



Design delle manifestazioni umane

testo di/text by Francesco Armato

Design of human manifestations

'I try to draw in my mind the endless images that in the course of a day enter me without my noticing, the faces of the people I pass, the colours of the walls, the shape of the buildings, the streets and so on' (Yoshimoto, 2010, p. 33)

Concrete identities-effimere

Signs are left meticulously in the city's open space, overlapping nuances that wander over the surfaces to create abstract, figurative images or just signs to 'awaken' states of mind and make the inhabited space richer and richer in emotions. Space does not remain merely a function of everyday life but dresses itself in new scenographies and lively and expressive communications between the streets and squares of the city because the form must represent the expression of the moment (Sottsass Jr., 1973). Scenographies no longer belong to theatre stages, but their widespread use interrogates material physicalities to enhance and transform urban space into a theatre scene (Janssen, 2019). Continuous modelling interventions in the urban scene help amplify the sense of belonging and participation of those who inhabit the space, representing and representing themselves in a critical form in the social place through scenographies born with a community spirit (Armato, 2016). To set up to create scenes moments of life in the space is like growing 'a tuft of grass between the cracks in the asphalt' so that it can

"Provo a disegnare nella mente le infinite immagini che nell'arco di una giornata mi entrano dentro senza che me ne accorga, i volti delle persone che incrocio, i colori delle pareti, la forma degli edifici, le strade eccetera" (Yoshimoto, 2010, p. 33)

Identità concrete-effimere

Segni lasciati meticolosamente nello spazio aperto della città, sfumature che si sovrappongono che svirgolano sulle superfici per creare immagini astratte, figurative o solamente segni per «svegliare» stati d'animo e rendere lo spazio abitato sempre più ricco di emozioni. Lo spazio non rimane solamente funzione della vita quotidiana ma si veste di nuove scenografie, comunicazioni vivaci ed espressive tra le vie e gli slarghi della città, perché la forma deve rappresentare l'espressione del momento (Sottsass Jr., 1973). Scenografie che non appartengono più ai soli palchi teatrali, ma il loro utilizzo diffuso interrogano le fisicità materiche per migliorare e trasformare lo spazio urbano in una scena teatrale (Janssen, 2019). Interventi continui di modellazione nella scena urbana aiutano ad amplificare il senso di appartenenza e di partecipazione a chi lo spazio lo abita, rappresentare e rappresentarsi in forma critica nel luogo sociale attraverso scenografie che nascono con uno spirito comunitario (Armato, 2016). Allestire, creare scene, momenti di vita nello spazio è come far crescere «un ciuffo d'erba fra le crepe dell'asfalto», per far sì che possa contaminare le aree contigue ed espandersi, dando vita a un «campo verde» dove la gente possa socializzare, scambiarsi idee e stare insieme agli altri, un luogo dove riappropriarsi della spazialità affettiva. Per Christian Norberg Shulz è riconoscersi nei luoghi dove si abita: "Per acquisire nel vivere un punto sicuro di appoggio, l'uomo deve essere capace di orientarsi, deve cioè conoscere dove egli è, ma deve essere anche capace di identificarsi con l'ambiente, il che significa sapere come è un certo luogo" (Schulz, 1979, p. 19). Lo spazio a cielo aperto, i vuoti della città, hanno il ruolo fondamentale di realizzare stratificazioni culturali e identità comunitarie ed è importante realizzarle e preservarle per poter esprimere il vissuto di un luogo. Giovanni Valtolina ci parla di luoghi che raccontano, "una narrazione, i cui termini sono immagini e segni, visto che la trama dello spazio è ciò che esprime l'identità del gruppo anche se le origini del gruppo sono spesso diverse, è l'identità del luogo che fonda il gruppo e lo unifica e anche ciò che il gruppo deve difendere dalle minacce esterne e interne, perché il linguaggio dell'identità conservi un senso" (Valtolina, 2003, p. 161). L'identità concreta di un luogo è somma e sedimentazione culturale della società su di un territorio, "è infatti guidata dai valori socioculturali che governano l'agire di una società, così come dai segni e simboli a cui questa conferisce senso; in tale ottica, può perciò essere considerato specchio delle interazioni fra una popolazione e il territorio in cui vive, diventando espressioni della cultura locale e riferi-

