

Generare identità

La città creativa come strumento di riappropriazione e identificazione nelle trasformazioni urbane

Francesco Camilli*, Andrea De Sanctis**

Parole chiave: Identity, Collective Memory, Community, Public space, Involvement

Creative thinking involves imagining familiar things in a new light, digging below the surface to find previously undetected patterns, and finding connections among unrelated phenomena.

Roger von Oech

Thirteen ways of looking at a blackbird.

Wallace Stevens

Associare il concetto di creatività alla città è un'operazione che può aprire numerose strade di indagine: la creatività si esprime in campi anche del tutto estranei a quello tradizionale dell'arte e può portare a soluzioni innovative di ogni genere. Tuttavia qui ci interessa restringere il campo all'ambito della trasformazione della città, nelle diverse accezioni con cui la questione può essere interpretata, e per questo è necessario stabilire cosa intendiamo per città e come questa definizione possa rapportarsi a quella di creatività.

Per questa riflessione è utile pensare la città come il prodotto dell'interazione tra una realtà materiale, quella dell'ambiente costruito e dello spazio urbano, e una realtà sociale, quella delle comunità che vivono questi spazi. Questo approccio si rifà al pensiero di Luisa Bonesio che così definisce cosa sia un luogo:

«In senso generale, luogo è un concetto qualitativo e individuato, concreto e relazionale - *un insieme identitario dotato di confini certi*¹; mentre spazio è un concetto di ordine generale e quantitativo, bianco, astratto e vuoto. Così il luogo rimanda all'attività che un individuo o una comunità vi compiono, alla coappartenenza di entrambi; è l'ambito dell'appartenenza, dell'identificazione, le quali, secondo Daniela Poli, costituiscono le sue condizioni di possibilità.»²

Il luogo *esiste* quindi nel momento in cui una comunità si riconosce in uno spazio della città, lo riconosce come spazio della rappresentazione delle vicende che la identificano in quanto gruppo sociale. La città può appunto essere concepita come un luogo, cioè il prodotto dell'identificazione tra una comunità e i suoi spazi, dovuta a diversi eventi che possono aver generato un senso di appartenenza e una memoria legata ai diversi ambiti urbani. L'identità a cui si fa riferimento va oltre il semplice uso: essa implica una sedimentazione di esperienze e sensazioni che i diversi individui consolidano negli spazi e permette al gruppo di individuare nella memoria collettiva un efficace

strumento di condivisione: questo rapporto è alla base di quell'ecologia urbana che può garantire trasformazioni condivise della città e la cura necessaria a preservare la qualità dei luoghi.

Questa identificazione, però, non è una dinamica scontata e automatica e talvolta i fattori che legano gli abitanti ai luoghi sono deboli se non del tutto assenti: da un lato, la mancanza di spazi condivisi, di punti di aggregazione, di attività diversificate e di elementi che possono creare qualità urbana genera quelli che chiamiamo superficialmente *quartieri dormitorio*, luoghi in cui non c'è vita comunitaria e in cui mancano occasioni di incontro che favoriscano la coesione sociale. Dall'altro, in ambiti in cui un rapido sviluppo edilizio non ha consentito una contemporanea costruzione sociale, dove mancano i segni del tempo e le tracce della *vita tra gli edifici*, per dirla con Jan Gehl, può non essersi sviluppato ancora un sentimento di identificazione collettiva nei nuovi spazi. Nel primo caso, la sedimentazione di una memoria collettiva è ostacolata dalla carenza di spazi comunitari che la accolgano mentre nel secondo le nuove parti di città, concepite secondo logiche meramente economico-speculative, nonostante abbiano previsto la presenza di spazi pubblici, generano un sentimento di distacco tra gli abitanti e il quartiere poiché questi spazi sono stati realizzati non seguendo una spinta sociale di occupazione del territorio.

In entrambe le situazioni il problema da affrontare è quindi il mancato incontro tra spazio e società.

Il modo in cui questo incontro possa contribuire a risolvere i problemi di identità degli spazi urbani emerge se si prende come esempio la situazione abitativa nei quartieri di edilizia pubblica, dalle Borgate di Roma degli anni '30 ai quartieri IACP e INCIS realizzati in tutta Italia nel secondo dopoguerra. Questi tessuti, in virtù delle stratificazioni immateriali che vi si sono depositate e grazie alla concezione unitaria dei progetti e alla qualità dei loro spazi, godono oggi di una rinnovata percezione da parte dei loro abitanti e dei cittadini in generale. In questo processo si innescano dinamiche che inducono una nuova domanda abitativa nel quartiere che favorisce nuovi scenari di evoluzione della città. La vitalità urbana si autosostiene.

