a cura di Emilio Cocco & Federico Montanari

Immagini di città



a cura di

Emilio Cocco & Federico Montanari

Immagini di città

Autore dei disegni introduttivi dei capitoli e della copertina: Ludovico Diodati

Un ringraziamento a Chiara Marcantonio, di Ko Lanta, per l'aiuto nella revisione del testo



Philosophies of Communication

Open Access Peer Reviewed Series

Il Sileno Edizioni

Immagini di città

a cura di Emilio Cocco & Federico Montanari

is a collective volume of the Open Access and peer-reviewed series
"Philosophies of Communication"
(Il Sileno Edizioni), ISSN 2975-2515

http://www.ilsileno.it/philosophiesofcommunication

Cover: Michela Damiano con disegni di Ludovico Diodati

Copyright © 2024 by Il Sileno Edizioni
International Scientific Publisher "Il Sileno", VAT 03716380781
Via Piave, 3/A, 87035 - Lago (CS), Italy, e-mail: ilsilenoedizioni@gmail.com

This work is distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - No derivative 4.0 International License.

The work, including all its parts, is protected by copyright law. The user at the time of downloading the work accepts all the conditions of the license to use the work, provided and communicated on the website
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

ISBN 979-12-80064-73-8

Vol. 2, n. 1 (Luglio 2024)



Philosophies *of* Communication

Open Access Peer Reviewed Series

Il Sileno Edizioni

Philosophies of Communication

Open Access and Peer-Reviewed series

Editor-In-Chief:

Marianna Boero, Department of Communication Sciences, University of Teramo (Italy);

Valeria Dattilo, Department of Architecture, D'Annunzio University (Chieti-Pescara, Italy);

Editorial Board:

Ambra Benvenuto, Libera Università di Lingue e Comunicazione, IULM (Milan, Italy);

Francesca Cruciani, Department of Human Sciences, Lumsa University (Rome, Italy);

Orlando Paris, Department of Humanities, University for Foreigners of Sie na (Italy);

Ivana Lozo, Department of Tourism and Communication Studies, University of Zadar (Croatia);

Cristina Greco, University of Business and Technology, Jeddah (Saudi Arabia);

International Scientific Board:

Tobe Berkovitz, Faculty of Communications, Boston University (USA);

Paolo Demuru, Post-Graduate Program in Communicationì, Paulista University, São Paulo (Brazil);

Riccardo Finocchi, Department of Letters and Philosophy, University of Cassino and Southern Lazio (Italy);

Otero Alonso Isaías, Departament de Ciències de la Comunicació, Universitat Jaume I, Castelló de la Plana (Spain);

Zarko Paick, Department of Media Studies University of Zagreb (Croatia);

Maria Angela Polesana, Department of Communication, Arts and Media "Giampaolo Fabris", IULM University (Milan, Italy);

Emilio Rossi, Department of Architecture, D'Annunzio University (Chieti-Pescara, Italy);

Stefano Traini, Department of Communication Sciences, University of Teramo (Italy);

José Vicente Villalobos Antúnez, Universidad del Alba (Chile); Universidad del Zulia (Venezuela);

Jan Visnovsky, Faculty of Mass Media Communication, University of SS. Cyril and Methodius, Trnava (Slovakia).

Editorial Assistants, Graphic Project and Layout Design: Rosetta Capolupo, Michela Damiano, Luigi Frascino;

Website: https://www.ilsileno.it/philosophiesofcommunication/

The international open access book series *Philosophies of Communication*, edited by "Il Sileno Edizioni" publisher, will discuss the new processes of communication from a wide range of fields, including semiotics, anthropology, sociology, psychology economics, education, history, law, linguistics, political science, literature, criminology, medicine, and so on. Each of these disciplines has its roots in a different theoretical and epistemological tradition, which can contribute to the advancement of research in communication. The aim is to an alyze the complex relationship between media, technologies, society and cul ture, promoting a trans-disciplinary approach.

Philosophies of Communication is open to analyses of all forms of communication. Possible topics include: advertising, brand communication, fashion, politics, sport, tourism, sport, public discourses, television, journalism, video-sharing platforms, blogs, social media, spaces of consumption, art, music, museums, events, scientific communication, technology. Particular

attention will be paid to the innovation that occurs in the border areas among the various disciplines interested in the study of communication.
This book series publishes online volumes, both collective volumes and monographs, which are set in the perspective of providing reflections, work materials and experimentation in the fields of research and education about communication. Typically, authors and editors will come from the academic field but some of the books may also be relevant for professionals in the field of communication, such as creatives, marketers, communicators, designers, and so on.
Books may be based on specific research projects or publish contributions of a relevant conference (proceedings).
Published volumes are subject to a review process (double-blind peer review) to ensure their scientific rigor.
The volume proposals can be presented in English, Italian, French or Spanish.
The choice of digital Open Access format is coherent with the flexible structure of the series, in order to facilitate the direct accessibility and usability by both authors and readers.
The series is divided into three sections: Monographs, Collective Volumes, Special Volumes. Normally, two collective volumes are published each year, in the months of March/April and November/December. Usually, the collective volumes are linked to Calls for Book Chapters (proposed by scholars identified by the editors and the editorial board), which are disseminated in the scientific community at least one year before the publication of each related volume. The monographic volumes are published without precise timing, but according to the proposals submitted during the year.
Submitted contributions are subjected to a double-blind-peer-review; eval uation and acceptance procedure. It is always possible to propose Call for Volumes on significant topics in the field of communication studies by sending a proposal to the following e-mail address: philosophiesofcommunication@gmail.com

Indice

Introduzione. Metropoli sacre. Segni, sensi e ri-generazioni del sociale attraverso le "immagini della città" ***22***

Introduction. Sacred Metropolis. Sings, Senses and re-generation of the social through the "images of the city" ***22***

• *Emilio Cocco*

Riflessioni



Urbs Sacer. L'immaginario del sacro e della morte negli spazi urbani antichi e moderni ***39***

Urbs Sacer. The Imaginary of the Sacred and Death in the Ancient and Modern Urban Spaces ***39***

• *Emanuela Diodati, Mara Sverdrup*

• Abstract *39*

• **1.** Introduzione *41*

• **2.** La morte e il sacro: prospettive teoriche. *43*

• **3.** La Morte nell'*urbe*: storie di fondazione e il caso *par excellence* di Roma antica. *46*

• 3.1 I sacrifici di fondazione *46*

• 3.2 Guerre e feste come momenti sacri *50*

• **4.** Il progressivo allontanamento della morte *52*

• **5.** Il sacro nel contesto urbano capitalistico *55*

• **6.** L'estetizzazione della morte nella città *60*

• **7.** Conclusioni *62*

• Riferimenti Bibliografici *65*

• Consultazioni online *68*



Sincretismo, pancronicità e polifonia dei linguaggi urbani. Notre-Dame de Paris nella frenesia dei suoi dintorni ***70***

Synchretism, Panchronicity and Poliphony of Urban Languages. Notre-Dame de Paris in the franzyness of its surroundings ***70***

• *Denis Bertrand*

• Abstract *70*

• **1.** Alcune considerazioni preliminari *74*

• 1.1 *Supporti* *75*

• 1.2 *Le parole della mediazione* *76*

• 1.3 *Il numero dei punti di passaggio: un po' di numerologia* *77*

• 1.4 *Pietre miliari: la struttura tipica* *81*

• 1.5 *Il tour: un'esperienza e una storia* *82*

• 1.6 *L'ampliamento: un'estensione oltre le mura* *84*

• **2.** Il percorso *85*

• 2.1 *Il Libro della Pietra. Home page: il piazzale e la facciata in prospettiva* *85*

• 2.2 *La cripta archeologica. Le profondità del passato: le età della città* *89*

• 2.3 *Il Vestibolo della città. Introduzione: cronologia e storie* *90*

» 2.3.1. *Una tappa fondamentale* *90*

» 2.3.2. *Il display delle pietre miliari* *91*

» 2.3.3. *L'affresco dei tempi* *92*

» 2.3.4. *Storie invisibili* *93*

• Riferimenti Bibliografici *117*



Public Art e mimetismo urbano ***119***

Public Art and urban mimicry ***119***

• *Fabrizio Rivola*

• Abstract *119*

• **1.** Introduzione *120*

• **2.** Public Art nei contesti urbani *121*

• 2.1. *L'arte degli spazi non deputati* *121*

• 2.2. *Carattere polemologico* *122*

- 2.3. *Tendenze artistiche in opera nei contesti urbani* *123*
- 2.4. *Arte pubblica come linguaggio della città* *125*
- 2.5. *Ricezione nel pubblico* *126*
- **3.** Tattiche del *camouflage* *127*
- 3.1. *Tattiche e strategie* *128*
- 3.2. *Concetti di mimetismo animale* *130*
- 3.3. *Confronto con forme simili di linguaggi urbani* *134*
  - » 3.3.1. *Guerrilla marketing e mediattivismo* *135*
- **4.** Arte urbana mimetica 136
- 4.1. *Segreto e menzogna* *136*
- 4.2. *Menzogna* *138*
- 4.3. *Segreto* *140*
- **5.** Conclusioni *142*
- Riferimenti Bibliografici *145*



Reciprocità e Conflitto: l'individuo e la Metropoli distopica ***154***

Reciprocity and Conflict: the individual and the dystopic Metropolis ***154***

- *Mirko Gentile*

- Abstract *154*
- 1. Introduzione *156*

• 2. Dalle utopie comunitarie alla distopia dell'isolamento *158*

• 3. I Problemi del post-moderno: la Città in frantumi *161*

• 4. La distopia della Verticalità *163*

• Riferimenti Bibliografici *168*



Lector in urbis: l'homeless e le istruzioni per l'uso ***173***

Lector in urbis: homeless people and the rules of the game ***173***

• *Rocco Mangieri*

• Abstract *173*

• **1.** Introduzione: Lector in fabula, Lector in urbis *175*

• **2.** Grammatiche urbane e complessitá del testo-cittá *177*

• **3.** I movimenti cooperativi del lector in urbis *178*

• **4.** Il testo-cittá como campo semantico-pragmatico globale: dell'isotopia e il topic alle enciclopedie *181*

• **5.** Frames enciclopedici e ipotesi testuali: percorsi normativi, derive e scorciatoie *182*

• **6.** Breve esercizio di lettura: *homeless* e oggetti urbanistici *double-bind* *184*

• **7.** Alcune precisazioni in riferimento allo schema di Eco: le mosse di cooperazione dell'homeless e la dimensione performativa *189*

• **8.** Alcune conclusioni: double-bind cities? *192*

• Riferimenti Bibliografici *194*

Spazi di consumo e culture metropolitane: per una socio-semiotica della città ***201***

Spaces of consumption and metropolitan cultures: towards a socio-semiotics of the city ***201***

• *Marianna Boero*

• Abstract *201*

• **1.** Introduzione *203*

• **2.** Città, moda e luoghi di consumo: contaminazioni discorsive *205*

• **3.** Città, consumo e spazi culturali: dal museo al metro *210*

• **4.** Conclusioni *213*

• Riferimenti Bibliografici *214*

Enculturation e Urban Commoning. Riflessioni sui Progetti di Rigenerazione Urbana a Seoul ***217***

Enculturation e Urban Commoning: Some Reflections on Urban Regeneration Project in Seoul ***217***

• *Monica Bernardi*

• Abstract *217*

• **1.** Introduzione *219*

• **2.** Metodologia *220*

• **3.** Cultura, comunità, commoning per la rigenerazione urbana nelle città *220*

• **4.** Il contesto coreano *223*

• 4.1 *Da paradigma industriale a* enculturation*, da sviluppismo a pianificazione comunitaria e partecipata* *223*

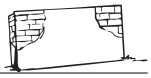
• 4.2 *L'amministrazione Park Won-Soon 2011-2020* *225*

• **5.** Caso studio: Seoul Urban Regeneration Project *229*

• **6.** Conclusioni e prospettive future *236*

• Riferimenti Bibliografici *238*

Esplorazioni



Sopra i Muri di Periferia. Rigenerazione Artistica e Turismo della Street Art a Ponticelli (Napoli) e Corvetto (Milano) ***247***

Over the Outskirts Walls. Art Driven Urban Regeneration and Street Art Tourism in Ponticelli (Naples) and Corvetto (Milan) ***247***

• *Sara Iandolo, Laura Raccanelli*

• Abstract *247*

• **1.** Introduzione *249*

• **2.** *Graffiti Writing e Street Art* Contemporanea tra Arte e Non-Arte *252*

• **3.** Il Nuovo Muralismo tra Rigenerazione Urbana e Abbellimento *253*

• **4.** *Street Art* nel Capitalismo Estetico: tra Gentrificazione e Turismo *256*

• **5.** Napoli nella Morsa del Turismo. Visitare lo *Street Art District* di Ponticelli *259*

• **6.** Milano in Scena: Pulire i Muri, Cancellare la Memoria. La Guerra dei Graffiti a Corvetto *263*

• **7.** Conclusioni *268*

• Riferimenti Bibliografici *269*

• Sitografia *274*



Graffiti come tatuaggi urbani: rivendicare l'autodeterminazione nello spazio urbano thailandese ***278***

Graffiti as Urban Tattos Graffiti as Urban Tattoos: Reclaiming a Self-determination in Thai Urban Space ***278***

• *Jirayudh Sinthuphan*

• Abstract *278*

• **1.** Introduzione *280*

• **2.** Il paesaggio urbano come estensione del corpo umano *281*

• **3.** Graffiti e spazio urbano thailandese *284*

• **4.** Rivendicare la giustizia urbana *289*

• **5.** ~~112~~ Dissidenti *293*

- **6.** Comunità che connettono *297*
- **7.** Gli Occhi di Hua Hin *300*
- **8.** Tracce della memoria sociale *302*
- **9.** Conclusioni. *304*
- Riferimenti Bibliografici *307*



La foresta pietrificata. Visioni della periferia nel rap francese ***311***

Petrified forest. Images of the outskirts from the French rap ***311***

- *Caroline Civallero*

- Abstract *311*
- **1.** Introduzione *314*
- **2.** Rap e periferia: relazioni pericolose *315*
- **3.** Le vie del veleno *321*
- **4.** Uscita di emergenza *325*
- **5.** Conclusione *328*
- Riferimenti Bibliografici *330*
- Discografia *331*



Al centro dell'immaginario. Temi, figure e posizionamenti di Roma nel cinema popolare italiano (2010-2019) ***335***

At the center of the imaginary. Themes, characters and the role of Rome in italian cinema ***335***

• *Alberto Savi*

• Abstract *335*

• **1.** Premessa in forma di introduzione *337*

• 1.1 *Cinema italiano come mappa* *337*

• 1.2 *Nuove geografie e micro-mapping. Una sola città* *338*

• 1.3 *Roma e cinema italiano* *338*

• 1.4 *Campione, metodo e obiettivi* *339*

• **2.** Al centro dell'immaginario *341*

• 2.1 *La città del cinema italiano (contemporaneo)* *341*

• 2.2 *Roma "città unica italiana". Posizionamenti, luoghi e luoghi comuni* *341*

• 2.3 *L'appartamento e la Roma "dall'alto"* *342*

• 2.4 *Il quartiere e la Roma "dal basso"* *344*

• 2.5 *Le tre Roma del potere. Stato, chiesa e cinema* *347*

• **3.** Conclusioni *350*

• Riferimenti Bibliografici *352*

Brevi cronache dal Taglieristan: topografia della damnatio estetica ***356***

Short chronicles of Taglieristan:
topography of damnatio estetica ***356***

• *Ivo Stefano Germano*

• Abstract *356*

• **1.** Introduzione: un mare di taglieri e poi? *358*

• **2.** Un luogo per più luoghi comuni *361*

• **3.** La promessa di un destino già scritto *363*

• **4.** A cielo aperto, sotto gli occhi di tutti *365*

• **5.** La "quinta T" *368*

• Riferimenti Bibliografici *372*

Archeologia pubblica a supporto del benessere delle comunità. Il caso pilota di Arena, Calabria: una mappatura preventiva come risorsa per co-costruire il benessere di comunità ***376***

Public Archaeology for the wellness of the communities.
The pilot case of Arena, Calabria: preventive mapping
as a resource for the co-construction of community
well-being ***376***

• *Sara Uboldi, Giulia Candeloro, Valeria Pica, Maria Tartari*
• *Luciana Mastrolonardo, Carlo Citter, Federico Montanari,*
• *Pierluigi Sacco*

• Abstract *377*

• **1.** Introduzione *378*

- **2.** Metodologia *383*
- **3.** Risultati *385*
- **4.** Nuove fasi della ricerca e prospettive future *398*
- Riferimenti Bibliografici *401*



Odi et amo: sociosemiotica del piccione ***408***

Odi et amo: sociosemiotic of the pidgeon ***408***

- *Beatrice Vanacore*

- Abstract *408*
- **1.** Introduzione *410*
- **2.** Presentazione del corpus: i paladini dei piccioni *412*
- 2.1. *La retorica della cura (e dell'incuria)* *414*
- 2.2. *Orizzonti ontologici* *418*
- 2.3. *Essere outsider* *421*
- **3.** Conclusioni *423*
- Riferimenti Bibliografici *425*
- Sitografia *427*



Lo spazio urbano tra videogiochi e realtà. Riflessioni preliminari nello studio tra giocatori e costruzione della città (ludica) ***429***

The Urban Space between Videogames and Reality. Preliminary reflections on the relationship between players and the construction of the playful city ***429***

• *Giulia Conti*

• Abstract *429*

• **1.** Introduzione *431*

• **2.** Tra gioco e spazio urbano *432*

• **3.** La community di giocatori di Pokémon Go *435*

• **4.** L'indagine condotta *437*

• **5.** Conclusioni *442*

• Riferimenti Bibliografici *444*

Riflessioni conclusive

La città guarda la città: il ruolo delle immagini oggi ***451***

Conclusive reflections. The city looks at the city: the role of images today ***451***

• *Federico Montanari*

• Bio e Affiliazioni degli autori: *459*

Introduzione. Metropoli sacre. Segni, sensi e ri-generazioni del sociale attraverso le "immagini della città"

(Introduction. Sacred Metropolis. Sings, Senses and re-generation of the social through the "images of the city")

◊ *Emilio Cocco, Università degli Studi di Teramo*

Quando nel 1960 Lynch pubblicava "The Image of the City", una delle preoccupazioni dell'autore era di capire quale fosse la buona forma urbana, ovvero di accedere a quelle dimensioni invisibili alla prospettiva puramente architettonica che restituivano un'immagine della città agli occhi di coloro che la vivevano in prima persona. I famosi criteri di leggibilità, significato, identità, figurabilità, struttura, spostavano la fenomenologia urbana ad una dimensione sociale e psicologica che portava ad interrogarsi sul senso della città e sulla capacità di leggere anche la dimensione inconscia, invisibile, latente che stava dietro alla dimensione prettamente materiale. Le famose mappe cognitive, lo strumento metodologico che forse costituisce la maggiore eredità di Lynch per urbanisti, sociologi, geografi, e non solo, aveva proprio lo scopo di connettere le rappresentazioni cartografiche e la topologia manifesta con le dimensioni più profonde e spesso invisibili delle rappresentazioni collettive.

I capitoli raccolti in questo volume riprendono idealmente le aspirazioni di Lynch ma le trasferiscono su un'altra dimensione. La scelta del plurale per "Le immagini della città" infatti non è semplicemente il riconoscimento di una varietà di linguaggi e di narrazioni, ma è anche la presa d'atto di una fondamentale ambivalenza che permea il rapporto tra città e immaginario. Un'ambivalenza che colloca l'urbano nella sfera del "perturbante" (*unheimlich*), concetto psicoanalitico di matrice freudiana che si ritrova in autori come il viennese Arthur Schnitzler, che descrivono le sensazioni generate dal contatto con qualcosa che risulta al contempo familiare e inquietante. Riferimento quindi a un'entità che si ritrova estranea pur essendo del tutto riconoscibile,

e che in questa ambivalenza diviene surreale, generando quindi attrazione e repulsione (Freud 1993). Quella eccedenza di senso, data dal segreto che dimora in ciò che è familiare ma che palesandosi lo può trasformare nel suo contrario. Che portava ad esempio Michel Leiris, in una sua famosa conferenza (Il sacro nella vita quotidiana) del 1938, al *Collège de Sociologie*, a ritrovare forme di attrazione/repulsione ambivalente e spazi di sacralità in ambienti estremamente familiari come quelli della propria stessa casa (Hollier 1991). L'inquietante stranezza che si annida nel quotidiano e nel mondano, che la società della trasparenza, secondo la definizione datane da Byung Chul Han (2014) si ostina a voler rimuovere, provando a sconfessare quella necessità sistemica del segreto nella società moderna teorizzata da Georg Simmel (1908). Il perturbante non può che costituire un tema centrale nell'esplorazione delle immagini della città, che dietro le forme apparenti e manifeste custodiscono necessariamente il proprio contrario, l'altro lato della forma: l'ineffabile, l'insondabile e il misterioso. La dimensione perturbante quindi, ha suggerito ai curatori di cercare un *fil rouge* che unisse questa pluralità ambivalente di immagini della città, spaziando dai monumenti, al consumo, ai graffiti e alla musica rap. E questo *fil rouge* è il rapporto delle città col sacro, inteso come categoria sociologica e politica, che accompagna le immagini della città sin dalla propria fondazione. Nella tradizione romana antica le città vere e proprie erano solo quelle dotate di un confine sacro, il *Pomerium*. Il tracciato di quest'ultimo, deciso dagli *aruspices,* veniva inciso sulla terra dal solco di un aratro, che veniva alzato solamente nei punti in cui dovevano sorgere le porte, ovvero le vie d'accesso alla città. La funzione del *Pomerium* era tutto sommato semplice: distinguere lo spazio sacro della città da ciò che stava al di fuori di essa. La città, infatti, era consacrata agli dèi e non tutto e tutti potevano accedervi. Violare il confine, era sacrilego e punibile con le pene più gravi, come sperimentò per primo Remo. La fondazione di Roma, quindi è "con-sacrata" dal sangue versato e l'uccisione di una vittima originaria rappresenta un *leit-motiv* destinato ad acquisire popolarità in temi e narrazioni successive. A questo aspetto primario, fondamentale in tutti i sensi, è dedicato il capitolo di Diodati e Sverdrup, che si interrogano sul ruolo della morte nei processi di fondazione delle città e dello spazio della morte nelle metropoli contemporanee. Facendo proprio riferimento alla città sacra per eccellenza, *Urbs Sacer*, le autrici esplorano in particolare i sacrifici di fondazione, che: "Secondo la prospettiva particolare di Eliade (…) avvengono al fine di *animare* la costruzione, donare a essa la forza che gli permetterà di durare nel tempo, contrariamente a costruzioni senza anima che sono destinate a crollare". Il rapporto tra morte, città e fondazione viene letto proprio attraverso la

prospettiva teorica degli studi sul sacro, domandandosi se e come mai la morte sia scomparsa dall'orizzonte metropolitano moderno, tramontando insieme al sacro e ai culti "dispersivi", troppo incompatibili con le logiche dell'economia capitalista. O se piuttosto non sia il lato impuro della morte ad essere stato espulso dalla città attraverso strategie di rimozione estetizzanti, sanificanti e di igiene pubblica, visibili ad esempio nelle trame monumentali della Roma moderna.

Il legame del suolo urbano con la divinità fa anche sì che il tema del proibito si leghi profondamente alla vita urbana, nonostante la metropoli contemporanea sia oggi rappresentata come il luogo della libertà e dell'innovazione, più che dell'interdizione (anche se la metropoli è anche scenario di politiche molto "repressive"). Tuttavia, anche nel mondo urbano connotato da tecnologia e velocità, la dimensione originaria della sacralità non scompare completamente ma sembra assumere nuove forme e connotazioni più consone allo spirito e ai costumi moderni. Come racconta a tal proposito Denis Bertrand, nel suo capitolo sulla ricostruzione di *Notre-Dame* e dei significati «effervescenti» dei suoi contorni e dintorni, i linguaggi urbani, per loro stessa natura, sono sincretici e fanno della mutabilità e della trasformazione la modalità "sensibile" di esistenza della città. Sebbene i materiali sembrino fissare la città in elementi architettonici quali edifici, strade, piazze e parchi, lo spazio urbano si presenta invece come quello della mobilità mutevole nelle sue forme. Per evocare questa pluralità spaziale, temporale e attoriale portata dalla polifonia enunciativa che la racconta, Bertrand sceglie di richiamare l'attenzione su uno spazio urbano particolare, i cui contorni rimandano al sacro e alla sua dispersione. Si tratta di uno dei luoghi più sacri di Parigi nonché del luogo più visitato della città, con una storia di pericolo di scomparsa e di rinascita: la cattedrale di Notre-Dame, che ha rischiato la distruzione nell'incendio del 15 aprile 2019. Tuttavia, la significatività del luogo non è limitata al sacro, ma si estende anche agli ambiti storico, architettonico, politico, sociale ed economico dei dintorni e dei contorni della cattedrale. Pertanto, questa molteplicità di forme di organizzazione e vita sociale della città va oltre la localizzazione spaziale e limitata della spiritualità. Vediamo in questa prospettiva la differenza con l'antica Roma evocata da Diodati e Sverdrup, in cui le mura della città erano "sacrosante", ovvero sancivano la distinzione tra ciò che stava dentro e fuori da uno spazio sacro non violabile, se non a partire da particolari prescrizioni rituali e nel rispetto di interdetti specifici. Le mura "sacrosante" seguivano il solco dell'aratro, ed erano erette su di un territorio delineato da due tracciati paralleli, un confine esterno ed uno interno. Nel mezzo, era vietato coltivare o abitare, e questa zona di transizione era dimora dei fantasmi, delle larve e delle malattie e degli spiriti della guerra. Ovvero di tutto ciò che poteva essere

dannoso e nocivo per la città e i suoi abitanti, che veniva rimosso e collocato in un'area al di fuori tanto dello spazio sacro che del mondo esterno.

L'esigenza di separazione tra sacro e profano, tra puro e impuro, non scompare però dall'orizzonte urbano, anche in assenza di mura o fortificazioni, come rivela ad esempio il ruolo specifico dell'arte in città discusso nel capitolo di Rivola. L'arte, infatti, necessita spesso essa stessa di separazione, di riti di iniziazione per entrare nel recinto ad essa riservato attraverso prove atte ad acquisire una appropriata competenza. La città nelle parole dell'autore si presenta come un luogo dove sono compresenti molti linguaggi, spesso interagenti in modo sinergico o conflittuale. In codesto ambiente la pressione selettiva sui linguaggi viene interpretata attraverso il modello del mimetismo animale applicato alle dinamiche narrative che si creano tra osservatore, modello e mimo. In quest'ottica, l'arte pubblica sacralizza e ridefinisce i luoghi urbani, creando una dualità che li rende contemporaneamente vicini e lontani. Questo processo trasforma il nostro rapporto con essi e la nostra interpretazione, sfuggendo ai sistemi di significazione imposti. A tal proposito, si ricorda che per Mary Douglas l'ambiguità può essere affrontata in due modi: forzando una classificazione predefinita o circoscrivendola fisicamente per eliminarla, evitandola o mostrandola come pericolosa. Analogamente, le tattiche mimetiche dell'arte urbana consentono di intervenire in contesti al di fuori degli schemi convenzionali di classificazione degli spazi urbani, in quanto l'ambiguità riguarda la stessa identità dell'opera e agisce su diversi livelli di efficacia contemporaneamente. Inoltre, l'azione nell'ambito pubblico amplifica l'importanza delle convenzioni messe in discussione dall'arte urbana, poiché le stesse non sono «separate» dalla sfera sociale.

Forse proprio perché la città contemporanea tratta con ambiguità il tema della separazione e non conosce più mura sacrosante, la sua stessa collocazione spaziale diventa un tema di discussione. Che sia a causa delle dinamiche di *urban sprawling* delle connessioni reticolari innescate dall'economia globale o in seguito all'accresciuta mobilità materiale e immateriale, la metropoli perde quella distinzione tra interno ed esterno, tra sacro e profano che ne aveva accompagnato la fondazione. Certamente, la sacralità sotto forma di religione mantiene una sua permanenza negli edifici e luoghi di culto, così come alcune zone o aree della città esprimono un forte valore simbolico. Però, la dimensione sacrale in senso "rituale" e "cultuale" del suolo sparisce dall'orizzonte metropolitano, in quanto la città moderna diventa luogo di "attrazione" per persone, capitali e idee e spazio di trasformazione dei comportamenti e delle personalità "contro" e "oltre" i dettami della tradizione. Proprio perché la città

moderna e contemporanea diventa una "giungla", finisce per interiorizzare una dimensione "selvaggia", una volta collocata al di là delle mura o imprigionata tra esse, la profanazione e l'espiazione diventano temi diffusi, liquidi, riflettendo la dislocazione materiale di una città sempre più smarginata e srotolata sul territorio. A tal proposito, il capitolo di Gentile porta alla ribalta l'analisi della distopia come mezzo per comprendere la natura del nostro legame con l'ambiente urbano che si rivela cruciale per esplorare le nostre paure più profonde, per affrontare il nostro costante confronto inquieto con gli altri e per esaminare la relazione tra l'individuo e la città, che è un organismo vivente di cui facciamo parte attiva, costituendone le cellule, il sangue e il nutrimento indispensabile. In un processo dinamico nel quale non si capisce quanto sia la città a fare gli individui, o viceversa, della metropoli sembrano restare solo i residui, delle tracce evanescenti. Nelle parole dell'autore: "La policentrica città del post-moderno, stravolge la nostra secolare concezione dello spazio abitato, consente che le periferie instaurino collegamenti tra loro e non solo con il centro, con il risultato di un'area metropolitana senza metropoli, senza centro città".

Il tema del proibito, della violazione e dell'espiazione nella città contemporanea non può quindi prescindere dalla dissoluzione del confinamento spaziale del sacro. Se quest'ultimo, non tramonta a favore della "religione dell'individuo", subisce invece una metamorfosi, si trasforma e riprende forma nella cultura di massa, nelle leggende urbane e nei codici di comunicazione tipici della metropoli e della loro inedita forma di "legame" sociale in cui anonimato e personalità si estrinsecano in una materialità diffusa e sconfinata. Costituita da strade, grattacieli, ponti, parchi, metropolitane ed innumerevoli altri luoghi capaci di ospitare innumerevoli ierofanie. Il capitolo di Mangieri ci porta esattamente su questo piano quando ci ricorda che: "Un testo urbano è composto da *strati eterogenei* di organizzazioni narrative diverse, sovrapposte e stratificate che richiedono la cooperazione interpretativa di un *lector in urbis* che si muove, osserva, si ferma, contempla, attraversa, usa, modifica". Per Mangieri, l'attore urbano può essere inter-definito come un *lector in urbis*, una figura semiotica all'interno delle trame urbane alla ricerca delle *fabulae* e delle ideologie che sottendono gli intrecci del testo città. Nel suo percorso tra le trame, il *lector in urbis* si affida alla sua competenza intertestuale e alle sue astuzie, facendo ricorso alla semiotica della *postura* del corpo in *ambienti urbanistici ipercodificati*, molto *saturi* di regole e di istruzioni d'uso negli ambienti di interazione cooperativa. In particolare, *l'homeless*, esplora la trama della città cercando di rendere compatibile il suo corpo con gli artefatti ostili che la «nostra città colta, ordinata e civile gli offre». Non segue le regole e le norme come un lettore modello, ma produce piuttosto una *deviazione* dalla

norma e allo stesso tempo un'interpretazione controcorrente che trasforma la semantica dell'artefatto. E non potrebbe essere questo un modo per giungere non solo ad una creazione di senso ma anche alla generazione di un legame sociale attraverso profanazioni e "consacrazioni" capaci di restituire un "mana" agli ambienti urbani?

Inaspettatamente, è proprio nelle sue caratteristiche più moderne che la metropoli manifesta la sua dimensione sacrale diffusa, ovvero nell'essere sede privilegiata dell'economia capitalista e alveo dello spirito del denaro. Non solo perché la metropoli è il luogo di manifestazione dello spirito del denaro e del capitalismo ma anche per essere una sorta non-luogo sacro per una religione senza fondamento. Infatti, la città contemporanea è probabilmente ancora sede del capitalismo nel senso delineato da Max Weber, ovvero come frutto di secolarizzazione della fede religiosa, dei valori e delle pratiche dell'etica protestante ed in particolare della dottrina della predestinazione e del lavoro diligente come vocazione. Diversamente, si potrebbe affermare che la città contemporanea non sia più del tutto compatibile con la manifestazione dello spirito del denaro descritta da Simmel, per il fatto che la precisione, la prevedibilità e l'esattezza necessarie alla complessità e all'ampiezza della vita metropolitana sono legate al suo aspetto economico e intellettuale. Ma piuttosto, la città contemporanea e moderna si presenta come capitalista nel senso radicale suggerito da Benjamin, per cui il capitalismo è un fenomeno essenzialmente religioso. Infatti, diversamente da Max Weber che vedeva nel capitalismo l'esito della secolarizzazione della fede protestante, secondo Benjamin, il capitalismo sarebbe una religione vera e propria (Giudici 2013): una religione totalmente cultuale senza dogmatica o teologia, in cui ogni manifestazione si riduce all'esecuzione infinita di un rituale in cui la dimensione religiosa e quella laica ormai sono totalmente sovrapposte, impedendo quindi qualunque possibilità di separazione dello spazio o di sospensione del tempo (Fontana 2013). Poiché il capitalismo è una religione interamente fondata sulla fede, una religione i cui adepti vivono di sola fide, non offre consolazione, sollievo o redenzione: come ricorda Agamben, si crede nel puro fatto di credere, nel puro credito, cioè nel denaro.

Le conseguenze, di questa religione capitalistica che pervade la sfera urbana sono importanti, soprattutto dal punto di vista della separazione delle cose da sé stesse. Infatti, se la religione può essere concettualizzata come un fenomeno che estrae elementi materiali e umani dalla sfera comune per trasferirli in una dimensione separata e sacra, allora la separazione è un elemento centrale della religione, in quanto ogni atto di separazione contiene implicitamente una dimensione religiosa. La profanazione, intesa

come il ritorno di ciò che è stato separato al dominio profano attraverso riti appropriati, rappresenta un importante aspetto di questo processo. Il capitalismo, in un'estensione e radicalizzazione di tendenze precedentemente presenti nel contesto cristiano, generalizza e assolutizza la struttura della separazione propria della religione in ogni ambito della vita sociale.

Questo processo di separazione si manifesta come un fenomeno onnicomprensivo e incessante, che coinvolge ogni aspetto dell'esistenza umana, senza distinzione tra sacro e profano o tra divino e umano. Nella sua forma estrema, la religione capitalistica realizza quindi una pura forma di separazione in cui non vi è più nulla da separare. Questa separazione assoluta si riflette nel consumo e nello spettacolo come due facce complementari di un'incapacità generale di utilizzo pratico. Tutto ciò che viene prodotto, consumato e vissuto, inclusi il corpo umano, la sessualità e il linguaggio, viene diviso da sé stesso e relegato in una sfera separata che impedisce qualsiasi forma d'uso duraturo. In questo contesto, il concetto di profanazione diviene problematico poiché qualsiasi tentativo di profanare si scontra con l'impossibilità pratica di riportare gli oggetti separati alla sfera dell'uso comune, essendo essi già assimilati al consumo o all'esibizione spettacolare. Questa dinamica implica che il gesto di profanazione divenga in realtà un'impresa impossibile all'interno del contesto capitalistico estremo che caratterizza la società contemporanea. E tale considerazione critica sembra emergere anche nel capitolo di Boero che nella sua analisi socio-semiotica del rapporto tra città e consumo mette in evidenza, richiamando il concetto di "consumosfera", come: "L'incontro tra il linguaggio del consumo e quello cittadino determina quindi l'emergere di nuove logiche spaziali, che non si limitano alla proliferazione di spazi commerciali: il consumo, infatti, si insinua totalmente nelle trame urbane stravolgendo i paradigmi tradizionali che hanno da sempre caratterizzato la città. Così grandi magazzini, vetrine, insegne, negozi, pubblicità invadono ogni angolo della città tradizionale, mentre nelle zone limitrofe prendono il sopravvento grandi centri commerciali che ne ridisegnano il territorio". Questo sconfinamento costante e questa ambivalenza di fondo riflettono in modo paradossale l'esito della separazione delle cose da se stesse, poc'anzi ricordato. Il risultato è la spettacolarizzazione del mondo e come parte di esso il processo di "museificazione" delle città, anch'esso richiamato da Boero, che porta all'estremo il passaggio da valore cultuale/religioso a valore espositivo/estetico delle opere d'arte (come osservato da Benjamin), che perdono la propria "aura" per guadagnare in valore commerciale e rimandi di senso. In un processo di progressiva porosità del confine tra linguaggio della cultura e linguaggio del consumo, che porta a mercificare l'arte e ad estetizzare le merci.

Le considerazioni suddette impattano anche sulle dinamiche di rigenerazione urbana, cultura e comunità come elementi interconnessi nella trasformazione delle città. In un contesto di cambiamenti sociali, economici e ambientali, la rigenerazione urbana serve per adattare gli spazi alle esigenze delle comunità, andando oltre la semplice riqualificazione fisica. Essa coinvolge anche la valorizzazione della cultura locale e il coinvolgimento attivo delle comunità, ridefinendo i diritti dei cittadini e le loro identità. La cultura è fondamentale in questo processo, poiché contribuisce a definire l'identità di una città e può stimolare la trasformazione sociale ed economica, promuovendo inclusione, coesione e sviluppo delle industrie creative. Ed è questo che discute Bernardi nel suo capitolo, studiando i beni comuni nelle città, identificando principi di progettazione per i processi di commoning, presentando il caso di Seoul, Corea del Sud. I beni comuni urbani sono risorse e spazi condivisi gestiti collettivamente dalla comunità, come spazi pubblici e orti comunitari. Questo concetto sottolinea l'importanza dell'impegno comunitario e della governance partecipativa, proponendo che alcune risorse debbano essere gestite per il bene comune anziché privatizzate. La gentrificazione, così come la marginalizzazione delle comunità più vulnerabili e la commercializzazione eccessiva dei luoghi culturali, sono solo alcune delle questioni che richiedono una riflessione critica e un'azione concertata da parte delle istituzioni pubbliche e della società civile al fine di intervenire con politiche capaci di proteggere i residenti e promuovere la diversità e l'accessibilità abitativa. Sarà questo sufficiente ad impedire il processo di museificazione della città e la separazione della città da sé stessa, prima ancora che dai suoi abitanti? Basterà questo a "riconsacrare" la città e a renderla qualcosa di più che un distopico paesaggio della trasparenza totale, che rimuove il non familiare, il perturbante, e quindi anche il legame sociale?

Questo libro si compone di due parti, entrambe necessarie ed importanti. La prima delinea le riflessioni guida, che ho finora descritto, collegandole attraverso il *fil rouge* del sacro. La seconda, senza abbandonare il filo conduttore, raccoglie invece dei capitoli che esplorano le immagini della città, andando ad approfondire in modo più empirico e situato alcune tematiche di rilevanza strategica. I capitoli delle "esplorazioni" indagano i segni e i sensi della città in modo più esemplificativo, portando alla luce le dimensioni materiali ed immateriali dell'immaginario urbano.

I muri della città guidano l'esplorazione di Iandolo e Raccanelli in due quartieri periferici di Napoli e Milano. I muri non sono ovviamente una delimitazione "sacrosanta" dei limiti della città, ma terreni di scontro e frattura tra ciò che è legittimo e ciò che non lo è, producendo tensioni e scontri tra

le istanze della popolazione più marginale e quelle dell'industria turistica alla ricerca di nuovi spazi di sviluppo. Le spinte verso la rigenerazione e riqualificazione urbana a Ponticelli (Napoli) e Corvetto (Milano), al di là delle diversità presentate dai contesti, esemplificano la metamorfosi delle periferie da "*no goes areas*" a luogo estetizzato, dove l'arte di strada diventa simbolo di autenticità e stella polare nella ricerca di esperienze fuori dai luoghi battuti. L'investigazione etnografica delle autrici dà così riscontro ai tentativi di addomesticamento e rimozione simbolica dell'estetica "perturbante" dell'"alterità urbana", mettendo in evidenza il dominio visivo e la valorizzazione turistica come un nuovo campo di estrazione di valore e, allo stesso tempo, una nuova arena per la produzione di disuguaglianza.

Sulla stessa lunghezza d'onda, ma spostando l'attenzione al contesto thailandese, Sinthuphan ribadisce l'importanza del muro e dei graffiti come ma li associa ad un altro tipo di "confine", ad esso affine e in qualche modo complementare: l'epidermide umana. Per l'autore, la comprensione dei paesaggi urbani come un'estensione fisica del corpo umano sottolinea le complesse relazioni tra le persone e gli ambienti metropolitani. In questa prospettiva, il paesaggio urbano serve anche come tela per l'espressione e l'affermazione dell'identità umana, e in questo senso i graffiti trovati nei paesaggi urbani riflettono, plasmano ed estendono l'esperienza umana allo stesso modo in cui i corpi individuali possono essere adornati, plasmati ed espressi attraverso abbigliamento, tatuaggi e altre forme di personalizzazione. Sinthuphan, pur facendo riferimento ad un corpus classico di letteratura sul tema, ribadisce la peculiarità della sua chiave di lettura per comprendere il contesto specifico della Thailandia. Infatti, nella tradizione tailandese dello *Yantra* ovvero dei simboli sacri, il «tatuaggio *Yantra*» o «*Sak Yant*» è una forma di arte corporea che combina il tatuaggio con elementi mistici e religiosi per fornire protezione, potere, buona fortuna e altri benefici a chi lo indossa. Questi simboli possono anche essere tatuati su un oggetto o su una superficie spaziale per conferirgli un significato e uno scopo unici. In tal modo, l'energia spirituale viene trasferita nell'oggetto e nello spazio, rendendoli una vera e propria estensione del corpo umano. Come risultato, il "mana" dei luoghi si connette a quello dei "corpi", creando forme di legame invisibile e inaspettato, anche in contesti ipertecnologici o altamente turisticizzati.

Muri e corpi, quindi, possono letteralmente parlare ed intessere trame di discorso in relazione con la città, e non solo su di essa e a causa di essa, rivelando dinamiche di interrelazione molto più articolate e latenze pronte a emergere e scomparire. In particolare, questo discorso metropolitano può prendere forma musicale, in particolare attraverso quello che è forse lo stile più notoriamente

urbano, quello del rap. Civallero nel suo capitolo prende in esame il rap nello scenario musicale francese, illustrando le vicende (1997-2017) di due *band* alternative che sfuggono alle logiche della musica *mainstream*. La Rumeur e Anflash affermano di fare "vero rap" o "autentico rap", mentre accusano gli altri di fare una specie di folclore urbano, approfittando di una legge sulle quote musicali che protegge la musica in lingua francese. Le relazioni tra rap è periferia appaiono molto più complesse e sfaccettate di quanto una duplicazione del modello dei ghetti afro-americani possa suggerire. Il rap non è poesia ma cronaca dai quartieri svantaggiati e il rapper in quest'ottica deve rendere conto delle difficoltà vissute dagli abitanti in un modo autentico. Per le *band* in esame, la periferia (*banlieu*) rappresenta un nido di pietra costruito con muri tossici, che provoca la noia o la paura, ovvero il contrario della meraviglia. Una sacralità oscura, "sinistra", inquietante, legata ad un'infanzia svantaggiata e ad una condizione marginale dalla quale è dunque necessario fuggire grazie all'arte e trovare i sentieri della resistenza nella dignità e l'orgoglio.

Vale la pena ricordare però che le immagini della città, in tutte le loro forme e manifestazioni, non trovano origine solo nelle periferie ed è opportuno soffermarsi anche sui centri. In particolare, il capitolo di Savi si concentra sulla città di Roma, considerata come un nucleo produttivo totale e totalizzante a livello industriale, per esplorare come questa centralizzazione produttiva influisca sulla centralizzazione dell'immaginario. L'autore parte dalla convinzione che i media mantengano un rapporto stretto con il contesto geografico e che la storia del cinema italiano si caratterizzi per continui allontanamenti e avvicinamenti ai centri, con esplorazioni e abbandoni di realtà marginali, periferiche, provinciali e regionali. Roma è stata e continua a essere il fulcro della produzione dell'immaginario cinematografico nazionale, con la sua identità geografica che si forma nel dialogo con il centro, come una forza centrifuga e centripeta. Pertanto, è lecito interrogarsi su come e in che misura questa centralizzazione produttiva metropolitana influisca oggi sulla centralizzazione dell'immaginario, considerando la dimensione locale e urbana della città eterna. La ricerca di Savi, che analizza un campione dei 100 maggiori successi cinematografici italiani registrati tra il 2010 e il 2019, distingue due prospettive enunciative sulla città: quella dall'alto (finestre, terrazze, balconi, attici) verso i principali monumenti e quella dal basso, che si concentra sulle borgate e le strade periferiche. Contestualmente, emergono tre sovrastrutture di significato legate a tre poteri – politico, religioso e culturale – simbolicamente riferiti a tre nuclei spaziali della città con rilevanza nazionale: Stato, Vaticano e Cinecittà.

Sempre di centro parla anche Germano nel suo contributo sulla metamorfosi della città di Bologna, che dei tre proverbiali attributi (dotta, rossa, grassa),

sembra aver mantenuto solo l'ultimo, diventando la capitale turistica di un consumo osceno di salumi e vini all'ombra dei portici. La nuova condizione ontologica del capoluogo emiliano, trasmutatosi in Taglieristan, ovvero regno dei taglieri di affettati serviti nei *dehors* tra le stradine medievali del famoso "Quadrilatero", una volta casa di bottegai, artigiani e commercianti. Per Germano, dire Taglieristan significa sancire l'ingresso nell'età nell'era dell'*overtourism*, la cui vera cifra sociologica risiederebbe nell'erosione pianificata del lato simbolico: "ridotto a surrealtà, monologo della masticazione, spocchia sguaiata, sicumera priva di una prospettiva a lungo termine". Con lapidario disincanto l'autore lamenta come: "senza fare ammenda alcuna, Bologna è stata capace di tutto per trasformarsi in una "prateria di taglieri". Un presente incontrovertibile, senza passato, che suscita interrogativi inquietanti sulla capacità delle persone di determinare il futuro della città vista come "insieme di cittadini" e spazio emozionale, ad alta pregnanza simbolica. Germano ci invita a riflettere sul Taglieristan per renderci consapevoli del "moto oscillatorio fra culture materiali e immateriali al tempo della duplice bolla, immobiliare e del food. Laddove i centri storici da luoghi vivibili diventano luoghi "edibili".

Non c'è quindi via d'uscita da questo destino di gentrificazione e riqualificazione urbana, che sembra eclissare in modo fatalistico qualunque alternativa nella quale la voce delle comunità possa contare? Uno spunto alternativo viene dal capitolo di Uboldi, Candeloro, Pica, Citter e Sacco che porta al centro il ruolo dell'archeologia pubblica: "come pratica aperta all'inclusione, alla creatività e alla ri-significazione". L'archeologia, per gli autori: "consente di creare rimandi e risonanze tra aspetti della cultura materiale (oggetti, luoghi, paesaggi) e patrimonio immateriale (narrazioni, esperienze, memoria), collegando passato, presente e futuro". Sciogliendo auspicabilmente l'impasse socio-temporale che deriva da una rappresentazione iper-reale delle città come simulacro di loro stesse. Il capitolo presenta i risultati di una ricerca condotta nel centro calabrese di Arena, basato sulla costruzione di circuiti di conoscenza esperienziale, ovvero: "spazi dinamici capaci di coinvolgere ed emozionare facendo leva sul potere simbolico ed evocativo dei luoghi, delle costruzioni e dei manufatti. Il territorio viene mappato e risignificato attraverso segni, tracce, eventi, installazioni di memorie individuali e collettive appartenenti alla comunità, prevedendo spazi d'intervento dei cittadini e delle comunità co-produttrici dell'esperienza". I risultati della ricerca, suggeriscono che i luoghi non siano sempre vittime di un destino determinato da logiche imperanti, quali l'overtousim o la speculazione immobiliare, ma possano diventare anche "dispositivi di innovazione sociale", dove dare spazio ad attività multifunzionali che contribuiscono a ridefinire i fabbisogni della comunità,

aumentando la generatività valoriale della capacità di dialogo nella comunità e tra le comunità. Quest'ultima, auspica ad "abitare" il paesaggio, a percepirlo in modo "sensoriale" finendo per porre il paesaggio "in confronto con alterità, rileggendolo nella memoria, esercitandone le inferenze, ricercandone i legami".

Ed è sempre la sensorialità a guidare l'esplorazione di Vanacore nel capitolo dedicato al rapporto tra esseri umani, ambienti urbani e piccioni. A partire dall'approccio di Latour, che mette attori umani e non umani in relazione continua, all'interno di una rete intricata che costituisce la società stessa. I piccioni, afferma giustamente l'autrice: "Sono fra gli animali che vediamo di più, con i quali siamo più a contatto e che meno tolleriamo: fra gli attori che compongono la nostra società, non a caso, ci sono cittadini, piccioni e anche dissuasori per piccioni". Eppure, i piccioni sono anch'essi abitanti delle città e in qualche modo protagonisti dell'immaginario urbano, basti pensare alla loro presenza nelle piazze più belle o nei parchi. Sono a tutti gli effetti animali liminali, fanno parte di quelle specie che vivono intorno a noi, né selvatiche, né domestiche. "Perturbanti" proprio perché familiari, capaci di suscitare sentimenti ambivalenti di repulsione e tenerezza. Vanacore presenta un'analisi di quattro video-interviste per analizzare il rapporto tra umani e piccioni in ambiente urbano attraverso le categorie di curia/incuria, integrazione/differenziazione mettendo in evidenza come in effetti i piccioni siano: "troppo comuni per spaventarci o affascinarci davvero, troppo fastidiosi per stuzzicare la nostra curiosità o suscitare la nostra empatia, troppo volgari per beneficiare di cure sistematiche e campagne di protezione o sensibilizzazione dedicate. Troppo poco studiati, raramente apprezzati, spesso incompresi e generalmente malvisti, questi animali ci interessano spesso solo quando si tratta di sapere come scacciarli, distruggerli o addirittura sterminarli". In conclusione, questi uccelli emergono creature paradossali all'interno dell'interazione umano-non umano costitutiva del sociale. Sono degli animali-non-animali perché vengono percepiti come non naturali ma anzi, elementi tipicamente urbani, propri della città, pur non essendo di nessuno.

Di sensorialità parla anche Conti nel suo capitolo sul legame tra città e gioco, ipotizzando che quest'ultimo impatti sulla figurabilità della città, sovvertendo il luogo comune che il gioco rubi tempo alla vita vera quando invece diventa uno strumento di ricontestualizzazione dello spazio urbano. Pur accadendo solo in ambienti virtuali come gli smartphone, il gioco contribuisce a creare l'immagine della città provocando suggestioni e impattando su fattori culturali e psicologici. Conti presenta una ricerca che analizza una community di giocatori bolognesi: "che usano lo smartphone come un attivatore di significati e esperienze aggiuntive, in un'esplorazione

dello spazio urbano che è fisica quanto immaginifica». I cosiddetti pervasive games si distinguono infatti dagli altri videogiochi per il fatto di realizzarsi in modo diffuso nella città, potenziando l'esperienza del reale e travalicando i confini fisici del gioco. Questo superamento della soglia tra reale e virtuale supera la mera funzione imitativa della realtà per introdurre la dimensione partecipativa, che peraltro attraverso il momento ludico viene slacciata dai suoi vincoli alle funzioni produttive per rappresentare una città che viene vissuta anche con divertimento. Il capitolo si conclude con una suggestiva citazione di Ernst Gombrich, "non è l'apparenza che è irreale, e neppure il reale che è apparente. È la distinzione tra reale e apparente che è irreale".

Abbiamo ipotizzato che l'idea che il perturbante e il sacro siano una chiave di lettura per sondare il rapporto tra immaginario e urbano, che dietro le forme apparenti e manifeste si celi sempre l'altro lato della forma, il suo doppio. A tal proposito, riportiamo il ruolo svolto dagli Yokai, esseri soprannaturali della tradizione giapponese, nel passaggio dalla vita rurale a quella metropolitana degli abitanti del paese del sol levante. Ancora oggi, negli ambienti ipertecnologici delle metropoli giapponesi, persistono come figure liminali, che abitano la soglia, spostandosi tra i vicoli, manifestandosi agli incroci delle strade, sugli argini dei fiumi o nei bagni delle scuole, nelle ore di transizione come alba o tramonto. Come anche le immagini sacre o votive agli angoli delle strade o i santuari sui ponti o sulle porte di ingresso alle città, questi elementi tracciano una geografia del confine che mette in comunicazione i due lati dell'immaginario. Questo in fondo, è ciò che rende le città oggetto di desiderio, di fantasia, di paura, e che le rende portatrici di un'eccedenza di senso, in quanto luoghi simbolici e epifanici. L'idea di stessa di incontrare dei fantasmi o dei doppi, la manifestazione dell'imprevisto, la rivelazione di se stessi come avremmo potuto essere e forse saremo sui muri di un quartiere, la nostalgia di un futuro cercato con passione e che non ci sarà mai nei termini pensati al presente. Tutto questo rende le metropoli luoghi sacri, creatori di socialità e produttrici di immaginario. Eppure, l'evoluzione dell'intelligenza artificiale sta anche portando le metropoli contemporanee verso gradi di efficienza e (auto) gestione mai sperimentati finora, e una parte fondamentale del nutrimento dell'intelligenza auto-organizzatrice del sistema urbano sta proprio nei miliardi di immagini processate. Le città si stanno letteralmente alimentando di semantica, simulando e replicando scenari in continuo miglioramento, risolvendo problemi, migliorando la gestione, prevenendo le devianze. Sarà questa la città ideale? E ciò che non vi rientra sarà dislocato al fuori? E se anche fosse così. parte fondamentale dell'idea stessa di relazione sociale, è che vi sia sempre un nucleo esterno di significazione, qualcosa che sta dentro e fuori,

che attrae e respinge, che "perturba" per la sua capacità di generare socialità imprevista, al di là di ogni simulacro e di qualunque predizione algoritmica. Se le città continuano ad essere tra gli ambienti prediletti dell'essere umano e l'urbanizzazione è un fenomeno in crescita costante, è anche per questa capacità generatrice di farsi carico dell'eccedenza di senso, di essere abitate dalla "chance". Come ricorda Bataille, la possibilità che si apre improvvisamente e squarcia il nostro quotidiano, che ci porta a metterci in gioco con tutta la nostra identità, senza intenti finalistici, è forse la più grande promessa della città e ciò che le sue immagini, diversamente sognate, ci portano a ricordare sempre.

Riferimenti bibliografici

• Byung Chul Han (2014) La società della trasparenza, Nottetempo, Milano.

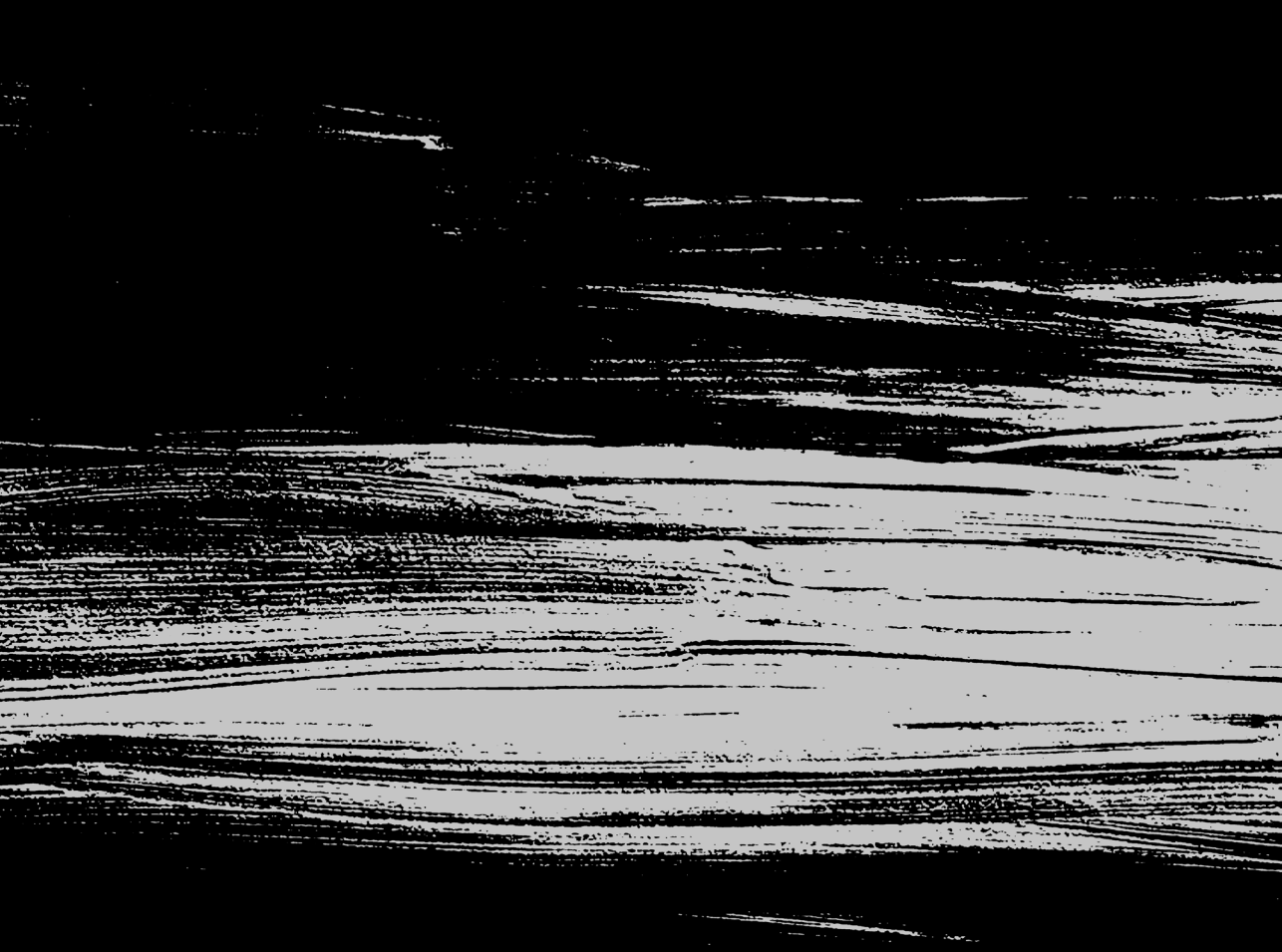
• Fontana G., Capitalismo come religione, 26.03.2013, in "minimaetmoralia", consultato online il 22.05.2024, https://www.minimaetmoralia.it/wp/libri/walter-benjamin-capitalismo-come-religione/.

• Freud, Sigmund (1993). Il perturbante, Musatti, C. L. (a cura di), Theoria, Santarcangelo di Romagna.

• Giudici G., Walter Benjamin, Capitalismo e religione, 13.03.2013, consultato online il 14.07.2024, https://www.gabriellagiudici.it/giorgio-agamben-walter-benjamin-capitalismo-e-religione/.

• Hollier Denis, (1991). Il collegio di Sociologia (1937/1939), Bollati Boringhieri editore, Torino.

• Simmel G. (1908) Soziologie: Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung, Duncker & Humblot, Leipzig.



Riflessioni



Urbs Sacer. L'immaginario del sacro e della morte negli spazi urbani antichi e moderni

(Urbs Sacer. The Imaginary of the Sacred and Death in the Ancient and Modern Urban Spaces)

◊ *Emanuela Diodati, Università degli Studi di RomaTre*

◊ *Mara Sverdrup, Università degli Studi di Bologna "Alma Mater"*

Abstract

IT: Dai rituali funebri all'uso rituale della morte, ogni società umana ha elaborato complessi sistemi per gestire e plasmare il fenomeno per antonomasia maggiormente in grado di spazzare via i significati ed il senso che si attribuisce alla vita. Le religioni possono essere interpretate come un risultato di tale elaborazione culturale della morte, ed a sua volta la morte diviene strumento per sacralizzare il mondo attraverso i sacrifici umani o animali (Girard, 1992, 2005). Qual è il posto che la società odierna riserva a tale fenomeno, e come questo si esplicita nella dimensione urbana? Nel presente saggio si cercherà di portare alla luce, ruotando attorno a tale tematica, le posizioni di diversi autori che hanno fatto la storia della sociologia e della filosofia – dai fondatori e membri del *Collège de Sociologie,* a Eliade, Weber e Marx – applicandone le teorie all'edificazione urbana della Roma antica sino alle immagini delle città post-capitaliste attuali. Il fenomeno e la rappresentazione della morte, interpretabile come aspetto fondante della dimensione del sacro, hanno occupato posizioni rilevanti nei rituali di edificazione tradizionale presso innumerevoli società del passato (Eliade, 1943), lasciando il passo a città odierne che sembrano invece essere il risultato di una purificazione del lato sinistro (Hertz, 1978) della morte

stessa. Su tali basi, si argomenterà l'ipotesi di come il "regno dell'Aldilà" (Jesi, 1963) sia profondamente negato dalle società capitalistiche del presente, delle quali le strutture e le immagini urbane sono in questa sede analizzate come la manifestazione materiale più esplicita. In questo contesto, taluni aspetti della monumentalistica e l'immaginario della paura possono pertanto rappresentare una nuova modalità di presenza della morte nell'urbe: questa volta solamente estetizzata. Decostruito infatti il binomio di "puro" e "impuro" che la compongono, rimossa la parte repellente e sinistra da essa, la morte cessa di essere l'avvenimento sacro per eccellenza. E insieme a quest'ultimo, scompare.

Keywords: *Morte, Sacro, Spazio urbano, Riti di fondazione, Sacrificio, Roma.*

EN: From funeral rituals to the ritual use of death, every human society has developed complex systems to manage and shape the phenomenon that most epitomizes the ability to wipe away the meanings and sense attributed to life. Religions can be interpreted as a result of this cultural elaboration of death, and in turn, death becomes a tool to sanctify the world through human or animal sacrifices (Girard, 1992, 2005). What place does contemporary society reserve for this phenomenon, and how is it manifested in the urban dimension? This essay aims to bring to light, revolving around this theme, the positions of various authors who have made the history of sociology and philosophy -from the founders and members of the Collège de Sociologie to Eliade, Weber, and Marx- applying their theories to the urban development of ancient Rome up to the images of contemporary post-capitalist cities. The phenomenon and representation of death, interpretable as a fundamental aspect of the sacred dimension, have occupied significant positions in the traditional building rituals of countless past societies (Eliade, 1943), giving way to today's cities, which instead seem to be the result of a purification of the sinister side (Hertz, 1978) of death itself. On these bases, the hypothesis will be argued that the "kingdom of the Afterlife" (Jesi, 1963) is profoundly denied by present-day capitalist societies, whose urban structures and images are analyzed here as the most explicit material manifestation of this denial. In this context, certain aspects of monumentalism and the imagery of fear can thus represent an aestheticized return of death in the city, within a context of generalized denial of the sacred.

Keywords: *Death, Sacred, Urban space, Foundation rites, Rome.*

1. Introduzione

Della morte e delle sue manifestazioni, in particolare nel contesto urbano, si sono occupati in modi diversi un enorme numero di autori tra psicologi, sociologi, antropologi, geografi e storici.[1] Il rapporto che gli esseri umani nel corso della storia hanno intrattenuto con tale fenomeno naturale può essere indicativo per la comprensione approfondita delle forme di cultura. Una visione esaltata da Bauman nell'affermare che "tutte le culture umane possono essere decodificate come ingegnosi congegni che rendono la vita vivibile, nonostante la consapevolezza della morte" (Bauman, 2017: 27).

Non sorprende quindi, che molti autori abbiano fatto di tale lente d'interpretazione il fulcro delle proprie teorie sociologiche e antropologiche. È il caso di René Girard che sarà a più riprese citato nel corso del presente saggio. Antropologo e critico letterario, Girard pone il sacrificio, e dunque il momento della morte a causa di violenza omicidiaria collettiva, alla base della costruzione dell'ordine sociale e dell'auto-definizione culturale delle più disparate società, attraverso un attento studio comparato delle mitologie.

"Il tipico mito eziologico racconta una storia di questo genere: uno straniero, invitato o non invitato, fa visita alla comunità. Più o meno volontariamente, provoca dei disordini e offende o minaccia la comunità (…) Per proteggere se stessa o ciò che possiede, l'intera comunità cerca di sbarazzarsi di questo ospite indesiderato e tipicamente lo caccia e/o lo uccide" (Girard, 2005: 19).

Guardando in special modo alle società da Girard considerate arcaiche, definite antecedenti all'insorgere delle "religioni superiori", come il Cristianesimo, l'origine stessa del consorzio umano è trovata nella *ritualizzazione* di un simile proto-evento drammatico, la cui risoluzione è resa possibile dal sacrificio di un individuo considerato responsabile del dramma stesso: il "capro espiatorio" (Girard, 1992). La ritualizzazione è da intendersi come ripetizione ciclica del tragico evento mitologico, ovvero un '"eterno ritorno del medesimo" (ibid.), che riproponendo la memoria stilizzata della violenza elude il diffondersi della stessa in forma incontrollata e distruttiva. La sacralizzazione della vittima sacrificale come martire è un tema comune a

[1] Per la presente analisi si farà soprattutto riferimento ai testi "classici", che trattano della morte, del sacro e della città. Dal momento che si tratta di argomenti estremamente dibattuti, ci si concentrerà sull'incrocio teorico tra i principali contributi sui tre temi, senza entrare nel merito dei dibattiti più recenti.

molte società antiche. È noto ad esempio che gli aztechi fossero soliti praticare sacrifici umani per il Sole, e particolari erano le attenzioni rivolte ai prigionieri da loro considerati più belli: essi venivano tenuti in vita per un anno intero prima di essere sacrificati, e nel corso di tale periodo venivano trattati come vere e proprie divinità (Bataille, 1992:100). Con chiaro riferimento alla dialettica servo-padrone di Hegel (2020), George Bataille descrive la funzione del sacrificio in rapporto alla riappropriazione del sacro nelle culture arcaiche:

"Il sacrificio restituisce al mondo sacro ciò che l'uso servile ha degradato, reso profano. L'uso servile ha reso cosa (oggetto) una realtà che, nel profondo è della stessa natura del soggetto (...). Non è necessario che il sacrificio distrugga, propriamente, l'animale o la pianta che l'uomo dovette rendere cosa per il proprio uso. Basta che li distrugga in quanto cose, in quanto sono divenuti cose" (*ivi*: 104).

Attraverso la morte sacrificale si trova dunque il ponte per la sfera del sacro, in un contesto arcaico (contrario, secondo Bataille, a quello delle società industrializzate attuali) in cui l'uso esclusivamente servile della materia vivente arreca disagio ed è profondamente rigettato. Le dimensioni sociali e culturali sono dunque essenziali per comprendere appieno il ruolo della morte nella città. La morte, infatti, non è semplicemente una questione individuale, ma è anche il risultato delle interazioni tra gli individui, delle pratiche e delle credenze condivise. Nella società odierna, come andremo di seguito delineando, sembra che la connessione con l'aspetto sacrale della morte, così fondante per le società umane passate, sia stata perduta. Seguendo Furio Jesi si potrebbe affermare che, se nelle società arcaiche esisteva una fusione del mondo dei vivi con quello dei morti, con lo scorrere della storia questo mondo mitico diviene sempre più distante ed inaccessibile (Jesi, 1963). Il mondo della morte, inteso come aldilà mitico, a cui si accede per mezzo della *commozione* (la perdita di sé e la fusione con il "tutto") è per Jesi il mondo della conoscenza poetica, lo stesso a cui accedevano un tempo gli iniziati delle società cosiddette primitive:

"L'iniziazione è, per gli adolescenti, un'esperienza dell'extra-umano: essi penetrano nel regno della morte e ritornano poi nel regno dei viventi, carichi delle forze acquisite nel regno della morte" (ivi: 241).

