

Città ri-creative

Matteo Verazzi*

Parole chiave: spazio pubblico, comunità, progettista di strada, città reversibile, jugaad

AGIRE

A chi appartiene la città?

Rispondere a questo quesito implica anzitutto accettare un *ruolo* all'interno della città.

Se è vero che l'idea di *diritto alla città* si può assimilare ad un contenitore vuoto in grado di assumere significati diversi a seconda di chi lo riempie (Harvey D., 2012) allora chiunque può ritenersi detentore di questo diritto, il cui fine ultimo però dovrebbe essere la creazione di una comunità più coesa e responsabile dello spazio vissuto. In questo senso allora tutti i cittadini hanno il diritto, e con esso, anche la responsabilità, di ricercare strade alternative e rivoluzionarie e che, in modo del tutto spontaneo, possano fare *irruzione nel quotidiano*. (id.)

Le azioni all'interno nel *milieu urbano*, infatti, tendono ad avvenire attraverso processi predefiniti, generati dalle interazioni con gli elementi che lo compongono e sulla base di programmi specifici. Ecco allora che il diritto diventa un diritto alla *libertà*, necessario per non lasciarsi escludere dalla realtà urbana che ci circonda e fondamentale per non rinunciare alla capacità di *lasciarsi stupire*.

Ma come rivendicare questo diritto?

Quando gli elementi che riempiono lo spazio ed i presupposti perché le loro funzioni si realizzino non esistono più, i loro significati, così come quelli degli ambienti stessi che li contengono possono essere riformulati. In queste particolari situazioni di *vuoto*, il ruolo del singolo dovrebbe rivelarsi sulla spinta di sentimenti propri o condivisi, attraverso iniziative e situazioni imprevedibili volte ad innescare processi democratici che ridefiniscano il valore stesso di quegli spazi urbani. Ecco allora che l'*arte* si rivela un valido strumento attraverso il quale agire: il gesto artistico, infatti, è capace di "riempire" anche quello spazio privo di significati, rendendolo nuovamente pensabile e interpretabile.

E' il caso del progetto per l'*Antonipark*, noto più comunemente con il nome di *Park Fiction*. Situato nel rinomato quartiere di *St. Pauli* ad *Hamburg* (Germania) è qui che si è realizzato, in un processo durato dieci anni, il più tipico esercizio di diritto alla città. La vicenda si colloca in successione ai fatti, noti come i *barricade days*, durante i quali, negli anni Ottanta, i residenti del quartiere si contrapposero alla municipalità, sostenendo la causa di diversi *squatter*, diffusi nelle abitazioni abbandonate della zona. Le violente tensioni che si generarono, portarono l'amministrazione a fare un passo indietro. La lotta dal basso in comunità aveva dimostrato di poter raggiungere un risultato importante, evitando di fatto che gli edifici occupati venissero demoliti per interessi privati calati dall'alto.

Nel 1995 il porto della città anseatica vive un forte momento di espansione economica e, per questo motivo, diverse zone lungo l'Elba vengono vendute a società interessate ad aprire nuove sedi. L'area del futuro Park Fiction era una di queste e, sebbene si presentasse come uno spazio pubblico ancora incolto, era comunque uno degli ultimi frammenti di città ad avere lo sguardo aperto verso il fiume. Il motivo era più che sufficiente e le proteste da parte dei residenti innescarono una lunga serie di negoziazioni con la municipalità. Ma il rischio che questi incontri si dimostrassero inconcludenti nel breve periodo, portò alcuni rappresentanti della popolazione ad attivarsi spontaneamente, sviluppando un set innovativo di dispositivi con i quali intervenire.

La ri-lettura delle teorie e delle esperienze dei situazionisti, oltre agli scritti di Lefebvre e alle riflessioni filosofiche degli anni Settanta, fornirono sicuramente l'ispirazione ma fu l'arte il mezzo attraverso il quale l'agire attivamente all'interno dello spazio pubblico divenne possibile.