Questi esempi ci aiutano inoltre a definire quale sia il rapporto tra città creativa e identità urbana: ancora le Borgate e i quartieri di edilizia pubblica, sulla scia di interventi simili realizzati in Europa già dalla fine degli anni '80³, sono sempre più spesso scenario di interventi di *street art* che permettono, senza grandi finanziamenti, di generare coesione sociale e identificazione collettiva.

La città creativa, così come descritta fin qui, non è però semplicemente intesa come una serie di manifestazioni che abbiano il semplice scopo di consentire l'espressione degli artisti. Al contrario essa è vista come uno strumento in grado di contribuire al consolidamento o in alcuni casi alla stessa formazione della *memoria collettiva* degli spazi che, in questo modo, possono diventare luoghi. Maurice Halbwachs scrive che «è sullo spazio sul nostro spazio -quello che occupiamo, dove passiamo e ripassiamo, a cui abbiamo sempre accesso, e che in ogni caso la nostra immaginazione o il nostro pensiero potrebbero ricostruire in ogni momento- che dobbiamo rivolgere la nostra attenzione: è su di lui che il nostro pensiero deve fissarsi perché questa o quella categoria di ricordi possa riapparire. [...] Lo spazio contiene tutti i ricordi degli avvenimenti e delle forme che vi hanno preso posto»⁴. È quindi in questo senso evidente quanto sia importante (ri)stabilire il legame tra persone e luoghi, abitanti e spazi della città, attraverso manifestazioni urbane collettive, in qualche

modo extra-ordinarie, che possano *fissare i ricordi* nello spazio e nel tempo e favorire la formazione di un'identità condivisa a cui fare riferimento.

A questo punto è necessario definire più esattamente cosa si intende qui per creatività. Bruno Munari, nel paragonare il processo progettuale alla preparazione di un piatto di riso verde⁵, teorizza che la creatività sia il mettere assieme tutti i dati di un problema nel modo più giusto per arrivare alla sua soluzione. Questa definizione, in apparenza liminare alle questioni qui affrontate, ci permette di stabilire un aspetto cruciale: l'approccio creativo non va inteso come una questione limitatamente espressiva ma va considerato come problema di metodo. In questo senso la città creativa non è il luogo in cui favorire l'espressione individuale dell'estro creativo ma piuttosto uno strumento progettuale applicato in situazioni diversificate per la riscoperta o la sedimentazione dell'identità negli spazi urbani.

La creatività interviene quindi come risposta a problematiche urbane irrisolte, siano queste dettate da necessità inascoltate derivate dal modo in cui il vivere contemporaneo modifica le dinamiche in atto nei sistemi urbani, siano diversamente dovute a trasformazioni della città che non hanno saputo gestire il rapporto tra soggetto, collettività e spazio.

Per questo motivo la città creativa può manifestarsi in molteplici forme. Può essere strumento di denuncia o manifestazione effimera di riscoperta dei luoghi, può ancora manifestarsi come atto spontaneo e necessario di autoaffermazione o come evento per l'avvio di strumenti di dialogo tra cittadini e istituzioni.

Quello che ricongiunge queste differenti manifestazioni della creatività è la capacità di sintesi e per certi versi di semplificazione che queste sono in grado di offrire nel momento in cui si affronta un problema complesso. Un processo di semplificazione che tuttavia può portare con sé in modo unitario tutti gli aspetti che definiscono il problema con cui ci si confronta.

La forza di questo approccio è data dalla capacità di affrontare la complessità *in toto* e si contrappone all'approccio specialistico dove la semplificazione si fa analitica e riduce la soluzione del problema alla soluzione delle sue minime parti.