Unica eco di tale mondo si manifesterebbe nelle fiabe, che timidamente vi fanno accesso riferendosi ad un tempo lontano con il classico "c'era una volta" (Propp, 1928):

"Il Propp ha provato con ampiezza di documenti illustrativi che il «regno lontano» (nel tempo e nello spazio) delle fiabe è un'ultima immagine alterata di quell'Aldilà primitivo, il cui accesso era condizionato dall'iniziazione" (Jesi, 1963: 245).

Qual è quindi il posto di questo mondo nella società industrializzata moderna? Per rispondere a tale quesito ci soffermiamo sulla descrizione del rapporto tra edificazione e morte (cap.2), per approfondire in seguito la specificità della società moderna in riferimento ai contesti urbani (cap.4). Tenendo a mente l'idea che le credenze religiose influiscono sull'organizzazione spaziale della società (Papotti, 2007), prendiamo in esempio il caso di Roma in epoca antica e moderna per interrogarci infine sulla presenza desacralizzata della morte nelle metropoli contemporanee. La nostra linea guida sarà quindi il tema del sacro e la relazione che con essa intrattiene la morte, nei suoi lati impuri e puri.

2. La morte e il sacro: prospettive teoriche.

Rudolf Otto (2010) definisce il sacro come *mysterium*, dal momento che si tratta di una categoria difficile da definire, e che si può solo esperire. Il numinoso, la forza divina, trae la sua capacità perturbante (Freud,1993) da un duplice, intensissimo sentimento di attrazione e di repulsione, di terrificante paralisi delle forme che Otto arriva a definire demoniache. Queste proprietà, che quindi portano a conferire al sacro al contempo gli attributi opposti *tremendum* e *fascinans*, sono universali e possono manifestarsi in qualsiasi momento. Per la tradizione di studi che si rifà a Rudolf Otto, il sacro si sperimenta *in primis* sul corpo e nell'anima: egli lo vede apparire nei sentimenti di riverenza innescati da certi monumenti, edifici e strutture religiose. Esso può palesarsi ovunque. Questa idea trova riscontro nel concetto di ierofania proposto da Mircea Eliade, secondo il quale qualsiasi cosa, dall'architettura ai giochi infantili, può diventare un'espressione del sacro. Esso è ubiquo, e si trova in ciò che gli uomini e le donne hanno amato, così come nei racconti mitologici che narrano di eroi uccisi a tradimento (Eliade, 1992). Ma se per Otto ed Eliade il sacro non è comprensibile o spiegabile, i fenomeni sacri lo sono. E se questo è tanto pervasivo nell'esperienza umana e come afferma lo stesso Eliade, qualsiasi cosa potrebbe essere stata ierofania in un certo

momento storico, come è possibile riconoscere il sacro? È proprio a partire dalla fuggevolezza di una tale categoria che si giunge a una definizione di sacro: esso viene spiegato tramite l'alterità (Fabris, 1993), ovvero in opposizione al profano. In particolare, la distinzione tra sacro e profano proposta da Émile Durkheim, riveste un carattere universale e costituisce il fondamento della comprensione sociologica della religione (Paoletti, 2017).

*"*Non esiste nella storia del pensiero umano un altro esempio di due categorie di cose tanto profondamente diverse, tanto radicalmente opposte l'una all'altra. L'opposizione tradizionale tra il bene e il male non è nulla in confronto. Il bene e il male sono due specie contrarie di uno stesso genere, cioè il morale, così come la salute e la malattia non sono che due aspetti diversi di uno stesso ordine di fatti (la vita), mentre il sacro e il profano sono stati sempre e ovunque concepiti dallo spirito umano come due generi separati, come due mondi tra cui non c'è nulla in comune.*"* (Durkheim, 2013: 90).

Se il sacro rappresenta ciò che è separato e considerato divino, il profano è tutto ciò che appartiene al mondo ordinario e quotidiano; gli oggetti o gli esseri sacri sono distinti dalla sfera profana e dunque diventano vietati all'esperienza quotidiana.

Eppure il sacro non è solo "di separazione" (Fabris, 1993): contrariamente alla tradizionale concezione della religione come qualcosa di soprannaturale, eccezionale o straordinario, Durkheim sostiene che essa si origini dagli aspetti costanti e regolari delle cose: come qualsiasi cosa può essere profana, qualsiasi cosa può essere sacra. Questo significa che di per sé la sacralità non aggiunge prerogative di straordinarietà o soprannaturalità alla quotidianità, ma piuttosto ne diventa una proprietà intrinseca, rappresentando il suo aspetto costante e la sua presenza nel corso normale della vita.

Inoltre, la concezione del sacro, definito come un contrasto marcato rispetto al profano, rivela un dualismo ulteriore nel concetto. È proprio nella netta distinzione tra questi due ambiti che si manifesta l'ampiezza del concetto sacro. Se il profano è ciò che si discosta dalla sacralità, il sacro non si limita a ciò che è consacrato o santo. Esso abbraccia anche ciò che è considerato maledetto, volgare e ripugnante.

Nelle suddette prospettive, una presenza tanto diffusa del sacro offre uno spunto per una riflessione più approfondita sul suo significato e implicazioni all'interno dei contesti urbani. Infatti, a partire da questa panoramica sul sacro e la sacralità ci si può chiedere dove si trovi dunque la morte e quali siano i suoi territori.

"A tale proposito vale la pena ricordare che commentando il detto di Virgilio «*auri sacra fames*», Servio, nota giustamente che «*sacer*» può significare tanto 'maledetto' che 'santo'. Eustazio nota il medesimo significato doppio di «*aghios*», che può esprimere contemporaneamente l'idea di 'puro' e di 'contaminato' "(Eliade, 1992: 16).

Come già discusso in precedenza, il *mysterium tremendum et fascinans* introdotto da Otto contiene due categorie opposte di attrazione e repulsione, purezza e impurità, vita e morte, destra e sinistra (Hertz, 1978). In questa prospettiva, la morte stessa rappresenta un elemento centrale della sacralità, poiché evoca l'idea di qualcosa di incontrollabile, ma anche di coesione sociale e di costruzione della comunità.

Ciò potrebbe suggerire che la morte sia alla base stessa della sacralità. Si è visto infatti che tante caratteristiche del sacro possono essere trovate nella morte: l'idea di qualcosa di incontrollabile, tremendo, che irrompe nella vita della collettività, ma che al contempo è un elemento di coesione e costruzione della società stessa. L'elemento mortifero quindi non solo evoca il lato spaventoso, ripugnante del sacro, ma anche il puro e virtuoso. Il primo è rappresentato dal corpo del defunto, dal senso di inquietudine che esso crea, dal disgusto della putrefazione: al punto che la repulsività a esso associata crea un *tabù*[2] che non si limita solo al cadavere, ma si estende anche ai parenti del defunto. Le connotazioni negative legate alle «contaminazioni», come il contatto con i morti o i criminali, derivano da questa ambivalenza del sacro (Eliade, 1992).

Analogamente si può pensare alla memorialistica, ai monumenti, alle rappresentazioni artistiche di tipo religioso o politico in città come un modo per trasformare l'aspetto più degenerato della morte in puro, pulito, attraente, e capace di generare valori sociali. Queste manifestazioni servono a conferire valore sociale alla morte e a trasformare il suo aspetto più degenerato in qualcosa di attraente e significativo, come descritto da Bataille nel suo saggio sul villaggio francese, dove la morte diventa reliquia e fonte di trasformazione (Hollier, 1991).

Nel contesto degli anni '30, all'interno della "Teoria del fascismo", Bataille torna ad analizzare il sacro. Lo fa riprendendo le due le proprietà di puro e impuro a esso attribuite e individuate da Durkheim. Al partito

[2] Eliade, M. Il Tabù e l'ambivalenza del sacro. Trattato di storia delle religioni, ed. Universale Bollati Boringhieri, 17-18 «Il cosiddetto tabù - parola polinesiana adottata dagli etnografi - è precisamente la condizione delle persone, degli oggetti e delle azioni isolate e vietate per il pericolo rappresentato dal loro contatto. In generale, sono o diventano tabù tutti gli oggetti, azioni o persone che recano, in virtù del modo di essere loro proprio, o acquistano, per rottura di livello *ontologico*, una forza di natura più o meno incerta»

fascista Bataille l'autore recrimina la mancanza del "sacro impuro": esso risultava del tutto escluso, dal momento che non era affiliato alle tematiche di pulizia, purificazione, salubrità politica (Bataille, 1933; Galletti, 2008).

Da questa prima analisi, e come andrà delineando in seguito, è possibile dedurre che ciò che rimane nelle città, così come oggi si sono costituite, sono i simboli, i monumenti, le tombe, i sacrari e le foto che servono a mantenere vivo il legame con i defunti e a preservare la loro memoria; ovverosia che ciò che scompare della morte sono gli elementi impuri e ripugnanti associati a essa, il suo lato sinistro.

3. La Morte nell'*urbe*: storie di fondazione e il caso *par excellence* di Roma antica.

3.1 I sacrifici di fondazione

Come è possibile comprendere l'intimo rapporto delle culture passate con la morte attraverso le pratiche edificazione urbana?

Per quanto riguarda il sacro, la risposta è immediata: Deffontaines è il primo ad affermare l'influenza essenziale del sacro nella fondazione urbana (1943; Febvre, 1950) e ciò viene ribadito nello stesso anno da Eliade. In particolare, nel saggio *Comentarii la legenda Meșterului Manole* (1943) Eliade analizza e interpreta un gran numero di sacrifici alla base della costruzione di opere architettoniche sacre, ponti o intere città, guardando a civiltà passate. Il caso studio al centro dell'argomentazione dell'autore è una ballata originaria del sud est europeo, che narra le azioni del personaggio mitico di un muratore, Mastro Manole. Eliade prende in esame le diverse versioni della leggenda balcanica, individuandone i punti in comune. In ogni versione Mastro Manole è l'eroe grazie al quale si compie l'edificazione di un monumento sacro (il ponte di Mostar nella versione erzegovese, la fortezza di Scutari nella versione serba, un ponte sull'Arta in quella greca, diverse chiese e monasteri anonimi) e che per far tanto è chiamato ed effettuare un sacrificio umano, murando la vittima viva all'interno della struttura in costruzione. La vittima è, nella maggior parte delle versioni, la moglie del Mastro o un bambino; sebbene in alcune varianti si tratti invece di un personaggio liminale o esterno alla comunità narrante, come nel racconto bosniaco in cui ad essere murata viva è una donna zingara. Seguendo

l'analisi di Caracostea, Eliade si sofferma sulla versione romena, giudicata superiore alle altre per la centralità del ruolo del mastro. Infatti, in questa versione è lui a scegliere, in modo rituale, il luogo dove sarà eretto il monastero, contrariamente alle altre varianti nelle quali il Mastro interviene a riedificare un'opera architettonica che crolla continuamente. In secondo luogo per il comportamento della vittima sacrificale che in questa versione è sua moglie, che accetta la morte facendo così eco all'antico mito cosmologico della divinità che sacrifica sé stessa al fine di creare l'universo (Eliade, 1943: 154). Oltre a tale leggenda, sono innumerevoli gli esempi riportati nel saggio di Eliade riguardanti i sacrifici umani necessari all'edificazione di ponti, fortezze, castelli e città.

"Nel crollo di una parte delle mura della fortezza di Brema è stato trovato lo scheletro di un bambino. All'ingresso del monastero di Maulbronn è stato dissepolto lo scheletro di un uomo murato (...) In Oriente sono state raccolte numerosissime tradizioni di questo tipo. Non c'è monumento che non abbia, nella realtà o nella leggenda, la sua vittima sepolta nelle fondamenta" (*ivi*: 149-150).

Esistono diverse interpretazioni al fenomeno dei sacrifici di costruzione da parte di innumerevoli autori. Secondo la prospettiva particolare di Eliade, tali sacrifici avvengono al fine di *animare* la costruzione, donare a essa la forza che gli permetterà di durare nel tempo, contrariamente a costruzioni senza anima che sono destinate a crollare. Nel quadro teorico del pensiero mitico eliadiano, questo significa riportare in vita attraverso il rito il tempo mitico perduto. In altre parole, nulla può durare se non nella misura in cui ha vita ed anima, cioè nella misura in cui è stato fatto così come è stato fatto il Cosmo: per mezzo di un sacrificio. Così, la moglie di Mastro Manole, nella sua morte violenta anima il monastero, che diviene a tutti gli effetti il suo nuovo corpo, rendendolo longevo e protetto in quanto creato, così come fu creato il Cosmo. Con il passare del tempo, i sacrifici umani sarebbero stati sostituiti da sacrifici animali, per poi sparire definitivamente (Eliade, 2022; Girard, 1992). Accanto all'elemento mortifero del sacrificio, la scelta del luogo dove erigere il monastero, il ponte o la città è altrettanto fondamentale per l'aspetto rituale alla base dell'edificazione:

"All'inizio, la posizione strategica di una città significava la sua validità metafisica, la sua invulnerabilità di fronte a forze demoniache, caotiche, di fronte al male. Più tardi, la stessa posizione strategica viene verificata attraverso la sua resistenza di fronte all'avversario umano. Ma in un caso e nell'altro si

trattava sempre di difesa contro la morte, in una parola, di *durata*" (*ivi*: 183).

Nel caso dell'antica Roma, che Eliade cita come esempio di città costruita per mezzo di un rituale, il primo punto scelto per la fondazione è rappresentato precisamente dal suo centro fisico e spirituale, attorno al quale viene tracciato il solco. Tale centro è costituito dal *Mundus*: una fossa che si pensava mettesse in comunicazione il regno dei vivi con quello dei morti, ovvero il "regno dell'Aldilà" menzionato da Jesi. Ed effettivamente, quando si declina il tema del sacro in senso spaziale, la tendenza è quella di trascendere la dimensione solo puramente terrestre e concepire la città come un Cosmo, in cui ogni elemento e luogo hanno un senso e un ruolo (Papotti, 2007) e nel quale il centro, il tempio italico, diviene "zona di intersezione dei mondo superiore (divino) terrestre e sotterraneo" (Eliade, 2018: 29) Gianluca De Sanctis scrive a tal proposito:

"Sembra dunque che i Romani classificassero i loro dèi sulla base del «luogo di residenza» e che utilizzassero per ciascuna categoria divina degli appositi spazi sacrificali: gli altari (*altaria* o *arae*) per i dii superi, fuochi accesi a livello del terreno per i dii terrestres (Festo) o medioxumi (Servio), infine buche scavate nella terra (in *effossa terra*), che nella glossa serviana sono chiamate mundi, per i dii infernales" (De Sanctis, 2012: 109).

Il termine "mundi" per riferirsi alle fosse sacrificali per gli dei degli inferi proviene probabilmente dalla generalizzazione del nome del primo e vero *Mundus* di Roma (ibid.), ossia il centro della città stessa.

Proprio per questo, un caso *par excellence* di fondazione attraverso la morte sacrificale ci giunge proprio dall'antica Roma, alla base della fondazione della quale vi è il sacrificio di Remo. Questo avviene nel corso della creazione del *sulcus primigenius*, un rituale di origine etrusca, come spiega Varrone in *De Lingua Latina*. Il luogo da cui veniva estratta la terra è chiamato «fossa» (*fossam*) mentre «muro» (*murum*) è la terra gettata all'interno (ibid.). Scrive Plutarco:

"Romolo, dopo aver seppellito Remo a Remoria insieme con quelli che li avevano allevati, si mise a fondare la città avendo fatto venire dall'Etruria degli esperti che lo guidassero e insegnassero ogni cosa sulle leggi e i libri sacri, come in una cerimonia religiosa. Scavò dunque una fossa di forma circolare (βόθρος κυκλοτερής). Poi ciascun colono vi gettò una manciata (ὀλίγην μοῖραν) di terra presa dal luogo da cui proveniva, e le mescolarono insieme. Chiamano questa fossa mundus, cioè con lo stesso nome con cui chiamano il cielo (ὄλυμπον). (...) Dove hanno intenzione di costruire una porta, asportano il vomere, sollevano l'aratro e lasciano uno spazio; per

questo motivo credono che tutto il muro sia sacro (ιερόν) tranne le porte; se infatti considerando sacre (ιεράς) anche le porte non sarebbe stato possibile senza timore religioso (ἄνευ δεισιδαιμονίας) far entrare alcune cose e farne uscire altre necessarie e tuttavia impure[3]" (Plutarco, XI).

Dalla testimonianza emerge una caratteristica fondamentale del sacro, riconosciuta da Eliade nell'*indisponibilità* (Eliade, 1967). Con questo termine, l'autore sottolinea come gli spazi sacri siano caratterizzati dal loro essere inviolabili, caratteristica in virtù della quale essi vengono sigillati ermeticamente, al fine di separarli in modo netto dagli spazi profani, tanto che nell'accedere ad un luogo sacro è richiesto un cambio di atteggiamento (togliersi le scarpe, coprire il capo, fare silenzio, eccetera). Il tentativo di Remo di attraversare lo spazio sacro lo trasforma immediatamente nella classica figura del *capro espiatorio* descritta da Girard. Ad una versione secondo la quale Remo cade nella fossa se ne affianca una, rimasta più impressa nell'immaginario collettivo, secondo la quale invece Remo ha successo nell'attraversamento, ma viene in seguito ucciso dal fratello Romolo. Scrive Plutarco in *Questioni Romane*:

"Così si ritiene che anche Romolo abbia ucciso il fratello, perché aveva tentato di oltrepassare un luogo inviolabile e sacro e renderlo attraversabile e profano[4]. Secondo tale versione degli eventi, se Remo fosse rimasto impunito dopo l'atto dell'attraversamento, le mura avrebbero perduto il loro carattere di sacralità. Si può dunque affermare che Remo non muore perché ha violato la *sanctitas* delle mura, ma piuttosto la fonda morendo" (De Sanctis 2012: 119).

La morte restituisce dunque alla sfera del sacro un'entità profana, acquisendo un potere fondativo per un'opera collettiva. Ed infatti dopo tale evento si erige il solco primigenio, con l'utilizzo di un aratro di bronzo, come nei riti arcaici, dando vita così al *pomerium*, confine sacro che determina l'inizio dell'*urbs*, varcato il quale l'*imperium militiae* deve avere fine, perché il contrario sarebbe una violazione del territorio di Roma.

"La rivalità o la fama dei re è stata diffusa in vario modo: ma ritengo non assurdo conoscere l'inizio della fondazione e il *pomerium* che Romolo ha stabilito. Perciò, dal Foro Boario, dove vediamo la statua di bronzo del toro, poiché questo tipo di animale viene sottomesso all'aratro, fu tracciato un solco per delimitare la città in modo che abbracciasse la grande ara di

[3] Trad. ad opera di Gianluca De Sanctis (2012).

[4] Trad. ad opera di Gianluca De Sanctis (2012).

Ercole; da lì, seguendo determinati intervalli, si posero pietre lungo la base del Monte Palatino fino all'ara di Consus, poi alle antiche curie, quindi al sacello dei Lari, fino al Foro Romano; il Foro e il Campidoglio, non credettero che fossero aggiunti alla città da Romolo, ma da Tito Tazio. Poi il *pomerium* fu ampliato per fortuna. E quali limiti poi Claudio stabilì, facilmente conosciuti e descritti negli atti pubblici[5]" (Tacito, XII: 24).

Il *pomerium* determina così la città come entità sacra, inviolabile, sotto lo sguardo delle divinità *Dius Fidius*, a Marte e a Terminus, tramite l'immolazione di sacrifici animali privati e pubblici in cerimonie ripetute. Tale confine è segnato continuamente da cippi e tempietti agli incroci dei *limites* (Zanforlini, 2016), che peraltro rimandano proprio a quella caratteristica riproducibilità pervasiva del sacro che descrive già Durkheim. Un simile passaggio, dalla morte al sacro, è riscontrabile anche nel trapasso di Romolo: il re scompare nella turbolenza, nel corso di un uragano o nello smembramento rituale della folla, per poi essere accolto in cielo ed acclamato come un dio (Girard, 1992). Ma Serres, nel suo *Libro delle Fondazioni* (1987), scava ancora di più e giunge alla morte di Silva, la madre dei gemelli. La legge prevedeva, racconta Plutarco, che le vestali colpevoli di non aver rispettato il voto di castità fossero condotte in una cripta sotterranea, il cui ingresso veniva poi sommerso di terra. Prima che la terra accolga il cadavere del figlio, vi è dunque l'assassinio di una donna innocente: "fondazione della fondazione, tomba sotto tomba", scrive Serres (2021: 27).

3.2 Guerre e feste come momenti sacri

Come sostenuto nel paragrafo precedente, a differenza di quanto sostenuto da Girard, secondo Serres non può esistere un momento fondativo, sacro e rituale, unico, in quanto ogni opera umana è in continuo logoramento e ricostruzione, "(...) come se non bastasse una fondazione per cominciare veramente. Come se ogni origine esigesse la sua propria origine" (Serres: p. 31). Stando a un simile principio, si ipotizza che anche nella storia di Roma può essere ricercato più di un contatto con la morte, a rigenerare e risacralizzare la città. Anche la guerra, come evento mortifero per eccellenza, può essere interpretata come avvenimento sacro.

"Il fuoco sacro di Vesta si spense e la fiamma, simbolo della fine delle Ferie Latine, si divise in due parti che si innalzarono con una doppia punta,

[5] Trad. ad opera delle autrici.

richiamando le immagini dei roghi di Tebe. Si racconta che gli dei locali piansero e i Lari, con il loro sudore, testimoniavano il disagio della città; doni votivi caddero dalle pareti dei templi, mentre orribili uccelli contaminavano la luce del giorno e bestie feroci, uscite dalle foreste, trovavano audacemente rifugio nel centro della città. (...) A causa di questi avvenimenti, fu deciso di chiamare gli aruspici etruschi, seguendo l'antica tradizione. Il più anziano tra di loro, Arrunte, che viveva sulle mura della desolata Lucca, esperto nell'interpretare i movimenti dei fulmini, i segni nelle viscere degli animali e i presagi degli uccelli, ordinò di eliminare i mostri nati contro natura, generati senza seme, e di bruciare con fiamme funeste i prodotti mostruosi di uteri sterili. Successivamente, ordinò ai cittadini spaventati di fare il giro dell'intera città e ai sacerdoti, responsabili dei sacrifici, di percorrere il lungo pomerio fino ai confini estremi dell'Urbe, purificando le mura con una solenne processione.

Arrunte iniziò a versare vino e a spargere farina con il coltello ricurvo sulla vittima, che, temendo il sacrificio, offriva il collo piegando le ginocchia, mentre gli assistenti la costringevano ad abbassare le minacciose corna. Ma anziché sgorgare il sangue atteso, dalla ferita aperta colò uno spaventoso marciume, al posto del sangue vivo. Arrunte impallidì, sconvolto dal funesto sacrificio, e afferrò le viscere della vittima per cercare l'ira degli dei.[6]" (Lucano, III: 34-40-41)

Così Lucano racconta le reazioni di scandalo suscitate a Roma e in tutta la penisola italica dopo che Giulio Cesare, il 10 Gennaio del 49 a.C., varca il *pomerium*. Il superamento del Rubicone, estremo confine dell'Urbe, è interpretato dalla cultura popolare come un atto di intraprendenza e coraggio, ma il valore di un tale gesto è conferito più di tutto dalla sua empietà. Cesare, più volte definito sacrilego da Lucano, turba l'ordine di Roma. In un primo momento, come descrive l'autore, figurano diversi tentativi di ri-santificare il confine violato. Così per purificare nuovamente il confine i suoi concittadini più volte offrono sacrifici agli dei, selezionati tra i turpi e gli anomali come insegna lo studio di Girard (Girard, 2005). Ma questi ultimi non valgono a nulla: al contrario, il *sacrificio* di cui più volte parla Lucano è quello dei soldati, concittadini romani. Un sacrificio ancora più grave considerato il legame di fratellanza tra essi, nella metafora del "legame sacro" di genero e suocero che connette Cesare e Pompeo tramite la figlia di Cesare, Giulia, data in sposa a Pompeo. Il sangue di romani che quasi, si potrebbe affermare pensando a Girard, sia alla base della fondazione del successivo impero.

A ripristinare l'ordine, dopo la violazione del *pomerium*, c'è la guerra,

[6] Trad. ad opera delle autrici.

e ad anticiparlo c'è il primo verso del paragrafo tratto dai *Pharsalia* qui citato. Per descrivere cosa lo spreco e le *ferie* romane rappresentino si può risalire al momento della festa descritto da Durkheim. Nelle civiltà tribali è essenziale opporre alla vita quotidiana un periodo di vertigine, frenesia, dissolutezza, chiasso e movimento estremo (Durkheim, 2013). In esso si realizza l'effervescenza collettiva, che altera la percezione dei partecipanti in un'intensità che può avere origine solo dalla comunità unita, dall'uscita da sé che solo innumerevoli menti ebbre e sincronizzate sono in grado di mettere in atto. In una simile situazione, la festa diviene il regno stesso del sacro che diviene contagioso ed entra della vita sociale: lo si può trovare nell'agitazione, nell'esuberanza e nell'eccesso tipici di quei momenti. Questi non erano insoliti condurre al sacrificio in cui parimenti la morte è una presenza costante e vicina. Più avanti (si guardi cap. 5) si vedrà come l'assenza di tali fenomeni di effervescenza collettiva nella società attuale sia sintomo di un allontanamento del sacro, e delle conseguenze che questo comporta.

4. Il progressivo allontanamento della morte

Volgendo lo sguardo alla modernità, il ruolo della morte in relazione al sacro sembrerebbe ormai aver perso ogni rilevanza. Le società pre-moderne erano intrinsecamente guidate e caratterizzate dal dualismo sacro-profano, che abbiamo visto ad esempio essere centrale nella «*urbigonìa*» (De Sanctis, 2012) romana, così come in molte altre opere e città del passato. Con la modernità. al contrario si assiste all'eliminazione progressiva del lato sinistro della morte e dunque della componente impura, repellente ed inquietante. E ciò la porta a perdere anche le sue proprietà sacre, dal momento che la sua potenza originaria era conferita proprio dalla combinazione tra puro e impuro. Come afferma Hertz, entrambe, tali facce del sacro sono intrinsecamente legate alla morte: a un distacco dei primi corrisponde necessariamente l'allontanamento della seconda.

"Il sacro introduce una temporalità e una spazialità diverse e superiori rispetto a quelle del profano. Ossia quelle che la modernità, sempre più desacralizzando il mondo, tenderà a proclamare come le sole esistenti." (Eliade, 1967: 87).

Secondo quanto argomentato da Eliade, la temporalità circolare tipica del pensiero sacro è stata sostituita dal tempo lineare moderno, costituito da un susseguirsi di momenti irripetibili e privi di significato. Unico momento di ricongiunzione col sacro, ricercato nell'ideale del Paradiso, dunque "realtà" successiva al momento della morte, è generalmente collocato alla fine di tale tempo lineare, in un aldilà imperscrutabile, lontano e misterioso. Stesso destino di annichilimento è riservato alla spazialità del sacro: se un tempo gli spazi sacri erano sigillati in virtù del loro essere *indisponibili*, ad oggi viviamo in contesti che rigettano la possibilità di tale indisponibilità. Ogni luogo del contesto urbano odierno deve essere utilizzabile per la volontà di potenza capitalistica, che equivale a dire che ogni spazio della città deve necessariamente essere profano (Eliade, 1967).

Dunque, come si è detto, l'allontanamento del lato impuro della morte corrisponde a una sua desacralizzazione. Ariès, nel suo volume "Storia della morte in Occidente", fornisce una prospettiva storica di tale processo di allontanamento progressivo della morte dal quotidiano, individuando come passaggio critico il tardo Medioevo. Prima di allora la morte era un evento familiare, e come tale era gestito: la figura presa da esempio da Ariès in tal senso è quella del moribondo sul letto di morte. Egli "sapeva", "sentiva" di dover morire sin da giorni prima, ed era lui stesso ad organizzare la propria cerimonia. Indicativo il fatto che alla cerimonia di visita del giaciglio di morte non fossero esclusi i bambini. La morte era gestita collettivamente ed in ambiente domestico, in un rapporto intimo e senza tabù. La morte non era un evento strano, eccezionale, in grado di paralizzare o di causare un terremoto emotivo nel quotidiano che portasse di conseguenza al cercare di nasconderla o negarla. L'intimità con essa permetteva al contrario di essere in grado di gestirla, di "addomesticarla":

"L'antico atteggiamento in cui la morte era familiare e vicina, evocando né grande paura né reverenza, offre un contrasto marcato con quello attuale, dove la morte è così spaventosa che non osiamo neppure pronunciare il suo nome. Per questo ho chiamato questo tipo di morte domestica «morte addomesticata». Non intendo dire che la morte fosse una volta selvaggia e che abbia cessato di esserlo. Intendo, al contrario, che oggi è diventata selvaggia"[7] (Ariès, 1976:13).

Tale assenza di tabù nei confronti della morte si rispecchia anche nell'uso dei cimiteri, che ospitavano attività che trascendevano i funerali o i riti

[7] Trad. ad opera delle autrici.

religiosi (danze, spettacoli, baratto di oggetti). La parola stessa cimitero, stando al lessicografo Charles Du Cange (1610-88), indica un luogo non necessariamente collegato alle sepolture ma semplicemente dedicato all'asilo. Ulteriore segno dell'approccio poco individualista alla morte sta nella constatazione che, nel corso dell'Alto Medioevo, le tombe singole e nominative erano unicamente dedicate a personaggi di spicco, mentre per la gente comune esistevano gli ossari, disposti a formare tre lati del quadrilatero costruito attorno alla Chiesa (il quarto lato era composto dalla Chiesa stessa). Le ossa erano qui disposte in maniera del tutto anonima, con alcuni teschi, anch'essi anonimi, a decorare le pareti (Aries, 1976: 20).

Rimane dunque una forma di contatto con la morte, ma essa è ora un avvenimento, come le ossa esposte a decorazione, pulito, allontanato ed esorcizzato. Ciò a maggior ragione dal momento in cui si iniziano a "istituzionalizzare" delle modalità per trattarla.

Come avviene nel 1231 nel Concilio di Rouen: in esso vi è la prima normativa a vietare le danze nei cimiteri. La promiscuità tra il mondo dei vivi ed il mondo dei morti va così diminuendo, assieme alla riscoperta dell'individualità nella morte (ibid.). Un punto fondamentale, secondo Ariès, è l'improvviso arrivo dell'ideologia secondo la quale il momento del giudizio è rimandato alla fine del mondo. Sarà con la seconda venuta di Cristo che le anime degli ormai defunti saranno chiamate di fronte a Dio per essere posizionate dove devono. La reale fine del proprio percorso spirituale non è più dunque quello della morte organica. La morte cessa di essere dissoluzione di identità, un'identità unica ed irripetibile, che si vuol continuare a mantenere: in linea con i *loculi* romani, tornano dunque ad essere utilizzate le tombe singole, con iscrizioni e ritratti del defunto. Ordinate e ufficializzate.

"Con poca difficoltà l'uomo delle società tradizionali, l'uomo del primo Medioevo che abbiamo studiato nella nostra precedente lezione, si è rassegnato all'idea che siamo tutti mortali. Finché l'uomo dell'Alto Medioevo occidentale ha cominciato a vedere se stesso nella propria morte: ha scoperto la *mort de soi*, ossia la propria stessa morte"[8] (ivi: 52).

Da questo primo allontanamento della morte, all'insegna di un'individualizzazione rimasta a lungo ignota, Ariès arriva a descrivere il rapporto conflittuale che intratteniamo con la morte ai giorni nostri, individuando nel puritanesimo americano una concausa rilevante nello svolgimento del

[8] Trad. ad opera delle autrici, corsivo della versione originale.

processo. Oggi, il moribondo muore spesso solo in ospedale, i bambini ne sono tenuti all'oscuro, si cerca di rendere discrete le proprie reazioni emotive, si cerca di evitare la morte con tutte le proprie forze e di nasconderla dal quotidiano. Ariès ha senza dubbio individuato un nervo scoperto del nostro rapporto con la morte, sebbene riteniamo opportuno notare che non vi è mai stata una promiscuità totale tra il mondo dei vivi e quello dei morti. In un gran numero di rituali funebri e pratiche sociali, emergono divieti e tabù che separano nettamente i morti dal resto della comunità (Eliade, 1992). Presso i Malgasci e in molte altre società, come osserva Eliade, è proibito toccare un morto, guardarlo o persino pronunciare il suo nome. Tali divieti sono spiegati dalla concentrazione di proprietà pericolose o impure in determinati individui o oggetti.

Un esempio emblematico di questa associazione può essere riscontrato nella figura liminale del boia, come nota Roger Caillois in un discorso del febbraio 1939 al *Collège de sociologie*. In Svevia il boia "era l'ultimo scabino eletto, in Franconia l'ultimo maritato", così come nel medioevo non gli era concesso abitare nelle mura della città.

Qualsiasi fosse il contesto storico o spaziale guardato da Caillois, il boia era una figura marginale, non perfettamente assimilata dal corpo sociale, ma proprio grazie a questo rappresentava la figura universale del sacro e della sua presenza costante. La marginalità del boia era in parte dovuta al suo prolungato contatto con la morte, un'esperienza contagiosa come il sacro stesso, che genera una repulsione diffusa nei suoi confronti da parte della società. Questa dinamica, come si è visto in precedenza con l'esempio dei cimiteri evidenziato da Ariès, si estende anche a certi luoghi, simboli e spazi presenti nelle città, che portano con sé un elemento mortifero e quindi sono sempre più emarginati o allontanati dalla vita quotidiana.

5. Il sacro nel contesto urbano capitalistico

Alla luce delle considerazioni fatte, ci si trova di fronte a un interrogativo: la società contemporanea tende effettivamente a rimuovere del tutto il lato impuro della morte dal suo tessuto sociale?

Per rispondere a tale interrogativo, sarà fondamentale introdurre la nozione

di *dépense* nell'interpretazione che ne dà Bataille:

"L'attività umana non è interamente riducibile a processi di produzione e di conservazione, e il consumo deve essere diviso in due parti distinte. La prima, riducibile, è rappresentata dall'uso del minimo necessario, agli individui di una data società, per la conservazione della vita e per la continuazione dell'attività produttiva: si tratta dunque della condizione fondamentale di quest'ultima. La seconda parte è rappresentata dalle spese cosiddette improduttive. Il lusso, i lutti, le guerre, i culti, le costruzioni di monumenti suntuari, i giochi, gli spettacoli, le arti, l'attività sessuale perversa (cioè deviata dalla finalità genitale) rappresentano altrettante attività che, almeno nelle condizioni primitive, hanno il loro fine in sé stesse. Orbene, è necessario riservare il nome di *dépense* a queste forme improduttive (…) esse costituiscono un insieme caratterizzato dal fatto che, in ciascun caso, l'accento viene posto sulla *perdita* che deve essere la più grande possibile affinché l'attività acquisti il suo vero senso" (Bataille 1992: 48).

In quest'ottica il punto focale è lo studio dell'energia eccedente, all'interno del quale ogni essere vivente, e così ogni società, dispone di un *surplus* di energie che si vede costretto in parte a dissipare, spendere. A partire dall'energia solare, che è infinita ed incondizionata, il primo dissipamento avviene nel mondo vegetale, che è in grado di trattenere solo una piccola percentuale di tale energia. Tuttavia, dell'energia che il mondo vegetale trattiene, pochissima viene dissipata (ad esempio, per il metabolismo), contrariamente alle specie animali e particolarmente a quelle carnivore, in cima alla catena alimentare.

L'essere umano, scrive Bataille, è la forma di vita che in assoluto dispone di più energia eccedente, e ad ogni società è spettato il compito di comprendere come spenderla. Un esempio sviscerato dall'autore è quello della civiltà azteca, ed il ruolo che i sacrifici umani ricoprivano al suo interno. Le sopraffine conoscenze architettoniche di questa civiltà erano utilizzate per la costruzione di un gran numero di edifici sacri e piramidi devote all'uso esclusivo del sacrificio umano. Un tale utilizzo dell'eccedenza è indicativo di una società all'interno della quale la sfera del sacro ha un ruolo centrale, in quanto "I culti esigono uno spreco sanguinoso di uomini e di animali da *sacrificio*. Il sacrificio non è altro, nel senso etimologico della parola, che la produzione di cose *sacre*" (ivi: 45). Contrariamente, la società capitalistica ripudia qualsiasi forma di dissipazione di energie che non sia in qualche misura devota ad un ritorno di tipo economico. L'uso dell'eccedente viene ad ogni costo piegato al profitto e al calcolo, e qualsiasi forma di utilizzo sfugga invece a tale incanalamento è generalmente ostracizzato e maledetto[9]. Toccando questo punto torniamo a

[9] Si noti come la morte, come fenomeno indomabile e assolutamente inutile

quanto si è cercato in più riprese di argomentare: il sacro, la sua indisponibilità, la morte come perturbante, gli aspetti impuri di tale fenomeno sono ad oggi irreperibili, sottomessi al pensiero logico ed alle meccaniche del profitto.

Se volessimo tracciare un percorso per comprendere le origini di tale filosofia, potremmo concordare con Weber e guardare all'emergere in Europa dell'etica protestante (Weber, 1904). Con l'insorgere del protestantesimo si inizia infatti a ricercare un'ascesi di tipo intramondano, diametralmente opposta alle pratiche ascetiche e monastiche tipiche del cattolicesimo esistite sino a quel momento. Nella corrente del cattolicesimo erano diffuse pratiche ascetiche quali la deprivazione dalle ricchezze e l'ozio contemplativo, il dono ai poveri e lo splendore delle cerimonie e delle chiese. Si tratta di usanze che si appropriano di quantità immense di ricchezze sottraendole al ciclo produttivo, o, nei termini della filosofia di Bataille, un impiego dell'energia eccedente lussuoso e non cumulativo. L'ascesi intramondana protestante si basa invece sul rifiuto di tale dissipazione e su una marcata desacralizzazione del mondo, che diviene non più oggetto sacro da contemplare per raggiungere l'ascesi ma piuttosto teatro e strumento da adoperare. Una lontananza incolmabile si apre tra il fedele, atomizzato e solo, e un Dio onnipotente, irraggiungibile ed impalpabile. In tale contesto la salvezza non è più per tutti i giusti, ma va guadagnata attraverso il duro lavoro in un mondo logico ed a propria disposizione.

"Ciascuno dei popoli prevalentemente cattolici – così come l'antichità classica – non conosce un'espressione di tonalità analoga, per indicare quello che noi chiamiamo *Beruf* (nel senso di una posizione occupata nella vita, di un ambito di lavoro preciso e circoscritto, insomma di una professione), mentre esiste in tutti i popoli prevalentemente protestanti (...) Incondizionatamente nuova era (...) la convinzione che l'adempimento del proprio dovere nell'ambito delle professioni mondane fosse il contenuto supremo che potesse mai assumere la realizzazione della propria persona morale" (Weber, 1991*:* 101-102).

Al lavoro inteso come *Beruf* viene affidata l'elezione tramite grazia, che diviene l'unico metodo per ottenere la salvezza dell'anima. Col Calvinismo in particolar modo, il primo nemico della salvezza diviene dunque l'ozio – di cui venivano accusate in particolar modo le popolazioni indigene – il secondo il lusso, inteso come utilizzo non logico delle ricchezze, interpretate come prova della propria riuscita sul piano terreno.

Si assiste, dunque, a una vera e propria rivoluzione copernicana dei valori

al sistema del profitto, sia un esempio sopraffine di tale parte maledetta.

tradizionali: la ricchezza non viene più considerata come un semplice mezzo in funzione dei bisogni materiali della vita umana, ma diventa lo scopo stesso dell'esistenza dell'uomo, specchio del proprio comportamento retto in un mondo desacralizzato. Proprio in riferimento a Weber, Bataille scrive:

"La vera santità delle opere calviniste risiedeva nell'abbandono della santità, nella rinuncia a ogni vita che avesse in questo mondo un alone di splendore. La santificazione di Dio si legava così alla desacralizzazione della vita umana" (Bataille 1992:125).

Il sistema capitalistico, prosegue Weber, è il risultato naturale ed inevitabile di tale *etica dell'avarizia*, prolungamento ineludibile ed inarrestabile della desacralizzazione del mondo.

In tale contesto, quel che intendiamo ivi argomentare è che *la città può essere letta come luogo fisico all'interno del quale tale dinamica di manifesta con maggior chiarezza*. Ed è per altro ciò che anche Marx (2017) afferma, nei manoscritti economico-filosofici: la proprietà privata ha origine nelle città, perché in precedenza si godeva dell'*ager publicus,* ma con l'avvento della società germanica (le prime città) i singoli cittadini iniziano a mantenere per sé i prodotti della propria terra, ora frammentata. Si tratta di un primo embrione dell'accumulazione che però non è ancora spasmodicamente misurata come nel capitalismo: il *surplus* viene per il momento ancora redistribuito all'interno della comunità. Quest'ultimo "sfugge" all'economia ristretta del profitto e dell'accumulo per fini individuali: sprecato in feste, guerre che ostentino la gloria, dimostrazione di lusso e costruzione di monumenti nella città. In un modo che ricorda quella *dépense* illustrata da Bataille, che suggerisce uno sperpero improduttivo a rappresentare una necessità violenta di perdita, in contrasto con la tendenza a limitare lo spreco (Galletti, 2008).

Con il termine dell'economia di comunità e l'avvento della borghesia, i mezzi di produzione prima legati alla terra vengono sottratti al lavoratore e scambiati con il denaro, che acquisisce invece un valore in sé, che non consiste in nulla se non nella possibilità di essere scambiato. Assistiamo dunque ad una lettura alternativa di quello stesso avvenimento di cui si è vista l'interpretazione weberiana, ossia il fenomeno della sacralizzazione della ricchezza a scapito della sacralizzazione del mondo e della vita umana.

"Il denaro infatti ha a che fare solo con ciò che è comune ad ogni cosa, il valore di scambio, che riduce tutte le qualità e le specificità al livello di domande che riguardano solo la quantità." (Simmel, 1995:4).

E, come afferma Simmel (1995), un tale fenomeno trova il suo tripudio all'interno dell'ambiente metropolitano: la grandezza e la dispersività della grande città amplificano i fenomeni di allontanamento tra i loro abitanti all'estremo. Tanto che in esse non vi è più neppure la possibilità di conoscersi personalmente, e dunque ogni genere di interazione ha un carattere esclusivamente quantitativo, funzionale, veloce. E tali ritmi monetari che segue la metropoli determinano di conseguenza l'intelletto dei suoi abitanti. Essa si amplia a dismisura, cadenza costantemente il tempo, si fa cosmopolita e anonima, dunque i cittadini non sono più inclusi nella logica generativa delle lotte politiche e militari che invece si poteva trovare nell'antichità. Devono, piuttosto, trovare un proprio posto nella dimensione commerciale, cercando costantemente varietà, muovendosi nella vastità delle offerte, e trovandosi costretti a sviluppare atteggiamenti per proteggersi dagli innumerevoli stimoli che da ogni parte arrivano.

L'indifferenza nei confronti dell'ambiente di riferimento nasce da questo (*blasè* e cinismo), e dall'estremo individualismo iniziato a partire dalla rivoluzione capitalista e sviluppatosi sempre di più. In questa prospettiva, sebbene vadano a scomparire fenomeni puramente comunitari come l'annullamento dell'identità, la marginalizzazione dei soggetti insoliti che, come si è visto, permetteva la catalizzazione contro i capri espiatori, si annullano altresì nella città gli elementi di spreco di cui parlano Marx, Weber e Bataille. La domanda che resta è, a questo punto, se sia davvero possibile una società che non abbia lasciato alcuno spiraglio per la sfera del sacro e della morte nel suo "lato sinistro". Tolte le condizioni che l'avevano generata, un'effervescenza collettiva non è più possibile, e rivolgendosi al *Collège de sociologie* in un discorso del 1939, Roger Caillois riflette che non potrebbe essere altrimenti, visto il nuovo ordine mondiale.

Tuttavia, il quesito che l'intellettuale si pone orbita proprio intorno a questo: se una società priva di feste, e dunque senza momenti di collettività devoti alla sfera del sacro, non sia in realtà condannata a morire.

"Se, nella sorda oppressione che l'assenza di feste provoca confusamente in ogni individuo, il piacere effimero delle vacanze non sia tra quei benesseri menzogneri che dissimulano ai moribondi la loro agonia." (Hollier, 1991).

La questione si conclude così, e il modo in cui la domanda viene lasciata aperta sembra esaurire automaticamente il suo corso. Eppure, appunto, terminata la Seconda guerra mondiale, ne "*L'homme et le sacré*" (2001) Caillois riscopre di avere qualcosa da aggiungere, e introduce una revisione alla sua Teoria della festa, proposta negli anni '50.

L'autore ritiene infatti che nelle società sue contemporanee si sia sostituita l'antica alternanza tra festa e lavoro con l'unico altro momento che, come si è visto in Lucano, è in grado di presentare una dimensione di unione, vicinanza con la morte: la guerra. Caillois sostituisce l'alternanza tra festa e vita profana con l'opposizione tra la pace e la guerra, e ritiene che sia questa a far rinascere, nei tempi suoi contemporanei, l'ordine dal caos.

6. L'estetizzazione della morte nella città

Si è mostrato come la morte, intesa come lato sinistro del sacro, abbia subito un costante allontanamento nelle sue manifestazioni culturali e simboliche: da società fondate sul sacrificio, (e quindi sull'azione sacralizzante della morte) elemento riscontrabile tanto nei miti d'origine quanto nella realtà quotidiana come rito volto all'edificazione di determinati monumenti o semplicemente alla connessione con la sfera del sacro, si passa ad una società che, negando la morte nei suoi aspetti sacrali e pervasivi, è arrivata a fare di un fenomeno naturale un vero e proprio tabù culturale. Il contesto urbano nella società capitalistica è stato descritto come manifestazione fisica di tale processo. Lo spazio della città post-moderna non ammette zone sacre, e dunque *indisponibili* (Eliade*,* 1967) alla volontà di potenza del libero mercato, essendo il profitto economico l'unica forza giustificata ad esistere. Contrariamente a quanto avviene in società più arcaiche, caratterizzate dal dualismo sacro-profano, non è ammessa alcuna forma di *dépense* che sfugga a tale ritorno economico: il profano è destinato ad essere l'unico polo rimanente. Si è visto, attraverso il pensiero di Weber e Marx, come il sistema economico vigente, ed implicitamente l'etica su cui poggia le sue basi, sia stato complice, se non il principale mandante, di un tale annichilimento dell'aspetto sacrale dell'esistenza. Il tentativo di rimozione totalizzante della morte operato dalla cultura odierna è destinato tuttavia a fallire, considerato che la morte, in quanto fenomeno organico e naturale, resta inevitabilmente sotto gli occhi di tutti e "rientra dalla finestra" con nuove inedite modalità. Innanzitutto, ad oggi la morte viene estetizzata, sanificata, ripulita e santificata. Attraverso alcuni aspetti della monumentalistica urbana (come santuari, memoriali e altari secolari) emerge e si manifesta il riassestamento del rapporto con una morte che è resa didattica, commemorativa,

estetica; spoglia delle funzioni sociali, comunitarie e rigenerative e impure che era solita possedere presso le società del passato (Hertz, 1978).

Ritornando ancora all'esempio di Roma, questa volta in epoca moderna, un primo "ritorno della morte" nel tessuto cittadino può essere individuato nell'obelisco ai caduti di Dogali del 1887, il primo monumento a essere inaugurato nella città neo-capitale d'Italia. Quindi una prima, imponente modalità per introdurre un'impronta nazionalista e innovativa sulla trama urbana (Weststeijn, 2018) A rievocare in qualche modo le teorie del mito di fondazione di Girard (2005), per il quale ancora una volta la morte dei soldati simboleggia da un lato il sacrificio supremo per la nazione, ma dall'altro rivela un atto fondatore, nel senso mitico, della costruzione e dell'identità nazionale.

Ma il momento di esplosione del sacro per eccellenza, ovvero la Prima Guerra Mondiale, con il suo tripudio dell'impuro, dei corpi flagellati e del sangue, sembra compiere un passo ulteriore, nel tentativo di contrastare una simile visione repulsiva della morte, con la creazione per la prima volta di una rappresentazione estremamente pulita e idealizzata attraverso i monumenti ai caduti e i cimiteri commemorativi.

Questo si riflette in una nuova gestione delle sepolture, questa volta centralizzata, dell'Ufficio Centrale per la Cura e le Onoranze alle Salme dei Caduti (COSCG). Come rileva Pisani (2017), nel luglio del 1919 il periodico Risorgimento afferma che «i resti di cadaveri e carogne in decomposizione devono essere rimossi e sepolti» per dare una degna sepoltura ai soldati morti, nella rimozione dell'elemento impuro della morte che permea le conseguenze della guerra.

Un ulteriore esempio evocativo è rappresentato dal monumento al Milite Ignoto all'Altare della Patria, sito al centro di Roma, il quale è dedicato ai caduti in battaglia della Prima Guerra Mondiale. L'Altare della Patria, nel suo complesso, è un'opera architettonica grandiosa, in grado di porre l'osservatore in uno stato di ammirazione, ma al contempo fredda e vuota, non partecipata: ad una risposta collettiva e partecipata alla morte si sostituisce una contemplazione da parte del singolo individuo, atto destinato a rimanere fine a sé stesso e non integrato nel tessuto sociale.

Nel contesto poi del regime fascista osserviamo peraltro una rielaborazione fondamentale della concezione della sacralità e della morte, evidente soprattutto nella trasformazione urbana di Roma e delle aree circostanti. Come si è visto nella teoria di Bataille, il fascismo ri-simbolizza la morte nella città di Roma in una presenza pulita ed estetica, eliminando il sinistro del sacro. Il fascismo opera infatti una manipolazione architettonica e simbolica del territorio, creando zone sacre ad hoc, come il Monte Pasubio, che si fa un esempio di

istituzionalizzazione del sentimento del sacro. Non più spontaneo, generato da un particolare *mana* che un luogo aveva o che poteva generare nelle persone (Pisani, 2017).

In un simile contesto, Mussolini stesso interviene per dare una sua definizione del momento della morte, e dei significati che il fascismo *vuole* attribuirvi: non più di evocazione di tragedia e sacrificio, ma piuttosto come un'esaltazione della vittoria nazionale. Per il dittatore la monumentalistica deve rispecchiare una simile concezione: la morte deve essere espressa come un evento glorioso e onorevole, svincolata da qualsiasi aspetto umiliante o ripugnante.

Questo tema si estende anche alla costruzione degli ossari, come quello sul Monte Pasubio, dove la concezione della morte viene radicalmente trasformata. Lontani dall'essere luoghi di decomposizione e disfacimento, essi esibiscono un'architettura simbolica che glorifica il sacrificio nazionale. Non più l'elemento putrefatto e impuro della carne, bensì il pulito simbolismo delle ossa lisce e pulite diviene la rappresentazione della sacralità.

L'aspetto purificato della morte e la sua monumentalizzazione urbana, non è tuttavia sufficiente ad esorcizzare tale fenomeno: così, nelle società moderne, la morte entra in città anche attraverso un immaginario dell'incidente (Baudrillard, 2015), che risponde esattamente a questa tensione da esorcizzare ad un livello che sia più profondo ed emotivo. In questo caso la morte è colta nel suo aspetto di evento occasionale e senza senso, quindi terribile nel suo essere grottesco. Si assiste ad una spettacolarizzazione di questi aspetti a livello mediatico, che con continui racconti di omicidi ed aggressioni mirano a colmare una richiesta emotiva diffusa nella popolazione, emergente proprio dalla lacuna che l'eliminazione del lato sinistro della morte ha provocato. La paura della disgrazia e dell'avvenimento incontrollabile – come può essere un'epidemia, un incendio o disastro naturale – emerge chiaramente attraverso le mitologie popolari e le leggende metropolitane (Brunvald, 2007).

7. Conclusioni

Potremmo forse concludere che la morte, nella sua imprevedibilità e nel suo lato sinistro, esiste nella cultura di massa esclusivamente in funzione del suo essere oggetto di consumo mass-mediatico, e contribuisce a quell'esercizio di esorcizzazione per scongiurare l'ansia della vita collettiva in contesti

metropolitani caratterizzati dall'anonimato. Si potrebbe però aggiungere, seguendo l'analisi del già citato Jesi, che il regno dell'aldilà, originariamente visitato dagli iniziati delle società arcaiche, e con cui ognuno era pressoché in contatto, continua ad essere esplorato ad oggi da artisti e in particolar modo dai poeti, ai quali spetta il difficile compito di acquisirne la conoscenza e, facendo ritorno nel mondo dei vivi, essere in grado di comunicare con chi vorrà cogliere il messaggio (Jesi, 1980). Prendendo in prestito dall'analisi di Jesi, potremmo affermare che tale funzione si compia anche attraverso le forme meno auliche e più popolari delle culture urbane, quelle che in modo più spontaneo e diretto esprimono l'anima della metropoli. Ad esempio, attraverso il fenomeno della street art o della musica di strada, o nelle espressioni di comunicazione di massa più tipicamente urbane quali il fumetto o le subculture che sovvertono la logica profana (p,es. il Punk nei confronti dei codici pubblicitari).

Il destino che si è visto riservare alla morte nella società moderna è di uno svuotamento del suo "lato sinistro". Ovvero di quegli aspetti repulsivi, ripugnanti, che fin dai tempi antichi la rendono l'avvenimento sacro per eccellenza: della morte non rimane che l'"involucro" del lato destro, costituito da funerali, illustri monumenti, e delle bellissime opere umane (artistiche, rituali) atte a scongiurarla. Come ricorda Benjamin (2014), il luogo per eccellenza in cui ciò avviene è la metropoli: il regno del capitalismo, in cui nulla può essere sprecato, tutto è appiattito dal denaro e "ogni cosa sacra", disse Marx, "viene sconsacrata".

Ma la metropoli, l'epoca in cui si cela, il susseguirsi di tutte le epoche, sono violente, così come lo è la morte: l'impuro è mascherato in tutte loro, ma può ancora apparire. Ciò avviene nell'arte, alle volte, nella poesia in grado di cogliere "la carogna, i passanti, gli *chiffoniers* che si ubriacano con cattivo vino, (...) il lavoro che all'alba si sveglia (non più artigiani, ma *le Travail*, lavoro astratto generale, indifferente alla qualità del suo prodotto" (Benjamin, 2014: 27), nel *flaneur* tanto *blasè* da incuriosirsi della morte, e, anche Benjamin ritiene, nella guerra. Poiché quest'ultima, come l'arte fine a sè stessa nella città, irrompe, e ricorda che la macchina perfetta della produzione-riproducibilità-vendita, non basta all'umanità.

Ogni tanto, infatti, c'è bisogno che l'impuro irrompa a dare un senso alle manifestazioni del capitalismo, così fortemente esplicitate nell'architettura urbana.

Concludiamo con una considerazione che resta aperta ad ulteriori indagini ed approfondimenti: in un contesto come quello delineato, è possibile interpretare le guerre come unico momento di esplosione del sacro negato nel quotidiano della socialità, e come momento di ricongiunzione con la morte nella sua natura sinistra e collettiva? Può la città, in quanto regno della

modernità per eccellenza, essere una metafora fondamentale della rimozione dell'impuro e dello svuotamento dal sacro? E questi ultimi possono riemergere all'improvviso anche all'interno di essa?

Riferimenti Bibliografici

• Ariès, P., 1976, Western attitude towards death, Marion Boyars Publishers Ltd, London.

• Bataille G., 1992, La parte maledetta, preceduto da La nozione di dépense, Bollati Boringhieri, Torino.

• Bataille G., 2007, Lascaux. La nascita dell'arte, Mimesis, Milano.

• Baudrillard, J., 2015, Lo scambio simbolico e la morte, Feltrinelli, Milano.

• Bauman, Z., 2017, Paura liquida, ed. Digitale Laterza, Roma.

• Benjamin, W., 2014, L'opera d'arte nell'era della sua riproducibilità tecnica, Einaudi, Torino.

• Brunvand, J., 2007, Leggende metropolitane. Storie improbabili raccontate come vere, Costa & Nolan, Genova.

• Caillois, R., 2001, L'uomo e il sacro, Bollati Boringhieri, Torino.

• Caracostea, D., 1936, Nouvelle Revue de Hongrie, Societé de la Nouvelle Revue de Hongrie, Budapest.

• Deffontaines, P., 1948, Geographie et religions, Gallimard, Parigi.

• Durkheim, E., 2013, Le forme elementari della vita religiosa. Il sistema totemico in Australia, Mimesis, Sesto San Giovanni.

• Eliade, M., 1967, Il sacro e il profano, Bollati Boringhieri, Torino.

• Eliade, M., 1983, Lo sciamanismo e le tecniche dell'estasi, Edizioni Mediterranee, Torino.

• Eliade, M., 1992, Trattato di storia delle religioni, Bollati Boringhieri, Torino.

• Eliade, M., 2022, I riti del costruire. In: Scagno, R. (Eds.), Miti e Riti, Rusconi Libri, Santarcangelo di Romagna, 101-235. Ed. or.: 1943, Comentarii la legenda Meșterului Manole, Editura Publicom, Bucarest.

• Fabris, A., 1993, Il sacro e l'alterità, Atque rivista, 81-94.

• Febvre, L., 1950, Defontaines, Géographie et religion, Annales, 5-4, 527-528.

• Freud, S., 1993, Il perturbante, Musatti, C. L. (a cura di), Theoria, Santarcangelo di Romagna.

• Girard, R., 1992, La Violenza e il Sacro, Adelphi, Milano.

• Girard, R., 2005, Miti d'origine, e ordine culturale, Feltrinelli, Milano.

• Girard, R., 2020, Il capro espiatorio, Adelphi, Milano.

• Galletti, M., 2008, La comunità impossibile di George Bataille, Kaplan, Torino.

• Hegel, V.G., 2020, La dialettica, Diakros, Penne.

• Hertz, R., 1978, Sulla rappresentazione collettiva della morte, Savelli, Roma.

• Hollier, D., 1991, Il collegio di Sociologia (1937/1939), Bollati Boringhieri editore, Torino.

• Jesi, F., 1963, Bes bifronte e Bes ermafrodito, Aegyptus, 43, 3/4, 237–55.

• Jesi, F., 1980, Mito, Arnoldo Mondadori Editore S.p.a., Milano.

• Marx, K., 2017, Manoscritti economico-filosofici del 1844, Feltrinelli, Milano.

• Otto, R., 2010. Il sacro. L'irrazionale nella sua idea del divino e la sua relazione al razionale, Feltrinelli, Milano.

• Paoletti, G., 2017, Il sacro in Durkheim e le sue definizioni, SocietàMutamentoPolitica, 8, 93-114.

• Papotti, D., 2007, Geografie del "sacro. Riflessioni sul ruolo di spazio, territorio, paesaggio nella dimensione religiosa", in Topografie della santità : studi sulle simbolizzazioni religiose dei confini e sulla geografia politica delle tradizioni, Casalini, Firenze.

• Propp, V., 1928, Morfologija skazki, Academia, Leningrad, trad. it.: Bravo, G.L. (a cura di), 2000, Morfologia della fiaba, Einaudi, Torino.

• Propp, V., 1949, Le radici storiche dei racconti di fate, Einaudi, Torino.

• Riley, M.A., 1909, Pharsalia oh Lucan, George Bell & Sons, Londra.

• Serres, M., 2021, Roma. Il Libro delle Fondazioni, Roma: Mimesis. Ed. Or.: 1987, Le Livre des Fondations, Grasset, Parigi.

• Simmel, G., 1995. La metropoli e la vita dello spirito, Armando Editore, Roma.

• Weber, M., 1904, Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus, Archiv für Sozialwissenschaft und Sozialpolitik, vol. 20, n. 1, trad. it.: 1991, L'Etica protestante e lo Spirito del Capitalismo, Rizzoli, Milano.

Consultazioni online

• Pisani, D., 2017, From Italian Monuments to the Fallen of World War I to Fascist War Memorials, RIHA Journal 0165, 2017: Special Issue «War Graves/ Die Bauaufgabe Soldatenfriedhof, 1914-1989», https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/rihajournal/article/view/70301 (ultima data di consultazione: 07/04/24).

• Castaldi, N., Progetto Ovidio, Database, http://www.progettovidio.it/dettagli1.asp?id=2330&opera=Annali&libro=Libro%20XII (ultima data di consultazione: 06/04/24).

• Weststeijn, A., 2008, Egyptian Memorials in Modern Rome: The Dogali Obelisk and the Altar of the Fallen Fascists, Utrecht University repository, https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/383174 (ultima data di consultazione: 07/04/24).

• Zanforlini, C., (2016), La nascita di una città. Riti di fondazione del mondo romano, società friulana di archeologia, seguendo le tracce degli antichi, https://www.archeofriuli.it/chiara-zanforlini-la-nascita-di-una-citta-riti-di-fondazione-nel-mondo-romano/ (ultima data di consultazione: 10/04/24).



Sincretismo, pancronicità e polifonia dei linguaggi urbani. Notre-Dame de Paris nella frenesia dei suoi dintorni

(Synchretism, Panchronicity and Poliphony of Urban Languages. Notre-Dame de Paris in the franzyness of its surroundings)

◊ *Denis Bertrand, Università di Paris 8 – Saint Denis*

Abstract

IT: I linguaggi urbani, per definizione sincretici, fanno del movimento e della continua trasformazione la modalità sensibile di esistenza della città. Le pluralizzazioni spaziali, temporali e attoriali di ogni città, veicolate dalla polifonia enunciativa che le narra, sono qui illustrate dallo studio di uno spazio urbano particolare, stretto tra l'imminenza della sua scomparsa e la sua rinascita programmata: la cattedrale di Notre-Dame a Parigi e i suoi dintorni all'indomani dell'incendio del 15 aprile 2019. L'analisi esamina la questione delle "leggende urbane" tra credenza e storia, la questione dei "viaggi" tra passeggiata e rituale e la questione della "memoria, trasformazione e restauro" di cui la cattedrale e il suo sito sono il luogo. L'analisi proposta, con le sue considerazioni teoriche generali, nasce da uno studio semiotico concreto commissionato dalla città di Parigi (2021) per preparare la futura riqualificazione urbana intorno alla cattedrale. Questo lavoro proseguirà con la stesura di guide per i visitatori (2025). L'itinerario è organizzato in dodici tappe che vengono qui sviluppate: esse esplorano, attraverso i luoghi periferici del "luogo alto", i vari aspetti dell'organizzazione urbana e della storia. Il concetto è guidato da tre caratteristiche essenziali: (i) gerarchia: quali relazioni (di ascendenza, di autonomia o di altro tipo) esistono tra la cattedrale, i suoi dintorni e l'isola stessa? (ii) pluralità assiologica: quali universi di valori

- economici, politici, estetici, al di là del sacro - sono mobilitati attraverso le numerose trasformazioni dello spazio nel corso della storia? (iii) l'attualità urbana: come può convivere il pubblico che visita il sito, tenendo conto della sua estrema diversità socio-culturale e del problema del turismo di massa.

Parole chiave: *sincretismo, polifonia, prospettiva, spazio, storia, potere*

EN: Syncretic by definition, urban languages make movement and continuous transformation the city's sensitive mode of existence. The spatial, temporal and actorial pluralizations of any city, carried by the enunciative polyphony that narrativizes them, are illustrated here by the study of a particular urban space, caught between the imminence of its disappearance and its programmed rebirth: Notre-Dame Cathedral in Paris and its surroundings in the aftermath of the fire of 15 April 2019. We consider the question of 'urban legends' between belief and history, that of 'paths' between strolling and ritual, and that of 'memory, transformation and restoration' of which the cathedral and its site are the famous place. The proposed analysis, with its general theoretical considerations, stems from a concrete semiotic study commissioned by the City of Paris (2021) to prepare the future urban redevelopment around the cathedral. This work will continue with the writing of visitor guides (2025). The itinerary is organized into twelve stages that are developed here: they explore, through the peripheral sites of the «haut lieu», the various aspects of urban organization and history. Three essential features guide our approach: (i) hierarchy: what relationships (ancillarity, autonomy, or other) exist between the cathedral, its surroundings and the island itself? (ii) axiological plurality: what universes of values - economic, political, aesthetic, beyond the sacred - are mobilized through the many transformations of the space throughout history? (iii) urban actoriality: what cohabitation between the publics who visit the site, taking into account their extreme socio-cultural diversity and the problem of mass tourism.

Keywords: *syncretism, polyphony, perspective, space, history, power*

Lascio il mio sistema chetogenetico incompiuto,
così come la grande cattedrale di Colonia è rimasta incompiuta
con la sua gru inattiva in cima alla torre incompleta.
Gli edifici di piccole dimensioni possono essere rifiniti dall'architetto originario,
i grandi, quelli veri, affidano sempre l'allestimento dell'incoronazione
ai posteri. Dio non voglia che io non perfezioni mai nulla!
L'intero libro è solo uno schizzo...
nemmeno uno schizzo di uno schizzo.
O tempo, forza, denaro, pazienza!

Herman Melville, *Moby Dick o il capodoglio* (1851),
Parigi, Gallimard, «La Pléiade», 2006, pag. 170.

La molteplicità delle prospettive aperte da questo dossier su «Le immagini della città» è isotopa con il suo stesso tema: l'incrocio di figure offerto dai linguaggi urbani. Questi linguaggi, per definizione sincretici, fanno del movimento e della trasformazione la modalità sensibile di esistenza della città. Mentre i materiali sembrano congelare la città in disegni di edifici, strade, piazze e parchi, lo spazio urbano è uno spazio di mobilità, esso stesso infinitamente mutevole nelle sue forme. Mentre il passato viene celebrato nei suoi monumenti commemorativi come garante dell'identità, i suoi usi costantemente rinnovati non cessano di mettere la città a rischio del futuro. Quanto agli attori, le loro tensioni e i loro scambi danno forma a un essere collettivo ondeggiante, allo stesso tempo sedentario e di passaggio, qui concentrato in istituzioni stabilizzate, là diffuso in appartenenze volatili (turisti, Rbnb). Per evocare questa pluralizzazione spaziale, temporale e attoriale veicolata dalla polifonia enunciativa che li narra, scegliamo di considerare qui uno spazio urbano particolare, coinvolto nella narrazione della sua imminente scomparsa e rinascita: la Cattedrale di Notre-Dame a Parigi all'indomani dell'incendio del 15 aprile 2019 che le è stato quasi fatale, o meglio i suoi dintorni, la cui riqualificazione seguirà la ricostruzione dell'edificio. Tra i temi proposti, la questione delle «leggende urbane» tra credenza e storia, quella dei «percorsi» tra passeggio e rito, e soprattutto quella della «memoria, della trasformazione e del restauro», di cui la cattedrale e i suoi dintorni sono la

sede nel cuore della Città.

L'attrazione di Notre-Dame de Paris si irradia intorno alla cattedrale, attirando ogni anno circa dodici milioni di visitatori. Questo fa dell'edificio e dei suoi dintorni il sito più visitato di Parigi in un anno ordinario. La storia della città si concentra sull'Ile de la Cité e con essa gran parte dell'immaginario storico francese. La centralità del sito è notevolmente incarnata dalla sua insularità: un punto di divisione tra Nord e Sud (la «riva destra» e la «riva sinistra» con le loro particolarità culturali ed economiche), Est e Ovest (punteggiato dai due grandi boschi, Vincennes e Boulogne). I lunghi viali formano il paesaggio cruciforme della città: l'asse Rivoli-Concorde-Étoile-Défense... da est a ovest, e l'asse Saint-Michel-Sébastopol-Gares de l'Est et du Nord... da sud a nord. In questo modo, gli spazi della città sono suddivisi e rivelati in modo quasi simmetrico, seguendo l'antico *Cardo Maximus* romano. Notre-Dame è il punto focale di questa espansione logica.

In questo contesto, ci sono tre ragioni principali per cui dovremmo interessarci agli accessi al monumento dal punto di vista di una semiotica della città. In primo luogo, il loro status accessorio: servono la cattedrale, ne preparano l'accesso, ne costituiscono un'entrata. In un certo senso, offrono un approccio propedeutico. Naturalmente, la loro visita non sostituisce in alcun modo la visita alla cattedrale stessa. Ma tende ad essa, la prepara, la avvolge. E viceversa, la cattedrale risplende sui suoi dintorni. Nel corso dei secoli, questi sono stati modellati, rielaborati e trasformati, sempre in connessione con la cattedrale stessa. ePer esempio, l'Hôtel-Dieu, l'ex ospizio della Charité che nel XIX secolo si è trasferito dal sud al nord del sagrato, è un tutt'uno con il monumento simbolo di una religione per la quale incarna la terza delle virtù teologali: la carità (dopo la fede e la speranza).

