Una città diversa per cittadini uguali

Olivia Longo*, Ivana Passamani**

Abstract

In a Diverse City all the people can be healthy and active. We propose micro-architectures where people can achieve many services and, in the same time, have sensorial experiences. The micro-architectures are sustainable because they're built by recycled materials; they're shaped according to the caractheristics of urban spaces where they are built. They propose to unify the different elements of street furniture. Besides, the design is based on the Universal Design and Active City principles.

Parole chiave: Sostenibilità, mobilità, diversità, inclusività, pannelli tattili

Keywords: Sustainability, mobility, diversity, inclusiveness, tactile panels

1 – Introduzione [1]

Una città *diversa,* nell'epoca contemporanea, deve essere una città che offre a tutti i cittadini le stesse possibilità, facendoli sentire *uguali*.

Diversa da cosa? Diversa dalla città tradizionalmente ancorata alla sua struttura e alla sua organizzazione, ostile quando non considera le difficoltà di movimento, di orientamento, di fruizione che alcuni cittadini deboli incontrano nella vita quotidiana. La sfida può essere quindi quella di lavorare sull'antinomia dei due termini *diverso-uguale*, rafforzando il processo di trasformazione della città in favore di una maggiore inclusione di tutti.

Dovrebbe accadere quindi che, paradossalmente, un'accentuazione della diversità porti a un aumento dell'uguaglianza.

Ha compiuto già venti anni il documento sulla *Healthy Promotion City* (WHO, Geneva), che definisce *healthy* una «città che crea e migliora costantemente gli ambienti fisici e sociali ed amplia le risorse comunitarie che permettono alle persone di aiutarsi reciprocamente a svolgere tutte le funzioni necessarie alla vita, sviluppandole al meglio»[2].

Non servono tanto nuovi edifici, occorrono invece un diverso atteggiamento e una nuova cura progettuale dello spazio urbano: porre attenzione alle necessità di cittadini che vogliono muoversi in autonomia per espletare le tante funzioni che esso può e deve offrire; far sentire sicuri e rispettati coloro che lo vivono nel quotidiano; riorganizzare e rendere coerenti i tanti elementi di arredo urbano già presenti, integrandoli in nuovi innovativi assetti.

Figg. 1, 2 – Portabiciclette, cestini portarifiuti, lampioni, edicole, cassonetti per la raccolta differenziata in una piazza di Padova (foto I. Passamani, 2019).

Per migliorare la qualità dello spazio urbano, valorizzandone alcuni nodi strategici, si intende proporre l'inserimento in luoghi particolari della città e della periferia di piccole installazioni multiservizi, coerenti con le necessità del vivere quotidiano contemporaneo.

Nella nostra proposta definiamo microarchitetture quegli elementi minimi o più articolati che possono organizzare, ri-organizzare e contenere apparati e servizi di vario genere, affiancando eventualmente a essi anche quegli elementi funzionali già esistenti mediante operazioni di riproposizione, allo scopo di influire positivamente sulla leggibilità del paesaggio urbano, sulla sua chiarezza e coerenza.

Gli elementi di arredo urbano tradizionalmente intesi risultano perlopiù disaggregati, disarticolati, disseminati nello spazio urbano secondo criteri funzionali (forse) ma spesso illogici: un processo dinamico nel tempo, che probabilmente ha aggiunto/spostato/sostituito gli oggetti senza un progetto unitario, senza una *vision* complessiva.

Se a ciò si aggiunge che a volte i diversi elementi hanno stili e colori poco coerenti tra di loro, possiamo comprendere quanto sia urgente un ripensamento complessivo sul tema.

Negli ultimi decenni si è sempre più rafforzata la consapevolezza che essi devono essere accessibili agli utenti fragili/deboli (anziani, ipovedenti, non vedenti, audiolesi) e devono rispettare i principi propri dell'*Universal Design*.

