponibile, le ricognizioni tematiche più dettagliate che verificano non solo quel che è già stato detto e fatto ma anche quello che si sta facendo da qualche altra parte del mondo su quello stesso ambito di studi, le analisi e il dubbio sistematico di ogni processo scientifico sono ogni volta una sorpresa. Un'opportunità che richiede, allo stesso tempo, elasticità mentale e rigore metodologico e che genera un'*architettura del pensiero* dove le parti sono coerenti all'insieme. L'elaborazione compiuta di un tema di dottorato è uno dei modi migliori per

esercitare le attitudini personali al pensiero strutturato e ne misura la capacità di comunicarlo attraverso la tesi. Questa raccolta di 11 tesi di dottorato in area design è una tappa importante non solo per i dottori di ricerca, che hanno avuto modo di comunicare la sintesi del loro lavoro, ma per tutta la comunità che si riconosce nella Scuola Fiorentina di design e che opera all'interno del Design Campus dell'Ateneo. Rappresentano ciascuna un avanzamento di un particolare settore di studi che ha potuto giovare di approfondimenti tematici o applicazioni originali. Questo gruppo di elaborati rappresenta ambiti di ricerca consolidati all'interno del sistema DIDALABS, dove le tematiche sviluppate nelle tesi sono parte di un flusso più composito di elaborazioni e ricerche sostenute dai docenti e dagli altri ricercatori non dottorandi. Le tesi trattano prevalentemente tre tematiche portanti della nostra scuola: la tematica ambientale, i processi di innovazione e il ruolo del design nei contesti storicizzati. Nel primo tema trova collocazione la ricerca di **Marco Marseglia**, che propone uno studio molto puntuale sull'operabilità del parametro ambientale in fase di progetto e sulle applicazioni di strumenti funzionali alle decisioni. Le problematiche dei processi di innovazione sono trattate dalle tesi di **Alessandra Rinaldi** e di **Marco Mancini**, rispettivamente per le interazioni più avanzate del progetto di design rapportato alle tecnologie dell'informazione e la struttura del processo di innovazione per misurarne alcuni parametri significativi, definiti i *Grip Factors* del progetto. Le due tesi, una di **Francesco Armato** e l'altra di **Francesco Parrilla**, indagano il tema più generale del design urbano in due sue articolazioni: la ricerca di Armato si rivolge

al recupero degli spazi interstiziali della città, con particolare attenzione ai *pocket park*, mentre la tesi di Parrilla si occupa di qualificare l'approccio della cultura del design nel rapporto con i contesti storici più delicati e, in particolare, la valenza significativa dell'arredo urbano nei centri storici minori. La tesi di **Stefano Follesa** raccoglie anni di esperienze e riflessioni sui temi dell'artigianato e dell'identità dei luoghi. Quella di **Ramona Aiello** si interroga sulle nuove prospettive del saper fare. Entrambe propongono importanti avanzamenti culturali sull'originaria contraddizione tra design, artigianato e identità locale e culturale; mentre **Ilaria Bedeschi** si interroga sui metodi e sugli strumenti del design per i sistemi territoriali d'impresa. Altre tre tesi, quelle di **Alessia Brischetto**, **Irene Bruni** e **Daniele Busciantella Ricci**, sviluppano con originalità i temi più recenti della ricerca ergonomica, recuperando studi sul tema delle interazioni tra persone, quelle tra persone e cose, e quelle tra le cose, con particolare attenzione all'*Internet of Things* (IOT). Temi ampiamente emergenti nello scenario contemporaneo che richiedono processi di elaborazione perlomeno aggiornati con l'inarrestabile evoluzione delle tecnologie dell'informazione.

Per noi, membri del collegio di dottorato, oltre che docenti e ricercatori, è motivo di orgoglio presentare questa sintesi della ricerca dottorale.

Ci ripromettiamo di dare continuità a questa iniziativa e rendere partecipe periodicamente la comunità scientifica della ricerca che viene svolta nel Dottorato in Design a Firenze.

LE RICERCHE
PRESENTATE IN QUESTO
LIBRO CI PARLANO
ANCHE DI ALCUNE
PECULIARITÀ DELLA
SCUOLA FIORENTINA
DI DESIGN, DA SEMPRE
ORIENTATA ALLE
TEMATICHE SOCIALI,
DA UNA PARTE,
E, DALL'ALTRA,
ALLA RICERCA PER
L'INNOVAZIONE E ALLA
SPERIMENTAZIONE
CONDOTTA IN STRETTO
RAPPORTO CON IL
SISTEMA PRODUTTIVO.

DESIGN, TERRITORIO, SOCIETÀ.

LA RICERCA DELLA SCUOLA FIORENTINA DI
DESIGN

Le tesi di dottorato presentate in questo libro ci parlano della specificità della ricerca di design.

Una ricerca, così come efficacemente descritta nella ricerca *Design Research Maps*:

- al centro di più domini disciplinari — l'arte, le *humanities*, l'ingegneria, l'economia (distinguendosi in ciò dall'approccio anglosassone — volontà di emulare le scienze — e francofono — design come arte);
- che si esprime nella mediazione e catalisi di conoscenze tacite e codificate, garantendo un aggiornamento delle prime che è fondamentale per la competitività del sistema a livello globale;
- in grado di rendere immediatamente applicabili e spendibili innovazioni tecnologiche prodotte in altri campi e da altre discipline;
- assolutamente non referenziale, ma in stretto rapporto con i bisogni della società (smentendo così qualche stereotipo negativo sul ruolo dell'Università ancora radicato);
- capace di intervenire su più tematiche — “Nuovo Made in Italy e scenari dell'internazionalizzazione / Identità, territorio e produzioni locali / Valorizzazione dei

beni culturali e ambientali / Qualità urbana e sicurezza / Inclusione sociale e servizi per la salute e la qualità della vita / Innovazione, industria e sviluppo high-tech / Energia, mobilità e ambiente / Educazione, processi formativi e della ricerca scientifica e tecnologica”;

- spesso di natura applicata/progettuale, cioè finalizzata all’acquisizione di conoscenza sui diversi campi di intervento; strumentale, ossia rivolta a mettere a punto metodi e strumenti di progetto, e, meno frequentemente, teorica, ossia indirizzata ad acquisire conoscenza sulle teoria della disciplina¹.

Ma le ricerche presentate in questo libro ci parlano anche di alcune peculiarità della Scuola Fiorentina di Design, da sempre orientata alle tematiche sociali, da una parte, e, dall’altra, alla ricerca per l’innovazione e alla sperimentazione condotta in stretto rapporto con il sistema produttivo, sia a livello regionale che nazionale.

Al centro dell’attenzione è il progetto, inteso come capacità di proporre e costruire l’innovazione attraverso una attività di ricerca che muovendo dalla teoria diviene applicata. I progetti di Pier Luigi Spadolini, dai televisori e giradischi per Radiomarelli e Lesa al sistema *MAPI Modulo abitativo di pronto intervento*, alle imbarcazioni a vela e a motore; quelli di Giovanni K. Koenig e Roberto Segoni per le Ferrovie dello Stato, di Segoni per GAI e ATM, per citare solo alcune tra le esperienze più note, nelle quali si concretizza pienamente la sintesi tra innovazione e tecnologica e formale e rapporto con il sistema produttivo.

¹ Cfr. Bertola P., Maffei S. (a cura di) 2009, *Design Research Maps. Prospettive della ricerca universitaria in design in Italia*, Maggioli, Santarcangelo di Romagna (RN).

Ancora, la scuola di storia e critica del design sviluppata nei suoi diversi temi e orientamenti da Giovanni Klaus Koenig² ed Egidio Mucci³, e proseguita negli anni successivi da Giuseppe Chigiotti e Cristina Tonelli.

A Firenze l'insegnamento del Design si sviluppa negli anni in stretta connessione con le attività progettuali e di ricerca, al principio nei corsi di Progettazione artistica per l'industria, tenuti da Pier Luigi Spadolini, prima, e, poi, da Paolo Felli e Roberto Segoni, sino all'apertura della Scuola di Specializzazione in Disegno industriale negli anni '90, nella quale si formano alcuni tra migliori designer italiani oggi attivi sia in campo professionale che accademico⁴.

È sulla base di queste esperienze che nel 2001 viene fondato da Roberto Segoni e Massimo Ruffilli il primo Corso di Laurea in Disegno industriale dell'Università di Firenze con sede, fin dall'inizio, nel Comune di Calenzano; negli anni successivi si sviluppa con l'attivazione del Corso di Laurea Magistrale in Design, nel 2008, e in Design del sistema moda, nel 2015.

Nel 2012 l'apertura del nuovo Design Campus di Calenzano segna il definitivo consolidamento e, allo stesso tempo, un nuovo inizio per la Scuola del Design fiorentino. Nella nuova sede vengono infatti finalmente riunite le attività di didattica e di ricerca di Design, sono attivati i Ma-

² Cfr. soprattutto Koenig G.K. 1991, *Il design è un pipistrello 1/2 topo e 1/2 uccello*, Ponte alle grazie, Firenze.

³ Cfr., tra gli altri, Mucci E., Tazzi P. (a cura di) 1984, *il potere degli impotenti*, Dedalo, Bari; Mucci E., Rizzoli P. (a cura di) 1991, *L'immaginario tecnologico metropolitano*, Franco Angeli, Milano.

⁴ Cfr. Segoni R. 1993, *Se dici design. 16 tesi di disegno industriale a Firenze*, Ponte alle grazie, Firenze.

ster Universitari e i Corsi di specializzazione e, nel 2013, viene attivato il Sistema dei laboratori, che oggi offre servizi agli studenti e alle aziende.

Ed è proprio con l'attivazione del percorso di Dottorato in Design, avvenuto quasi in contemporanea con l'apertura della nuova sede di Design Campus, che si compie la crescita e la maturazione dell'offerta formativa in Design dell'Università di Firenze.