La seconda caratteristica dell'area intorno a Notre-Dame è che il suo significato non è esclusivamente sacro, tutt'altro. La storia urbana e architettonica, così come quella politica, sociale ed economica, hanno lasciato la loro impronta in tempi diversi. [ee]Il grande piazzale risale ai lavori di Haussmann nel XIX secolo; il Memoriale dei Martiri della Deportazione mette i visitatori di fronte ai crimini contro l'umanità del XX secolo; i tesori archeologici, poi chiamati «cripta», sono stati scoperti durante lo scavo di un parcheggio sotterraneo negli anni Sessanta, e ciò che vi si scopre testimonia più della molteplicità delle forme organizzative e della vita sociale passata di una città che della sola spiritualità.

Infine, il terzo tratto caratteristico dell'area intorno a Notre-Dame è legato alla sua frequentazione e alla gestione di un collettivo notevolmente eterogeneo: la folla dei visitatori, per non parlare dei parigini - che tendono a fuggire. Eppure la ricchezza di contenuti di questo spazio suscita molteplici

curiosità, mobilitando l'attenzione e l'emozione in più direzioni. Presentando ai visitatori tante esperienze sensoriali quanti sono i centri di interesse, la visita agli approcci offre loro non solo la possibilità di distribuirsi su un'area più ampia - correggendo la concentrazione ansiogena delle code - ma anche un nuovo legame con la cattedrale stessa: a volte come migliore preparazione alla visita, a volte come passeggiata meditativa per seguirla.

1. Alcune considerazioni preliminari

Le proposte semiotiche che seguono sono state inizialmente sviluppate nell'ambito del progetto concreto di riqualificazione dell'area intorno a Notre-Dame (il cui completamento è previsto tra il 2025 e il 2027). La città di Parigi ci aveva chiesto (nel 2019-2020) di realizzare uno studio semiotico di questo straordinario spazio urbano per integrare uno studio storico e uno studio urbanistico con il dossier che accompagnava la gara d'appalto indetta urbi et orbi dal comune tra architetti e paesaggisti. Il consorzio guidato da Bas Smets - famoso architetto paesaggista belga - si è aggiudicato la gara. Nell'ambito del suo mandato, che prevedeva non solo lo sviluppo del sito in sé, ma anche una mediazione culturale per i futuri visitatori, Smets ci ha invitato a far parte del suo team (composto da architetti, architetti del patrimonio e architetti del paesaggio) e ci ha affidato il compito di preparare questa mediazione sulla base dello studio semiotico preliminare. Una dichiarazione d'intenti dettagliata, redatta in seguito a numerose consultazioni, è stata presentata alla Mission «Grands projets», all'autorità appaltante, la Direction des Affaires Culturelles de la Ville de Paris, all'attenzione degli Architectes des Bâtiments de France - i responsabili delle decisioni -, degli storici medievali, dei curatori, degli storici dell'arte e degli altri esperti del comitato scientifico della Mission Notre-Dame, dell'ente pubblico Paris Musées, che è specificamente responsabile della mediazione culturale della cripta archeologica, e dell'Etablissement Public pour la Rénovation de Notre-Dame, la Diocesi di Notre-Dame, la cui Missione Culturale è responsabile della progettazione e della realizzazione del percorso di visita all'interno del monumento (il cui calendario è legato all'apertura prevista per l'8 dicembre 2024); il Centre des Musées Nationaux, responsabile della progettazione e del percorso di visita delle Torri di Notre-Dame; e infine il Ministero delle Forze Armate, attraverso

il suo Office National des Combattants et Victimes de Guerre, che gestisce il Memoriale ai Martiri della Deportazione sulla punta orientale dell'isola.

È in gran parte questo testo, presentato al già citato "Areòpago", istanza di giudizio potente che funge da "Destinante" e da "Giudicante", che costituisce la base del presente contributo. Abbiamo eliminato alcuni aspetti tecnici e, soprattutto, abbiamo portato alla luce alcuni fondamenti semiotici che erano stati oscurati nella presentazione operativa.

Tre osservazioni preliminari e molto generali hanno guidato questo lavoro di «mediazione culturale» di uno spazio urbano eccezionale. Innanzitutto, il principio è quello di cercare di adottare il più possibile la prospettiva, le aspettative e le anticipazioni del pubblico di riferimento. Data l'enorme diversità di questo pubblico - in termini di età, generazioni, istruzione iniziale, cultura religiosa e competenze linguistiche - l'obiettivo è quello di raggiungere un'accessibilità universale, che implica una gerarchia di contenuti, dai più elementari e semplici ai più elaborati e complessi. In secondo luogo, in termini di contenuti tematici e periodi storici, questo ambiente presenta una diversità molto ampia, il più delle volte al di fuori del campo del sacro specifico della cattedrale stessa. Infine, in termini di oggetto stesso, la caratteristica centrale dell'edificio e del sito è la loro «continua trasformazione», la loro essenziale incompletezza. L'intervento attuale, sia sul monumento che sul sito circostante, deve quindi essere visto come una tappa della storia mutevole di Notre-Dame. Inoltre, l'organizzazione discorsiva della mediazione culturale comporta un certo numero di decisioni relative al sistema così come verrà percepito e recepito: i supporti materiali per i contenuti proposti, le parole per descrivere la visita, il numero di soste lungo il percorso.

1.1 *Supporti*

Oltre a un supporto fisico conforme ai codici di presentazione della Città di Parigi (cfr. le attuali «palette» o i «lecca-lecca Starck», in fase di rinnovo), aggiungeremo le possibilità offerte dai media immateriali. Il livello introduttivo di informazioni, scritto sul supporto, sarà abbinato a un terminale digitale: includerà un codice QR che consentirà ai visitatori di accedere a uno o più livelli di informazione e spiegazione, a seconda della loro curiosità e delle loro capacità. Il testo del display sarà in francese e in inglese, in linea con il metodo FALC (Facile à lire et à comprendre) promosso dal Ministero della Cultura francese; l'accesso digitale consentirà di leggere i contenuti, talvolta complessi, in diverse delle principali lingue del mondo.



Fig. 1. Pala (o lecca-lecca) Starck - dal nome del designer Philippe Starck che l'ha creata (1992).

1.2 *Le parole della mediazione*

Un rapido studio della semantica lessicale ci ha permesso di determinare la scelta delle parole chiave che strutturano la visita nel suo complesso. Il termine «itinerario» è stato scelto per designare l'offerta fatta al visitatore nell'area circostante il museo. Questo termine è stato confrontato con «percorso», «itinerario», «percorso», «circuito» e così via. «Percorso» è stato preferito, in quanto non implica né un'origine né una destinazione. Sebbene il «percorso» inviti a camminare intorno alla cattedrale, non prescrive un ordine obbligatorio: Il visitatore può partire da ovest - il sagrato - passare per il sud (il presbiterio e il palazzo arcivescovile), andare fino al punto est (da piazza Giovanni XXIII al Memoriale dei Martiri), poi tornare passando per il nord (verso l'ingresso dei canonici e l'Hôtel-Dieu), ma può anche partire da est o da nord o da sud, fare tutto il giro o solo una parte del percorso. Questa flessibilità fa sì che ogni tappa debba essere considerata come un'unità autonoma, come un «insieme di senso».

Anche i termini disponibili per descrivere il viaggio stesso sono piuttosto numerosi: «visita», «peregrinazione», «vagabondaggio», «passeggiata»,

«sentiero», «esplorazione»: la parola «visita» è stata scelta come la più vicina alla realtà dell'azione in corso, e la meno carica di connotazioni.

Anche i termini candidati a designare le fermate offrono una gamma di possibilità, spesso molto marcata. Ad esempio, «stazione», nel contesto immediato della cattedrale, non è un candidato a causa delle stazioni della Via Crucis (che conta quattordici stazioni). Analogamente, la parola «fermata» nel contesto parigino è contrassegnata dalla funzionalissima «fermata dell'autobus»; «étape», «escale», «halte», «pause», indicano variazioni di tempo che da un lato allungano eccessivamente la fermata in questione («escale» per esempio) o la accorciano eccessivamente («pause», o «halte»), indipendentemente da altre connotazioni più o meno controllabili (cfr. «pause-pipi»). È stata adottata l'espressione «point-étape», con la sua bi-valenza, poiché contiene sia il breve che il lungo. Quando si tratta di descrivere il contenuto, i verbi all'infinito possono essere utilizzati per suggerire un percorso progressivo di scoperta e approfondimento: «individuare > scoprire > conoscere»; «vedere > imparare > capire»; «vedere e conoscere». In tutti i casi, il visitatore è «accompagnato». Inoltre, per indicare la gradazione dei contenuti tra quelli di base ed essenziali, facilmente accessibili, e quelli più difficili o specializzati, il modello dei livelli di difficoltà del mondo dello sci alpino (pista verde, pista rossa, pista nera) ha il vantaggio della semplicità - ammesso che sia universalmente condiviso - ma il mondo sportivo e ludico di riferimento che queste espressioni evocano non corrisponde a quello di Notre-Dame de Paris. Verbi come «Scoprire > Esplorare» sono difficili da tradurre. Si potrebbero studiare delle icone che rappresentino il mondo di riferimento medievale in modo figurato e stilizzato, mostrando il disegno di un «paggio» piuttosto infantile per il livello più semplice, di un «cavaliere» e della sua «dama» per il livello più avanzato e di un «chierico» per il livello più colto; ma per essere interpretate correttamente, queste figure richiederebbero una conoscenza preliminare che non tutti i visitatori possono assumere. La distinzione tra media tangibili (il pannello in loco) e intangibili (digitali, tramite il codice QR) suggerisce da sola la strada per un maggiore dettaglio e approfondimento.

1.3 *Il numero dei punti di passaggio: un po' di numerologia*

Il percorso, che è continuo se assume la forma di una passeggiata o di una camminata, è quindi punteggiato da punti di sosta, ognuno dei quali si concentra su un oggetto di osservazione. In un mondo come quello di Notre-Dame - dove tutto ha un significato, dove il più piccolo oggetto si condensa in un'allegoria o si

espande in un simbolo - il numero di questi punti deve essere di per sé significativo. Emergono tre grandi numeri candidati, fortemente nutriti dal simbolismo dei numeri a causa della loro storia: il numero *7, il segno del significato*, il numero *10, il segno della pienezza*, e il numero *12, il segno della riunione*.

Il numero 7, un *segno di significato*. Il primo numero ha a che fare con l'origine e la destinazione: i 7 giorni della creazione del mondo nella Genesi («il settimo giorno si riposò»), che giustificano i 7 giorni della settimana, lanciano il paradigma del settenario che troviamo all'altro capo della narrazione testamentaria, nell'*Apocalisse* di Giovanni, con i 7 sigilli che chiudono il libro (il «settimo sigillo» si apre sul silenzio). E il numero 7 è usato più ampiamente con i 7 chakra indù - fonti di energia - il candelabro a 7 rami, i 7 peccati capitali e persino il gioco delle 7 famiglie. Altrettanto essenziale per la Cabala e la Massoneria, il 7 è il numero transculturale per eccellenza...

Il numero 10, *segno di compimento*. Alla fine della serie decimale, il 10 è il segno del compimento, della completezza. Dal 10 in poi, è un ritorno all'unità e un segno di un nuovo inizio: il 10 è il guardiano del ciclo. È anche il numero perfetto illustrato dal triangolo della «Sacra Tetraktys» pitagorica: 1+2+3+4=10. Nella Bibbia troviamo le 10 piaghe d'Egitto e i 10 comandamenti. Più vicino a noi, le dita delle mani e quelle dei piedi completano le estremità del corpo. Il numero 12, *segno di riunione*. Numero pari per eccellenza, il 12 è il numero «sublime», con i suoi 6 divisori (6, il numero perfetto). In termini narrativi, è contemporaneamente il numero del tempo (i 12 mesi dell'anno, le due volte 12 ore del giorno e della notte, 12h... «Midi le juste» (in italiano si direbbe "mezzogiorno spaccato"...), e il numero dello spazio (i 12 segni zodiacali sulla volta celeste) e il paragone quantitativo dei grandi attori collettivi (le 12 tribù di Israele - guidate dai 12 figli di Giacobbe -, i 12 apostoli, i 12 cavalieri principali della Tavola Rotonda, le 12 stelle della bandiera europea - che non corrispondono al numero mobile dei membri, ma ai valori che li uniscono - «perfezione, pienezza e unità» - e che questo numero simboleggia...). E poi ci sono le 12 fatiche di Ercole. Data la lunghezza del percorso, la diversità dei contenuti e il numero di siti da mostrare, è stata scelta quest'ultima cifra: il percorso di mediazione comprenderà 12 punti di sosta, distribuiti (provvisoriamente) sul sito come segue:

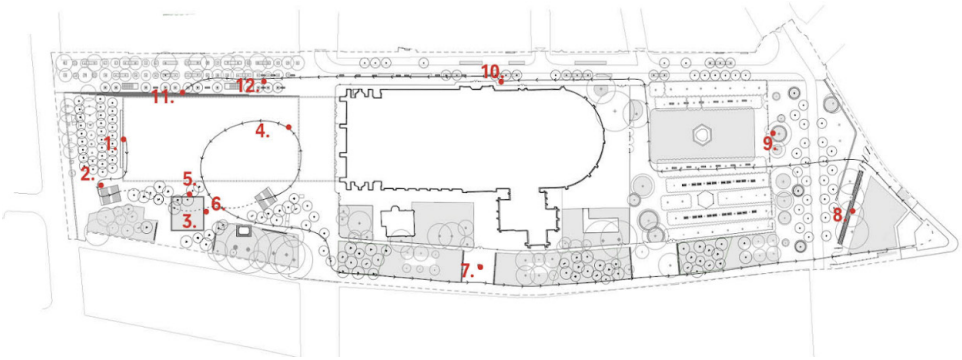


Fig. 2: Mappa dell'area intorno a Notre-Dame de Paris. Ubicazione dei dodici punti di sosta.

Ecco una sintesi:

1. Il Libro di Pietra. *Home page: il piazzale e la facciata in prospettiva*, dove il visitatore scopre la facciata dal piazzale e come le variazioni storiche della forma del piazzale «dettino» una prospettiva profondamente diversa su questa facciata, che viene descritta a grandi linee.

2. La cripta archeologica. [e]*Le profondità del passato: le epoche della città*, dove i visitatori imparano come gli strati archeologici dall'antica Lutezia alla Parigi del XIX secolo siano emersi durante lo scavo di un parcheggio e quali forme di vita possano suggerire questi resti.

3. Il vestibolo della città. *Entrata nei soggetti: cronologia e storie*, dove il visitatore prende confidenza con questo nuovo spazio, il «vestibolo», che si apre sia sull'oscurità della cripta che sulla luce della Senna; dodici dipinti mostrano ciò che le trasformazioni della storia hanno reso invisibile.

4. Punto zero. *Casa delle origini: spirituali, geografiche, storiche, politiche*,

dove il visitatore si renderà conto che il motivo dell'origine coincide con l'immaginario di Notre-Dame, attraverso vari interventi storici che si possono leggere sul piazzale: le origini della devozione, del Paese, della città e della nazione.

5. L'isola dei poteri. *Faccia a faccia con Notre-Dame e la Prefettura: Chiesa e politica*, dove i visitatori sono invitati a confrontare le grandi istituzioni che, accanto alla cattedrale, si trovano sull'Île de la Cité e condividono l'atto di giudicare, valutare e sanzionare.

6. La Senna. *Fiume, isola e ponti: dalla vita economica al simbolo*, in cui il visitatore prende coscienza del ruolo centrale del fiume, dall'attività economica al significato del motto e dello stemma di Parigi, passando in rassegna la Senna-Paesaggio, la Senna-Storia, la Senna-Azione e la Senna-Simbolo.

7. Il presbiterio e la sacrestia. *Spazio episcopale, gotico radioso: il transetto sud*, dove il visitatore, camminando verso sud, può apprezzare le trasformazioni dal palazzo episcopale all'edificio attuale, nonché quelle che fanno della facciata del transetto sud una manifestazione di gotico radioso, come quella della Sainte Chapelle.

8. Il Memoriale dei Martiri della Deportazione. *Omaggio alle vittime del* XX secolo e della sua estrema violenza, il memoriale, progettato dall'architetto Pingusson, accompagna i visitatori in un viaggio alla scoperta del grave significato di questo spazio sotterraneo.

9. L'arboreto per il clima. *Essenze vegetali e spirituali: il Giardino dell'Eden e il locus amoenus*, dove i visitatori passeggiano nella Piazza Giovanni XXIII e nelle sue essenze climatiche: qui si incontrano le sensibilità ecologiche e spirituali, quelle del Giardino dell'Eden della *Genesi*, del *locus amoenus* medievale e dei simboli viventi nella pietra scolpita.

10. Il Capitolo e i Canonici. *Scuola della Cattedrale, formazione e gestione*, in cui i visitatori imparano a conoscere la divisione dei poteri tra il vescovo e i canonici, nonché i numerosi compiti dei canonici, tra cui la formazione presso la Scuola della Cattedrale, che in seguito ha dato origine all'università.

11. L'Hôtel-Dieu. La *Carità, all'ombra di Notre-Dame*, dove i visitatori possono vedere il legame originario e fondante tra la cattedrale e l'ospedale intorno alla terza virtù teologale, la Carità, e scoprire le enormi trasformazioni dell'Hôtel-Dieu, nonché l'economia della Salvezza (le «Indulgenze»).

12. Notre-Dame e la Sainte-Chapelle. *Les âges de l'architecture gothique (Le epoche dell'architettura gotica*), che finalmente espone il dialogo tra questi due monumenti in così forte contrasto, sia per l'architettura che per la funzione liturgica, e che spiega perché la Sainte-Chapelle è nascosta alla vista.

1.4 *Pietre miliari: la struttura tipica*

Il principio guida per ogni punto di sosta è quello di adottare la *prospettiva* del *visitatore*, puntando a una «accessibilità universale», come abbiamo detto, tenendo conto dell'estrema diversità dei pubblici, in base all'età (bambini/adulti), alla provenienza (riferimenti culturali molto vari) e al livello di formazione (tra istruzione elementare e superiore). Per l'accesso ai contenuti digitali in ogni punto, verrà utilizzato un codice QR che indicherà il tempo di consultazione (3 minuti, 5 minuti, ecc.) come per i siti di stampa online. I contenuti saranno multilingue (4 lingue oltre al francese: inglese, spagnolo, arabo, cinese) e multilingue (testo, immagine - 3D - suono - musica, canto, campane, ecc.) per offrire esperienze multisensoriali (visive e uditive). Ogni tappa seguirà una sequenza standard, come la sintassi di un libro di grammatica, per offrire una regolarità che favorisca la familiarizzazione:

- Un *gancio sensibile*: un evento sonoro (breve testo sul tema, pronunciato da una voce famosa; breve concerto di campane; musica (organo che suona,

o altro) e/o visivo (primo piano su una scultura, brevissimo video sul tema, figura emblematica, ecc.)

▪ *Ancoraggio nel tempo* (fregio cronologico parziale, che si concentra sul periodo interessato a seconda della pietra miliare e sfuma il filo generale del tempo, ma fa sì che ogni pietra miliare ci immerga nella Storia).

▪ *Ancoraggio nello spazio* (un luogo, rappresentato in varie forme, nei suoi vari stati: cfr. le illustrazioni di un libro come *Notre-Dame. Une cathédrale dans la ville*, Paris, Belin, 2022, a cura di B. Bove e Cl. Gauvard).

▪ Un'indicazione del *focus tematico del commento*, seguendo il titolo annunciato della pietra miliare.

▪ Una *messa in scena narrativa*, incentrata su personaggi in azione, oggetti e materiali e narrazioni (tensioni, conflitti e risoluzione dei conflitti).

▪ Per ogni livello di accessibilità, ci sono una serie di attività ed *esperienze divertenti* ed educative da prendere in considerazione.

Il disegno complessivo delle tappe consiste nel tracciare un percorso verso la conoscenza, secondo il seguente schema: (i) *Creare un'emozione* (questa è la funzione del gancio); (ii) *Suscitare interesse* (questo è il primo livello, fatto di informazioni semplici, formulate in frasi brevi); (iii) *Costruire conoscenza* (questo è il secondo livello, per trasmettere informazioni più dettagliate, spiegazioni più tecniche, che possono dare origine a spiegazioni più approfondite, ad albero). Quindi, tra l'autonomia di ogni fase e il percorso seguito da una fase all'altra, seguiamo un filo narrativo, ma ogni sequenza funziona come un mini-racconto autonomo, come un *racconto*.

1.5 *Il tour: un'esperienza e una storia*

Una delle principali novità dell'urbanistica intorno a Notre-Dame è la possibilità di *camminare intorno alla cattedrale*: da ovest a est, passando per il sud o il nord e tornando a ovest, o viceversa, da est a ovest, in tutti i casi con un percorso ad anello; oppure sotto forma di percorso frammentato ed ellittico; o ancora sotto forma di percorso «sul posto» (in coda per visitare le torri, ad esempio, dove si possono scaricare contenuti digitali).

La natura eccezionale del sito, con il suo orientamento generale est-ovest

(alba-tramonto), fa sì che la visita assuma il carattere di un'*esperienza narrativa*. E questo rende tangibile la narrazione cosmologica del sito stesso. L'Est, il luogo mistico verso cui si affaccia il "capocroce" (vale a dire, la testata orientale della chiesa), è quello dello *spazio spirituale* della tradizione cristiana; l'Ovest, su cui si aprono i tre portali principali, attraverso i quali i fedeli entrano nella cattedrale e cambiano mondo, rappresenta lo *spazio temporale*, lo spazio sociale del sagrato, dove si svolgono la politica e gli eventi della storia. Va notato che i lati nord e sud dell'edificio costituiscono zone intermedie e duali tra questi due spazi contrastanti: a nord, l'area del capitolo dei canonici (cfr. la formazione alla scuola di Notre-Dame) e a sud quella della residenza episcopale e della sacrestia (cfr. le relazioni tra il vescovo e il re da un lato, i preparativi per i riti dall'altro).

L'insieme di questo percorso porta il visitatore dalla vita di quaggiù - il piazzale e le molteplici forme di azione che vi si svolgono - alla trascendenza e all'aldilà, con le sue due polarità, quella del paradiso (la piazza Giovanni XXIII, presto ampliata, come figura edenica) e quella dell'inferno (il memoriale degli orrori della deportazione). Questa trasformazione si riflette nell'itinerario del visitatore con un effetto di *tempo*: il programma è più denso e veloce a ovest, lo spazio dell'azione, segnato da un maggior numero di pietre miliari, e più lento a est, dove le pietre miliari sono meno numerose, in luoghi favorevoli alla contemplazione e alla meditazione (il giardino e l'arboreto).

In ogni tappa del percorso, lo sfondo storico fornito dagli indicatori cronologici, dalle «linee del tempo» e dai racconti sottolinea il filo conduttore del tour e il suo carattere essenziale: la *continua trasformazione* di Notre-Dame e del suo sito nel corso dei secoli, dalla sua creazione ai giorni nostri. Victor Hugo scrisse: «Notre-Dame non è (...) quello che si può chiamare un monumento completo, definito, classificato. Non è più una chiesa romanica, non è ancora una chiesa gotica. Questo edificio non è un tipo». E ha aggiunto: «È un edificio di transizione». Oltre alla cattedrale stessa, che ancora oggi sta rinascendo, tutto ciò che circonda Notre-Dame evoca questa trasformazione in atto, tutto esprime questa «vocazione» all'incompiutezza e al rinnovamento. Che si tratti dell'area circostante, della piazza, dell'Hôtel-Dieu, delle istituzioni antiche o di recente creazione, o del nuovo sviluppo dei dintorni, sono tanti i segni evidenti di questa trasformazione continua nel corso dei diversi periodi storici. La citazione di Herman Melville che abbiamo riportato sottolinea questo fatto, che dovrebbe essere reso evidente ai visitatori.

1.6 *L'ampliamento: un'estensione oltre le mura*

Come ultimo elemento trasversale del percorso di visita, ogni tappa presenterà una serie di attrazioni parigine, dell'Île-de-France e nazionali «fuori sito», in linea con il tema della tappa e a complemento del suo contenuto. Questa contestualizzazione sarà un modo per integrare il sito nel panorama più ampio della città, della regione e del Paese nel suo complesso, conferendogli così un «profilo più alto». Non includeremo questo aspetto nell'ambito di questo studio.

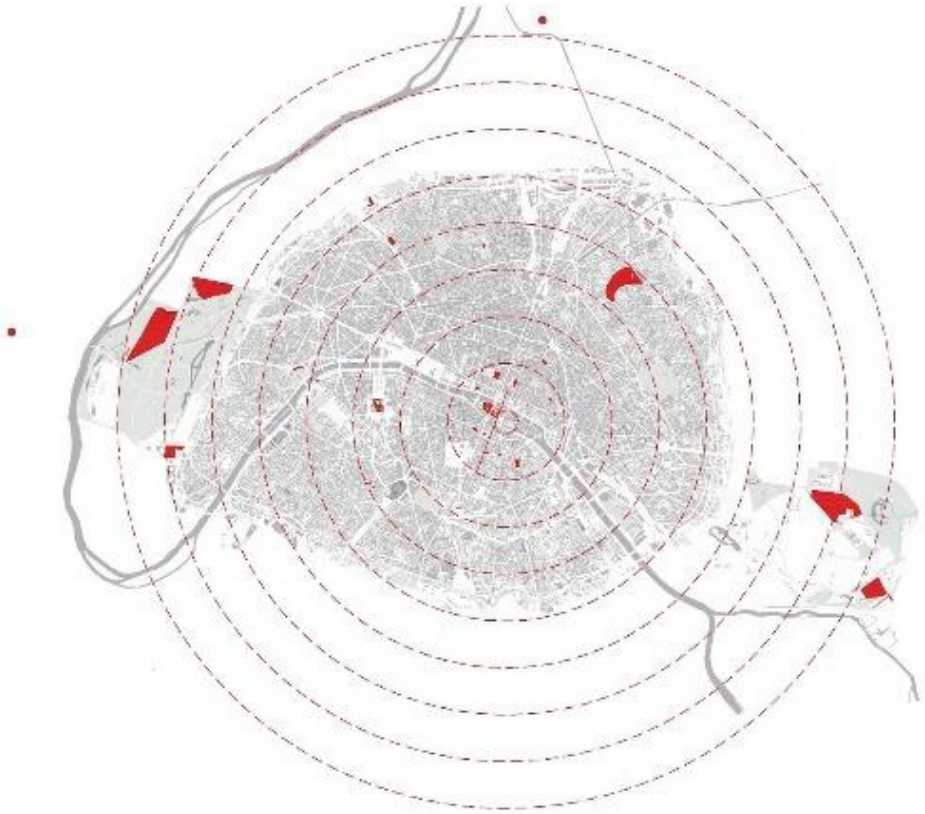


Fig. 3: Mappa tipica dei luoghi «fuori dalle mura».

2. Il percorso

2.1 *Il Libro della Pietra. Home page: il piazzale e la facciata in prospettiva*

Sul piazzale, il visitatore si trova di fronte alla facciata ovest di Notre-Dame, grande incarnazione del «libro di pietra» di cui è la pagina iniziale. In uno dei capitoli teorici più spettacolari di *Notre-Dame de Paris*, intitolato «Questo ucciderà quello», Victor Hugo spiega che fino al XV secolo «l'architettura è il grande libro dell'umanità». Sì, perché, spiega, «la stampa ucciderà l'architettura»: «il libro ucciderà l'edificio». E dimostra che, in tutto il mondo, «fino a Gutenberg, l'architettura è stata la principale forma di scrittura, la forma universale di scrittura». La pietra racconta e la pietra insegna: questa facciata è stata definita «declamatoria».

È quindi visto e letto dal piazzale, da lontano e da vicino. eMa la prospettiva da cui lo vediamo oggi risale ai lavori di riqualificazione di Haussmann alla fine del XIX secolo. In precedenza, il sagrato, luogo di feste e processioni e collegamento tra la città e la Chiesa, era quattro volte più basso di oggi: uscendo dalla rue Neuve, ci si trovava quasi ai piedi della cattedrale. Un cambio di prospettiva radicale!

La prima tappa si concentra su questo cambiamento di visione. Presenta ai visitatori una serie di immagini alternate che illustrano i cambiamenti nella percezione della facciata occidentale tra il Medioevo e i giorni nostri. Queste illustrazioni possono essere ampliate da una rapida sfilata di dipinti standard (esclusa la cattedrale) dal XV al XX secolo, dall'invenzione della prospettiva monofocale nel Rinascimento: il punto di fuga e il suo fenomenale successo nell'arte da Brunelleschi in poi. Oggi, vista dal Petit-Pont-Cardinal-Lustiger, la cattedrale appare come il punto di fuga della nostra visione.

Il *primo livello di lettura* descrive sinteticamente la facciata. Innanzitutto, ci sono i tre portali, quello del Giudizio Universale al centro, quello della Vergine Maria a destra e quello di Sant'Anna, madre della Vergine Maria, a sinistra: il culto di Maria, così abbondantemente presente altrove (vetrate, sculture, dipinti, rose, ecc.) nella cattedrale di «Notre Dame», è quindi chiaramente evidente. Questa tripartizione si riflette nella struttura verticale del monumento, con le sue tre parti uguali: dal suolo alla Galerie des rois (sculture che rappresentano i re di Giuda dell'Antico Testamento, e non i re di Francia come credevano i rivoluzionari del 1793, che le abbatterono); dalla Galerie de la Vierge con la

grande rosa occidentale davanti alla quale si trova la scultura della Vergine Madre, in cima alle colonne traforate che la coronano; e dalla Galerie des chimères alla sommità delle torri tra le quali svetta la guglia ricostruita da Viollet-le-Duc.

Un *secondo livello di lettura* analizza più da vicino il cambiamento di percezione. Scopriamo che la storia del piazzale illustra la relatività culturale della *prospettiva*. La prospettiva originaria, offrendo una visione ravvicinata dei portici e delle loro sculture, nonché della formidabile altezza delle torri, imponeva una visione dei dettagli e uno sguardo verso l'alto. La cattedrale culminava, dominando la città e protendendosi verso il cielo. L'arretramento del grande piazzale Haussmann ha dato origine a una visione diversa. Innanzitutto, impone una «visione d'insieme», naturalizzata come evidenza razionale, quella del *panorama* turistico (cfr. i «punti di vista», le «tavole di orientamento»), e invita a un approccio graduale verso i dettagli. Questa prospettiva, indebolendo la visione verso l'alto, favorisce una presa orizzontale, frontale e «geometrica». Questi due tipi di prospettiva implicano un cambiamento di valori. La trasformazione ci porta dai valori *sacri* (lo sguardo verso l'alto invita all'elevazione e alla trascendenza) ai valori *secolari* (lo sguardo orizzontale propone la razionalizzazione e la padronanza del mondo). L'esperienza *spirituale* lascia il posto all'esperienza *estetica*.

Questa trasformazione del piazzale ha altre implicazioni per l'osservatore di oggi. Nel Medioevo, lo stretto piazzale combinava abitazioni e attività commerciali (librerie, oreficerie, ecc.) con edifici e servizi religiosi. Questa dimensione della storia urbana è cambiata profondamente con la creazione della grande piazza, che tuttavia rimane, sotto la guida della diocesi, uno spazio di aggregazione collettiva per le funzioni e i vari eventi di rilievo.

Un *terzo livello di interpretazione* potrebbe essere previsto anche per questa fase iniziale e decisiva dell'interpretazione dell'area intorno a Notre-Dame. Viollet-le-Duc era interessato al problema dell'angolo di visuale dei monumenti. In una lettera del 9 ottobre 1871, indirizzata a un suo collega architetto che gli chiedeva un parere sullo sgombero dello spazio antistante la Cattedrale di Amiens, egli esprimeva «il seguente parere:».

In linea di principio, non ho un grande gusto per le strade che portano a un grande edificio. I monumenti in generale, e quelli del Medioevo in particolare, non sono concepiti per essere visti geometricamente, ma da certe angolazioni, e questo è abbastanza naturale: il punto geometrico è unico, gli altri sono infiniti. (...) Si poteva raggiungere il Partenone solo da un'angolazione obliqua, e l'effetto prodotto dal monumento era ancora più suggestivo.

In una nota a piè di pagina si legge che Viollet-le-Duc si è espresso sullo stesso argomento nei suoi *Entretiens*, dove dichiara:

"In Italia (...) dove gli edifici producono effetti così brillanti, le strade principali sono state evitate e i monumenti vengono avvicinati da angoli o di lato. Notre-Dame a Parigi produce molto più effetto dal Quai des Augustins che dalla caserma in fondo alla strada principale."

Il famoso architetto lo scrisse prima dei lavori di Haussmann, che dovevano distruggere la Rue Neuve - «la strada dell'asse» - e creare il grande piazzale.

Infine, i visitatori più esperti potrebbero essere interessati all'estensione della questione della prospettiva, nel suo carattere fondamentale in ogni presa di significato, fino al punto in cui, a nostro avviso, la prospettiva può essere posta al centro della semiosi, condizionando il processo relazionale che articola un piano di espressione con un piano di contenuto. Da quel momento in poi, le sue trasformazioni storiche e culturali diventano cruciali. Ciò è particolarmente vero per il passaggio dal linguaggio spaziale a quello verbale, dove si verificano trasformazioni parallele. Ad esempio, trasponendo i manoscritti medievali della storia di Tristano e Isotta in un racconto moderno, *Le roman de Tristan et Isolde* (pubblicato nel 1901 con un successo fenomenale), il medievalista Joseph Bédier sottopose la prospettiva «narrata» allo stesso destino che Haussmann aveva inflitto alla prospettiva «visiva» nello spazio urbano. Possiamo confrontare le due descrizioni del castello di Tintagel, residenza del re Marco, zio di Tristano: quella del manoscritto di Oxford (*La folie Tristan*, fine XII secolo) che Bédier ha trasposto nel suo *Roman de Tristan et Iseut* alla fine del XIX secolo. Si noterà che egli sostituisce ai molteplici angoli di visuale del testo medievale la prospettiva frontale e panoramica di una visione in linea con la poetica «realista», procedendo per «zoom» per condurre l'occhio progressivamente dal paesaggio complessivo al particolare.

Sur la côte de Cornouailles
se dressait le donjon solide et imposant.
Des géants l'avaient construit jadis.
Les pierres, toutes de marbre,
étaient disposées et jointes avec art ;
elles tenaient solidement.
Le mur présentait une surface bigarrée
aux reflets de sinople et d'azur. Le château
possédait une belle poterne,
à la fois large et fortifiée.
Deux hommes d'armes surveillaient
attentivement les entrées et sorties. C'est là
qu'habitait le roi Marc en compagnie de Bretons
et de Cornouaillais parce qu'il aimait le château,
tout comme la reine Iseut d'ailleurs.
Aux alentours, il y avait beaucoup de prairies,
de forêts, de gibier, d'eaux douces,
de poissons et de belles fermes.
Les navires venant de la haute mer arrivaient
directement au port
situé dans le château.

« La *Folie Tristan* d'Oxford », *in Tristan et Iseut.* Les poèmes *français.* La saga *norroise,* trad. D. Lacroix et Ph. Walter, Paris, Livre de poche, coll. « Lettres gothiques », 1989, pp. 235-236.

Alors, ils se mirent à la voie en devisant, tant qu'ils découvrirent enfin un riche château. Des prairies l'environnaient, des vergers, des eaux vives, des pêcheries et des terres de labour. Des nefs nombreuses entraient au port. Le château se dressait sur la mer, fort et beau, bien muni contre tout assaut et tous engins de guerre ; et sa maîtresse tour, jadis élevée par les géants, était bâtie de blocs de pierre, grands et bien taillés, disposés comme un échiquier de sinople et d'azur.

Le Roman de Tristan et Iseut, par Joseph Bédier (préf. G. Paris, 1901), Paris, 10/18, « Bibliothèque médiévale », 1981, p. 22.

2.2 *La cripta archeologica. Le profondità del passato: le età della città*

Rendere visibile l'invisibile: l'obiettivo qui, «in superficie», è quello di suscitare la curiosità dei visitatori affinché scendano nel sottosuolo, scendano nel Vestibolo e scoprano la cripta stessa. Il Musée Carnavalet, che gestisce lo spazio (Établissement Public Paris Musées - EPPM), sarà a disposizione per fornire una speciale interpretazione. A un *primo livello*, ci si interroga sulla scelta della parola «cripta». La sua definizione - «una volta sotterranea utilizzata come luogo di sepoltura in alcune chiese» (*Petit Robert*) - associa la morte al rito religioso. In questo caso, però, la cripta - che non si trova sotto la cattedrale - non è un luogo di sepoltura, ma i resti archeologici della città. Usando metaforicamente la parola «cripta» per riferirsi ad essi, Parigi celebra la profondità del suo passato, per quanto modesto, e lo rende sacro.

Più di 2.000 anni di storia hanno lasciato qui il loro segno: quelle di una banchina - il porto dell'antica Lutetia - quelle delle terme gallo-romane, quelle dei primi bastioni del IV secolo, contro le invasioni barbariche e poi normanne (IX-X secolo), quelle delle fondamenta della cattedrale carolingia (basilica di Saint-Étienne) che Notre-Dame ha sostituito, della cappella dell'Hôtel-Dieu e dell'ospizio degli Enfants-Trouvés, fino a quelle delle fogne haussmanniane del XIX secolo. Ma più che un elenco di luoghi, questi resti sono narrati. Mostrano un territorio che un tempo era abitato: la vita religiosa nelle fondazioni delle chiese, la vita domestica nelle case e nelle cantine, la difesa militare con i bastioni, l'igiene e il tempo libero nelle terme, l'attività commerciale nel vecchio porto.. A un *secondo livello di* lettura, si potrebbe quasi dire meta-architettonico, la storia non è solo quella degli abitanti del lontano passato attraverso le tracce che hanno lasciato, ma anche quella delle circostanze in cui sono state scoperte: lo scavo di un parcheggio a due piani sotto il piazzale negli anni Sessanta per liberarlo dalle auto che vi parcheggiavano, e la comparsa inaspettata di numerosi resti che raccontano i periodi storici della città. La decisione dell'allora Ministro della Cultura, André Malraux, di limitare i lavori e di sviluppare gli scavi archeologici sotto il piazzale ha portato, nel 1974, alla creazione della cripta prima della sua apertura al pubblico nel 1980.

Alla periferia di Notre-Dame si svolge quindi una narrazione inaspettata: la storia dell'automobile, dalla sua comparsa in città quando la benzina sostituì il letame di cavallo, al suo dominio e alla sua presa quando il governo di Georges Pompidou, all'inizio degli anni Settanta, progettò di coprire la città con ampie autostrade urbane, alla storia degli ingorghi.

Infine, il suo doloroso declino quando la «mobilità dolce», sotto la spinta degli ambientalisti e a costo di un difficile lavoro politico, ha gradualmente preso il sopravvento, con i ciclisti che hanno conquistato lo spazio urbano. A testimonianza di questo contesto contemporaneo di limitazione del numero di auto in città e del cambio di paradigma che segna, il parcheggio è stato dismesso per diventare uno spazio di accoglienza: il *Vestibolo*.

2.3 *Il Vestibolo della città. Introduzione: cronologia e storie*

«Passaggio»? «Passaggio interno»? «Anticamera»? «Foyer»? Il nome dato alla principale trasformazione architettonica del futuro quartiere di Notre-Dame è «vestibolo». *Wikipedia* lo definisce come «la stanza attraverso la quale si entra in un edificio o in una casa, e che spesso funge da passaggio per altre stanze». Esprimendo una possibile permanenza (a differenza di «passaggio» o «passeggiata») e aprendo la zona di accoglienza (a differenza di «anticamera» o «foyer»), la parola «vestibolo» evoca lo spazio caldo e interno di una «residenza». Aggiunge quindi una connotazione di intimità in linea con l'universo di calda familiarità che «notre dame» letteralmente significa.

2.3.1. *Una tappa fondamentale*

La metamorfosi del parcheggio a due piani in un unico spazio, aperto alle estremità e ai lati - verso il piccolo braccio della Senna a sud e la cripta a nord - sarà una pietra miliare nella storia dell'area intorno alla cattedrale. Così come il parcheggio stesso è stato un punto di riferimento della civiltà - quello dell'auto regina - questo spazio segnerà una nuova cultura nell'approccio a un monumento. È un luogo a sé stante, discreto e invisibile in superficie, ma ricco di promesse e di significato.2 Con i suoi 3.000 metri, il vestibolo è un'ampia area di accoglienza, che offre ai visitatori servizi funzionali (informazioni, biglietteria, servizi igienici, guardaroba, sala gruppi, bookshop), ma è anche un luogo di sosta, di conoscenza e di scambio di idee (la caffetteria sul lato sud del fiume). Allo stesso tempo, è uno spazio tecnico in sintonia con le nuove minacce climatiche, che anticipa le possibili inondazioni del fiume fornendo una protezione adeguata.

Infine, il vestibolo è un luogo da cui tutto si irradia, poiché conduce da un lato verso il passato più antico della città di Parigi (la cripta), dall'altro verso il cuore della sua attività economica (la Senna) e soprattutto, a est, verso

la cattedrale stessa. L'ampia scalinata che vi conduce, di fronte al portale centrale, offre una suggestiva visione del monumento, facendo rivivere la visione medievale dell'ascesa e confermando l'opinione di Viollet-le-Duc al riguardo, citata in precedenza. La nuova disposizione degli accessi riunisce diverse prospettive: orizzontale, panoramica e «geometrica» da un lato, verticale, angolare e «spirituale» dall'altro.

Questo punto di sosta si trova quindi all'incrocio delle storie raccontate intorno alla cattedrale.

2.3.2. *Il display delle pietre miliari*

Al *primo livello*, quello dei contenuti visualizzati sul supporto materiale esterno, si trova la mappa di questa «anticamera della città». In essa sono indicate le posizioni dei principali punti di esplorazione: l'uscita della cattedrale, il punto di accesso alla cripta, il percorso che conduce alla Senna e al caffè, il luogo in cui sarà appeso l'»affresco dei secoli», che offrirà al pubblico uno sguardo sulla storia di Notre-Dame, i punti in cui saranno esposte le dodici «storie invisibili», che riporteranno in vita i luoghi scomparsi da questo luogo, e naturalmente le strutture di servizio (biglietteria, servizi igienici, ecc.).

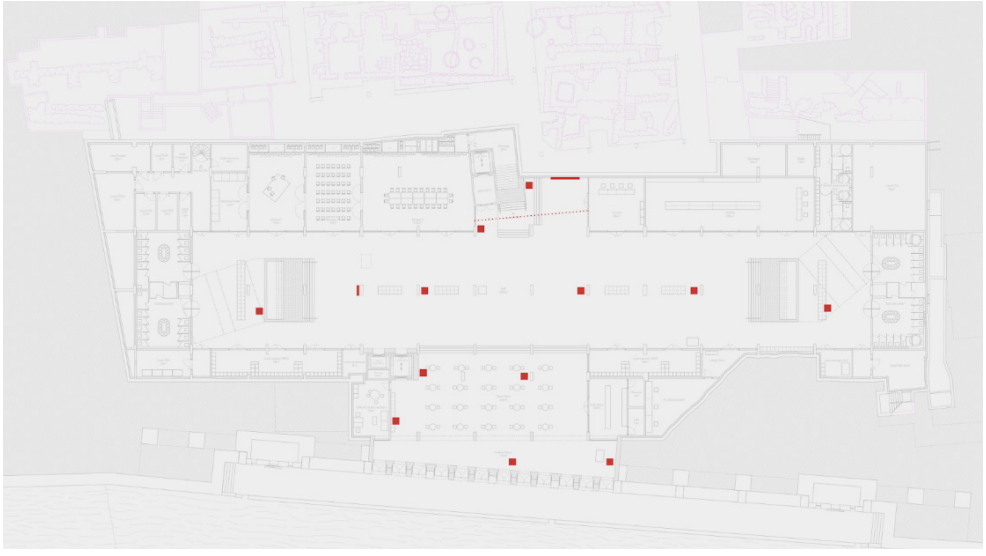


Fig. 4: Pianta generale del vestibolo e posizione proposta per i dipinti delle «storie invisibili». (GRAU Architects, creatori del Vestibolo - Bas Smets Group).

2.3.3. *L'affresco dei tempi*

La cronologia è rappresentata da un grande quadro (che potrebbe essere collocato sulla parete accanto alla cripta, vicino alla scala che vi sale). Il materiale, il formato e il contenuto sono ancora in fase di elaborazione, ma l'idea è quella di offrire ai visitatori, indipendentemente dal loro livello di istruzione, una visione sintetica della storia di Notre-Dame. A titolo illustrativo, proponiamo la seguente rappresentazione di questo affresco del tempo, con una cronologia settennale

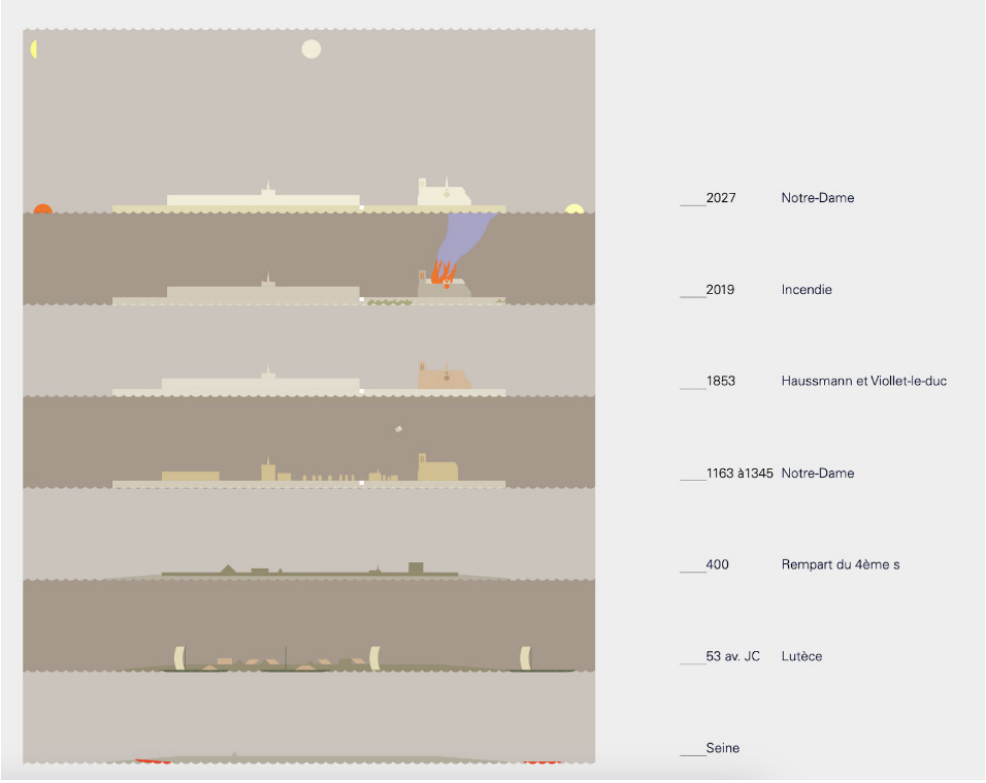


Fig. 5: Principio di un possibile affresco cronologico (GRAU).

Per il *secondo livello di spiegazione*, informazioni storiche dematerializzate, accessibili tramite codice QR sugli smartphone dei visitatori in diverse lingue, illustreranno nel dettaglio il periodo di costruzione dell'edificio tra il XII (1163, Maurice de Sully) e il XIV secolo, i principali attori coinvolti e i cambiamenti architettonici avvenuti, gli effetti delle Guerre di Religione nel XVI secolo, il rifiuto dell'architettura gotica tra il XVII e il XVIII secolo a

favore di effimere decorazioni barocche (fino all'incoronazione di Napoleone 1 il 2 dicembre 1804), gli eventi e i danni della Rivoluzione («Festa della Ragione» nella cattedrale, divenuta tempio dell'»Essere Supremo»), il rinnovato interesse dei Romantici per la storia, la letteratura e l'architettura medievali (Victor Hugo, *Notre-Dame de Paris*), i restauri di Eugène Viollet-le-Duc e Jean-Baptiste Lassus, le celebrazioni del XX secolo nella cattedrale «nazionale» (Liberazione del 1944, funerali ufficiali, ecc.), l'incendio del 2019 e la fine del XVIII secolo.), l'incendio del 2019 e il contemporaneo restauro del monumento, una nuova importante tappa nella storia evolutiva del sito.

2.3.4. *Storie invisibili*

Presentati sui pesanti pilastri di cemento del vestibolo - pilastri dell'ex parcheggio dove l'incavo di un metro di altezza su ciascuno di essi segna la base del pavimento tra i due piani - dodici dipinti, come pietre miliari, ricorderanno un momento della storia di questo luogo. L'elemento isotopico che li collega tra loro serve a rendere i visitatori consapevoli dei notevoli cambiamenti che questo spazio ha subito nel corso dei secoli e a rendere nuovamente visibile ciò che era diventato invisibile. In questo modo si mantiene il tema costante del cambiamento, della transizione tra stati diversi e dell'impermanenza che paradossalmente contraddistingue un edificio destinato all'eternità. Ognuno dei dipinti presenta un oggetto scomparso e lo evoca riportandolo in vita.



Fig. 6: Vista interna del vestibolo (GRAU)

Ecco l'elenco provvisorio:

1. Geometrie
2. Il pilastro di Nautes (1 secolo)
3. I bastioni (IV sec.)
4. La visione medievale del libro di pietra (XIII sec.)
5. L'antico Hôtel-Dieu (VI c. > 1800)
6. La Sala dei Legati dell'Hôtel-Dieu (1530)
7. I cagnards (XVI s.)
8. Victor Hugo, *Notre-Dame de Paris* (1831)
9. Viollet-le-Duc e Lassus (1844-1865)
10. L'alluvione del 1910
11. Il parcheggio Hermant & Jouve: l'era dell'automobile (1965)
12. Jacques Prévert, «Chanson de la Seine» (1951)

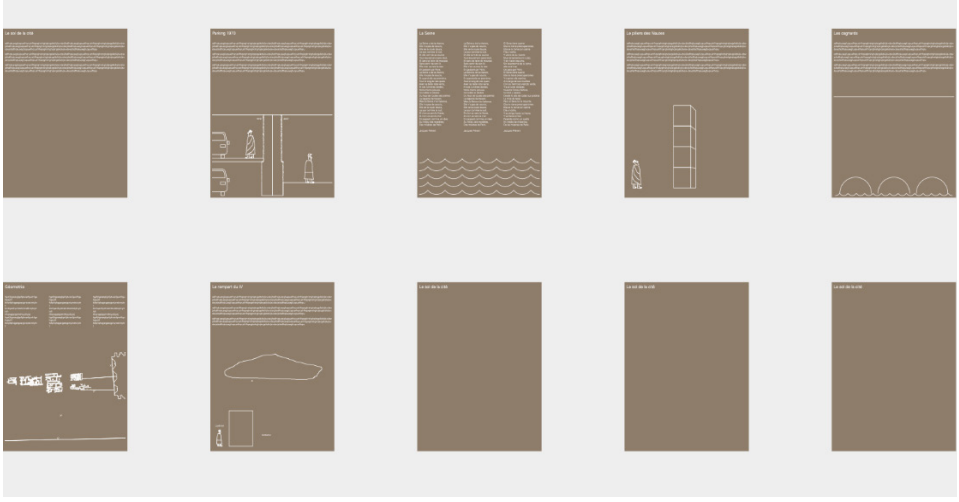


Fig. 7: Aspetto generale dei dipinti previsti: campione di dieci scene (GRAU).

Illustriamo brevemente il contenuto proposto per ciascuna di queste tabelle, con alcune illustrazioni.

1. *Geometrie*. L'obiettivo è quello di svelare al visitatore le strutture nascoste del sito: assi di costruzione, parallelismi e ortogonalità, sia a livello locale - bastioni, parcheggio, vestibolo - sia a livello globale - il *Cardo maximus* (termine che verrà spiegato) di Lutetia che attraversa l'Ile de la Cité e struttura ancora parte dello spazio urbano di Parigi.

2. *Il pilastro di Nautes*. Questo pilastro gallo-romano scolpito è stato scoperto durante i lavori sotto Notre-Dame nel XVIII secolo e risale al I secolo d.C.. I frammenti ritrovati sono esposti al Musée de Cluny. Combinando il pantheon greco-romano e le divinità celtiche, è uno dei pochi esempi superstiti di mitologia gallica. È stato il primo monumento di Parigi.

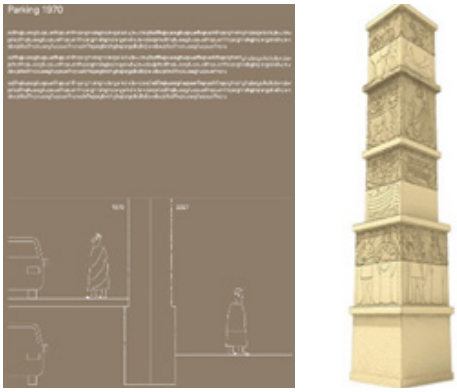


Fig. 8. Pilastro di Nautes

3. *I bastioni*. La prima cinta muraria gallo-romana di Lutezia intorno all'Ile de la Cité, ampliata e consolidata nel IV secolo. Fu costruita per proteggersi dalle invasioni germaniche. I resti sono visibili in rue de la Colombe, a nord dell'isola. eFu la prima delle sette cinte murarie che si susseguirono a Parigi, fino alla costruzione della cinta muraria di Auguste Thiers nel XIX secolo, il cui tracciato corrisponde all'attuale circonvallazione.

4. *La vista medievale dal «libro di pietra»*. La vista della facciata di Notre-Dame dalla rue Neuve e dalle strade adiacenti a nord e a sud dell'edificio impone una visione ascendente che rafforza la dimensione spettacolare di un monumento le cui torri culminano a 69 metri (edificio

di 26 piani). La percezione dallo stretto piazzale, con la sua intensa attività urbana, è ricreata da modelli 3D; grandi storie fanno rivivere la sua effervescenza (cfr. diversi capitoli di *Notre-Dame de Paris* di V. Hugo).

5. *L'antico Hôtel-Dieu* (651-1865). Creato nel 651 dal vescovo parigino Saint Landry come simbolo di carità e ospitalità, è inseparabile dalla cattedrale. Prima di essere demolito e ricostruito a nord del piazzale (tra il 1867 e il 1878), l'ex Hôtel-Dieu si ergeva sul lato sud, dove si trovava il vestibolo, lungo il piccolo braccio della Senna e attraverso di esso sul Pont au Double, a formare un vasto edificio sulla riva sinistra.

6. *La Salle du Légat dell'Hôtel-Dieu* (XVI secolo). Tra le caratteristiche notevoli di questo edificio, che ha fatto parte dell'arredamento parigino per secoli, la *Salle du Légat*, costruita intorno al 1530, era famosa come esempio di architettura rinascimentale a Parigi.

7. *I cagnards*. Queste volte sulle rive della Senna, sotto l'Hôtel-Dieu e ad esso collegate, furono costruite all'inizio del XVII secolo. Venivano utilizzate per consegnare rifornimenti e materiali. Servivano anche come lavanderia per la biancheria dell'Hôtel-Dieu.

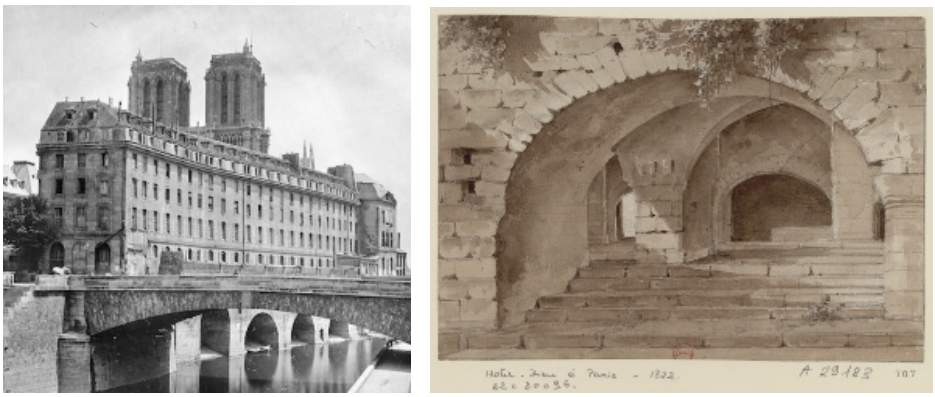


Fig. 9: I «cagnards» dell'ex Hôtel-Dieu.

8. *Notre-Dame de Paris. 1482*, di Victor Hugo (1831), La cattedrale deve gran parte della sua rinascita al successo di questo romanzo, che Jules

Michelet, nella sua *Histoire de France* (IV, 8), dice «ha lasciato su questo monumento un tale artiglio di leone che nessuno oserà più toccarlo».

9. *Eugène Viollet-le-Duc e Jean-Baptiste Lassus, il restauro della rifondazione* (1844-1865). Come architetto e teorico, Viollet-le-Duc intervenne nella cattedrale (ricreando le sculture distrutte, creando le chimere, l'autoritratto nella scultura di San Tommaso - colui che dubita, ecc.) al punto da dare al monumento una nuova nascita: la guglia ricostruita dopo l'incendio del 2019 utilizza il modello esatto di quella creata da Viollet-le-Duc, e non quella che l'ha preceduta, né un progetto innovativo.

10. *L'alluvione del 1910*. Questa alluvione centenaria è visibile sulla linea di innalzamento dell'acqua alla Sainte Chapelle, in rue des Ursins, e sulla scala idrometrica del Pont d'Austerlitz: 8,62 metri sopra il livello normale. La Zouave sul Pont de l'Alma, noto punto di misurazione per i parigini, era immersa nell'acqua fino alle spalle. 20.000 edifici sono stati allagati a Parigi e più di 30.000 case in periferia sono state colpite. Con i cambiamenti climatici in aumento, dobbiamo anticipare la necessità di protezione contro le prossime inondazioni (attraverso intercapedini a tenuta stagna nel vestibolo).

11. *Il parcheggio Hermant & Jouve e gli scavi*. La costruzione del parcheggio sotterraneo, votata dal Consiglio comunale di Parigi nel 1962 per liberare il piazzale dal traffico automobilistico, portò alla scoperta di tesori archeologici immersi nel sottosuolo. Lo sviluppo, affidato ai due architetti Hermant e Jouve (1963-1980), portò, su impulso di A. Malraux, Ministro della Cultura, a limitare i due piani del parcheggio a uno spazio libero da qualsiasi reperto.

12. *Jacques Prévert, «Chanson de la Seine»* (1951). «La Seine a de la chance...». (collezione *Spectacle*). L'esposizione di questa poesia per il grande pubblico, in tre lingue (francese, inglese, spagnolo) nel vestibolo, segna l'apertura verso il fiume e la sua luce, la grande novità del vestibolo.

Oltre alle sale di servizio e di riunione (per gruppi), la sala d'ingresso ospita anche la libreria, dove i visitatori troveranno un vero e proprio indice del «libro di pietra». La sua organizzazione, affidata a un delegato (cfr. la libreria del Beaubourg), è la sua specialità. Questa organizzazione della segnaletica potrebbe riecheggiare quella delle varie mediazioni culturali (l'interno della cattedrale, la cripta, ecc.) e, per i dintorni, riprendere i temi delle dodici pietre

miliari qui menzionate. Tra questi: la storia e le funzioni della cattedrale, i materiali e i mestieri (legno, pietra, ferro e piombo), l'architettura gotica e i suoi «stili», la Senna e la sua storia, la navigazione, il commercio, le inondazioni, ecc. Una parete iconografica (digitale, 3D?) mostrerà una serie di immagini della cattedrale e di quelle che ha ispirato: sculture, dipinti (Matisse, ecc.), disegni (Giacometti, ecc.), fotografie (Doisneau, ecc.).

L'apertura sulla facciata ovest della cattedrale, alla fine della scala est, ripristina la percezione verticale e ascensionale dell'edificio, come nel Medioevo (i commenti di Viollet-le-Duc su questo tema possono essere visualizzati qui).



Fig. 10: La prospettiva ascendente della cattedrale.

4. Ground zero. Casa delle origini: spirituale, geografica, storica, politica.

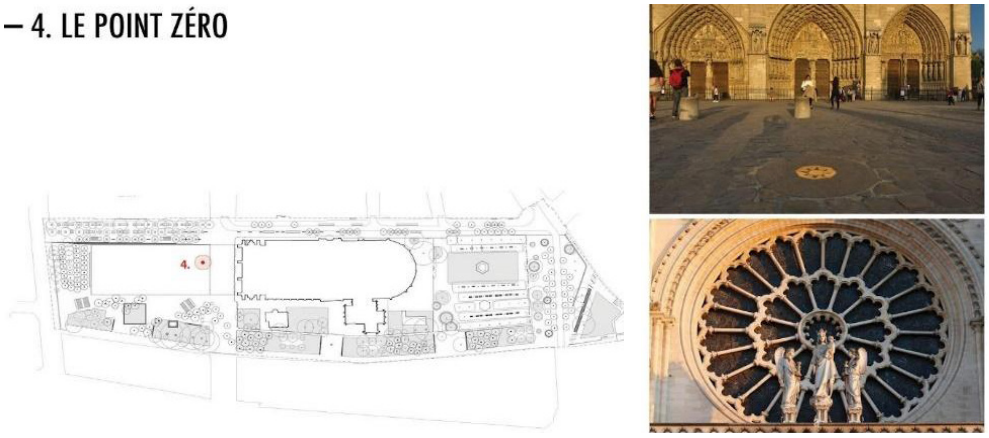


Fig. 11: I punti di origine: il volto della Vergine nel cuore della rosa; il punto zero sulle strade di Francia.

Una delle caratteristiche più peculiari del sagrato di Notre-Dame è quella di essere lo scenario di un insistente racconto delle origini, in tempi e forme diverse. Il sagrato è presentato come la sede di tutti gli inizi: qui si riuniscono le origini spirituali, geografiche, storiche e politiche. La scoperta e la comprensione da parte dei visitatori del simbolismo aspettuale del sagrato di Notre-Dame darà luogo a due diversi livelli di spiegazione.

Il *gancio* potrebbe essere un'animazione visiva delle origini (ad esempio, intorno a una linea cronologica).

Al *primo livello*, le manifestazioni dell'origine sono descritte, identificate e sperimentate. Innanzitutto, scopriamo l'origine spirituale della cattedrale. Un punto preciso, da indicare sul sagrato, permette di collocare la testa della Vergine - un gruppo scolpito della Madre e del Bambino circondato da due angeli, sopra la Galleria dei Re e davanti alla rosa occidentale - nel centro esatto di questa rosa, trasformandola in un'aureola radiosa del volto. Questo rivela il significato del nome «Notre Dame» e l'origine del culto di Maria, a cui la cattedrale è dedicata. Scopriamo poi l'origine spaziale, messa in atto molto più di recente. È materializzata da una rosa dei venti in bronzo, installata nel 1924, che indica il punto di chilometro zero da cui si irradiano le quattordici strade nazionali francesi: questo punto di partenza ufficiale per il conteggio delle distanze è quindi ai piedi di Notre-Dame.

L'immaginario della cartografia francese geometrica e centralizzata si esprime qui: questa è la patria dell'esagono. In terzo luogo, i visitatori della cripta archeologica imparano a conoscere la storia da Lutezia a Parigi attraverso i resti (vedi sopra). In quarto luogo, a destra della facciata, si scoprono le origini politiche della nazione: il gruppo statuario - Carlo Magno e i suoi nipoti Rolando e Oliviero, i suoi «leudes» - progettato prima della guerra del 1870 è stato eretto qui dopo la sconfitta francese da parte della Germania. Questo gigantesco gruppo è una grandiosa affermazione politica dell'identità nazionale. Evoca la *Chanson de Roland*, l'epopea fondante della nazione - per descriverla si usa l'espressione «doulce France» («dolce Francia») - nell'immaginario culturale ed educativo francese.

Al *secondo livello*, diamo uno sguardo più teorico ad alcune di queste visioni dell'origine.

Innanzitutto, possiamo dire che attraverso le sue diverse manifestazioni figurative, l'aspetto incoativo si configura come un motivo, nel senso etnosemiotico del termine. In questo modo, diventa una sorta di «etimo spirituale» di Notre-Dame, per usare il concetto di Leo Spitzer, illustrando e consolidando un unico concetto tematico

- quello di *fondazione* - nel corso di una serie di progetti eterogenei. Per quanto riguarda la dimensione mistica del culto di Maria, la prima cosa che colpisce è l'abbondanza delle sue manifestazioni iconografiche sulla e nella cattedrale (sculture, vetrate). La sua immagine è nel medaglione centrale del rosone ovest, visibile dall'interno, e, all'esterno, il portale del Giudizio Universale è tra la figlia e la madre; è in trono nel timpano del portale sud, con il Bambino in grembo; anche il portale nord è incentrato sulla Vergine, attraverso numerose rappresentazioni, tra cui l'Assunzione e l'Incoronazione; e molti altri momenti della vita della Vergine sono illustrati all'interno della cattedrale (altare, paravento, cappelle, ecc.).

L'angolo con cui la testa della Vergine è posta sull'oculo centrale della rosa occidentale (che poi la circonda) è la manifestazione di un effetto ottico più generale. Si tratta di quello che in semiotica è noto come «punto di non generalità». Jean Petitot, matematico e semiologo, spiega mirabilmente questo concetto: «L'idea di base è che una *deviazione importante da* una situazione statisticamente generica genera salienza percettiva e significato *indipendentemente da qualsiasi conoscenza a priori della struttura dell'immagine*. Quanto meno probabile è una situazione, tanto più è intrinsecamente significativa». Un esempio di questa rappresentazione altamente improbabile è la punta della lancia di San Giorgio che uccide il drago nel dipinto di Raffaello (1505), che si trova esattamente all'intersezione di due rami principali dell'albero su una collina sullo sfondo. Si tratta di una singolarità non generica che apre una gamma di significati: è stata interpretata come una rappresentazione della Trinità e del suo mistero, in questo momento solitamente sfuggente.

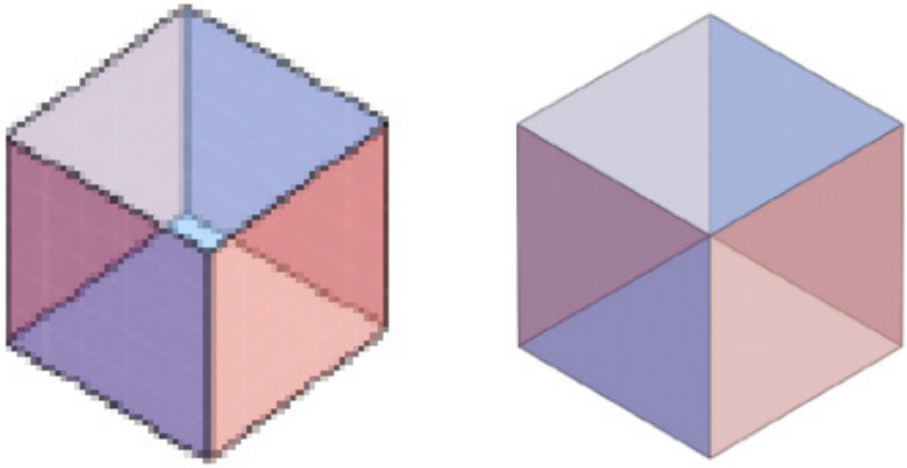


Fig. 12: Raffaello, *San Giorgio che uccide il drago* (1505 circa, frammento), National Gallery of Art, Washington (Stati Uniti).

Una tale «deviazione» dall'habitus visivo rende una percezione fortemente suggestiva. In breve, può modificare il significato percettivo stesso e creare un nuovo significato. È il caso della rosa dietro la testa della Vergine: in questo punto di non generalità, è il significato stesso della rosa che si trasforma.