Nel tentativo di pensare alla creatività come strumento metodologico attraverso cui lavorare alla soluzione dei problemi agendo sull'identità collettiva, non bisogna limitarsi allo strumento e alle azioni: agire non è una soluzione di per sé. Quello che si propone è una progettualità che si focalizzi principalmente sull'individuazione dei problemi da risolvere, senza ricorrere necessariamente a trasformazioni fisiche radicali del costruito. In questo senso la città creativa può svolgere un ruolo investigativo, di prefigurazione o di interpretazione. Le iniziative creative nella città possono inoltre costituire un canale di comunicazione tra gli attori della trasformazione: da un lato i cittadini, tramite iniziative creative nate dal basso e fuori da una pianificazione istituzionale, possono porre all'attenzione generale, e quindi anche dell'amministrazione, delle problematiche che altrimenti non sarebbero prese in considerazione; dall'altro le istituzioni, attraverso la promozione di iniziative non convenzionali e "extra-ordinarie", possono creare consapevolezza nelle comunità che amministrano su tematiche di più ampio respiro e di più complessa comunicazione dando vita a un dialogo partecipativo che, se coltivato, può diventare esso stesso uno strumento meta-progettuale.



Fig. 1a – Il cubo di asfalto di fronte alla Galleria Nazionale di Roma il 10 aprile 2017



Fig. 2b – Evoluzione del cubo al 19 aprile 2017



Fig. 3c – Situazione al 5 maggio 2017

Gli esempi sono innumerevoli: dalla “buca” col profilo Facebook alla finta stazione Metro di San Basilio realizzata dal collettivo Orizzontale, arrivando a un piccolo oggetto cubico (Fig.1) apparso nell’aprile di quest’anno sulla scalea Bruno Zevi di fronte alla Galleria Nazionale di Roma. Questo piccolo volume di circa mezzo metro di lato, costruito coi frammenti dell’asfalto degradato della spianata intermedia, è stato realizzato più o meno al centro dell’ultimo gradino della prima serie di rampe, quello che arriva sullo spiazzo che ospita le fontane delle tartarughe. Ciò che colpisce di questa opera anonima è come la sproporzione tra la sua piccola dimensione e la vastità dello spazio urbano in cui è inserito dia un nuovo significato al luogo e metta in evidenza il contrasto tra la vastità di quest’ultimo e la sua scarsa valorizzazione.

Anche i materiali di cui è costruito danno a quest’oggetto un valore che va oltre la sua presenza fisica: i frammenti di asfalto provenienti dalla vicina spianata denunciano infatti efficacemente il degrado in cui è lasciata un’area di grande qualità.

Posizionato in un luogo di passaggio e realizzato con una tecnica elementare, l’oggetto ha subito modificazioni col passare dei giorni: non sappiamo se queste modifiche siano state realizzate dall’anonimo ideatore o se siano state apportate da qualche passante, tuttavia questo tumulto metropolitano si offre con immediatezza ai passanti e può certamente invitare chi lo osserva a contribuire col suo personale mattone all’evoluzione dell’opera che in questo modo acquista un valore sociale ancora maggiore. La creatività di questo intervento sta quindi tutta nella sua elementarità e immediatezza che fanno in modo che, con la sua sola presenza, questo elemento alieno riesca a un tempo a ridefinire uno spazio debolmente qualificato e a denunciarne il degrado: l’ideatore di questo intervento ha quindi ottenuto un grande risultato comunicativo con degli strumenti minimi, derivanti dalla stessa problematica che voleva forse denunciare, dandoci una dimostrazione pratica della capacità di sintesi dell’atto creativo.



Fig. 4 - La ville éphémère, Marsiglia, 2013, per gentile concessione di Olivier Grossetête e Vincent Lucas

Le manifestazioni della creatività urbana non sono però solamente spontanee ed episodiche ma possono anche derivare da una strategia culturale portata avanti da realtà istituzionali: ne è un esempio l'iniziativa *La ville éphémère - Metamorphose - Acte trois* realizzata nell'ambito delle manifestazioni per Marsiglia Capitale Europea della Cultura 2013 (Lieux Publics) nella *place Bargemon* che per l'occasione si è trasformata in *place de Ville à Marseille*. Questo progetto, curato dall'artista francese Olivier Grossetête, autore di diversi altri simili interventi, ha coinvolto centinaia di persone nella costruzione di veri e propri edifici realizzati assemblando scatole di cartone e nastro da imballo, che sono poi stati demoliti dagli stessi partecipanti alla fine della manifestazione.



Fig. 5- La ville éphémère demolita, Marsiglia, 2013, per gentile concessione di Olivier Grossetête e Vincent Lucas.