Il percorso di Dottorato in Design viene attivato a Firenze nel 2011 come indirizzo del nuovo Dottorato di ricerca in Architettura, nato dall'accorpamento dei precedenti Corsi della Facoltà di Architettura e reso necessario dalla contrazione delle risorse assegnate ai Dottorati di ricerca italiani.

Il Dottorato in Design nasce quindi in un periodo di grave se non di drammatica difficoltà dell'Università italiana che ha portato, tra le altre conseguenze, alla forte contrazione dell'offerta di terzo livello e, più in generale, alla riduzione dei fondi pubblici destinati alla ricerca. Un avvio, dunque, in netta controtendenza, che completa, anche se in forma ancora contenuta, il lungo percorso di crescita e di maturazione della Scuola del Design fiorentino, grazie all'attenzione e al sostegno della Facoltà di Architettura, oggi Dipartimento di Architettura, e al contributo dei tanti docenti di altre aree disciplinari da sempre attivamente coinvolti nella sua storia.

Va ricordato che, prima dell'avvio dell'indirizzo in Design del nuovo dottorato in Architettura, alcune tesi in Design sono state sviluppate all'interno del Dottorato in Tecnologie dell'architettura e Design attivo fino al 2011.

In questo volume sono presentate 11 tesi che testimonia-

no i risultati dei primi tre cicli del percorso di Dottorato di ricerca in Design attivato nel 2011 (XXVII, XXVIII e XXIX ciclo), a cui si aggiungono tesi sviluppate negli anni precedenti nell'ambito del Dottorato di Tecnologia dell'architettura e Design (XXVI ciclo).

A livello di organizzazione della didattica il Dottorato è organizzato con un mix tra il modello *by coursework* — con corsi condivisi con gli altri curricula e specifici per il settore, con un taglio fortemente disciplinare, e il modello *tutorship*, con un apprendimento basato sulla relazione tra dottorando e docente di riferimento (tutor).

Fin dal suo avvio, il percorso di dottorato si inserisce nel solco della tradizione culturale della Scuola Fiorentina, cogliendone e sviluppandone sia i temi di ricerca portanti e consolidati, sia l'attenzione per i temi legati all'innovazione tecnologica e formale e alle più recenti tendenze e sperimentazioni del dibattito e della ricerca sul Design a livello internazionale.

Tra i temi più consolidati il dottorato di ricerca affronta il Design per la sostenibilità ambientale e sociale e il rapporto tra Design, territorio e sistema produttivo.

A questi si legano temi di ricerca più marcatamente orientati al rapporto tra Design e innovazione tecnologica e sociale, e, in particolare, alle tendenze più innovative nell'approccio Human-Centred Design e User experience. Infine, il collegamento e l'ibridazione con altre discipline del progetto nei temi orientati al rapporto tra design e contesto storicizzato.

In dettaglio, l'attenzione agli aspetti di natura sociale e, in particolare, le tematiche della sostenibilità ambientale, sociale e culturale si concretizza nella tesi di **Marco Marseglia**, che si interroga sui metodi e gli strumenti di supporto a una progettazione ambientalmente responsabile, evidenziando i limiti di indicatori puramente quantitativi. Il rapporto tra progetto e territorio emerge chiaramente nella tesi di **Stefano Follesa** rivolta a far luce sul rapporto tra territori, identità e progetto, nella consapevolezza che anche in questo mix può essere ricercata la competitività delle produzioni. Ed è approfondita nella ricerca di **Ilaria Bedeschi**, con una specifica attenzione al design per i sistemi territoriali d'impresa. Una tematica, quella del rapporto tra design e territorio, da sempre presente nella ricerca progettuale fiorentina, sia in relazione all'architettura, sia per quanto concerne più strettamente il design — dalle sperimentazioni di Giovanni Michelucci nel recupero dei mobili della tradizione contadina⁵ alle ricerche del Superstudio negli anni '70 sulla cultura materiale extraurbana⁶.

Nella tesi di **Ramona Aiello** emerge l'attenzione verso le tematiche proprie dell'artigianato e dell'eccellenza del Made in Italy nei suoi contributi più contemporanei: le opportunità offerte dall'innovazione tecnologica per la comunicazione d'impresa e la costruzione di piattaforme digitali per la diffusione e la vendita del Made in Italy.

⁵ Si guardi alla produzione per Gruppo Falegnameria Fantacci Design, ma anche al libro Liscia Bemporad D. 1999, *Giovanni Michelucci. Il mobilio degli anni giovanili*, SPES, Firenze.

⁶ Natalini A., Netti L., Poli A., Toraldo di Francia C. 1983, *Cultura materiale extraurbana*, Alinea, Firenze.

E non può essere altrimenti viste le specificità produttive del territorio e l'attenzione dedicata, da sempre, a questa tematica. Si pensi, solo per fare qualche esempio, alla *Mostra Internazionale dell'Artigianato* che, soprattutto in alcuni momenti, ha rappresentato l'occasione di fare il punto sul tema — da *Dov'è l'artigiano?*, curata da Enzo Mari⁷, al più recente *Artigianato Design Innovazione. Le nuove prospettive del saper fare*, a cura di Francesca Tosi, Giuseppe Lotti, Alessandra Rinaldi, Stefano Follesa,⁸ o le ricerche promosse da Elisabetta Cianfanelli finalizzate, tra l'altro, a verificare le potenzialità dell'attualizzazione del classico e delle contaminazione con le tematiche proprie dello scenario *Industria 4.0*.

Il rapporto tra Design e sistema produttivo viene indagato anche con lo sguardo rivolto verso un'interdisciplinarietà più ampia — alla base dell'attività formativa propria del curriculum, con contributi propri dell'estetica, delle scienze sociali (sociologia, antropologia, psicologia cognitiva), dell'economia, dell'ingegneria, nelle sue diverse declinazioni, proprio della tesi di **Marco Mancini**, che si interroga sui fattori di successo di un prodotto spingendosi fino a definire una griglia di riferimento per azioni progettuali e didattiche⁹, ma presente anche nel già ricordato lavoro di Ilaria Bedeschi che risente, in maniera esplicita, delle ricerche di economisti come Giacomo Becatti-

⁷ Cfr. il catalogo Mari E. 1981, *Dov'è l'artigiano*, Electa, Firenze.

⁸ Cfr. il catalogo Tosi F., Lotti G., Rinaldi A., Follesa S. (a cura di) 2015, *Artigianato Design Innovazione. Le nuove prospettive del saper fare*, DI-DA Press, Firenze.

⁹ Anche come espressione di un lavoro sui fondamenti propri della disciplina promosso da Vincenzo Legnante nell'ambito del corso di Progettazione I.

ni e Marco Bellandi¹⁰ — a partire dalle specificità del modello produttivo italiano: piccole imprese e distretti come luoghi¹¹.

Il rapporto tra Design e innovazione tecnologica, e le opportunità offerte dalle tecnologie digitali sia in ambito produttivo che, a più ampio spettro, nel campo dell'innovazione sociale rappresenta il terzo tema, in parte trasversale ai precedenti.

Campi di ricerca e di sperimentazione sono le molteplici forme della connessione digitale applicata nel campo del Design di prodotti e servizi nei settori della salute e del benessere, nel settore dell'apprendimento e, più in generale, dell'inclusione sociale.

Alessandra Rinaldi affronta il tema del contributo del design e delle tecnologie smart per il benessere e la salute, con una particolare attenzione per l'invecchiamento attivo, tema portante di *Horizon 2020* e obiettivo centrale delle politiche di sviluppo sia a livello europeo che italiano orientate alla sostenibilità sociale dell'invecchiamento della popolazione.

Alessia Brischetto affronta invece i più recenti orientamenti dell'approccio Human-Centred Design per l'inclusione sociale, con particolare attenzione al progetto di strategie e strumenti per l'apprendimento basati sull'impiego di tecnologie digitali.

Sempre in questo ambito si muovono la tesi di **Irene Brunni**, dedicata ai più recenti sviluppi delle tecnologie digita-

¹⁰ Di Marco Bellandi, si confronti, tra l'altro Bellandi M. 2003, *Mercati, industrie e luoghi di piccola e grande impresa*, Il mulino, Bologna.

¹¹ La ricerca è presentata in Legnante V.A., Lotti G., Bedeschi I. 2013, *Dinamici equilibri. Design e imprese*, Franco Angeli, Milano.

li e dell'Internet delle Cose (IOT, *Internet of Things*), e alle sue ripercussioni sui modi di vita e le opportunità offerte in termini di condivisione e inclusione sociale, e quella di **Daniele Busciantella**, finalizzata alla definizione di metodi e strumenti per la condivisione sociale, sviluppati in collaborazione con il Design College di Shanghai e collocati nel quadro del dibattito internazionale sui temi e le applicazioni dell'approccio Human-Centred Design e User experience.

L'attenzione verso le tematiche del progetto come strumento di intervento nel sociale è sempre stata propria della Scuola Fiorentina — dal *Design e società* scritto da Pierluigi Spadolini¹² al Design per la comunità, il progetto degli oggetti che l'uomo usa ma non compra, proposto da Giovanni Klaus Koenig e Roberto Segoni — che si concretizza principalmente nella progettazione dei mezzi di trasporto pubblico e dell'arredo urbano¹³, fino anche alle esperienze dell'Architettura Radicale e del Controdesign che sfociano nel concetto della 'creatività di massa', proposta dalla Global Tools¹⁴. Ancora, il design dei servizi¹⁵ — che vede nel pensiero di Pierluigi Spadolini un antecedente con il concetto di circuito e terminale di circuito. In altri contributi emerge chiaramente il legame tra il design e le altre discipline del progetto. Un rapporto quasi inevitabile considerando le specificità della disciplina — de-

¹² Spadolini P. 1969, *Design e società*, Le Monnier, Firenze.

¹³ Cfr., soprattutto, *Design for the community*, «la Casabella».

¹⁴ Per un racconto critico dell'esperienza della Global tools, si legga Branzi A. 1984, *La casa calda. esperienze del nuovo design italiano*, ideabooks, Milano.