Ecco un semplice esempio: l'immagine di un cubo (1) in cui lo spigolo superiore in primo piano viene fatto coincidere con lo spigolo inferiore sullo sfondo (2). Una coincidenza estremamente improbabile: il cubo si trova in una posizione non generica. Il risultato è una nuova forma. Il nostro sistema visivo interpreta alternativamente questa immagine (2) in tre dimensioni - e rimane un cubo - e in due dimensioni - e diventa un esagono.

1 **2**



Questo fenomeno fa parte della composizione di molte opere d'arte, sia del passato che del presente (da Piero della Francesca a Raffaello e Cranach il Vecchio). Si pensi, ad esempio, a Felice Varini, specialista in anamorfosi (nato nel 1952), la cui opera è riportata di seguito.

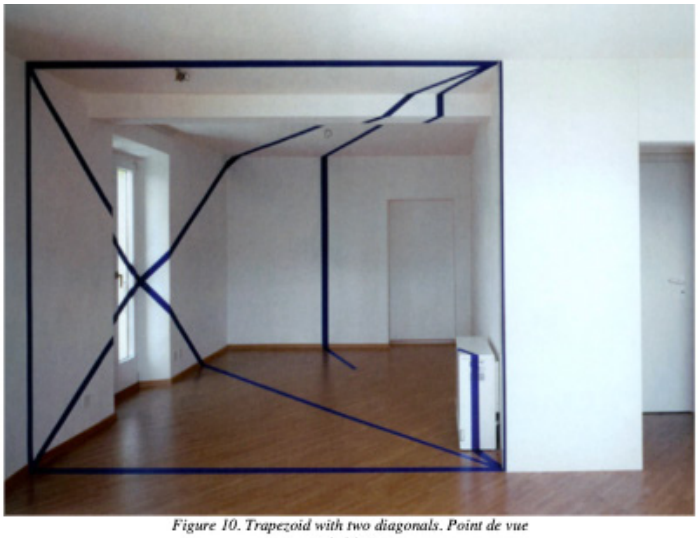


Figure 10. Trapezoid with two diagonals. Point de vue générique.

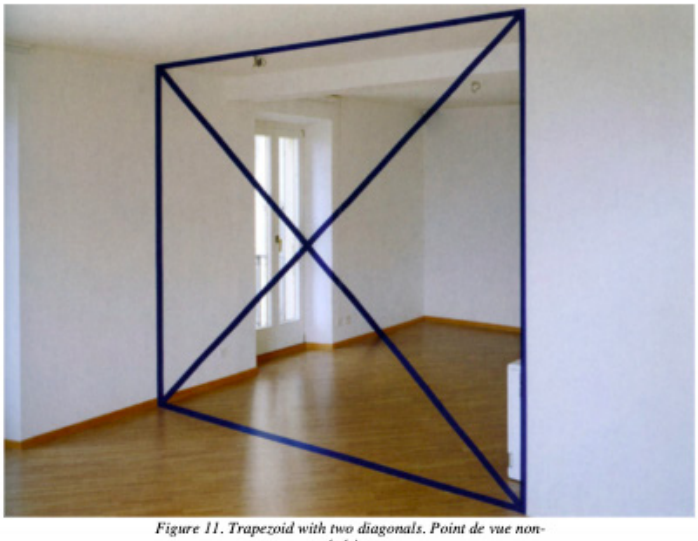


Figure 11. Trapezoid with two diagonals. Point de vue non-générique.

Fig. 13: Felice Varini, *Trapezio con due diagonali*, Svizzera (© Felice Varini, 1996).

Secondo alcuni storici di Notre-Dame che hanno studiato la coincidenza della testa della Vergine con l'oculo della rosa, «questo gioco ottico basato su un angolo di osservazione privilegiato è senza dubbio dovuto al caso». Perché questo evento percettivo, abbagliante quando viene scoperto, offre allo spettatore, dal sagrato, un significato mistico.

5. L’isola del potere. Notre-Dame e la Prefettura si fronteggiano: Chiesa e politica

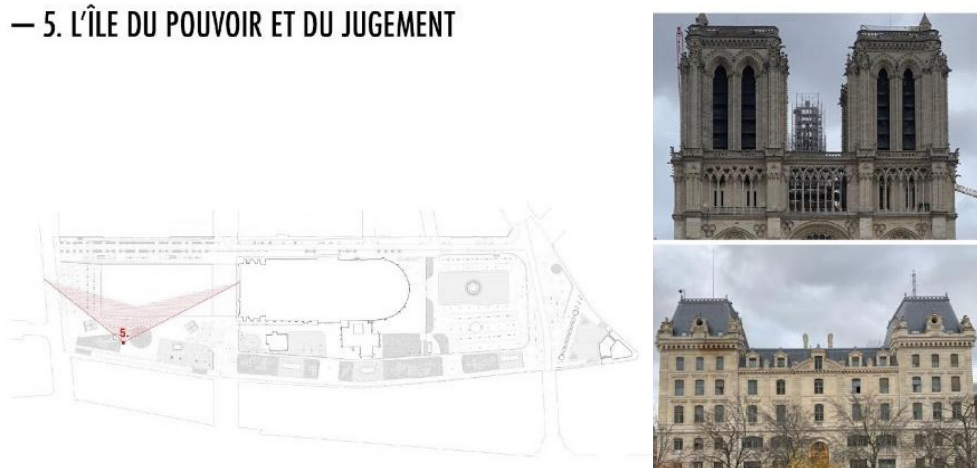


Fig. 14. Cattedrale/Prefettura di Polizia: somiglianza delle due facciate che si fronteggiano.

Nel 1853, *la Revue municipale* scriveva di Notre-Dame: «La giustizia e il Vangelo, Dio e gli uomini; (...) sullo sfondo, il monumento dove spira il potere delle leggi, e nell’arcivescovado, il potere spirituale!». In effetti, fin dal *primo livello di lettura*, possiamo collegare gli atti caratteristici delle principali istituzioni che risiedono sull’Île de la Cité: confessione e penitenza (cattedrale), diagnosi e cura (Hôtel-Dieu), verdetto e punizione (Palais de justice), esecuzione delle sentenze (Préfecture de police), formazione dei giudici (École de la magistrature). Questa concentrazione di istituzioni giudiziarie sull’Île de la Cité indica la sua vocazione storica essenziale: è l’isola dei poteri. Il Portale del Giudizio Universale, al centro della facciata occidentale della cattedrale, è l’emblema trascendente di questa funzione di autorità.

Continua con la facciata della Préfecture, che in origine era una caserma, con il Palazzo di Giustizia e il Tribunale di Commercio, nonché, nell’ex capitolo dei Canonici di Notre-Dame, con l’École de la Magistrature al 4 di rue Chanoinesse, e con il servizio di compagnia motociclistica al 18 di rue Chanoinesse, incaricato di scortare i VIP e di guidare i trasferimenti dei detenuti, i servizi medici di emergenza e, più in generale, il controllo del traffico. Il motociclista della polizia ha così acquisito il

soprannome di «angelo della strada» (brochure della Prefettura di Polizia).

Un *secondo livello di lettura* approfondisce il rapporto storico tra religione e potere nell'Île de la Cité. Una linea del tempo mostra le date principali. eLa Sainte-Chapelle - detta anche «Sainte-Chapelle du Palais» - fu costruita su richiesta di Luigi IX (Saint-Louis) a metà del XIII secolo, per ospitare la corona di spine di Gesù e un frammento della «vera Croce», come un gigantesco reliquiario. È una cappella palatina, cioè destinata all'uso esclusivo del sovrano.

Lo stretto rapporto tra Notre-Dame de Paris e il potere reale risale al XIII secolo: processioni e cerimonie, omaggi al sovrano, ma anche competizione e conflitti di precedenza tra la cattedrale e la Sainte-Chapelle, tra la cattedrale di Parigi e quella di Reims, dove i re vengono incoronati, tra la cattedrale e l'abbazia di Saint-Denis, dove vengono sepolti, e tra la cattedrale e i grandi monasteri, come quello di Royaumont, a nord di Parigi. Ma è attraverso Notre-Dame, la chiesa della capitale del regno, che si rafforzano i legami personali e istituzionali tra Chiesa e Stato, portando al «culto monarchico». L'arcivescovado e il capitolo dei canonici condividevano con il re la funzione giudiziaria. E così, nel corso di *Te Deum*, funerali reali e altre celebrazioni, Notre-Dame de Paris divenne la cattedrale di Francia. In seguito, dopo la Rivoluzione, continuò a ospitare e celebrare i principali eventi politici, dall'incoronazione di Napoleone alla Liberazione di Parigi, fino alla messa del 15 novembre 2015 per rendere omaggio alle vittime degli attentati islamici al Bataclan e alle Terrazze.

Le informazioni politiche chiudono questa fase: la separazione tra Stato e Chiesa (1905) promuove la neutralità religiosa e sancisce la laicità. Tuttavia, Notre-Dame rimane un simbolo potente, il segno di una «religione civile» che unisce la comunità attorno a valori non solo religiosi. Lo dimostra l'emozione «patrimoniale» suscitata dall'incendio del 15 aprile 2019.

6. La Senna. Il fiume, l'isola e i ponti: dalla vita economica al simbolismo

L'obiettivo è spiegare il ruolo della Senna, storicamente essenziale per la costruzione della cattedrale, a lungo fulcro della vita economica della capitale e tuttora centrale nel simbolismo della città. Il *tema* è quindi poetico e musicale: un estratto della poesia di Guillaume Apollinaire «Le Pont Mirabeau» (cantata da Léo Ferré):

La Senna scorre sotto il ponte Mirabeau
E i nostri amori
Ho bisogno di ricordarlo
La gioia è sempre arrivata dopo il dolore
La notte di Vienna suona l'ora
Con il passare dei giorni, rimango
Mani nelle mani, faccia a faccia
Mentre sotto
Il ponte delle nostre braccia passa
Da sguardi eterni l'onda così stanca (...)

Ai diversi livelli di informazione, i contenuti di questa tappa considerano il fiume da diverse prospettive complementari, sviluppando successivamente il paesaggio della Senna, la storia della Senna, l'azione della Senna e il simbolo della Senna. Al *primo livello*, vengono presentate le seguenti informazioni:

- Il *paesaggio della Senna*: la curva convessa della Senna a Parigi, con le sue due isole centrali - l'Île Saint-Louis e l'Île de la Cité - dà a Parigi la sua fisionomia, quasi il suo volto (cfr. l'attuale logo della RATP, la società della metropolitana parigina). Attraversa la città al centro. La numerazione delle strade segue il suo corso, da est a ovest, dalla sorgente al mare. È attraversato da trentatré ponti (cinque dei quali erano abitati un tempo) e da quattro passerelle pedonali.

- 

Fig. 15. La Senna-visita: il logo della RATP

▪ La *storia* della *Senna*: la presenza umana sulle sue rive è attestata fin dal Neolitico e i resti di imbarcazioni dimostrano che era utilizzata già nell'Antichità (cfr. il pilastro di Nautes). Le inondazioni fanno parte della storia del fiume, così come il suo addomesticamento.

▪ L'*azione della Senna*: la navigazione fluviale ha reso la Senna un'arteria economica essenziale per la città molto presto: le chiatte trasportavano i materiali da costruzione (legno, pietra) per i lavori di costruzione (Notre-Dame, tra gli altri), così come i prodotti alimentari.

▪ La *Senna-Simbolo*: l'Ile de la Cité è stata spesso paragonata a una barca, che galleggia in mezzo alle acque che la minacciano durante le inondazioni. Da qui il motto della città: «Fluctuat nec mergitur» («È battuta dalle onde ma non affonda»).

Al secondo livello di informazione, le stesse categorie sono specificate in modo più dettagliato:

▪ *Senna-Paysage*: l'odierna Île de la Cité, unificata e fiancheggiata da banchine, è il risultato dell'unione di tre isolotti: Île aux Juifs, Île de la Gourdaine e Île des Passeurs de vaches. I materiali per la costruzione della cattedrale venivano scaricati nel porto di Saint-Landry, a nord-est dell'isola (rue des Ursins).

▪ *Storia della Senna*: La storia della Senna intorno a Notre-Dame è scandita dalla successiva costruzione di ponti, in legno, pietra e poi metallo, a volte spazzati via dalle piene o colpiti dalle chiatte. I cinque ponti abitati (nel XIV secolo) avevano ciascuno una specialità commerciale (speziali, armaioli, librai, banchieri - il Pont au Change). Nel XXI secolo, le autostrade urbane lungo la Senna sono state pedonalizzate, dando luogo a feroci dispute politiche nel Consiglio comunale di Parigi.

▪ *Senna-Azione*: lo sviluppo commerciale della città e la costruzione del potere municipale furono illustrati dalla creazione del «Prévôt des Marchands», una propaggine della corporazione (cfr. corporazione dei Nautes) che gestiva l'approvvigionamento idrico della città. Il più famoso di questi prevosti, Etienne Marcel (1302-1358), incarnò l'ascesa della borghesia e la nascente opposizione al potere reale. La sua statua equestre in bronzo è visibile davanti al lato sud del Municipio (1882). Oggi l'Etablissement Public des Ports de Paris, responsabile delle strutture sulla Senna, gestisce il primo porto fluviale

francese per il trasporto di merci e passeggeri. I «bateaux-mouches» - termine la cui origine è controversa - sono specializzati nel turismo fluviale parigino e trasportano oltre 2.500.000 passeggeri all'anno.

▪ *Simbolo della Senna*: lo stemma di Parigi, associato al suo motto, ha come emblema un'imbarcazione tratta dall'antico sigillo dei «Mercanti d'acqua», la Lega anseatica parigina che, già nel XII secolo, ottenne il privilegio della navigazione sulla Senna.



Fig. 16: Modanatura del sigillo dei «Mercanti d'acqua», 1210. (Archivio nazionale)

Infine, la forma dell'isola, oltre a quella della barca, può essere associata anche a una *mandorla*, l'emblema spirituale a forma di mandorla di coloro che sono passati oltre la morte (Cristo nella gloria, la Vergine Maria, alcuni santi...): la mandorla rappresenta la sacralità per eccellenza, che viene così trasferita simbolicamente all'isola stessa. Sappiamo che l'immagine dell'acqua nell'universo religioso di riferimento è contemporaneamente positiva (acqua battesimale) e negativa (il Diluvio).



Fig. 17. l'isola di Mandorla

7. Il presbiterio e la sacrestia. Spazio episcopale, gotico radioso: il transetto sud.

Tutto inizia con un breve estratto di un sermone del vescovo che fondò Notre-Dame, Maurice de Sully, nel XII secolo. Si tratta di un sermone in occasione dell'anniversario della dedicazione della cattedrale, ovvero della sua inaugurazione, la data in cui è stata aperta al pubblico:

È consuetudine e dovere di questa solennità ripulire la chiesa dalla sua sporcizia; se ne abbiamo i mezzi, è consuetudine e dovere decorarla adeguatamente con drappi alle pareti e stendardi sospesi (...). Quindi, se vogliamo celebrare degnamente questa santa e annuale dedicazione della chiesa, dobbiamo purificarci «da ogni contaminazione del corpo e dell'anima» (...).

Il *primo livello di* informazione è semantico e narrativo. Innanzitutto, fornisce la definizione della parola «cattedrale»: la cattedra, il trono del vescovo. Il vescovo regnava, come il re dall'altra parte dell'isola, nel suo palazzo, residenza e sede del potere reale nel Medioevo, l'attuale Conciergerie. Questa era la residenza del vescovo, che in seguito divenne il palazzo arcivescovile. Egli condusse l'incumbent al proprio ingresso nella cattedrale, sul lato sud, di fronte a quello dei canonici, la porta rossa, sul lato nord. Il governo della diocesi era condiviso tra il vescovo e il capitolo dei canonici, da cui era eletto. All'inizio del XVII secolo, nel 1622, il vescovo di Notre-Dame fu elevato al rango di arcivescovo di Parigi, con un'autorità più ampia e una stretta relazione con il potere reale.

Al *secondo livello di informazione*, più specialistico, scopriamo che il palazzo episcopale, così legato al potere politico fino al progetto fallito di Napoleone 1 di insediarvi il papato, fu ampliato, abbellito e perfezionato, fino a cadere in rovina, essere saccheggiato (sommosse del 1831) e infine distrutto.

L'attuale presbiterio e la sacrestia furono costruiti durante il restauro di Viollet-le-Duc nel XIX secolo.

Solo il «ponte arcivescovile», che attraversa il piccolo braccio della Senna a est, rimane oggi a ricordare l'esistenza dell'edificio. Ma i visitatori saranno particolarmente interessati al transetto sud: la sua rosa, di tredici metri di diametro (come quella del transetto nord, più grande di quella della facciata ovest), il suo portale, detto di Saint-Étienne (dal nome della cattedrale romanica che precedeva Notre-Dame nello stesso luogo), e le sue sculture. La facciata del transetto sud, ricostruzione tardiva dell'architetto Pierre de Montreuil nella seconda metà del XIII secolo, è più sofisticata e raffinata di quella del transetto nord, nel cosiddetto stile gotico radioso, come nella Sainte-Chapelle. L'arricchimento scultoreo della composizione a sud si dice corrisponda a un simbolismo tratto dalla Bibbia, che privilegia le parti rivolte a sud, la luce e il fulgore.

2. Il monumento ai martiri della deportazione. Omaggio alle vittime

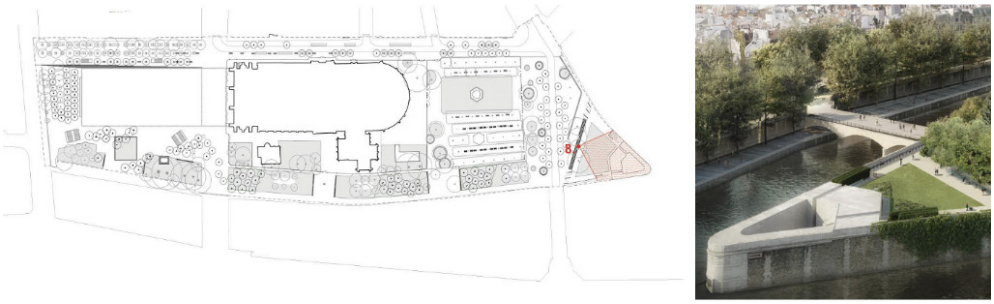


Fig. 18. Posizione del Memoriale dei martiri della deportazione

Sulla punta orientale dell'isola, appena sopra il livello del suolo, si trova l'»Alto luogo della memoria francese»: il memoriale dei martiri della deportazione. Il Ministero delle Forze Armate e l'Ufficio Nazionale dei Combattenti e delle Vittime di Guerra (ONACVG), che gestisce le visite guidate, assicurano la mediazione.

Quando il codice QR viene attivato, il visitatore è invitato a entrare bruscamente in un'altra epoca e in un altro mondo: un montaggio sonoro basato sulle musiche (Hanns Eisler) del film *Nuit et Brouillard (Notte e nebbia)* di A. Resnais (suoni di guerra, espressioni di estrema violenza, immagini della Shoah...) accompagna questo passaggio agli orrori del XX secolo.

Il *primo livello di* informazioni fornisce una breve descrizione del monumento (simbologia della discesa nel sottosuolo, il labirinto), nonché la storia della sua progettazione e costruzione, realizzata dall'architetto George-Henri Pingusson nel 1962. Ci sono voluti nove anni di lavoro per costruire questo monumento, frutto di un'iniziativa della «Rete della Memoria» del 1952, il cui scopo è quello di «ricordare e far rispettare i deportati, i dispersi e i morti per la libertà».

Al *secondo livello di* approccio al monumento, una lettura più ispirata all'analisi semiotica ci permette di capire come l'architetto abbia trasformato il vincolo della non visibilità (dovuto alla vicinanza della cattedrale) in una dichiarazione creativa particolarmente densa. Il monumento è stato sepolto in una cripta a cui si accede da una scala stretta e irregolare, tra aggregati di cemento bianco ricavati da ogni terreno della Francia. La visita

è un'esperienza sia fisica che spirituale, secondo un itinerario proposto dallo stesso architetto, che distingue tre fasi: 1. una «fase di silenzio» (nel giardino che circonda il memoriale), 2. una «fase di disorientamento» (scendendo nel cortile triangolare), 3. una «fase di presenza» (nella cripta e nei suoi vari spazi). Il memoriale è anche un'occasione per ricordare la presenza di una comunità ebraica sull'Île de la Cité fin dal Medioevo.

Infine, sul tema del ricordo e della commemorazione, c'è questo elemento paradigmatico: i due punti dell'Île de la Cité, l'estremità a monte e quella a valle, sono entrambi dedicati alla tragedia della storia.

A ovest, sul muro che costeggia la piazza del Vert Galant, una targa inaugurata ufficialmente nel 2016 dal Comune di Parigi, a quattrocentoquaranta anni dagli eventi, ricorda i massacri di San Bartolomeo e rende omaggio alle vittime.

3. L'Arboreto per il clima. Essenze vegetali ed essenze spirituali, Giardino dell'Eden e locus amoenus

A est della sontuosa abside della cattedrale, la piazza Giovanni XXIII e il giardino commemorativo, uniti in un insieme verde, diventano un luogo di essenze climatiche: ingrandendo le piante, questo spazio collega la sensibilità ecologica contemporanea alla sensibilità spirituale.

Il pannello di supporto, per il *primo livello di lettura*, presenta il concetto di «arboreto...». Articolate con la diversità arborea esistente all'estremità orientale dell'Ile de la Cité, le piantagioni ai lati del Quai de l'Archevêché sono il risultato di una ricerca sugli alberi del futuro, in termini di resilienza agli estremi climatici. Queste specie provengono da diverse parti del mondo e hanno in comune una vasta gamma di adattabilità e acclimatazione. Molte di esse, di origine esotica, sono già presenti nell'elenco stilato da Adolphe Alphand, all'epoca del lavoro descritto in «Promenades de Paris», alla fine del XIX secolo. La loro origine, l'ubicazione e la scelta delle specie saranno sviluppate, come in un giardino botanico. E il simbolo è annunciato fin dall'inizio: il giardino evoca l'albero della Genesi, l'albero della conoscenza del bene e del male, l'albero del frutto proibito. Nella tradizione cristiana, il melo: può essere piantato, con accanto il testo della Genesi, come albero evento (un albero per i selfies?).

Per l'accesso al codice QR, al *secondo livello di* lettura, il gancio sonoro è la creazione di un'atmosfera euforica vegetale e animale, anche se molto codificata culturalmente: fruscio delle foglie, canto degli uccelli, sciabordio di una sorgente, ecc. Oltre all'albero della conoscenza del bene e del male, c'è l'albero della vita (Genesi), l'albero di Jesse (genealogia di Gesù), e altre specie vegetali

che sono sia paraboliche che spirituali (l'ulivo, il fico, la vite, la quercia, ecc.).

L'arboreto climatico, dispensatore di freschezza, accompagna il simbolismo del giardino nella cultura biblica e medievale: l'immagine, o l'immaginario, del giardino dell'Eden e la visione del paradiso vengono così rimodellati (attraverso un'iconografia che rappresenta, tra allegorie e simboli, le variazioni culturali di questo giardino perduto). Ma l'arboreto contemporaneo rinnova anche il *locus amoenus* medievale, il «luogo dell'amore», quello dell'incontro amabile, della parata amorosa nell'etica e nell'estetica dell'amore cortese, «amour de loing» (alcuni estratti di storie e canzoni medievali possono alimentare questo mito, così come brevi testi di storici sull'argomento - ad esempio di Marc Bloch). Al centro della piazza Giovanni XXIII, una fontana neogotica progettata dall'architetto Alphonse Vigouroux (1845) rende nuovamente omaggio alla Vergine.

L'abbondante vegetazione, sia reale che simbolica, rimanda a ciò che la cattedrale stessa dice in pietra e in parole. Nel portale della Vergine Maria sulla facciata occidentale, le figure vegetali sono strettamente legate alle forme architettoniche. Si vede Gesù Cristo che regge lo stelo di un giglio tra le figure geometriche del timpano. Sul portale di Saint Etienne sono scolpite foglie di fico. Altrove, grappoli di rosa canina. E i significati simbolici rimandano ai testi: il fico ricorda l'alleanza tradita, le sue foglie velano la nudità di Adamo ed Eva dopo aver assaggiato il frutto proibito. E c'è il ramo d'ulivo riportato dalla colomba che segna la fine del Diluvio. Anche il mondo animale è rappresentato nella pietra di Notre-Dame. Pastori e pecore compaiono sul portale di Sant'Anna, l'agnello è anch'esso scolpito, così come il bestiario delle parabole evangeliche: la capra, il bue, il cammello, il serpente, il cavallo, ognuno dei quali porta con sé riferimenti narrativi, significati simbolici o allegorici e valori morali: la pazienza, la gentilezza, l'umiltà, la perseveranza da un lato o, dall'altro, la codardia, l'inganno o qualche altro vizio.

4. Il capitolo e i canonici. La scuola e la direzione della cattedrale

A nord dell'arcivescovado, il capitolo dei canonici, spesso in conflitto con l'arcivescovado, fa da contrappeso al potere dell'arcivescovado a sud. L'obiettivo di questa tappa è quello di conoscere meglio l'organizzazione territoriale dell'isola, oggi stravolta, e in particolare il chiostro di Notre-Dame dove vivevano i canonici, nonché le loro diverse attività, essenziali per il governo della diocesi e la continuità dell'istituzione: gestione materiale, responsabilità liturgica, scuola cattedrale.

Per accedere alle spiegazioni tramite il codice QR, il *gancio* è un estratto di

una liturgia solenne di Notre-Dame, ad esempio un *Te Deum*. Poiché il mondo delle disposizioni religiose intorno alla cattedrale appare complesso e oscuro alla maggior parte dei visitatori, il *primo livello di* spiegazione presenta alcune definizioni: il «capitolo dei canonici» della cattedrale è un organo composto da una cinquantina di membri, tra cui otto dignitari incaricati della liturgia, delle scuole, della penitenzieria, dell'amministrazione finanziaria della diocesi, ecc. Il «chiostro di Notre-Dame» è l'area oggi scomparsa, tra il lato nord dell'edificio e il ramo principale della Senna, che ospitava le quarantasei case dei canonici, con i loro giardini privati, gli spazi comuni (sale di preghiera e di riunione, biblioteca) e un parco a est che si univa a quello del palazzo vescovile. La «porta rossa» sul lato nord della cattedrale, vicino al portale del chiostro, era riservata ai canonici e dava accesso ai loro stalli del coro; si trova esattamente di fronte alla porta del vescovo (palazzo episcopale) a sud.

Uno dei compiti principali dei canonici era quello di provvedere alla preghiera quotidiana, cantare le matinée, recitare le funzioni, celebrare la messa capitolare ogni mattina e organizzare le processioni. Essendo ricchi, contribuiscono alle spese della chiesa, alla sua ristrutturazione e al suo abbellimento. Eseguono la liturgia e talvolta la rinnovano, soprattutto dal punto di vista musicale (le voci polifoniche della «Scuola di Parigi»). Forniscono formazione.

Il *secondo livello di* analisi riguarda proprio il servizio educativo diocesano. Il chiostro ospita la Scuola della Cattedrale medievale. Questo servizio educativo *intramurario* era riservato alla formazione dei chierici. Vi si insegnavano il *trivium* (grammatica, retorica, dialettica) e il *quadrivium* (aritmetica, geometria, astronomia, musica) e soprattutto la teologia. Gli studenti-clerici ricevevano il diploma di *licentia docendi*. La scuola della cattedrale di Parigi, focolaio di intense discussioni, divenne famosa e attirò i migliori studenti. eNel XII secolo, Abelardo, pensatore rinomato in tutta Europa e padre della scolastica, aprì l'École cathédrale *extra-muros* presso l'abbazia di Sainte Geneviève (oggi Lycée Henri IV), rivolgendosi a un pubblico laico. Gradualmente, una corporazione di insegnanti (universitas) rivendicò l'amministrazione dello *studium*: fu la nascita dell'università, il cui cancelliere era un canonico. L'emancipazione dell'università sarà un processo doloroso, che culminerà nel diritto di rilasciare la *licentia docendi* sulla riva sinistra. Inizia il declino della scuola cattedrale e l'ascesa dell'università.

Le tensioni e i conflitti tra i vescovi e il corpo dei canonici si ripercuotono su molti altri ambiti (conflitti territoriali, finanziari, di autorità, ecc.). Lo studioso Abelardo fu una delle vittime. La nota vicenda della sua storia d'amore con Eloisa fu punita con la castrazione. Divenne il modello dell'amore cortese e creò

il mito dell'amore libero. Da essa nacque la prima autobiografia romanzata della letteratura francese: *Histoire de mes malheurs* (*Historia calamitatum*, 1132).

Un altro aneddoto etnosemiotico legato al portale del chiostro (portale nord) è la leggenda di San Teofilo. È raccontata due volte nell'iconografia della cattedrale. Si trova in tre sequenze sul timpano del chiostro, nello stile di vignette a fumetti, ed è raffigurata anche all'esterno del coro. Molto famosa nel Medioevo, la storia è visibile in numerose vetrate di altre chiese e cattedrali. Teofilo di Adana (Turchia, IV secolo), giovane chierico, fa arrabbiare il suo vescovo. Rifiutato, ridotto in povertà e desideroso di prendere il suo posto, rinunciò alla sua fede, fece un patto con il diavolo e riuscì a umiliare il suo vescovo. Ma ben presto, preso dal rimorso, Teofilo si pente di aver venduto l'anima e chiede perdono. Ma il patto gli vieta di entrare in chiesa. Fuori, vede una cappella con una statua della Vergine e del Bambino. Inizia a pregarla con fervore. Commossa dalla sua supplica, Maria va incontro al diavolo per salvare l'anima del penitente. Incapace di resistere alla richiesta della Vergine e tremante di rabbia, Satana gli consegnò il contratto che Teofilo aveva firmato con il proprio sangue e sigillato con il suo anello. Questa storia sarebbe all'origine della leggenda del Faust.

5. L'Hôtel-Dieu. La carità all'ombra di Notre-Dame

L'Hôtel-Dieu è nato dalla cattedrale e ha sempre mantenuto un legame indistruttibile con essa. Originariamente costruito sulle rive della Senna, fu distrutto da Napoleone III durante i grandi lavori di costruzione del barone Haussmann e ricostruito a nord del piazzale dove si trova oggi.

Seguendo la tradizione semantica della semiotica, il *primo livello di lettura* inizia con la definizione dell'«Hôtel-Dieu», un ospedale. Un fregio cronologico mostra la sua creazione nel VII secolo da parte del vescovo Saint Landry (651) e la sua ricostruzione dal 1867 al 1878. Fondato prima di Notre-Dame, affonda le sue radici nei valori fondanti della carità e dell'ospitalità (cfr. il vicino Hospice des Enfants trouvés). Dopo essere stato incendiato nel XVIII secolo, l'ospizio divenne vecchio e piuttosto fatiscente, e il suo trasferimento negli anni Settanta del XIX secolo ne rafforzò la vocazione modernizzandolo. Racconta la storia sociale della povertà: motivo di riscatto per la borghesia, che riscatta le proprie colpe con atti di carità, la povertà cambia il suo status a partire dal XVI secolo.

Diventa sinonimo di delinquenza: Luigi XIV crea l'Hôpital Général (1656), una prigione per i poveri, il cui status si ripercuote sull'Hôtel-Dieu. Sotto la spinta dell'Illuminismo, nel XVIII secolo divenne nuovamente un

luogo di carità e, con la nascita della medicina scientifica nel XIX secolo, si svilupparono e si specializzarono altri ospedali. Nonostante l'opposizione della classe medica, si decise di spostare l'ospedale a nord della cattedrale. Fu un'impresa colossale. Una dozzina di strade dell'Île de la Cité scomparvero e 25.000 abitanti, per lo più lavoratori, furono costretti a lasciare il centro della città e a trasferirsi in periferia.

Quando si accede al codice QR per approfondire la lettura, si viene *sollecitati da* un aneddoto di Ambroise Paré, il padre della chirurgia francese, che si formò all'Hôtel-Dieu quando fu nominato da Carlo IX: «Spero che sarete più bravo a curare i re che i poveri...». - È impossibile, Sire...». Il sovrano si stupì: «È impossibile, Sire, perché io tratto i poveri come i re...». Con «L'hôpital cathédrale», entriamo nel mondo assiologico: quello del fine etico, rapidamente confrontato con altri sistemi di valori. Come abbiamo visto, il dovere dell'ospitalità si basa sulla terza delle *virtù teologiche* della teologia cristiana: la *carità.* La visione caritativa è però modulata dalla combinazione di funzioni spirituali ed economiche: la carità è infatti parte dell'*economia della salvezza*, quando le donazioni sono remunerate sotto forma di Messe, quando permettono di ricevere indulgenze (l'economia del purgatorio dopo la morte), e quando la logica economica dell'investimento e dello scambio autointeressato prevale sulla generosità.

6. Notre-Dame e la Sainte-Chapelle. Le epoche dell'architettura gotica

Abbiamo già accennato ad alcuni aspetti del rapporto tra Notre-Dame e la Sainte Chapelle in termini di stile gotico e di alleanza tra chiesa e potere (cfr. le tappe 5 e 7). Tuttavia, vale la pena di esaminare la coabitazione di questi due monumenti così vicini. Il legame tra loro deve essere rafforzato, non solo perché sono rappresentativi di due epoche architettoniche (classica e gotica radiosa) dell'Île de la Cité, ma proprio perché le loro storie contrastanti meritano di essere evidenziate, a partire dal fatto che sono invisibili l'una all'altra.

L'*attenzione* è rivolta alle reliquie, al loro culto e al loro «commercio». L'ampliamento delle cappelle dedicate al culto di alcuni santi intorno alla cattedrale è legato ad esse. Così come la ricerca di importanti reliquie ha portato alla costruzione della Sainte-Chapelle: la corona di spine della crocifissione di Cristo e un pezzo della «vera croce». Dopo che Saint-Louis acquistò queste reliquie a un prezzo considerevole, si pensò di costruirvi una teca, un gigantesco reliquiario la cui architettura

si ispirava alla più raffinata arte orafa della caccia e dei reliquiari.

Il *primo livello di* informazioni fornisce una linea cronologica per confrontare i due monumenti. I contrasti sono evidenti: tempo di costruzione (due secoli per Notre-Dame / sette anni per la Sainte-Chapelle); partecipanti e fedeli (chiesa pubblica per i parigini / cappella privata per il re); spazio circostante (la città / il palazzo); funzione religiosa (sviluppo della liturgia e dell'opera educativa / celebrazioni intime intorno alle reliquie); dimensione etica (Notre-Dame: il trionfo di Maria, figura dell'altruismo e della benevolenza sulla terra / Sainte-Chapelle: il trionfo del Salvatore, figura metafisica della Salvezza); la dimensione mistica dell'architettura stessa (da un lato, le due cappelle sovrapposte che tendono alla singolarità degli spazi privati *contro l'*unità della grandezza che tende all'universale); infine, la dimensione politica (rivalità e dispute per la precedenza tra le due istituzioni liturgiche: «competizione» tra i due luoghi di culto).

Il *secondo livello di interpretazione* esplora le implicazioni di questi numerosi contrasti. Fin dall'inizio, la Sainte Chapelle era destinata a trovarsi in uno spazio chiuso - quello di un palazzo - invisibile dall'esterno e di difficile accesso (come lo è tuttora), in contrasto con l'ampio spazio aperto della cattedrale (l'ingresso gratuito si contrappone anche al pagamento di un biglietto). La Sainte-Chapelle deve quindi nascondersi e rendersi inaccessibile per esercitare il suo ministero segreto. Un'altra dimensione è quella di interessare i visitatori alla storia tecnica della costruzione, in modo che possano meglio identificare le caratteristiche architettoniche e scultoree del reliquiario, il suo rapporto tra la struttura in pietra e la luce delle vetrate, e l'identificazione dei tratti «a raggiera». Mentre Notre-Dame può essere descritta come un «edificio di transizione» (Hugo, *Notre-Dame de Paris*), la Sainte-Chapelle appare come un edificio perfettamente compiuto.

7. Conclusione

Con ciò si conclude il nostro lungo viaggio ad anello attraverso le «immagini della città», con un caso notevole ed emblematico. A nostro avviso, lo è perché incarna il sincretismo, la pancronicità e la polifonia dei linguaggi urbani. Come abbiamo cercato di mostrare e di rendere evidente nel corso delle dodici tappe, l'universo di significati che circonda Notre-Dame de Paris illustra la mutevole malleabilità di un sito in continua trasformazione, oggi e domani come in passato: la potenza del suo sincretismo, che

richiede l'uso di tutti i linguaggi, verbali e non verbali, percettivi e spaziali, l'incrocio delle temporalità storiche, ognuna delle quali lascia una traccia che si combina con le precedenti, influenzando reciprocamente i rispettivi significati, E infine, la polifonia che dà l'impressione che le fonti enunciative si moltiplichino, combinando temi e valori, intersecando il religioso e il non religioso, il politico, il sociale e il civico, incorporando le forme della natura, e che tutto questo costituisca il formidabile concerto collettivo della città.

Riferimenti Bibliografici

• Bardati, F., 2006, “La ‘salle du légat’ de l’Hôtel-Dieu de Paris. Une architecture oubliée de la Renaissance française”, *in Livraisons d’histoire de l’architecture* , *Persée*, 11, année, 119-148.

• Bertrand, D., 2021, *Les abords de Notre-Dame de Paris. Étude sémiotique*, Ville de Paris, mars 2021, 49. [En ligne] https://cdn.paris.fr/paris/2021/07/05/5cd1a1f5f9db05ed9bfb5d38281c5368.pdf.

• Bove, B., Gauvard, C., 2022, éds., *Notre-Dame. Une cathédrale dans la ville*, Belin, Paris.

• Hugo, V., 1975, *Notre-Dame de Paris. 1482*, éd. Jacques Seebacher, Le livre de poche, Paris.

• Petitot J., 2004, *Morphologie et esthétique*, Maisonneuve et Larose, Paris.

• Sandron, D. 2021, *Notre-Dame de Paris. Histoire et archéologie d’une cathédrale (XII^e^-XIV^e^ siècle)*, CNRS éditions, Paris.

• Viollet-Le-Duc, E. 1902, *Lettres inédites de Viollet-le-Duc : 6 mai 1844 - 2 septembre 1879, recueillies et annotées par son fils*, Paris, “Librairies-Imprimeries réunies”, [En ligne] par Hachette Livre et BNF : https://www.fnac.com/a11934628/Eugene-Emmanuel-Viollet-Le-Duc-Lettres-inedites-de-Viollet-le-Duc-6-mai-1844-2-septembre-1879.



Public Art e mimetismo urbano

(Public Art and urban mimicry)

◊ *Fabrizio Rivola, Accademia di Brera, Milano*

Abstract

IT: Il mimetismo costituisce una risposta alla pressione ambientale esercitata dai predatori sulla preda nel contesto della selezione naturale. L'ipotesi proposta in questo lavoro è che il conflitto generato dalla competizione di più linguaggi, spesso in competizione tra loro nei sistemi urbani, possa essere interpretato attraverso gli strumenti offerti da questo modello, evidenziando aspetti interessanti nelle produzioni artistiche che hanno luogo in quel contesto, per quanto riguarda le tattiche di posizionamento e l'efficacia sullo spettatore.

Parole chiave: *Arte pubblica, città, mimetismo, tattiche, camouflage*

EN: Mimicry constitutes a response to the environmental pressure exerted by predators on prey in the context of natural selection. The hypothesis proposed here is that the conflict generated by the competition of several languages, often in competition with each other in urban systems, can be interpreted through the tools offered by this model, highlighting interesting aspects in the artistic productions taking place in that context with regard to positioning tactics and effectiveness on the spectator.

Keywords: *Public Art, city, Mimicry, Tactics, Camouflage*

1. Introduzione

La Public Art nelle sue varie manifestazioni e interpretazioni critiche già da alcuni decenni ha assunto un ruolo da protagonista nell'ambito della teoria dell'arte contemporanea. Il fatto stesso che l'opera esca dagli spazi deputati all'arte, dove essa è attesa e riconosciuta, per collocarsi in uno spazio esterno, in cui ad esperire la sua presenza è un pubblico non specifico (e che, vedremo, a volte può rimanere perfino ignaro della sua presenza) crea necessariamente molte occasioni di riflessione. Suggerisce inoltre molte interconnessioni tra l'arte contemporanea e le discipline che si occupano del sociale, della politica, della comunicazione (ad esempio in relazione al concetto stesso di *spazio pubblico*). In questo capitolo effettueremo un paragone tra la teoria dell'arte e una disciplina apparentemente ancora più lontana rispetto a quelle citate: rifletteremo sulla Public Art attraverso il modello del mimetismo animale. La città si presenta come un luogo dove sono compresenti molti linguaggi, spesso interagenti in modo sinergico o conflittuale. Questo suggerisce la possibilità di osservare questo ambiente come una situazione che offre una forte pressione selettiva su tali linguaggi e quindi di poter applicare il modello del mimetismo animale per vedere come esso permetta di analizzare alcune interazioni che avvengono tra loro, in analogia con quanto avviene nel mondo naturale tra le varie specie. Le pratiche del mimetismo che, come vedremo, possono essere di imitazione di altri soggetti o di apparente sparizione nell'ambiente circostante, non saranno finalizzate evidentemente in questo caso alla sopravvivenza della specie come avviene in ambito biologico (nessuna tentazione di un anacronistico riduzionismo evoluzionistico), ma piuttosto costituiranno un modello per le tattiche di posizionamento dell'oggetto artistico all'interno del ambiente comunicativo urbano. Queste al fine di ottenere un massimo di efficacia secondo parametri che possono differire di volta in volta, anche rispetto a forme simili di comunicazione urbana. Diversa infatti è l'efficacia a cui mira una campagna di Attivismo o una di Guerilla Marketing rispetto alla Public Art pur condividendo a volte forme espressive e linguaggi. (vedi 3.3.1). Proprio questa somiglianza tuttavia può essere la modalità di far presa dell'opera nel contesto urbano e sugli effetti percettivi e cognitivi dello spettatore. Oltre a questo tipo di inganno, ovvero dell'imitazione di un altro linguaggio presente in città, anche l'agire in segreto può costituire un modo per inserirsi nel tessuto dei linguaggi urbani. Il modello del mimetismo infatti ci suggerisce anche la modalità della *mimicry*, della apparente momentanea sparizione nell'ambiente, propria di molte strategie

di sopravvivenza nel mondo animale e vegetale. In questo modo, agendo sul tempo di riconoscimento e creando effetti di straniamento o sorpresa, viene ancora messa in opera una diversa tattica di efficacia e presa sullo spettatore.

In questo capitolo dunque, essendo l'inganno una delle caratteristiche del mimetismo, tratteremo principalmente la Public Art che utilizza linguaggi non immediatamente riconoscibili come arte, che non usa quindi le tecniche artistiche tradizionali o i linguaggi della Street art e del Graffitismo che comunque agiscono perlopiù in modo scoperto nei confronti del pubblico (ma vediamo come possono esserci eccezioni o ulteriori ibridazioni: ad esempio la pittura può nascondere una azione performativa, vedi la finta bancarella del pittore di strada di grandi navi a Venezia ad opera di Banksy, 2019).

Si considereranno poi le modalità con cui si manifestano le possibilità di mimesi con l'ambiente e con le altre specie animali, secondo un approccio che parte dalla definizione storicamente determinata di mimetismo, per concentrarsi poi sulle dinamiche narrative che si creano tra osservatore, modello e mimo, con riferimento alle prospettive che possono aprire sulle situazioni prese in oggetto.

La parte finale sarà dedicata alla verifica dell'utilità del modello per la comprensione e l'interpretazione di alcune opere di arte pubblica realizzate nei contesti urbani.

2. Public Art nei contesti urbani

2.1. *L'arte degli spazi non deputati*

Art in public spaces o *Public Art* è una definizione di uso comune ma molto estesa che semplicemente esclude una funzione puramente decorativa, o basata su elementi solamente formali, degli interventi. Tende invece sempre di più ad indicare operazioni che mirano ad uscire dagli spazi adibiti, istituzionali per l'arte per entrare in dialogo col mondo e la società, tramite l'impatto estetico con gli spazi pubblici (cfr. Pioselli 1999; 2015).

La riflessione sul luogo e sulla relazione col pubblico sono dunque i parametri primari per una sua definizione: l'artista si impegna nel

tessuto urbano, architettonico, storico, sociale e psicologico della città.[10]

La rilevanza posta sul termine *Arte pubblica* mette in evidenza questo aspetto: la tendenza alla differenziazione delle funzioni culturali stabilisce per l'arte spazi propri. L'idea di "portare l'arte in strada" rende manifesto questo sistema di intersecazione tra spazio estetico con questo o quel sottospazio socialmente evidenziato. La domanda fondamentale che pone è: qual è la sfera spaziale a cui è riservata l'arte? Si propone dunque l'idea di un'interazione immediata dell'artista nella quotidianità senza andare in spazi deputati.[11]

Le origini dei procedimenti di *Public Art* di questo tipo si possono ricondurre alle sperimentazioni dadaiste e surrealiste, riprese e sviluppate poi dal Situazionismo e da Fluxus.[12]

2.2. *Carattere polemologico*

L'aspetto del luogo istituzionale dell'arte, ovvero di come una comunità identifichi spazi, funzioni e semantizzazione di questi spazi urbani, evidenzia altresì il carattere politico delle operazioni artistiche in questo ambito. Lo si può riscontrare anche per quel che riguarda l'argomento qui discusso, nel superamento continuo delle pratiche che mirano a sabotare i luoghi e le situazioni considerate socialmente come spazio estetico. L'indagine condotta da de Certeau (1990) sulle *operazioni degli utenti* ha messo in luce come le pratiche di consumo in senso lato delle culture diffuse e imposte dalle élite produttrici di linguaggio vengano poi ampiamente manipolate dai suoi utilizzatori. Egli prende a modello per la sua analisi la linguistica e il rapporto tra *langue* e *parole*: la costruzione di frasi proprie nell'atto locutorio con

---

[10] In quanto catalizzatori di temi sul rapporto tra arte, società e politica, a partire dagli anni Settanta negli Stati Uniti si diffondono anche col sostegno di programmi istituzionali (General Service Administration, Art in Public Places Program of the National Endowements, Public Art Fund). Miwon Kwon ha messo in evidenza secondo tre paradigmi ispirati ai modelli comunicativi di R. Williams le tipologie di interventi che si sono succedute: "arte dentro lo spazio pubblico", "arte come spazio pubblico", "arte verso il pubblico interesse", definita anche successivamente *New Genre Public Art* (v. Kwon 2004).

[11] Questo schema che oppone spazi deputati all'arte a quelli non deputati e spazi a prevalente o non prevalente funzione estetica, può essere esteso considerando la possibilità di una articolazione anche tra pubblici specifici e non specifici, riguardante la questione dei destinatari delle opere; e quella tra commissione pubblica e assenza di commissione, che riguarda quella dei destinanti.

[12] Le pratiche situazioniste della deriva, della psicogeografia, del gioco e del *détournement*, sono tutte in qualche modo riconducibili alla questione del superamento dell'arte propria delle prime avanguardie storiche (v. ad esempio Stanziale 1998).

un vocabolario e una sintassi ricevute. Nella prospettiva dell'enunciazione (v. Benveniste 1966), l'atto di parlare implica una riappropriazione della lingua da parte di chi parla, instaura un presente relativo a un qui e un ora, stabilisce un contratto con l'altro e opera, dunque, attivamente nel campo del sistema della lingua. Queste procedure creative quotidiane (oltre a Benveniste, altro grande riferimento per de Certeau è Foucault 1975) implicano un continuo confronto conflittuale tra il sistema della lingua e le produzioni che ne derivano effettivamente, confronto che esprime politicamente un modo di accettare o rifiutare una cultura imposta, *modi di fare* che costituiscono «la contropartita, per i consumatori (o i *dominati*), delle tecniche silenziose utilizzate per assicurare l'ordine politico e sociale»(de Certeau 1990: 9). Il rapporto tra le procedure messe in pratica e i campi di forza in cui queste forme di interpretazione dei codici agiscono, introduce ad una analisi *polemologica* della cultura (*ivi*: 13).

2.3. *Tendenze artistiche in opera nei contesti urbani*

L'arte nello spazio pubblico ha assunto diverse forme e funzioni rispetto all'ambiente urbano, ne passiamo in rassegna alcune.

Alcuni interventi di arte nella sfera pubblica trovano la loro maggior ragione di essere nel carattere di critica delle istituzioni non solo politiche e sociali, ma anche propriamente artistiche, che si trovano nel contesto urbano. Il termine *Critica istituzionale* definisce una serie di opere che hanno l'obiettivo di mettere in discussione le istituzioni artistiche per come si sono affermate nel sistema dell'arte (v. Bürger 1974)[13]. Le strategie sono di ordine diverso ma si può dire che tutte abbiano origine dall'operazione di *ready-made* di Duchamp, che mette in luce il carattere eteronimo del valore dell'arte e del ruolo giocato dalla cornice espositiva, cioè dall'istituzione che se ne fa carico.

Attiguo agli interventi di Arte pubblica di cui ci occupiamo è anche l'ambito dell'*Arte attivista* (v. Tucker 1984; Lippard 1984). Il connubio tra arte e attivismo politico è al centro di molte pratiche artistiche degli anni Ottanta, in particolare a New York, caratterizzate dalla presenza di centri sociali e di gruppi che diffondono le proprie istanze con i mezzi utilizzati anche per operazioni artistiche in senso stretto: volantinaggio, manifesti, azioni di occupazione abusiva di spazi e muri cittadini. Il tessuto urbano e i suoi spazi pubblici diventano il campo per una strategia che mira a riempire i vuoti lasciati dalla comunicazione ufficiale. Si cerca di dare voce a questioni urgenti, omesse o

[13] L'autore introduce la categoria che individua l'insieme dei rapporti di produzione, distribuzione e ricezione dell'arte (musei, mercato e pubblico). Sulla critica istituzionale vedi anche Buchloh 1990.

trattate in modo considerato inadeguato dalla politica e dall'amministrazione cittadina, come le tematiche legate a discriminazioni sessuali, condizioni delle minoranze, condizione femminile, speculazione immobiliare e il problema degli homeless.

La *site specificity* è quella funzione che determina la connessione al luogo e al contesto. L'idea, dunque, di un'arte dove l'attenzione sia posta, più che sull'oggetto, sul pubblico e sui processi che coinvolgono identità sociali, ci permette di studiare quale funzione e quale ruolo, quale tattica il lavoro artistico intende assumere in relazione al luogo come parte centrale del lavoro stesso. Essa, oltre ad agire nell'ambito di musei e gallerie, si muove nelle strategie artistiche che delocalizzano rispetto agli spazi deputati dell'arte, operando in luoghi deserti come in contesti urbani. L'attenzione si sposta dall'oggetto e l'opera viene pensata esclusivamente in relazione al luogo e all'occasione in cui viene presentata. Ecco allora che la modalità *site-specific* caratterizza le opere di arte pubblica, evolvendo anche in opere *contest-specific* e *time-specific*, innescando una relazione con la storia dei luoghi e le comunità che le abitano.

Dunque, *Arte verso il pubblico interesse,* o come è stata definita *New Genre Public Art,* termine coniato dall'artista Susanne Lacy nel 1991 (vedi anche Foster 1996; Lippard 1997): l'arte promuove interventi temporanei non semplicemente nel pubblico ma *col* pubblico[14].

Le modalità degli interventi si basano sul coinvolgimento delle comunità che abitano i luoghi destinati ad essi[15]. La *site-specificity* si tramuta così in *community-specific*, guarda alle problematiche quotidiane di una situazione sociale e rifiuta dunque il concetto troppo astratto di sito, preferendo quello di luogo, legato a una determinata cultura. In Europa esperienze come quella dei *Nouveaux Commanditaires* propongono lo stesso intento di pratiche collaborative tra, appunto, nuovi committenti, che propongono dalla base idee e soluzioni, e i soggetti dell'amministrazione pubblica, artisti e architetti, in una concezione di processo orizzontale di progettazione.

Questa idea di collaborazione al centro delle procedure e delle tematiche proposte dagli interventi artistici degli anni Novanta viene definita *Esthétique relationnelle* nell'opera omonima di Nicolas Bourriaud. Egli indica con arte relazionale «un'arte che assume quale orizzonte teorico la sfera delle interazioni

---

[14] Un evento precedente aveva segnato già un punto critico nel dibattito sulle modalità di collaborazione del pubblico nelle decisioni inerenti ai criteri di committenza riguardo alle opere destinate allo spazio pubblico: la rimozione del Tilded Arc di Richard Serra nel 1986.

[15] Culture in Action è la prima mostra curata da Mary Jane Jacob a Chicago nel 1993 che mette in discorso questo tipo di modalità di intervento.

umane e il suo contenuto sociale, più che l'affermazione di uno spazio simbolico e privato» (Bourriaud 1998). Gli artisti agiscono come *operatori del reale*. E l'opera diventa un *interstizio sociale*. L'opera e la mostra, con le sue modalità specifiche di socialità e temporalità, via via indagate dall'artista, creano *spazi liberi* e *microcomunità* temporanee. Le modalità di interazione corrispondono a quelle della vita sociale comune e si riferiscono al paradigma della relazione, come feste, incontri, e trasformano lo spazio espositivo in luoghi di convivialità o lavoro comunitario. L'autore stesso mette direttamente in relazione l'affermarsi dell'Estetica relazionale con le condizioni determinate dalla città[16].

Il ruolo dell'esperienza della prossimità, che indica un regime di incontro intensivo, produce pratiche artistiche corrispondenti, cioè una forma d'arte in cui *l'intersoggettività* forma il sub-strato e assume come tema centrale l'essere-insieme, l'incontro tra osservatore e opera, l'elaborazione collettiva del senso[17].

Questa intersoggettività non rappresenta soltanto il quadro della relazione sociale dell'arte, che costituisce il suo ambiente, il suo campo, ma diventa l'essenza della pratica artistica.

L'arte relazionale costituisce quindi forse al grado maggiore l'idea di un'arte urbana, di un'arte pubblica dove ad essere interessate non sono le forme esterne della città ma la rete di relazioni, le pratiche che in esse hanno luogo.

L'analogia che vedremo con le forme mimetiche riguarda proprio questo aspetto. In natura, infatti, il mimo non imita solo l'aspetto sensibile del modello, come forme, colori o odori, ma anche quello dei comportamenti.

2.4. *Arte pubblica come linguaggio della città*

Louis Marin fornisce l'idea della possibilità di esperire un percorso in termini di enunciazione, idea che verrà ripresa più tardi, come abbiamo visto nel par.2.2, da de Certeau (v. del Ninno 2007).

Attraverso lo sguardo di un passante in movimento che percorre spazi e itinerari e occupa diversi punti di vista, «il testo sarà fatto di strategie e di tattiche processuali e lo spazio sarà l'effetto prodotto dalle operazioni che

---

[16] «La possibilità di un'arte relazionale (un'arte che assuma come orizzonte teorico la sfera delle interazioni umane e il suo contesto sociale, piuttosto che l'affermazione di uno spazio simbolico autonomo e privato)» proviene «dalla nascita di una cultura urbana mondiale e un'estensione di tale modello cittadino alla quasi totalità dei fenomeni culturali».

[17] Per quel che riguarda l'intersoggettività con particolare riferimento alla accezione semiotica, torneremo ancora in 2.5.

lo orientano e lo temporalizzano in una unità polivalente di programmi conflittuali e di prossimità (…). Il racconto è una grande sintagmatica e sintassi plurali, un insieme fatto di percorsi, itinerari e tragitti» (Marin 1994 p.82).

I presupposti affinché sia legittima questa idea di linguaggio urbano, in cui si colloca l'opera di Public Art, si fondano sul fatto che la città si presenta sempre come contesto in cui agiscono già differenti semiotiche: architettura, codici della pubblicità, del traffico, ma anche sistemi, come, ad esempio, i circuiti chiusi delle telecamere di controllo. Esse danno forma a sostanze espressive tra le più varie (asfalto, suoni e numeri, luci, manipolazioni di temperatura e clima, freddo e caldo, umidità, rottami e graffiti, comportamenti) secondo un approccio sensoriale ed estetico ogni volta diverso; esse inoltre possono investire tematiche complesse che riguardano le forme di convivenza urbana, come conflitti sociali o immigrazione.

A proposito di questa complessità, è opportuno chiamare in causa il concetto di *semiosfera* di Lotman. Egli motiva la necessità di occuparsi, accanto ai singoli aspetti delle arti e delle opere, anche dello studio degli insiemi veri e propri (v. Lotman 1998; cfr. Cervelli e Sedda 2006).

Ricordiamo come Lotman, già a proposito della teoria dell'*intérieur* e dell'architettura, indichi la presenza di un poliglottismo culturale tra stili diversi, tra semiotiche diverse, dove si costituisce un insieme nel quale unità varie e autosufficienti intervengono come elementi di un'unità di ordine più elevato e dove intervengono diversi linguaggi che si pongono in regime di traduzione reciproca.

Come l'architettura, anche il paesaggio urbano può essere visto come spazio culturale *polilogo*, parte di una idea di cultura come tessuto plurale dei dialoghi, un sistema di interdipendenza tra elementi in relazione reciproca, la città come ipertesto. (v. Pavia 2005)

2.5. *Ricezione nel pubblico*

Di fronte a una tale complessità può emergere il bisogno di un criterio di coerenza, in primo luogo nella possibilità di definire i limiti stessi del testo [18].

Ma è proprio su tale ambiguità che si fonda spesso la tattica dell'artista, nel prevedere gli effetti di una *decodifica aberrante*, come la definisce Eco, da parte dello spettatore, o nell'uso di tattiche di mimetismo e *camouflage* rispetto ai linguaggi che ne costituiscono il contesto.

[18] Vedi Floch 1990, in particolare nello studio sui viaggiatori della metropolitana o anche il testo come oggetto di contrattazione in Cavicchioli 1996.

Si tratta infatti, nei casi che prendiamo in considerazione, di molto più della semplice costruzione di un testo aperto, dove viene lasciata al fruitore la possibilità di completarlo e interpretarlo liberamente. Si tratta invece della strategia dell'autore di creare un lettore modello duplice, ovvero un *lettore ingenuo,* di primo livello, che vede l'intervento artistico nell'abituale contesto dei linguaggi urbani e un *lettore critico,* di secondo livello, che lo interpreta come intervento di Arte pubblica e lo legge nel contesto del linguaggio specifico, ponendolo in relazione alla serie di opere di sua conoscenza di questo tipo di interventi. (per la nozione di lettore modello v. Eco 1979; 1990; 1994)

L'autore introduce la possibilità stessa dell'errore di interpretazione come scarto tra i codici del produttore del testo e quelli dell'interprete, ovvero come quella che viene definita *decodifica aberrante* rispetto alla presunta volontà di un autore modello, facendolo in qualche modo deliberatamente.

Anche la nozione di *attante collettivo* risulta essere proficua per l'Arte pubblica: «ogni strategia in quanto procedura d'interazione concordata riguardante la produzione di un fare (o di una trasformazione di stato), procede essenzialmente da un atto totalizzatore che fonde insieme distinte singolarità» (Greimas, 1983).

Nel caso ad esempio del duello due attanti vengono guidati da una medesima struttura e collaborano ad essa; oppure lo stratega ha il compito di coordinare programmi narrativi diversi virtuali, estranei reciprocamente, e infine operare in modo che essi prendano senso o valore. Una serie di operazioni che tendono a far concorrere le parti alla produzione di un tutto attraverso strategie partecipative (Landowski, 1989).

3. Tattiche del *camouflage*

In ambito semiotico, come suggerisce Paolo Fabbri, i problemi sollevati dallo studio del *camouflage* sono molto importanti a livello dei *sistemi di rappresentazione* e di *distorsione della rappresentazione.*

"Fin dal *Trattato di semiotica generale* (1975) Umberto Eco sostiene che il segno è fatto per mentire! Ma il *camouflage* costringe a ripensare l'idea stessa di segno. Non si riduce ad una problematica referenziale – qualcosa che sta per qualcos'altro – o inferenziale – se…allora – e soprattutto amplia

le vedute sul concetto di produzione segnica. Emerge, infatti, come un sistema complesso di strategie di presentazione (del me, del prossimo) e di rappresentazione (del sé, degli altri) che operano secondo forze in gioco. Queste forze ridefiniscono – riorganizzano e ridispiegano – le forme del mondo vivente: animali e umane. La tesi di René Thom che ogni morfologia è il risultato di attrattori in conflitto e/o in contratto fra loro sta sullo sfondo di una riflessione sulla zoosemiotica e la semiotica della cultura. Al "se… allora" si aggiunge un "se… ma" "(Fabbri e Migliore 2008)

Cosa distingue infatti nell'ambito della lotta per la sopravvivenza, si sono chiesti gli zoologi e gli etologi, una rassomiglianza utile da una inutile? Il fatto che la prima viene colta da un altro organismo per il quale è importante riconoscere l'aspetto di elementi pericolosi: la chiave è che l'organismo sia capace di rilevare un carattere particolare che costituisce la somiglianza. Tale carattere può essere definito *segnale* e *ricevitore del segnale* l'organismo che reagisce al segnale.

Il *camouflage*, inoltre, si presenta come una delle modalità semiotiche dell'invisibile. Esso è contro qualcuno, si presenta in una situazione di conflitto, implicando la costruzione di un soggetto e di un anti-soggetto attorno a un oggetto di valore[19].

3.1. *Tattiche e strategie*

Attraverso l'idea di tattica, la seguente affermazione di de Certeau riassume e supporta il raffronto sostenuto in questo capitolo, poiché pone in relazione, in riferimento alla *metis*, le pratiche urbane a quelle evolutive del mondo naturale:

Molte pratiche quotidiane (parlare, leggere, circolare, fare la spesa o cucinare eccetera) sono di tipo tattico. E così pure, più in generale, gran parte dei «modi di fare»: rivincite del *debole* contro il più *forte* (i potenti, la malattia, la violenza delle cose o di un ordine eccetera), tiri mancini, abili mosse, astuzie da *cacciatore*, capacità di manovra, simulazioni polimorfe, trovate ingegnose, poetiche quanto bellicose. Queste prestazioni operative si basano su saperi molto antichi, che i Greci designavano col termine *mètis*

[19] Si presenta quindi di fatto come una narrativizzazione dell'invisibile. In questo caso non avviene per occultamento o fuga come in altre modalità dell'invisibile, ma si tratta di una opacità in presenza della visione (Casarin e Fornari 2010).

Ma risalgono a epoche ben più lontane, a immemorabili familiarità con le astuzie e le simulazioni delle piante e dei pesci. Dal fondo degli oceani alle scaltrezze delle megalopoli, le tattiche presentano contiguità e invarianze (de Certeau 1990, p. 16).

L'arte pubblica che prendiamo in considerazione agisce su un territorio che non gli è proprio e agisce dunque per tattiche trasversali, modi d'uso di spazi che sono già stati creati, suddivisi e imposti da altri secondo altre strategie. Si cerca un margine di gioco per volgere a proprio profitto il sistema costrittivo del luogo, della lingua che le tattiche possono aggirare, manipolare, accerchiare.

De Certeau distingue tra questo uso incoerente dello spazio costruito dove vengono inscritte altre intenzionalità rispetto allo spazio gestito funzionalmente.

«Chiamo *strategia* il calcolo (o la manipolazione) dei rapporti di forza che divengono possibili dal momento in cui un soggetto dotato di una propria volontà e di un proprio potere (un'impresa, un esercito, una città, un'istituzione scientifica) è isolabile. Essa postula un *luogo* suscettibile di essere circoscritto come uno *spazio proprio* e di essere la base su cui gestire i rapporti con obiettivi o minacce *esteriori* (...).»(de Certeau 1990, p. 71). La strategia implica una predominanza dello spazio sul tempo, consente un controllo del luogo attraverso uno sguardo e un sapere.

«Definisco *tattica* l'azione calcolata che determina l'assenza di un luogo proprio. Nessuna delimitazione di esteriorità le conferisce un'autonomia. La tattica ha come luogo solo quello dell'altro. Deve pertanto giocare sul terreno che le è imposto così come lo organizza la legge di una forza estranea» (*ivi*:, p.73).

Approfitta delle occasioni, è un'astuzia, un'arte del più debole. Le tattiche sono procedure che valgono grazie alla pertinenza che conferiscono al tempo, alle circostanze che l'istante preciso di un intervento trasforma in situazione favorevole (*ivi*, p. 75).

Il ricorso alla *metis* (Detienne e Vernant 1974) viene contrapposto all'uso della forza: in qualsiasi scontro il successo può essere ottenuto in due modi: o con la superiorità di potenza nel campo in cui si svolge la lotta, oppure con accorgimenti di altro ordine, il cui effetto è quello di falsare la prova e di far trionfare chi poteva dirsi sicuramente battuto. Per questo potrà essere considerato un inganno e una frode o suscitare ammirazione e sorpresa, avendo trovato il più debole le risorse per battere il più forte.

Un'altra caratteristica riguarda l'orizzonte temporale della *metis*: essa si svolge in una situazione incerta, dove viene però esercitato un continuo e vigile controllo. Questo tempo incostante e instabile viene reso con l'immagine

dell'agguato e della posta, dove si osserva l'avversario per colpirlo nel momento opportuno.

La *metis* è una potenza di astuzia e di inganno, essa agisce per travestimenti. Per ingannare la propria vittima assume una forma che maschera, invece che rivelarla, la sua vera natura invece che rivelarla, traendo in errore l'avversario e lasciandolo sbalordito di fronte alla sua disfatta. Attraverso questa doppiezza, la *metis* si mostra sempre diversa da ciò che è: si assimila a quelle realtà menzognere e potenze dell'inganno che Omero designa col termine *dólos*: il cavallo di Troia, il letto d'amore dai legami magici, l'esca per la pesca, tutte trappole che dissimulano, sotto apparenze rassicuranti o seducenti, il tranello che celano dentro di sé.

Questo modello di tattica è possibile paragonarlo a quello che avviene nella competizione comunicativa dei linguaggi che agiscono nelle metropoli. Come prevalere nei confronti delle forme di comunicazione che dispongono di grandi mezzi, come ad esempio la pubblicità?

In questi caratteri della *metis,* della volpe il capovolgimento e del polipo il polimorfismo, possiamo trovare una analogia con le astuzie di una comunicazione urbana che si adatta all'ambiente dissimulando la varietà dei linguaggi presenti (polimorfismo) e coglie l'occasione di una attenzione temporanea, anche involontaria, del passante per rivelarsi d'un tratto una forma diversa di comunicazione rispetto a quella simulata (capovolgimento).

3.2. *Concetti di mimetismo animale*

La teoria del *mimetismo* in senso proprio (v. Gullan e Cranston 2006), fu una delle prime applicazioni della teoria darwiniana dell'evoluzione ad opera di Henry Bates, un naturalista che operò nella seconda metà del XIX secolo. Osservò come molte farfalle di aspetto simile, dai colori brillanti, alcune appartenenti a specie imparentate fra loro, altre appartenenti a famiglie anche molto diverse, si difendevano dai predatori. Alcune, di specie comune, disponevano di un sistema di difesa chimico che le rendeva inappetibili ai predatori e lo rendevano noto tramite una livrea aposematica, cioè con colori vistosi ostentati da un volo lento. Altre specie, meno numerose, traevano vantaggio dall'assomigliare a queste ultime, non disponendo degli stessi sistemi di difesa, ma imitandone l'aspetto. Il segnale aposematico del modello, emulato dal mimo, avverte il predatore della tossicità del suo possessore.

Le classificazioni di questi fenomeni oppongono dunque al mimetismo criptico il mimetismo fanerico o di ostentazione*,* distinto a sua volta

in mimetismo batesiano (quando una specie animale innocua imita un modello aposematico) e mimetismo mülleriano[20] (quando due o più specie lontane filogeneticamente, tutte inappetibili, si imitano a vicenda e perciò condividono la stessa colorazione aposematica)[21].

Il mimetismo criptico può assumere la forma del camuffamento[22], rendendosi indistinguibile dall'ambiente attraverso diverse strategie che riguardano le caratteristiche dello sfondo.

Possono assumere l'aspetto di uno sfondo uniforme o disomogeneo, dotarsi di contrombreggiature, cioè adottare colori chiari nella parte inferiore e scure in quella superiore, o ancora adottare un disegno che spezzi il contorno del corpo (camuffamento *disruptivo*) e adottare una forma bizzarra irriconoscibile.