La peculiarità di questo imprevedibile mezzo di espressione di poter rimanere in bilico tra l'accettazione oggettiva e la celebrazione soggettiva, forniva l'opportunità perfetta di agire in modo camaleontico, evadendo da qualsiasi forma di controllo. (Schäfer C., 2004)

Vennero così promosse nel quartiere, lezioni, mostre ed altre iniziative, raggruppate con il nome di *Activities Anticipating the Park o Infotainment*, con il preciso scopo di far conoscere il parco e ciò che stava accadendo. Contemporaneamente si cercava di innescare una *produzione del desiderio*, attivando quelle *macchine desideranti* di Deleuze e Guattari e di farle convergere in un processo di progettazione partecipata, alternativa e completamente autonoma, senza una richiesta specifica da parte delle autorità.

Chiunque avrebbe potuto parteciparvi, bastava che lo desiderasse.¹

Quando nel '97 giunsero i fondi previsti dal programma *art in the public space* per finanziare le attività del Park Fiction, il coinvolgimento della cittadinanza toccò i massimi livelli. Nacquero così dispositivi e strumenti dal carattere «pseudo-sociologico», utili alla partecipazione attiva dei cittadini come: il *The Planning Process Like a Game*, una sorta di gioco da tavolo che, semplificando attraverso l'esperienza ludica, la complessità del processo progettuale, ne permetteva al tempo stesso la sua chiarezza, il *Modeling Clay Office*, un container adibito a studio di progettazione, o addirittura una *hotline* destinata a chi volesse comunicare un'idea, 24 ore su 24. (id.) I dati raccolti dopo un anno avrebbero poi delineato i punti chiave del progetto di allestimento dell'area; si giunse così alla definizione del parco, attraverso diverse *isole* al suo interno, ciascuna con funzioni e design arbitrari e decisi dai partecipanti stessi. Nel 2005 con un picnic contro la gentrificazione, il parco viene finalmente inaugurato, le idee sviluppate nel tempo divennero progetti concreti. Oggi, oltre agli elementi più distintivi del parco, come il *Palm Tree Island* ed il *Flying Carpet*, sono presenti altre installazioni progettate insieme a coloro che avevano partecipato allo sviluppo dell'area.

L'esperienza contribuì a rinfuocare il dibattito del progetto della città e dei suoi spazi, riscrivendone in un certo senso le dinamiche e le modalità con le quali arte, partecipazione e pianificazione statale, entrano all'interno del processo di formazione dello spazio pubblico.

Gli strumenti, le pratiche ed i programmi sviluppati hanno permesso di superare le differenze socio-culturali, dando adito ad *incontri inaspettati* che hanno generato nuove e più potenti forme di connessione.

Park Fiction rappresenta un'*utopia urbana*, la visione di un parco, dove i desideri sono stati tradotti in progetti e poi in realtà. Il processo di *ri-attivazione*, *ri-appropriazione* e di *ri-generazione* di un vuoto urbano si è svolto in modo che i medesimi soggetti, cioè i cittadini, fossero attori in tutte e tre le fasi segnando così l'importanza della mediazione artistica come strumento di attivazione, capace di coinvolgere senza coercizione ed efficace nel suggerire, per partecipazione spontanea, la riappropriazione di uno spazio.

MEDIARE

Leggere la città contemporanea significa comprenderne gli elementi che la compongono assieme alle loro *identità* e le *relazioni spaziali*, tuttavia esistono fenomeni non *immediatamente percepibili* e dalla natura *esperienziale*. Questi non si possono manifestare all'occhio di chi si limita a guardarli dall'esterno, ma formano un'immagine complessa nelle menti di coloro che vivono e si muovono all'interno della città, fatta di «relazioni tra le misure del suo spazio e gli avvenimenti del suo passato». (Calvino I., 1972, pp. 10)

Il lavoro di interpretazione del contesto urbano allora, non potrà esimersi dalla comprensione di queste componenti, che, insieme, ne restituiscono il suo *significato*, cioè quel valore simbolico e componente dell'*immagine ambientale* descritta da Lynch: «Tanto vari sono i significati individuali di una città, anche se la sua forma può essere facilmente comunicabile...». (Lynch. K, 1960, pp. 31)

L'approccio proposto diventa indispensabile nella comprensione degli spazi urbani che la storia del secolo scorso ha "sradicato" dal proprio contesto, attraverso ideologie forzatamente impresse nelle coscienze di molteplici individui. L'improvvisa mancanza di un *genius loci* ha lasciato un vuoto, una mancanza di significato che il singolo ha potuto recepire nel paesaggio vissuto: si sono così potute formare *gerarchie* ed *identità* proprie, formulate sulla sola *percezione individuale*.