2 – Riferimenti e stato dell'arte

L'*Universal Design* individua alcuni principi irrinunciabili rispetto ai quali basare la progettazione di spazi e oggetti. La proposta di installazioni urbane quali quelle in oggetto assume praticamente tutti i principi come fondamenti ideativi e progettuali, come verrà confermato in seguito. In questa fase si commentano i sette principi in relazione alla proposta qui presentata:

1. Equità (utilizzabile da tutti). Il principale obiettivo di un servizio inserito nello spazio urbano è quello di essere inclusivo, rivolto a tutti i cittadini/turisti.
2. Flessibilità (adattarsi alle diverse abilità). Nell'ambito dell'inclusività, il servizio/spazio deve essere utilizzabile da tutti, a prescindere dalle condizioni fisiche e intellettive.
3. Semplicità (uso facile da capire). Poiché si intende offrire un servizio per tutti, e tenendo conto che la singola microarchitettura potrebbe essere approcciata con tempi ridotti a disposizione, essa deve essere configurata nelle sue interfacce in modalità *user-friendly*. Sotto questo aspetto ricade anche il tema dell'identità visiva: colori, stili, caratteristiche morfologiche debbono favorire un'immediata riconoscibilità nella complessità del panorama urbano: un *landmark* percepibile che aiuta il cittadino o il turista occasionale diventando un riferimento visivo, secondo l'interpretazione di Kevin Lynch.
4. Percettibilità (trasmettere le effettive informazioni sensoriali). Questo aspetto è particolarmente importante quando si voglia comunicare attraverso pannelli o modelli tattili così da includere i non vedenti e gli ipovedenti nel progetto di comunicazione.
5. Tolleranza all'errore (minimizzare i rischi o le azioni non volute). Trattandosi di strutture di uso pubblico in cui la prefabbricazione minimizza costi e tempi di installazione, questo aspetto è quantomai importante.
6. Contenimento sforzo fisico (utilizzo con minima fatica). Come già sottolineato, la rapidità di utilizzo e la massima semplificazione nell'uso impongono l'attenzione su questo aspetto.
7. Misure e spazi sufficienti (rendere lo spazio idoneo per accesso e uso). Altrettanto determinante, per la buona riuscita di queste installazioni, è un corretto equilibrio tra la loro forma, che deve essere ergonomica, e la loro dimensione, ridotta per permettere un maggior inserimento negli spazi interstiziali delle città, vicino ai parcheggi, lungo i percorsi; al tempo

stesso sufficiente per ospitare o far avvicinare non solo il singolo utente, ma il singolo utente con un passeggino, o il singolo utente su sedia a rotelle o ancora accompagnato.

Va da sé che sarà indispensabile ripensare anche i percorsi di arrivo e lo spazio urbano circostante queste installazioni, ricordando che «la città non è soltanto oggetto di percezione (e forse di godimento) per milioni di persone profondamente diverse per carattere e categoria sociale, ma è anche il prodotto di innumerevoli operatori che per motivi specifici ne mutano costantemente la struttura. Benchè nei suoi grandi lineamenti essa possa mantenersi stabile per qualche tempo, nei dettagli essa cambia senza posa. (…) Non vi è alcun risultato finale, solo una successione continua di fasi»[3].

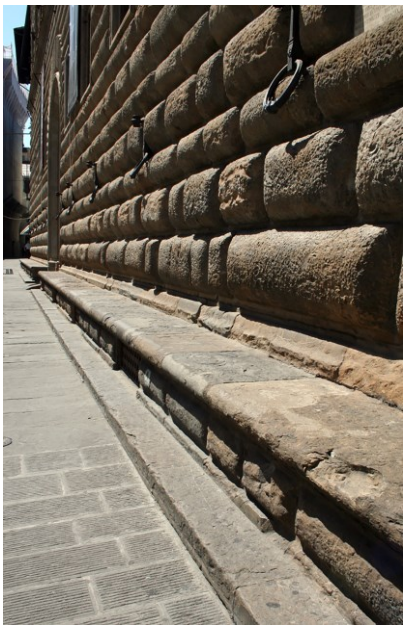
L'aspetto mutevole della *forma urbis* impone sicuramente di considerare queste installazioni nell'ottica della temporaneità. Questo non significa che esse debbano essere rimosse o spostate in tempi brevi e abbiano quindi una breve vita, ma che per componenti materiche e per modalità di assemblaggio possano essere di rapido montaggio/smontaggio.

Figg. 3, 4 – Pannello informativo con struttura ergonomica e pannello tattile (foto I. Passamani, 2018).