contaminate the adjoining areas and expand, creating a 'green field' where people can socialise, exchange ideas and be together with others. In this place, they can re-appropriate affective spatiality. For Christian Norberg Shulz, it is to recognise oneself in the places where one lives: 'In order to acquire a secure foothold in living, man must be able to orient himself, that is, he must know where he is, but he must also be able to identify himself with his environment, which means knowing what a certain place is like' (Schulz, 1979, p. 19). The open space, the voids of the city, has the fundamental role of realising cultural stratifications and community identities, and it is important to realise and preserve them to express a place's experience. Giovanni Valtolina speaks to us of places that tell 'a narrative, whose terms are images and signs since the weave of space is what expresses the identity of the group even if the origins of the group are often different, it is the identity of the place that founds the group and unifies it and also what the group must defend against external and internal threats so that the language of identity retains meaning' (Valtolina, 2003, p. 161). The concrete identity of a place is the sum and cultural sedimentation of society on a territory, 'it is guided by the socio-cultural values that govern the actions of society, as well as by the signs and symbols to which it gives meaning in this perspective, it can therefore be considered a mirror of the interactions between a population and the territory in which it lives, becoming expressions of the local culture and an identity reference for the inhabitants' (De Nardi, 2012, p. 33). Expressing one is being in the space of the city and externalising it through installations, Happenings, and concrete or ephemeral Performances is a way to communicate one's identity, to favour flexible solutions to continuously allow new spatial scenographies (Branzi, 2011), to enrich the place with tesserae of lived knowledge and elastic and reversible visionary approaches, to graft the real lived into the place of living. Ephemeral interventions such as Temporary Design, soft structures that lend themselves to being transformed over time, '[...] dynamic and rhapsodic frequentations of public space' (Altarelli, 2014, p. 30). Undefined perimeters make it possible for society to act to manifest its expressiveness in the physical space of the city, to feel involved in reinforcing the identity of a place and to develop a sense of belonging. The walls, as well as the streets, become protagonists, canvases on which to narrate the urban space, the place where society relates, to place, to draw, to paint, to set up spaces, to allow the passer-by or those who live in that place to take on the role of actor-spectator within the urban scene. To set up



mento identitario per gli abitanti" (De Nardi, 2012, p. 33). Esprimere il proprio essere nello spazio della città ed esternarlo attraverso allestimenti, Happening e Performance concreti o effimeri è un modo per comunicare la propria identità, favorire soluzioni flessibili per permettere continuamente nuove scenografie spaziali (Branzi, 2011), arricchire il luogo da tessere di conoscenze vissute e approcci visionari elastici e reversibili, in modo da innestare il vero vissuto nel luogo dell'abitare. Interventi effimeri come i *Temporary Design*, strutture *Soft* che si prestano ad essere trasformate nel tempo, "[...] frequentazioni dinamiche e rapsodiche dello spazio pubblico" (Altarelli, 2014, p. 30). Perimetri non definiti fanno in modo che la società possa agire per manifestare la propria espressività nello spazio fisico della città, sentirsi partecipe nel rafforzare l'identità di un luogo e sviluppare il senso di appartenenza. Le pareti così come le strade diventano protagoniste, tele su cui raccontare lo spazio urbano, il luogo dove la società si relaziona, collocare, disegnare, pitturare, allestire spazi, fare in modo che il passante o per chi vive quel luogo, possa assumere il ruolo di attore-spettatore all'interno della scena urbana. Allestire la scena urbana con strutture e immagini è un modo per rappresentare la vita che trascorre in uno spazio, essere lì, tutti, senza nessuna differenza sociale, «invadere» gli spazi della città con episodi artistici-espressivi perché tutti ne possano usufruire. Andy Warhol rappresentante principale della *Pop Art*, affermava che l'arte è della gente e la *Street Art* è un esempio, portare l'arte in strada per chi è distratto indifferente e poco sensibile all'arte stessa, uscire fuori dai musei, dalle gallerie, allestire la città, un modo colto per educare il grande pubblico. Gli spazi della città costituiscono la struttura scenografica dove l'uomo vive e abita: strade, marciapiedi, piazze, slarghi, facciate dei palazzi, ..., sono partiture dove scrivere, inserire le note per manifestare, rappresentare e raffigurare le scenografie antropizzate, dove la differenza culturale è un valore (Licari, 2016); il teatro della vita per esplorare nuove relazioni fra luoghi e abitanti, Sonia Orienta li definisce geografie umane e sociali in luoghi e territori pregni di sensazioni e non più indifferenti, perché è cultura che ospita l'abitante. Spazi colti, spazi immaginati per essere espressivi ed emozionali, luoghi che raggiungono geometrie e segni che non possono racchiudere la sola funzione di esserci. "Lo spazio colto dell'immaginazione non può restare indifferente, lasciato alla misura e alla riflessione del geometra: esso è vissuto e lo è non solo nella sua possibilità ma con tutte le parzialità dell'immaginazione. [...] Il gioco dell'esterno e dell'intimità non è certo, nel regno delle immagini, un gioco equilibrato" (Bachelard, 1984, p. 26). Allestimenti che rafforzano l'identità, scenografie sensoriali di spazi dove orientarsi e produrre fiducia tra lo spazio e la gente, contatto comunitario tra spazio contenitore e spazio della rappresentazione, il luogo ti accoglie nel palcoscenico della vita. Il valore del luogo come entità che esprime quello che è stato e quello che è successo attraverso la pelle emotiva e comunicativa del costruito. Il racconto filologico degli eventi attraverso la superficie scenica, in modo che gli individui possano identificarsi e rapportarsi con il sistema fisico, oggi come ieri attraverso piccole parti che interagiscono con lo spettatore immerso nella scena dell'*Ars Aedificandi* (Vitruvio). L'identificazione per piccole parti distribuite nel tessuto urbano, scene puntiformi, unite e raccolte da una trama che legge i vari episodi. "L'identi-