¹⁵ Con un approccio oggi proprio dello Human-Centred Design, del Design for All e del Life cycle design.

sign come mediatore e catalizzatore di contributi *altri* — e che il Dottorato in Design è un curriculum all'interno di un Dottorato in Architettura, attualmente strutturato in otto percorsi. Pensiamo ai contributi di **Francesco Armato** e **Francesco Parrilla** che esplorano i confini tra il design e le discipline rivolte alla progettazione dell'urbano e del paesaggio, individuando ed esaltando comunque la particolarità del contributo — il lavorare sugli spazi minimi e marginali, l'attenzione verso le componenti simbolico-comunicative. Un approccio tipico del contributo fiorentino alla disciplina anche guardando alle esperienze storiche — Firenze come culla del Controdesign e dell'Architettura Radicale — che ci raccontano proficui sconfinamenti e contaminazioni tra discipline (dall'urbanistica all'arte contemporanea)¹⁶.

È essenziale in questi anni il rapporto del percorso di Dottorato con le attività di ricerca condotte dall'attuale Scuola del Design fiorentino.

Lo stretto collegamento tra le tematiche della sostenibilità e dello Human-Centred Design si ritrova infatti anche in recenti progetti di ricerca — *TRIACA*, *HIGH-CHEST*, *MIAMI*, coordinate da Vincenzo Legnante, Francesca Tosi, Giuseppe Lotti, ma anche la collaborazione con il Consorzio Comieco sviluppata da Elisabetta Cianfanelli — in cui l'attenzione è rivolta principalmente alle problematiche ambientali e del design for all; ma anche ai progetti di ricerca nei Sud del mondo come *Tempus 3D*

¹⁶ Basti pensare a Superstudio, *Monumento continuo* e *Le dodici città ideali* e, soprattutto, a Archizoom, *No-stop city*, in cui si prefigura un design in grado di progettare la scala urbana come somma di prodotti.

— *Design pour le développement durable des productions artisanales locales* in cui la sostenibilità è declinata principalmente in chiave sociale e culturale fino ad assumere una valenza quasi politica.

Ancora la Scuola Fiorentina si è interrogata sulle nuove prospettive dell'artigianato e del saper fare e la loro valorizzazione attraverso una comunicazione innovativa o la definizione di un piano integrato di formazione dedicato a specifici sistemi territoriali di imprese, il ruolo del design come possibile mediatore all'interno della società interculturale¹⁷ o dedicato a particolari utenze — kids design¹⁸.

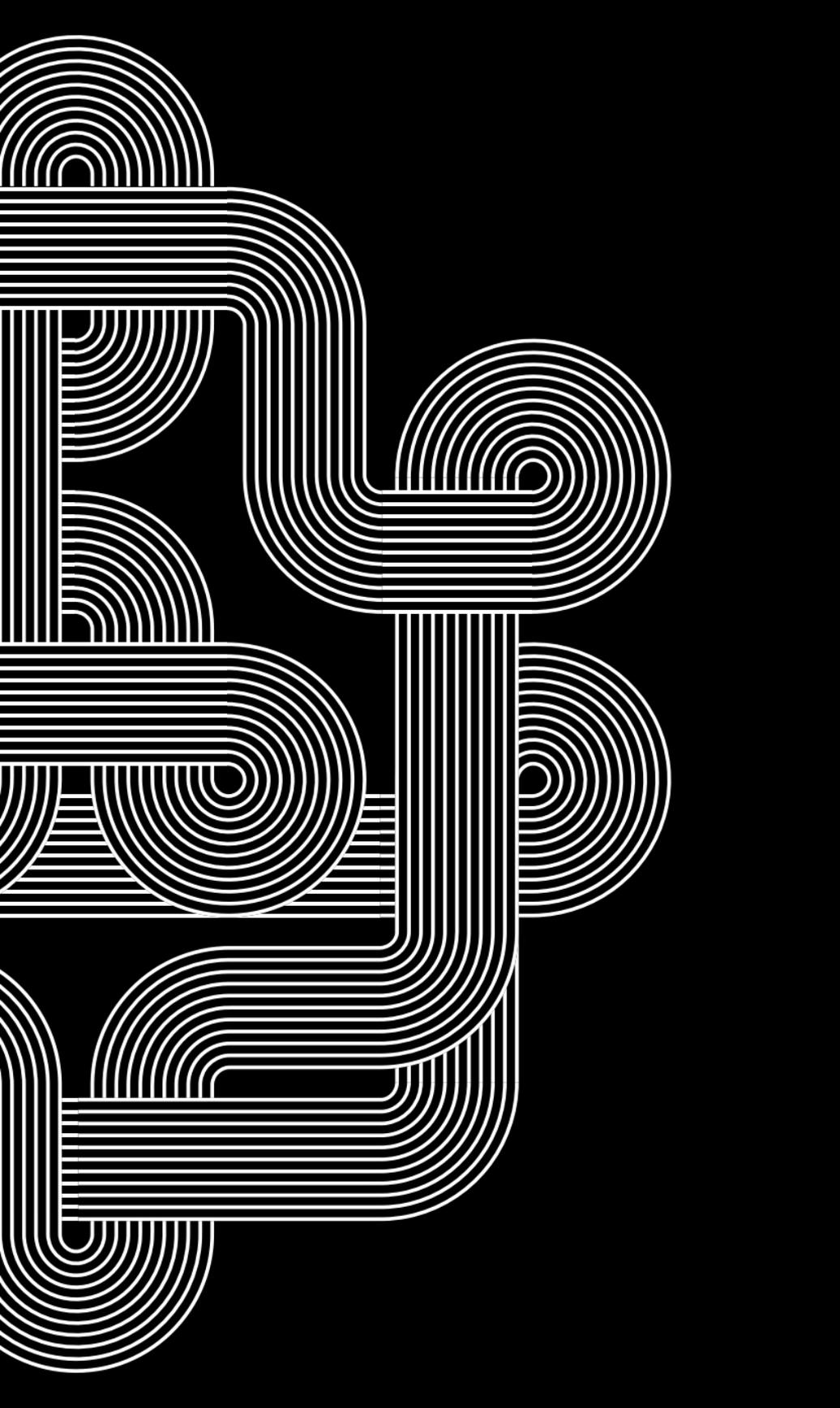
Infine, il tema dell'innovazione tecnologica e formale viene sviluppata in questi ultimi anni sia nell'ambito di progetti europei, tra i quali il progetto *Intermodal Bike* (7° programma quadro), coordinato per l'Università di Firenze da Francesca Tosi, sia in progetti di ricerca finanziati da aziende di eccellenza come *Luisa Via Roma* (responsabilità scientifica di Elisabetta Cianfanelli) e *Brunello Cucinelli e Salvatore Ferragamo* (Francesca Tosi).

Nella complessità delle tematiche sviluppate una disciplina che, pur negli inevitabili limiti della ricerca e della professione, ha l'ambizione di contribuire alla trasformazione del mondo che ci circonda.

¹⁷ Cfr. le ricerche condotte da Giuseppe Lotti ed il suo gruppo di lavoro e presentate, tra l'altro, in Lotti G. 2015, *Design interculturale. Progetti dal mare di mezzo*, DIDA Press, Firenze.

¹⁸ Si guardi al lavoro di Giraldi L. 2014, *KIDesign. Concept per bambini da 3 a 6 anni*, Altralinea, Firenze, ma anche alla prima edizione di COSè. *Noi e le cose, il festival*, dedicato all'educazione alle cose (curatori Giuseppe Lotti e Laurea Giraldi).





SOPRATTUTTO,
SE L'AMBIENTE
FOSSE VISIBILMENTE
ORGANIZZATO E
PRECISAMENTE
ORGANIZZATO E
PRECISAMENTE
DEFINITO,
IL CITTADINO POTREBBE
IMPREGNARLO DI
ASSOCIAZIONI E
SIGNIFICATI.
ESSO DIVERREBBE
ALLORA VERAMENTE UN
'POSTO' RIMARCHEVOLE
E INCONFONDIBILE.

K. Lynch, 1996

POCKET PARK, SPAZI TRA GLI EDIFICI

Abstract

Il lavoro di ricerca ha posto l'attenzione sugli spazi aperti della città, in particolare piccoli spazi, aree 'incastonate' tra gli edifici, ritagli di spazi senza nessuna connotazione qualitativa che si trovano all'interno del tessuto urbano. Questi vuoti, dopo un adeguato intervento di rivalorizzazione, vengono definiti e sono conosciuti in tutto il mondo come *Pocket Park*.

Particolare attenzione è stata riservata ai rapporti che l'individuo crea con lo spazio urbano e di conseguenza al benessere che egli riceve da un determinato luogo o dagli spazi urbani che hanno dimensioni contenute.

I *Pocket Park* possono diventare un'occasione unica di integrazione tra i diversi gruppi etnici che nel tempo libero si incontrano e accrescono l'integrazione culturale e sociale, conservando l'identità dei luoghi.

L'intenzione è di sensibilizzare tramite la ricerca tutti coloro che si occupano o fanno parte della cultura dell'Urban Design: amministratori locali, progettisti e associazioni per lo sviluppo e per il miglioramento della vita in città. Il principale obiettivo è quello di dare una nuova funzione e una nuova immagine a spazi 'minuti' fruibili da

tutti, spazi che ‘vivono’ una situazione di grande precarietà funzionale, luoghi senza identità e senza riconoscibilità, ‘nonluoghi’ (Augé, 1992). Si tratta di restituire a questi luoghi una identità e una ‘vita’, un luogo a servizio del quartiere, un punto di incontro per non sentirsi estranei dove si abita.

Introduzione

I *Pocket Park* possono sopperire al vuoto, all’abbandono e alla non funzione di alcuni spazi disseminati all’interno dei tessuti urbani delle nostre città, innescare processi di rigenerazione urbana attraverso la riscoperta di una nuova identità e di una nuova potenzialità di accogliere; ciò al fine di realizzare e percepire un diverso immaginario urbano. È interessante quanto scrive Georges Perec sulla specie degli spazi e in particolare di quella sugli spazi aperti; egli afferma che nella città contemporanea può proliferare la diversità di vivere gli spazi *outdoor*, che ci sono specie di strade, specie di spazi pedonali e specie di spazi di risulta o slarghi (Perec, 1989). La diversità, le diverse tipologie di spazi faciliteranno l’accoglienza e nello stesso tempo daranno luogo a più relazioni vitali.