Chiariti i riferimenti essenziali rispetto al tema del *Design for all*, si sottolinea quanto lo stato dell'arte sia di difficile definizione, stante la varietà di elementi architettonici che convergono nella definizione di arredo urbano e di microarchitettura, e stante la complessità/diversità delle soluzioni adottate.

Ciò che è certo è che, osservando il panorama urbano delle nostre città, risulta evidente la confusione stilistica e formale dei diversi oggetti preposti all'offerta di servizi. Pare altrettanto evidente la disgregazione e frammentazione dei singoli elementi: da qui l'esigenza di soluzioni aggreganti, in cui la concentrazione di più servizi possa divenire stimolo per il ridisegno o la proposizione di aree d'incontro in quanto portatrici di elementi di richiamo funzionale.

In questo senso la città storica ha qualcosa da insegnare e dimostra come alcune funzioni siano state facilmente integrate nell'architettura: vengono in mente ad esempio le "panche di via", le lunghe sedute marmoree inserite nel basamento di edifici del centro storico di Firenze, oppure le fontane ergonomicamente collocate agli angoli degli edifici (per esempio nel centro storico di Brescia) dove lo spazio smussato e coperto di fronte alla vasca garantisce una fruizione agevole e un piccolo spazio di incontro: potremmo affermare che queste soluzioni sono in linea con i principi della *Healthy City*.



Figg. 5, 6 - Firenze, Palazzo Strozzi, "panca di via" (foto I. Passamani, 2016). Brescia, fontana coperta di S. Giovanni (foto I. Passamani, 2017).

Se la città storica rispettava i tre principi vitruviani della *firmitas, utilitas e vetustas*, dove quello della *firmitas* imponeva soluzioni solide e permanenti, la città del XXI secolo richiede però materiali ecosostenibili, preferibilmente riciclati per circuitare correttamente le risorse.

3 – Premesse e considerazioni sull'arredo urbano e sulle microarchitetture

Possiamo definire l'arredo urbano come uno specifico ambito di ricerca e di progetto, che studia come attrezzare e arredare gli spazi pubblici (strade, piazze, parchi); gli accessori e i manufatti utilizzati possono rendere l'area efficiente e funzionale ma anche piacevole, accogliente e sicura. È evidente che esso può quindi migliorare le aree esterne, lavorando sull'immagine

coordinata della città o proponendo installazioni artistiche, e al tempo stesso favorire l'accessibilità e l'orientamento dei cittadini.

I manufatti che più frequentamente emergono nella ricerca sul tema sono: cartelli, bacheche, panchine, fioriere, paletti, buche delle lettere, lampade, semafori, strutture per i cartelloni pubblicitari, cestini portarifiuti, mentre le cabine e le calotte telefoniche sono destinate a ridursi sempre più.

La funzione di alcuni di questi manufatti evidenzia quanto l'arredo urbano possa essere considerato e quindi pensato come elemento socializzatore: ecco perché nel progettare le microarchitetture si dovrà porre particolare attenzione al contesto in cui esse saranno collocate, rilevandolo con cura al fine di ottimizzare le loro caratteristiche di elementi in cui la concentrazione di servizi favorisce la socializzazione.

Le microarchitetture devono naturalmente essere accessibili agli utenti fragili/deboli (anziani, ipovedenti, non vedenti, audiolesi) nel rispetto dei principi dell'*Universal Design* precedentemente esaminati.

4 – Dal *genius loci* alle microarchitetture

Il *genius loci* è lo spirito di un luogo, cioè quanto sopravvive alle continue modifiche e trasformazioni operate dalla mano dell'uomo sul territorio. In questo senso costituisce il carattere invariabile di città e paesaggi. Il *genius loci* è una concezione romana secondo cui ogni essere indipendente ha il suo *genius*, il suo spirito guardiano che dà vita a popoli e luoghi, li accompagna dalla nascita alla morte e determina il loro carattere o essenza. Gli antichi concepirono il loro ambiente come costituito da caratteri definiti e riconobbero l'importanza di venire a patti con il *genius* di un contesto in cui doveva avere luogo la loro esistenza. Nel passato la sopravvivenza dipendeva da un buon rapporto con il luogo, in senso fisico e psichico. L'uomo moderno, e ancor di più quello contemporaneo, ha creduto che la scienza e la tecnologia lo avessero liberato da una dipendenza diretta dai luoghi ma questa certezza si è rivelata un'illusione perché l'inquinamento e il caos degli ambienti in cui viviamo sono apparsi con prepotenza ricordandoci che bisogna rivalutare l'importanza e il ruolo dei caratteri di un luogo per la vita umana. La nostra esistenza quotidiana è fatta di fenomeni concreti: persone, animali, fiori, pietra, terra, legno, acqua, città, strade, porte, finestre, mobili, sole, luna, nuvole, notte, giorno, stagioni, ecc. Ma è fatta anche di fenomeni intangibili come le emozioni. Un termine concreto per definire l'ambiente è 'luogo', è uso comune dire che gli atti e gli eventi 'hanno luogo'. È impossibile immaginare un evento senza