a destra/on the right: Bamboo Cloud, New York, (Foto di/Photo by Xi Chen e Chris King)

sotto/below: The Mall Luxury Outlets, Firenze/Florence

the urban scene with structures and images is a way to represent the life that goes on in space, to be there, everyone, without any social difference, to 'invade' the city's spaces with artistic-expressive episodes so that everyone can enjoy them. Andy Warhol, the main representative of Pop Art, said that art belongs to the people and Street Art is an example, bringing art to the streets for those who are distracted, indifferent and insensitive to art itself, going outside museums, galleries, setting up the city, a cultured way to educate the general public. The spaces of the city constitute the scenic structure where man lives and inhabits: streets, pavements, squares, open spaces, building facades, ... , are scores where to write, insert notes to manifest, represent and depict the anthropised scenographies, where cultural difference is a value (Licari, 2016); the theatre of life to explore new relationships between places and inhabitants, Sonia Orienta defines them as human and social geographies in places and territories full of sensations and no longer indifferent, because it is culture that hosts the inhabitant. Cultured spaces are imagined to be expressive and emotional, places that achieve geometries and signs that cannot enclose the sole function of being there. 'The cultured space of the imagination cannot remain indifferent, left to the measure and reflection of the geometer: it is experienced and is experienced not only in its possibility but with all the partiality of the imagination. [...] In the realm of images, the game of exteriority and intimacy is certainly not a balanced game' (Bachelard, 1984, p. 26). Settings that reinforce identity, sensorial spaces where one can orient oneself and produce trust between space and people, and community contact between container space and performance space are the places that welcome you to this stage of life. The value of place as an entity that expresses what has been and what has happened through the emotional and communicative skin of the built. The philological narration of events through the scenic surface so that individuals can identify and relate to the physical system, today as yesterday, through small parts that interact with the spectator immersed in the scene of the *Ars Aedificandi* (Vitruvius). The identification through small parts distributed in the urban fabric, punctiform scenes, united and collected by a plot that reads the various episodes. 'The identification of these small 'singular points' may be due to a given event that happened at that point, or it may depend on other infinite causes; there is, however, also here recognised and sanctioned an intermediate value, the possibility of a single, albeit exceptional, notion of space, [...] perhaps all that remains is the pure and simple af-