Non tutti i luoghi hanno la capacità di trasmettere serenità e accogliere le pratiche e le relazioni umane che si sviluppano quotidianamente; per fare in modo che questo accada, occorre che gli spazi siano concepiti insieme a coloro che vivono o che gravitano in quella porzione di territorio.

La tesi ha come obiettivo evidenziare le soluzioni e le risposte possibili del vivere bene in città attraverso l’utilizzo degli spazi aperti che stimolano la voglia di uscire di casa:

oltrepassare la soglia, raggiungere lo spazio tra gli edifici, il grande cortile collettivo, il luogo dell'incontro e dello stare insieme.

Oggi più che mai è necessario ripensare e disegnare gli spazi che fanno da collettore tra i volumi, soprattutto le aree di media e piccola dimensione, in quanto sono le aree più compromesse, di solito facilmente utilizzati come spazi destinati a parcheggi non regolamentati e non organizzati. Le aree situate nel centro storico non erano state concepite come spazi a parcheggio, ma nel tempo sono state destinate a questa nuova funzione solamente per comodità e per una logistica dettata dal fabbisogno di usufruire di uno spazio-parcheggio prossimo alla propria abitazione. Lo spazio non solo perde la sua vera identità, la sua vera natura e la vera origine occupandone un'altra che non gli appartiene, ma nello stesso tempo non svolge nessuna funzione in maniera ottimale, né come spazio di aggregazione, né come spazio di parcheggio in quanto non ha le caratteristiche fisiche formali per poter assorbire una funzione che non gli è consona.

Questi spazi erano e devono nuovamente diventare luoghi di accoglienza, dove incontrarsi, riposare, giocare, trascorre momenti di relax, in modo che il fruitore possa riconquistare quell'equilibrio spaziale che nel tempo ha perso e ha dimenticato. Questo è uno dei motivi che mi ha spinto a fare un lavoro di ricerca basato sullo studio delle aree residuali o delle aree che non svolgono la funzione che le era stata assegnata in origine, quella destinazione nata quando la città iniziava a prendere forma.

Obiettivo della ricerca

Lo scopo della ricerca è di rivelare ciò che già esiste come entità fisica: gli spazi, i vuoti che fanno da ‘cuscinetto’ all’interno delle nostre città. Mettere in evidenza le possibilità urbane degli spazi che hanno delle grandi potenzialità aggregative, ma che spesso non vengono né considerati, né apprezzati o addirittura non visti, ‘luoghi invisibili’ (Armato e Galli, 1996). Spazi aperti che spesso hanno solo la funzione di attraversamento, spazi che vengono utilizzati come conduttori di altri spazi aperti per spostarsi da un punto all’altro della città, spazi che fungono da contenitori medio piccoli per depositare automobili e cose in modo temporaneo, i cosiddetti parcheggi di comodo. L’intento è quello di sensibilizzare tutti coloro che si occupano o fanno parte della cultura dell’Urban Design verso i luoghi minuti, non meno importanti dei grandi spazi come le piazze, i viali o i grandi parchi; spesso questi ritagli di spazi non vengono presi in considerazione perché la loro dimensione e la loro ubicazione non li rende ‘affascinanti’ e neppure appariscenti.

Questi spazi fanno parte del tessuto della città, nascono, si sviluppano e con il tempo si modellano insieme a tutti gli altri elementi che strutturano il paesaggio urbano per adattarsi alle esigenze delle persone per migliorare la vita e il quotidiano all’interno della città.

Analizzare gli spazi urbani per ripensare la città partendo dalle realtà più minute, dalle superfici ridotte e conducibili a poche centinaia di metri quadri, studiare nuove forme di aggregazione, entità relazionali, sociali e spaziali, attraverso interventi puntuali. Cercare nuove connessioni relazionali utili ed efficaci per rivitalizzare il tessuto delle

città, non nuovi spazi, ma luoghi già esistenti e senza ‘vita’. Contribuire a far crescere la consapevolezza urbana partendo dalle piccole cose, raggiungere obiettivi di qualità urbana con l’utilizzo di parole chiave, come: *small, smart, life, socialize, green*. Lo scopo della ricerca è di costruire una casistica, cioè presentare una raccolta ragionata di progetti e di realizzazioni, ossia un elenco di casi e di esperienze progettuali per contribuire ad arricchire la conoscenza di come si può intervenire negli spazi di piccole dimensioni: i *Pocket Park*. L’intento non è di formulare regole o linee guida per poi utilizzarle come norme o verità assolute, ma di trasferire conoscenza di quello che si è scoperto: individuazione, analisi, progettazione e rivalorizzazione degli spazi ‘interstiziali’, di tutti quei ritagli di superfici situate all’interno del tessuto urbano di ogni città. In altri termini:

una casistica idiografica non fornisce regole, ma una base d’appoggio per il giudizio del ricercatore¹.

L’obiettivo è di far emergere le differenze dei casi presi in esame, confrontarli, per capire quali ‘meccanismi’ progettuali sono stati utilizzati per produrre un determinato spazio di aggregazione.

L’area di lavoro: piccole trasformazione urbane

L’area di lavoro è la città con i suoi sviluppi futuri, che iniziano e si diffondono da ‘cellule’ che contagiano il sistema strutturale urbano; rivitalizzare i punti critici; liberare i flussi energetici, gli spazi di connessione, gli slarghi o

¹ Chris Ryan, Direttore Victorian EcoInnovation Lab, esperto dei cambiamenti climatici e di Eco-Innovazione.

solamente gli spazi abbandonati alla loro sorte, il degrado. Le persone che utilizzano e modellano l'ambiente urbano cercano di adattarlo alle proprie necessità, migliorando il loro modo di vivere il quotidiano. L'aspetto sostenibile è 'ingrediente' fondamentale e non ultimo: consumare meno energia, evitare di promuovere spostamenti non necessari, quando quello che stai cercando è a due passi da casa, dalla propria abitazione.

La ricerca indaga lo spazio aperto libero che si trova tra gli edifici. Si tratta di spazi che hanno forme e caratteristiche diverse una dall'altra; quello che li accomuna è di essere luoghi non definiti nelle loro funzioni, spesso utilizzati come superfici di comodo e utilizzati all'occorrenza (se poi queste aree sono di facile accesso per i veicoli vengono utilizzate come parcheggi). Nel tessuto urbano questi piccoli spazi occupano un quantità di superficie irrisoria, quasi invisibile, se pensiamo al rapporto di scala che esiste tra lo spazio oggetto di studio e la città.

Occuparsi di queste aree di risulta con interventi mirati significa rendere queste aree propositive, attive, funzionali; questi luoghi minuti propagano un'enorme energia vitale, sia a livello sociale che a livello fisico spaziale. Importante è la contaminazione che queste superfici hanno sugli spazi confinanti o limitrofi.

Jaime Lerner², architetto e sindaco della città di Curitiba, spiega:

come sia più efficace pensare le città come 'organismi viventi' con micro target e funzioni da ottimizzare per

² Jaime Lerner, laureato in ingegneria, architetto urbanista per vocazione, è stato per molti anni sindaco della città di Curitiba ed è autore del libro *Acupuncture Urbaine* (Harmattan, Lyon 2007).

rendere più efficiente il sistema nel suo complesso proprio come la visione dell'agopuntura nei confronti del corpo umano³.

Le ricerche della Veil, con Chris Ryan⁴ tra i maggiori studiosi, si rifanno al pensiero di Jaime Lerner, Agopuntura Urbana, aggiungendo una nuova componente: l'ecologia.

Parole chiave

Le parole chiave scelte sono servite a dare un vero aiuto nella fase di programmazione e di ricerca; sono state importanti per circoscrivere e puntualizzare un concetto, concetto che si trasformava in un'immagine; hanno agevolato la ricerca in tutti i vari aspetti.

Le parole scelte hanno delimitato l'ambito di ricerca, ma nello stesso tempo hanno dato la possibilità di indagare ambiti affini. La scelta è stata dettata prendendo in esame la città nel suo insieme: la fisicità con la sua composizione volumetrica, i suoi spazi di connessione e la gente che la abita.

Città | Identità | Riconoscibilità | Connessione | Urban Design | Trasformazione | Rivitalizzare lo spazio urbano | Interventi minuziosi | Incontro | Accoglienza | Migrazioni.

Struttura della ricerca

La ricerca è stata divisa in tre parti per sviluppare in modo graduale i vari passaggi: l'analisi diretta e indiretta, la conoscenza e gli approfondimenti del tema proposto e,

³ Jaime Lerner, architetto e sindaco della città di Curitiba.

⁴ VEIL Victorian Eco-Innovation Lab, Università di Melbourne, direttore prof. Chris Ryan.

infine, la parte propositiva. Lo sviluppo dell'intera struttura è stata concepita in modo che, in tutte le tre parti, l'argomento scelto restasse sempre in primo piano, come argomento circoscritto e non sviluppato su temi affini, per non perdere mai di 'vista' il tema scelto.

La struttura ha seguito una *outline* iniziale con varianti che si sono succedute man mano che il lavoro prendeva forma, questo è servito a distinguere le varie fasi, ma soprattutto a creare lungo il percorso di ricerca dei punti fermi, degli episodi di riflessione.

La prima parte della ricerca si interessa non solo alle geometrie e alle conformazioni proporzionali dello spazio, ma indaga l'aspetto sociologico, si occupa della gente e di chi lo spazio lo vive, di come nasce e si sviluppa la condivisione all'interno della città cercando di affrontare il piccolo vuoto che si insinua tra l'edificato: la nascita dei *Pocket Park* ad Harlem e le varie esperienze in Europa, dall'importazione dell'idea di *Pocket Park* in Francia e, più precisamente, a Lione negli anni Novanta con i *Jardin de Poche*, fino ad arrivare alla città di Copenaghen, che nel 2015 è stata proclamata la prima città al mondo eco-compatibile, all'interno del programma di sviluppo sostenibile e con la realizzazione di 14 *lomme-park*, dove *lomme* sta per tasca.