Ma cosa accade quando idee differenti dello stesso spazio e della sua proprietà si sovrappongono?

A *Mănăştur*, un quartiere della periferia della città di *Cluj-Napoca* (Romania), l'indagine dello spazio urbano, dei suoi elementi ed il contatto diretto con i suoi residenti restituisce un cluster complesso e dissonante, che da un lato mette in luce una generalizzata carenza di gerarchie e dall'altro, non lascia percepire il confine tra lo spazio pubblico e quello privato, tra il formale e l'informale. La *chiarezza unitaria* dell'organismo urbano diventa così difficile da raggiungere, perché ostacolata, dalla presenza di elementi che rappresentano l'identificazione dei singoli all'interno dello spazio pubblico; comprendere il loro significato diventa allora essenziale, al fine di poterli ricondurre al gesto che ne ha portato alla loro formazione. La storia della città, frammentata nelle storie dei singoli, si ricompone così in quei problemi comuni nei quali si rispecchia un intero paese.

La fine del regime insieme alla deindustrializzazione e la relativa crisi dell'occupazione che ne è conseguita, hanno innescato una progressiva crisi economica e demografica, incentivando i fenomeni di emarginazione sociale, e lasciando campo libero alle speculazioni di un mercato immobiliare eccessivamente liberalizzato. I vuoti rimasti, interstiziali e diffusi nel tessuto urbano, ormai *in contrazione*, individuano uno spazio pubblico poco permeabile dove funzioni e necessità, mescolandosi fino a sovrapporsi, ne restituiscono un'immagine caotica che mette in luce sia una

carenza nell'interesse ad occuparsene che un acceso spirito di appropriazione da parte di alcuni individui.

Mănăştur è un quartiere dormitorio costruito negli anni '70 per ospitare 110.000 abitanti, in ottemperanza ai progetti di *nazionalizzazione* e *sistematizzazione*; questa enorme città satellite, autosufficiente solo in progetto, si presenta oggi -come altre realtà simili- carente nei servizi e degradata. Gli edifici, composti da unità abitative inadeguate nelle dimensioni, tanto per gli standard di allora, quanto per quelli contemporanei, sono la dimostrazione di un investimento insufficiente di risorse da parte dei governi che si sono succeduti e dimostrati disinteressati al loro mantenimento; le proprietà immobiliari confiscate durante il regime, infatti, sono state svendute, trasferendone così anche la loro responsabilità amministrativa. Ma il passaggio da un regime di proprietà collettiva ad uno dominato da quella privata ha segnato profondamente anche le mentalità dei singoli, rendendo oggi difficile rilevare l'esistenza di un'idea di *bene comune*. Ciò ha portato ad evidenti ricadute anche nello spazio urbano inadeguato alle nuove necessità; fenomeni quali l'abbandono e l'appropriazione emergono dall'ambiente comune come polarità di un'unica concezione, estremamente soggettiva, dello spazio.

Un esempio proviene direttamente dall'osservazione di alcuni dei suoi elementi come i *garage*, semplici strutture di dimensioni e materiali diversi, ammassate senza un ordine preciso ai margini della strada o tra i blocchi residenziali. Queste strutture, dalla sfera normativa evanescente, manifestano la loro tangibilità nello spazio pubblico, svolgendo la funzione di depositi esterni e sopperendo così alla mancanza di quello spazio necessario all'interno delle abitazioni. La strada diventa così un disordinato contenitore di possibilità e luogo di scontro, tra la vita pubblica e quella privata. Una sorte analoga sembra essere destinata anche alle aree verdi a contorno degli edifici: la gestione di queste strisce di terra pone la ricerca di una risposta alla questione legata alla loro proprietà che, attualmente, vede contrapposti residenti che se ne appropriano per lo svolgimento di attività personali ad il loro completo abbandono.

Ma gli usi spontanei, informali e talvolta anche illegali di questi elementi, evidenziano le continue negoziazioni messe in atto all'interno di uno spazio pubblico, vissuto quotidianamente soffrendone i limiti. Si tratta di vere e proprie *tattiche* originate da un bisogno comune che, se da un lato riaccendono la questione sulla necessità di lasciare agli abitanti la costruzione delle loro comunità, dall'altro, individuano attraverso quei caratteri di spontaneità ed individualità insite nelle stesse, un motivo di chiusura e un motore di degrado.