Oltre al camuffamento, il mimetismo criptico può essere del tipo denominato *mascheramento* o *mimesi,* in cui gli insetti si nascondono ai predatori assumendo la forma di oggetti non commestibili come escrementi o parti di piante come spine o foglie.

Sia nel mimetismo criptico che in quello batesiano abbiamo dunque i tre componenti base: il *modello* (animale o ambiente), il *mimo* e *l'osservatore* (cioè il predatore) che agisce da agente selettivo.

Si ha una forma di messaggio mimetico quando, dalla rassomiglianza tra due messaggi, un organismo ricevente subisce uno svantaggio (v. Grignolio 2001). Dati i due principi mimetici fondamentali, quali la convergenza tra due segnali nel fenomeno dello sdoppiamento e lo svantaggio del destinatario, si presenta un modello triangolare di ogni caso mimetico:

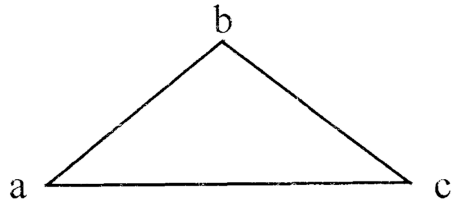
---

[20] Teorizzato da Friedrich Johann Theodor Müller (Erfurt, 1821- Blumenau, 1897), biologo tedesco.

[21] Oppure quest'ultimo diviso in apo-sematico, quando l'avvertimento è autentico o pseudo-sematici, quando la minaccia è fittizia (Huxley 1934).

[22] Vedremo come altri autori utilizzino questo termine, come anche il successivo, di mascheramento, in modo diverso.

MODELLO --- Messaggio
emittente autentico



MIMO
emittente II
Messaggio inautentico

DESTINATARIO
ricevente
Unicità dei due messaggi
(attraenti/repellenti/indifferenti)

A questo possiamo affiancare un modello basato su ruoli attanziali e su ruoli tematici.

Il mimo si avvantaggia della relazione evolutiva intercorsa tra la specie che utilizza la segnalazione aposematica, «cioè un organismo che "parassita" il mezzo di comunicazione (Gullan e Cranston 2006: 373), venendo così ritenuto appetibile alla stregua del modello.

La capacità di apprendimento, inoltre, degli animali ingannati gioca un ruolo importante ma variabile. I segnali mimetici non sono solo segnali di avvertimento, ma possono avere per scopo la cattura della preda, la cura della prole, l'accoppiamento o altro. Cos'è dunque il mimetismo, si chiede Wickler a conclusione? La chiave è rappresentata dal ricevitore di segnale ingannato. "Dal punto di vista di quest'ultimo si può distinguere camuffamento e mimetismo, benché in entrambi i casi, un organismo vivente simuli altri oggetti" (Wickler 1991, 203-204 tr. it.). Il mimetismo è stato a volte suddiviso in base al modello, così addirittura «la somiglianza con oggetti inanimati è stata definita mimesi e le rassomiglianze con oggetti di origine animale o vegetale,

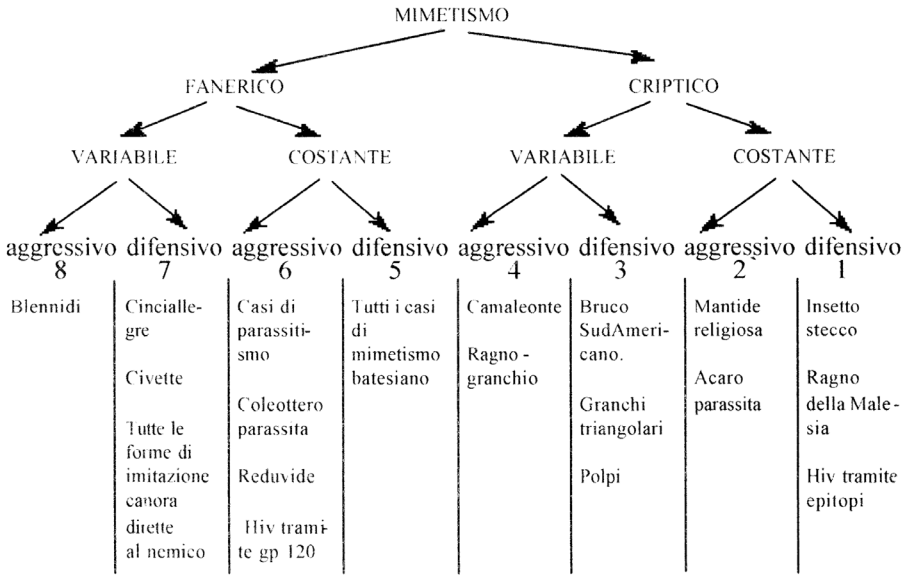
sono state perfino battezzate zoomimesi o fitomimesi» (Wickler 1991). Tuttavia, dal punto di vista del ricevitore del segnale si può fare una differenza:

"Una delle condizioni del mimetismo è l'esistenza di due diversi trasmettitori di segnale S1 e S2, che trasmettono lo stesso segnale e hanno almeno un ricevitore comune (E) il quale reagisce ad entrambi nello stesso modo. Uno de trasmettitori sarà chiamato modello e l'altro imitatore; l'insieme forma un sistema di mimetismo."

Per Wickler dunque «è necessario che il ricevitore del segnale sia ingannato da un segnale falsificato che ha per lui un significato del tutto particolare». E inoltre è «importante sapere se nel ricevitore la conoscenza del significato del segnale è innata o se deve essere appresa». Si ribadisce dunque come sia importante la conoscenza del ricevitore del segnale e delle sue reazioni ad esso.

Abbiamo considerato principalmente il mimetismo visivo perché il più studiato ed evidente per l'uomo, considerando tuttavia che anche lo spettro visivo degli animali, in quanto ricevitori del segnale, varia da specie a specie. Forme simili riguardano ovviamente tutti i canali percettivi.

La figura seguente mostra una possibile sintesi delle diverse forme attraverso cui si manifesta il mimetismo animale e vegetale, considerando tre coppie oppositive principali.



Ogni forma di mimetismo risponde a tre scelte dicotomiche: tra fanerico vs. criptico (il segnale imitato interessa o meno il ricevente?); tra variabile vs. costante (il mimo adatta in itinere sé all'ambiente oppure fa sì che l'ambiente lo mimetizzi?); tra aggressivo vs difensivo (il mimo vuole ottenere uno scopo ulteriore a quello della copertura, oppure essa è l'unico scopo? Grignolio 2001: 11-12).

Oltre alla necessità della presenza di una relazione tra tre attanti, mimo, modello e osservatore, il mimetismo prevede una articolazione di contenuti quali presenza/assenza e identità/alterità.

Da un punto di vista semiotico ugualmente, come indica Fabbri,

"poiché bisogna intendersi per battersi, e poiché i segni sono manipolabili, è anche possibile la *reversibilità dei ruoli.* Il predatore, cioè, indossa i panni della preda, e la preda può camuffarsi da predatore. Da questo punto di vista, è pertinente che i segni impiegati siano non veri o falsi, ma efficaci. A valere è la credibilità del simulacro offerto all'altro, le mosse interattive e i *regimi di credenza* e di *sospetto* che si innescano" (Fabbri e Migliore 2008).

Tutti i casi visti di mimetismo hanno la caratteristica comune di costituire una forma di manipolazione della comunicazione. Servono a suscitare nel predatore o nella vittima reazioni diverse, a lui più vantaggiose, rispetto a quello che l'animale susciterebbe in assenza di mimetismo. Una ulteriore classificazione recente di strategie adattive prende in considerazione tre forme principali: *destrutturazione*, *iperstrutturazione* e *cambiamento di sintassi* (cfr. Wickler 1991).

3.3. *Confronto con forme simili di linguaggi urbani*

Un contesto competitivo in cui agiscono un insieme di forze dispari, dove attraverso l'uso della *metis* il debole si confronta con attori più armati, costituisce l'elemento comune tra i fenomeni di mimetismo animale e le tattiche degli attori che si confrontano nelle pratiche dei linguaggi delle metropoli. Consideriamo quelle forme di comunicazione che dispongono di mezzi inferiori, impossibilitati di disporre di uno spazio proprio, di una vera strategia, e agiscono sfruttando quello dell'altro, secondo le tattiche che traggono efficacia dallo sfruttamento della situazione (cfr. 3.2).

È utile allora guardare ad alcuni linguaggi che fanno da modello per quei mimi che sono costituiti dalle forme di arte pubblica in questione:

la pubblicità, la comunicazione sociale degli attivisti politici, ma nella particolare condizione di essere caratterizzate da un aspetto comunque ibrido. Noteremo tuttavia che, come avviene nel mimetismo animale di tipo batesiano e mulleriano, in accordo anche ai problemi di intersoggettività indicati da Thom (2006), non sia del tutto possibile distinguere tra modello e mimo, se non a costo di effettuare una schematica semplificazione.

Ciò che le distingue dall'Arte pubblica è comunque la dichiarazione, più o meno esplicita e più o meno mediata per ragioni tattiche, di una intenzionalità e di uno scopo comunicativo preciso: vendita di un prodotto, celebrazione di un personaggio, trasmissione di informazioni, condivisione di valori sociali, ecc.

3.3.1. *Guerrilla marketing* e mediattivismo

Un interessante esempio di rovesciamento dell'utilizzo di linguaggi specifici tra arte e pubblicità è costituito dal *Guerrilla marketing*. Esso costituisce una controprova al fatto che venga utilizzato questo metodo di camuffamento reciproco tra linguaggi espressivi che mirano a ottenere effetti di senso diversi.

La definizione nasce nel 1984 ad opera del pubblicitario statunitense Jay Conrad Levinson, nel suo libro omonimo, il cui sottotitolo recita: *Secrets for Making Big Profits from Your Small Business.* Nel sito internet creato successivamente, sulla base di un fondale in puro stile camouflage, l'autore compare in divisa militare per proporre un corso intensivo di tecniche di guerriglia pubblicitaria. Come recita il sottotitolo, infatti, si tratta di una forma di promozione pubblicitaria non convenzionale e a basso budget ottenuta attraverso l'utilizzo creativo di mezzi e strumenti aggressivi che fanno leva sull'immaginario e sui meccanismi psicologici degli utenti finali. Un altro carattere interessante, sottolineato dall'autore stesso, e che lo avvicina alle tattiche analizzate precedentemente, è che «l'investimento nel *guerrilla marketing* si basa sul *tempo*, l'energia e l'immaginazione anziché sul denaro». Nella distinzione tra tattica e strategia abbiamo già visto l'utilizzo del tempo rispetto allo spazio proprio impiegato dalle forme di potere. Inoltre, suggerisce di valutare i risultati sulla base delle *relazioni* instaurate piuttosto che sulle vendite. In seguito si sono affermate strategie che traggono spunto da queste premesse, ma sono state realizzate anche da grandi compagnie, con una evidente diversa metodologia, conservando però la tendenza a uscire dalle forme canoniche di comunicazione e cercarne nuove, ibridandosi con altri linguaggi e, cosa per noi più interessante, spesso attraverso strategie di mimetismo rispetto all'ambiente urbano (v. Dorrian, Murray e Lucas 2006).

Anche le cosiddette forme *virali* di comunicazione sembrano altro rispetto a quello che sono. Sono paragonabili ai virus in quanto forme replicanti e in quanto capaci di diffusione al fuori dei canali riconoscibili, generando una influenza per via di finzioni. Si basano sull'auto-capacità di replicarsi una volta dato l'avvio e costituiscono un interessante campo per lo studio dell'influenza basata sull'adesione volontaria, perlopiù su processi attivati sulla rete. Associato ad esso c'è anche il *Marketing virale*, che sfrutta le stesse modalità di comunicazione per innestarvi un messaggio di tipo pubblicitario.

Sono testi che dissimulano la loro natura anche alcune forme di *Mediattivismo*, che sfruttano le possibilità offerte dalle nuove tecnologie per veicolare una critica ai rapporti tra produzione e fruizione dei mezzi di comunicazione. I mediattivisti attraverso un'opera di controinformazione cercano di diffondere contenuti di tipo sociale o politico e allo stesso tempo contribuiscono, con il loro uso alternativo dei mezzi di comunicazione, a una loro costante ridefinizione rispetto al sistema imposto dai soggetti di potere. Si avvicinano queste modalità dunque all'uso della *metis*, della possibilità del debole di sfruttare il terreno dell'altro per emergere nel confronto. Attraverso mezzi più tradizionali come riviste[23], ma soprattutto via internet, si praticano interventi di *culture jamming,* interferenza e disturbo della trasmissione culturale.

Questi temi di tipo sociale, i rapporti con la situazione mutevole di migrazioni, precarietà, mobilità (v. Scotini 2003), il tema dell'identificazione nell'altro (v. Foster 1996) emergono anche nella ricerca artistica degli anni Novanta con strumenti propri delle pratiche di Arte pubblica, dell'Estetica relazionale e della *New Genre Public Art* (cfr.2.3. e nota 1).

4. Arte urbana mimetica

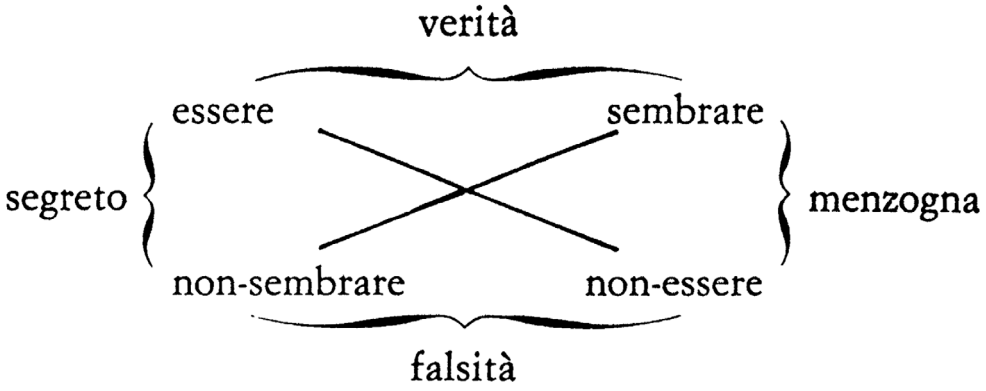
4.1. *Segreto e menzogna*

L'analisi delle modalità con cui le opere di arte pubblica si celano o cercano di mostrarsi nell'ambiente urbano, o le strategie dell'apparire e del non-apparire nel mimetismo animale, può affinarsi applicando gli strumenti messi

[23] Vedi ad esempio *Adbusters*, con le due pratiche di *subvertising* cioè che mirano a sovvertire l'anima dell'economia, quella della pubblicità e del marchio.

a punto dalla semiotica riguardo le categorie paradigmatiche dell'essere e dell'apparire (fig.3), che articolano a loro volta segreto e menzogna. Possiamo considerare la *mimicry* come sbilanciata verso la deissi del *segreto*, e il mimetismo batesiano (o quello dell'animale che si traveste da altro o imita la testa sul retro del corpo) verso quello della *menzogna*. L'uno è presente ma non appare, per sfuggire al predatore o avvicinarsi maggiormente alla preda nel caso del mimetismo aggressivo. L'altro appare pericoloso, inappetibile, o appare un altro, ma non lo è, sfruttando la protezione del modello.

Col mimetismo mülleriano ci troviamo nel caso di un mimetismo dell'essere e dell'apparire, ovvero della verità: varie specie si somigliano per mostrare con maggior efficacia agli occhi o ai sensi della preda potenziale che sono pericolose o inappetibili; non vi è inganno, e dunque per alcuni nemmeno mimetismo vero e proprio.



A livello di sintassi narrativa, l'articolazione della modalizzazione degli attanti che agiscono in una situazione di mimetismo può essere resa efficacemente attraverso l'analisi della categoria della *veridizione,* manipolazione che permette una tipologia degli interventi che sfruttano il segreto o la menzogna per le proprie tattiche. La riuscita di entrambe riguarda il contratto fiduciario che il soggetto enunciatore riesce a stabilire con l'enunciatario.

Ciò accomuna le strategie del mimetismo animale così come si sono stabilizzate in tempi lunghissimi, come le tattiche di utilizzo dello spazio urbano da parte degli artisti che prendiamo in considerazione. Nel mimetismo animale, dove è in opera una comunicazione strategica che ha come valore in gioco la vita dell'individuo e della specie, la relazione intersoggettiva tra mimo, modello e osservatore (predatore o preda),

si stabilisce su degli effetti di senso discorsivi che si basano sul giudizio, frutto di una competenza cognitiva, della relazione tra l'essere e il sembrare.

La relazione che determina un'opera d'arte nello spazio pubblico costituisce anch'essa un caso particolare di comunicazione intersoggettiva. A livello profondo entrano in causa, dunque, i luoghi di esercizio del *fare persuasivo* (far credere) e del *fare interpretativo* (credere)[24]. Mentre a livello semio-narrativo, attraverso una serie di espasioni sintagmatiche, la *manipolazione* e la *sanzione* narrativa

4.2. *Menzogna*

Vediamo alcuni esempi di opere che sfruttano la deissi della menzogna, apparendo ciò che non sono.

Hans Haake a proposito del suo approccio *site-specific*:

"Mi piace sempre sottolineare che questo tipo di specificità, caratteristico di molte mie opere, non si limita alle condizioni architettoniche, o a condizioni fisiche di altro tipo, nelle quali vengo invitato a lavorare e a esporre. Almeno altrettanto importante per me è il contesto sociale e politico. Anzi, arriverei addirittura ad affermare che, oltre all'uso tradizionale che un artista fa del bronzo, delle tele, dei colori, ecc., io uso come mio materiale anche il contesto sociale e politico."

In particolare, riguardo al suo intervento a Graz, dove l'artista riproduce un monumento celebrativo realizzato durante *l'Anschluss* del 1938.

L'opera di Haacke si presenta con un carattere quasi intimidatorio nell'accezione di Caillois (1960), e l'inganno riguarda la ripresa mimetica di un elemento storico, la riproposizione di un monumento celebrativo. Abbiamo dunque a livello dell'enunciazione una temporalizzazione differita sullo stesso luogo, dove il destinatario rimane inizialmente ingannato dal soggetto dell'enunciazione. Proprio la contrapposizione netta tra un *qui* (simulacro) costituito la stessa piazza, e un *non-ora* ("Questo lo abbiamo già visto"), pone in modo inquietante la domanda sull'identità di quel *noi* che osserva l'opera.

Il lavoro *Metro-Net* di Kippenberger, una "stazione della metropolitana trasportabile", presentato alla Documenta X nel 1997 fa parte di un più ampio

[24] Facciamo riferimento qui in particolare a A. J. Greimas, "Il sapere e il credere: un solo universo cognitivo" in Greimas 1984.

progetto che si pone come parodia delle reti della globalizzazione. Consiste in una serie di entrate della metropolitana collocate nei posti più strani e inaspettati. Il lavoro inizia nell'isola di Syros in Grecia, nel 1993. Concepita come una installazione in vari luoghi nel mondo, così da formare un inutile e immaginario *network,* queste entrate della metro si sono materializzate solo in due *location* a parte Documenta: in Grecia e in Dawson City West in Canada. Quella greca è costruita in cemento mentre quella canadese in legno, adattandosi ai climi e alle tecniche costruttive dei diversi paesi. L'entrata della metro a Kassel pende sulle sponde della Fulda. Come le altre contiene dei ventilatori che simulano il vento caldo che fuoriesce da tutte le stazioni della metropolitana. La scala discende in uno spazio inagibile, indicante un accesso negato al mondo. Il progetto esiste anche in Internet, partecipando così a una rete virtuale. Sull'isola greca Kippenberger ha anche costruito una sorta di museo fittizio composto di cinque edifici dove invita artisti a creare progetti e lo ha chiamato MoMAS parodiando il noto museo di New York.

Metro Net si configura come esempio di lavoro che agisce attraverso la tattica del repentino capovolgimento che abbiamo visto caratterizzare le astuzie della *metis.* Lo svelamento dell'inganno, favorito fino all'ultimo dalla imitazione anche degli elementi che coinvolgono in modo polisensoriale lo spettatore, come l'effetto del vento che fuoriesce solitamente dalle entrate delle metropolitane, viene poi ironicamente contraddetto dalla collocazione insolita vicino alle rive della Fulda.

Vedremo nel prossimo capitolo esempi di mimetismo criptico, ma è utile ricordare che, come abbiamo visto in 3.2, le varie forme di mimetismo possono coesistere (osservato fin dall'antichità, ad esempio, è il caso della rana pescatrice)[25].

Un caso interessante di operazioni artistiche che imitano altri linguaggi urbani è quello realizzato dai 0100101110101101.org, pseudonimo sotto al quale si celano due artisti italiani, Eva e Franco Mattes, residenti a New York. Il nome indica come essi siano partiti col realizzare interventi sulla rete, con modalità simili a quelle dell'attivismo mediatico, per poi passare ad operazioni con altri mezzi.

Nel lavoro del 2004, *Nike Ground,* la simulazione riguardava le strategie del Guerrilla Marketing creando un cortocircuito di arte che imita la pubblicità, ma di una forma di pubblicità che utilizza modalità di presenza

[25] Inoltre, esistono casi di interventi che presentano una strategia aposematica imitando altri attori che agiscono nello spazio urbano nel tentativo di non passare inosservati, come forme *guerrilla marketing*, attivisti, o anche altri artisti (in una sorta analogia con l'imitazione intraspecifica nel mondo animale).

tipiche dell'arte pubblica (cfr. 3.3.1). Veniva simulata la provocatoria comunicazione agli abitanti di Vienna che la Karlsplatz sarebbe stata rinominata Nikeplatz, con tanto di monumentale logo posto come scultura al centro della piazza. Il progetto veniva pubblicizzato con una struttura mobile agibile, dalla quale era possibile effettuare interventi dalle vetrine, presentando l'operazione ai passanti. Essa aveva l'aspetto, inoltre, di un grande manifesto-light box pubblicitario. Veniva poi realizzato un video in stile giornalistico per documentare le reazioni dei cittadini e un sito web. Il lavoro sfrutta l'inganno: agisce sul pubblico dell'arte come lavoro di arte pubblica e su quello costituito dai passanti come comunicazione pubblicitaria, sollevando polemiche sul rapporto tra politica ed economia su piani diversi di ricezione (passionale perlopiù di sorpresa e indignazione per i passanti, e su un piano di interesse cognitivo per il conoscitore di arte pubblica).

Il caso della imitazione della pubblicità permette una riflessione sul carattere ibrido, sia mimetico che fanerico dell'inganno: non sempre è del tutto decidibile poter distinguere tra segreto o menzogna. A predominare è a volte l'impatto aposematico di visibilità, a volte quello criptico all'interno del rumore ambientale ove la pubblicità costituisca un elemento pervasivo del paesaggio urbano[26].

4.3. *Segreto*

Al di fuori dei linguaggi adibiti alla comunicazione, altri elementi del contesto urbano rientrano tra i modelli imitati dagli artisti. Ad esempio, quello più apparentemente discreto del cosiddetto arredo urbano, come l'illuminazione pubblica o le panchine. Esse sono utilizzate entrambe da Alberto Garutti, rispettivamente nel progetto *Ai nati oggi,* dove una serie di lampioni si accendono quando nasce un bambino in collegamento col reparto maternità della città[27], e nel progetto realizzato per l'edizione del 2009 della rassegna *All'aperto* a Trivero, dove l'autore ha esposto una serie di sedute sormontate ognuna da un ritratto scultoreo fedele dei cani posseduti dagli abitanti del paese, dopo un'approfondita ricognizione nelle famiglie. Entrambe le operazioni erano accompagnate da un'iscrizione, una targa o da altre forme di informazioni a funzione didascalica ad uso del pubblico, per

[26] Frequentemente artisti hanno realizzato interventi che mimano campagne pubblicitarie come ad esempio Felix Gonzales-Torres, Barbara Krueger, Alfredo Jaar. Lo stesso discorso può valere per l'architettura: Pardo, Potrc.

[27] Realizzato in più città tra cui Bergamo, Istanbul, Gent dal 1998.

fornire un livello minimo di comprensione del lavoro, ma che non annullava la differenza interpretativa dei due tipi di destinatario, ingenuo e critico (cfr. 2.5).

Altri elementi di arredo urbano come i paletti divisori del traffico, sono stati utilizzati ad esempio da Ugo La Pietra negli anni Settanta (*Arte nel sociale*)[28] così come Massimo Bartolini realizza *Bench* nel 2003 nel parco del Forte Belvedere a Firenze, che consiste nella semplice sollevazione, dell'altezza di una seduta, di una porzione di forma quadrata di terreno in tutto simile al giardino circostante, con tanto di alberi e lampioni.

Anche i mezzi stessi del traffico urbano come l'ambulanza fatta girare in *loop* nella città da Jay Chung & Q Takeki Maeda per *Coming Soon* al Mambo, o la roulotte che Michael Asher spostata di parcheggio in parcheggio durante tutta la durata di ogni edizione di *Skulptur Projekte* a Münster a partire dalla prima edizione. Perfettamente conforme, nelle prime edizioni, al paesaggio costituito dal parco di autovetture, nelle successive la roulotte si staglia per il suo carattere *vintage* rivelando la sua natura, così come avviene che certi animali perdano le proprie caratteristiche mimetiche con l'età.

Elementi costitutivi dell'architettura possono venire imitati con qualche forma di spostamento, dimensionale o funzionale (vedi ad esempio in Fischli & Weiss o Rachel Whiteread, *House*, 1993). Intervengono in modo mimetico nel tessuto urbano riflettendo sulla funzione sociale dell'architettura artisti come Marjetica Potrc *(The Urban Agriculture,* Siena, 2003) o Santiago Cirugeda con le sue unità abitative abusive.

Altri esempi di imitazione dei linguaggi urbani appartengono a quello del sistema commerciale, come prodotti che vengono reimmessi nel ciclo di scambi, vedi quelli dell'artista brasiliano Cildo Meireles che scrive *«Yankees go home"* sotto al logo sulle bottiglie di Coca Cola, che entrano nella circolazione delle merci; o imprime sulle banconote la frase "Chi ha ucciso Herzog?", per non far calare il silenzio sulla morte di Vladimir Herzog, un giornalista sequestrato e ucciso su ordine della dittatura.

Anche per quel che riguarda i comportamenti che hanno luogo nella città, possiamo seguire alcuni esempi di opere che li utilizzano come modelli.

Roman Ondak crea una fila di persone statica, lungo la strada per entrare alla sua mostra. In realtà, in quello consisteva il suo lavoro: *Good Feelings in Good Times,* 2003.

Il passaggio dai comportamenti alle forme di relazioni che intercorrono negli spazi urbani, in particolare nei luoghi deputati ai rapporti sociali e conviviali come bar, ristoranti, ci porta a considerare una modalità a cui abbiamo già fatto cenno nell'ambito dell'Estetica relazionale (cfr 2.4).

---

[28] Vedi www.ugolapietra.com/arte_nel_sociale.htm

Dal ristorante *Food* di Matta Clark che apre nel 1971, al bar di Angela Bulloch le cui sedie, quando un certo numero di persone vi accedono, azionano un brano dei Kraftwerk, nel 1993, alla distribuzione nei ristoranti delle descrizioni di come ci si sente a cenare da soli, da parte di Georgina Starr, *Restaurant*, 1993, a Rirkrit Tiravanija che installa cafeterie itineranti, Philippe Parreno che organizza party, Miltos Manetas che tiene conversazioni intorno a tavoli di cafè, ecc.

Anche l'appropriazione o l'utilizzo di elementi marginali e residuali come la vegetazione spontanea urbana, non dunque quella dei giardini o delle aiuole che interessa a pieno titolo il linguaggio urbanistico e architettonico, ma quella che attecchisce nei terreni interstiziali della città, viene scelta da artisti come Lois Weinberger che alla Documenta X interviene nella stazione ferroviaria con *Das über Pflanzen/ist eins mit ihnen,* dove lascia crescere spontaneamente la vegetazione lungo i binari della ferrovia.

5. Conclusioni

Mutuando alcuni concetti dell'antropologia culturale[29] potremmo dire che l'arte pubblica sacralizza i luoghi urbani, quindi li rende al contempo lontani e vicini, ridefinisce il nostro rapporto rispetto ad essi e il modo di interpretarli secondo modalità che escono dalla fruizione dei sistemi di significazione imposti; attraverso una magnificazione della funzione estetica e, altrimenti, trasformandoli in modo da accentuare la loro situazione ambigua, non categorizzabile, ibrida[30] attraverso la contaminazione di codici e intenzioni (v. Douglas 1975).[31]

L'ambiguità, come indica Mary Douglas, può venire ricondotta a una classificazione forzatamente, adeguandola ad uno schema noto, oppure può

---

[29] Un discorso analogo l'abbiamo visto in ambito sociologico o politico nel par.2

[30] E dunque pericolosa, cfr. Douglas 1975

[31] Ricorda Douglas (*ibidem)* l'ambivalenza del sacro, che contiene anche l'idea di contaminato, entrambe legate a una necessità di restrizione e a volte proibizione; anche la parola latina *sacer* possiede questo significato di restrizione attraverso un doppio valore di dissacrazione e consacrazione. La radice ebraica *k-d-sh,* tradotta con "santo" si fonda sul concetto di separazione. L'idea di sporcizia nella sfera profana come quella di contaminazione in quella magico-religiosa ha la funzione di sistematizzare una situazione che viene percepita come anomala e ambigua: ciò che fuoriesce dalle classificazioni a cui siamo legati, viene ritenuto contaminato e dunque necessita separazione.

venir circoscritta fisicamente e annullata, può essere evitata o additata come pericolosa. Oppure nel rito, nel mito o nella poesia, i simboli ambigui possono essere utilizzati per arricchire il senso o richiamare l'attenzione su altri piani di esistenza. Per questo l'arte necessita spesso essa stessa di separazione, di riti di iniziazione per entrare nel recinto ad essa riservato attraverso prove atte ad acquisire una appropriata competenza.

La riflessione sull'arte da più parti, sia in ambito estetico che psicanalitico o anche politico[32], ha in diverse occasioni evidenziato questo rapporto con l'ambiguo che riguarda sia gli investimenti valoriali e i temi che sceglie di veicolare, sia le strategie di efficacia nella comunicazione (ad esempio l'idea della polisemia e dell'apertura).

Queste pratiche permettono di agire su situazioni che non rientrano negli schemi della classificazione degli spazi urbani normalmente accettati. E l'interesse suscitato dalla Public Art probabilmente risiede anche in questo carattere metasemiotico, di riflessione sulla classificazione, che riguarda sì, come dicevamo, l'arte in generale, ma in questo caso lo specifico del rapporto con l'ambiente funzionale in cui agiamo quotidianamente. Le tattiche mimetiche di arte urbana aumentano questo risultato in quanto il carattere di ambiguità riguarda la riconoscibilità stessa dello statuto dell'opera e dunque agisce pienamente su più livelli di efficacia. In altre parole, è il luogo stesso che è ambiguo e non solo la tematizzazione che ne può essere fatta attraverso un altro oggetto. A volte, se non presente nel luogo scelto (ad esempio i non-luoghi o i *terrains vagues*[33]*),* è proprio con le tattiche di *camouflage* che possono essere introdotte dosi maggiori di ambiguità.

Inoltre, il fatto di agire nel pubblico fa sì che le convenzioni che vengono così messe in discussione assumano un rilievo maggiore, appunto perché non "separate" (anche se come abbiamo visto la separazione avviene a livello pragmatico di ricezione).

Osservare l'Arte pubblica negli spazi urbani attraverso la lente del mimetismo animale in chiave semiotica, permette di mettere in rilievo alcuni aspetti, ad esempio la preminenza data al tempo sullo spazio: l'intelligenza astuta del *camoufleur* non consiste nell'usare un inganno definitivo, quello che interdice l'iniziativa. Gli basta costringere l'antagonista all'indecisione, quanto basta per prenderlo "sul tempo". Il lepidottero con gli ocelli nella parte posteriore del corpo fa sì che il predatore si aspetti di vederlo fuggire nella direzione opposta, e verrà ingannato quanto basta per permettergli di nascondersi. «La rapidità della decisione, la "presa di tempo" necessaria per

[32] Cfr, ad esempio, l'idea di *partizione del sensibile* di Rancière (2000).

[33] Vedi, sull'argomento dei *terrains vagues,* Marrone e Pezzini *2008, Vol. 2*

poter fuggire e l'imbarazzo provocati da segni ambivalenti – "Sono occhi?! No, non lo sono?! È un animale, è una foglia?!" – si rivelano allora essenziali. È la tattica del contropiede» (Fabbri, 2008).

Il mantenimento del dubbio, oltre a contribuire alle condizioni di ambiguità e apertura dell'opera, costituisce una condizione più specifica di efficacia. L'indecisione, il "prendere sul tempo", costituiscono elementi che contribuiscono a formare, nelle opere che adottano tale tattica, quel carattere di azione differita, «dove un evento è registrato soltanto grazie ad un altro che lo ricodifica» (Foster 2006, trad. it., p. 39).

Riferimenti Bibliografici

• Augé, M.,*1992, Non-lieux*, Seuil, Paris; trad. it. *Nonluoghi*, Elèuthera, Milano, 1993.

• Appadurai, A.,1996, Modernity at Large, University of Minnesota Press; trad. it. Modernità in polvere, Meltemi, Roma, 2001.

• Benveniste, É., 1966, Problèmes de linguistique générale, vol. I, Gallimard, Paris.

• Birrozzi, C., Pugliese, M. (a cura di), 2007, L'arte pubblica nello spazio urbano. Committenti, artisti, fruitori, Bruno Mondadori, Milano.

• Bourriaud, N., 1998, Esthétique relationelle, Les presses du rèel, Dijon, 1998; trad. it. Estetica relazionale, Postmedia, Milano, 2010.

• Bourriaud, N., 2002, Post Production, la culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain, 2002; trad. it. Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo, Postmedia, Milano, 2004.

• Bouvet, J.-F., 2001, La strategia del camaleonte, La simulazione nel mondo vivente, Raffaello Cortina Editore, Milano.

• Buchloh, Benjamin H. D., 1990, «Conceptual Art 1962-1969: From the Aesthetic of Administration to the Critique of Institutions» in October, MIT Press, winter.

• Buren, D., Repensek, T., 1979, «The Function of the Studio», in October, Vol. 10, MIT Press, Autumn.

• Bürger P., 1974, Teoria dell'avanguardia, Boringhieri, Torino.

• Caillois, R., 1960, use et Cie, Editions Gallimard, Paris, 1960; trad. it. L'occhio di Medusa. L'uomo, l'animale, la maschera, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1998.

• Casarin, C.e Fornari, D., a cura di, 2010, Etetiche del camouflage, Et al. edizioni, Milano.

• Cavicchioli, S., a cura di, 1996, La spazialità: valori, strutture, testi, numero monografico della rivista Versus, 73/74, Bompiani, Milano.

• Corrain, Lucia, a cura di, 1994, Il Lessico della semiotica. (Controversie), Esculapio, Bologna.

• de Certeau, M., 1990, L'invention du quotidien, Gallimard, Paris; trad. it., L'invenzione del quotidiano, Edizioni Lavoro, Roma, 2001.

• Deteridge, A., 2012, Scultori della speranza. L'arte nel contesto della globalizzazione, Einaudi, Torino.

• Desideri, P., 1997, La città di latta, Favelas di lusso, autogrill,svincoli stradali e antenne paraboliche, Costa & Nolan; ora Meltemi, Roma, 2002.

• Debord, G., Vaneigem, R. ed altri, 1998, Situazionismo, trad.e cura di Stanziale, P., Massari editore, Bolsena.

• Del Ninno, M., a cura di, 2007, Etnosemiotica, Meltemi, Roma.

• Detienne, M., Vernant, J.-P., 1974, Les Ruses de l'intelligence. La mètis des Grecs, Flammarion, Paris; trad.it. Le astuzie dell'intelligenza nell'antica Grecia, Mondadori, Milano, 1992.

• Dorrian, M., Murray, K., Lucas, G., 2006, Publicidad de Guerrilla, Gustavo Gili, Barcelona.

• Douglas, M., 1970, Purity and Danger. An Analysis on Concepts of Pollution and Taboo, Harmondsworth, penguin Books ; trad.it. Purezza e pericolo, Il Mulino, Bologna, 1975.

• Eco, U., 1979, Lector in fabula, Bompiani, Milano.

• Eco, U., 1990, I limiti dell'interpretazione, Bompiani, Milano.

• Eco, U., 1994, Sei passeggiate nei boschi narrativi, Bompiani, Milano.

• Fabbri, P., Marrone, G., a cura di, 2001, Semiotica in nuce II, Meltemi, Roma.

• Fabbri, P., Migliore, T., 2008, "Lo sguardo dell'altro. Strategie del Camouflage", 20/09/2008, E|C, rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici on-line, <www.ec-aiss.it>.

• Fabbri, P., Montanari, F., 2004, «Per una semiotica della Comunicazione Strategica», 30/07/2004, E|C, rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici on-line, ora in <www.paolofabbri.it/articoli/comunicazione.html>.

• Floch, J.-M., 1990, Sémiotique, marketing et communication, Puf, Paris ; trad it. Semiotica, Marketing e comunicazione, Franco Angeli, Milano, 1992).

• Floch, J.-M., 1995, Identiés visuelles, Puf, Paris 1995 ; trad it. Identità visive, Franco Angeli, Milano, 1997).

• Foucault, M., 1975, Surveiller et punir, Gallimard, Paris; trad.it. Sorvegliare e punire: nascita della prigione, Einaudi, Torino, 1976.

• Foster, H., 1996, «The Artist as Ethnographer», in The Return of the Real: The Avant-Garde at the End of the Century, Cambridge: MIT Press; trad. it. Il ritorno del reale, Postmedia, Milano, 2006.

• Greimas, A. J., 1983, Du sens II – Essais sémiotiques, Editions du Seuil, Paris; trad.it. Del senso 2, Bompiani, Milano,1984.

• Greimas, A. J., 1979, Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage, Paris, Hachette; trad. it. Semiotica Dizionario ragionato della teoria del linguaggio, a cura di Fabbri P., Firenze, La Casa Usher, 1986.

• Grignolio, A., 2001,«Verso una filogenesi dell'inganno», in Aperture, 11-12, e 03/02/2008, <www.aperture-rivista-it>.

• Gullan, P. J., Cranston, P. S., 2006, Lineamenti di entomologia, Zanichelli, Bologna.

• Guida, C., 2012, Spatial Practices. Funzione pubblica e politica dell'arte nella società delle reti, Franco Angeli, Milano.

• Guida, C., Pinto, R., 2022, Le relazioni oltre le immagini. Approcci teorici e pratiche dell'arte pubblica, Postmedia Books, Milano.

• Huxley, J., 1934, Proceedings of the Eight International Ornithological Congress, Oxford.

• Jakobson, R., 1963, Essais de linguistique générale, Editions de Minuit, Paris; trad. it. Saggi di linguistica generale, Feltrinelli, Milano, 1966.

• Jullien, F., 1996, Traité de l'efficacité, Grasset & Fasquelle, Paris; trad. it. Trattato dell'efficacia, Einaudi, Torino, 1998.

• Krauss, R., 1979, «Sculpture in the Expanded Field» in October, MIT Press, Cambridge Massachusetts- London.

• Kwon, M., 2004, One place after another. Site-specific art and local identity, MIT Press, Cambridge Massachusetts-London.

• Lacy, S., 1995, Mapping the Terrain: New Genre Public Art, Bay Press, Seattle.

• Landowski, E., 1989, La société réfléchie, Seuil; trad. it. La società riflessa, Meltemi, Roma, 1999.

• Latour, B., 1999, «Piccola filosofia dell'enunciazione», in Basso, Pierluigi, Corrain Lucia, (a cura di).

• Basso, Pierluigi, Corrain, Lucia, 1999, (a cura di), Eloquio del senso. Dialoghi semiotici per Paolo Fabbri, Costa & Nolan, Ancona-Milano.

• Levinson, J. C., 1984, Guerrilla marketing: Secrets for making big profits from your small business, Houghton Mifflin, Boston.

• Lévi-Strauss, C., 1962, La pensée sauvage, Plon Paris; trad. it., Il pensiero selvaggio, Il Saggiatore, Milano, 1964.

• Lippard, L., 1984, Get the Message?: A Decade of Art for Social Change, E. P. Dutton.

• Lippard, L., 1997, The lure of the local: senses of place in a multicentered society, New Press, New York.

• Lotman, J.M., 1985, La semiosfera, Marsilio Editori, Venezia.

• Lotman, J.M., 1998, Il girotondo delle Muse, Moretti&Vitali, Bergamo.

• Mancini, M. G., 2011, L'arte nello spazio pubblico. Una prospettiva critica, Plectica, Salerno, 2011.

• 2014, October, una rivista militante, Luciano editore, Napoli.

• Marin, L., 1994, De la représentation, Gallimard-Seuil; trad it Della Rappersentaznione, Meltemi, Roma, 2001.

• Marrone, G., Pezzini, I., a cura di, 2006, Senso e metropoli. Per una semiotica posturbana, Meltemi, Roma.

• Marrone, G., Pezzini, I., a cura di, 2008, Linguaggi della città, Senso e metropoli. Vol. 2: Modelli e proposte di analisi, Meltemi, Roma.

• Marsciani, F., 1999, Esercizi di semiotica generativa, Esculapio, Bologna.

• Marsciani, F., 1999, «Del corpo-massa», in Basso, Pierluigi, Corrain Lucia, (a cura di), Eloquio del senso. Dialoghi semiotici per Paolo Fabbri, Costa & Nolan, Ancona-Milano.

• Marsciani, F., 2007, Tracciati di etnosemiotica, Franco Angeli, Milano.

• Marsciani, F., Zinna, A., 1991, Elementi di semiotica generativa, Processi e sistemi di significazione, Esculapio, Bologna.

• Migliore T., 2016, Il "contesto" in Jurij Lotman, in VERSUS 123, 2/2016, 293-308

• Montanari, F., 2004, Linguaggi della guerra, Meltemi, Roma.

• Mukařovský, J., 1971, La funzione, la norma e il valore estetico come fatti sociali, Einaudi, Torino.

• Pederni, M., Senaldi, M., a cura di, 2004, Suburbia, Comune di Reggio Emilia.

• Perelli, L., 2006, Public art. Arte, interazione e progetto urbano, Franco Angeli, Milano.

• Petitot, J., 1985, Morphogenèse du sens, Presses Universitaires de France, Paris; trad. it. Morfogenesi del senso. Per uno schematismo della struttura, Bompiani, Milano, 1990.

• Pioselli, A., 1999, «Public Art in Italia», in Brusarosco, P., Pioselli A. (a cura di), Public Art in Italia, arte, architettura e design verso lo spazio pubblico, Care of-Viafarini, Milano.

• Pioselli, A., 2015, L'arte nello spazio urbano. L'esperienza italiana dal 1968 a oggi. Johan & Levi editore, Milano.

• Rancière, J., 2000, Le partage du sensible. Estétique et politique, La Fabrique éditions; tr. It. La partizione del sensibile. Estetica e politica, DeriveApprodi, 2016.

• Rivola, F., 2011, Tattiche mimetiche di arte urbana, Tesi di Laurea, Università degli Studi di Bologna, A.A. 2009-10.

• Scardi, G., 2011, Paesaggio con figura . Arte, sfera pubblica e trasformazione sociale, Allemandi, Torino.

• Scotini, M., Zanfi, C., a cura di, 2003, Going Public. Soggetti, politiche e luoghi, Silvana Editoriale, Milano.

• Tucker, M., a cura di, 1984, Art & Ideology, New Museum of Contemporary Art, New York.

• Thom R., 2006, Morfologia del semiotico, a cura di Fabbri, P., Meltemi, Roma.

• Wickler, W., 1968, Mimikry Signalfälschungen der Natur; trad. it. Mimetismo animale e vegetale, Franco Muzzio Editore, Padova, 1991.



Reciprocità e Conflitto: l'individuo e la Metropoli distopica

(Reciporicty and Conflict: the individual and the dystopic Metropolis)

◊ *Mirko Gentile, Università degli Studi di Milano*

Abstract

IT: La metropoli contemporanea è un organismo dinamico, plasmato sia dai suoi abitanti sia dalle influenze che essa esercita su di loro. Questo studio si propone di indagare l'interazione tra gli individui e l'ambiente urbano, concentrandosi sulla relazione reciproca tra la produzione della letteratura fantascientifica e distopica, l'architettura e l'evoluzione urbana contemporanea. L'analisi delle narrazioni distopiche emerge come uno strumento efficace per esplorare il legame tra l'essere umano e la città, sondando le paure, i conflitti e le dinamiche sociali che ne costituiscono l'essenza. L'approccio metodologico adottato abbraccia una prospettiva storico-critica sull'individualità urbana, partendo dall'emergere della metropoli ottocentesca fino alla post-modernità, attraverso la reinterpretazione delle opere più significative nel tempo e il confronto con ricerche sociologiche e analisi critiche sull'urbanistica.

Parole chiave: *Metropoli, Letteratura distopica, Urbanistica, Individuale, Sociologia*

EN: The contemporary metropolis is a dynamic organism, shaped both by its inhabitants and by the influences it exerts upon them. This study aims to investigate the interaction between individuals and the urban environment,

focusing on the reciprocal relationship between science fiction and dystopian literature production, architecture, and contemporary urban evolution. The analysis of dystopian narratives emerges as an effective tool to explore the connection between human beings and the city, probing the fears, conflicts, and social dynamics that constitute its essence. The adopted methodological approach embraces a historical-critical perspective on urban individuality, from the emergence of the nineteenth-century metropolis to post-modernity, through the reinterpretation of the most significant works over time and comparison with sociological research and critical analyses on urbanism.

Keywords: *Metropolis, Dystopian literature, Urbanism, Individual, Sociology*

1. Introduzione

"Senza un certo tipo di spazio, un certo tipo di storia diviene semplicemente impossibile", scrive Moretti (1977 p. 104) parlando di quel legame che tiene insieme la narrazione e lo spazio urbano. La città, infatti, attraverso la sua processualità, attraverso quel brulicare incessante di vita che la caratterizza e la sostanzia, si comporta come un soggetto dinamico, determinato da (e determinante per) gli abitanti che la popolano e la attraversano tutti i giorni. Essa è lo specchio del progresso e dello sviluppo, l'epitome della modernità, ma allo stesso modo e proprio in virtù di questo, riflette le paure più profonde dell'uomo che al suo interno prendono forma e concretezza. È proprio questo quello che hanno cercato di raccontare le distopie, che non a caso iniziano a circolare proprio con il sorgere della metropoli moderna industrializzata, dell'inurbamento dei contadini dalle campagne ai quartieri-dormitorio vicino alle fabbriche. La metropoli post industriale si fa quindi popolosa, rumorosa, meccanica. Nel 1863 nasce la pionieristica linea metropolitana di Londra che altera per la prima volta il senso del tempo e della percorribilità degli spazi urbani (Si veda anche Floch 1992). Una nuova attenzione all'igiene caratterizza questo periodo. Si inizia a fare caso alla circolazione dei batteri e al contagio delle malattie. L'insalubrità delle strade diviene motivo di preoccupazione e si sviluppano teorie mediche nel tentativo di spiegare l'origine delle malattie infettive, come la ben nota teoria dei miasmi e le successive ricerche di Pasteur. La vita associata dell'uomo, il vantaggio evolutivo della nostra specie, assume dunque le sembianze di una convivenza terribile e sospettosa. La vicinanza di grandi masse di gente è motivo paradossale di un isolamento individuale, di una chiusura all'altro e di una percezione alienata e alienante degli agglomerati urbani, ormai divenuti giungle di pietra e lamiera, spazi ingovernabili e tentacolari da abitare con timore e diffidenza. Nel 1818, con la pubblicazione di *Frankenstein, o il moderno Prometeo*, Mary Shelley agisce da catalizzatrice del canone distopico, affrontando l'idea che la scienza e la tecnica stiano conducendo le condizioni di vita e di lavoro dell'uomo in un *descensus ad inferos*, alterandone irrimediabilmente i ritmi di esistenza. Ma è solo nella seconda metà del XIX secolo, sulla spinta della *fin de siècle* dell'età vittoriana, che si fa largo la distopia moderna, legandosi indissolubilmente allo spazio cittadino, raccontandolo e scandagliandone le brutture e le criticità, utilizzandolo come laboratorio per esperimenti sul futuro o come spazio privilegiato dell'inconscio, teatro di epocali fobie urbane, metafora del disastro, umano e tecno-scientifico, della modernità. Nel corso di questo capitolo, si cercherà di dimostrare come

città e distopia siano legate in un matrimonio indissolubile e come sia possibile attingere da questo prolifico serbatoio letterario per strutturare una riflessione sulla metropoli moderna ed i suoi abitanti. Come hanno argomentato anche Rob Kitchin e James Kneale (2005), c'è una reciprocità nella relazione tra la produzione finzionale fantascientifica e la disciplina urbanistica contemporanea. L'architettura plasma l'immaginario fantascientifico, il quale opera a sua volta per influenzare l'immaginazione, la progettazione e lo sviluppo urbanistico contemporaneo. Kitchin e Kneale sostengono che la fantascienza svolga un ruolo cruciale nello stabilire un'interazione triangolare tra i suoi scrittori, i suoi lettori e lo sviluppo di una idea di spazialità. (si veda anche Abbott 2007).

Lo studio della distopia come canale di accesso alla natura del nostro rapporto con l'ambiente urbano, rappresenta inoltre uno strumento essenziale per lo scandaglio delle nostre paure più profonde, del nostro inquieto confrontarci con gli altri e, non per ultimo, per analizzare il rapporto tra l'individuo e la città. Pertanto, si partirà dall'assunto che alla base del nostro vivere gli spazi urbani, vi sia un rapporto di reciprocità e scambio all'interno del quale non è più facile distinguere se sia la città a fare l'individuo o viceversa. Per comprendere la reciprocità del rapporto abitante-ambiente, si pensi ad esempio al *Ciclo di Fondazione* di Isaac Asimov, e in particolare al personaggio di Hari Seldon, il quale dispone di uno strumento chiamato psicostoria, che gli consente di prevedere i comportamenti delle masse umane. La psicostoria, concetto fondamentale all'interno delle opere di Asimov, è una disciplina matematico-filosofica che combina la psicologia, la sociologia e la statistica, e si basa sull'assunto che, se le azioni di masse di individui vengono analizzate, il comportamento futuro dell'intera società può essere previsto. La precisione della psicostoria - ed è questo un aspetto molto interessante - diminuisce restringendo l'analisi ai singoli individui, poiché le azioni di pochi possono essere influenzate da molteplici variabili casuali, rendendole meno prevedibili. Questo concetto si collega in modo affascinante a ciò che Guy Debord definiva invece come psicogeografia (Debord 2008). Secondo Debord il paesaggio urbano e il modo in cui è vissuto influenzano la coscienza individuale e collettiva. Attraverso passeggiate non programmate e senza scopo preciso, si può sperimentare la città in modo nuovo, cogliendone aspetti e connessioni altrimenti ignorate. La psicogeografia ci invita a riflettere sulle interazioni che si instaurano tra individui e ambiente, suggerendo che le città stesse possono modellare il nostro pensiero e il nostro agire. Queste due visioni offrono prospettive diverse, l'una dal punto di vista letterario e l'altra dal punto di vista filosofico, sulla natura delle relazioni umane e sulla interazione con i luoghi abitati, che saranno oggetto di questo studio.

2. Dalle utopie comunitarie alla distopia dell'isolamento

Va detto che l'interesse per l'esplorazione dei contesti urbani come luoghi di esperimenti sociali non nasce con le distopie, ma è già presente nella tradizione utopistica e nella letteratura filosofica, progenitore letterario del genere distopico. Opere come *La nuova Atlantide* di Francis Bacon, *Christianopolis* di Johann Valentin Andreae e *Città del sole* di Tommaso Campanella, con le loro ricche descrizioni della struttura urbana, rappresentano esempi di città-stato che contribuiscono alla costruzione di un immaginario collettivo, riflettendo a un tempo istanze politiche e riproducendo architetture morali prima ancora che topologiche. Si tratta di idee e visioni di città possibili, spazi mentali prima che fisici, che risultano indefiniti proprio perché in continua ridefinizione e interpretazione. La funzione di queste narrazioni è però, ancora, quella di socializzare l'individuo all'interno dello spazio, ricorrendo a metafore, simboli e modelli per colmare quel «vuoto che improvvisamente si apriva tra infinite possibilità e concrete realizzazioni» (Ilardi 2005, p. 36). L'utopia del XIX secolo affida infatti alla pianificazione urbanistica un ruolo di cruciale importanza, nell'intento di progettare soluzioni abitative dignitose per tutti gli strati sociali della popolazione. La ricerca di una città ideale e di una utopia metropolitana, si manifesta così nell'opera di urbanisti come l'inglese Ebenezer Howard che sviluppò, intorno al 1898, l'idea delle *Garden Cities*, complessi urbani costruiti tenendo in considerazione il nesso tra natura e sviluppo urbano, al fine di garantire il benessere degli abitanti. Contemporaneamente, il modello urbanistico di Frank Lloyd Wright si costruisce e sviluppa attorno all'individuo, posto al centro di una rete di relazioni potenziali dalle quali prende forma la disposizione urbana.

Ma sul finire del secolo, i romanzi di fantascienza si appropriano di queste stesse immagini invertendone il segno, reinventando l'immaginario urbano anche alla luce dell'incombente progresso scientifico e tecnologico, con tutte le paure, gli entusiasmi e i vuoti di senso che esso trascinava con sé. Di questo incontro tra la letteratura distopica e la cultura scientifica, se ne vedranno le tracce anche in molta cinematografia, nel proliferare di modelli prototipici di città, capaci ora, grazie alle possibilità offerte dalla macchina da presa, di un rinvigorito impatto visivo. Le città distopiche, ormai declinabili al plurale, si frammentano nell'immaginario di massa, assumono una forma che sfuma i confini tra l'oggetto e la sua rappresentazione, offrendo numerose e diverse *chiavi di lettura* del fenomeno urbano (Argan 1969).

Le distopie, in particolare, hanno incarnato ed oggettivizzato la paura

collettiva che accompagna la vita associata dell'uomo (Ciracì 2018) restituendoci una rappresentazione plastica e allo stesso tempo terribile di quell'inferno, per citare Sartre, che *gli altri* sono o possono divenire. Il Novecento si apre, dunque, all'insegna di un senso generalizzato di ansia nei confronti della città. Questo sentimento ansiogeno ci è restituito in opere come *La macchina si ferma* (1909) dell'autore britannico Edward Morgan Forster. La città di Forster è raffigurata come un «abisso umano, simile a un alveare. La popolazione, relegata in piccoli monolocali e incatenata ad una tranquilla e cloroformica routine, considera deplorevole il contatto fisico e comunica solo attraverso degli schermi» (Di Minico 2018, p. 38). Il modello di Forster si inserisce nel solco di quel filone rappresentativo delle città-incubo già sviluppatosi alle soglie del secolo attraverso romanzi come *Il risveglio del dormiente* (Titolo originale: *When the Sleeper Wakes*, modificato dall'autore nel 1910 in *The Sleeper Awakes*) scritto nel 1898 da H.G. Wells. Si tratta di un libro di fantapolitica ambientato nella Londra del 2100, dove il dormiente, il protagonista Graham, si sveglia dopo un sonno di duecento anni per osservare il mondo che lo circonda:

"(Graham) went to the railings of the balcony and stared upward. His first impression was of overwhelming architecture. The place into which he looked was an aisle of Titanic buildings, curving spaciously in either direction. Overhead mighty cantilevers sprang together across the huge width of the place, and a tracery of translucent material shut out the sky. Gigantic globes of cool white light shamed the pale sunbeams that filtered down through the girders and wires. Here and there a gossamer suspension bridge dotted with foot passengers flung across the chasm and the air was webbed with slender cables. A cliff of edifice hung above him" (Wells 2005, p. 42).

La città descritta da Graham è caratterizzata da una marcata divisione tra classi (caratteristica ricorrente nei romanzi di Wells) dove non esiste più la vita privata e l'abitazione non è più concepita come un possesso personale. I centri urbani si presentano come enormi alberghi che offrono servizi di ristorazione e svago, in opposizione agli spazi del sottosuolo, abitati dalla classe operaia. Oltre al tema della divisione in classi, spesso metaforizzata attraverso il modello di una città divisa in un piano sotterraneo ed uno di superficie[34], e del quale parleremo meglio più avanti, emerge, in queste come in molte

[34] Il modello, fortemente diffuso nelle opere di Wells, sarà ripreso da Fritz Lang nella costruzione della sua celebre *Metropolis* (1927), e lo stesso Wells in un articolo uscito nel 1927 per i tipi del *New York Times*, accusò il regista di averlo plagiato.

altre produzioni coeve[35], un gap abissale tra individualità ed individuo (Atkins 1967, p. 217). La sensibilità degli autori riesce a cogliere con profetico anticipo quello che diventerà uno dei *leitmotiv* del genere, andandosi progressivamente ad intensificare – come vedremo – nella produzione postmoderna. L'uomo della metropoli è isolato, ma al contempo privato del diritto alla solitudine. In *La metropoli e la vita dello spirito* (1903) George Simmel aveva già descritto la deriva identitaria che interessava il cittadino di inizio secolo, sottoposto ad una pioggia fitta di stimoli, un caos semiotico che non poteva che condurre ad un senso di melanconica apatia e di contrasto con l'alterità. Non solo l'artista, ma chiunque abiti la metropoli ricerca ora, con altezzosa superbia, un modo di vita utile a distinguersi, generando uno scarto tra sé e la massa eterogenea che lo circonda, e in questo modo inizia edificando muri e sbarre ideologiche, costruendo, cioè, la sua stessa prigione. Prende piede così – sempre con Simmel - l'immagine dello Straniero (1908), una figura che nulla ha a che vedere in senso proprio con l'appartenere o meno ad un posto, con l'essere nomade o stanziale, ma piuttosto descrive una condizione di presenza irrelata, vicinanza fisica e distacco emotivo. La figura dello straniero, o dell'estraneo, assume il significato di archetipo della condizione moderna dell'uomo nel contesto della metropoli, ma è già presente in altre opere della fine del XIX secolo. In *La Terra della tenebre* (1887) della scrittrice scozzese Margaret Oliphant, il protagonista e narratore osserva da un marciapiede la folla frenetica dei viandanti, restituendoci pagine intrise di questo senso di solitudine esistenziale che agisce sulle relazioni, sgretolandole a poco a poco, e che le traduce in indifferenza:

"Il traffico non si fermava neppure per un istante, sembrava non avere regole. Alcune vetture sfrecciavano per la via, travolgendo i veicoli più piccoli che intralciavano la loro corsa, senza mostrare alcun rispetto per il comune buonsenso né – a quanto pareva – per le leggi locali. Quando capitava un incidente scoppiavano urla forsennate, e talvolta, si scatenava una lotta furibonda; ma a nessuno veniva in mente di interferire."[36]

---

[35] Con riferimento, in particolare, al celebre romanzo del 1932 di Aldous Huxley, *Il Mondo Nuovo* pubblicato con il titolo originale di *Brave New World*, e considerato ad oggi uno dei capisaldi del canone distopico, nel quale la divisione in caste è condotta alle sue punte più estreme, attraverso la progettazione in laboratorio della destinazione sociale e dell'appartenenza ai ranghi dei cittadini del Nuovo Mondo. (Huxley, A., 2009, *Il Mondo Nuovo. Ritorno al Mondo Nuovo*. Mondadori, Milano).

[36] Oliphant, M., 2008 (1887), *La Terra delle tenebre*, Lupetti: Milano, pp. 5-6. Il racconto fu pubblicato per la prima volta nella raccolta *The Land of Darkness, along with some further chapters in the experience of Little Pilgrim* (1887) per l'editore MacMillan.

I passanti sui marciapiedi erano tutti ugualmente indifferenti. Io stesso venni spintonato, prima da una parte, poi dall'altra, e se mi fermavo un momento, subito qualcosa mi urtava, mi calpestava, mi trascinava (p. 6).

"(…) ovunque fiumi di gente che andava e veniva, ma nessuno mi rivolse la parola, o si accorse di me. Ero solo, come fossi stato in un deserto. Era un deserto di uomini, che agivano come se non mi vedessero, passandomi accanto senza uno sguardo di solidarietà umana, ciascuno assorto nei propri pensieri (p. 34)."

Questo modo dei personaggi di porsi *alle soglie* rispetto al fluire del movimento cittadino, questa distanza di sicurezza propria dello spazio dell'osservazione, contemplativa e ciononostante eversiva rispetto alla realtà urbana circostante, sarà caratteristica di buona parte del romanzo novecentesco. Da *L'uomo senza qualità* di Robert Musil, a *Lo straniero* di Camus, passando per *L'uomo nel labirinto* di Corrado Alvaro, il rapporto tra l'individuo e la città sembra sgretolarsi inesorabilmente fino al ripiegamento totale in sé stessi. La città stessa perde la sua concretezza e svanisce a poco a poco, tanto da non necessitare più di una definizione precisa, finendo con l'essere nemmeno nominata (Ilardi 2005, p. 64). La metropoli diventa un luogo anonimo, prima ancora che un *non-luogo* (Augé 1992). Anonimo come il protagonista de *La Terra delle tenebre*, appunto, un osservatore che non ha bisogno di farsi attore all'interno del teatro urbano.

3. I Problemi del post-moderno: la Città in frantumi

Nella prefazione all'edizione del 1921 di *The Sleeper Awakes*, H.G. Wells scrive: «Il presente volume riprende certe concezioni già ampiamente discusse negli ultimi anni del secolo scorso, l'idea dello sviluppo delle città e dello spopolamento delle campagne e della decadenza del lavoro manuale in conseguenza dell'organizzazione più perfezionata della produzione industriale. (…) *Il dormiente* (corsivo mio) rappresenta naturalmente l'uomo medio, l'uomo qualunque, che avrebbe tutto, se solo si decidesse a tenere stretto ciò che gli appartiene, e che trascura tutto. (…) Il libro non è altro che il quadro dell'ignobile schiavitù che regna in

un mondo dove le città sono diventate dei meccanismi ipertrofici. Esisterà mai un mondo simile? Confesso che ne dubito.» (Wells 2005, p. 3).

Proviamo a ragionare sulla questione posta dall'autore. Le città sono davvero diventate oggi quei *meccanismi ipertrofici* di cui parla Wells? Ma soprattutto, anche alla luce di quanto si è tentato di argomentare fino a questo punto, è ancora possibile ragionare della metropoli post-moderna come di un organismo unitario? Osservare le metodologie adottate dai sociologi urbani per lo studio della città contemporanea, è già un modo efficace e sufficiente a constatare la frammentazione del fenomeno e dunque rispondere a questa domanda. Giandomenico Amendola, nel saggio *La città postmoderna. Magie e Paure della metropoli contemporanea* (1997) descrive la città suddividendola in dieci modelli, attraverso le definizioni di *città sostenibile*, *città impresa*, *città spettacolo*, *città cosmopolita*, *città sogno*, *città museo*, *città della simulazione*, *città porosa*, *città mediale* e concludendo con quella che chiama *la città blindata*. A questa frammentazione si associano agevolmente anche i *panorama* della società globalizzata (*ethnoscape, mediascape, technoscape, finanscape, ideoscape*) individuati da Appadurai (1996) e le frammentazioni della *Postmetropolis* di Soja (2000) che addirittura faticano a ricucirsi tra loro e a stabilire un nesso comune. Nell'epoca della post-modernità, la città si presenta dunque come un complesso apparato policentrico, indefinibile e sfuggente. Lo spazio urbano risulta in una stratificazione di simboli e segni, dove l'individuo smarrisce la propria identità o, semmai, la ritrova soltanto all'interno di orizzonti di senso fittizi come la moda e il consumo, eletti a mezzo principale di relazione con l'ambiente cittadino. Il senso della città si trova negli aeroporti, nei centri commerciali, nei parchi tematici, tanto quanto nelle periferie, nei vicoli e nelle strade turistiche del centro. La distinzione centro-periferia viene meno come categoria assoluta, così come lo stesso concetto di città che si pluralizza, si frantuma e sembra ricucirsi esclusivamente in una molteplicità di figurazioni soggettive, di *scorci di città* individuali ed eterogenei. Allo stesso modo, le rappresentazioni della metropoli nelle distopie si fanno via via meno stereotipate e difficilmente riconducibili ad un modello conforme. Da una parte, l'estetica del Cyberpunk rappresenta una realtà urbana fatta di grattacieli futuristici, illuminazione al neon, distretti sovraffollati e una tecnologia pervasiva e onnipresente. Una città *sprawl,* diffusa e inafferrabile, oppure l'archetipo della *corporate-controlled city* nelle mani di potenti industrie e multinazionali spietate. Allo stesso tempo, però, si diffonde il modello della città-labirinto, un ambiente urbano caotico e claustrofobico, caratterizzato da strade strette, vicoli bui, edifici che si sovrappongono l'uno all'altro e una sensazione costante di

confusione e smarrimento. Ne sono esempio la Los Angeles di *Blade Runner* (1982), così come la Tokyo di *Neuromante* (1984) o la città senza nome di *Dark City* (1998). Gli scenari paesaggistici del Cyberpunk sono in linea con il tipo di spazio teorizzato da scrittori come Dorrian Massey (2006), definiti come eterogenei, relazionali e vivi, ed intrecciano queste rappresentazioni a tematiche come la privatizzazione e la militarizzazione dello spazio urbano a cui l'urbanistica critica contemporanea ha dedicato largo spazio recentemente (Su questi temi si veda Graham 2010). L'estetica Cyberpunk si riflette quasi interamente nell'immagine della metropoli, protagonista indiscussa di queste narrazioni, la quale modella un processo di sollecitazione continua dell'individuo, attraverso i feticci del consumo, la moda, la pubblicità e gli slogan politici. Tornano utili le parole di Alberto Abruzzese in un commento a *Opere mondo* (1994) di Franco Moretti, il quale sostiene, a proposito di quella che chiama una "metropolitanizzazione della produzione testuale" che:

"Le qualità che Simmel aveva individuato nelle forme espressive dell'abitare la metropoli, si riproducono nelle forme estetiche e la trasformano in "enciclopedie universali", cioè in universi di un'identità simultaneamente frantumata, divisa ma globalizzante (Abruzzese 1995, p. 21)."