La seconda parte approfondisce la fisicità dello spazio urbano, la pianificazione e il recupero delle aree per dare una nuova dimensione di spazio, una nuova vita, rivalorizzare e rivitalizzare. Le superfici all'aria aperta viste sotto il profilo delle funzioni, spazi che si suddividono in micro-aree e si intersecano tra di loro per soddisfare i bisogni e le necessità, lo spazio che si assume la responsabilità, tramite

la funzione data, di svolgere un determinato compito. Il benessere collettivo, un benessere tratto dallo stare insieme condividendo un interesse comune: l'incontro, spazi deputati all'accoglienza e alla conoscenza del proprio luogo, del proprio quartiere, il *Pocket Park* come una grande corte collettiva, pertinenza del proprio guscio casa. La terza parte è la fase che conclude il lavoro di ricerca, o per lo meno cerca di dare delle risposte attraverso una raccolta di progetti e realizzazioni in diverse parti del mondo: lo studio e la rivalorizzazione degli interventi minuti urbani, in particolare i lavori di Jaime Lerner e le ricerche di Chris Ryan. Questa fase è la parte propositiva, rivolta a mettere in pratica sia il lavoro svolto al programma *Eco-acupuncture* Firenze 2012-2035, che le interviste fatte ad esperti dello spazio urbano: sociologi, designer, architetti, ingegneri e urbanisti.

La raccolta e la scelta di alcuni progetti compongono le 'schede di osservazione', un campionario di idee e di soluzioni dove si evincono forme e materiali al servizio delle funzioni da praticare in uno spazio aperto; la scelta è stata improntata sulle funzioni — ambientali, sociali e spaziali — e sui requisiti funzionali che un *Pocket Park* deve soddisfare (in tal senso è interessante notare come le diverse culture affrontano il tema dell'accoglienza e dello stare insieme).

Schede di osservazioni per la valutazione dei progetti

Le schede di osservazione sono un metodo e uno strumento di analisi pensato e utilizzato in un altro ambito disciplinare — il piano educativo adottato dagli insegnanti per gli studenti diversamente abili. Nel campo didattico

hanno lo scopo di permettere agli educatori e agli specialisti del settore, tramite l'osservazione, di individuare i punti di forza e di debolezza dello studente nell'apprendimento e nel socializzare con il gruppo con cui divide un lavoro e uno spazio.

Questo metodo è stato utile ed efficace per analizzare i 19 *Pocket Parks* presi come casi studio, *Pocket parks* collocati in quattro continenti: Europa, America settentrionale, Australia, Asia.

Le schede vengono strutturate con una griglia divisa per settori e per aree funzionali.

Analizzare attraverso l'osservazione diretta e indiretta le parti che compongono un *Pocket Park* serve a studiare e a raccogliere materiale per rappresentare lo stato dell'arte e per descrivere in modo analitico come le cose stanno insieme, capirne le peculiarità, le deficienze, le potenzialità. Ogni *Pocket Park* preso in esame è stato analizzato utilizzando tre schede (figg. 1, 2, 3) che sono state strutturate con l'obiettivo di fornire strumenti di lettura per descrivere le componenti funzionali: quelle ambientali, sociali e spaziali riferite allo spazio oggetto di studio. Infine, le schede sono state configurate e strutturate seguendo i metodi utilizzati in diverse ricerche che sono state sviluppate in ambiti disciplinari affini al mio lavoro, come ad esempio il progetto di ricerca *RUROS* e il progetto *UrbSpace*; ricerche finalizzate ad aumentare il benessere negli spazi urbani, studiando sia gli aspetti ambientali, come il territorio urbano e le caratteristiche fisiche e spaziali della struttura urbana, sia gli aspetti sociali e la vita quotidiana della gente negli spazi aperti.

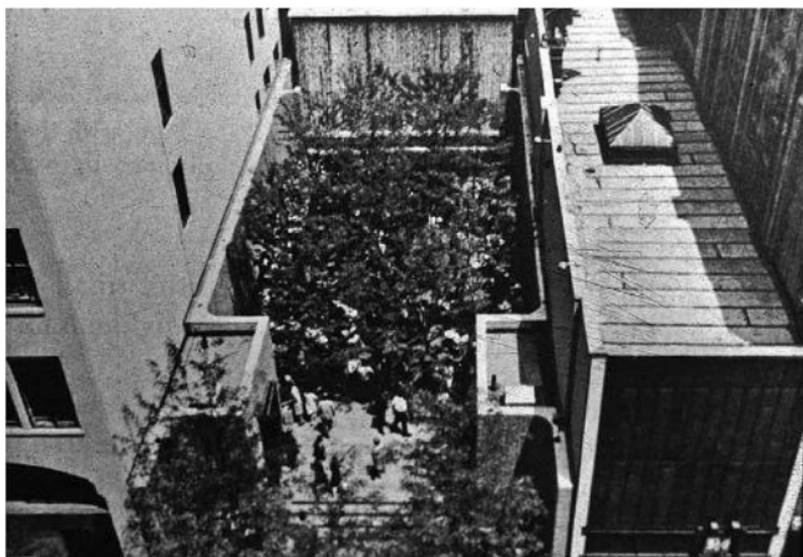


Fig. 1. Paley Park. East 53rd Street, just east of Fifth Avenue Manhattan New York. Progettista: Robert Zion — Breene Associates

Il Vest Pocket Park è stato completato nel 1967, è situato nel distretto culturale di Midtown al centro di Manhattan ed è circondato da grattacieli. Il Paley Park si affaccia direttamente sulla strada, un luogo di grande aggregazione ed accessibile a tutti. Le pareti che circondano lo spazio relax sono coperte da una fitta edera verde, una cascata fa da sfondo e il suono della cascata attutisce il rumore che proviene dai veicoli. I tavolini e le sedie mobili permettono alle persone di collocarsi con grande libertà in qualsiasi posizione.

FUNZIONI	REQUISITI FUNZIONALI	
AMBIENTALI	<ul style="list-style-type: none"> • Biodiversità • Fattore clima • Ciclo idrogeologico • Sostenibilità • Protezione rumori 	<p>I requisiti ambientali presenti garantiscono protezione dai rumori, dal vento e dal sole.</p> <p>La vegetazione composta da alberi, cespugli e piante rampicanti assicura una sufficiente biodiversità.</p>
SOCIALI	<ul style="list-style-type: none"> • Svago e relax • Incontro • Attività fisiche • Attività culturali-commerciali • Sostenibilità 	<p>Lo spazio possiede le caratteristiche per essere definito uno spazio per tutti; sono escluse le attività fisiche perché è un'area molto contenuta.</p>
SPAZIALI	<ul style="list-style-type: none"> • Identità • Aree funzionali • Accessibilità • Arredo-accessori • Eredità culturale 	<p>L'area ha una forma raccolta e intima come se fosse un grande cortile; è chiusa su tre lati, si affaccia e si apre sulla strada. L'arredo mobile offre libertà di movimento.</p>

Fig. 2. Paley Park — East 53rd Street, just east of Fifth Avenue Manhattan New York.

Pocket Parks

Spazi tra gli edifici

La ricerca studia e analizza dunque lo spazio di contatto, lo spazio delle piccole dimensioni e delle percezioni misurate, l'essere lì, vivere nello spazio che ti circonda sia in movimento, sia quando si fa una pausa, una sosta; un luogo intimo situato tra gli edifici, il Pocket Park, un piccolo polmone verde e non solo, uno spazio di appartenenza, dove potersi sentire parte integrante del proprio quartiere. Concettualmente, questa tipologia di spazio rispecchia la vecchia piazza, il luogo per antonomasia dedicato allo stare insieme in uno spazio a cielo aperto; Rob Krier parla dello spazio urbano come un luogo che si può assimilare allo spazio interno pubblico e allo stesso tempo intimo, soprattutto quando si riferisce alla piazza: lo spazio definito dalle facciate delle case e misurabile per le dimensioni date,

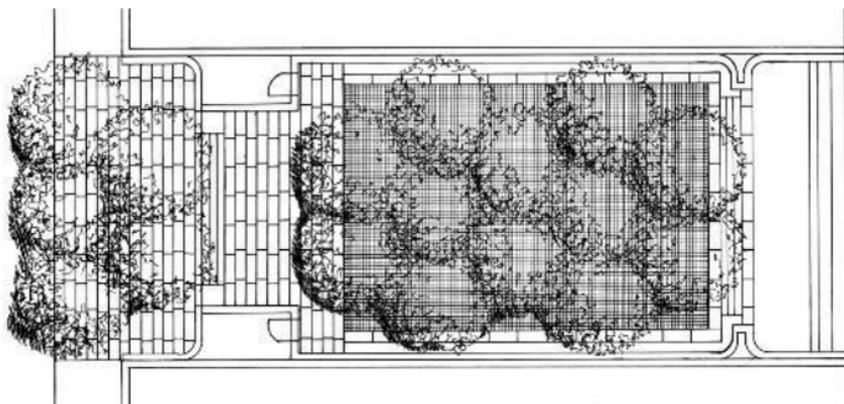


Fig. 3. Paley Park. East 53rd Street, just east of Fifth Avenue Manhattan New York. Le pareti che circondano lo spazio relax sono coperte da una fitta edera verde, una cascata fa da sfondo e il suono della cascata attutisce il rumore che proviene dai veicoli. I tavolini e le sedie mobili permettono alle persone di collocarsi con grande libertà in qualsiasi posto.