ficazione di questi piccoli «punti singolari» può essere dovuta a un dato avvenimento che è successo in quel punto o può dipendere da altre infinite cause; vi è però anche qui riconosciuto e sancito un valore intermedio, la possibilità di una singola, anche se eccezionale, nozione dello spazio, [...] forse non resta che l'affermazione pura e semplice del valore del focus" (Rossi, 1978, p. 136). La città fruibile svolge una funzione sociale, gli episodi scenografici disseminati nella struttura della città ne esalta l'essere: "Un luogo che offre un'identità e una memoria culturale ..." (Tomlinson, 1999, p. 132), ed è proprio per questo che i riferimenti fisici come gli allestimenti urbani diventano fari dislocati (Lynch, 1960) che allestiscono il tessuto urbano con le loro texture, rappresentando il teatro delle manifestazioni umane. Una stratificazione urbana sapiente nel tempo modifica i suoi codici di rappresentazione e con le continue trasformazioni si relaziona e si adatta al suo tempo e al suo momento storico. La scena del mondo contemporaneo spesso perde il suo valore identitario comunicativo reale, quella superficie narrante interposta tra lo spettatore e lo spazio, aprendo le porte alla sola pseudo scena dell'economia modificando il paradigma della rappresentazione della vita cittadina. I centri commerciali sono città nelle città, contenitori spesso surreali che simulano linguaggi architettonici, false quinte cinematografiche, come i vari *The Mall* collocati nelle periferie industriali delle città che con le loro scenografie fredde e finte, riprendono linguaggi storici del passato, falsi palchi scenografici che aprono al consumismo e mettono le loro radici dove prima c'era altro: distretti industriali. Una perdita di identità totale, creando una illusione smaterializzata. Episodi che fanno perdere l'identità principale della città e del territorio che li ospita, si scompone quella «trama composta da mille fili», Aldo Rossi, *L'Architetture della città*. La totale finzione dei linguaggi dei centri commerciali crea uno scollamento tra spettatore e fisicità, proiettandolo in un mondo irreale a beneficio della funzione stessa di quel luogo che ha