4. La distopia della Verticalità

Le visioni distopiche della modernità urbana non si esauriscono nell'estetica Cyberpunk, presto assorbita dal mercato cinematografico e riprodotta fino ad indurne lo svuotamento. In parallelo, uno scrittore acuto e provocatorio come J.G. Ballard, nel suo romanzo *High Rise* (1975), offre una prospettiva originalissima sulla natura dell'urbanità metropolitana. In *High Rise* non è descritto il futuro di un modello abitativo, ma ci viene raccontata una storia del suo presente, prendendo a modello una delle principali icone di opulenza abitativa: il grattacielo. A partire dal 1956, infatti, il governo britannico promosse attivamente la costruzione di numerosi grattacieli, celebrando il gigante verticale come un simbolo di modernità e sviluppo. Incentivi generosi e sussidi speciali furono concessi per la costruzione di edifici che constassero di almeno quindici piani, un'altezza vertiginosa per l'epoca. Tuttavia, già sul finire degli anni '60, l'entusiasmo per i grattacieli cominciò a svanire. L'utopia

realizzata della verticalità rivelò presto i suoi limiti, diventando sinonimo di un totale fallimento edilizio. La vita nei colossi verticali, immaginata come il trionfo del lusso e del benessere, un rifugio sicuro, servito e confortevole, si trasformò invece nella quintessenza del disagio abitativo. Ballard dà voce proprio a questo fallimento e a questo disagio, al declino di questa utopia piccolo-borghese, facendone una parabola dell'abitare al tempo della società dei consumi. Il condominio di *High Rise* è uno spazio ultramoderno, tecnologicamente sofisticato, un'oasi di lusso che sembra evocare ciò che De Cauter (2005) ha definito come uno spazio urbano "capsulare", un tentativo di creare una piccola città all'interno della città o alle comunità blindate descritte dal sociologo Mike Davis (1998). Non più, quindi, distopie metropolitane, nazionali o addirittura mondiali, bensì ambienti chiusi al mondo esterno, ritenuto troppo pericoloso e incontrollabile. La città residenziale del condominio, la *Vertical City,* assume pertanto una doppia valenza, una metaforica, e cioè quella che sposta il *focus* delle narrazioni dalle metropoli agli spazi chiusi e capsulari del contesto abitativo, ed una, invece, imperniata di significazioni sociali, emblematica di una nuova concezione del rapporto tra individuo e socialità. Il grattacielo cambia il modo di pensare la città, mettendola in crisi e addirittura negandola in quanto luogo di incontro, scambio e socialità, contrapponendovi un modello abitativo fondato sull'autarchia. Della metropoli, dunque, solo i resti. La città sembra non servire più alle logiche di mercato, se non come spazio museale o teatro delle spettacolarizzazioni del consumo. Allo stesso modo, la metropoli non serve più nemmeno all'individuo poiché il lavoro ed il consumo possono raggiungerlo direttamente a casa. Il processo di segregazione urbana stabilisce distanze morali, facendo della città un "mosaico di piccoli mondi" (Park 1928, pp. 40-41) ed attribuendo alle dinamiche urbane una qualità superficiale e temporanea, rendendo le relazioni sociali più complesse e generando nuove e divergenti identità individuali. Il distaccarsi dello spazio privato, genera problematiche che si riflettono anche nello spazio pubblico, il quale non è più in grado di predisporre l'individuo alle possibilità di relazioni necessarie al fine di garantire una buona coesione sociale. Un altro modello abitativo *capsulare* è quello della London Eye, la ruota panoramica di Londra, dove Ballard sceglie di ambientare la narrazione di *Millennium People* (2003). Nello spazio delle cabine della ruota, i protagonisti vivono una loro mondanità artificiale, riproponendo il distacco del condominio di *High Rise,* vivendo la città da una prospettiva privilegiata, dalla quale diventano spettacolari persino gli attentati terroristici che sconvolgono Londra in quel periodo. Per dirla con Pezzini (2006, p. 47) «tutta la sua ragion d'essere ruota, è il caso di dirlo, sul suo essere un dispositivo di rappresentazione e autorappresentazione della città e del suo "spettatore"».

Tanto il Condominio di *High Rise*, quanto la ruota panoramica di *Millennium People*, rispondono a quei quattro parametri attraverso i quali Ritzer (1993) aveva descritto gli spazi dei fast food di McDonald's: efficienza, calcolabilità, prevedibilità e controllo. Da qui il processo di *McDonaldizzazione* è stato descritto come l'estensione di tali dimensioni ad un crescente numero di settori della società americana e del resto del mondo. Sociologia e antropologia, hanno poi esteso queste categorie attraverso lo studio dei parchi a tema Disney e un concetto ancora più radicale come quello di *Disneyzzazione* (Bryman 1999) dal quale discende il modello della *Disney City*, sanificata, iper-controllata e fortemente attrattiva per il consumatore. Gli studi sul consumo di Codeluppi (2000, 2003) hanno evidenziato inoltre come lo spazio urbano subisca l'influenza di questi modelli "disneyzzandosi", e questo è evidente tanto nello sviluppo di canoni estetici standardizzanti in architettura, tanto in quelli del *design* da interni promosso, ad esempio, da colossi industriali come Ikea (Mangano 2019). Ecco che allora «la disneyzzazione diventa una specie di strano raddoppiamento dello spazio commerciale, nel suo ostentarsi e mettersi in vista, che comporta spesso la rimessa a nuovo degli spazi, la loro pulizia e messa in ordine» (Montanari 2006, p. 213).

La necessità di uno spazio pulito e controllabile finisce con il sovrapporsi a categorie morali, diviene un'etica dell'abitare, un modello artificiale che sconfina all'interno dello spazio domestico attraverso il *design*. Una rappresentazione paradigmatica di questa sovrapposizione tra spazialità e moralità è quella offerta in una recente produzione del regista sudcoreano Bong Joon-ho. Vincitore del premio Oscar per il miglior film agli Academy Awards del 2020, il film *Parasite* (2019) è costruito sull'opposizione tra due modelli familiari e abitativi. Da un lato la famiglia Kim abita un seminterrato fatiscente in una zona povera di Seoul. La loro casa è umida, angusta e situata al di sotto del livello della strada, esponendoli a inondazioni e allagamenti durante le piogge torrenziali. Dall'altro, la famiglia Park abita in una lussuosa villa, progettata da un noto architetto americano. La casa è spaziosa, moderna e situata in un quartiere benestante. È dotata di ampi spazi verdi, interni eleganti e tecnologie avanzate (Figura 1).



Figura 1 *Parassite (2019): Abitazioni della famiglia Park (sinistra) e della famiglia Kim (destra) a confronto.*

Le geometrie interne degli appartamenti svolgono in *Parasite* un ruolo chiave nella caratterizzazione dei personaggi e della storia. L'intero film è costruito sui motivi di altezza e verticalità che assumono forti connotazioni critiche. Questo si riflette anzitutto nella collocazione geografica delle due abitazioni, l'una posta in altura, su di una collina circondata dal verde, l'altra nel punto più basso di Seoul, al di sotto del livello della strada. Per sottolineare questa prima distinzione, il tragitto da una casa all'altra non è mai realmente rappresentato come un percorso, ma come un passaggio di macchina in verticale. Alto e basso ritornano e si contrastano nella presenza di un bunker segreto nella casa della famiglia Park, uno spazio sconosciuto agli stessi proprietari della villa e nel quale, dopo aver ucciso il signor Park, Ki-taek, il padre della famiglia Kim, troverà rifugio restandovi per sempre. Molto suggestiva è anche l'ubicazione dei servizi igienici nell'abitazione dei Kim, sopraelevati di due gradini e, proprio per questo, unico punto della casa dove i cellulari trovano il segnale (Figura 2).



Figura 2 Parassite (2019): *Il bagno della famiglia Kim*

Il gesto simbolico di doversi "elevare" al livello dei servizi igienici per accedere ad una relazione – per giunta mediata – con la società, sintetizza la critica del regista verso le disparità urbane e, fuori di metafora, sociali, che intende raccontare. Accanto ai motivi dell'alto e del basso, si intersecano e sovrappongono quelli di chiusura/apertura, buio/luminosità, profondità/superficie, ordine/disordine riconducendo a frammenti di uno stesso discorso che si costruisce su dicotomie tipiche del naturalismo e della sociologia e che sfumano i contorni che separano lo spazio urbano da quello domestico, ed entrambi dallo spazio interiore dei personaggi. Nella geometria scenografica di *Parasite* è possibile scorgere così una concatenazione di metafore concettuali, nonché l'eco delle più classiche strutture distopiche, della tradizionale distinzione tra un mondo sotterraneo ed uno di superficie. Quello che sembra configurarsi, dunque, è una sorta di ritorno, una circolarità, o forse sarebbe meglio chiamarla "continuità", tra le preoccupazioni ottocentesche e quelle della città post-moderna e contemporanea e tra le scenografie di Metropolis o della Trantor di Asimov, e la Seoul di Joon-ho. Almeno dal punto di vista delle fobie urbane, il rapporto tra l'individuo e la città sembra non essere mutato di molto nella caratterizzazione topologica delle distopie. L'evoluzione è semmai ravvisabile in un movimento espansivo e dilagante di queste paure che, se un tempo si aggiravano per le strade affollate delle metropoli, oggi bussano alle porte, anzi, sembrano già abitarne l'interno.

Riferimenti Bibliografici

• Abbott, C., 2007, “Cyberpunk cities: Science fiction meets urban theory”. In Journal of Planning Education and Research 27: 122–131.

• Abruzzese, A. 1995, Lo splendore della Tv. Origini e destino del linguaggio audiovisivo, Marsilio, Venezia.

• Amendola, G., 1997, La città postmoderna. Magie e Paure della metropoli contemporanea, Laterza, Bari.

• Appadurai, A., 2001, Modernità in polvere. Dimensioni culturali della globalizzazione, Meltemi, Roma, (tr.it.) Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization, University of Minnesota Press, Minneapolis-London.

• Argan, G. C., 1969, Lo spazio visivo della città: urbanistica e cinematografo. In Lo spazio visivo della città: urbanistica e cinematografo, Cappelli, Bologna pp. 9-16.

• Atkins, J. A., 1967, Aldus Huxley. A Literary study, Calder and Boyars, London.

• Augé, M., 1993, Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della submodernità, Heléutera, Milano, (tr. it.) Non-Lieux, Seuil, Paris.

• Bryman, A., 1999, The Disneyzation of Society, Blackwell, Oxford.

• Ciracì, F., 2018, “Metropolis apparato del Novecento. La distopia come oggettivazione delle paure urbane 1927”, Hermes N. 12, 35-62.

• Codeluppi, V., 2000, Lo spettacolo della merce, Bompiani, Milano.

• Codeluppi, V., 2003, Il potere del consumo, Bollati Boringhieri, Torino.

• Davis, M.,, 1998, Ecology of Fear. (tr. it.), Carlotti, G., Gomma Guarnieri, E. (1999), Geografie della paura. Los Angeles: l'immaginario collettivo del disastro, Feltrinelli, Milano.

• Debord, G., 2008, La società dello spettacolo, Baldini & Castoldi, Dalai, Milano.

• De Cauter, Lieven, 2005, The Capsular Civilization: On the City in the Age of Fear, NAi Publishers, Rotterdam.

• D'Eramo, M., 2004, Il maiale e il grattacielo. Chicago: una storia del nostro futuro, Feltrinelli, Milano.

• Di Minico, E., 2018, Il futuro in bilico. Il mondo contemporaneo tra controllo, utopia e distopia, Meltemi, Roma.

• Dorrian, M., 2006, Cityscape with Ferris wheel. Chicago, 1893. In Linder C (ed.) Urban Space and Cityscapes. Perspectives from Modern and Contemporary Culture. Routledge, London and New York.

• Floch J. M., 1992, Semiotica marketing e comunicazione. Dietro i segni, le strategie, FrancoAngeli, Milano.

• Graham, S., 2010, Cities Under Siege: The New Military Urbanism. Verso, London and New York.

• Hannerz, U., 1980, Esplorare la città. Antropologia della vita urbana. Tr. it. Il Mulino, Bologna.

• Huxley, A., 2009, Il Mondo Nuovo. Ritorno al Mondo Nuovo, Mondadori, Milano.

• Ilardi, E., 2005, Il senso della posizione. Romanzo, media e metropoli da Balzac a Ballard, Meltemi, Roma.

• Kitchin, R., Kneale, J. (eds), 2005, Lost in Space. Geographies of Science Fiction. Continuum, London and New York.

• Mangano, D., 2019, Ikea e altre semiosfere. Laboratorio di sociosemiotica, Mimesis, Milano.

• Montanari, F., 2006, Luoghi pubblici e spazi commerciali: nuove forme di messa in comune del territorio urbano. In Senso e Metropoli. Per una semiotica posturbana, G. Marrone, I. Pezzini (eds.), 2006, Meltemi, Roma, 211-215.

• Moretti, F., 1977, Atlante del romanzo europeo, 1800-1900, Einaudi, Torino.

• Moretti, F., 1994, Opere mondo. Saggio sulla forma epica da Faust a Cent'anni di solitudine, Einaudi, Torino.

• Oliphant, M., 2008, La Terra delle tenebre, Lupetti, Milano.

• Park, R., E., 1928, "Human Migration and the Marginal Man", in The American Journal of Sociology, vol. XXXIII, n. 6, pp. 881-893.

• Pezzini, I., 2006, Visioni di città e monumenti-logo. In Senso e Metropoli. Per una semiotica posturbana, G. Marrone, I. Pezzini (eds.), 2006, Meltemi, Roma, 39-48.

• Ritzer, G., 1993, The McDonaldization Of Society, Thousand Oaks, California, Pine Forge.

• Simmel, G., 1995, La metropoli e la vita dello spirito. a cura di Jedlowski P., Armando, Roma.

• Simmel, G., 2018, Sociologia, a cura di Guareschi, M., Meltemi, Milano.

• Soja, W. E., 2000, Postmetropolis. Critical Studies of Cities and Regions, Blackwell, Oxford.

• Wells, H. G., 2005, The Sleeper Awakes. Penguin, London.



Lector in urbis: l'homeless e le istruzioni per l'uso

(Lector in urbis: homeless people and the rules of the game)

◊ *Rocco Mangieri , Università di Zulia, Maracaibo*

Abstract

IT: Questo capitolo esplora la relazione tra il testo-città e il *lector in urbis*, concettualizzando la città come un complesso semiotico in cui gli abitanti agiscono come lettori che interpretano, riappropriano e trasformano lo spazio urbano. La città è intesa come un intreccio dinamico di isotopie discorsive (estetiche, politiche, razionali) e di narrative urbane che offrono spazi di cooperazione e conflitto tra le logiche urbanistiche e i vissuti individuali. Attraverso un approccio semiotico, il capitolo propone di considerare il *lector in urbis* come un agente performativo che interpreta il testo-città mediante atti di esplorazione, intervento e trasformazione. Si esaminano inoltre le tensioni tra strategie istituzionali e tattiche individuali, con particolare attenzione agli immaginari urbani e alle modalità con cui gli abitanti riscrivono la città attraverso pratiche di appropriazione e produzione di senso.

Parole chiave: *testo-città, lector in urbis, semiotica urbana, immaginari urbani, strategie e tattiche*

EN: This chapter investigates the relationship between the city-as-text and the *lector in urbis*, conceptualizing the city as a complex semiotic

entity where inhabitants act as readers who interpret, reappropriate, and transform urban spaces. The city is understood as a dynamic weave of discursive isotopies (aesthetic, political, rational) and urban narratives that provide spaces of cooperation and conflict between urbanistic logics and individual experiences. Using a semiotic approach, the chapter proposes viewing the *lector in urbis* as a performative agent interpreting the city-text through acts of exploration, intervention, and transformation. It further examines the tensions between institutional strategies and individual tactics, focusing on urban imaginaries and the ways in which inhabitants rewrite the city through practices of appropriation and meaning-making.

Keywords: *city-text, lector in urbis, urban semiotics, urban imaginaries, strategies and tactics*

1. Introduzione: Lector in fabula, Lector in urbis

"Le prime città sono nate in un momento assolutamente fondamentale della storia dell'umanità, cioè all'incirca contemporaneamente alla scrittura(...)Il palazzo reale, la prefettura, i municipi e i ministeri, tutte queste cose sono ovviamente importanti, ma gli archivi sono molto più importanti perché se non ci fossero, tutto il resto non potrebbe svilupparsi È la città che mostra di avere un rapporto molto stretto con il testo e soprattutto con la registrazione della scrittura." Michel Butor, 2005.

"Un testo è un artificio sintattico-semantico-pragmatico la cui interpretazione prevista fa parte del proprio progetto generativo" (Eco, 1979: 67).

In "Lector in fabula" di Umberto Eco, si può individuare una concezione del testo che è in qualche modo articolata con le nozioni di strategia e di tattica. Secondo Eco, un testo è un prodotto il cui destino interpretativo deve essere parte integrante del suo stesso processo generativo, quindi generare un testo significa organizzare una strategia che tenga conto dei possibili movimenti interpretativi del lettore, essendo un testo una tessitura di interstizi e spazi in bianco che dovrebbero essere riempiti attraverso l´attivitá interpretativa. Ma si intravede anche un gioco di strategie e tattiche che richiedono intelligenza, conoscenza, sensibilità e anche un volontá di esplorazione creativa ed euristica da parte del soggetto che si muove all'interno di un insieme o complesso testuale. Non si tratta solo di una operazione di ricognizione iniziale, ma anche di *modi di produzione e di creazione di senso* tra due soggetti che interagiscono tra loro. Possiamo considerare l'idea di *scenari* urbani, architettonici o ambientali di relazione e confronto tra due attori: il testo-città e il lettore nell'ambiente urbano: il *lector in urbis*. I rapporti tra questi due soggetti semiotici possono essere polemici e contrattuali, anche ludici e piú o meno indeterminati. La dinamica all'interno della *scena urbanistica* in cui si intrecciano un *homeless* e un oggetto o artefatto ambientale oltre a poter essere vista come una *sfida* silenziosa è anche un processo che mette in atto un tipo di ambiguità interpretativa attraverso una lista di *istruzioni per l'uso*.

L'attore urbano può essere interdefinito come un *lector in urbis*, una figura semiotica all'interno delle trame urbane alla ricerca delle *fabulae* e delle ideologie che sottendono gli intrecci del testo cittá. Si può presumere che, una volta individuate le organizzazioni più o meno profonde che sostengono le configurazioni discorsive superficiali, lui possa *riscrivere* la dimensione

testuale della città, attraverso atti di appropriazione e riappropriazione, di riscoperta del significato del *vivere in* quella città, "facendosi un posto al sole", quanto meno un luogo effimero di sosta. In questa prospettiva, seguendo lo stesso Eco, un'interpretazione non è solo un atto mentale o cognitivo ma anche, come vedremo in questo saggio, un *atto performativo*, ovvero una serie di azioni fisiche e materiali attraverso le interazioni con *spazi, oggetti e artefatti* del testo-città. Interpretare implica atti di trasformazione, traduzione, intervento, modificazione, appropriazione e *creazione di senso*.

La metafora del gioco e della strategia ci sembra utile. Parafrasando Eco, il lector in urbis si identifica (in vari gradi di intensità) con un gioco cognitivo e sensibile che la città-testo gli propone silenziosamente: invitandolo o *sfidandolo a giocare* a scacchi, alle carte, al bridge, un tessuto che virtualmente possiede possibili spostamenti, false indicazioni, trappole, tradimenti e sotterfugi, palesi divieti. E' possibile in questo caso dell'homeless fare questi ragionamenti? Come può "cooperare" un homeless che cerca un luogo dove trascorrere la notte, riposarsi, recuperare letteralmente le sue forze fisiche e mentali oltre a contemplare? Tuttavia, all'interno di tutto ciò sorge anche un'altra domanda, forse più fondamentale: se la città è anche un soggetto che *propone-dispone-interroga-obbliga*, come possiamo configurarla attraverso una descrizione delle interazioni intersoggettive che essa promuove in noi: residenti, stranieri, turisti, homeless, esploratori smarriti, rimpatriati?

Inoltre, le attuali città (e da tempo) sono testi strutturati da scritture diverse, eterogenee, anonime, mutevoli e vulnerabili. Ogni tentativo di ridurre il significato urbano attraverso sistemi e codici istituzionali non ha mai raggiunto i suoi obiettivi. Le città sono luoghi di forti discrepanze e contrasti socio-storici. In questo contesto, il concetto di autore modello è utile in quanto non si identifica come un unico ente produttore del discorso, ma come un *insieme eterogeneo di strategie generali e tattiche* che partecipano alla generazione del senso dell'urbano: ciò che chiamiamo «vivere» la città, usarla o percorrerla, pensarla e immaginarla, intervenire e trasformarla. Abbiamo ripreso alcuni anni fa all'interno degli studi semiotici, lo sguardo sulla città come testo, discorso, como ambiente e reti complesse di interazione intersoggettive.

2. Grammatiche urbane e complessitá del testo-cittá

"Dobbiamo dunque decidere come un testo, in sé *potenzialmente infinito*, possa generare solamente le interpretazioni che la sua *strategia ha previsto*." (Eco, 1979: 87)

L'autore modello rappresenta la possibilità cognitiva e pragmatica di riconoscere un'entità che genera un certo effetto semiotico, un effetto di coerenza mai completamente compatto o omogeneo nonostante i simbolismi forzati che le istituzioni socioculturali e politiche talvolta cercano di imporre. I programmi delle politiche urbanistiche tendono costantemente a costruire l'immagine di un autore modello stabile e riconoscibile. Tuttavia, il problema, maggiormente nel caso della città contemporanea, sarebbe la costruzione teorica di questi livelli di coerenza e isotopie del testo-città, un compito molte volte relativamente improduttivo. Nel campo della semiotica generativa, questo problema si presenta quando cerchiamo un termine appropriato per riferirci ai livelli o piani semiotici a livello dell'espressione e del contenuto che si ripetono e caratterizzano una città. Chi parla-enuncia il testo-città? Che tipo di interlocutore costruisce e la modellizza?

In ogni caso, una città presenta un incrocio di isotopie di diversa natura, a volte molto paradossali tra loro. Secondo Greimas nel suo saggio sulla semiotica dello spazio (1976, 1980), ci sono tre grandi isotopie assiologiche dell'urbano: quella *estetica*, quella *politica* e quella *razionale* che, in un certo senso corrispondono alla *trilogia vitruviana* dei valori congiunti del *bello*, *buono* e *ben costruito*. Aggiungendo contemporaneamente le categorie s*ocietà vs individuo* ed *euforia vs disforia*, Greimas ha sviluppato un programma semiotico che potesse gradualmente costruire una sorta di grammatica (mítica) della città. Tuttavia, è possibile teoricamente partire dalla possibilitá di una grammatica «ben formata» per le nostre città? Nonostante che l'utilità di questo approccio sia evidente, si può notare che si concentra principalmente sulla coerenza e la regolarità interne dell'urbano, tralasciando il problema delle città attuali che richiederebbero approcci aggiuntivi e piú complessi come, ad esempio, l'introduzione delle figure della *liminalità* e del *confine*, della città intesa come attraversamento di bordi e limiti semiotici di uso e interpretazione che sfidano i concetti canonici di omogeneità, continuità, regolarità.

Possiamo condividere l'idea che le nostre città attuali, disseminate, disperse, non delimitate come territori unici e continuamente attraversate da linguaggi diversi, motivano una costante revisione del dispositivo teorico della semiotica

e di altri campi del sapere, in particolare delle metasemiotiche che si basano sull'immagine del testo come insieme omogeneo, dotato di una forte coerenza interna ed espliciti segni di intenzionalità comunicativa. Questa nozione di testo privilegia la dimensione sistematica piuttosto che quella processuale. Riproponiamo la differenza tra urbanistico e urbano, reinterpretando le proposte di Roland Barthes (1991), François Choay (1969) per articolarlo con la idea che Il testo-città non elenca né racconta tutte le possibili proprietà, né potrebbe farlo. Come afferma Eco, molte proprietà sono *anestetizzate* e possono essere attivate attraverso i movimenti cooperativi del lettore, quindi, possiamo mettere in relazione *un'enciclopedia urbana* e *un'enciclopedia urbanistica* in un rapporto tensivo, anche conflittuale: come, ad esempio, le politiche di pianificazione e progettazione urbana portate avanti dai team di esperti in relazione alle domande, alle idee, ai progetti e agli immaginari e mondi possibili di una comunità urbana.

3. I movimenti cooperativi del lector in urbis

"Ma cosa accade quando il lettore, identificando strutture profonde, porta alla luce qualcosa che l'autore non poteva voler dire e tuttavia il testo *sembra esibire con assoluta chiarezza*." (Eco, 1979: 178)

Se riprendiamo il concetto di *movimento cooperativo* del lettore, come formulato nella semiotica di Eco, si presume che il testo-città contenga luoghi vuoti o spazi che devono essere riempiti dall'attività interpretativa del lettore. Eco non lo afferma esplicitamente in *Lector in Fabula*, ma l'idea dell'Opera Aperta è implicita. Esistono città, spazi e oggetti urbani in cui i movimenti cooperativi tendono a ridursi a un elenco minimo e funzionale, quasi annullandosi o creando un *effetto consolatorio* della cooperazione attraverso strategie di seduzione e manipolazione il cui obiettivo è paradossalmente quello di *non poter fare nulla o quasi nulla*: itinerari che tentano, intimidiscono, seducono, obbligano. La città-testo dispone e impone, può *elegantemente prescrivere*, costruire *eufemismi tecnici*, invitare, o talvolta semplicemente vietare enfaticamente certi percorsi di uso-interpretazione (fisici e cognitivi).

I grandi movimenti e strategie urbane possono essere rappresentate, ad esempio, e a partire dalla rivoluzione industriale europea del XVIII secolo

attraverso il riferimento ai *macrosistemi di simbolizzazione* del movimento e dei *flussi e reti* di trasporto e comunicazione interurbana. Il rapporto teorico tra strategia e tattica può essere stabilito anche tra reti di una scala maggiore e altre minori. Una rete d'interconnessione di flussi più ampia, come ad esempio la metropolitana o la rete ferroviaria, si collega con i movimenti delle reti pedonali degli utenti. A quale livello si raggiunge una *saturazione grammaticale della città* e quali criteri dovrebbero essere adottati per *desaturarla*? Una città può essere considerata come un testo che organizza *grandi movimenti* cooperativi attraverso vere e proprie strategie, Inoltre essa comprende piccoli *movimenti cooperativi*: le microreti di flussi a livello di settore, dalla strada di quartiere, la piazza, gli spazi di circolazione comuni agli edifici circostanti.

A un altro livello di lettura il lector in urbis potrebbe approfondire le letture verso le logiche e le strutture narrative della città. Sarebbe quindi in grado di leggere sinteticamente la città per «zone», attraverso piccoli giochi e mosse, collegarle e articolarle tra loro: stabilisce pragmaticamente e emozionalmente relazioni tra microproposizioni discorsive e macroproposizioni narrative. Sono delle operazioni che si compiono una volta che il soggetto entra nel gioco delle reti della semiosi illimitata urbana e urbanistica. Dalle *trame* si muove verso le *fabulae*, in modo *abduttivo* o anche *gradualmente*, seguendo tracce e indizi, percorsi e costellazioni figurative, dalla città come un insieme di *figure, attori e scenari* risale alla città come una dinamica di *agenti* e logiche narrative, dal piano semiotico degli attori individuali *all'attore collettivo* e alla consapevolezza delle forze tematiche urbane la cui intensità è variabile (politiche, ideologiche, logotecniche, tecnologie di tracciamento, controllo e sorveglianza, regimi di affetti). Questo è un livello delle «grandi» tematizzazioni: si impara a leggere la città attraverso dei topics e isotopie iniziali ma poi si può arrivare «fino in fondo»: a questo punto si inserisce lo studio di ciò che è stato definito come *immaginari urbani* (Silva, 1992).

Il lector in urbis teoricamente si immerge nella città, analizzando argomenti e scegliendo livelli di lettura, formulando ipotesi e abduzioni a livello tipologico o stilistico: identifica la piazza, la scuola o la stazione ferroviaria e, eventualmente, le corrispondenti retoriche e poetiche associate ed espresse dalle morfologie. Effettua *scelte contestuali* caratterizzate dalla presenza di più livelli simultanei. Produce inferenze e *diversi percorsi parziali*, costruendo e *ricostruendo le trame* della città e spostandosi anche attraverso *rapimenti*, talvolta quasi «ad occhi chiusi»: quando riconosce un simbolo, una marca urbana cercherebbe di passare a un livello morfologico piú complesso. Questi *spostamenti* sono figurativi, cognitivi e propriocettivi allo stesso tempo: un saper fare e un poter fare, sul piano della competenza testuale e intertestuale del soggetto.

Persino un individuo straniero, un extracomunitario o un homeless non potrebbero evitare di essere influenzati da queste dinamiche di relazioni con la cittá quando si tratta di interpretare e utilizzare uno spazio o un artefatto di arredo urbano. La stessa dinamica interpretativa si applica anche agli abitanti abituali, ai cittadini residenti, ma con una differenza: per loro, questi immaginari non devono necessariamente corrispondere a una realtà empirica, ma devono avere un effetto simbolico significativo. Ad esempio, nelle periferie delle città latinoamericane, fortemente permeate e popolate da immaginari rurali, questi segni e figure circolano come potenti metanarrazioni semi-simboliche che svolgono una funzione di territorializzazione e deterritorializzazione rispetto alle *fabulae* dominanti ed egemoniche: «Tierra de nadie», «Hunger street», «Dead man's corner», «Barrio el olvido», «El corozo de siquisay», «La plaza de las cuatro bolas», " U pertuso dei porci", «Barrio El desquite», «Barrio los olvidados», «La vuelta de Lola», «La piazza dell'Impiccato», possono essere interpretati come segni e marche territoriali che si scontrano e si *sovrappongono*, non senza difficoltà, con le *cartografie e le mappe ufficiali* dei politici e degli urbanisti. Lo studio di queste *toponimie urbane* ci mostra una ricchezza di senso molto più densa che le squallide *toponimie urbanístiche*.

Il lector in urbis fa delle previsioni sia riguardo all'immagine complessiva della città che in relazione allo sviluppo e le conclusioni di un percorso. È possibile anticipare, e poi *ritrovarsi delusi e confusi*, una volta immerso nella tessitura urbana e motivato a svolgere una attivitá di esplorazione, la ricerca di alcune regolaritá si rende possibile in principio, seguendo delle *brevi indicazioni*, indizi, figure o segni che collegano gli spazi e ricostruiscono le storie implicite. Modificherà la sua enciclopedia personale cercando il profilo di un autore testuale attraverso un insieme di tracce per configurare un autore, uno stile o una tendenza, alcuni «responsabili». In questo processo riconosce linguaggi grafici, spaziali, oggetti e artefatti, repertori e regole di organizzazione, qualche livello di "lingua" anche solo per verificarne poi la sua l'inefficacia e disfunzionalità: Nodi, bordi, confini, zone o territori, oggetti architettonici. Ma è anche necessario *inventare*, e questo è essenziale.

Un testo urbano è composto da *strati eterogenei* di organizzazioni narrative diverse, sovrapposte e stratificate che richiedono la cooperazione interpretativa di un lector in urbis che si muove, osserva, si ferma, contempla, attraversa, usa, modifica. Questi movimenti sono anche sequenze temporali e aspettuali di fasi che non devono essere considerate solo in senso fisico, ma anche mentale e cognitivo. Ci sono spazi che sono caratterizzati dalla *durata* del percorso piuttosto che dall'importanza dell'inizio o della sua fine. Sono questi movimenti che consentono la ricostruzione del testo e delle sue *mappe enciclopediche*

locali. Inoltre, il lector in urbis produce macroproposizioni molto più astratte rispetto a quelle narrative: riconosce *ruoli, funzioni e programmi* narrativi impliciti. È in grado di comprendere le relazioni «profonde» su cui si basano le manifestazioni superficiali del testo urbano/urbanístico individuando le ideologie in due sensi: come *immaginari urbani* e rappresentazioni simboliche e semi-simboliche di linguaggi spontanei o come *tecnologie e logotecniche urbanistiche*, che riducono il significato di un ambiente urbano.

4. Il testo-cittá como campo semantico-pragmatico globale: dell'isotopia e il topic alle enciclopedie

Supponiamo che il complesso schema mentale di tutte le reti di proprietà interconnesse della cittá è un compito impossibile per il lector in urbis: deve espandere e aggiornare solo una parte dell'enciclopedia, in modo che il *thesaurus urbano* rimanga una virtualità espandibile. Nella figura 1, seguendo e parafrasando uno dei modelli proposti da Eco (1979, p. 72), sono sinotticamente rappresentati i movimenti cooperativi del lector in fabula, dalle *trame* alle *fabulae* urbane/urbanistiche: dall'inserimento nel testo manifestato fino a risalire ai livelli più astratti delle strutture ideologiche, attanziali e narrative. In questo schema viene delineata un'area molto importante per noi (nel caso della lettura delle città attuali) che corrisponde ai *mondi possibili, le previsioni e i percorsi inferenziali*: il luogo del tema e dei *frames intertestuali*. Attraverso ipotesi e selezioni contestuali, ipercodifiche retorico-stilistiche, frames e aspettative, modalità di riconoscimento formale e tipologico, il lector costruisce le sue *posizioni*, i luoghi di produzione semiotica da cui cooperare. Questo spazio di cooperazione include la tensione tra *immaginari e logotecniche*, tra l'urbano e la pianificazione urbanistica o, come nel caso degli homeless, tra la *pseudo-ambiguità* estetica dell'artefatto malvagio e il mondo possibile delle aspettative e degli immaginari del soggetto. È possibile accettare o rifiutare la «sfida» e il gioco di immergersi nella trama seguendo le indicazioni e le istruzioni d'uso già predisposte: nella morfología degli arredi urbanistici, la loro disposizione spaziale che promuovono l'attivazione di enciclopedie locali. Nel caso gli arredamenti urbanistici "anti-homeless", attraverso le loro regole e istruzioni per l'uso, funzionano a modo di un *double-bind* negativo senza la possibilità esplicita di una riappropriazione produttiva del senso da parte dell'utente.

5. Frames enciclopedici e ipotesi testuali: percorsi normativi, derive e scorciatoie

"Ma sia che si scelga l'analogia con la rete ferroviaria che quella della descrizione della partita, è essenziale che il testo *sia rapportato di continuo all'enciclopedia* (...) il lettore *esce* dal testo, elabora inferenze, ma *va a cercare altrove* (...) se la fabula gli dice che deve compiere l'azione tale, il lettore *azzarderá*..." (Eco, 1979:117)

Nel suo percorso tra le trame, il lector in urbis si affida alla sua competenza intertestuale e alle sue astuzie. Dalle favole preconfezionate che condizionano la lettura delle scritture urbanistiche e i *topoi* narrativi, i frames meno codificati e aperti, attraversa e percorre la cittá come, ad esempio, nel ruolo temático del turista standard e le *mitologiche* del consumo. Un testo urbano prescrive in anticipo ma questi *gradi di prescrizione* sono variabili: attraverso una guida turistica in cui questo o quel percorso è il «più importante e che non deve trascurarsi", ecc. Tuttavia, spesso il lector decide di *rischiare* e trovare una *scorciatoia*, attivando una deriva del senso e una competenza intertestuale, oltre a fare uso del riferimento a metalinguaggi espliciti di orientamento (mappe, guide, commenti degli abitanti, racconti e immaginari locali). Quando queste derive sono intensive si producono processi semiotici di *vettorializzazione*. La città è stata descritta istituzionalmente come un'integrazione di strati storico-sociali. Roland Barthes e François Choay si riferivano alle *logotecniche* come processi specializzati che promuovono ipercodificazioni *ideologiche* e che propongono schemi retorico-narrativi talvolta estensibili a un'intera cultura locale in relazione al modo di vivere la città. Una città-testo è quindi simile a una possibile rappresentazione enciclopedica di varie scale di uso-lettura. In questo caso, possiamo parlare di *frames* storici o genealogici che si *accumulano*, si *sovrappongono* e *interagiscono* tra di loro: frames di interazioni tra corpi, spazi, artefatti, immaginari.

Seguendo Eco, La competenza intertestuale rappresenta *l'estrema periferia* dell'enciclopedia globale della città e coinvolge tutti i sistemi semiotici con cui il lettore è familiarizzato. In questo contesto, si svolgono le attività liminali di *libere congetture* stimolate e promosse dal testo. Lo spazio intertestuale corrisponderebbe alla dimensione *intensionale* o semantica dell'atto interpretativo, mentre l'ambito delle ipotesi testuali riguarda la dimensione *estensionale*. Noi aggiungiamo, con enfasi, la dimensione *pragmatica*, nel senso performativo dell'uso-interpretazione come riscrittura e trasformazione. Il lector ridimensionato anche come

operator produce delle microproposizioni narrative navigando tra segni e non-segni, dislocazioni, salti, fallimenti, riformulazioni, accumulazioni e anticipazioni. Si muove nel labirinto del testo urbano, riconoscendo e reinventando: sono movimenti cooperativi *sintetici* che possono condurre fino alla comprensione di una immagine globale della città, di una mappa semantica e pragmatica del territorio, una macroproposizione narrativa (Fig.1):

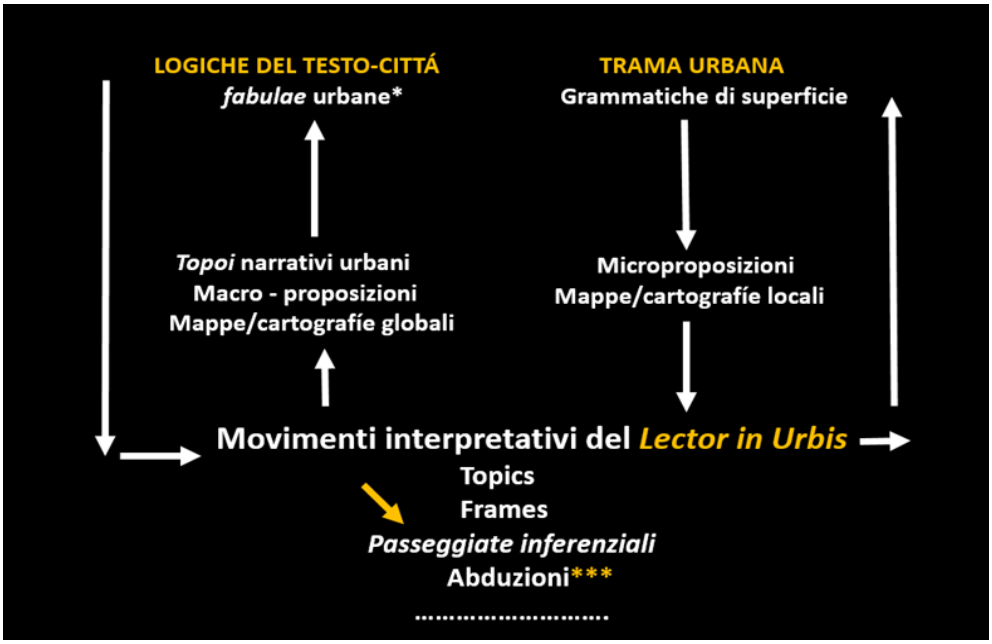


Fig.1: Partiamo dal presupposto che il passaggio dalle *trame* alle *fabulae* non è mai univoco, omogeneo e completo, ma va piuttosto inteso come un *viaggio di andata e ritorno*, un processo di *feedback negativo* che ridimensiona di volta in volta le possibili interpretazioni e *azioni performative*, il disegno dei percorsi, la sua durata, l'intensità, gli obiettivi. Eco si esprime in modo simile, affermando che avrebbe preferito *tracciare una rete tra tutti gli elementi del suo modello invece di farlo sotto forma di tasselli connessi e separati*. Questo è legato alle dinamiche a livello delle intenzioni del testo (*auctoris, textualis, lectoris*) e alle tattiche e strategie di manipolazione e seduzione del testo, alla sua capacità di far vedere, far credere. Un aspetto fondamentale che non è stato trattato in questo saggio. Inoltre, c'è il problema della competenza del lettore nel non suo fermarsi ad un'unica interpretazione finale, ma al contrario nel *ritornare sui suoi passi* , dubitare ed *inventare altri percorsi*: questo tipo di *ripetizione estesa ed espansiva di percorsi semicircolari* è ciò che caratterizza, con vari gradi di intensità, quasi tutti i personaggi dei romanzi di Umberto Eco, immersi in processi produttivi attraverso una *semiosi illimitata*, come il personaggio principale di un testo molto apprezzato da questo autore: "Sylvie" di Nerval (Mangieri,2023).

Quindi se un *topos* viene individuato, possiamo considerarlo come testuale nel senso già spiegato in precedenza. I topoi possono essere globali ma virtuali, come una *riserva strategica* del potere vivo della semiosi: orale, visiva, audiovisiva, fisica e performativa. Come già sottolineato, il lector in urbis adotterà in linea di principio, come motore di una semiosi illimitata, un *atteggiamento proposizionale* che non si conclude definitivamente: crede, pensa, spera, predice, dubita, riprova e immagina stati possibili, eventi, mondi alternativi. Entra all'interno di intensi *stati di aspettativa* e prova a collaborare anticipandosi. Potrebbe essere defraudato o meno e allora ricorre di nuovo ai topos, che Barthes e Kristeva denominavano *codici proairetici del testo* per poi ritornarvi, tra passeggiate casuali e non, inventando altri percorsi.

6. Breve esercizio di lettura: *homeless* e oggetti urbanistici *double-bind*

Se un testo narrativo (se ogni testo) fosse significante solo nella misura in cui le sue proposizioni fossero verificabili nel mondo della nostra esperienza (…) allora su un testo narrativo e su ogni testo ci sarebbe ben poco lavoro cooperativo. U.Eco, 1979, p.184. s.n

Qualche anno fa, durante i nostri viaggi attraverso diverse città europee e americane, siamo rimasti catturati dal design di arredo urbano anti-homeless (hostile-design). Si tratta di oggetti strani e ingannevoli che, attraverso un design particolare e logotecniche eufemistiche, propongono un'ironica tattica difensiva che si traduce in una sorta di eleganza *style design* che impone una sorta di divieto diretto: sedili pubblici nei parchi, nelle stazioni dei treni e degli autobus, giardini, parchi, soglie di negozi aziendali, supermercati e molti altri spazi della città. Iniziamo a capire, in modo approssimativo, a quale tipo di lettore urbano ci riferiamo rispetto a un homeless e ci chiediamo se almeno abbiamo le possibilità di considerarlo un soggetto che *partecipa* al movimento cooperativo di questi temibili artefatti e in caso affermativo, come lo fa? come coopera con un dispositivo del testo-città che, paradossalmente lo esclude *ipso-facto* con i tratti morfologici di un divieto non negoziabile, o addirittura di una *minaccia* diretta al corpo: un artefatto malvagio e ostile (Fig.2).



Fig.2 Jimmy Ellis *web page*, 201

https://medium.com/design-in-education/when-recently-listening-to-the-podcast-99-percent-invisible-by-roman-mars-i-was-struck-by-the-fb52130c9ff7

Inizieremo questa breve analisi esaminando alcuni di questi artefatti malvagi e profondamente perversi, non nel senso proposto da Julia Kristeva (1988), ma come una sfumatura del linguaggio progettuale attraverso una serie di *istruzioni per l'uso* con una grammatica di superficie ben strutturata ma che «nasconde» e rende difficile l'interpretazione più rilevante: un *divieto ineludibile*, un ordine quasi implacabile. Queste serie di artefatti non ammettono in linea di principio alcuna forma di *negoziazione*, tanto che ci chiediamo se sia effettivamente possibile parlare di *cooperazione interpretativa* a un certo livello delle interazioni. Come vedremo, questa «cooperazione» è formulata come una accettazione unilaterale e obbligatoria. Il *paradosso*: «puoi essere fruitore di un manufatto o di uno spazio urbano e considerati effettivamente un ospite, ma non puoi dormire o riposare in questo luogo, né rimanervi a lungo, cerca un altro posto se lo trovi!...» (Fig.3, 4). Un autentico oggetto *Double Bind*.

I manuali d'istruzione di uso di questi manufatti non sono presenti sotto forma di figure o segnali diretti, ma vengono invece celati attraverso una retorica che si mimetizza in varie forme. Gli elementi del design, posizionati

strategicamente, impediscono al corpo di assumere una postura rilassata, di sdraiarsi, dormire o riposare. Questa *falsa ergonomia* la ritroviamo anche negli oggetti *Smart*, considerati *amichevoli* e che richiedono un'analisi più approfondita da un punto di vista semiotico. Anche la piccola sceneggiatura logotecnica della figura 1 per noi sarebbe anche una sorta di "invito friendly a non sedersi e non sdraiarsi". Il primo passo teorico ci risulta complesso in queste circostanze: delineare un profilo semiotico dell'*homeless* come *lector in urbis* nel senso più ampio del termine, ma tuttavia procederemo in tal modo. Infine, riteniamo che, anche se non corrisponde esattamente a un lettore modello, possa essere considerato almeno come un *tipo* di lettore modello con un certo grado di competenza nella percezione visiva degli oggetti e nella reinterpretazione delle sue istruzioni d'uso. Ma poi ci poniamo un'altra domanda: come si configura in questo caso e perché sorge il sospetto che la sua cooperazione interpretativa abbia caratteristiche particolari? Come vedremo attraverso alcuni esempi aggiuntivi, ciò avviene accettando le regole grammaticali del testo e allo stesso tempo inventandone altre, come Eco ha sottolineato, sia attraverso tattiche di invenzioni radicali che moderate. (Fig.5,6).

In questa situazione, le previsioni dell'artefatto nei confronti di un lettore modello sono coercitive e prevedono una situazione di *tensione* tra una forte proibizione dell'artefatto e la tenacia e resistenza del corpo dell'homeless. Questa sorta di *guerra silenziosa* emerge quando, ad esempio, ci troviamo ad affrontare un campo minato: non abbiamo altre alternative e il passo é quasi obbligatorio. L'homeless sembra compiere passeggiate inferenziali di questo tipo, scegliendo gli artefatti che meglio potrebbero adattarsi a loro. Una *sfida* intersoggettiva per cercare un modo di superare e riconfigurare il divieto. In questo contesto, parliamo di una *sceneggiatura urbanistica di combattimento tra corpi e oggetti logotecnici*: la tenacia, la resistenza e la sagacia dovrebbero riemergere al momento opportuno (una sorta di *kairos* delle derive quotidiane dell'homeless).



Fig. 3, 4 Tipo di movimenti cooperativi dell'*homeless* in un frame *double-bind*

https://www.instagram.com/endless_xyz/p/C4OAdLaOFna/?locale=es_US%3FICID%3DBLOG_MBF_ES&img_index=1

In riferimento allo schema della fig. 1 (non ancora molto raffinato) e considerando il continuo processo di andirivieni del *lector in urbis*, il quale, dopo aver compreso il messaggio in *feedback negativo*, quello che fa in queste "scene di interazione" è aggiustarsi al programma progettuale: tuttavia in alcuni casi questo adattamento o aggiustamento (Landowski, 2009) può avere varie sfumature semiotiche e dare origine a un repertorio creativo di *pratiche semiotiche* (Fontanille 2010, Mangieri 2019,2024). Nello schema del "Lector in Fabula" di Eco (1979, p.72) che abbiamo ridotto e semplificato nel nostro quadro iniziale, potremmo dire che L'homeless impara a leggere il primo livello grammaticale del testo e di seguito, all'interno di un prima mappa dei movimenti, coopera alla produzione di senso attraverso una *scorciatoia* (quello che Michel De Certeau chiamava *deriva* e *tattica* di resistenza): il suo movimento interpretativo proibito e controcorrente produce senso, la sua *performance* ridisegna la grammatica superficiale di partenza e installa un altro livello di lettura della *fabulae* senza eliminarla (Figg. 5,6).



Fig. 5 *Mis viajes por ahí*, Inés Fernández, Cataluña, 2022.

https://misviajesporahi.es/2022/07/arquitectura-hostil-espana-en-el-top-mundial.html



Fig 6 *Mis viajes por ahí*, Inés Fernández, Barcelona, 2022.

https://misviajesporahi.es/2022/07/arquitectura-hostil-espana-en-el-top-mundial.html

7. Alcune precisazioni in riferimento allo schema di Eco: le mosse di cooperazione dell'homeless e la dimensione performativa

"La configurazione dell'autore modello dipende dalle *tracce testuali* ma pone in gioco l'universo di ció che sta *dietro il testo*, dietro il destinatario e probabilmente *davanti* al testo e al processo di cooperazione, nel senso che dipende dalla domanda: *cosa voglio fare con questo testo*?" (Eco, 1979: 66)

Prima di concludere e di leggere alcune immagini proporremo un percorso breve sullo schema generale di Eco in relazione ai livelli di cooperazione testuale dell'homeless come un tipo di *lector in urbis* (1979, fig.2, 72):

a) A livello *estensionale* l'homeless dovrebbe assegnare valori di verità ed esprimere alcuni giudizi di accessibilità tra mondi. In questo caso, di un testo non letterario e non lineale a livello dell'espressione, l'*accessibilità* si potrebbe stabilire tra il mondo del soggetto e i mondi possibili dell'artefatto: un momento di confronto all´interno dell´immaginario. A questo si aggiungono le previsioni e *passeggiate inferenziali* che, come abbiamo visto, devono realizzarsi anche a livello físico e corporeo assumendo una particolare rilevanza in questa sede come *frames performativi tensionali* che includono le sceneggiature semiotiche del *paradosso*.

b) A livello *intensionale*, una volta individuato e scelto i *topics*, le sceneggiature e le isotopie, oltre ad assumere anche un ruolo attanziale, l'homeless dovrebbe essere in grado di identificare e riconoscere le strutture ideologiche e le *fabulae*. Forse anche le tracce o quanto meno il *profilo di un autore modello*. L'effetto *double-bind* dovrebbe inserirsi a questo livello semiotico come una sorta di articolazione strategica tra *intentio auctoris e intentio textualis* (Eco, 1984).

c) ll transito tra questi piani o livelli semiotici è un processo di *andata e ritorno* che si stabilizza una volta che il lector in urbis realizza una *azione performativa di trasformazione* semantica e pragmatica: attualizza il contenuto di un messaggio in *double-bind* attraverso una *deriva ludica* non sprovvista di *provocazioni* inoffensive.

d) A livello del piano dell'espressione si modificano le circostanze di enunciazione e introducono in certo senso *nuove sceneggiature intertestuali* che entrano in un confronto (non precisamente in conflitto) con le *ipercodifiche ideologiche* degli *ordigni* urbanistici.

e) Abbiamo esplicitamente aggiunto all´interno della dinamica del movimento interpretativo del lector in urbis la dimensione *performativa* (Codeluppi, Dusi, Granelli 2008; Mangieri 2020), l´intervento al modo di un *site-specific* al quale mancherebbe forse ancora una coscienza semiologica e *autoriflessiva* simile al performer urbano, come avviene con le pratiche delle *statue viventi* della Rambla di Barcellona, ma anche del musicista di strada o del subway milanese o romano (Fig.7, 8) (Mangieri, 2002).



Fig. 7, 8, 9. *Interventi urbani*, William Dorner Laboratory, 2014. La distanza tra questo tipo di performance e quelli degli homeless è *minima*. Negli studi attuali delle arti performative queste azioni sono denominate vettorializzazioni (Mangieri 2023; Pavis 2000), allo stesso modo che Eco proponeva nel suo Trattato di Semiotica Generale quando definiva i *vettori*

(Eco, 1975). Soffermiamoci un attimo per intravvedere il modo in cui i *messaggi double-bind* della città di Dorner sono trasformati: sono azioni fisiche psicosomatiche all'interno del territorio stesso della cittá. In questo caso *effimere* (il suo valore risiede appunto in questo tratto fondamentale della *durata* effimera ma intensiva). Non è assolutamente impensabile una *agentivitá* produttiva tra *artisti, performer e homeless*. Ciò che abbiamo sottolineato prima ci sembra una caratteristica preziosa in questa performativitá: il corpo che *occupa gli spazi vuoti del testo*. https://www.itsnicethat.com/articles/3110-willi-dorner-bodies-in-urban-spaces

Il corpo della figura 4, *serpeggia* e si muove tra gli ostacoli, mentre il secondo corpo (Fig.5) trasforma contemporaneamente due artefatti friendly: la «panchina tubolare postmoderna» diventa una *cuccetta pop* di un sottomarino, e il cestino della spazzatura un *appendiabiti* amichevole. Il corpo nella figura 6 non sembra essere completamente un homeless, ma compie un'azione performativa di *aggiustamento reciproco*, come in una *dance contact*. Senza dubbio anche gli homeless superano le *catene algoritmiche* di fruizione in questi contesti culturali sempre più *monocronici*. Questo sembra confermare l'ipotesi aggiuntiva di cui stiamo parlando, di un lector-operator dotato di blocchi o segmenti di competenze intertestuali sorprendenti o forse meglio dimenticati e *anestetizzati* dal testo-città. I corpi nelle figure 7 e 8 sono sorprendenti e giocosi, traducono e interpretano uno spazio o un oggetto logotecnico attraverso un gesto che produce la scena di un mini appartamento a due livelli (un *duplex*). Le punte smussate diventano i supporti di un «doppio lettino o cuccetta» di un treno intercity. Con un livello performativo piú intenso gli artisti del laboratorio di Dorner trasformano il linguaggio prescrittivo e proibitivo in *immaginari mondi possibili* alternativi e possiamo sicuramente affiancarli alle tattiche e ai piccoli movimenti cooperativi dell'homeless (Fig. 7, 8, 9).

Questi artefatti malvagi, che "amichevolmente" stabiliscono un rapporto con noi in modo brutalmente flagrante, non sono solo un fenomeno secondario, puntuale o irrilevante. Dobbiamo ricordarci che la significazione non avviene nelle *grandi dimensioni* ma, in ultima analisi, *nell'emergere dei piccoli dettagli che ci circondano*: la nostra corporeità, in fondo, ha le sue dimensioni e le sue scale propriocettive che mediano e regolano continuamente i processi di concentrazione ed espansione oltre il nostro *spazio personale* (Mangieri, 2019). Niente di così significativo come, ad esempio, lo studio dei dettagli della *postura del corpo addormentato* nello spazio publico contemporaneo, il corpo che cerca e ha bisogno di riposare per ritrovare le forze, per contemplare e contemplarsi come un *corpo vivo* che esiste pur essendo migrante o un pendolare senza pause (Mangieri, 2024).

8. Alcune conclusioni: double-bind cities?

"Vivendo in una società occidentale individualistica, siamo doppiamente vincolati dal sentirci dire che *siamo liberi e dall'essere soggetti a un gran numero di controlli sociali* che ci rendono non liberi, non siamo disposti ad analizzare la contraddizione tra i nostri scopi e le nostre la sopravvivenza (come individui o come specie) ovvero la contraddizione tra l'essere organismi che necessariamente devono morire e l'essere convinti della necessità di *restare in vita*". (Bateson, 1972)

L'homeless, mentre esplora la trama con tenacia e resistenza cercando le possibilità di aggiustare il cuo corpo a questi artefatti ostili che la «nostra città colta, ordinata e civile gli offre», non segue completamente le regole e le norme prescrittive come un lettore modello rigorosamente prefigurato e anticipato dal testo, non è un attante *rotondo*, ma un *agente* che produce una *deviazione* dalla norma e allo stesso tempo una tipologia del *lector in urbis* che promuove un'interpretazione a controcorrente e una *agentività*, alleandosi e trasformando la semantica dell´artefatto. Forse abbiamo risposto ad alcune delle domande che abbiamo formulato e appare la possibilità di tracciare il profilo di un soggetto che agisce e che coopera con il testo-città attraverso usi-interpretazioni paradossalmente, come un messaggio a *doppio legame*. Il loro corpo si aggiusta, in molti casi in modo organico, ai *vuoti* della forma. Non può rifiutare questi congegni completamente perché ha bisogno di loro, e quindi la sua risposta, anziché essere interpretata paranoicamente come un attacco aperto e provocatorio ai «nostri valori civilizzatori della città», si puo intravedere come un'arte del paradosso, la promozione di un incontro intersoggettivo tra il ludico e il *carnevalesco*.

Siamo convinti che la semiosi del messaggio a *doppio legame* non si limita oggi solo all'architettura, all'urbanistica o al design anti-homeless, ma si sta diffondendo a una estrema velocità in quasi tutta la cultura urbana contemporanea: una *panchina anti-homeless* in un parco di Milano, New York, Roma o Barcellona è solo la punta di un iceberg. Sempre più spesso il testo-città è saturato d´indicazioni di uso più numerose e frequenti per controllare il "buon comportamento civile" del lector in urbis. Qualche anno fa Paolo Castelnovi ci parlava nel capitolo di un suo libro (1980) e facendo riferimento alle difficoltà dei rapporti di significato dell'ambiente alla irrinunciabile necessità di produrre, attraverso il design e l'architettura urbana una polisemia e una ambiguità interpretativa congiunta alla dimensione funzionale degli spazi

e artefatti urbani. Tali strategie promuovono la rottura delle catene ideologiche (le *fabulae* logotecniche) per accrescere il significato della semiosi del quotidiano. È evidente che gli artefatti e oggetti *antihomeless* si avvalgono di un tipo di ambiguità interpretativa, apparendo come una "polisemia" quando in realtà si tratta di un *volgare ordigno*. Negli ambienti d'interazione cooperativa proposti da Castelnovi e altri architetti e urbanisti si potrebbe inserire anche un tema per noi molto prezioso: la semiotica della *postura* del corpo in *ambienti urbanistici ipercodificati*, molto *saturi* di regole e istruzioni d'uso (Mangieri, 1998, 2016, 2018, 2020): uno studio più approfondito delle reti algoritmiche del comportamento nello spazio pubblico, delle proposizioni del testo-città strutturate e organizzate sull'efficienza senza perdite, l'iperaccelerazione dei gesti e dei benefici simbolici unilaterali. Un aspetto che, a nostro avviso, rappresenta uno dei problemi più urgenti da analizzare e risolvere attualmente a livello sociale, politico e culturale. La semiotica deve responsabilmente, insieme alle altre scienze sociali, intraprendere questo suo compito.

Riferimenti Bibliografici

• Barbero, M. 2005. *Culturas urbanas y nuevos escenarios de comunicación*, Fundarte, Caracas.

• Bakhtine, M. 1971. La cultura popular en el Renacimiento, Seix Barral, Barcelona.

• Barthes. R. 1975. S/Z, México, Siglo XXI.

• Barthes. R. 1991. La Aventura Semiológica, Paidos, Barcelona.

• Bateson, G. 1972. Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology. University Of Chicago Press, Chicago.

• Bateson G. 2005." The Double Bind: Pathology and Creativity". *Cybernetics & Human Knowing*, 12.

• Boudon, P. 1978. *Reecriture d´une ville*, Semiotica 27, Mouton.

• Castelnuovi, P. 1980. *La cittá: istruzioni per l'uso*, Einaudi, Torino.

• Cerasi, M. 1979. *Lo spazio collettivo della cittá*,. Mazzotta, Milano.

• Cervelli, P. 2009. "Vuoti, stratificazioni, migrazioni: Programmazioni urbanistiche e forme dell'abitare a Roma" , (Cap: Inserirsi nei vuoti: periferie culturali e modelli semiotici dello spazio urbano), in Massino Leone ed, La cittá come testo: scritture e riscritture urbane Atti del Convegno Internazionale Università di Torino – Facoltà di Lettere e Filosofia, 2008.LEXIA, Aracne Editrice, Roma.

• Choay F. 1969. “Urbanisme & Semiology”, in Jencks C., Baird G. (eds.) Meaning .in Architecture, Design Yearbook Limited, Londra.

• Choay F. 1992. *L’orizzonte post-urbano*, Ed. Officina, Milano.

• Codeluppi, E., Dusi, N., Granelli, T. 2008. “Introduzione al testo: Riscrivere lo spazio: pratiche e performance urbane”, *AISS*, E/R, 5-19.

• Deleuze G., Guattari F. 2017. *Mille piani: Capitalismo e schizofrenía*, ORTHOTES, Napoli-Salerno.

• Devereux, G. 1977. *Ensayos de etnopsiquiatría general*, Seiz Barral, Barcelona.

• Dorner, W. 2014. *Bodies in urban spaces,* Hatje Cantz Verlag, Stuttgart.

• Eco, U. 1975, *Trattato di semiótica generale*, Bompiani, Milano.

• Eco, U. 1979. *Lector in fabula*, Bompiani, Milano.

• Eco, U. 1984. *I limiti dell´interpretazione*, Bompiani, Milano

• Eco, U. 1994. *Ciudades reales y personajes imaginarios*, Fundarte, Caracas.

• Erikson, M. 1983. *Healing hypnosis*, Irvington Publishers, Irvington.

• Erikson, M. 2021. *The Collected Works of Milton H. Erickson, MD: Volume 1: The Nature of Therapeutic Hypnosis*, Erickson-Rossi Ed, Trento.

• Fontanille, J. 2010. *Pratiche semiotiche Efficienza ed etica dell’agire*, Pier

Luigi Basso ed., Pisa.

• Greimas, J. 1980. *Semiótica y ciencias sociales*, Ed. Fragua, Madrid.

• Habermas J. 1999. *Teoria de la acción comunicativa: Racionalidad de la acción y racionalización social*, Taurus, Madrid.

• Hammad, M. 2006. *Lire l'espace: comprendre l'architecture. Essais sémiotiques.* Presses Universitaires de Limoges, Limonge.

• Hall, E. 1984. *The dance of life: the other dimension of time*, Double Da, New York.

• Kristeva, J. 1970. *El texto de la novela*, Ed. Lumen, Barcelona.

• Kristeva, J. 1988. *Los poderes de la perversión: Ensayos sobre Louis Ferdinand Céline*, Siglo XXI, Mexico.

• Landowski, E. 2009. *Interacciones arriesgadas*. Universidad de Lima, Fondo Editorial, Lima.

• Leone, M. 2009. *La cittá come testo: scritture e riscritture urbane*, Atti del Convegno Internazionale Università di Torino – Facoltà di Lettere e Filosofia, nLEXIA, Aracne Editrice, Roma.

• Lotman, J. 1979. *Semiótica de la cultura*,Ed. Catedra, Madrid.

• Lynch, K. 1960. *The image of the city,* The Massachusetts Institute of Technology Press, Cambridge.

• Lynch, K. 1972. *What time is this place?,* The Massachusetts Institute of

Technology Press, Cambridge.

• Mangano, D. 2008. “Città: istruzioni per l’uso. Testo urbano e segnali stradali”, in Marrone G, Pezzini I. (a cura di), *Linguaggi della città. Senso e metropoli II. Modelli e proposte di analisi,* Meltemi, Roma, 131–157.

• Mangieri, R. 1992. *Arquitectura y semiótica*, Ed. Letra Continua, Fundacultura.

• Mangieri, R. 1999. *La Arquitectura en el film, Ediciones Solar*, Mérida.

• Mangieri, R. 1994. *Actores y escenarios urbanos del texto ciudad*, Ed. Fundarte, Caracas.

• Mangieri, R. 1998. *El objeto cultural y sus sentidos, Ed. Consejo de desarrollo científico*, Universidad de Los Andes, Mérida.

• Mangieri, R. 2000a. *Las fronteras del texto*, Universidad de Murcia, España. Consejo de Publicaciones, Murcia.

• Mangieri, R. 2000b. *Lector in urbis*, Fundación de la Cultura Urbana, Caracas.

• Mangieri, R. 2002. *Zeitschriften Semiotik*, Verlag, Berlino.

• Mangieri, R. 2007. *Tres miradas, tres sujetos: Eco, Lotman, Greimas,* Biblioteca Nueva, Madrid.

• Mangieri, R. 2008. *Friendly objects, in De Signis*, Barcelona.

• Mangieri, R. 2016. *Entrainment and synchronizations in urban environments*,

Ana Maria Guasch editora, Universidad de Barcelona, Barcelona.

• Mangieri, R. 2018. *Tokio postures in subway frames interactions*, Designo 5, Facultad de Arte, Merida.

• Mangieri, R. 2019. *Espacios personales en las artes performativas*, Universidad Nacional, Bogotá.

• Mangieri, R. 2022. "Pandemics semiosphere: The space turn in Lotman Model", *in La semiotique et son autre*, Amir Biglari ed., Harmattan, París.

• Mangieri, R. 2023. *Isole, mappe, labirinti: la semiotica dello spazio nei romanzi di Umberto Eco,* Morlacchi, Perugia.

• Mangieri, R. 2024. *Cuerpos durmientes, Laboratorio de semiótica y socio-antropología de las artes,* Universidad de Los Andes, Merida (in stampa).

• Marrone G., Pezzini I. 2006. *Senso e metropoli, per una semiótica posturbana*, Meltemi, Roma.

• Marrone G., Pezzini I. 2008. *Linguaggi della città. Senso e metropoli II. Modelli e proposte di analisi,* Meltemi, Roma.

• Pavis, P. 2000. *El análisis de los espectáculos*, Paidós, Barcelona.

• Pezzini I. 2008. *Immagini quotidiane*, Laterza, Roma–Bari.

• Silva A.1992. *Imaginarios urbanos*, Ed. Tercer Mundo, Bogotá.

• Turnaturi, G. 2006. "Di cittá in cittá, di romanzo in romanzo", *in Senso e metropoli, per una semiótica posturbana*, Marrone e Pezzini (a cura di),

Meltemi, Roma.

• Volli, U. 2008. “Il testo della città - Problemi metodologici e teorici.” *LEXIA. Rivista di semiotica. Nuova serie,* 1-2, 9-21.



Spazi di consumo e culture metropolitane: per una socio-semiotica della città

(Spaces of consumption and metropolitan cultures: towards a socio-semiotics of the city)

◊ *Marianna Boero, Università degli Studi di Teramo*

Abstract

IT: In questo lavoro vengono ripercorse le diverse direzioni che può assumere uno studio semiotico degli spazi urbani in relazione al linguaggio del consumo, della moda e dell'arte. Consumare, infatti, non vuol dire solo percorrere lo spazio di un negozio o di uno shopping center, ma anche passeggiare lungo le strade di una città o visitare una mostra all'interno di un museo. Gli spazi di consumo non sono dunque solo gli spazi commerciali, ma anche quelli urbanistici e culturali. Tra essi poi si innestano scambi, fusioni, forme di contaminazione, che li portano a interagire e ad assumere l'uno tratti e caratteristiche dell'altro. I paragrafi che seguono quindi hanno l'obiettivo di individuare alcune tra le aree discorsive con cui entra in contatto il linguaggio della città per capire qual è l'effetto di senso prodotto da questa interazione e quale può essere, dal punto di vista operativo, il contributo del semiotico in termini metodologici.

Parole chiave: *sociosemiotica, città, senso, consumo, moda*

EN: In this work, the different directions that a semiotic study of urban spaces can take in relation to the language of consumption, fashion and art are explored. Consumption, in fact, encompasses more than just walking through a shop or a shopping center; it includes strolling along city streets or visiting an exhibition in a museum. Therefore, spaces of consumption are not only commercial but also urban and cultural. These spaces interact, blend, and influence each other, exchanging traits and characteristics. The following paragraphs aim to identify some of the discursive areas where the language of the city intersects with these elements, to understand the effects of this interaction and to outline the methodological contributions a semiotician can offer from an operational perspective.

Keywords: *sociosemiotics, city, meaning, consumption, fashion*

1. Introduzione

La città è un oggetto semiotico complesso. Si tratta infatti di un fenomeno storico-sociale, frutto di un'attività umana dipendente da pensieri, credenze, ideologie, così come da interessi e fatti di potere. Può essere considerata "centro di addensamento comunicativo e di sovrapposizione di significati nel territorio che non ha valore in sé, ma solo in riferimento a un certo sistema di credenze, aspettative e conoscenze" (Volli 2008). È il risultato di un progetto. Non vi è dunque un'idea unica, un'essenza dello spazio urbano: il senso dei luoghi cambia per il senso che vi è proiettato dalla società (Marrone 2001). Tutto questo continuo *bricolage* dell'apparenza urbana pone, evidentemente, numerosi problemi metodologici ed epistemologici, dato che è proprio l'interazione estremamente ricca di tante forme testuali a realizzare quella che può essere definita la comunicazione urbana.

Per arrivare a una definizione semiotica dell'oggetto *città*, questo lavoro ripercorre alcune delle aree problematiche affrontate nel libro *Senso e metropoli,* curato da Gianfranco Marrone e Isabella Pezzini (2006), poi riprese e ampliate nel più recente lavoro "Roma in divenire tra identità e conflitti" curato da Pezzini (2016) e nell'antologia "Dallo spazio alla città: Letture e fondamenti di semiotica urbana" curata da Pezzini e Finocchi (2020). Tra queste: il rapporto tra la spazialità rappresentata e lo spazio vissuto; la città come spazio culturale; l'etnografia urbana; il rapporto tra luoghi pubblici e spazi commerciali. Non bisogna dimenticare, infatti, che ogni città è un ambiente semiotico globale, una "semiosfera" dotata di una propria identità, espressa ad esempio dallo spessore semantico del suo nome (basti pensare a Roma), ma è al tempo stesso la somma di molte semiosfere differenti, che per la maggior parte del tempo convivono, spesso ignorandosi reciprocamente, ma che potenzialmente sono fra loro in conflitto. Occorre dunque prendere in esame diverse aree di riflessione.

Innanzitutto bisogna considerare il rapporto tra la spazialità rappresentata e lo spazio vissuto. Tra lo spazio descritto e quello esperito c'è un rapporto complesso, di costruzione reciproca, perché lo spazio vissuto, nel momento in cui viene rappresentato, entra in dialogo con le logiche dei linguaggi che in qualche modo lo contribuiscono a delineare. Si può ipotizzare quindi di studiare la città selezionando un corpus di testi che la *raccontano*. È il caso della fotografia, del romanzo, del fumetto, del cinema, ossia di tutti quei testi che producono una rappresentazione dell'oggetto analizzato; questa rappresentazione, nel tempo, contribuisce a creare un insieme di valorizzazioni

che vanno a operare un mutamento, una trasformazione sull'oggetto reale. La città, dunque, non è solo quella che vediamo in un determinato momento, è data dall'insieme di tutti i significati e le rappresentazioni pregresse che da sempre l'hanno riguardata.