Nell'ambito della sfera privata, la piazza trova corrispondenza nel cortile interno o atrio. (Krier, 1982, p. 23)

Un luogo che possiede tutte quelle qualità che lo rendono unico, quindi riconoscibile e confortevole; e quando un luogo è riconoscibile è più facile orientarsi e sentirsi meno soli, senza provare la sensazione di smarrimento. I *Pocket Parks*, oltre a rivalorizzare delle aree degradate, abbandonate o, semplicemente, senza una propria identità, diventano spazi personalizzati, spazi capaci di rispecchiare le caratteristiche del quartiere e quindi facili da riconoscere, diventando un punto di riferimento in città. Gli studi di Kevin Lynch si basano sull'antropologia e sulle caratteristiche morfologiche dello spazio urbano e le tipologie che ne fanno parte, con il vuoto che altro non è che il risultato ottenuto dalle fisicità. Gli edifici e i monumenti nel tempo hanno occupato porzioni di spazio dando origine al tessuto urbano (Lynch, 1996).

Pure, vi sono alcune funzioni fondamentali, di cui la forma della città può essere l'espressione: la circolazione, le principali utilizzazioni del suolo, i punti focali chiave. I piaceri e le aspirazioni comuni, il senso stesso della comunità possono venire realizzati. Soprattutto, se l'ambiente fosse visibilmente organizzato e precisamente organizzato e precisamente definito, il cittadino potrebbe impregnarlo di associazioni e significati. Esso diverrebbe allora veramente un 'posto' rimarchevole e inconfondibile. (Lynch, 1996, p. 103)

Gli spazi, i vuoti: strade, marciapiedi, slarghi, piazze, insieme alle architetture e ai monumenti incarnano l'identità,

I percorsi e le piazze urbane sono definiti da edifici che incorporano i significati radunati della città, questa funzione dipende dal come gli edifici poggiano, si elevano e si aprono. (Norberg-Schulz, 1992, p. 177)

Ed è propria l'identità che fa sì che ogni nucleo abitativo, compreso lo spazio aperto, di ogni città, possieda una individualità, un carattere e una fisionomia, rendendolo unico e prezioso.

Lo studio affronta i vuoti, gli spazi che da sempre hanno rappresentato il 'collante' tra i vari volumi che compongono la struttura urbana e che assorbono funzioni diverse come il collegare, sostare, incontrare, ecc.; collettori che animano lo spazio aperto di ogni città.

Gli spazi di incontro sono i parchi, grandi superfici collocate all'interno della città.

Con l'idea del grande parco si perde il concetto di spazio come luogo di socializzazione e condivisione.

Il parco è un'area pensata e progettata per far vivere l'intera cittadinanza all'aria aperta, per svolgere attività fisiche e per creare momenti di aggregazione per grandi eventi, il parco non è il luogo contenuto e 'misurato' per l'uomo, è situato all'interno della città e non è al servizio del singolo quartiere.

A differenza del parco o del grande giardino il *Pocket Park* è uno spazio dove poter svolgere le pratiche quotidiane più semplici: fissare un appuntamento all'aria aperta, realizzare un piccolo evento per bambini o per grandi, lasciare i bambini correre sotto casa tra la natura mentre la mamma legge un libro seduta all'ombra del suo albero preferito; uno spazio vicino alla propria abitazione nel quartiere. Il quartiere dove la comunità riconosce lo spazio-incontro e le persone si riconoscono sviluppando il senso di appartenenza al luogo.

Gli spazi della città cambiano e si modificano per motivi legati sia agli aspetti economici sia agli aspetti sociali,

l'individuo si evolve e con lui anche la città. Spesso si dimentica che l'evoluzione legata all'economia non sempre porta benefici sociali. Un sistema basato sull'efficienza degli spazi relativi alla mobilità e alla tecnologia come mezzo di espressione collettiva ha causato l'isolamento degli individui che non riconoscono più lo spazio aperto come luogo dello stare insieme, basando il loro modo di comunicare e di incontro solamente a un livello virtuale. Jean Tricart (1985) mette in luce l'importanza del 'contenuto sociale', attraverso il quale si può capire e avere una lettura chiara del vero significato dell'evoluzione urbana in modo concreto.

Per Pierre Lavedan la ricerca si potrebbe estendere alla 'struttura materiale' formata da strade, monumenti, piazze..., una struttura fatta di forme, dove ogni forma esprime dei contenuti sociali.

Ricercare come sono state costruite le città nel passato è uno degli oggetti della storia dell'architettura, la città non è solamente un insieme di edifici pubblici e privati. Questi sono connessi da spazi liberi: strade, piazze, giardini pubblici. La suddivisione e l'ordinamento di questi spazi liberi, tale è l'oggetto di ciò che chiamiamo arte urbana.
(Lavedan, 1926)

Attraverso la fisicità possiamo capire i confini e i limiti, prendere consapevolezza della forma delle aree che compongono la città.

I due concetti, 'contenuto sociale e struttura materiale', si fondono per generare il luogo delle manifestazioni umane all'interno del tessuto abitato, il fine è la creazione di un ambiente più adatto e confortevole per l'uomo.

La nascita del fenomeno, Harlem, New York

Vest Pocket Parks significa, tradotto letteralmente, ‘parchi da tasca di giubbotto’. Il nome dato a questa tipologia di parco dà l’idea di potersi portare in tasca il parco e all’occorrenza tirarlo fuori, oppure ci ricorda qualcosa di molto fragile da tenere con cura, sicuramente qualcosa di prezioso. Questa nuova tipologia di spazio urbano pubblico aperto è un modello insolito nella storia delle città; nessuna disciplina fino a pochi decenni fa si era interessata ad indagare e a studiare i *Pocket Park*, in modo da poter mettere in atto soluzioni simili a quelli di Harlem.

Con il nome ‘*vest-pocket*’ si definiscono i piccoli parchi che per la loro caratteristica tipologica sono ‘incastonati’ dentro un lotto urbano chiuso su tre lati, come la tasca di un giubbotto.

I primi tre interventi realizzati ad Harlem, non superavano i 200 metri quadrati; Whintney North Seymour Jr., parla di:

uno spazio di verde pubblico che viene infilato a posteriori all’interno di un blocco urbano, le cui dimensioni sono quelle di un lotto edificabile, generalmente delimitato su due o tre lati dai muri ciechi o dai cortili degli edifici confinanti, e direttamente affacciato sul ‘nastro’ del marciapiede. (Whitney, 1969)

Whintney North Seymour Jr., presidente della New York Park Association, è stato uno dei primi a descrivere e raccontare l’origine e l’evoluzione di questa nuova tipologia di spazio di incontro e di accoglienza.

Al momento della loro comparsa non costituivano soluzioni innovative, ma generavano molti dubbi, in quanto sembrava impensabile che un piccolo spazio potesse

raggruppare persone di diverse culture per trascorrere momenti di semplice felicità.

Tre sono stati i *Pocket Park* realizzati a New York fra 1964 e 1965 ad Harlem, due esistono ancora oggi e svolgono la loro funzione di luogo d'incontro; tra il 1994 e il 1996 ne sono stati realizzati altri tre e sono stati inseriti nel comparto della 128th Street di Harlem; i tre spazi sono collegati con un marciapiede che si sviluppa lungo tutto il perimetro dell'isolato.

La decisione di costruire questi piccoli giardini ad Harlem non fu per niente casuale, essendo giardini di quantità spaziale molto ridotta e grandi quanto tre unità abitative, non sono stati realizzati per motivi estetici, ossia per rendere più bello il quartiere, ma per ragioni sociali: l'obiettivo era di creare spazi dove la gente potesse incontrarsi, conoscersi e soprattutto comunicare, in modo da creare 'feeling' e fiducia reciproca.

I *Pocket Park*, 'giardini tascabili', approdano in Europa, a Lione, nel 1997 e da quel momento inizia un nuovo loro percorso e una nuova giovinezza.

Oggi le autorità di Copenhagen stanno studiando le giuste soluzioni per attualizzare e applicare il concetto di *Pocket Park* nella propria città con la realizzazione di cinquantaquattro *Lommepark* (tasca parco) per riqualificare il proprio tessuto urbano e conquistare il primato di città eco-metropoli in Europa.

Quando i *Pocket Parks* nascono lo scopo era far partecipare la comunità agli interventi da realizzare in città e sulle scelte prese dall'amministrazione locale e inserire gruppi di volontari per realizzarli; questo è il modo più giusto per far 'amare' lo spazio fisico realizzato e averne cura, e ciò

accade perché il cittadino sviluppa il senso di appartenenza ad un luogo.

Il caso New York, highway-parkway-expressway

Negli anni '60 molte città americane vivevano una situazione di controversie sociali tra bianchi e afrocubani, questi ultimi rivendicavano i propri diritti.

Le lotte erano continue e vivere il quotidiano per le strade e per gli spazi pubblici aperti dei quartieri americani era molto difficile, gli scontri avvenivano soprattutto tra gli afrocubani e le forze di polizia.

Dagli anni '30 al 1965 la città di New York è 'impegnata' in un nuovo assetto urbanistico molto importante, uno degli artefici di quegli anni impegnato al rinnovamento viario è Robert Moses⁵; quest'ultimo è incaricato dall'amministrazione locale a contribuire alla modernizzazione della città attraverso la realizzazione di grandi strutture: autostrade, ponti e vie di comunicazione: *Highway, Parkway, Expressway*, opere che attraversano la *City* e lo stato di New York.

Robert Moses è stato uno dei primi avversari della filosofia dei piccoli giardini urbani (di lui si dice amasse più le automobili che la gente), il suo obiettivo era realizzare grandi strutture urbane, sosteneva che i piccoli parchi non avevano nessuna funzione importante se non quella di abbellire i quartieri residenziali, connotandosi dunque come spazi accessori; inoltre con le sue idee, forse un

⁵ Robert Moses, imprenditore, il principale protagonista della modernizzazione di New York. Cfr. *La città di New York nel 900, indagini sui cento anni di storia*, Università di Reggio Calabria, Facoltà di Architettura, Docente Paolino Francesca, studente Perri Margherita, a. a. 2010-2011.

po' troppo rivoluzionarie, aveva causato diverse situazioni esplosive in vari quartieri di New York.