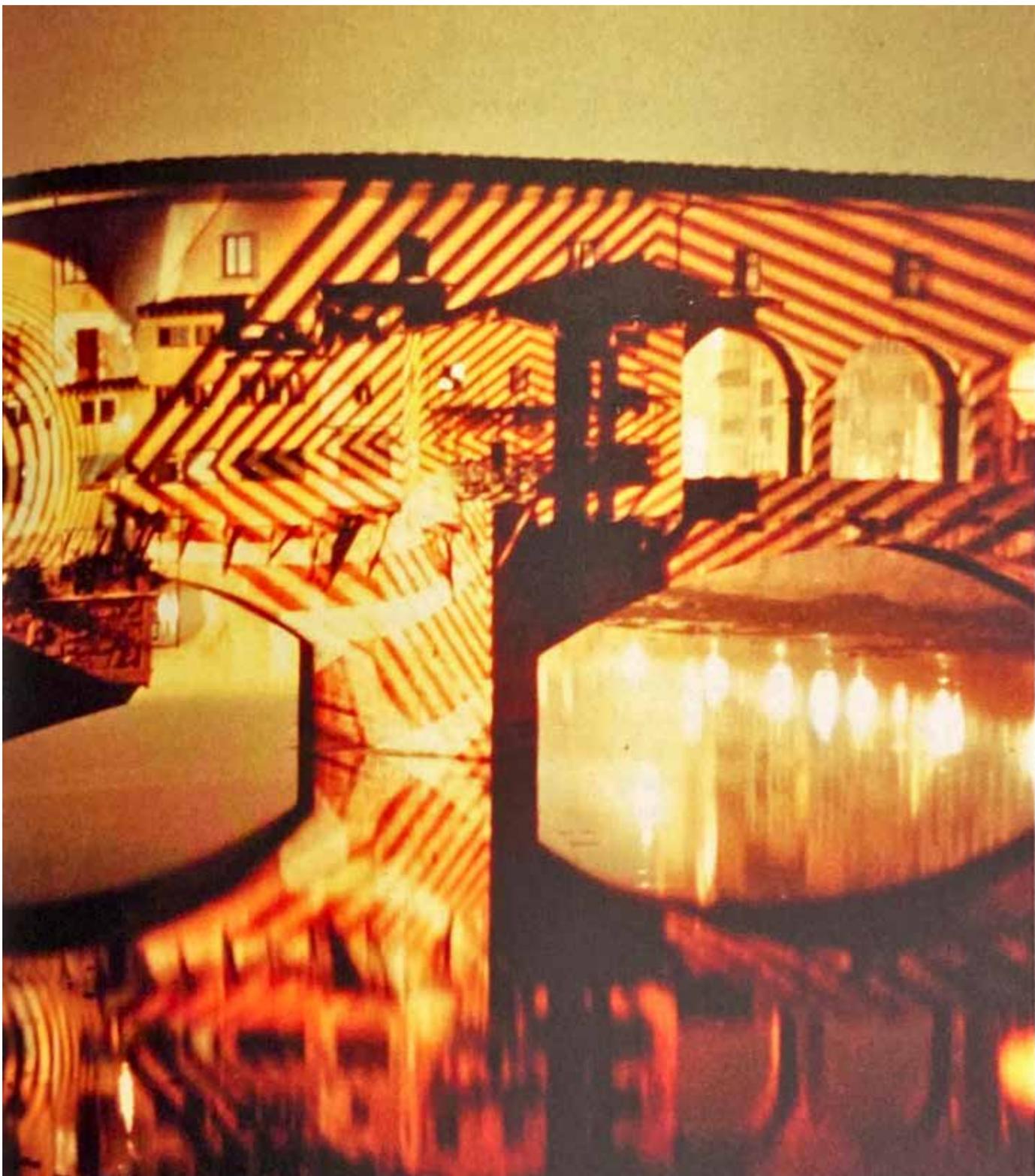


firmation of the value of focus' (Rossi, 1978, p. 136). The usable city performs a social function; the scenographic episodes scattered in the city's structure enhance its being: 'A place that offers an identity and a cultural memory ...' (Tomlinson, 1999, p. 132), and it is precisely for this reason that physical references such as urban settings become dislocated beacons (Lynch, 1960) that set up the urban fabric with their textures, representing the theatre of human manifestations. A skilful urban layering over time modifies its codes of representation, and with the continuous transformations, it relates and adapts to its time and historical moment. The scene of the contemporary world often loses its real communicative identity value, that narrative surface interposed between the spectator and the space, opening the doors to the only pseudo scene of the economy, modifying the paradigm of the representation of city life. Shopping malls are cities within cities, often surreal containers that simulate architectural languages and false cinematic backdrops, such as the various The Malls located in the industrial outskirts of cities that, with their cold and fake sets, echo historical languages of the past, false stage sets that open up to consumerism and put their roots where there was something else before: industrial districts. A total loss of identity, creating a dematerialised illusion. Episodes that lead to the loss of the main identity of the city and the territory that hosts them, breaking up that 'plot composed of a thousand threads', Aldo Rossi, *The Architecture of the City*. The total fiction of

preso forma per un solo scopo, vendere la merce. Lo spettatore immerso nella pseudo scena è attore smarrito, diventa prodotto della scena stessa e con lui gli altri prodotti; individui sottomessi alla percezione di atmosfere ludiche merceologiche dove gli oggetti fanno da padrone.

Scenografie urbane, effimere-concrete

Gli spazi della città devono facilitare i rapporti sociali, palcoscenici urbani ben strutturati, grazie ai creatori di allestimenti scenografici a cielo aperto, designers, architetti, artisti, ... che con il loro carattere partecipativo e visionario realizzano progetti scenografici esplorando lo sviluppo degli spazi della città. Joslin Mckinney, citando Gernot Böhme, parla di modelli, di manuali di studio per alimentare la produzione di atmosfere "in virtù della sua capacità, attraverso i materiali scenici, la luce e il suono, di sintonizzare il pubblico con la performance teatrale. La scenografia, suggerisce, offre un modello teorico per pensare alla «teatralizzazione» della vita quotidiana che si manifesta nella messa in scena di eventi sportivi, culturali e politici, così come nel marketing e nel design urbano. Ma oltre a questo, la proposta di Böhme è che la conoscenza implicita e artigianale della scenografia potrebbe fornire una comprensione pratica di come le atmosfere possono essere generate" (Mckinney, 2021). La società ha la necessità di abitare in luoghi dove l'identità del costruito sia presente, che possa raccontarsi ed essere accogliente per agevolare i rapporti con gli altri e con sé stesso. Negli spazi Open Air della città le persone vivono rapporti di grande vicinanza, ma allo stesso tempo sono estranei, permane il senso di sfiducia verso l'altro ed è per questo motivo che i luoghi devono favorire la convivenza, la solidarietà e annullare le differenze, e per Bauman "Gli spazi pubblici sono luoghi in cui si incontrano degli estranei, e che condensano e incapsulano le caratteristiche che definiscono la vita urbana. È nei luoghi pubblici che la vita urbana, in ciò che la distingue da altre forme di comunanza (togetherness) tra gli uomini, raggiunge la sua espressione più piena, con tutte le gioie e i dolori, le premonizioni e le speranze che la contraddistinguono" (Bauman, 2008, p. 56). Gli ingredienti scenografici si compongono tra di loro per sviluppare immagini che possano far interagire e mescolare i partecipanti dello spazio abitato e rendere la quotidianità più stimolante e attiva. I luoghi e gli spazi dell'abitare influiscono sul nostro modo di essere e di osservare la vita intorno a noi, influenzano quello che sentiamo e come agiamo (La Pietra, 2011). È estremamente importante che il contesto, lo spazio fisico, la città sia un contenitore ricco di storia per sviluppare una buona crescita socioculturale, il luogo come la trasformazione delle esperienze culturali. Le quinte, le facciate dei palazzi e dei muri diventano scenografie effimere e concrete per rappresentare contenuti di vita, spesso anche di ribellione e quindi manifesto di un disagio, rabbia sociale, i *Writhing* o i Graffiti Art arricchiscono gli spazi che diventano luoghi scenici, identità di superficie e di racconto (Armato, 2018) attraverso raffigurazioni iconografiche mutate dalla cultura popolare di