Come incentivare allora l'*autoprogettazione* e allo stesso tempo riconvertire il progressivo degrado che caratterizza la zona in era post-comunista, all'interno di un processo fine alla ricostruzione di un *senso di comunità*?

Il rinnovato interesse verso i temi dei luoghi dell'abitare, come periferie e centri città, e verso la questione controversa riguardo la gestione del bene comune, ha portato in tempi recenti alla sempre più diffusa concezione, di una rigenerazione possibile attraverso azioni "leggere" che, sviluppandosi dal basso, mettano in scena vere e proprie occasioni di azione partecipata.

Si sono così diffuse *esperienze laboratoriali* improntate alla produzione di sinergie durature, tra coloro che vivono un determinato spazio oggetto di intervento e realizzate attraverso momenti

specifici di riflessione/creazione. Non si tratta di semplici inviti all'abbellimento, ma di occasioni di crescita individuale e collettiva attraverso la trasformazione di uno spazio vissuto a partire dall'istituzione di una consapevolezza comune dello stesso.

Tornando al contesto analizzato, dove ciò che emerge è una realtà sociale impreparata a vivere lo spazio come comunità, risulta chiaro come ogni progetto proposto debba assumere una valenza anche pedagogica. Emerge allora la necessità di formare una figura di *progettista-facilitatore*, un mediatore tra residenti, che subiscono i limiti del loro spazio, una cittadinanza attiva, capace di re-immaginare il proprio luogo ed un'amministrazione immobilizzata che fatica a farsi strada nell'intricato ammasso urbano e sociale.

Si potrebbe parlare allora di un *progettista di strada*, inteso come *educatore* cioè «soggetto facilitatore nei rapporti tra istituzioni e cittadini»² e contemporaneamente *animatore* tra residenti, proiettato in prima persona all'interno della realtà urbana e creante opportunità di partecipazione «al di fuori dell'inquadramento amministrativo della progettazione e con una valenza didattica».³

Alternando osservazione a momenti di progettualità partecipata, questa figura catalizzante avrà l'occasione non solo di apprendere le dinamiche attraverso le quali i singoli, identificano e si identificano nello spazio vissuto, ricomponendone la complessa e frammentata *immagine collettiva*, ma anche la possibilità di testare l'efficacia delle proposte progettuali stesse.

Queste, continuamente tese fra ri-generazione e ri-appropriazione collettiva dello spazio pubblico e dei suoi elementi, avranno l'obiettivo di stimolare le coscienze dei singoli all'interno di un processo di maturazione creativa, volto alla produzione di un nuovo bisogno: quello di un benessere che per essere tale sia condiviso.

JUGAAD, ARRANGIARE

«Si sbagliava. La sua reazione di occidentale razionale gli faceva perdere di vista l'essenziale. Dimenticava in che osmosi visse il popolo indiano con le sue divinità e quale fosse il loro ruolo nella vita di ogni giorno. Un evento felice, una disgrazia, il lavoro, la pioggia, la fame, una nascita, la morte, tutto è sempre in rapporto con gli dei...» (Lapierre D., 1985, pp. 207)

Le esperienze fino a qui analizzate raccontano solo alcune tra le sfide che il *ri/progetto* della città sta affrontando nei contesti contemporanei. Al centro dell'attenzione vi è l'ambiente urbano, fatto di luoghi fisici incolti e non definiti, e ritratto nelle immagini, spesso disorientanti, di una memoria collettiva frammentata. Se ad Hamburg sono il vuoto fisico e di significato che, caratterizzano un'area a rischio di gentrificazione, a generare l'idea di una sua possibile riconquista attraverso le rivendicazioni dei cittadini, a Mănăştur, gli stessi, muovendosi sulla base di un ideale, si re-identificano nello spazio pubblico attraverso l'appropriazione egoistica e disordinata dei suoi elementi.

Tuttavia in questi contesti, dove la *sensibilità* ad un problema, si traduce in una *capacità* di produrre idee - talvolta con risultati inaspettati - e strutturate sulla sola base di un vissuto personale, emerge un *potenziale creativo*.