Queste opere gigantesche attraversavano aree densamente edificate di molti quartieri della *inner city*, quartieri dove vivevano soprattutto afrocubani. Molti di questi quartieri furono sventrati e altri completamente distrutti, altri ancora si trovarono inclusi all'intero delle opere stesse (spesso bastava aprire la finestra di casa per trovarsi di fronte, a pochi metri, un viadotto o un'autostrada). Tutto questo generò un forte sconforto in Moses, perché si rese conto di aver preso decisioni a volte drastiche, ma soprattutto di non aver considerato i residenti, chi viveva da anni quei luoghi. Il risultato è stato il degrado e di conseguenza l'abbandono di interi quartieri da parte della *middle class* (neri e bianchi), che si spostarono dal centro della città verso i quartieri residenziali, fuori dalla *inner city*, con migliaia di persone che migrarono verso aree suburbane.

Moses aveva raggiunto il suo obiettivo, aveva modernizzato la città di New York attraverso grandi opere infrastrutturali, ma con questa mossa aveva 'cacciato' le persone che da sempre abitavano nei quartieri che Moses stesso con le sue idee aveva sventrato.

Di conseguenza la gente si era spostata in periferia per il degrado che si era creato, ma quelle stesse persone utilizzavano autostrade, superstrade e viali per raggiungere il posto di lavoro o per andare a fare shopping.

Vest-Pocket Parks

In quegli stessi anni, nei quartieri degradati, erano molte le associazioni religiose e filantropiche che si dedicavano ad aiutare il prossimo tramite la carità, il sostegno morale

e le donazioni, stimolando l'integrazione sociale e l'accoglienza, in modo da riscattarli socialmente e far vedere loro che un altro modo, un'altra possibilità esiste.

Due sono state le associazioni, la *Rev. Linnette Williamson* della *Christ La Community Church* di Harlem e la *Park Association*, che nel 1964 si impegnarono ad aiutare moralmente ed economicamente le diverse comunità che dimoravano nei quartieri devastati dalla politica di Moses; ed è proprio in quegli anni che decisero di realizzare degli spazi di aggregazione per il tempo libero, perché pensavano che l'isolamento non migliorava quella condizione di disagio che si era creata all'interno dei quartieri; quindi decisero di realizzare i primi pocket park nell'isolato urbano in cui era posta la chiesa e di cui la parrocchia ne era proprietaria, 128th West Street, Harlem, New York. Julian Peterson, progettista dei Vest-Pocket Parks in Harlem, racconta la sua esperienza:

uno per i bambini più piccoli, il *tot park* oggi non più esistente, uno per i *teenager* e uno per gli adulti. Tutti e tre i parchi avevano la dimensione di un tipico lotto edificabile: sei metri di fronte sul marciapiede per una profondità di circa trenta metri. (Peterson, 2010, p. 10)

È interessante capire con quanta cura e quanto amore verso il sociale siano stati pensati questi spazi, progettati per poter soddisfare le esigenze e i bisogni della comunità intera: bambini, teenager, adulti. Ogni fascia di età ha esigenze e bisogni diversi quando vive uno spazio pubblico aperto, lo scopo era quello di dare ad ognuno di loro un luogo di appartenenza, dove confrontarsi e comunicare le proprie esperienze 'all'aria aperta', tramite il gioco, il dialogo, lo scambio e l'accoglienza.

L'operazione non è stata per niente facile, come racconta Julian Peterson: comprese le difficoltà burocratiche, ogni abitante ha cercato di mettere del suo sapere e di ritagliare del tempo per metterlo a disposizione per la comunità, via via che i lavori procedevano emergevano dei problemi, come ad esempio le pratiche per la realizzazione e per la manutenzione, ma la voglia di costruire uno spazio che servisse a tutti superava le difficoltà, così riuscirono a risolverli anche con grande semplicità.

I volontari del comitato presieduto da Mr. Seymour, insieme all'impegno della Rev. Linette Williamson, della *Cristy Community Church* di Harlem, hanno fatto in modo che tutto accadesse e funzionasse.

È stato studiato ogni piano operativo per ogni *lot-size park*, come quello della manutenzione, che sembrava il più complesso: ogni cittadino lasciava il proprio nome e cognome per dare la sua disponibilità alla cura e alla manutenzione del proprio parco-tasca, se ne occupavano come se fosse il giardino di pertinenza della propria abitazione.

Così, accanto all'architetto Robert Zion⁶ che pochi anni dopo avrebbe progettato Paley Park, nel centro di Manhattan, c'è Tony Lawrence con la sua band, c'è lo studente Jack Ink che si offre per supervisionare i disegni murali realizzati dai ragazzi del quartiere, ci sono i membri della chiesa che mettono alberi, arbusti e fiori in vecchi barili di legno, e non abbiamo difficoltà a immaginare altre forme di partecipazione della comunità locale. (Peterson, 2010)

Elemento importante è la manutenzione e la pulizia delle aree che compongono il *Pocket Park*; affinché tutto sia

⁶ Robert Zion, architetto paesaggista (1923-1995), ha progettato il primo pocket park di Harlem, New York.

in ordine e accogliente occorre riparare o sostituire immediatamente le attrezzature o le strutture di arredo che nel tempo si deteriorano, questo tipo di intervento viene svolto dalla comunità e dai volontari che, oltre a occuparsi personalmente della riparazione o della sostituzione, creano dei fondi economici per affrontare le spese che di volta in volta si presentano. Uno spazio per essere frequentato e 'amato' deve essere pulito e in perfetto ordine, se questo requisito non viene soddisfatto nasce il senso dell'abbandono, lo spazio viene dimenticato, creando sacche di emarginazione.

Detto questo, gli argomenti trattati nella ricerca: la città, la formazione, le gerarchie e le identità degli spazi urbani hanno consentito una visione più ampia sull'argomento, in quanto i *Pocket Park* sono spazi che appartengono al contenitore città e non sono entità isolate, così come a volte si manifestano camminando per le vie cittadine. Il procedere per tappe e a volte per tentativi ha consentito di assorbire e di sedimentare le conoscenze acquisite e di raggiungere gli obiettivi prefissati: trovare un metodo e un sistema di relazioni che potesse chiarire e, allo stesso tempo, definire la ricerca.

L'obiettivo di questo lavoro è stato quello di rivalorizzare tutti gli spazi che non svolgono funzioni ben precise, spazi privi di significato, assenti, che appaiono senza nessuna identità e inutili, di superare la difficoltà di dare a questi spazi una funzione, un'esistenza fisica, materiale e spaziale all'interno del contenuto delle cose che potrebbero appartenerci. A questo proposito è interessante la riflessione di Georges Perec sull'inutilità dello spazio:

Più di una volta ho provato a pensare a un appartamento nel quale ci fosse una stanza inutile, assolutamente e deliberatamente inutile. Non sarebbe stato un ripostiglio, non sarebbe stata una camera da letto supplementare, né un corridoio, né uno sgabuzzino, né un angolino. Sarebbe stato uno spazio senza funzione. Non sarebbe servito a nulla, non avrebbe rinvio a nulla. (Perec, 1989, p.42)

È il luogo, vuoto o pieno, che esprime fisicità plasmata dall'uomo per l'uomo, costruite, 'depositate' nello spazio, contenitori aperti o chiusi per accogliere le necessità di chi li ha pensati, per soddisfare i desideri della gente, in modo da frenare il deterioramento dei luoghi deputati all'incontro.

Pensiamo ai conflitti nell'uso degli spazi pubblici, al declino degli spazi di aggregazione e di prossimità, al costituirsi e proliferare di spazi interstiziali di marginalità ed esclusione ('abitati' da migranti, *homeless*...), all'ostilità o inaccessibilità di spazi e strutture per certe categorie di cittadini (anziani, bambini, disabili...), alla riduzione delle possibilità di movimento o di espressione (la mobilità lenta o certe forme di creatività giovanili), alla percezione di insicurezza diffusa, al disagio e ai problemi di salute indotti dal degrado dell'ambiente urbano. (Bellaviti, 2011)

Oggi pensare che esistano entità spaziali senza una precisa definizione e anche insicure può sembrare non vero, eppure questi spazi sono presenze che occupano quantità di aree a volte importanti all'interno delle nostre città, quantità che vivono spesso un degrado avanzato e al margine di sistemi edificati o infilati tra i fabbricati.

Il *Pocket Park*, piccolo spazio all'aperto, area circondata da edifici con destinazione commerciale o abitativa, il più delle volte si trova in zone urbane centrali. Il giardino da 'tasca' è un luogo dove stare insieme agli altri per rilassarsi o per godersi la vita all'area aperta.

Conclusioni

Con questo lavoro si è cercato di trovare risposte e soluzioni. Attraverso interventi mirati per restituire allo spazio una presenza fisica dignitosa che trasmetta il senso di efficienza all'interno del quartiere e della città, contribuendo a migliorare il benessere e a rafforzare i rapporti di vicinato. Un luogo utile per tutti.

Gli argomenti trattati nella parte iniziale della ricerca — la città, la formazione, le gerarchie e le identità degli spazi urbani — hanno consentito una visione più ampia sul tema, in quanto i *Pocket Parks* sono spazi che appartengono al contenitore città e non sono entità isolate, così come a volte si manifestano camminando per le vie cittadine. Il procedere per tappe e a volte per tentativi ha consentito di assorbire e di sedimentare le conoscenze acquisite e di raggiungere gli obiettivi prefissati: trovare un metodo e un sistema di relazioni che potesse chiarire e, allo stesso tempo, definire il tema.

Le schede completano il lavoro di ricerca; sui progetti selezionati si è effettuato uno studio critico ragionato basato su tabelle a struttura chiusa, basata sulle funzioni ambientali, sociali e spaziali. Per la formulazione della scheda tipo e della tabella delle funzioni si sono studiate e seguite le indicazioni delle ricerche che sono state sviluppate sia dal progetto *RUROS* coordinato da Marialena Nikoloulou⁷ che la ricerca *Manuale dello spazio urbano* curata da Richard Stiles, ricerca che fa parte del progetto *UrbSpace*. Le schede di osservazione hanno il compito di verifi-

⁷ Marialena Nikoloulou, Università di Cambridge. I suoi studi sono incentrati sulle prestazioni ambientali, comfort termico e comportamento umano nello spazio urbano.

care la qualità degli interventi riferita alle funzioni applicate, far emergere le buone soluzioni progettuali, ma evidenziare anche le mancanze, gli approcci non efficaci e le problematiche non risolte.