In secondo luogo, occorre riflettere sulla città come spazio culturale. Il testo urbano attua delle strategie per opporsi ai mutamenti e mantenere un'omogeneità di fondo: mentre la città da un lato si suddivide e frammenta, dall'altro si presenta come un insieme che vale più delle sue parti, che ha la capacità di inserirle in un tessuto di significati e memorie preesistente o in via di definizione. Se si considera la città come spazio culturale, in altri termini, l'attenzione si concentra sulle strategie che il testo urbano mette in atto per opporsi ai mutamenti e mantenere un'omogeneità di fondo nonostante il suo continuo mutare: nella città infatti persistenza e cambiamento convivono perché per quanto possano variare le sue parti essa riesce a tenerle insieme e ad apparire come un insieme sincronico. Da questo punto di vista assumono molta importanza gli studi di Lotman (1975) sulla cultura: nella città, come nella cultura, presente e passato convivono; per questo la città dimostra di essere un meccanismo che si oppone al tempo.

Una terza importante area di indagine è l'etnografia urbana. In questo caso non si analizzano gli spazi rappresentati ma quelli vissuti, praticati. L'analisi dei processi di spazializzazione riguardanti la città, infatti, non può non considerare le pratiche che gli individui mettono in opera per dare senso allo spazio: si tratta di una vera e propria attribuzione di senso, perché gruppi o individui, attraverso la loro corporeità, semantizzano e risemantizzano gli spazi. In questo caso le tattiche soggettive degli individui giocano un ruolo centrale nella definizione dell'identità del testo. Naturalmente un approccio etnografico allo studio della città pone numerosi problemi, come la definizione del corpus d'analisi e il ripensamento della definizione semiotica del concetto di "pratica", che deve risultare coerente e accordata con quelle di "testo" e "discorso".

Spunti interessanti provengono, infine, dallo studio del rapporto tra luoghi pubblici e spazi commerciali. Nella città la tradizionale dicotomia tra pubblico e privato tende a diventare più labile, perché da un lato gli spazi commerciali riproducono esperienze e climi tipici di uno spazio pubblico, proponendosi come nuovi luoghi di aggregazione sociale; dall'altro gli spazi tradizionalmente definiti pubblici, come quello della piazza, si depauperano di significati fino a divenire spazi vuoti. Prendono forma così nuove forme di messa in comune del territorio urbano: un esempio significativo proviene da tutti quei centri commerciali che non solo hanno

una zona ludica e di relax, ma anche aree che richiamano il centro urbano proponendo nuove modalità di incontro e socializzazione. L'obiettivo, in questo caso, diventa quindi studiare la riscrittura della città proprio attraverso le diverse forme che assume il consumo in un determinato periodo storico.

L'individuazione di queste aree restituisce all'oggetto-città l'immagine di "un testo scritto a più mani, in cui si inscrivono, si scontrano e coabitano progetti di vita, cosmologie e desideri di più attori, individuali e collettivi" (Marrone e Pezzini 2006, p. 9). Il tessuto urbano infatti entra in contatto con altri linguaggi (moda, consumo, politica, arte) che originano al suo interno continue mutazioni: "forse è proprio questo uno dei punti focali dell'interesse semiotico per la città: considerare le interazioni complesse che vi si generano fra i soggetti e fra gli oggetti, e fra soggetti e oggetti insieme, studiare le forme di vita che vi si sviluppano, descrivendole attraverso specifici modelli di analisi" (Pezzini 2016, p. 11). Nei prossimi paragrafi si cercherà di esaminare più da vicino queste diverse modalità di dialogo e contaminazione.

2. Città, moda e luoghi di consumo: contaminazioni discorsive

Uno degli ambiti con cui il linguaggio della città ha stabilito un costante dialogo nel corso del tempo è il linguaggio della moda. Come messo in evidenza da Calefato (2006) la strada è il luogo dove il gusto sperimenta l'atmosfera del tempo, ma allo stesso tempo la città influenza la moda e le sue forme di espressione, in un rapporto che può essere definito bidirezionale. "La moda e la città", scrive l'autrice, "si costruiscono insieme a partire da segni e linguaggi che attingono agli universi plurimi dei discorsi sociali e delle forme di comunicazione della contemporaneità: culture musicali e visuali, attitudini al consumo, pratiche artistiche, gusti giovanili, stili dei gruppi subalterni metropolitani, ibridazioni interculturali" (ibid.: 61). A partire da questi universi culturali prendono forma, in un continuo processo di contaminazione, le città della moda e, al contempo, la moda nelle città (ibid.: 62). È interessante analizzare allora il modo in cui il linguaggio della moda dialoga con le nuove forme di architettura urbana, vedere se questo dialogo si svolge all'insegna della continuità o della rottura rispetto al tradizionale equilibrio urbano e quali nuove configurazioni produce questo contatto.

Esistono, scrive Calefato, diversi modi in cui la moda struttura la città e le sue forme di organizzazione. Nel primo caso (le città della moda), è la città a rendere pertinenti alcuni tratti di una moda. Parigi e Londra, rispettivamente capitali della moda femminile e maschile sin dal Settecento, sono un esempio di questo processo: dietro l'organizzazione dello spazio urbano di queste città c'è tutta la produzione industriale e artigianale tessile che le ha da sempre caratterizzate e distinte. Analogamente, alla fine del Novecento città della moda fu Milano del made in Italy, e a seguire la Tokio della generazione di Yamamoto, Shangai e Hong Kong in Asia, fino all'Anversa del radical fashion dei giorni nostri (ibid.: 62) Nel secondo caso invece (la moda nelle città) sono le mode a dare fisionomia alle città, e in questo caso la strada è intesa soprattutto come sede del consumo e del tempo libero: basti pensare ai passages della Parigi ottocentesca e a quello che rappresentano i punti vendita delle metropoli di oggi, i negozi monomarca progettati dagli architetti, le vetrine, i palazzi, le stazioni della metropolitana, ma anche i bar, i caffè, i luoghi del benessere. "Quale istituzione del consumo, la moda spennella di glamour le città come se i palazzi, gli angoli e le strade fossero pronti a riempire le pagine di una rivista patinata" (ibid.: 63): il glamour disegna i territori urbani della moda, si dispone sulle merci e sui loro contenitori (siano essi edifici, corpi o immagini) alterandone la superficie. In questa direzione Codeluppi e Ferraresi (2007) hanno indagato le relazioni tra la moda e le città, con particolare riferimento al ruolo svolto da Parigi e da Milano nello sviluppo della moda. Se Parigi è da sempre la città della moda per eccellenza, in cui è nato il modello storico dell'alta moda, a Milano si è sviluppato a partire dagli anni Settanta il modello industriale del prèt-à-porter. Tra il mondo della moda e quello della città esiste dunque un rapporto fatto di dialoghi, scambi, contaminazioni: la moda contribuisce al "consumo" della città ed è interessante analizzare in che misura ne modifichi gli aspetti architettonici e quali conseguenze commerciali e urbanistiche essa produce.

Oltre che con il linguaggio della moda, il linguaggio della città nel tempo ha interagito fortemente anche con il linguaggio del consumo. Se da un lato i nuovi luoghi del consumo cercano di soddisfare il bisogno di svago del cittadino-consumatore, dall'altro si riscontra una valorizzazione contraria, che mira ad andare incontro a un altrettanto presente bisogno di quotidianità. Per capire bene questo processo bisogna considerare che i cambiamenti dei luoghi del consumo si inseriscono all'interno di un discorso più ampio, che riguarda la trasformazione dello spazio urbano. Volendo valutare, ad esempio, il rapporto tra nuovi shopping center e città che li accolgono, da un lato si possono considerare i cambiamenti che il centro commerciale come struttura

architettonica in sé apporta allo spazio urbano (quindi il rapporto con gli altri elementi della città, con le costruzioni, con le strade, e così via); dall'altro si può valutare il modo in cui il centro commerciale tenta di riprodurre al suo interno alcuni dei tratti salienti della città, svolgendo in questo modo quelle funzioni un tempo assolte dai centri storici (Boero 2017).

Riguardo al primo aspetto un esempio proviene da Ferraresi (2006), che esplora lo spazio urbano in relazione alle sue forme di "confezionamento": egli parla di "consumosfera", per indicare uno spazio globale e composito, non omogeneo, all'interno del quale confluiscono diverse realtà. L'incontro tra il linguaggio del consumo e quello cittadino determina quindi l'emergere di nuove logiche spaziali, che non si limitano alla proliferazione di spazi commerciali: il consumo, infatti, si insinua totalmente nelle trame urbane stravolgendo i paradigmi tradizionali che hanno da sempre caratterizzato la città. Così grandi magazzini, vetrine, insegne, negozi, pubblicità invadono ogni angolo della città tradizionale, mentre nelle zone limitrofe prendono il sopravvento grandi centri commerciali che ne ridisegnano il territorio. Al loro interno i cittadini conoscono nuove possibilità di svago e interazione, trovando un diversivo rispetto ai punti di incontro usuali, tra l'altro indeboliti nella loro funzione socializzante dal diverso assetto che man mano viene ad assumere il centro abitato. In questo modo la città che nasce come spazio pubblico, che dà senso e scansione al privato, viene a essere sostituita da un'altra città fatta apposta per il consumo. Codeluppi (2000) parla in proposito di supermerci, ossia di "particolari architetture collettive principalmente adibite ad attività legate all'acquisto, che contengono al loro interno migliaia di merci e hanno assorbito da queste la loro stessa natura autopromozionale" (ibid., p. 5). Luoghi e i non luoghi si incastrano e si compenetrano reciprocamente a causa della pervasività del consumo, e una conseguenza di questa contaminazione, oltre all'evoluzione della città verso nuove forme e nuove definizioni, è la sempre crescente difficoltà nel distinguere luoghi comuni e luoghi d'acquisto.

Il rapporto tra città e consumo può essere studiato anche concentrando l'attenzione sul centro commerciale come sistema in sé autonomo e ben definito: si può osservare, in questo caso come al suo interno venga mantenuto un legame costante con la città e le sue tradizionali forme espressive. Gottdiener (1986) nella sua analisi semiotica degli shopping mall ha insistito proprio sui segni che rinviano allo spazio urbano, generando un inedito effetto-città: dalla sua indagine emerge che all'interno dei centri commerciali sono numerosi gli elementi segnici che rimandano al centro della città e alla piazza urbana, basti pensare alle panchine, alle caffetterie, ai chioschi per snacks, alle fontane, alle strade che simulano le vie del centro, e così

via. In questo modo il centro commerciale rappresenta per il visitatore una città nella città, un reale punto di ritrovo che prescinde l'acquisto in senso stretto. Non a caso i mall di nuova generazione sono chiamati "lifestyle center": si tratta infatti di grandi complessi commerciali che ripropongono la polivalenza dell'esperienza urbana metropolitana, dotati di negozi, cinema, librerie, teatri ma anche uffici, residenze, appartamenti, con piazze all'aperto, strade, gallerie, così come avviene all'interno di una città reale.

Anche in questo caso si nota una contaminazione tra sfera privata e sfera pubblica: pur restando spazi privati, i nuovi centri per lo shopping stanno cercando di somigliare sempre più a luoghi pubblici, in grado di fornire identità, socialità e riconoscibilità a un cittadino-consumatore sempre più disorientato dalle trasformazioni del contesto sociale. Il dilatarsi della città e il venire meno delle distinzioni territoriali usuali (centro vs periferia, dentro vs fuori, città vs campagna) hanno lasciato un vuoto nelle tradizionali forme di aggregazione cittadine e i centri commerciali, riproponendo un'atmosfera molto simile a quella della città, spesso sembrano colmare quel vuoto (Pomodoro 2005): da un punto di vista sociologico questo spiega, tra l'altro, il motivo per cui spesso le visite ai centri commerciali si concludono con comportamenti diversi dall'acquisto e sono invece finalizzate alla volontà di stringere legami sociali (anche se deboli e temporanei) e di passare del tempo "bighellonando". Bisogna considerare però che nello shopping mall si verifica una riproduzione ma allo stesso tempo una distruzione dello spazio urbano, perché esso rimane un'immagine riflessa che si oppone in maniera radicale a quella della città: basti pensare all'illuminazione artificiale che sostituisce quella naturale, alle strade simulate ad aria condizionata che si sostituiscono a quelle vere e che quindi hanno poco a che fare con le reali zone di passeggio, all'assenza di fontane o punti di incontro dotati di una storia o di un valori profondamente radicati nella cultura di una città. La "città nella città" pertanto non sostituisce il reale senso della città ma fornisce un'alternativa che talvolta si rapporta in maniera conflittuale con il centro e le vie tradizionali dello spazio urbano.

Questa interrelazione tra spazi commerciali e spazi urbani dal punto di vista concettuale si pone sul piano *sociosemiotico*. La sociosemiotica si concentra sulla dimensione sociale della discorsività e insiste sul meccanismo di costruzione reciproca tra la società e i testi in cui essa si inscrive: l'obiettivo è quello di ricostruire i modi in cui "la comunità sociale si dà in spettacolo a se stessa e, così facendo, si dota delle regole necessarie al proprio gioco" (Landowski 1989, p. 13). In linea di principio, semiotica generale e sociosemiotica si identificano: infatti, se l'oggetto della semiotica è la significazione, e la significazione è un fenomeno collettivo, possiamo dire che *la semiotica è a tutti*

gli effetti una sociosemiotica (Marrone 2001, p. XIII). Quest'ultima, tuttavia, si concentra nello specifico su temi di tradizionale interesse sociologico (moda, televisione, giornalismo, pubblicità, politica, spazialità, ecc.), con particolare attenzione alle identità sociali e collettive, per rispondere all'esigenza di ripensare e riunificare i paradigmi di ricerca sulle significazioni sociali.

La sociosemiotica considera i fenomeni sociali come sistemi di significazione, ossia come universi articolati di senso. Questo vuole dire che se dal punto di vista sociologico i fatti sociali (moda, nuove tecnologie, politica, economia, ecc.) sono la realtà oggettiva e i media (giornali, cinema, pubblicità, televisione, ecc.) ne costituiscono la rappresentazione secondo una relazione unidirezionale (la politica – realtà oggettiva, empirica – viene raccontata dai mass media che ne danno una rappresentazione), dal punto di vista sociosemiotico si suppone che tra la realtà sociale e i discorsi che la raccontano ci sia un rapporto speculare: la società si riflette nei discorsi che la rappresentano, e riflettendosi si modifica (Landowski 1989). Tra i vari aspetti della significazione esaminati dalla sociosemiotica è fondamentale l'interesse per il sistema dei discorsi sociali: l'ipotesi è che i diversi campi discorsivi interagiscono all'interno della semiosfera, ricontrattando continuamente i loro confini. Concentrando l'attenzione su questi aspetti è dunque possibile monitorare l'evoluzione di un linguaggio all'interno del sistema dei discorsi sociali.

Secondo Proni (2006) lo scambio che si mette in atto tra coloro che partecipano, con diversi ruoli (venditore, acquirente, autorità del mercato), al processo di consumo è soprattutto uno scambio di *valori sociosemiotici* (ibid., p. 1). Questi valori influiscono sull'organizzazione dell'ambiente di consumo, che in molti settori si intreccia e si fonde sempre più spesso con l'architettura dello spazio urbano. Gli spazi dello shopping urbano devono allora essere analizzati valutando i diversi livelli di articolazione che entrano in gioco in questo contatto: lo spazio urbano come testo progettuale (meta-progetto, progetto, esecutivo, ecc.); lo spazio urbano vuoto (struttura materiale che contiene i luoghi dello scambio, con le sue permissività e le sue interdizioni, le sotto-unità testuali e la loro sintassi); le superfici e gli spazi-interfaccia tra spazio urbano e spazio dello scambio (vetrine, ingressi, esposizioni esterne, vendita ambulante, ecc.); gli spazi e edifici dello scambio vuoti (strutture specifiche dello scambio, le loro permissività e interdizioni, i sub-testi accessori con i loro ritmi e capacità di rotazione, come espositori, layout, banchi, scaffali, ecc.) e durante l'uso (cioè il comportamento di consumo e di para-consumo dei cittadini, la percezione/lettura/racconto degli spazi dello scambio, e così via).

3. Città, consumo e spazi culturali: dal museo al metro

Il fenomeno dei consumi si collega anche alle forme di articolazione degli spazi culturali (Lotman e Uspenskij 1975). Linguaggio del consumo e linguaggio della cultura, infatti, interagiscono svelando nuove forme di concezione del sociale: un tempo i luoghi della cultura, come i musei, erano indipendenti da funzioni di tipo economico e commerciale perché in questi spazi dovevano essere attivati comportamenti di rispetto e attenzione, con una conseguente selezione dei pubblici (Pezzini e Cervelli 2006, p. 18). Oggi questi confini netti tendono a sfumare e la tendenza è quella a una commistione tra le due sfere: da un lato quindi si mette in atto una "estetizzazione della vita quotidiana", che porta ad applicare forme e categorie culturali al modo in cui ci si relaziona ai beni di consumo (Fabris 2003); dall'altro si osserva una "mercificazione dell'arte e della cultura", che porta a consumare i prodotti culturali in spazi o con modalità in precedenza riservati ai beni di massa. Così si assiste a una sorta di chiasmo per cui gli oggetti di consumo sono sempre più spesso trattati come oggetti d'arte e viceversa gli oggetti d'arte iniziano a essere trattati e valorizzati come fossero oggetti di consumo. Un'ibridazione dunque evidente, anche se non sempre riuscita (Pezzini e Cervelli 2006, p. 19).

Pezzini (2006) ripercorre il cambiamento del rapporto tra pubblico e istituzione museale soffermandosi sulle tecniche di messa in valore degli spazi culturali. Sotto la spinta di un pubblico molto diverso rispetto al passato, il museo muta le sue tecniche di comunicazione: se prima era riservato a un pubblico ristretto, desideroso di prestigio o comunque interessato alla cultura e all'arte, oggi il museo assume un volto differente, per svincolarsi dall'immagine di istituzione desueta e inadatta a una società in cerca di valori democratici (ibid., p. 197). Nell'attuale contesto sociale il museo diventa uno spazio pubblico che riflette un'epoca dove lo spirituale e il consumo sono profondamente mescolati: basti pensare al Beaubourg di Parigi e ai numerosissimi visitatori che lo percorrono; al Louvre che, ponendosi in contiguità con uno shopping center, instaura un dialogo con la nuova filosofia del consumo; o alla politica della Fondazione Guggenheim, promotrice della costruzione di nuovi musei di per sé spettacolari in quanto opere di architettura contemporanea. Sono tutti esempi che mettono in luce come il museo possa diventare polo di attrazione per un pubblico sempre più ampio e variegato, in quanto promessa di intrattenimento, meraviglia e piacere.

Sul fronte opposto si collocano invece i musei aziendali. Se da un lato i musei intraprendono strategie di comunicazione miranti ad attrarre target più

ampi rispetto a quelli tradizionali, dall'altro le aziende cercano di conservare e mostrare la propria storia, il proprio successo, le tappe del loro percorso evolutivo attraverso la concezione di uno spazio specifico, che richiama le tecniche di organizzazione dei musei. Un esempio è l'analisi del museo aziendale della Peroni svolta da Rinaldi (2006), che cerca di capire quali sono le strategie enunciative messe in atto attraverso l'architettura e l'allestimento del locale. All'interno del museo il visitatore è condotto lungo un percorso polisensoriale e polisemico che lo porta indietro nel tempo a conoscere la storia dell'azienda e della sua fortuna a Roma, in Italia e nel mondo: a questo fine sono state progettate tre tappe principali corrispondenti agli allestimenti delle tre sale di cui si compone il Museo. La storia dell'azienda, il commercio e la comunicazione pubblicitaria sono le tre chiavi di lettura che vengono offerte al visitatore e che richiamano, in diverse espressioni, l'identità dell'azienda Peroni. Le tematiche rimandano l'una all'altra, allestendo la narrazione di un'identità coerente.

Questo processo di "museificazione" riguarda anche i centri storici: la logica "conservativa" del museo viene attribuita alla città storica, debitamente restaurata, ma anche ristrutturata in funzione del consumo, con vetrine, illuminazioni. Questo processo si può osservare ad esempio nei centri delle cosiddette città culturali, soprattutto in occasione di eventi di una certa rilevanza. Un esempio illuminante è dato dalla Perdonanza celestiniana nella città di L'Aquila, una ricorrenza che ogni anno, nella seconda metà del mese di agosto, riunisce cittadini e non nella rievocazione di un evento fondamentale dal punto di vista storico e religioso: l'indulgenza plenaria perpetua che Celestino V, la sera stessa della sua incoronazione a pontefice (29 agosto 1294), concesse a tutti i fedeli. Si tratta di un momento in cui la città si trasforma, accoglie il "mondo" (perché, per partecipare al rito religioso o semplicemente per visitare la città, giungono nel capoluogo abruzzese turisti provenienti da ogni luogo) proponendo eventi che sono al tempo stesso spirituali, storici, artistici, musicali.

Un esempio di questa interazione proviene da Hammad (2006), che attraverso l'analisi della Centrale Montemartini di Roma (una grande centrale idroelettrica dismessa che oggi accoglie, dove prima c'era un museo industriale, una consistente sezione del Museo Capitolino di Roma) mette in luce come l'archeologia in senso tradizionale e l'archeologia industriale possano entrare in contatto. Ciò che distingue questa Centrale/Museo è una inedita forma di messa in valore degli oggetti esposti: opere antiche sono presentate in un contesto industriale, in un ambiente complesso ed eterogeneo, dove le diverse espressioni concorrono tuttavia a formulare un messaggio comune. Il contenitore aveva già una sua autonomia identitaria; con il trasferimento, al suo interno, di

un contenuto differente (le sculture provenienti dai Musei Capitolini) un nuovo discorso viene a sovrapporsi a quello antico (Hammad 2006, p. 216). Ma non si tratta tanto di una sovrapposizione quanto di un accostamento di discorsi diversi: le macchine del museo industriale sono infatti lasciate al loro posto e le sculture antiche sono disposte intorno a esse, lasciando al visitatore la possibilità di scegliere di avvicinarsi per l'uno o per l'altro discorso (ibidem). Si è in presenza quindi di un discorso museale caratterizzato da due componenti parallele, evidenziate sia dalla specificità degli oggetti che dall'organizzazione degli spazi . Gli effetti di senso veicolati sono l'affermazione del museo industriale anche di fronte all'onnipresenza delle sculture, la percezione di una collocazione temporanea delle opere nella nuova sede e la percezione di una confusione del visitatore, che si reca sul posto con lo scopo di vedere le sculture antiche per poi trovarsi di fronte a messaggi contrastanti (ibid., p. 221).

Patassini (2006) invece, concentrandosi sul métro di Parigi, cerca di capire come la politica di arte pubblica che ha ridisegnato le stazioni possa rovesciare alcune valorizzazioni classiche della città attraverso il continuo passaggio tra dentro/fuori, sopra/sotto. L'identità di Parigi e la comunicazione di questa identità ai possibili pubblici si lega spesso al métro: attraverso questo mezzo si innescano percorsi di senso che legano il dentro (métro) e il fuori (quartiere sovrastante) modificando, al contempo, l'identità del luogo e dei soggetti che lo praticano. L'autrice parla a questo proposito di metro-morfosi, ossia di mutazione semiotica dello spazio metropolitano (ibid., p. 281). Alla base di questo processo c'è un rapporto iconico-figurativo tra ambiente sotterraneo e superficie esterna: il quartiere sovrastante viene rappresentato nel métro attraverso la selezione di elementi che rinviano alla sua identità. Viene proposto nel sottosuolo un altrove (lo spazio esterno) mediante artifici figurativi, come metonimie o ellissi spaziali: in questo modo lo spazio interno viene investito di nuovi significati e la tradizionale contrapposizione tra métro (spazio chiuso, sotterraneo e inglobato) e città (spazio eterotopico aperto, superficiale e inglobante) tende ad attenuarsi. La risemantizzazione dello spazio metropolitano, in altre parole, fa sì che lo spazio interno non sia più percepito come una realtà altra, totalmente separata dall'esterno, perché l'identità dello spazio urbano si riflette nello spazio sotterraneo. In definitiva, la vocazione culturale del métro nasconde la volontà di appropriarsi dei tratti identitari del tessuto urbano per rafforzare il proprio rapporto con la città (legittimare lo spazio sotterraneo attraverso un ancoraggio all'esterno, alla ricerca di una valorizzazione euforica). Se da un lato le mutazioni spaziali sono il risultato di una risemantizzazione del sottosuolo, dall'altro influenzano anche l'identità semiotica del soggetto che percorre lo spazio (il viaggiatore):

stimolato dagli allestimenti spaziali, nel momento della decodifica testuale egli scoprirà di occupare posizioni esistenziali nuove rispetto a quella del semplice viaggiatore: si sentirà ora lettore, ora esteta, ora esploratore, ora fruitore museale a seconda degli effetti di senso attivati dai diversi decori (ibid., p. 285).

4. Conclusioni

Questa breve ricognizione rende evidenti alcune implicazioni teorico-metodologiche connesse allo studio semiotico della città. Implicazioni che sono innanzitutto *sociosemiotiche*. Sia nel caso della moda che del consumo, le interazioni tra i diversi campi discorsivi consentono di monitorare l'evoluzione del linguaggio urbano all'interno del sistema dei discorsi sociali, partendo dal presupposto che tra la realtà sociale e i discorsi che la raccontano ci sia un rapporto speculare: la società si riflette nei discorsi che la rappresentano, e riflettendosi si modifica (Landowski 1989). Un'analisi sociosemiotica della città consente allora di cogliere quei meccanismi di significazione profonda che sono alla base dei linguaggi sociali. In secondo luogo, implicazioni *testuali*. I luoghi sono in qualche modo "testi", ovvero luoghi di inscrizione, reiscrizione ed erosione di segni e di valori, perciò soggetti a reinterpretazioni progressive di cui sono responsabili le comunità che in quei luoghi vivono e operano (Volli 2008). Anche nel caso della città, quindi, è importante non allontanarsi troppo da quel rigore metodologico che dovrebbe caratterizzare un'indagine semiotica *stricto sensu* (Violi 2008). Infine, le implicazioni *interdisciplinari*. Data la poliedricità di questo oggetto di studio è doveroso esplorare le possibilità derivanti dal contatto con altre discipline, quali la sociologia, l'antropologia, la letteratura, la geografia, l'urbanistica. L'obiettivo è avere una visione esaustiva delle problematiche connesse allo studio della città e mutuare strumenti e categorie senza dispersione nell'analisi. Un'analisi *s*emiotica della città, in definitiva, deve mirare al mantenimento della tradizione semiotica, auspicando al contempo un'ampia interdisciplinarietà nella descrizione: questo duplice obiettivo rappresenta in un certo senso la sfida per lo studio di oggetti problematici come gli spazi urbani e le pratiche dei soggetti che li percorrono.

Riferimenti Bibliografici

• Boero, M., 2017, *Linguaggi del consumo. Segni, luoghi, pratiche, identità*, Aracne, Roma.

• Calefato, P. (2006). La moda e la città: metafore della strada. In G. Marrone & L. Pezzini (a cura di), Senso e metropoli. Per una semiotica post-urbana, Meltemi, Roma, pp. 61-68.

• Codeluppi, V., 2000, *Lo spettacolo della merce. I luoghi del consumo dai passages a disney world*, Bompiani, Milano.

• Codeluppi, V., e Ferraresi, M., 2007, *La moda e la città*, Carocci, Roma.

• Ferraresi, M. (2006). Spazi e non spazi: le articolazioni della consumosfera. In G. Marrone & L. Pezzini (a cura di), Senso e metropoli. Per una semiotica post-urbana, Meltemi, Roma, pp. 145-160.

• Gottdiener, M., 1986, Recapturing the Center: a Semiotic Analysis of Shopping Mall, in Gottdiener M. e Lagopoulos A., The City and the Sign: an Introduction to Urban Semiotics, Columbia University Press, New York.

• Landowski, E., 1989, La société réfléchie. Essais de socio-sémiotique, Seuil, Paris (trad. it. La società riflessa, Meltemi, Roma, 1999).

• Marrone, G., 2001, Corpi Sociali. Processi comunicativi e semiotica del testo, Einaudi, Torino.

• Marrone, G. e Pezzini, I., 2006, a cura di, Senso e metropoli. Per una semiotica posturbana, Meltemi Editore, Roma.

• Pezzini, I., 2016, Roma in divenire tra identità e conflitti, Edizioni Nuova Cultura, Roma.

• Pezzini, I. 2020, Introduzione. Dallo spazio alla città. Questioni e strumenti semiotici, in Pezzini, I. e Finocchi R. (2020), Pezzini, I., e Finocchi R., 2020, Dallo spazio alla città: Letture e fondamenti di semiotica urbana, Mimesis, Milano-Udine.

• Pomodoro, S., 2007, L'esperienza del consumo nello spazio urbano, in Ferraresi M. e Parmiggiani P. 2007, a cura di, L'esperienza degli spazi di consumo. Il coinvolgimento del consumatore nella città contemporanea, FrancoAngeli, Milano. pp. 19-30.

• Violi, P., 2008, Il senso del luogo. Qualche riflessione di metodo a partire da un caso specifico, Lexia. vol. 1-2.

• Volli, U., 2008, Il testo della città. Problemi metodologici e teorici, Lexia, vol. 1-2.



Enculturation e *Urban Commoning.* Riflessioni sui Progetti di Rigenerazione Urbana a Seoul

(Enculturation e Urban Commoning: Some Reflections on Urban Regeneration Project in Seoul)

◊ *Monica Bernardi, Università degli Studi di Milano Bicocca*

Abstract

IT: Questo contributo offre un'esplorazione approfondita delle dinamiche di rigenerazione urbana nel contesto del Seoul Urban Regeneration Project, mettendo in evidenza il nesso tra cultura, comunità e urban commoning. Attraverso l'analisi di quattro distinti progetti di rigenerazione urbana a Seoul, che spaziano da aree industriali in declino a siti storici e culturali, spazi urbani sottoutilizzati e quartieri residenziali, lo studio chiarisce le strategie adottate dal Governo Metropolitano di Seoul (SMG) per affrontare le molteplici sfide urbane. Centrale a questa analisi è l'integrazione della cultura locale nei processi di rigenerazione, con un forte accento sulla partecipazione attiva dei cittadini nella pianificazione e nell'implementazione dei progetti. Lo studio si colloca all'interno del quadro della governance urbana partecipativa e dell'inculturazione, sottolineando l'importanza del contesto culturale unico di Seoul nella definizione delle iniziative di rigenerazione urbana. Le conclusioni evidenziano la rilevanza della sostenibilità, dell'inclusione sociale e della resilienza urbana negli sforzi di rigenerazione urbana di Seoul, offrendo spunti per lo sviluppo urbano futuro.

Parole chiave: *Rigenerazione urbana, governance partecipativa, urbanizzazione*

EN: This contribution provides an in-depth exploration of urban regeneration dynamics within the Seoul Urban Regeneration Project, emphasizing the nexus between culture, community, and urban commoning. Through an analysis of four distinct urban regeneration projects in Seoul, spanning declining industrial areas, historical and cultural sites, underutilized urban spaces, and residential neighborhoods, the study elucidates the strategies employed by the Seoul Metropolitan Government (SMG) to address diverse urban challenges. Key to this analysis is the integration of local culture into the regeneration processes, with a strong emphasis on active citizen participation in project planning and implementation. The study situates itself within the framework of participatory urban governance and enculturation, highlighting the importance of Seoul's unique cultural context in shaping urban regeneration initiatives. The conclusions underscore the significance of sustainability, social inclusion, and urban resilience in Seoul's urban regeneration efforts, offering insights for future urban development.

Keywords: *Urban regeneration, participatory governance, urbanization*

1. Introduzione

Nel presente contributo si esamina la triangolazione tra rigenerazione urbana, cultura e comunità in una società, quella coreana, che solo in anni più recenti ha aperto alla collaborazione multi-attoriale e alla partecipazione dei cittadini nei processi di sviluppo e pianificazione urbana, e lo ha fatto passando principalmente, anche se non esclusivamente, dalla dimensione culturale. La Corea del Sud infatti è stata attraversata per molto tempo da forme di rinnovo e rigenerazione urbana prettamente *top down* e definite "sviluppiste" (Cho, 2010). Seoul, la capitale, ha sublimato questo approccio, fino a quando non c'è stato un cambio di orientamento, alimentato dalla riflessione critica verso questo approccio e dalla richiesta di maggiore partecipazione e impegno civico nella pianificazione urbana. Si è assistito ad uno spostamento dal paradigma industriale ad un paradigma definito di *enculturation* (Eom & An, 2018), che non solo ha spostato il focus da industria a cultura, ma ha anche aperto alla collaborazione civica. Questo processo di trasformazione ha puntato, e tutt'ora punta, a trasformare la città in un nucleo culturale che dia priorità ai suoi cittadini, intrecciando le iniziative di rivitalizzazione urbana con l'obiettivo generale di creare una "città inclusiva e per tutti" ("*a city for all*" è diventato il nuovo *claim* governativo). Questo allineamento strategico promuove un maggiore impegno dei cittadini e un loro coinvolgimento proattivo nella definizione anche del paesaggio urbano. Le iniziative interessate dall'approccio definito di *enculturation* si sono moltiplicate negli ultimi anni, e tra le principali si ricordano i progetti Seonyudo Park, Seongdong Culture and Welfare Center, Seoullo 7017, Dasi Sewoon Project, West Seoul Lake Park e Mapo Oil Tank Culture Park. Queste iniziative di riqualificazione urbana condividono come filone tematico la dimensione culturale e hanno visto l'importante partecipazione e il coinvolgimento dei cittadini nella loro trasformazione da asset industriale o abbandonato ad asset culturale della città.

Il contributo presenta nel paragrafo 2 il metodo; nel 3 la relazione tra rigenerazione urbana, cultura e comunità, anche in chiave di *commoning*; nel 4 il contesto coreano e l'approccio del Seoul Metropolitan Government (SMG); infine, nel paragrafo 5 riporta alcuni casi emblematici che esprimono la triangolazione tra rigenerazione urbana, cultura e comunità nella città di Seoul. L'obiettivo del contributo è evidenziare la trasformazione urbana in chiave culturale che ha investito la città, mettendo in risalto i progetti che si sono distinti per l'approccio *bottom-up* e partecipativo e che sono stati attraversati da modalità tipicamente di *commoning.*

2. Metodologia

Il contributo si basa su metodologie qualitative ed è l'esito di una ricerca sul campo promossa nel 2019 dal *Centre international de transfert d'innovations et de connaissances en économie sociale et solidaire* (C.I.T.I.E.S) con sede a Montreal, insieme al Seoul Social Economy Center, il Comune di Barcellona e il Dimmons Research Center della Open University of Catalunya. La missione si è svolta tra settembre e ottobre 2019, riunendo a Seoul funzionari governativi, accademici e stakeholders di Montreal, Barcellona e Seoul[37]; l'obiettivo era approfondire lo sviluppo dell'economia della condivisione e dei processi di *commoning,* identificando iniziative pionieristiche, favorendo la collaborazione futura tra le tre città e lo scambio di buone pratiche; ha inoltre permesso di visitare alcuni dei progetti più significativi espressione della triangolazione oggetto di interesse di questo contributo, di somministrare interviste ad attori chiave dei progetti e organizzare focus group multi-attoriali (Yi 2020). Nello specifico sono stati svolti due focus group, coinvolgendo i componenti del Comitato Scientifico della missione ed esperti locali in materia di economia della condivisione, rigenerazione urbana e *commoning* urbano, e quattro interviste a rappresentanti dei progetti presentati nel paragrafo cinque (cittadini dei Comitati dei Residenti), una intervista per ciascun progetto. Tutto questo ha consentito di contestualizzare il processo di rivitalizzazione urbana nel quadro della triangolazione tra rigenerazione urbana, cultura e comunità allargandosi ai processi di *urban commoning.*

3. Cultura, comunità, commoning per la rigenerazione urbana nelle città

Rigenerazione urbana, cultura, comunità sono tre elementi che si intrecciano nella produzione e nella trasformazione delle città e delle loro immagini. In un'epoca segnata da profondi cambiamenti sociali, economici e ambientali, la rigenerazione urbana si pone come strumento per intervenire sugli spazi

[37] L'autrice ha partecipato alla missione come componente del comitato scientifico, in qualità di visiting researcher della Open University of Catalunya, DIMMONS Research Center.

urbani e adattarli alle mutevoli esigenze delle comunità e dell'ambiente circostante. Tuttavia, questa trasformazione va oltre la mera riqualificazione fisica degli spazi, non è una semplice azione fisica di trasformazione, ma coinvolge anche la valorizzazione della cultura locale e il coinvolgimento attivo delle comunità nel plasmare il tessuto urbano; in questo senso contribuisce a ridefinire i diritti dei cittadini sulla città e i modi in cui vengono costruite le loro identità e pratiche quotidiane (Harvey, 2013). Da questo punto di vista la triangolazione rigenerazione-cultura-comunità consente una riconcettualizzazione del concetto di *urban commons* (Foster e Iaione 2016).

La cultura gioca un ruolo cruciale nei processi di rigenerazione urbana in quanto contribuisce a definire l'identità e il carattere distintivo di una città (Zukin, 2010) L'arte pubblica, le istituzioni culturali, le pratiche creative, ecc.. non solo arricchiscono l'esperienza urbana, ma possono anche fungere da catalizzatori per la trasformazione sociale ed economica, promuovendo al contempo inclusione sociale e coesione comunitaria, innovazione e sviluppo di settori ad alto tasso di crescita come le industrie creative, il commercio, il turismo, l'identità territoriale (Miles & Paddison, 2005). In questo senso, come ricordano Montanari e Mizzau (2015, p. 14), è anche attraverso una riappropriazione o un ripensamento della propria identità attraverso la cultura che "la riqualificazione di aree dismesse può riportare a nuova vita quartieri o anche intere città".

Allo stesso modo le comunità locali sono gli attori principali dei processi di rigenerazione, perché sono coloro che vivono e lavorano negli spazi urbani interessati dalle trasformazioni, e sono portatori di istanze contemporanee a cui queste trasformazioni possono rispondere. Come evidenziato da Graeme Evans (Evans, 2009), la partecipazione delle comunità locali è fondamentale per il successo dei processi di rigenerazione urbana; le comunità vanno coinvolte nel processo decisionale e nell'attuazione dei progetti di rigenerazione al fine di garantire che ci sia rispondenza tra esigenze e aspirazioni di chi vive e lavora quegli spazi e il progetto di rigenerazione. Anche Landry (Landry, 2006) e Florida (Florida, 2002) hanno esplorato il ruolo dell'arte e della creatività nella trasformazione urbana e il ruolo delle classi creative per la vitalità economica e culturale delle città. Non senza giungere anche a conclusioni poco incoraggianti, considerato che l'uso della cultura come strumento di rigenerazione urbana, anche quando vede l'attivazione e la partecipazione della comunità locale, non è esente da rischi, o da dilemmi come li hanno definiti Bianchini e Parkinson (Bianchini & Parkinson, 1993); tra questi va sicuramente ricordato il cosiddetto "dilemma spaziale" che può contribuire al rischio di attivazione di processi di gentrificazione.

Un ulteriore aspetto da sottolineare è che la triangolazione tra rigenerazione urbana, cultura e comunità locale, non solo contribuisce a modellare gli spazi fisici della città ma anche le loro narrazioni e immagini; attraverso la collaborazione tra amministrazioni locali, artisti, organizzazioni culturali e residenti, le città possono trasformarsi in laboratori di innovazione sociale e culturale, dove le idee e le aspirazioni delle persone si traducono in realtà tangibili (Ferilli et al., 2017). Inoltre, in questa triangolazione, gli spazi urbani vengono rimodellati e riprogettati dalle pratiche di *commoning* (Foster e Iaione 2016; Iaione e Foster 2019) attraverso le quali i cittadini non solo possono usare gli spazi in disuso per produrre attività di pubblico interesse, ma possono anche occuparsi ed essere direttamente coinvolti nei processi di pianificazione e riprogettazione architettonica e urbana prima e in quelli di gestione poi.

Rispetto ai *commons* vale la pena ricordare il lavoro e la visione di Ostrom (1990). Secondo la premio Nobel, un bene comune consiste in una risorsa condivisa, pubblica o privata, che attiva una comunità per la sua gestione e responsabilità; è gestito da un modello di *governance* orientato al bene pubblico e all'accesso aperto (Festa, 2016); comprende uno spettro che va dai beni naturali tangibili alla conoscenza digitale intangibile, e si basa su principi di non escludibilità e non rivalità in termini di organizzazione. Studiosi come Foster e Iaione (Foster & Iaione, 2016, 2022; Iaione & Foster, 2019) hanno approfondito lo studio dei beni comuni nelle città, dove la complessità è maggiore (Huron, 2015), identificando ulteriori principi di progettazione a guida dei processi di *commoning*. Secondo la loro visione, i beni comuni urbani si riferiscono a risorse, spazi o beni condivisi all'interno di un ambiente urbano, gestiti, utilizzati e mantenuti collettivamente dalla comunità, compresi spazi pubblici, orti comunitari, strutture culturali o qualsiasi altro bene materiale o immateriale a cui i residenti locali possono accedere e utilizzare. Il concetto enfatizza l'impegno della comunità, la governance partecipativa e l'idea che alcune risorse all'interno delle aree urbane debbano essere detenute e gestite collettivamente a beneficio della comunità intera, piuttosto che essere privatizzate o sfruttate esclusivamente per scopi commerciali. Le pratiche di *commoning* proteggono infatti le risorse dalla mercificazione tipicamente neoliberale (Festa, 2016; Harvey, 2013). Sintetizzando possiamo dire che i tre ruoli dei beni comuni urbani sono: la costruzione di comunità, la fornitura di spazi a prezzi accessibili e l'opportunità di partecipazione e autogoverno (Gidwani & Baviskar, 2011).

Se in Corea del Sud, come vedremo, la triangolazione rigenerazione urbana, cultura, comunità ha ormai qualche anno di sviluppo, grazie in particolare agli sforzi dell'amministrazione Park, il concetto di *urban commons* si è inserito nel

dibattito in tempi relativamente più recenti; tuttavia, le pratiche di *commoning* sono chiaramente rintracciabili nei principali progetti di rigenerazione urbana a base culturale che hanno interessato Seoul e visto il coinvolgimento dei cittadini (Park et al., 2020). In generale, le politiche e gli strumenti di *urban commoning* consentono alle amministrazioni di condividere la gestione e il mantenimento delle proprietà pubbliche, consentendo ai cittadini di esserne attori attivi, promotori e custodi della cultura e dell'identità territoriale (Carlone et al., 2022).

4. Il contesto coreano

4.1 *Da paradigma industriale a* enculturation*, da sviluppismo a pianificazione comunitaria e partecipata*

Negli ultimi sessant'anni, la Corea del Sud ha intrapreso un ambizioso percorso di sviluppo nazionale, caratterizzato da una vigorosa industrializzazione guidata dallo Stato. Questo periodo di sviluppo è noto come "il miracolo del fiume Han" (Karadaş & Çetin, 2018; Le et al., 2016) e ha contribuito alla trasformazione del paese da una delle nazioni più povere del mondo a una delle economie più dinamiche e competitive della regione asiatica. L'industrializzazione è stata favorita dall'introduzione del *New Community Movement (Saemaeulundong*) e trainata dai cosiddetti *Chaebol*, conglomerati di grandi imprese locali come Samsung, Hyundai, LG, che hanno contribuito all'economia coreana interna e a posizionare il paese nello scenario mondiale. Parallelamente all'industrializzazione, si è avuto anche un rapido processo di urbanizzazione, con la popolazione urbana che ha superato il 50% negli anni '70. Le città della Corea del Sud hanno sperimentato una crescita senza precedenti, con nuove aree urbane che sono emerse e si sono ingrandite per soddisfare le esigenze di una popolazione in rapido aumento. Dopo la devastazione della guerra di Corea c'era infatti un forte desiderio di ricostruzione e il bisogno di fornire infrastrutture moderne per sostenere l'industrializzazione in corso. Si è parlato di "sviluppismo" (Shin & Kim, 2016) e a Seoul questo approccio si è manifestato attraverso progetti di sviluppo urbano su larga scala che hanno trasformato rapidamente il volto della città, benché

spesso a scapito della conservazione del patrimonio culturale e dell'ambiente naturale (Seo, 2020). Questa fase di urbanizzazione ha lasciato un'eredità di disuguaglianze sociali, problemi ambientali e scarsa partecipazione della comunità nelle decisioni urbanistiche. Se infatti le politiche economiche sono state determinanti per lo sviluppo e la crescita, incentivando le esportazioni e sostenendo i sistemi educativi per creare una forza lavoro altamente qualificata (H.-A. Kim, 2020), al contempo queste politiche hanno spesso prevalso sulle iniziative volte al miglioramento del benessere sociale e alla promozione della sostenibilità ambientale. (Nelson, 2000). Come esito, la Corea del Sud e soprattutto le grandi città come Seoul si sono trovate a dover affrontare molte sfide (Jones, 2012) dovute in primis alla rapida urbanizzazione, come l'alta densità di popolazione che fa aumentare i rischi di esclusione sociale, i livelli di inquinamento e la congestione del traffico urbano; o ancora i problemi dovuti alle proprietà pubbliche e private abbandonate (Jeon & Kim, 2020), ma anche questioni sociali come lo sfruttamento del lavoro e la discriminazione di genere, che ostacolano il raggiungimento di una crescita equa (Lee, 2018); inoltre, i cambiamenti demografici, tra cui l'invecchiamento della popolazione e l'aumento delle famiglie monoparentali, hanno aggiunto complessità al panorama sociale.

Nonostante l'approccio sviluppista e l'*imprinting* industriale, la città ha provato a costruirsi anche una propria identità culturale, tentando di sostituire il paradigma industriale con quello dell'*enculturation* (Eom & An, 2018). Il primo segno di un cambio di priorità si può rintracciare a fine anni '90, a partire dai Seoul Asian Games del 1986 e dai Seoul Olympic Games del 1988, che hanno proiettato Seoul nel panorama internazionale. Un destino simile a quello che di lì a poco avrebbe interessato anche città italiane come Genova e Torino, che da siti industriali, hanno provato a rilanciarsi per uscire dalla crisi fordista puntando rispettivamente sulle Colombiadi (1992) e sulle Olimpiadi Invernali (2006) (Bernardi e Marra, 2024). In occasione dei giochi olimpici Seoul non solo ha costruito nuove infrastrutture o sistemato le esistenti massimizzando il suo valore come città industriale, ma ha anche costruito strutture culturali acquisendo valore come città culturale. Valore che si è successivamente rafforzato grazie ad altri eventi internazionali come la FIFA World Cup del 2002, che ha poi segnato la pianificazione urbana e architettonica e la potenza immaginativa culturale della città man mano che l'urbanizzazione la faceva crescere fino a toccare i 10 milioni di abitanti. In questi anni di passaggio all'era post-industriale, il paradigma della "demolizione e ricostruzione" è stato dominante, con la demolizione sistematica delle strutture che avevano ormai esaurito la propria funzione

industriale (Pan & Shin, 2018) e in generale la demolizione di interi quartieri storici con conseguente dislocamento delle comunità e gravi tensioni sociali.

Come reazione ai modelli di urbanizzazione sviluppista, a partire dagli anni '90 si è diffuso anche il cosiddetto *Maeul-Mandulgi,* un approccio che promuove il coinvolgimento attivo e volontario dei residenti nei processi decisionali e nello sviluppo della loro comunità; un approccio *bottom-up* alla pianificazione e rigenerazione urbana. Mentre l'urbanizzazione sviluppista ha spesso favorito il profitto economico a discapito delle esigenze delle comunità locali e dell'ambiente, il *Maeul-Mandulgi* ha puntato a forme di sviluppo più inclusive, sostenibili e sensibili al contesto locale (Seo, 2020). Nonostante il fenomeno si sia diffuso soprattutto a Seoul, i sindaci che hanno governato la città fino al 2011 (Lee Myung-bak 2002-2006 e Oh Se-hoon 2006-2011) hanno avuto un approccio "*grow-first*", fortemente orientato alla crescita economica ed urbana (Cho, 2011) e appunto allo "sviluppismo", impedendo di fatto che il *Maeul-Mandulgi* riuscisse a diventare sistemico.

4.2 *L'amministrazione Park Won-Soon 2011-2020*

L'inizio del nuovo millennio ha spostato l'attenzione su temi come la sostenibilità, la conservazione del patrimonio architettonico, e la partecipazione delle comunità locali (Kee, 2022). L'amministrazione che è riuscita ad invertire la tendenza sviluppista, e a concretizzare davvero il paradigma dell'*enculturation* realizzando la visione del *Maeul-Mandulgi,* provando cioè a bilanciare la crescita economica con l'equità sociale e la sostenibilità ambientale, e dando spazio alla partecipazione dei cittadini e alla dimensione culturale, è stata quella a guida Park Won-Soon (Bonalda et al., 2020). Park, un attivista per i diritti umani e leader progressista che ha ricoperto la carica di sindaco di Seoul dal 2011 al 2020, ha inaugurato la cosiddetta "*big hear policy*" ("politica del grande ascolto"), mettendo al centro i cittadini e la loro partecipazione attiva ai processi di elaborazione delle politiche (J. Kim et al., 2015). Park ha dato priorità agli interventi di sostenibilità sociale volti a migliorare le condizioni dei gruppi emarginati, in particolare anziani, giovani e persone con disabilità (Bernardi, 2018); con l'esito che anche i cittadini e gli stakeholder locali hanno iniziato a percepirsi non più solo come semplici consumatori della città ma come partecipanti attivi e co-produttori nella definizione delle policy e degli interventi locali (Klijn & Koppenjan, 2012; Zenker & Erfgen, 2014). La sua visione di "una città inclusiva e per tutti" si basava su un'idea di "amministrazione creativa" dal forte carattere innovativo

in cui erano incoraggiate le proposte da parte dei funzionari, l'apertura verso i cittadini (Lee et al., 2014; Lee & Hwang, 2012), l'innovazione sociale e le politiche *creative* o *culture-led* (trainate dalla creatività/cultura) (Mommaas, 2004). L'adozione dell'approccio bottom-up e il focus sul coinvolgimento dei cittadini e sui programmi di welfare sociale erano in linea con il crescente riconoscimento a livello globale dell'importanza delle politiche inclusive fondamentali per uno sviluppo urbano sostenibile, diffusosi in quegli anni (Florida, 2002; Harvey, 2013). Le iniziative promosse riflettevano le tendenze globali più ampie in materia di governance urbana, evidenziando la necessità per le città di adottare approcci inclusivi e partecipativi nella formulazione delle politiche (Brenner & Theodore, 2002). La sua "big hear policy", a sua volta, rifletteva strategie di successo già implementate in altre città globali, come le iniziative di bilancio partecipativo a Porto Alegre, in Brasile (Novy & Leubolt, 2005) e gli approcci alla pianificazione urbana guidati dalla comunità a Medellin, Colombia (Corburn et al., 2020). La promozione dell'impegno dei cittadini e della governance collaborativa e creativa si allineava alla crescente importanza della democrazia partecipativa nello sviluppo urbano (tra gli altri: Baiocchi, 2001). Attraverso la priorità attribuita alle voci dei cittadini e l'integrazione delle loro prospettive nella definizione delle politiche, l'amministrazione di Park mirava a creare una città più inclusiva e reattiva, diventando essa stessa un modello a livello globale.

L'approccio adottato rappresenta un cambiamento fondamentale nei paradigmi di governance urbana; mette in evidenza l'importanza dell'inclusività sociale, del processo decisionale partecipativo e delle politiche incentrate sui cittadini per dare forma a città sostenibili ed eque (Fainstein, 2010; Holston, 2009). I principali programmi lanciati durante il mandato di Park, promuovendo "a city for all", si allineano a questa visione. Si annoverano alcuni dei principali:

1. Il "2030 Seoul Plan" lanciato nel 2013, ha introdotto un approccio innovativo alla pianificazione urbana basato sul coinvolgimento dei cittadini in ogni fase del processo per sviluppare una visione condivisa della città. Ha identificato cinque temi chiave per migliorare l'identità, la competitività globale e la qualità della vita dei cittadini (An & Kim, 2015). Nel 2019, il piano è stato aggiornato come "2040 Seoul Plan" e ha visto l'introduzione di nuove problematiche urbane come il traffico, l'inquinamento e l'iper urbanizzazione.

2. Il "Seoul Urban Regeneration Project" lanciato sempre nel 2013, ha spostato il focus della politica urbana dallo "sviluppo urbano" alla "rigenerazione urbana", mirando a creare un paesaggio urbano positivo ed incentrato sui cittadini per favorire la crescita sostenibile (Baek & Kwon, 2020). Con l'attuazione di 131 progetti, l'iniziativa ha puntato a migliorare le infrastrutture fisiche, a rivitalizzare le comunità e a plasmare l'identità locale attraverso partenariati pubblico-privati. Il piano ha coinvolto leader cittadini come vicesindaci onorari, favorito la nascita di comitati di cittadini attivi e identificato 27 aree oggetto di rigenerazione. In collaborazione con diversi dipartimenti e uffici governativi, sono state stanziate ingenti risorse per promuovere la cittadinanza attiva e migliorare le infrastrutture comunitarie.

L'iniziativa si è posta in contrasto con i precedenti programmi coreani in cui gli imprenditori privati, con il sostegno dello Stato, erano i principali promotori di massicce demolizioni e ricostruzioni. Per promuovere la partecipazione, favorire i partenariati pubblico-privati e distribuire le risorse il SMG ha introdotto soggetti intermediari e scelto la via dei concorsi pubblici. Questo nuovo approccio ha spostato il focus della rigenerazione dall'edilizia abitativa allo spazio pubblico, dal diritto alla partecipazione, e dalla proprietà al capitale culturale.

L'iniziativa ha prodotto risultati tangibili che vanno dalla rivitalizzazione di siti storici, al recupero di aree industriali in declino, fino alla riqualificazione di aree residenziali. Alcuni esempi sono l'area commerciale Sewoon, e il Changsin-Sungin Regeneration Project che hanno creato opportunità di lavoro e permesso di preservare il patrimonio culturale, o progetti come Seoullo 7017, un'autostrada trasformata in parco sopraelevato, che è diventato un nuovo spazio pubblico e centro di aggregazione. La città ha avviato anche un costante monitoraggio, ha promosso l'uso dei social media e il coinvolgimento dei cittadini per valutare l'impatto dei progetti, ricevendo feedback positivi per il suo approccio *bottom-up* (SMG, 2017).

L'approccio orientato al cittadino si trova anche in altri due programmi cittadini che citiamo brevemente perché, pur non essendo direttamente orientati alla rigenerazione urbana, hanno puntato, e tuttora puntano, a promuovere la partecipazione attiva alla vita urbana e a favorire benessere e qualità della vita dei cittadini; si tratta dei progetti "Smart Seoul 2015" lanciato nel 2011 e, "Sharing City Seoul" lanciato nel 2012. Il primo mirava a diffondere

l'uso delle tecnologie per costruire una *Human Smart City* che mettesse al centro il cittadino; era rivolto principalmente a studenti, insegnanti e genitori, con l'obiettivo di incoraggiarne un maggiore attivismo e protagonismo; e ha operato per migliorare le infrastrutture urbane, per fornire *device* (PC e cellulari) a famiglie a basso reddito e alle strutture di assistenza sociale, e per promuovere una governance aperta e trasparente basata sugli *open government data* (Gretzel et al., 2018; O'Byrne et al., 2014) Il secondo è stato lanciato con lo scopo di promuovere sviluppo economico, ridurre l'impatto ambientale, rafforzare la coesione sociale e ricostruire i legami comunitari attraverso uno strumento di innovazione sociale e tecnologica quale è la *sharing economy* (Bernardi & Diamantini, 2018). L'economia della condivisione è stata promossa e incoraggiata attraverso infrastrutture, comitati consultivi, fondi, e il supporto alla nascita di oltre 140 *sharing organizations* operanti in vari settori (mobilità, abitare, cultura, food, abbigliamento, riciclo); la città ha messo a disposizione spazi condivisi, favorito il budgeting partecipativo e realizzato eventi pubblici, promuovendo inclusività e impegno della cittadinanza (Bernardi, 2018; Bernardi & Diamantini, 2018; Mont et al., 2023). Dal 2019 il SMG ha proposto di andare anche oltre trasformando la città in un sistema urbano "distribuito e resiliente", con l'obiettivo di espandere la democrazia partecipativa verso una "City as a Commons" (Bernardi, 2019).

Da quanto descritto emerge il tentativo del SMG di promuovere la cultura su due fronti. In chiave globale la città ha usato grandi eventi ed eventi culturali come elementi di riposizionamento strategico nel panorama internazionale, facendo leva sulla promozione culturale e sulla rigenerazione urbana in termini di marketing territoriale. In chiave locale, la città ha promosso, e continua a promuovere, la dimensione culturale attraverso i processi partecipativi e quelli di *commoning* che stanno interessando anche le dinamiche di rigenerazione urbana, contribuendo così a rafforzare l'identità locale e a rivitalizzare la comunità. La rigenerazione urbana partecipata e guidata dalla cultura può infatti contribuire a trasformare aree dismesse in luoghi di incontro e scambio culturale, promuovendo al contempo partecipazione attiva e costruzione di comunità (Zukin, 2010), benché non sia esente da quei "dilemmi spaziali" già anticipati che possono innescare problematiche come la gentrificazione.

5. Caso studio: Seoul Urban Regeneration Project

Per comprendere la triangolazione tra rigenerazione urbana, cultura e comunità in chiave di *urban commoning* che ha interessato la città di Seoul sono stati approfonditi i 131 progetti sviluppati nell'ambito del "Seoul Urban Regeneration Project", utilizzando i materiali ufficiali e i documenti istituzionali forniti dal SMG (SMG 2017). L'analisi è stata supportata da focus group e interviste realizzate tra settembre e ottobre 2019. I focus group (2) hanno coinvolto i componenti della City Mission.

Dall'analisi estesa dei progetti è stato possibile individuare 4 diverse categorie di interventi di rigenerazione:

i. di aree industriali in declino o abbandonate

ii. di siti storici e culturali

iii. di spazi cittadini sottoutilizzati

iv. di aree residenziali

Approfondendo i progetti emerge che in particolare la rigenerazione delle aree industriali urbane di Seoul è guidata da alcuni fattori chiave. Tra questi: 1) la necessità di diversificare l'economia e allontanarsi dai settori industriali tradizionali verso industrie più innovative, sostenibili e creative, aprendosi alla dimensione culturale e artistica; 2) il fondamentale supporto del SMG che svolge un ruolo cruciale per la rivitalizzazione delle aree industriali in declino, fornendo incentivi importanti per imprese e investitori; 3) il coinvolgimento della comunità locale nella pianificazione e nell'attuazione dei progetti, che rafforza il senso di appartenenza e garantisce che gli sforzi di rivitalizzazione siano in linea con le esigenze e le aspirazioni dei residenti; 4) la tutela degli asset di rilevanza storica e culturale nei progetti di rigenerazione che aiuta a preservare il patrimonio dell'area creando spazi ad uso di residenti e visitatori, in grado di definire l'immagine dell'area e della città. Rispetto all'ultimo elemento in particolare, si evidenzia che le risorse storiche e culturali sono state integrate nei progetti di rigenerazione per celebrare il passato – pur aprendosi al futuro – promuovendo cinque modalità prevalenti:

1. la conservazione e il restauro degli edifici storici, dei luoghi di interesse e dei siti culturali al fine di preservarne autenticità e importanza nelle aree rigenerate;

2. la programmazione culturale, quindi organizzando eventi culturali, festival ed attività che celebrano il patrimonio dell'area e coinvolgono residenti e visitatori nell'esperienza della cultura locale;

3. il riutilizzo cosiddetto adattivo, secondo cui edifici e strutture storiche vengono riutilizzate in modo adattivo per svolgere nuove funzioni pur preservandone il carattere storico (fondendo vecchio con nuovo);

4. percorsi storici, segnaletiche e visite guidate che formano e informano sulla rilevanza storica e culturale dell'area e migliorano l'esperienza complessiva dei visitatori

5. il coinvolgimento dei cittadini nella conservazione e promozione delle risorse storiche e culturali, garantendo che le loro voci e prospettive siano incorporate nei progetti di rigenerazione

Merita attenzione proprio la partecipazione e il coinvolgimento delle comunità locali come soggetti attivi delle trasformazioni urbane della città nel quadro del "Seoul Urban Regeneration Project". Nello specifico, i cittadini sono stati coinvolti sia nelle fasi di pianificazione degli interventi, sia in quelle di *decision making*, sia infine nelle fasi di attuazione dei progetti, garantendo in questo modo che le loro istanze ed esigenze venissero prese in considerazione. Il loro coinvolgimento riguarda anche la conservazione e promozione delle risorse storiche e culturali presenti nell'area rigenerata. L'output di questo approccio si traduce in un rafforzamento dei legami comunitari e dell'identità locale, in un rinnovato senso di appartenenza, nella tutela attiva del patrimonio culturale e in una spinta anche in chiave di economia locale. Infatti, dall'analisi emergono collaborazioni tra cittadini e imprese locali volte a stimolare la crescita economica, creare opportunità di lavoro, sostenere le industrie locali o promuovere quelle creative, contribuendo alla complessiva prosperità della comunità. Di sicuro interesse sono poi le strutture di *governance* che i cittadini

formano per partecipare alla definizione e attuazione dei progetti, e alle azioni di *commoning* che ne discendono; emerge infatti che i cittadini creano comitati locali, comitati di residenti, gruppi di lavoro per supervisionare i progetti e valutarne i progressi, promuovendo trasparenza e responsabilità collettiva.

Alla luce di queste informazioni, per ciascuna categoria è stato selezionato un progetto che consente di mettere a fuoco gli asset, le infrastrutture, i contesti e le comunità coinvolti, risultando esemplificativo della triangolazione tra rigenerazione urbana, cultura e comunità, in chiave di *urban commoning* che qui ci interessa esplorare.

Per la categoria "rigenerazione di aree industriali urbane in declino" è stato selezionato il progetto di rigenerazione del Sewoon Shopping Center, ex area commerciale inaugurata nel 1966, oggi spazio culturale e imprenditoriale di creativi 4.0. È stato tra i primi progetti di ricostruzione urbana su larga scala al mondo (con otto arcade[38] si estende lungo un chilometro). Il nome Sewoon significa "un luogo dove si riuniscono tutte le energie positive"; a fine anni '90 l'area ha subito un declino a causa dello sviluppo del quartiere Gangnam e del trasferimento della maggior parte delle attività commerciali elettroniche al Yongsan Electronics Shopping Center. Il Sewoon Shopping Center ha quindi iniziato a registrare una rapida diminuzione delle vendite con più del 20% dei commercianti che hanno abbandonato l'area. Nell'incertezza se demolire o ricostruire il centro, è emerso un progetto di rigenerazione urbana che ha identificato tre principali obiettivi: rigenerazione dei percorsi pedonali, rigenerazione industriale e rigenerazione della comunità. Il progetto è iniziato nel 2008 prevedendo la costruzione della Sewoon Plaza per collegare Sewoon e Jongmyo, l'installazione di un *skywalk* sicuro e conveniente sopra l'arcade, riciclando i percorsi pedonali rimossi durante il progetto di ripristino del Cheonggyecheon[39], e la creazione di una rete di percorsi pedonali che attraversa i quartieri limitrofi (da Jongmyo attraverso Sewoon e Daelim

[38] Le arcade in architettura indicano un susseguirsi di archi, ciascuno dei quali spinge il successivo, sostenuto da colonne, pilastri o un passaggio coperto racchiuso da una linea di tali archi su uno o entrambi i lati.

[39] Il Cheonggyecheon è un fiume che attraversa il centro di Seoul; è stato coperto da una strada sopraelevata negli anni '60 per migliorare il traffico e le infrastrutture cittadine; tuttavia nel corso del tempo l'aria circostante ha subito un deterioramento ambientale e sociale con problemi di inquinamento, degrado urbano e perdita di spazi verdi; il progetto di ripristino è stato avviato nel 2003 e completato nel 2005, e ha comportato la rimozione della strada sopraelevata e il ripristino del fiume e dell'area circostante, con la creazione di passeggiate pedonali lungo le sponde, aree verdi, piste ciclabili, spazi pubblici per eventi e attività creative. Il progetto non solo ha migliorato la qualità ambientale dell'area ma anche ridotto il traffico automobilistico nel centro città.

Shopping Center, fino a Namsan). La rigenerazione industriale del centro ha invece puntato a trasformarlo in una piattaforma e un centro per la cosiddetta quarta rivoluzione industriale, coinvolgendo organizzazioni strategiche come il Fab Lab Seoul per il sostegno alle startup e la crescita dei giovani creativi e artigiani, nonché il campus cittadino dell'Università di Seoul. Inoltre, sono stati creati spazi creativi come il Sewoon Makers' Cube per le startup tra Sewoon e il Daelim Shopping Center. Infine, per la rigenerazione della comunità il progetto ha sviluppato misure per coinvolgere i cittadini, prevenire la gentrificazione, promuovere progetti guidati dai residenti e stabilire accordi per congelare i prezzi degli affitti. La creazione di "Repair Unions" (Surisuri Unions), è stata fondamentale per promuove la solidarietà tra gli artigiani del Sewoon Shopping Center e favorire la cooperazione con le startup dei giovani imprenditori che si sono installati nel centro.

Tutti questi interventi vanno in direzione della realizzazione del Sewoon District #4, nell'ottica di trasformare il Sewoon Shopping Center in un punto di riferimento dove cultura urbana e storia si intrecciano, fornendo un esempio tangibile della triangolazione tra rigenerazione urbana, industrie creative locali e comunità locale.

Per la categoria "rigenerazione di siti storici e culturali" il progetto individuato è il Mapo Oil Culture Depot Park, un chiaro esempio di incontro tra rigenerazione urbana, cultura e comunità. Il deposito nasce nel 1978 per lo stoccaggio di petrolio da fornire alla città in caso di emergenza; nel dicembre 2000 viene chiuso per problemi di sicurezza e poi completamente dismesso dopo la costruzione, proprio di fronte al deposito, dello Stadio della Coppa del Mondo di Sangam per i Mondiali di calcio del 2002. Dopo 15 anni di abbandono il SMG lo inserisce nel "Seoul Urban Regeneration Project" scegliendo di non demolirne completamente l'eredità industriale ma di preservarne la storia e riutilizzarne gli enormi serbatoi a beneficio della collettività trasformandoli in spazi culturali. Il processo di rigenerazione urbana è stato guidato da una governance multi-attore che ha coinvolto esperti, rappresentanti del settore privato, attori pubblici e cittadini, che hanno deciso collettivamente di trasformare l'area e i suoi 5 serbatoi in uno spazio multifunzionale per eventi culturali, mostre e conferenze. Il progetto vincente, intitolato "Time Read from the Land", si basava sul concetto di archeologia architettonica. Un aspetto distintivo del progetto è stata la partecipazione attiva dei cittadini in ogni fase del processo di rigenerazione, attraverso un comitato di coordinamento locale creato ad hoc che tuttora gestisce lo spazio. Gli interventi di rigenerazione si sono conclusi ad agosto 2017 restituendo ai cittadini un "deposito culturale": la struttura di ogni serbatoio è stata conservata o leggermente modificata, e

trasformata in un asset culturale con diversa funzione. Il deposito è dunque divenuto uno spazio espositivo e performativo, che oggi ospita eventi artistici e culturali; il comitato opera anche con artisti e stakeholders locali per ideare contenuti e programmi. Inoltre il progetto pone molta enfasi sugli aspetti ambientali, utilizzando esclusivamente fonti rinnovabili per tutti i sistemi di riscaldamento e raffreddamento e sfruttando l'energia geotermica, alimentando altresì un'economia locale che incoraggia non solo l'*engagement* culturale ma anche la produzione all'interno della comunità (Han & Kim, 2018).