70

71

a sinistra/on the left: Murales Basquiat, New York

sopra/above: Proiezioni su Ponte Vecchio - Gruppo 9999, Firenze / Projections on Ponte Vecchio - Group 9999, Florence



a sinistra/on the left: The Gates di Christo e Jeanne-Claude, New-York / *The Gates by Christo and Jeanne-Claude, New-York*

sotto/below: Whatami di Studio stARTT, Museo MAXXI Roma / *Whatami of Studio stARTT, MAXXI Museum Rome*



the language of shopping centres creates a disconnect between spectator and physicality, projecting the spectator into an unreal world to benefit the very function of that place that has taken shape for one purpose only: to sell merchandise. The spectator immersed in the pseudo scene is a lost actor; he becomes a product of the scene itself and, with him, the other products, individuals subjected to the perception of playful merchandising atmospheres where objects play the leading role.

Urban scenes, ephemeral-concrete

The city's spaces must facilitate social relations and well-structured urban stages, thanks to the creators of open-air scenic settings, designers, architects, and artists, ... who, with their participatory and visionary character, realise scenic projects by exploring the development of the city's spaces. Joslin Mckinney, quoting Gernot Böhme, speaks of models of study manuals to nurture the production of atmospheres 'by virtue of its ability, through scenic materials, light and sound, to attune the audience to the theatrical performance. Scenography, he suggests, offers a theoretical model for thinking about the 'theatricalisation' of everyday life that manifests itself in the staging of sporting, cultural and political events, as well as in marketing and urban design. However, beyond this, Böhme proposes that the implicit, crafted knowledge of stage design could provide a practical understanding of how atmospheres can be generated' (Mckinney, 2021). Society needs to inhabit places where the identity of the built environment is present, which can tell its story and be welcoming to facilitate relationships with others and with itself. In the open-air spaces of the city, people experience relationships of great closeness, but at the same time, they are strangers, a sense of mistrust towards the other persists, and it is for this reason that places must favour co-existence, solidarity and cancel out differences, and for Bauman' Public spaces are places where strangers meet, and which condense and encapsulate the characteristics that define urban life. It is in public places that urban life, in that which

distinguishes it from other forms of commonality (togetherness) among humans, reaches its fullest expression, with all the joys and sorrows, premonitions and hopes that distinguish it' (Bauman, 2008, p. 56). The scenographic ingredients are combined to develop images that can make the participants of the inhabited space interact and mix, making everyday life more stimulating and active. The places and spaces of living affect how we are and observe life around us; they influence how we feel and act (La Pietra, 2011). It is essential that the context, the physical space, the city is a container rich in history to develop good socio-cultural growth, the place as the transformation of cultural experiences. The backdrops, the facades of buildings and the walls become ephemeral and concrete scenographies to represent contents of life, often also of rebellion and, therefore, manifesto of discomfort and social anger; the Writing or Graffiti Art enrich the spaces that become scenic places, surface identities and storytelling (Armato, 2018) through iconographic representations mutated by mass popular culture, comics, signs ... to restore soul and revitalise dull parts of the city. Designing and drawing on the backdrops of abandoned spaces and streets unleashes an energy in the community that leads people to create operational groups, work directly with the artist or designer, get to know each other, and often give advice on how to continue the work itself. It is the Start-Up of a great moment, of sharing in plac-