La ricerca è indirizzata agli enti locali, professionisti specializzati nello studio e negli interventi urbani e alle varie associazioni che si occupano di spazi della città. In ultimo, non meno importante, l'obiettivo è stato quello di ottenere un materiale scientifico che possa servire da stimolo per ricerche future con lo scopo di trovare nuovi metodi e nuovi sistemi progettuali per la città e i suoi spazi.

Il contributo di questa tesi per lo sviluppo delle città è che si può progettare e realizzare uno spazio urbano di piccole dimensioni accessibile a tutti, il *Pocket Park* o giardino da tasca come tipologia di spazio utile per poter condividere i luoghi aperti della città. Il *Pocket Park*, dunque, è uno spazio che arricchisce la gente che lo frequenta attraverso la conoscenza e il confronto e crea equilibri nel tessuto urbano tra spazi costruiti e spazi vuoti. Bisogna guardare gli spazi urbani di una città, grandi o piccoli che siano, partendo sempre dal sociale, dalle esigenze di chi realmente vive questi luoghi. Fattore molto importante è che tutti gli addetti al miglioramento della qualità del vivere in città, si occupino, non solo di grandi progetti, ma anche del recupero dei piccoli spazi dimenticati.

Riferimenti bibliografici

- Amendola G. 2007, *Insicuri e contenti, ansie e paure nelle città italiane*, Liguori Editori, Napoli.
- Amendola G. 1984, *Uomini e Case, presupposti sociologici della progettazione architettonica*, Dedalo, Bari.
- Archetti M. 2002, *Lo spazio ritrovato*, Meltemi Editore, Roma.
- Armato F. 2007, *Ascoltare i Luoghi*, Alinea Editrice, Firenze.
- Augè M. 1998, *Nonluoghi*, Elèuthera, Milano.
- Aymonino A., Mosco V. 2009, *Spazi pubblici contemporanei, architettura a volume zero*, Skira editore, Milano.
- Bellaviti P. 2009, *Alla ricerca di un nuovo 'benessere' urbano promuovendo la capacità degli abitanti a 'star bene' nella città*, in F. Pomilio, *Welfare e territorio*, Alinea Editori, Firenze.
- Bellaviti P. 2011, *Abitare l'Italia. Territori, economie, diseguaglianze, Welfare/spazio*, Paper XIV conferenza SIU.
- Benevolo L., Ermani F. 2010, *La fine della città*, Laterza, Bari.
- Benevolo L. 1993, *La storia della città*, Laterza, Bari.
- Bianchetti C. 2008, *Urbanistica e sfera pubblica*, Donzelli editore, Roma.
- Bifulco L. 2003, *Il Genius loci del welfare, strutture e processi della qualità sociale*, Officina Edizione, Roma.
- Cellamare C. 2008, *Fare città. Pratiche urbane e storie di luoghi*, Eleuthera, Milano.
- Cetica P.A. 2000, *L'estetica del traffico*, Costa & Nolan, Genova.
- Cigalò E. 2009, *Spazi Pubblici, progettare la dimensione pubblica della città contemporanea*, Franco Angeli, Milano.
- Clementi A., Ricci M. 2005, *Ripensare al progetto urbano*, Meltemi editore, Milano.
- Coppo D., Boido D. 2010, *Rilievo Urbano, conoscenza e rappresentazione della città consolidata*, Morlacchi editore.
- De Certeau M., Baccianini M. 2000, *L'invenzione del quotidiano*, Edizione Lavoro, Milano.
- Di Benedetto C. 2009, *Intercettare la città*, edizioni Polistampa, Firenze.
- Elkann E. 2000, *Interviste 1989-2000*, Bompiani, Milano.
- Ferrari M. 2005, *Il progetto urbano in Italia*, Alinea Editori, Firenze.
- Foot J. 2003, *Milano dopo il Miracolo, biografia di una città*, Feltrinelli, Milano.
- Galli P. 1994, *Parentele, fra le cose, il corpo e il pensiero*, Università degli Studi di Firenze, Dipartimento di Progettazione dell'Architettura, Firenze.

- Galliani P. 1993, *Approccio alla progettazione urbana*, Di Baio editore, Milano.
- Glément G. 2011, *Il giardino in movimento*, Quodlibet, Roma.
- Gregotti V. 1987, *Il territorio dell'architettura*, Feltrinelli, Milano.
- Heidegger M. 1991, *Saggi e discorsi*, Mursia, Milano.
- Jacobs J. 2009, *Vita e morte delle grandi città*, piccola biblioteca Einaudi, Torino.
- Krier R. 1982, *Lo spazio della città*, Clup, Milano.
- Lamure C. 1998, *Abitare & abitazione* (edizione italiana Legnante V., Franco Angeli, Milano).
- Lauria A. 2012, *I piani per l'accessibilità, una sfida per promuovere l'autonomia dei cittadini e valorizzare i luoghi dell'abitare*, Gangemi Editore, Roma.
- Lavedan P. 1926, *Que'est-ce que c'est l'urbanisme*, Henri Laurens.
- Le Corbusier J. 1923, *Versus un Architecture*, G. Cres, Parigi.
- Legnante V., Lotti G. 2007, *Forma Viva*, Alinea Editrice, Firenze.
- Lerner J. 2007, *Acupuncture Urbaine*, Harmattan, Lyon.
- Lotti G. 2010, *Territori e connessioni*, Edizioni ETS, Pisa.
- Luigi M., Satriani L. 2004, *Il sogno di uno spazio*, Rubettino, Catanzaro.
- Lynch K. 2001, *L'immagine della città*, Marsilio Editori, Venezia.
- Lynch K. 1996, *Progettare la città*, The Mit Press, Cambridge, Massachusetts.
- Magnaghi A. 2010, *Il progetto locale. Verso la coscienza di luogo*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Magnaghi A. 2010, *Il progetto degli spazi aperti per la costruzione della bioregione Toscana*, Alinea, Firenze.
- Magnaghi A. 2007, *Scenari strategici. Visioni identitarie per il progetto di territorio*, Alinea, Firenze.
- Munford L. 2000, *Passeggiando per New York*, Donzelli Editore, Roma.
- Nikolopoulou M. 2011, *Spazi aperti urbani e adattamento ai cambiamenti climatici*, in M. Richter, U. Weiland (a cura di) *Ecologia applicata urbana*, Blackwell Publi Shing, Oxford.
- Norberg-Schulz C. 1992, *Genius Loci, Paesaggio Ambiente Architettura*, Electa, p. 177.
- Panofsky E. 1961, *La prospettiva come forma simbolica*, Feltrinelli, Milano.
- Perec G. 1989, *Specie di spazi*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Peterson J. 2010, *Vest-Pocket Parks in Harlem*, articolo su Mall, portale on line.

- Pratolini V. 1963, *Le ragazze di San Frediano*, libreria Peloritana, Firenze.
- Richter M., Weiland U. 2011, *Ecologia Applicata urbana: un quadro globale*, Blackwell Publishing, Oxford.
- Rossi R. 1978, *L'architettura della città*, Clup, Milano.
- Scudo G., Rogora A., Dessì V., *Thermal Comfort Perception and Evaluation in Urban Epace*, Proc.: EPIC AIVC, Lyon.
- Simon C. 2010, *Piccoli spazi urbani: indicazione per le aree gioco di qualità*, Maggioli, Santarcangelo di Romagna, Ravenna.
- Sitte C. 1953, *L'arte di costruire la città*, Antonio Valardi Editore, Milano.
- Spinelli G. 2008, *Il verde pubblico come spazio urbano*, Maggioli, Santarcangelo di Romagna, Ravenna.
- Stroppa C. 1996, *Il bambino e la città*, Franco Angeli, Milano.
- Tricart J., Killian J. 1985, *L'ecogeografia e la pianificazione dell'ambiente naturale*, Franco Angeli, Milano.
- Turner T. 1996, *City as Landscape*, F. & FN Spon, Londra.
- Whitney N.S. 1969, *The Philosophy, Design, Sociology and Politics of Vest-Pocket Parks and Other Small Urban Open Spaces*, New York University Press, New York.
- Zucchi V. 2011, *La qualità ambientale dello spazio residenziale*, Franco Angeli, Milano.

È IMPORTANTE CHE
L'ITALIA SCOPRA,
ALL'INTERNO
DELL'ECONOMIA DELLA
CONOSCENZA DEI
NOSTRI GIORNI, LA SUA
ORIGINALITÀ CHE NON
È SOLO ARRETRATEZZA,
MA ANCHE INVENZIONE,
COSTRUZIONE

E. Rullani, 2004



Finito di stampare per conto di
didapress
Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze
Novembre 2017

Le tesi di dottorato presentate in questo libro ci parlano della specificità della ricerca di design — al centro di più domini disciplinari; come mediazione e catalisi di conoscenze tacite e codificate; in grado di rendere immediatamente applicabili e spendibili le innovazioni tecnologiche; assolutamente non referenziale, ma in rapporto con i bisogni della società; capace di intervenire sulle sfide della contemporaneità; spesso di natura applicata/progettuale; strumentale, ossia rivolta a mettere a punto metodi e strumenti di progetto, e, meno frequentemente, teorica.

Ma le ricerche presentate in questo libro ci parlano anche di alcune peculiarità della Scuola Fiorentina di Design, da sempre orientata alle tematiche sociali, da una parte, e, dall'altra, alla ricerca per l'innovazione e alla sperimentazione condotta in stretto rapporto con il sistema produttivo, sia a livello regionale che nazionale.

Al centro dell'attenzione è il progetto, inteso come capacità di proporre e costruire l'innovazione.