Alla pratica della progettazione urbana quindi, spetterebbe il compito di cogliere ed interpretare questo potenziale, per farlo convergere all'interno di un processo partecipato, centrato

alla promozione di comunità inclusive, sollecitando quella loro naturale capacità di *re-immaginare* i luoghi del quotidiano. Una missione importante e dal carattere rivelatore, specie nei contesti urbani dove, la *spontaneità* e l'*informalità* che ne caratterizzano gli spazi, suggeriscono, nuovamente, l'esistenza di una chiave di lettura radicata in una «logica locale» (Mehrotra R., 2013) e pongono quesiti sul significato stesso di informale, e sulle modalità di intervento nella città.

Per Rahul Mehrotra, architetto avviato a *Mumbai* e docente presso l'*Harvard University*, questo concetto si può tradurre nella definizione di «città cinetica».

Per comprendere la dinamicità di questa realtà urbana in continua trasformazione, è necessario coglierne l'insieme delle relazioni attraverso le quali, gli spazi che la compongono, assecondano le vite di coloro che li vivono e li plasmano sulle loro necessità. La rapida urbanizzazione infatti, dovuta ai flussi migratori interni ad un paese -ancora oggi per larga scala rurale- mette in scena quotidiane disuguaglianze economiche e sociali. Queste si manifestano all'interno dei contesti urbani che le generano; è così allora che alla costruzione di un nuovo edificio, si può assistere all'immediata formazione di fragili insediamenti temporanei, occupati dagli operai e le loro famiglie, che insieme ne vivranno i margini dell'area di cantiere.

L'assenza di una programmazione formale tuttavia, non deve far cadere nella tentazione di assimilare la città cinetica, attraverso l'immagine tipica della città dei poveri e degli emarginati e dalla quale, il progettista indiano, cerca di spingersi oltre. I caratteri intrinseci di mutevolezza e aleatorietà che definiscono l'informale infatti, tendono a destabilizzare la pratica progettuale consolidata, che, catapultata all'interno di assetti non definiti, rischia di uscirne inibita delle sue capacità di comprensione ed intervento. Ci si dovrà piuttosto concentrare sulla *capacità* di queste realtà di «assorbire, riciclare, fornire servizi, costruire reti, celebrare, divertirsi» attraverso l'inventiva, reagendo alle costrizioni quotidiane, avvalendosi di «risorse indigene per trasformare la sorte avversa in una strategia di sopravvivenza». (id.)

Questa *tradizione*, mette in luce una *mentalità della resilienza*, capace di trasformare una condizione di scarsità in opportunità e che può tradursi nell'espressione indiana di *Jugaad*. (Radjou N., Prabhu J., Ahuja, 2012)

Un tempo peculiarità dei soli paesi emergenti, questa formula -traducibile nell'arte di arrangiarsi- oggi rappresenta un possibile modello fatto di soluzioni innovative *bottom-up*, capace di re-orientare i processi di sviluppo verso la formazione di strategie forti e a basso impatto, sotto la spinta di un impulso al *fare di più con meno*.

Ma la necessità di osservare e documentare l'informale non vuole essere un incentivo a ritornare alle origini, né tantomeno, un invito a soffermarsi a contemplare quella che Rudofsky indicava come la «Non-Pedigreed Architecture» riferendosi al carattere vernacolare dell'architettura. E' invece un richiamo a reintrodurre questa componente dinamica, all'interno di un processo capace di produrre città più sostenibili, elaborate attraverso un «sistema aperto» (Sennett R., 2006-2013) che ammetta l'espressione di forze indisciplinate, in grado di ridisegnare realtà urbane flessibili e durevoli.

Per riuscire a fornire una risposta concreta alla questione, Mehrotra insieme a Luis Felipe Vera oltrepassano il limite tra statico e cinetico. Proiettandosi direttamente all'interno del *Kumbh*

Mela -la più grande celebrazione *Hindu*- i due progettisti, colgono l'occasione -una ogni dodici anni- di studiare e mappare da vicino, la più grande «pop-up megacity effimera» al mondo e giungendo al concetto di *città reversibile*. (Mehrotra R., Vera F., 2016)

Si tratta di una realtà capace di raggiungere forme specifiche attraverso limitate soluzioni non determinate, che possono essere replicate, modificate e ri-aggiustate, attraverso processi urbani temporanei; il suo significato risiede nella condizione, insita in se stessa, di essere una «soluzione non permanente ad un problema non permanente». (id.)