es and spaces where before they were only used for the sole function of moving from one part of the city to another, places of transit; the scenographic sign of the work makes them feel part of the event, to be at home (La Pietra, 2011), they see the artists taking care of their spaces to make them more hospitable and 'lively', to give dignity, identity, art and culture in places where before there was nothing, in some cases absolute emptiness. The city is a succession of social actions where people confront each other, which is precisely why 'public space is not just a large container of work and play activities. The public nature of space is a condition of openness towards the other; it is a space that allows for intensity and diversification of uses over time, capable of interacting with those who occupy it (Petrini, 2016, p. 64). The design projections on Ponte Vecchio by the 9999 group in 1968 was a gesture of ephemeral arrangement defined by Marco Ornella as 'a possible mode of design intervention within an urban fabric, the Florentine one, held hostage by its past' (Ornella, 2020, p. 88). The architectural structures packed by Christo Vladimirov and Jeanne-Claude radically represent the ephemeral transformation par excellence, but at the same time, concrete material is real. In an interview, Christo gives this thought: 'If an architect wants to create a skyscraper, as strange and original as you like, he still proposes a known construction, which falls within the norms and laws. We propose works that are not in any

regulation or standard' (Morbelli, 2009, Swissinfo.ch). Christo's works are free and aggregating, launched into the inhabited space of the city to create scenographic moments of sharing and social aggregation, ephemeral identities but real in their contents. Temporary Design and Tactical Urbanism are material, functional installations with a high scenic expressiveness, interventions that succeed in narrating function and social expressions, Parklet and Asphalt Art are scenic representations in the streets of the city that welcome people by letting them spend time in open space, places are frequented with social control, the eye on the street (Jacobs, 1961) (1); because the presence of the inhabitants, for Jane Jacobs, ensures spontaneous and constant surveillance of public space. Asphalt Art and Parklet are Little and Soft urban punctures (Urban Acupuncture, 2010) to revitalise widenings, crossroads and pavements, to improve the conviviality of city streets, more spaces for people fewer spaces for cars, to re-appropriate city space with ephemeral interventions of great collective, human participation. Ephemeral >concrete< >effimero interventions are the sap for a community, they are the true protagonists of public space and of being together, interventions of belonging to a group, to a territory, and feeling at home (La Pietra, 2011), a visual and emotional enjoyment of public space that releases the feeling of being welcomed.