L'organizzazione degli eventi legati al suo status di capitale europea della cultura ha permesso a Marsiglia di innescare il processo che ha portato alla rigenerazione del suo centro storico: in questo contesto, le iniziative effimere come quella di Grossetête si sono affiancate a interventi architettonici ormai famosi come il MuCeM di Rudy Ricciotti o la riqualificazione del Vieux Port di Foster + Partners. Tuttavia, mentre questi ultimi hanno cambiato per sempre il volto della città, l'apparizione momentanea di grandi oggetti alla scala architettonica ha permesso ai cittadini, seppur per un breve tempo, di vedere gli spazi della loro quotidianità fisicamente trasformati dandogli quindi la possibilità di osservarli da un nuovo punto di vista; la successiva demolizione di questi oggetti, operata dagli stessi cittadini che li avevano costruiti, ha infine contribuito a fissare nella loro memoria un momento in cui è stata la collettività ad agire direttamente nel trasformare la città dando perciò consapevolezza alla comunità della sua esistenza e della sua capacità di influenzare l'ambiente che la circonda.



Fig. 6 - AZUL SOBRE BLANCO, Córdoba, España. 2013. BoaMistura (CC).

Un esempio differente in cui l'atto creativo partecipa alla costruzione del rapporto tra persone e spazio costruito è il lavoro del gruppo BoaMistura (Fig. 4). Una serie di installazioni anamorfiche che sfruttano la prospettiva per apparire e dissolversi con il movimento del soggetto.

A parte l'interessante effetto ottico e i forti cromatismi, questi interventi sono emblema di un atto di apertura e rappresentano uno strumento per offrire un nuovo punto di vista rispetto a una realtà urbana il cui carattere sembra incontrovertibile. Le serie di installazioni, realizzate anche in contesti sociali problematici, è però citata per la sua portata immaginifica più generale: infatti il nuovo *strato* che questi interventi aggiungono allo spazio urbano, per quanto superficiale, contribuisce alla formazione di una identità più complessa del luogo suggerendo nuovi *punti di vista*, sia materiali che metaforici.

Questi esempi servono a dimostrare come la creatività applicata alla città possa costituire un metodo per ristabilire il contatto tra le comunità e gli spazi del loro vivere quotidiano: il cubo di asfalto di villa Borghese, le installazioni di Olivier Grossetête, i lavori del gruppo BoaMistura sono tre diverse manifestazioni della necessità di passare a un nuovo punto di vista sulla città in cui gli abitanti possano essere coinvolti nella sua trasformazione, innescando quei processi di stratificazione di memorie e di identificazione collettiva che tramutano gli spazi in luoghi. Umberto Eco definiva la creatività come *combinatoria inedita di elementi preesistenti*⁶: agire sulla città secondo questo principio permette di vederla sotto delle prospettive nuove che suggeriscano nuove possibilità di trasformazioni future.

Note

¹ Poli D. (2000), *il cartografo-biografo come attore della rappresentazione dello spazio in comune*, in Castelnovi P. a cura di (2000) *Il senso del paesaggio*, Torino: Ires, p. 205.

² Bonesio L. (2007), *Paesaggio, identità e comunità tra locale e globale*. Parma: Diabasis.

³ Si pensi agli interventi per la riqualificazione del quartiere *Etats-Unis* di Lione, opera di Tony Garnier, realizzati a partire dal 1988 dal gruppo *Cité de la Création*.

⁴ Halbwachs M. (1968), *La mémoire collective*. Paris: Presses Universitaires de France. Traduzione: Jedlowski P., Grande T. a cura di (1987), *La memoria collettiva*, Milano: Edizioni Unicopli, p. 232.

⁵ Munari B. (1981), *Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale*. Bari: Laterza. Pp. 35-62

⁶ in Eco U. (2004), *Combinatoria della creatività*, dalla conferenza tenuta a Firenze per la Nobel Foundation il 15 settembre 2004.

Bibliografia

Bonesio L. (2007), *Paesaggio, identità e comunità tra locale e globale*. Parma: Diabasis.

Halbwachs M. (1968), *La mémoire collective*. Paris: Presses Universitaires de France.

Jedlowski P., Grande T., a cura di (2001), *Halbwachs M., La memoria collettiva*. Milano: Edizioni Unicopli.

Munari B. (1981), *Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale*. Bari: Laterza.

* PhD Student in Architecture