riferirlo a un luogo. Lo svolgersi delle azioni è di solito connesso a condizioni quantitative e funzionali come quando ci si riferisce alla distribuzione spaziale e al dimensionamento. Ma le funzioni umane non sono simili ovunque, persino le più elementari come dormire e mangiare sono svolte in maniere molto differenti da luogo a luogo a seconda delle diverse tradizioni culturali e condizioni ambientali. Perciò un approccio esclusivamente funzionalista tralascerebbe l'indispensabile presa in considerazione del luogo e delle sue particolari caratteristiche e conseguenti identità[4].

La complessità della sostanza di un luogo non consente una sua descrizione tramite concetti analitici esatti, in quanto la scienza astrae dal dato per giungere ad una conoscenza oggettiva, tralasciando la dimensione della vita quotidiana, che deve essere al centro dell'attenzione di tecnici e progettisti. Possiamo però analizzare la struttura di un luogo, per esempio, distinguendo i fenomeni naturali da quelli artificiali e, ancora, distinguendo le categorie orizzontale e verticale, o esterno e interno. Lo spazio è così inteso in termini esistenziali piuttosto che solo in termini numerici (x, y, z).

Kevin Lynch afferma che «una buona immagine ambientale dà al suo possessore un senso di profonda sicurezza emotiva». Quando la creazione di questa immagine diventa un processo complicato, l'abitante di quel luogo perde l'orientamento e si sente alienato, non appartenente a quel contesto. Lynch descrive cinque concetti che definiscono le strutture spaziali di base per l'orientamento dell'uomo in un determinato contesto: percorsi, margini, quartieri, nodi, riferimenti[5].

La struttura di un luogo può essere analizzata mediante l'individuazione delle componenti che ne contraddistinguono il carattere[6] e delle componenti che ne definiscono lo spazio. Quest'ultimo indica l'organizzazione tridimensionale degli elementi che compongono un luogo, il carattere rappresenta le sue proprietà specifiche, la sua identità legata ad usi, costumi, tradizioni. Fare città ed edifici pratici e funzionali non è sufficiente. L'architettura può essere definita tale quando si concretizza il *genius loci*, cioè quando un edificio è in grado di raccogliere e contenere le caratteristiche di un luogo facendole proprie. In questo modo il progettista avrà compreso la vocazione di un luogo.

Per Kahn l'architettura è prima di tutto l'espressione delle istituzioni dell'uomo. Egli parla di un ordine che precede il progetto. La progettazione inizia dall'intuizione di un ordine delle cose esistenti. L'ordine è la natura stessa che l'uomo scopre con l'uso delle regole. Per Kahn l'intuizione è collegata alla comprensione il cui simbolo è rappresentato dalla luce. La scelta del tipo di luce

che si vuole conferire a un edificio è strettamente condizionata dal materiale e dalla struttura, responsabili del carattere che si conferisce a uno spazio, sia interno che esterno. L'uomo desidera apprendere, lavorare, incontrare, ecc. Il desiderio ispira il progetto e la realtà è creata da desiderio e regola[7].

Questi brevi cenni a maestri famosi, appartenuti al XX secolo e spesso considerati desueti dai tecnici e dai progettisti contemporanei, vuole rimarcare l'attuale rimozione di alcuni concetti basilari che dovrebbero orientare la progettazione architettonica e urbana del nostro tempo. I *social network* e l'intrusione quotidiana dei dispositivi elettronici, dai quali l'uomo di oggi lascia dipendere la sua quotidianità, lo hanno allontanato quasi completamente dalla fisicità dei luoghi che comunque, suo malgrado, è costretto ad abitare ogni giorno attraverso il suo corpo e i suoi cinque sensi.