massa, fumetti, segni ... per ridare anima e rivitalizzare pezzi spenti di città. Progettare, disegnare sulle quinte che si affacciano su spazi abbandonati e sulle strade, sprigiona nella comunità una energia che porta la gente a creare gruppi operativi, lavorare direttamente con l'artista o il designer, conoscersi, e spesso dare consigli su come proseguire l'opera stessa. È la Start-Up di un grande momento, di condivisione in luoghi e spazi dove prima venivano solamente utilizzati per la sola funzione di spostarsi da una parte all'altra della città, luoghi di transito; il segno scenografico dell'opera li fa sentire partecipi e li rende parte integrante dell'evento, essere a casa (La Pietra, 2011), vedono gli artisti che si occupano dei loro spazi per renderli più ospitali e «vivaci», per dare dignità, identità, arte e cultura in luoghi dove prima non c'era nulla, in alcuni casi il vuoto assoluto. La città è un susseguirsi di azioni sociali dove le persone si confrontano, ed è proprio per questo che «Lo spazio pubblico non è solo un grande contenitore di attività lavorative e ludiche. L'essere pubblico di uno spazio è una condizione di apertura verso l'altro; è uno spazio che consente intensità e diversificazione degli usi nel tempo, capace di interagire con chi lo occupa» (Petrini, 2016, p. 64). Le proiezioni progettuali su Ponte Vecchio del gruppo 9999 nel 1968 è stato un gesto di allestimento effimero definito da Marco Ornella «una possibile modalità di intervento progettuale all'interno di un tessuto urbano, quello fiorentino, tenuto in ostaggio dal proprio passato» (Ornella, 2020, p. 88). Le strutture architettoniche impacchettate da Christo Vladimirov e Jeanne-Claude rappresentano in modo radicale la trasformazione effimera per eccellenza, ma nello stesso tempo materica concreta in quanto reale. Lo stesso Christo in una intervista rilascia questo pensiero, «Se un architetto vuole realizzare un grattacielo, tanto strano e originale quanto si voglia, propone pur sempre una costruzione conosciuta, che rientra nelle norme e nelle leggi. Noi proponiamo delle opere che non figurano in nessun regolamento, in nessuna norma» (Morbelli, 2009, Swissinfo.ch). Le opere di Christo sono libere e aggreganti, lanciate nello spazio abitato della città per creare momenti scenografici di condivisione e aggregazione sociale, identità effimera, ma reali nei contenuti. Allestimenti temporanei materici, funzionali e con un'alta espressività scenica sono i *Temporary Design* e i *Tactical Urbanism*, interventi che riescono a narrare la funzione e le espressioni sociali, *Parklet* e *Asphalt Art* sono rappresentazioni sceniche per le vie della città che accolgono la gente facendo loro trascorrere del tempo nello spazio aperto, i luoghi vengono frequentati con un controllo sociale, l'occhio sulla strada (Jacobs, 1961) (1); perché la presenza degli abitanti, per Jane Jacobs, assicura una sorveglianza spontanea e costante sullo spazio pubblico. *Asphalt Art* e *Parklet*, sono *Little and Soft* punture urbane (Urban Acupuncture, 2010) per rivitalizzare slarghi, incroci e marciapiedi, migliorare l'assetto di convivialità per le strade delle città, più spazi per la gente meno spazi per le autovetture, riappropriarsi dello spazio cittadino con interventi effimeri e di grande partecipazione collettiva, umana. Gli interventi di allestimenti effimeri >concreti< >effimeri sono la linfa per una comunità, sono i veri protagonisti dello spazio pubblico e dello stare insieme, interventi di appartenenza ad un gruppo, a un territorio, sentirsi a casa propria (La Pietra, 2011), un godimento visivo ed emotivo dello spazio pubblico che sprigiona la sensazione di essere accolti.

References

- Altarelli L. (2014). Mettere in scena, mettere in mostra, Siracusa, Lettera22.
- Armato F. (2016). Design per la città, Palermo, Navarra Editore.
- Armato F. (2018). Pocket Park, Palermo, Navarra Editore.
- Bachelard G. (1984). La poetica dello spazio, Bari, Edizione Dedalo, pp. 26
- Bauman Z. (2008). Vita Liquida, Bari, Laterza Editori.
- De Nardi A. (2012). Paesaggio, identità e senso di appartenenza ad un luogo: indagine tra gli adolescenti italiani e stranieri, AGEI, rivista geografi italiani.
- Jacobs J. (2009). Vita e morte nelle grandi città, Torino, Einaudi.
- La Pietra U. (2011). Abitare la città, Torino, Allemandi & C.
- Licari G. (2007). Note sul concetto di accoglienza per un modello interculturale, Narrare i gruppi, anno II, Vol. 2, settembre 2007.
- McKinney J. (2021). Luce, spazio e atmosfera urbana: fare esperienza della città come scenografia, Online Magazine, Sciami, doi: 10.47109/0102, ISSN 2532-3830
- Morbelli A. (2009). Christo: la libertà dell'arte e la bellezza dell'effimero, SWI swissinfo.ch - 07-03-2009 - <https://www.swissinfo.ch/ita/cultura/christo-la-libert%C3%A0-dell-arte-e-la-bellezza-dell-effimero/7227824>.
- Ornella M. (2020). Nove Nove Nove Nove, Genova, Plug-in.
- Petrini L. (2016). Gli oggetti nella città, AA.VV., F. Armato, Design per la città, Palermo, Navarra Editore.
- Rossi A. (1978). L'architettura della città, Milano, Club.
- Tomlinson J. (1999). Sentirsi a casa nel mondo, Milano, Feltrinelli.
- Valtolina G. G. (2003). Fuori dai margini, esclusione sociale e disagio psichico, Milano, Franco Angeli.
- Warhol A. (2008). La filosofia di Andy Warhol, Milano, Costa & Nolan.
- Yoshimoto B. (2010). Un viaggio chiamato vita, Milano, Feltrinelli.

NOTE

(1) J. Jacobs, The Death And Life Of Great American Cities, Vintage Books, New York 1961, trad. it. Vita e morte nelle grandi città, Einaudi, Torino 2009