A mettere in luce questa sua proprietà, sono proprio le caratteristiche della megacity, come la sua notevole estensione, che permette di sopportare picchi di milioni di pellegrini al giorno, la velocità di svolgimento dell'evento, che vede nascere e morire in pochi mesi una città effimera che non lascia rovine, ed i materiali e mezzi frugali attraverso i quali è composta.

È quindi attraverso l'*incompletezza*, per citare ancora Sennet, che questa realtà, transcendendo la sua chiarezza, trova la sua ragione d'esistere nell'ambiguo, facendo emergere una *condizione urbana dinamica, solida e transitoria* al tempo stesso, e dove *necessità migranti*, vengono espresse grazie ad un processo di produzione del bene comune perfettamente bilanciato.

I "desideri" di St. Pauli, le individualità di Mănăştur, le realtà effimere indiane, tutti questi insieme sono i luoghi della *creatività* contemporanea, dove sogno, ego e istinto rivelano essere mezzi instabili per agire nel contesto urbano; non sono espressioni da correggere e controllare, quanto piuttosto condizioni fenomenologiche da comprendere e ricomprendere nella realtà quotidiana, attraverso soluzioni aperte e capaci di *ri-creare* e umanizzare le città.

Note

¹ «I desideri lasceranno la casa per scendere in strada» (Margit Czenki, 1999) è stato lo slogan, il programma politico di Park Fiction ed il titolo del film che ne racconta la sua storia.

² Ci si riferisce alla figura di *educatore di strada*, introdotta con l'istituzione dell'unità operativa *ETAM*, nell'ambito del servizio promozione e inclusione sociale del Comune di Venezia alla fine degli anni '80. Si veda: *Pedinamenti: L'area politiche sociali del Comune di Venezia*, (Renzoni C., Pace M., 2011, pp. 103).

³ Si veda: *Riccardo Dalisi: architettura d'animazione*, (Pioselli A., 2015, pp. 47).

Bibliografia

- Harvey D. (2012). *Città ribelli. I movimenti urbani dalla Comune di Parigi a Occupy Wall Street*. Milano: il Saggiatore. 2013.
- Schäfer C. (2004). *The City Is Unwritten | Urban experiences and thoughts seen through Park Fiction*. Chicago: Ed. Brett Bloom, Ava Bromberg. In *Making Their Own Plans*. 2005. pp. 39-51.
- Lynch K. (1960). *L'immagine della città*. Venezia: Marsilio Ed. 2006.
- Calvino I. (1972). *Le città invisibili*. Verona: Oscar Mondadori. 2001.
- Bottoni S. (2009). *Da Kolozsvár a Cluj-Napoca. Convivenza e nazionalizzazione in una città socialista*. Roma: Carocci Ed. In *Da Berlino a Samarcanda. Città in transizione*. Marchi M. - Tonini C. (a cura di). pp. 185-211.
- studioBAZAR. (2010). *Evacuarea Fantomei, Arhitecturi ale Supraviețuirii - Evicting the Ghost, Architectures of Survival*. Bucharest: Centre for Visual Introspection.
- Officina Welfare Space, Munarin S., Tosi M., Renzoni C., Pace M. (2011). *Spazi del welfare - esperienze luoghi pratiche*. Macerata: Quadlibet.
- Pioselli A. (2015). *L'Arte nello spazio urbano. L'esperienza italiana dal 1968 a oggi*. Lissone: Johan & Levi Ed.
- Lapierre D. (1985). *La città della gioia*. Torino: Mondadori Libri S.p.A., Milano.
- Mehrotra R. (2013). *Re-thinking the informal city*. In *area N.128/2013, informal community*. pp. 6-11.
- Radjou N., Prabhu J., Ahuja S. (2012). *Jugaad Innovation. A frugal and flexible approach to innovation for the 21st century*. India: Random House Publishers. 2013.
- Rudofsky B. (1964). *architecture without architects. A short introduction to Non-Pedigreed Architecture*. New York: The Museum of Modern Art.
- Mehrotra R., Vera F. (2016). *Urbanism of Detachment. L'urbanistica del distacco*. In *IN_BO. Ricerche e progetti per il territorio, la città e l'architettura N.9/2016, Simposio urbanistica spiritualità e benessere*. Ardalan N. – Barrie T. (a cura di). pp. 18-33.
- Sennett R. (2006-2013). *The Open City*. Articoli digitali in *lsecities.net* (2006) e *richardsennett.com* (2013).

* Architetto