Dal 2013 ad oggi, il nostro gruppo di lavoro ha concepito un'idea di microarchitettura che, pur sembrando legata a un qualche processo di prefabbricazione o produzione in serie, è stata invece partorita in seguito a diverse riflessioni compiute all'interno di un sistema di riferimenti fondati sui concetti sopra esposti.

Dal 2050 in poi, nelle parti della superficie terrestre dove non sarà più possibile costruire nuovi edifici, la progettazione di elementi architettonici smontabili e realizzati con materiali riciclati potrebbe apparire una strada concreta per la risoluzione di tutte quelle problematiche che un tessuto urbano denso crea quando abbiamo la necessità di inserire nuove funzioni e attività molto diverse da quelle esistenti.

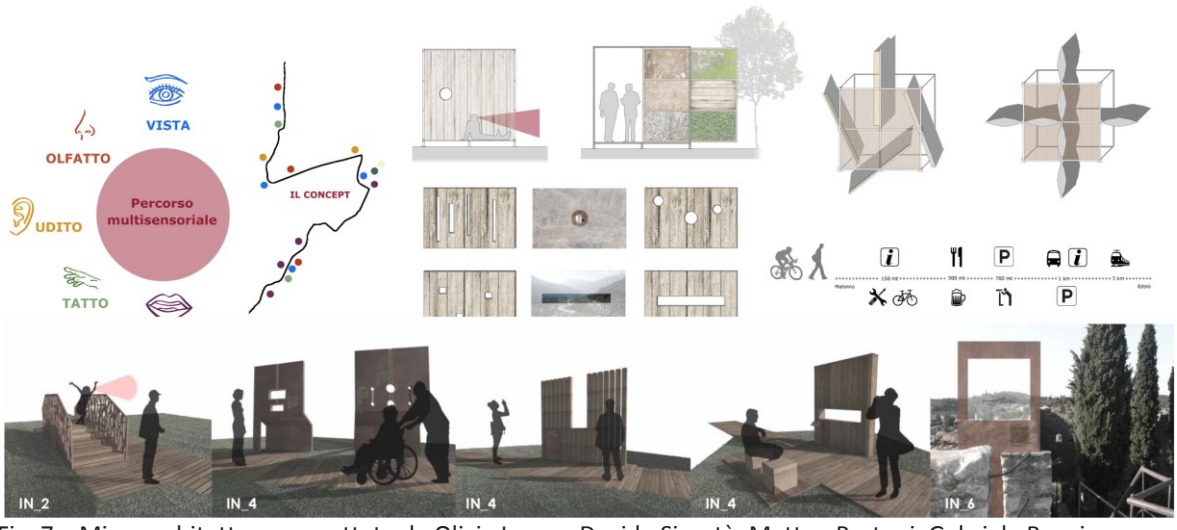


Fig. 7 – Microarchitetture progettate da Olivia Longo, Davide Sigurtà, Matteo Bertoni, Gabriele Bonzi.

5 - Dalla prima microarchitettura alla Smart City

I progetti delle prime microarchitetture sono stati elaborati all'interno di esperienze scientifiche e didattiche condotte presso il DICATAM da Olivia Longo e Davide Sigurtà. La collaborazione con Ivana Passamani e Alberto Arenghi ha successivamente completato il processo progettuale arricchendolo dei principi dell'*Universal Design* e dell'*Active City*. Inizialmente le microarchitetture sono state create per contesti paesaggistici tutelati dove ruderi e beni culturali richiedevano un micro-intervento che non incidesse eccessivamente sul contesto esistente, apportando funzioni e attività innovative indispensabili per la sopravvivenza delle preesistenze storiche da ri-attivare.

Il rapporto tra microarchitetture e contesto urbano nasce più recentemente per rispondere al bisogno di ricucire e valorizzare brani di città particolarmente complessi e disomogenei, come sopra descritto. Pensando infatti a una *Smart City* contemporanea inclusiva, le microarchitetture diventano oggetti d'arte unici dove l'utente debole (e non) può svolgere attività fisiche non previste dalla città esistente. Può utilizzare il proprio dispositivo mobile per interagire con le tecnologie più avanzate, di cui sarà dotata la microarchitettura, ma può godere al tempo stesso di esperienze sensoriali che gli permettano di non perdere di vista la fisicità e la componente emozionale della sua esistenza.

L'aumento dell'attività fisica è un modo efficace per prevenire l'obesità e promuovere la salute di bambini e adulti. Attualmente in diversi paesi amministratori, tecnici e professionisti si stanno preoccupando di creare condizioni e stili di vita attivi per dare alle comunità maggiore benessere e salute. Le famiglie nel loro complesso, ma soprattutto i bambini e gli anziani sono più attivi quando vivono in quartieri con marciapiedi, parchi, piste ciclabili e strade sicure. Una città attiva progetta spazi urbani dove tutti gli utenti possono muoversi più facilmente. I governi in cui le città hanno abitanti fisicamente attivi, oltre che beneficiare di un risparmio delle spese sanitarie, diventano più competitivi dal punto di vista economico, beneficiano di un aumento della produttività, di un miglioramento delle prestazioni scolastiche e di valori immobiliari più elevati.

Le microarchitetture possono svolgere funzioni educative come coinvolgere l'utente attraverso il racconto delle storie di luoghi, città, personaggi, oggetti. Possono rendere più immediata la comunicazione di informazioni relative a uffici pubblici, servizi, sicurezza, benessere. Accogliere piccole attività ricreative destinate a bambini e anziani.

Le microarchitetture, oltre ad essere smontabili e facilmente trasformabili, diventano sostenibili nel momento in cui sono costruite con materiali riciclati e riciclabili, e riescono ad adattarsi alle condizioni economiche e fisiche del contesto urbano con cui devono interagire. Per diventare oggetti d'arte unici, anche se temporanei (in base al ciclo di vita presunto), devono essere concepite con il supporto di un artista affinché non perdano il loro significato di resistenza estetica, portatrice di un antico messaggio umano fondato sul piacere sensoriale che solo un'opera artistica può trasmettere a un vasto pubblico.

Bibliografia

Bossart D. (2014), *The rise of tactical urbanism*. Next Pittsburg

Landry C. (2006). *City making*. USA. (trad. it. *City making. L'arte di fare la città*. Torino: Codice Edizioni. 2012).

Lynch K. (1960), *The image of the city*, Cambridge: Mit Press. Trad. It. (2006), *L'immagine della città*, Venezia: Marsilio Editori

Marucci G., a cura di (2016), *Città in trasformazione*. Milano: Di Baio Editore

Norberg-Schulz C. (1979), *Genius Loci*, Milano: Electa

Norberg-Schulz C. (1980), *Louis I. Kahn. Idea e immagine*, Roma: Officina Edizioni.

Passamani I. (2017), Le mani sull'architettura. Sperimentazioni per progetti di comunicazione inclusiva in *Territori e frontiere della rappresentazione Territories and frontiers of representation*, sessione 3, Territori e frontiere della didattica pagg. 1371-1378, Roma: Gangemi.

Quatremère de Quincy A.-Ch. (1832), *Dictionnaire historique d'architecture, contenant dans son plan les notions historiques, descriptives, archéologiques, biographiques, théoriques, didactiques et pratiques de cet art*, Paris: Adrien Le Clère et C.

*Ricercatore a tempo indeterminato, DICATAM, Università degli Studi di Brescia

**Professore associato, DICATAM, Università degli Studi di Brescia

---

[1] Pur avendo condiviso obiettivi, metodologie e prime verifiche sulla ricerca, si evidenzia che Ivana Passamani è autore dei paragrafi 1 2, 3. Olivia Longo dei paragrafi 4 e 5.

[2] http://www.euro.who.int/en/health-topics/environment-and-health/urban-health/who-european-healthy-cities-network/what-is-a-healthy-city

[3] Lynch (1960) p. 15.

[4] Norberg-Schulz (1979).

[5] Lynch (1960).

[6] Quatremère de Quincy (1832). Il carattere di un edificio può essere definito in tre modi: con la forma della pianta e dell'alzata; con la scelta della misura e del modo in cui sono definiti gli ornamenti e le parti decorative; con la massa, il genere di costruzione e di materiali.

[7] Norberg-Schulz (1980).