Tra i progetti di "rigenerazione di spazi cittadini sottoutilizzati" è stato selezionato quello relativo all'area della Seoul Station, con particolare riferimento alla trasformazione di un ponte autostradale costruito nel 1970, simbolo dell'industrializzazione della Corea degli anni '70, noto come Seoul-ro 7017, o più semplicemente Seoullo. Negli anni la struttura è invecchiata presentando grossi problemi di sicurezza che ne hanno limitato l'uso; il SMG anziché demolirla ha scelto di trasformarla in un parco urbano sospeso esclusivamente pedonale che ha completamente cambiato il paesaggio dell'area della stazione e il flusso pedonale in modo innovativo. Per la riconversione della sopraelevata è stato indetto un concorso internazionale che si è concluso nel 2015 con la vittoria del progetto "the Seoul Arboretum" dell'architetto olandese Winy Maas. La sua proposta, la cui realizzazione si è conclusa nel 2017, ha permesso di trasformare la sopraelevata in un bosco urbano pubblico lungo 983 metri che accoglie la più grande varietà di specie vegetali coreane, oltre 50 famiglie di piante tra cui alberi , arbusti e fiori esposti in 645 vasi di alberi, che raccolgono circa 228 specie e sottospecie. In totale, il parco conta 24.000 piante (alberi, arbusti e fiori), molte delle quali raggiungeranno la loro altezza finale nel prossimo decennio. Inoltre il progetto ha permesso di collegare aree prima disconnesse della città ampliando la rete pedonale a disposizione dei cittadini. Infatti il Seoul-ro 7017 si estende dal lato ovest della stazione di Seoul fino alla parte est della città, collegando Manri-dong al Mercato di Namdaemun e presenta 17 passaggi sopraelevati (passerelle) che si diramano per connettere le aree circostanti. Attraverso il Seoul-ro 7017 cittadini e visitatori possono esplorare la città, godere di spazi verdi, accedere a luoghi storici ed eventi culturali, o ad aree prima più difficilmente raggiungibili a piedi. Questo ha innescato una rivitalizzazione anche dei business e delle comunità intorno all'area della stazione; ad esempio il Mercato di Namdaemun si è rinnovato, confermandosi tra le attrazioni turistiche più famose di Seoul; anche la Yeomcheongyo Shoe Street si è rivitalizzata e oggi ospita eventi diversificati guidati dai maestri artigiani delle scarpe fatte a mano. Per la realizzazione del progetto il SMG ha aperto un Ufficio del Sindaco sul posto

nell'ottica di interfacciarsi con i cittadini e favorirne il coinvolgimento. L'ufficio ha invitato i residenti a organizzare e gestire un gruppo di "camminatori sulla sopraelevata" e ha tenuto discussioni con esperti per confrontarsi sugli effetti economici del piano. Nel marzo 2015 è stato creato un Comitato di Cittadini con sottocomitati per la pianificazione operativa, la cultura e il turismo, il supporto tecnico e la rigenerazione urbana. Oltre cento incontri sono stati registrati in un mese, tra cui presentazioni pubbliche, visite al Mercato di Namdaemun, discussioni con residenti ed esperti, un forum specialistico e discussioni con i Gu (distretti autonomi) e le agenzie correlate. Le loro voci, compreso il sostegno dell'industria del cucito in Malli-dong/Cheongpa-dong/Seogyedong, hanno contribuito a un "Piano di Sviluppo Generale per l'Area della Stazione di Seoul" annunciato poi nel maggio 2015 (Centre for Liveable Cities, 2018).

Infine, per la categoria "rigenerazione di aree residenziali" si presenta il progetto di rigenerazione dell'area di Changsin-Sungin (CS), ribattezzato "happy village". Adiacente al Dongdaemun Fashion Market, famoso polo del K-fashion, CS è invece noto per le fabbriche di sartoria concentrate all'interno di abitazioni residenziali. Nel 2014 è stato selezionato dal "Seoul Urban Regeneration Project", e a renderlo emblematico è il fatto che, rispetto ad altri progetti di questa categoria, qui i residenti hanno preso fin da subito il controllo completo del progetto, discutendo e confrontandosi su ogni aspetto, dalla direzione ai metodi, ai dettagli e istituendo un Comitato di Residenti per seguirne gli sviluppi. Nei primi quattro anni si sono realizzati 104 progetti e corsi di formazione guidati dai residenti con la partecipazione di 1.155 residenti ai vari corsi proposti. L'orientamento e il supporto del SMG sono stati cruciali, ma i residenti si sono dimostrati particolarmente proattivi e determinati a mantenere i risultati ottenuti con il progetto anche dopo il suo completamento. Tra i cambiamenti introdotti nell'area si segnala l'istituzione di una Struttura Condivisa per i Residenti per ciascuno dei quattro Dong di cui si compone per fornire spazi ad uso della comunità locale. Ne è un esempio il piccolo caffè creato all'interno del Museo Commemorativo di Paik Nam June, gestito direttamente dai residenti che è diventato uno spazio di aggregazione per i residenti stessi e di ristoro per i visitatori. Inoltre, è stata progettata la realizzazione del Museo della Storia della Sartoria nell'Alley 647, dove sono riunite più di mille fabbriche di sartoria, proprio accanto al Mercato di Dongdaemun. Il progetto include anche un Laboratorio Creativo aperto ad artisti di vario profilo con programmi diversificati che includono corsi di artigianato come disegno, arti e mestieri e ceramica, corsi di falegnameria e corsi di cucito. Sponsorizzato dalla Fondazione

per le Arti e la Cultura di Jongno, il comitato dei residenti è responsabile della gestione del laboratorio. Sempre il comitato ha realizzato anche delle guide turistiche locali e messo a disposizione dei tour guidati dell'area.

La tabella seguente mette in evidenza gli aspetti chiave dei quattro progetti descritti, rispetto alla triangolazione oggetto di interesse e in termini di governance.

Progetto	Categoria di Rigenerazione	Modalità di Interfaccia con la Cultura	Coinvolgimento dei Cittadini	Strutture di Governance	Commoning
Rigenerazione del Sewoon Shopping Center	Rigenerazione di aree industriali urbane in declino	Riutilizzo adattivo, programmazione culturale, coinvolgimento attivo dei cittadini	Coinvolgimento attivo attraverso progetti guidati dai residenti, accordi per congelare prezzi degli affitti, creazione di Repair Unions	Creazione di comitati locali, comitati di residenti, gruppi di lavoro per supervisionare i progetti	Creazione di Repair Unions per promuovere la cooperazione tra artigiani e startup
Mapo Oil Culture Depot Park	Rigenerazione di siti storici e culturali	Conservazione e restauro, riutilizzo adattivo, percorsi storici, coinvolgimento attivo dei cittadini	Coinvolgimento attivo dei cittadini in ogni fase del processo di rigenerazione attraverso un comitato di coordinamento locale	Comitato di coordinamento locale	Gestione attiva dello spazio culturale da parte del comitato dei residenti e collaborazione con artisti e stakeholders locali
Seoul-ro 7017 (Seoullo)	Rigenerazione di spazi cittadini sottoutilizzati	Riutilizzo adattivo, percorsi storici	Coinvolgimento dei cittadini attraverso incontri pubblici, discussioni con esperti, comitato dei cittadini con sottocomitati	Ufficio del Sindaco sul posto, Comitato dei Cittadini	Organizzazione di camminatori sulla sopraelevata e gestione attiva del parco da parte della comunità locale
Rigenerazione dell'area di Changsin-Sungin	Rigenerazione di aree residenziali	Riutilizzo adattivo, programmazione culturale, coinvolgimento attivo dei cittadini nella pianificazione e attuazione dei progetti	Coinvolgimento dei residenti nella gestione dei progetti, istituzione di strutture condivise per la comunità locale, creazione di guide turistiche locali, organizzazione di tour guidati dell'area	Comitato dei residenti, Struttura Condivisa per i Residenti	Creazione di museo della storia della sartoria e laboratorio creativo aperto agli artisti locali e programmi di formazione

6. Conclusioni e prospettive future

In conclusione, l'analisi dei progetti di rigenerazione urbana a Seoul nel contesto del "Seoul Urban Regeneration Project" rivela una complessa intersezione tra rigenerazione urbana, cultura e comunità in chiave di *urban commoning*. Se nella fase di deindustrializzazione e con il paradigma di urbanizzazione sviluppista si era arrivati a intervenire sulla città con progetti di demolizione e ricostruzione, con la fase successiva di *enculturation* il SMG ha promosso l'incorporazione delle pratiche culturali nel tessuto urbano, come volano di sviluppo per le comunità locali. Lo ha fatto sia in chiave globale, promuovendo grandi eventi bandiera che ne rafforzassero l'immagine e ne favorissero il posizionamento nel panorama internazionale, sia in chiave locale attraverso la promozione di una rigenerazione urbana *culture* e *creative-led* volta a coinvolgere i cittadini e fare leva sulla cultura per favorirne ingaggio e senso di appartenenza comunitario. Lo testimoniano le iniziative e i programmi lanciati dall'amministrazione Park, in primis proprio il "Seoul Urban Regeneration Project" che ha interessato 131 progetti in città.

Attraverso l'esame delle diverse categorie di interventi e delle modalità di interfaccia con la cultura, è emerso come i progetti non solo abbiano trasformato gli spazi fisici delle aree coinvolte, ma abbiano anche influenzato in modo significativo il tessuto sociale e culturale delle comunità locali. La ricerca ha infatti fatto emergere l'importanza della cultura come elemento centrale nei processi di rigenerazione urbana. Nello specifico, i progetti selezionati hanno dimostrato un impegno tangibile per preservare e valorizzare il patrimonio storico e culturale delle aree rigenerate, attraverso strategie come la conservazione e il restauro degli edifici storici, la promozione della programmazione culturale e il coinvolgimento attivo dei cittadini nella valorizzazione del patrimonio locale e nelle fasi di pianificazione, *decision-making* e attuazione. Attraverso questo approccio il SMG ha provato a promuovere spazi urbani capaci di riflettere l'identità e la storia locale, preservandone e non perdendone la storicità.

Alla base di questi progetti rintracciamo una governance multi-attoriale e il ruolo chiave di processi decisionali inclusivi che sono riusciti a coinvolgere una vasta gamma di attori, compresi residenti, organizzazioni della società civile, settore privato e autorità pubbliche. In particolare questo progetti si distinguono proprio per la partecipazione attiva e l'*empowerment* delle comunità locali, rivelando come il *commoning urbano* sia di fatto un meccanismo che attiva i residenti nella co-creazione dei propri spazi urbani, promuovendo senso di appartenenza e di responsabilità collettiva.

Chiaramente, nonostante gli elementi positivi rilevati, non si possono dimenticare le sfide e le criticità che pure persistono anche quando si opera mettendo in connessione cultura e comunità nel quadro di una rigenerazione urbana attenta alle esigenze locali. La gentrificazione, così come la marginalizzazione delle comunità più vulnerabili e la commercializzazione eccessiva dei luoghi culturali sono solo alcune delle questioni che richiedono una riflessione critica e un'azione concertata da parte delle istituzioni pubbliche e della società civile al fine di intervenire con politiche capaci di proteggere i residenti e promuovere la diversità e l'accessibilità abitativa. Infatti, sebbene molti progetti di rigenerazione urbana mirino a migliorare la qualità della vita e la vivibilità delle aree urbane, c'è il rischio che tali interventi portino ad un aumento dei costi abitativi, spingendo fuori le fasce più vulnerabili della popolazione e contribuendo alla perdita di diversità sociale e culturale (Semi, 2015). Di questo future analisi dovranno tenere conto provando ad investigare quelli che abbiamo definito "dilemmi spaziali"; in particolare sarebbe utile condurre studi longitudinali per valutare l'impatto a lungo termine dei progetti di rigenerazione e monitorarne l'evoluzione sulle dinamiche locali.

Inoltre, benché i casi studio identificati forniscano *insight* preziosi sul contesto urbano di Seoul e sulle dinamiche di rigenerazione in corso, è importante riconoscere che ogni contesto urbano è unico e che le soluzioni efficaci possono variare in base alle specifiche condizioni locali. Pertanto, futuri studi potrebbero esplorare una gamma più ampia di territori comparabili per valutare la trasferibilità delle strategie di rigenerazione e identificare le migliori pratiche che possono essere adattate ad altri contesti, o per identificare altre buone pratiche confrontabili con quelle coreane.

In ultima analisi, i progetti di rigenerazione urbana realizzati a Seoul e qui analizzati offrono importanti lezioni e ispirazioni per il futuro dello sviluppo urbano, evidenziando il potenziale trasformativo della collaborazione tra cultura, comunità e governance per creare città più vivibili, resilienti e inclusive, in cui i benefici della trasformazione urbana siano accessibili a tutti i residenti, compresi i gruppi marginalizzati e svantaggiati.

Riferimenti Bibliografici

• An, J., & Kim, J. 2015, "2030 Seoul Plan: A Case of Participatory Foresight for Reflexive Urban Governance". *Proceedings of the 8th Conference of the International Forum on Urbanism, C013*. True Smart and Green City?, Seoul. https://doi.org/10.3390/ifou-C013.

• Baek, S. G., & Kwon, H.-A. 2020. "Participatory Planning through Flexible Approach: Public Community Facilities in Seoul's Urban Regeneration Project". *Sustainability*, *12*(24), Articolo 24. https://doi.org/10.3390/su122410435.

• Baiocchi, G. 2001. "Participation, Activism, and Politics: The Porto Alegre Experiment and Deliberative Democratic Theory". *Politics & Society*, *29*(1), 43–72.

• Bernardi, M. 2018, "Seoul, city of sharing and collaboration: The rise of an urban ecosystem of social innovation." *SOCIOLOGIA E POLITICHE SOCIALI*, *2018/2*. https://doi.org/10.3280/SP2018-002004.

• Bernardi, M. 2019, "The 2019 Future Innovation Forum: Towards the Urban Commons of Conviviality." *LabGov - Laboratory for the Governance of the Urban Commons*. https://labgov.city/event/the-2019-future-innovation-forum-towards-the-urban-commons-of-conviviality/, https://labgov.city/event/the-2019-future-innovation-forum-towards-the-urban-commons-of-conviviality/.

• Bernardi, M., & Diamantini, D. 2018, "Shaping the sharing city: An exploratory study on Seoul and Milan." *Journal of Cleaner Production*, *203*, 30–42. https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2018.08.132.

• Bianchini, F., & Parkinson, M. 1993, *Cultural Policy and Urban Regeneration: The West European Experience*. Manchester University Press.

• Bonalda, F., Costa, G., & Ludiye, L. H. 2020, "Seoul's Participative Urban Governance". In *Unpacking Seoul: Concerns of a Solutionist Metropolis. A collective inquiry on Seoul* (pp. 63–71). MSc Governing Large Metropolis, SciencesPo Urban School.

• Brenner, N., & Theodore, N. 2002, "Cities and the Geographies of "Actually Existing Neoliberalism"." *Antipode*, *34*(3), 349–379. https://doi.org/10.1111/1467-8330.00246.

• Carlone, T., Gatta, F., Léonardi, C., Vassallo, I. 2022, "Regenerate the urban space as a common/generate commons through urban space: A reflection on the comparison of urban commoning tools in France and Italy.", *City, Territory and Architecture*, *9*(1). https://doi.org/10.1186/s40410-022-00157-2.

• Centre for Liveable Cities, 2018, *Turning an Overpass into a Forest: Seoullo 7017*. Centre for Liveable Cities. www.clc.gov.sg/docs/default-source/reports/bc-2018-06-turning-an-overpass-into-a-forest-seoullo-7017.pdf.

• Cho, M. R. 2011, "Evaluation of Lee, Myung-bak and Oh, Se-hoon administrations and the qualifications for the new mayor." *People and Policy*, *3*, 50–66.

• Corburn, J., Asari, M. R., Pérez Jamarillo, J., & Gaviria, A. 2020, "The transformation of Medellin into a 'City for Life:' insights for healthy cities.", *Cities & Health*, *4*(1), 13–24. https://doi.org/10.1080/23748834.2019.1592735.

• Eom, J. S., & An, D. W. 2018, "Regeneration of Industrial Facilities into Cultural Facilities in Seoul: Studying Location Value." *Sustainability*, *10*(12), Articolo 12. https://doi.org/10.3390/su10124778.

• Evans, G. 2009, "Creative Cities, Creative Spaces and Urban Policy." *Urban Studies*, *46*(5/6), 1003–1040.

• Fainstein, S. S. 2010, *The Just City*. Cornell University Press. https://www.jstor.org/stable/10.7591/j.ctt7zhwt.

• Ferilli, G., Sacco, P. L., Tavano Blessi, G., & Forbici, S. 2017, "Power to the people: When culture works as a social catalyst in urban regeneration processes (and when it does not)", *European Planning Studies*, *25*(2), 241–258. https://doi.org/10.1080/09654313.2016.1259397.

• Festa, D. 2016, "Les communs urbains. L'invention du commun." *Tracés. Revue de Sciences humaines*, *#16*, Articolo #16. https://doi.org/10.4000/traces.6636.

• Florida, R. L. 2002, *The rise of the creative class: And how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. Basic Books, New York.

• Foster, S. R., & Iaione, C. 2016, "The City as a Commons." *Yale Law & Policy Review*, *34*(2), 281–349.

• Foster, S. R., & Iaione, C. 2022. *Co-Cities: Innovative Transitions toward Just and Self-Sustaining Communities*. MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/11702.001.0001.

• Gidwani, V., & Baviskar, A. 2011, "Urban Commons", *Economic and Political Weekly*, *46*(50), 42–43.

• Gretzel, U., Ham, J., & Koo, C. 2018, "Creating the City Destination of the Future: The Case of Smart Seoul." In Y. Wang, A. Shakeela, A. Kwek, & C. Khoo-Lattimore (A c. Di), *Managing Asian Destinations* (199–214). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-10-8426-3_12.

• Han, J., & Kim, S. 2018, "Heritage Value through Regeneration Strategy in Mapo Cultural Oil Depot, Seoul", *Sustainability*, 10(9), 3340. https://doi.org/10.3390/su10093340.

• Harvey, D. 2013, “Rebel Cities: From the Right to the City to the Urban Revolution.” Verso. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://abahlali.org/files/Harvey_Rebel_cities.pdf.

• Holston, J. 2009, *Insurgent Citizenship.* Princeton University Press. https://press.princeton.edu/books/paperback/9780691142906/insurgent-citizenship.

• Huron, A. 2015, “Working with Strangers in Saturated Space: Reclaiming and Maintaining the Urban Commons.” *Antipode*, 0(0), 1–17.

• Iaione, C., & Foster, S. R. 2019, “Ostrom in the city: Design principles and practices for the urban commons. In Routledge Handbook of the Study of the Commons”.in *Routledge Handbook of the Study of the Commons,* Routledge, London, pp. 235–255.

• Jeon, Y., & Kim, S. 2020, “Housing abandonment in shrinking cities of East Asia: Case study in Incheon, South Korea”. *Urban Studies*, 57(8), 1749–1767. https://doi.org/10.1177/0042098019852024.

• Jones, R. S. 2012. “Meeting the Social Policy Challenges Facing Korea.” *Asian Economic Policy Review*, 7(1), 91–108. https://doi.org/10.1111/j.1748-3131.2012.01221.x.

• Karadaş, S., & Çetin, R. 2018. “The Miracle on the Han River: South Korean Economic Development*”. Istanbul Journal of Economics-Istanbul Iktisat Dergis*i, 68(1), 93–112.

• Kee, S. 2022. “A Study on the Trends of Acceptance Criteria of the Relocation of Architectural Heritages and Priority Values of Monuments in Seoul.” *Sustainability,* 13, 8404. https://doi.org/10.3390/su14148404.

• Kim, H.-A. 2020. “Korean Skilled Workers. Toward a labor aristocracy”. *University of Washington Press*.

https://uwapress.uw.edu/book/9780295747217/korean-skilled-workers.

• Kim, J., Rim, S., Han, S., & Park, A. 2015, "Seoul City's Social Innovation Strategy: New Models of Communication to Strengthen Citizen Engagement", In A. Nicholls, J. Simon, & M. Gabriel (A c. Di), New Frontiers in Social Innovation Research, Palgrave Macmillan UK, 170–191. https://doi.org/10.1057/9781137506801_9.

• Klijn, E.-H., & Koppenjan, J., 2012, "Governance network theory: Past, present and future", *Policy & Politics*, 40(4), 587–606. https://doi.org/10.1332/030557312X655431.

• Landry C., 2006, The Art of City Making | Charles Landry | Taylor & Francis eBooks, Ref. Routledge. https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781849772877/art-city-making-charles-landry.

• Le, P. C. L., Kim, J. I., & Kim, K., 2016, "The Growth of Korean Companies and Their Contributions to the Miracle of the Han River", *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 11(5), 253–266. https://doi.org/10.14257/ijmue.2016.11.5.23.

• Lee, Y.-S., 2018, "Law and Development: Lessons from South Korea", *Law and Development Review*, 11(2), 433–465. https://doi.org/10.1515/ldr-2018-0026.

• Lee, Y.-S., Gimm, D.-W., & Hwang, E.-J., 2014, "Seoul. Successful restructuring towards a knowledge-based economy", in *Transforming Urban Economy. Policy lessons from European and Asian Cities* (Routledge, pp. 164–202). Colantonio A.; Burdett R.; Rode P.

• Lee, Y.-S., & Hwang, E.-J., 2012, "Global Urban Frontiers through Policy Transfer? Unpacking Seoul's Creative City Programmes", *Urban Studies*, 49(13), 2817–2837.

• Miles, S., & Paddison, R., 2005, "Introduction: The Rise and Rise of Culture-led Urban Regeneration", *Urban Studies*, 42, 833–839. https://doi.org/10.1080/00420980500107508.

• Mommaas, H., 2004, "Cultural Clusters and the Post-industrial City: Towards the Remapping of Urban Cultural Policy", *Urban Studies*, 41(3), 507–532. https://doi.org/10.1080/0042098042000178663.

• Mont, O., Plepys, A., Voytenko Palgan, Y., Ju, S., & Vinka, U., 2023, *Urban sharing in Seoul*. Lund University.

• Montanari, F., & Mizzau, L, 2015," Laboratori urbani. Organizzare la rigenerazione urbana attraverso la cultura e l'innovazione sociale", *Quaderni Fondazione Giacomo Brodolini*. https://www.fondazionebrodolini.it/pubblicazioni/i-quaderni/laboratori-urbani-organizzare-la-rigenerazione-urbana-attraverso-la-cultura.

• Nelson, L. C., 2000, *Measured Excess. Status, Gender, and Consumer Nationalism in South Korea*, Columbia University Press. https://cup.columbia.edu/book/measured-excess/9780231116176.

• Novy, A., & Leubolt, B., 2005, "Participatory Budgeting in Porto Alegre: Social Innovation and the Dialectical Relationship of State and Civil Society", *Urban Studies*, 42(11), 2023–2036. https://doi.org/10.1080=00420980500279828.

• O'Byrne, L., Miller, M., Douse, C., Venkatesh, R., & Kapucu, N., 2014, "Social Innovation in the Public Sector: The Case of Seoul Metropolitan Government", *Journal of Economic and Social Studies*, 4(1), 51–68.

• Pan, L., & Shin, H., 2018, "Uncommon commons: Rethinking affects, practices, and spaces of urban activism in Asia, *Inter-Asia Cultural Studies*, 19(3), 355–358. https://doi.org/10.1080/14649373.2018.1497893.

• Park, I. K., Shin, J., & Kim, J. E., 2020, Urban Commons as a Haven for the Excluded: An Experience of Creating a Commons in Seoul, *South Korea* (1). 14(1), Articolo 1. https://doi.org/10.5334/ijc.1038.

• Semi, G., 2015, *Gentrification. Tutte le città come Disneyland?* Il Mulino, Bologna https://www.mulino.it/isbn/9788815258038?forcedLocale=it&fbrefresh=CAN_BE_ANYTHING.

• Seo, U.-S., 2020, "Urban regeneration governance, community organizing, and artists' commitment: A case study of Seongbuk-dong in Seoul", *City, Culture and Society*, 21, 100328. https://doi.org/10.1016/j.ccs.2019.100328.

• Seoul Metropolitan Government (SMG). 2017, Seoul Urban Regeneration Project A City is Reborn with New Stories of Life. Seoul Metropolitan Government (SMG) Urban Regeneration Headquarter.

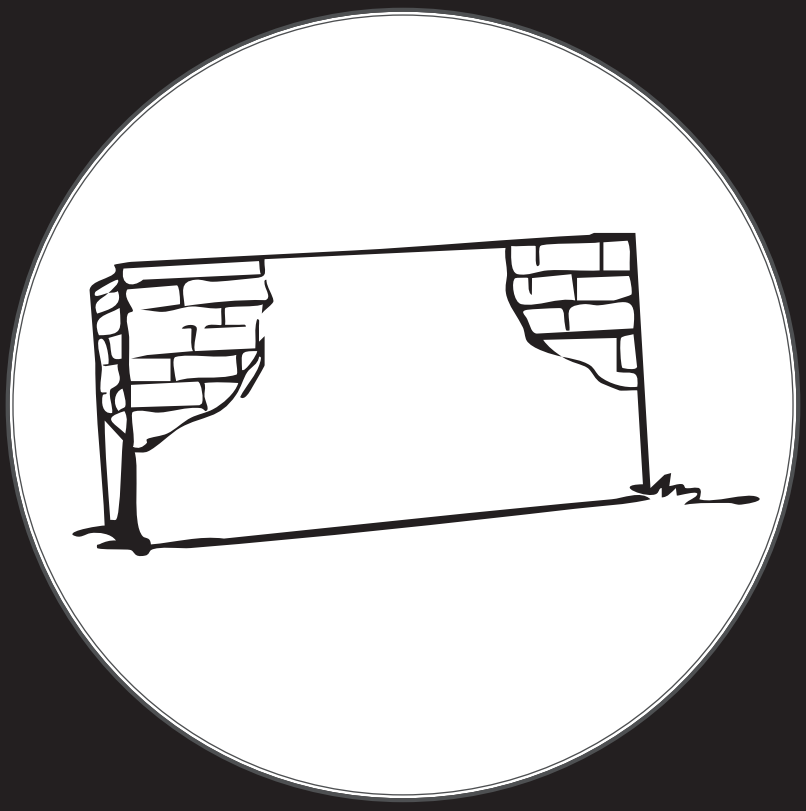
• Shin, H. B., & Kim, S.-H., 2016, "The developmental state, speculative urbanisation and the politics of displacement in gentrifying Seoul", *Urban Studies*, 53(3), 540–559. https://doi.org/10.1177/0042098014565745.

• Yi, H. (A c. Di), 2020, "Final Report Montreal and Barcelona Study Mission to Seoul on Urban Commons and Sharing Economy", *CITIES*. https://chantier.qc.ca/wp-content/uploads/2021/02/Final-Report_Mission-to-Seoul-on-the-Sharing-Economy-and-Urban-Commons.pdf.

• Zenker, S., & Erfgen, C., 2014, "Let Them do the Work: A Participatory Place Branding Approach" *Journal of Place Management and Development*, 7(3). https://doi.org/10.1108/JPMD-06-2013-0016.

• Zukin, S.m 2010, *Naked City: The Death and Life of Authentic Urban Places* | Oxford Academic (Oxford University Press). https://academic.oup.com/book/40953.

Esplorazioni



Sopra i Muri di Periferia. Rigenerazione Artistica e Turismo della *Street Art* a Ponticelli (Napoli) e Corvetto (Milano)

(Over the Outskirts Walls. Art Driven Urban Regeneration and Street Art Tourism in Ponticelli (Naples) and Corvetto (Milan))

◊ *Sara Iandolo, Università degli Studi di Torino*

◊ *Laura Raccanelli, Università degli Studi di Milano Bicocca*

Abstract

IT: Il capitolo approfondirà gli aspetti contemporanei del capitalismo estetico (Böhme, 2017) e analizzerà l'intersezione tra street art e processi di rigenerazione urbana, abbellimento (Ghertner, 2010; Herzfeld, 2017) e pratiche turistiche (Andron, 2018; Raposo, 2022). Spesso etichettate come aree interdette (Wacquant, 2007), le interventi di street art e, in particolare, l'emergere di un nuovo muralismo svolgono un ruolo cruciale nell'estetizzazione e nell'abbellimento dei quartieri periferici. Basandoci su dati etnografici, esamineremo le iniziative di rigenerazione urbana guidate dalla street art a Napoli e Milano, concentrandoci sul Parco dei Murales di Ponticelli e sul nuovo «distretto creativo» del Corvetto. Attraverso l'analisi di varie forme e finalità della street art – che spaziano dalle espressioni politiche dal basso alle iniziative istituzionali dall'alto – esploreremo gli sforzi per addomesticare e rimuovere le estetiche di «alterità urbana», evidenziando il ruolo del regno visivo e la valorizzazione guidata dal turismo come un nuovo campo di estrazione di valore e, al contempo, una nuova arena per la produzione di disuguaglianze.

Parole chiave: *rigenerazione urbana guidata dalla street art, capitalismo estetico, periferie urbane, abbellimento, turismo della street art*

EN: The chapter will delve into contemporary aspects of aesthetic capitalism (Böhme, 2017) and explore the intersection between street art and urban regeneration processes, beautification (Ghertner, 2010; Herzfeld, 2017) and tourism practices (Andron, 2018; Raposo, 2022). Often labeled as *no-goes areas* (Wacquant, 2007), street art interventions and especially the emergence of new muralism, play a pivotal role in aestheticizing and beautifying peripheral neighborhoods. Drawing on ethnographic data we will examine street art-led urban regeneration initiatives in Naples and Milan, focusing on *The Mural Park* in Ponticelli and the new 'creative district' of Corvetto. By analyzing various forms and purposes of street art – ranging from grassroots political expressions to top-down institutional initiatives – we'll explore efforts to tame and remove the disruptive aesthetics of 'urban otherness', emphasizing the visual realm and tourism-driven valorization as a new field of value extraction and at the same time a new arena for inequality production.

Keywords: *street art-led urban regeneration; aesthetic capitalism; urban peripheries; beautification, street art tourism*

1. Introduzione

Napoli, 8 marzo 2023. Nelle prime ore del mattino, un gruppo di persone copriva con vernice bianca un grande murale in una via centrale dei Quartieri Spagnoli, un'area del centro storico un tempo considerata pericolosa e oggi al centro di un imponente *revival* turistico. Il dipinto ritraeva il volto di Ugo Russo, un ragazzo quindicenne ucciso tre anni prima da un carabiniere fuori servizio durante un tentativo di rapina[40]. Era stata la famiglia a richiedere la realizzazione dell'opera, che era diventata presto un simbolo non solo della memoria del ragazzo, ma anche della lotta per chiedere "Verità e Giustizia per Ugo Russo". Il Comitato, nato sotto questo stesso nome, denunciava la violenza della polizia nei confronti del giovane ragazzo e negli anni aveva costruito una grande protesta pubblica molto sentita a Napoli - e non solo[41]. Nonostante ciò, da oltre due anni si destreggiava in una difficile battaglia legale per difendere il murale: nel 2021 una sentenza del Tribunale Amministrativo Regionale campano, appellandosi al valore storico dell'edificio, aveva infatti stabilito che l'opera danneggiasse la proprietà. In questo modo la sentenza dichiarava l'abusività del dipinto murario e ne richiedeva la sua rimozione forzata[42]. Quella mattina di marzo, per evitare la militarizzazione della piazza e per rispettare la memoria del ragazzo e della lotta avviata negli anni, erano stati proprio la famiglia di Ugo Russo, il Comitato e i residenti del quartiere a prendersi carico delle operazioni di copertura del murales.

La sentenza del TAR rappresenta una decisione inedita, sebbene la battaglia dell'amministrazione di Napoli contro il cosiddetto 'vandalismo grafico' nel

---

[40] L'omicidio era avvenuto nella notte tra il 28 febbraio e il 1° marzo 2020. Il ragazzo era a bordo di un motorino insieme ad un amico. I due si erano avvicinati ad un'auto puntando una pistola giocattolo verso l'uomo a bordo della vettura nel tentativo di rubargli l'orologio. Si trattava di un carabiniere fuori servizio, il quale sparò diversi colpi. Ugo Russo perdeva la vita qualche ora dopo in ospedale. Per approfondire la vicenda: https://napolimonitor.it/ugo-russo-quindici-anni-ammazzato-da-un-carabiniere-un-anno-dalla-morte/

[41] L'uccisione di un adolescente da parte della polizia non rappresenta un caso isolato: per restare nelle cronache cittadine, ricordiamo la nota vicenda di Davide Bifolco al Rione Traiano, il quindicenne ucciso nel 2014 da un colpo di pistola di un poliziotto durante un inseguimento. Per una disamina critica dell'intreccio tra criminalizzazione, marginalizzazione e repressione si veda l'articolo di Riccardo Rosa: https://napolimonitor.it/napoli-quando-muore-un-quindicenne/

[42] Per la sentenza, i giudici hanno interpretato il piano regolatore urbanistico per il quale, all'articolo 69, comma 4, lettera C, sugli edifici antecedenti all'Ottocento non si possono realizzare in nessun caso interventi artistici come i murales.https://www.exibart.com/attualita/il-murales-di-ugo-russo-sara-cancellato-la-sentenza-del-tar/

centro storico fosse già iniziata da un po'. È evidente come questa scelta riguardi l'aspetto profondamente politico del caso di Ugo Russo, ma si lega anche alla complessa questione del decoro nello spazio pubblico. C'è infatti un lato paradossale nell'interpretazione della sentenza: se ben attuata, essa dovrebbe interessare molti altri palazzi del centro storico coinvolgendo anche i murales che attirano milioni di turistə[43] ogni anno. Tuttavia, nessuno sembra ad oggi contestare la legittimità di opere ormai famosissime come la Madonna con la pistola di Banksy di piazza Gerolomini o il ritratto di un giovane Diego Armando Maradona con la maglia del Napoli che oggi svetta in un altro vicolo dei Quartieri Spagnoli non lontano da quello dove sorgeva il volto di Ugo Russo, e che è ormai un *must-see* del centro storico della città partenopea (Figura 1).



Figura 1. *Il murale di Maradona nei Quartieri Spagnoli, diventato negli ultimi anni una delle principali attrazioni turistiche. Foto di Sara Iandolo (29.11.2022)*

[43] Le autrici hanno scelto di utilizzare un linguaggio inclusivo proponendo l'adozione del simbolo schwa. Per un approfondimento sull'adozione del linguaggio inclusivo nella scrittura accademica si veda questa guida proposta dal Politecnico di Torino: https://www.polito.it/sites/default/files/2023-07/vademecum%20agile_170723.pdf, mentre per una disamina del dibattito intorno all'utilizzo del simbolo grafico: https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Schwa/4_Gheno.html

La storia del murale di Ugo Russo offre un esempio significativo delle conflittualità e delle tematiche che si intrecciano intorno alla *street art* e al suo rapporto con le città contemporanee. Analizzare le complessità e l'intersecarsi di diversi processi di valorizzazione dei territori marginali è dunque l'obiettivo di questo testo, che si propone inoltre di contribuire al dibattito italiano sui fenomeni di rigenerazione urbana guidati dalla *street art*.

Nel primo e nel secondo paragrafo presenteremo la letteratura internazionale che ha analizzato i cambiamenti legati alla *street art*. Pratica artistica che da sempre oscilla tra legalità e illegalità, oggi una parte dell'arte di strada si è fortemente istituzionalizzata nella forma del *nuovo muralismo* (Rivasi, 2022), ancorandosi a progetti di rigenerazione urbana. Nel terzo paragrafo, utilizzeremo la nozione di 'capitalismo estetico' (Böhme, 2017) per analizzare come la *street art* possa innescare processi di trasformazione urbana legati a logiche turistiche, di *beautification* e, talvolta, di gentrificazione (Andron, 2018; Herzfeld, 2017). Nei paragrafi che seguono proporremo alcune riflessioni a partire da due casi italiani: i quartieri periferici di Ponticelli a Napoli, nel quale si trova il progetto del Parco dei Murales, e di Corvetto a Milano. Si tratta di due esempi inseriti in contesti urbani piuttosto differenti ma che offrono due spunti etnografici sulle criticità di questi progetti in quartieri marginalizzati. A partire dalle ricerche etnografiche portate avanti dalle due autrici tra il 2022 e il 2024 nelle due città[44], presenteremo le vicende dei due quartieri attraverso l'analisi della stampa locale e delle interviste effettuate durante i *fieldwork*, le note di campo raccolte durante l'osservazione partecipante di numerosi *street art tour* e di azioni di *cleaning day* portati avanti da associazioni locali. Si vedrà come in entrambi i quartieri, nonostante siano spesso riconosciuti come *no-goes-areas* (Wacquant, 2007) gli interventi di *street art* e il turismo ad essi collegato giocano un ruolo importante nell'estetizzazione di queste due periferie.

[44] I due casi etnografici proposti sono parte delle ricerche dottorali in sociologia e antropologia urbana delle due autrici. Sebbene l'intero capitolo sia stato scritto in modo congiunto, i dati etnografici del paragrafo 5 sono stati raccolti da Sara Iandolo, mentre quelli del paragrafo 6 da Laura Raccanelli.

2. *Graffiti Writing* e *Street Art* Contemporanea tra Arte e Non-Arte

L'etichetta generica di *street art* include diversi generi e tradizioni legati alla cosiddetta arte urbana: graffiti, murales e tag, che vengono dipinti, realizzati con stencil o affissi con adesivi sulle superfici urbane (Benet-Weiser, 2011). L'espressione *street art* racchiude dunque significati molteplici che oscillano tra illegalità e legalità, arte e non-arte e i suoi svariati utilizzi, sia dal basso come forma di espressione e/o protesta, sia dall'alto come tentativo di attivare processi di rigenerazione e abbellimento.

Tra le prime pratiche di *street art* vi è quella dei *graffiti writing* che ha origine dall'omonimo movimento nato nei ghetti di New York negli anni Sessanta ed è da intendersi come un fenomeno giovanile-subculturale legato all'hip-hop, che in quegli anni dava espressione ad antagonismi e marginalità urbane (Dal Lago e Giordano, 2016). Lə *writer* avevano l'obiettivo di lasciare il maggior numero possibile di *tag* - firme - sui muri urbani, in luoghi visibili e originali, puntando al reciproco riconoscimento e orientati verso l'esplorazione artistica ed estetica (Rivasi, 2022). Negli anni Ottanta, i graffiti si sono diffusi negli Stati Uniti e in Europa come strumento attraverso il quale le giovani generazioni delle periferie urbane davano forma espressiva alla loro esperienza sociale e materiale, per conquistare uno spazio concreto nelle strade e affermare la propria identità, marcando il territorio e l'ambiente cittadino (Ascari, 2022; Dal Lago e Giordano, 2016). Tuttavia, questa diffusione è stata accompagnata da una forte criminalizzazione di artistə di strada attraverso la repressione poliziesca, in uno scenario che ha assunto immediatamente la forma di conflitto e guerriglia urbana tra giovani e polizia (Dal Lago e Giordano, 2016). In quegli anni, la famosa 'teoria delle finestre rotte' ipotizzava l'esistenza di una correlazione tra degrado urbano e criminalità, suggerendo la necessità di agire sulla percezione estetica dei quartieri per incidere sulla qualità della vita, ripristinare l'ordine pubblico, il decoro e un ambiente legale (Bukowski, 2019; Rivasi, 2022; Raccanelli, 2022). Formulata per la prima volta negli anni Ottanta dai politologi James Wilson e George Kelling (1982), questa teoria era stata assunta come base applicativa per le politiche repressive e punitive degli anni Novanta del sindaco di New York Rudolph Giuliani, note con il nome di 'Tolleranza zero'. I graffiti erano ritenuti quindi un problema di ordine estetico tanto quanto spazzatura e sporcizia e collegati negativamente all''alterità' a causa də loro presuntə autorə - le minoranze etniche e giovanili della New York underground (Cresswell, 1996) - e configurati come un

crimine contro la proprietà privata e contro l'ordine pubblico, in una complessa battaglia legale e ideologica (Andron, 2018). In questo contesto gli interventi di pulizia estetica nascondevano approcci securitari e polizieschi.

Nello stesso momento in cui la lotta politica contro l'illegalità definiva le pratiche di *writing* come manifestazioni di devianza urbana, le autorità artistiche trasformavano i graffiti in arte, spostandoli dallo spazio urbano alle gallerie (Cresswell, 1996). Mentre le strade non erano considerate il luogo adatto per produrre arte, al contrario, gli spazi artistici e i musei erano ritenuti luoghi legittimi, grazie a una gerarchia consolidata di curatorə, direttorə, professorə, galleristə, collezionistə e fondazioni (Rivasi, 2022). Questo cambiamento non porta alla scomparsa dei graffiti come pratica illegale, sovversiva e politicamente connessa, ma una parte del graffitismo ha iniziato a contaminarsi, sfruttando suggestioni visive e grafiche più pop e accattivanti. Il nuovo movimento artistico che ne è scaturito potrebbe essere definito come *street art* contemporanea (*Ibid.*), da intendersi come il risultato dell'evoluzione della pratica del *graffiti writing* - definita anche 'post-graffiti' (Manco, 2002) - con cui condivide alcune caratteristiche. Infatti, i graffiti e la *street art* si pongono entrambi come atti di contestazione culturale ed espressioni dirompenti che sfidano la moralità degli spazi, provocando e disturbando, associati all'illegalità, alla devianza e al vandalismo. Tuttavia, poiché l'estetica e il significato della *street art* sono più comprensibili alla gente comune rispetto ai graffiti, essa ha riscosso molto più successo presso il grande pubblico, i media, le istituzioni e le gallerie (Rivasi, 2022).

3. Il Nuovo Muralismo tra Rigenerazione Urbana e Abbellimento

La *street art* contemporanea rappresenta la base su cui si è sviluppato un altro movimento più recente: il nuovo muralismo. Apparso nei primi anni Duemila, esso consiste in una pittura murale spesso monumentale ed esteticamente rassicurante, di solito commissionata da attori privati, istituzioni e amministrazioni cittadine, generalmente nell'ambito di progetti artistici di rigenerazione urbana (Rivasi, 2022). Il nuovo muralismo è frutto di un processo di istituzionalizzazione e rifunzionalizzazione dall'alto della *street art*, che tuttavia evidenzia un paradosso: se da un lato alcune opere sono

state legalizzate, dall'altro le forme artistiche meno riconosciute vengono oggi sempre più criminalizzate. Infatti, le istituzioni che commissionano le opere hanno la facoltà di autorizzare i murales, di definire e limitare gli spazi entro i quali lə artistə possono esprimersi. Ne sono un esempio le sempre più diffuse iniziative di rimozione dei graffiti o opere di *street art* non autorizzate (Gainsforth, 2022). Solo per citare due casi emblematici: nel 2019 il Comune di Bologna ha promosso diverse azioni di pulizia dei muri del centro della città, investendo 254 mila euro in poco più di quattro anni[45], mentre recentemente si è fortemente rafforzata la rete nazionale di *Retake*. Come si legge dal sito, *Retake* è un "movimento spontaneo di cittadini per la lotta al degrado dello spazio pubblico", conosciuto in primo luogo per le iniziative di riverniciatura dei muri. Sul motto *Wake up, speak up, clean up!*, il movimento era stato fondato a Roma nel 2009 e ad oggi si contano moltissime sezioni locali attive in diverse città italiane[46]. Nella convivenza e nel contrasto tra nuovo muralismo e il cosiddetto 'vandalismo grafico', il carattere trasgressivo della *street art* viene addomesticato, costringendo le rappresentazioni a rientrare nelle visioni del mondo dominanti.

Tutte queste pratiche di pulizia dei muri, infatti, ripropongono la divisione egemonica tra '*street art* cattiva' e '*street art* buona'. Quest'ultima è ben rappresentata dal nuovo muralismo proprio perché ne è riconosciuta la sua funzione di abbellimento dello spazio pubblico, definito in letteratura con il concetto di *beautification* (Ghertner, 2010, Herzfeld, 2017; Raccanelli, 2022; 2023), in particolare laddove i murales agiscono in spazi urbani considerati 'brutti' o degradati. Molte periferie stigmatizzate hanno visto nascere innumerevoli progetti artistici e alcuni di questi quartieri sono stati perfino ribattezzati come 'distretti della *street art*', diventando attraenti per turistə e visitatorə (Andron, 2018). Per analizzare questo meccanismo è particolarmente efficace l'uso della nozione di '*camouflage*' (Böhme, 2017: 91), da intendere come una tecnica per nascondere le imperfezioni tramite l'atto di aggiungere, rimuovere e/o preservare una determinata immagine urbana (Raccanelli, 2023). Secondo la letteratura, la rigenerazione urbana a base artistica è diventata un modello piuttosto standardizzato, con alcune piccole differenze a seconda dei contesti e dei finanziatori, che possono essere grandi aziende, enti del terzo settore, amministrazioni comunali o un mix di attori pubblici e privati (Guinard & Margier, 2018; Gainsforth,

[45] Cfr: *L'eterna lotta ai graffiti: Il Comune ha speso 254mila euro in 4 anni*, Il Resto del Carlino, 7 gennaio 2023 https://www.ilrestodelcarlino.it/bologna/cronaca/leterna-lotta-ai-graffiti-il-comune-ha-speso-254mila-euro-in-4-anni-dibattito-sulle-risorse-jcijgiux

[46] Cfr: https://www.retake.org/chi-siamo/

2022). Nell'idea di chi promuove questi progetti, lo scopo dovrebbe essere quello di accompagnare lə abitanti alla riscoperta del senso del luogo e dei legami comunitari. Per questo motivo, gli enormi e colorati dipinti del nuovo muralismo, eseguiti principalmente sulle facciate degli edifici popolari, fanno spesso riferimento alla storia del luogo o trasmettono messaggi educativi di inclusione sociale. All'interno dei progetti più istituzionali, viene spesso promosso il coinvolgimento e la partecipazione locale nel processo decisionale del soggetto da raffigurare e, più raramente, nella realizzazione dei murales.

Alcuni studi mettono in luce, tuttavia, come questi progetti siano talvolta presentati come una panacea per una vasta gamma di problemi (Richards e Marques, 2012), mentre allo stesso tempo le politiche pubbliche sembrano sempre più rinunciare alla loro funzione di progettazione e manutenzione della città pubblica, in questo modo ricorrendo a vere e proprie operazioni di *art washing* (Young, 2016). In questi casi, i risultati si riducono quasi unicamente in processi di abbellimento piuttosto che di rigenerazione urbana e la *street art* è diventata un bel *camouflage* per nascondere altri problemi di marginalizzazione urbana[47] (Raccanelli, 2022; 2023). Otávio Ribeiro Raposo, nella sua etnografia del quartiere popolare di *Quinta do Mocho,* a nord dell'area metropolitana della Grande Lisbona, parla di "(an)aesthetic management of social inequalities" (2022: 186) riferendosi al ruolo che gli interventi di nuovo muralismo hanno avuto nell'anestetizzare la lotta politica, partecipando implicitamente alla riproduzione delle disuguaglianze. Secondo l'autore, le opere di *street art* sulle case popolari hanno avuto l'effetto di cambiare l'immagine pubblica negativa del quartiere e di attrarre turisti. Tuttavia, seguendo un approccio top-down, la *street-artification* di Quinta do Mocho ha operato come un dispositivo di assoggettamento e mantenimento della subalternità, *abbellendo* i processi di esclusione (Raposo, 2022).

[47] Per un altro caso studio nella periferia di Torino si veda l'articolo: Sara Iandolo, Laura Raccanelli, *La retorica dell'abbellimento. Il quartiere Vallette di Torino tra stigma e propaganda politica*, Monitor, 26 gennaio 2021 https://napolimonitor.it/il-quartiere-vallette-di-torino-tra-stigma-e-propaganda/

4. *Street Art* nel Capitalismo Estetico: tra Gentrificazione e Turismo

Per inquadrare meglio la relazione tra *street art* e trasformazione urbana è utile introdurre il concetto di 'capitalismo estetico'. Nel suo saggio *Critique of Aesthetic Capitalism,* il filosofo Gernot Böhme (2017) osserva una nuova dinamica nell'attuale fase del capitalismo avanzato, all'interno della quale la crescita è possibile attraverso la produzione di quello che l'autore definisce 'valore estetico' o 'valore di spettacolo'. Questi valori attribuiscono nuovi significati alle merci e ai luoghi e vengono prodotti tramite "la messa in scena del sé e del reale" (Böhme, 2017: 20-21). La bellezza diventa così una nuova proprietà essenziale di oggetti e spazi e la *street art* uno strumento perfetto per crearla nelle città. Nelle parole del sociologo Andrea Mubi Brighenti:

Under the hegemony of the creative city narrative, street art has been wielded into an urban development tool, targeting specific neighbourhoods and areas… In the public discourse, street art has thus provided something like a mirror into which the contemporary city could mirror itself, finding beauty for once – after decades of ugliness! (Brighenti, 2016: 123).

Come visto nel paragrafo precedente, tutto ciò si può osservare soprattutto nei progetti artistici che investono i quartieri di periferia, dove l'intreccio tra abbellimento, presenza di nuovə visitatorə e potenziale aumento del valore è particolarmente evidente. A partire dalle narrazioni stigmatizzanti che spesso operano in questi quartieri, la *street art* coopera alla creazione di un'atmosfera più '*cool* e creativa', integrandosi nelle strategie di crescita delle città post-industriali. La storica dell'architettura Sabine Andron (2018) sottolinea che la *street art* e i nuovi grandi murales che sorgono nello spazio pubblico non solo sono ormai ampiamente tollerati dalle amministrazioni pubbliche, ma queste ne hanno compreso la loro potenzialità economica. I progetti che coinvolgono la *street art* creano infatti spazi esteticamente adatti ad accogliere la classe creativa e vengono sempre più mobilitati come dispositivi di *place-making* (Schacter, 2014) a sostegno di iniziative di *branding* dello spazio pubblico. Pertanto, l'obiettivo principale di questi progetti è spesso quello di agire sul processo di creazione di valore che si innesca intorno alla combinazione di *street art* e spazio urbano per creare crescita economica. Diversi studi dimostrano un legame tra gli interventi di *street art* e l'aumento del valore immobiliare (Seresinhe, Preis e Moat, 2016). Come ben dimostrato da Fabiana Forte e Pierfrancesco De Paola:

An emblematic example of this phenomenon occurs in Chelsea, where

a building which exhibits two murals of Brazilian artist Eduardo Kobra painted in 2012, recorded an increase in market value of $880,000 to $2,075,000. Media reports indicate that in New York City neighborhoods enhanced by 'street writers' the property prices increased by 10 to 15%, depending on the reputation of the artist involved (2019: 3-4).

Alcunə studiosə hanno riscontrato in questa dinamica il rischio di attivare processi di gentrificazione e le connesse dinamiche di espulsione della popolazione residente più povera, contribuendo alla crescente divisione socio-spaziale e alla disuguaglianza urbana (Andron, 2018; Cameron & Coaffee, 2005; Costa & Lopes, 2015; Grodach, Foster e Murdoch, 2014; Polson, 2024; Young, 2016; Zukin, 1995). Per questo motivo, una parte sempre più consistente di cittadinə, attivistə e artistə si oppone all'uso strumentale della *street art*, lottando contro i fenomeni di gentrificazione, mentre altrə adottano un comportamento più collaborativo con le istituzioni.

Non in tutti quartieri però si verifica un incremento dei valori immobiliari, e questo in particolare nelle aree a prevalenza di immobili di edilizia residenziale pubblica. Qui, i progetti di rigenerazione artistica agiscono spesso nell'attivare un'altra modalità di valorizzazione, vale a dire quella turistica. Diversi esempi in letteratura affrontano il tema del turismo della *street art*, dimostrando che esso da fenomeno di nicchia è oggi in costante crescita (Andron, 2018; Castellano & Raposo, 2023; Mokras-Grabowska, 2014; Richards, 2014; Seok, Joo e Nam, 2020; Raposo, 2022). Secondo lo studio di Erika Polson (2024) sul RiNo Art District di Denver negli Stati Uniti, è stata soprattutto la condivisione di foto delle opere murarie sui *social network* a rendere estremamente popolare questo quartiere, un tempo marginale. Le piattaforme di condivisione di foto e video, come *Instagram* e *Tik Tok*, hanno infatti un grande impatto sull'influenza delle destinazioni turistiche e i murales sono uno dei soggetti più *instragrammabili* grazie alle loro qualità estetiche. Così, il turismo dell'arte di strada è drammaticamente influenzato dalla circolazione delle immagini, mentre la produzione e il consumo di forme di *street art* e graffiti sono sempre più plasmati dagli usi di *Instagram* (MacDowall & de Souza, 2018).

Come sostiene Sabina Andron (2018), l'industria degli *street art tour* gioca un ruolo importante nella costruzione del valore geografico, economico e simbolico dell'arte di strada. Secondo l'autrice, che utilizza le teorie di Bourdieu sul linguaggio e sul potere (Bourdieu, 1991), le guide operano da una posizione di autorità: attraverso i discorsi e i percorsi che scelgono, esse hanno la facoltà di rendere visibili alcuni aspetti e di oscurarne altri:

"They (the guides) also play a substantial role in drawing the boundaries of the street art world, by naming and validating its artworks, and enabling

the formation of its audiences. Show it on the tour, and it is art; don't show it, then it is probably not" (Andron, 2018: 5).

In questo modo, le guide non solo descrivono, definiscono e mettono in scena la *street art*, ma descrivono, definiscono e mettono in scena anche lo spazio e i suoi significati. In effetti, pagare per un *tour* di *street art* significa acquistare l'esperienza sia dell'arte che del luogo. Così, l'arte di strada viene promossa come un simbolo di autenticità e *streetness*, diventando un attrattore turistico anche di quei quartieri "fuori dai sentieri battuti" (Gravari-Barbas and Delaplace, 2015), luoghi che sono rimasti 'incontaminati' dalla presenza dei turistə e che, per questo motivo, sono considerati autentici.

Nei prossimi due paragrafi presenteremo le specificità del legame tra *street art* e periferie in due città: Napoli e Milano. Si tratta infatti di due realtà urbane che hanno riconosciuto il nuovo muralismo non solo come dispositivo turistico e di *marketing*, ma anche come strumento di *governance*. Infatti, il comune di Milano ha recentemente aperto l'Ufficio Arte negli Spazi Pubblici, uno sportello specifico con il compito di coordinare la realizzazione delle opere d'arte nella città, mentre a Napoli è attivo dal 2019 il Tavolo Interassessorile per la Creatività Urbana che discute e organizza i progetti di arte pubblica nelle diverse aree metropolitane. Ci soffermeremo su alcuni progetti artistici che hanno coinvolto i quartieri di Ponticelli (Napoli) e Corvetto (Milano), due spazi urbani che racchiudono molte delle complessità e delle contraddizioni presentate finora.

5. Napoli nella Morsa del Turismo. Visitare lo *Street Art District* di Ponticelli[48]

Insieme a città come Berlino, New York o Lisbona, anche Napoli è oggi spesso descritta come una delle capitali europee della *street art*.[49] Negli ultimi anni i tour dedicati all'arte di strada si sono moltiplicati, portando turistə alla scoperta delle opere più o meno ufficiali nei vicoli del centro partenopeo e nelle periferie.

Come è noto, oggi la città sta vivendo un boom turistico senza precedenti, con un aumento di 5 milioni di arrivi all'aeroporto internazionale tra il 2014 e il 2019 (Rossi, 2022) e una crescita annuale del 171,4% delle offerte di Airbnb dal 2016 al 2019 (Semi & Tonetta, 2020). In questo contesto di crescita costante del turismo, solo temporaneamente interrotto dalla pandemia di covid-19, l'industria turistica si sta spingendo in quartieri marginali e stigmatizzati (Iandolo, 2023). È il caso, ad esempio, del complesso di edilizia residenziale pubblica Taverna del Ferro, noto anche come "il Bronx", che si trova nel quartiere di San Giovanni a Teduccio, periferia est di Napoli. Qui, le quattro facciate esterne del complesso ospitano alcuni famosi murales che rappresentano un tentativo di rigenerare il quartiere attraverso la *street art*e il turismo che ne deriva[50]. I quattro volti sono stati realizzati dallo *street*

[48] Il paragrafo seguente si basa su dati empirici raccolti tra il 2022 e il 2024 da Sara Iandolo. Nell'ambito della sua ricerca di dottorato sui processi di mercificazione dello stigma territoriale tramite il turismo a Scampia, la ricercatrice ha svolto anche l'osservazione partecipante di diversi tour in altre aree marginalizzate. Le riflessioni proposte nel paragrafo sono il frutto di una rielaborazione dei dati raccolti durante quattro tour guidati del 'Parco dei Murales' di Ponticelli, di cui due svolti dall'associazione creatrice del progetto (Inward) e due svolti dall'Associazione Maestri di Strada, che tra le altre attività educative propone visite guidate a pagamento nei territori di Napoli Est per le scolaresche (Fiere dell'Est). Sono state inoltre svolte interviste a due operatrici di Inward e un *focus group* con lə studentə del liceo artistico Santissimi Apostoli che hanno partecipato ad una passeggiata.

[49] Napoli capitale italiana della *street art*, 15 maggio 2020: https://www.periodicodaily.com/napoli-capitale-italiana-della-street-art/

[50] Le condizioni fatiscenti degli edifici e la lotta del comitato də residenti per avere condizioni abitative migliori ha portato il Comune di Napoli alla fine del 2023 a pianificare un progetto di ricollocamento də abitanti con conseguente abbattimento dei due edifici. In questo contesto, la decisione aveva coinvolto anche i quattro murales di Jorit che dovrebbero essere abbattuti insieme ai palazzi, provocando uno scontento generale. L'amministrazione, consapevole dell'enorme valore simbolico delle opere, sta ancora decidendo come comportarsi rispetto ad esse. Tra le ipotesi vagliate, era stato anche proposto lo smontaggio e la ricostruzione dei murales in un'altra area del quartiere. https://www.ilmattino.it/

artist Jorit, esponente del nuovo muralismo ormai conosciuto (e recentemente contestato) sia in Italia che all'estero per i suoi murales imponenti che tappezzano i muri della città partenopea e che sono ad oggi diventati vere e proprie attrazioni turistiche: tra gli altri, San Gennaro all'ingresso di Forcella, Pasolini e Angela Davis all'uscita della metropolitana di Scampia e, appunto, Maradona e Che Guevara a Taverna del Ferro a San Giovanni a Teduccio.

Non solo i volti di Jorit, ma diversi altri murales sono una tappa obbligata negli *street art tour*, tra cui l'imperdibile Madonna con la Pistola di Banksy nel cuore del centro storico. Nel tentativo di proteggerla dall'usura, nel 2016 una pizzeria e un privato cittadino hanno incorniciato e coperto l'opera con una lastra di plexiglass. Nella targa sottostante si legge: "Per rendere Napoli unica". Nonostante molte delle opere nascono da iniziative private dal basso, oggi è chiaro il loro ruolo per la città di Napoli soprattutto quando rappresentano simboli cittadini: la gran parte di questi dipinti rientra in un più ampio processo di brandizzazione e valorizzazione turistica.

Lo stesso è accaduto al complesso di edilizia residenziale pubblica di Parco Merola, che si trova nella periferia orientale di Ponticelli e che è divenuto oggi il Parco dei Murales. Casale di Napoli fino al 1860, poi Comune autonomo sino al 1924, Ponticelli è stato incluso nella città metropolitana nel 1925, insieme ai vicini San Giovanni a Teduccio e Barra. La forte pressione abitativa del dopoguerra aveva innescato profondi cambiamenti nel quartiere, soprattutto a partire dalla massiccia urbanizzazione avviata con la legge 167/62 del 1964, la stessa che portò alla costruzione del quartiere settentrionale di Scampia. La legge permetteva l'acquisizione da parte dello Stato di lotti di terreni per l'edilizia economica e popolare che avrebbe dovuto accogliere circa 60.000 nuovi residenti, ma che non riuscì a creare un tessuto urbano integrato, contribuendo alla frammentazione e all'isolamento del quartiere (Attademo, Castigliano, Errico, 2019). Il terremoto dell'Irpinia del 1980 contribuì ad aggravare ulteriormente le condizioni abitative dell'area, in quanto provocò un gran numero di sfollati dalle province vicine e dal centro storico, i quali si riversarono nelle periferie aumentando la pressione abitativa. Secondo i dati Istat del censimento del 2011, Ponticelli contava 52.2844 abitanti[51], configurandosi come «uno dei quartieri più popolosi e più giovani della città e quello con la più elevata incidenza di Neet (31,4%), giovani sotto i 25 anni fuori dalla formazione e dal mercato del lavoro» (Iovino, 2019). Inoltre, il quartiere è stato spesso al centro di narrazioni stigmatizzanti legate soprattutto

rubriche/di_riffa_o_di_raffa/maradona_miracolo_laico_di_san_giovanni-7911399.html

[51] I dati del censimento sono disponibili sul sito del comune di Napoli nella sezione Statistica https://www.comune.napoli.it/flex/cm/pages/ServeBLOB.php/L/IT/IDPagina/2833

alla presenza della camorra e della comunità Rom (Cappanera, 2012). Proprio a Ponticelli si trova il Parco Merola, un quadrilatero di edilizia residenziale pubblica costruito nel post-terremoto per ospitare gli sfollati, oggi abitato da circa 150 famiglie. Nel 2015 il quadrilatero è stato ribattezzato con il nome di "*Parco dei Murales*", "un programma di creatività urbana, tra riqualificazione artistica e rigenerazione sociale", come si legge dal sito[52]. Per questo progetto nel corso degli anni sono stati realizzati grandi murales sulle rispettive grandi facciate del rione, visitabili anche attraverso tour guidati (Raccanelli, 2022).

Le visite del Parco dei Murales sono condotte principalmente da *Inward*, l'associazione che ha progettato il Parco, la quale opera su questo territorio da diversi anni. Consapevole delle complessità del territorio, l'associazione ha deciso di mantenere i tour gratuiti. Il *Mural Park* non è distante dalla fermata Argine-Palasport della Circumvesuviana, il treno metropolitano che collega Napoli con il suo *hinterland*. Per entrare nel complesso residenziale, guide e turistə devono varcare un grande cancello rosso che circonda tutto l'isolato. È un passaggio materialmente e simbolicamente denso: nel superare il cancello insieme al gruppo di visitatorə si ha la sensazione di invadere uno spazio intimo, un luogo privo di esercizi commerciali di qualsiasi tipo e dove la principale funzione è quella abitativa.



Figura 2. *Ragazza fotografa l'opera di Jorit durante un tour guidato al "Parco dei Murales". Foto di Sara Iandolo (03.05.2023)*

[52] Cfr: http://www.parcodeimurales.it/

La prima opera ad essere mostrata è proprio quella di Jorit (Figura 2). Poi, continuando a camminare intorno ai palazzi, le guide mostrano gli altri murales e raccontano i processi di realizzazione, che in alcuni casi hanno coinvolto parte della popolazione residente, soprattutto quella più giovane. Come spiega l'operatrice sociale dell'associazione che ci guida nel Parco, spesso arrivano anche altre guide private che propongono tour a pagamento. Questo apre maggiormente al rischio di una progressiva patrimonializzazione della periferia: "Il punto è: questo non è un museo e bisogna prestare attenzione affinché le persone del posto non si sentano offese dal fatto che tu stia guadagnando dei soldi extra su qualcosa che sostanzialmente non ti appartiene" (Intervista operatrice *Inward*, 10.01.2023).



Figura 3.*Tour guidato al "Parco dei Murales". Foto di Sara Iandolo (27.04.2023)*

Cosa significa quindi rigenerazione sociale per questo complesso residenziale? I murales hanno reso riconoscibile il Parco Merola ad una parte della città e questo ha creato un senso di orgoglio də residenti al progetto. Tutto ciò ha anche attirato l'attenzione del Comune di Napoli che nel 2017 ha finanziato la costruzione di un nuovo campetto da calcio proprio al centro del complesso. Tuttavia, al momento questo non sembra aver concretamente agito sulla più generale carenza di servizi e sulla manutenzione degli edifici pubblici intorno al Parco dei Murales. Nonostante sia raccontata come

una remota e pericolosa periferia, anche Ponticelli non sembra sfuggire al tentativo di messa a valore in senso turistico, proprio grazie al processo di *rebranding* tramite la *street art*. Come suggeriscono le parole dell'operatrice:

Qui non siamo a Berlino dove c'è stata una rilettura totale del quartiere e un'idea di servizi che possono usare le persone, e di conseguenza c'è anche lo sconvolgimento delle regole e l'innalzamento della *real estate*. Questo qui non c'è. Non c'è perché non c'è un progetto unitario che innalzi il valore di questo luogo da un punto di vista economico. Non esiste. (Intervista operatrice *Inward*, 10.01.2023)

A Ponticelli, dunque, l'aumento del valore non è legato all'aumento dei prezzi immobiliari. Tuttavia, attraverso la messa in scena dello stesso spazio urbano, viene creato un nuovo valore estetico (Böhme, 2017) che agisce sulla rifunzionalizzazione del complesso residenziale: da spazio abitativo, il quadrilatero diventa di tanto in tanto un sito turistico, con o senza l'approvazione də residenti. In questi momenti, il Parco Merola e lə abitanti entrano nello sguardo e nell'esperienza də turistə, che così facendo possono sperimentare un'atmosfera urbana *underground* e sono legittimati a camminare in questa '*no goes area'*.

6. Milano in Scena: Pulire i Muri, Cancellare la Memoria. La Guerra dei Graffiti a Corvetto[53]

Milano è stata spesso raccontata attraverso l'immaginario novecentesco di una città grigia, cupa e post-industriale, la città dei grattacieli di uffici e dei funzionari ingessati, ma anche degli aperitivi e della *nightlife* opulenta e ostentata connessa alle emergenti industrie leader della moda e del marketing,

[53] Il paragrafo che segue propone un estratto dell'etnografia di quartiere condotta tra il settembre 2022 e il febbraio 2024 a Corvetto da Laura Raccanelli nell'ambito della ricerca dottorale sulle trasformazioni urbane legate ai processi di *beautification* in questa periferia di Milano. Nello specifico, per la riflessione proposta in questo paragrafo l'autrice ha partecipato come osservatrice a due tour del quartiere promossi da un'associazione cittadina a settembre 2022, a una giornata di Cleaning Day dedicata alla pulizia dei muri organizzata dal *Rotary Club Milano* a maggio 2023, e a diverse giornate di pulizia e manutenzione ordinaria delle aiuole comprese nei Patti di Collaborazione della Città di Milano. L'autrice ha inoltre analizzato le note di campo di diverse passeggiate esplorative e dei momenti di osservazione partecipante alle iniziative del quartiere, in modo particolare a quelle legate ai progetti di rigenerazione in corso a Corvetto.

per lo più legata al famoso slogan 'Milano da bere' (Foot, 2003). Nel tentativo di distanziarsi da questo immaginario di fine secolo, nei primi anni Duemila l'amministrazione comunale iniziava a promuovere un'imponente operazione di *rebranding*, puntando soprattutto sulla nuova immagine di 'città creativa' (Florida, 2002; Peck, 2005). A questo scopo, la città si candidava ad ospitare il grande evento *Milano Expo 2015*, segnando un'accelerazione all'intero processo (Off Topic & Maggioni, 2013). Questo momento, noto come il "rinascimento di Milano", ha portato alla creazione e al rilancio di un insieme di istituzioni culturali che avevano l'obiettivo di promuovere politiche di *placemaking* per attrarre arte e professioni creative (Tozzi, 2023). Milano oggi è la città vetrina italiana, o la città della "messa in scena di tutto" (Böhme, 2017) ed è particolarmente interessante per analizzare la vita economica e sociale dei prodotti visivi urbani e del loro consumo. Qui il rapporto tra arte, mercato e *marketing* rivela tutte le sue contraddizioni (Tozzi, 2023): al civico 81 di Corso Garibaldi, in pieno centro, dal 2020 la parete cieca di un palazzo privato è stata adibita a pannello pubblicitario attraverso la tecnica del cosiddetto '*mural advertising*'[54]. Milano è stata infatti una delle prime città italiane a fare un uso commerciale delle opere di *street art*. Negli anni si sono susseguiti più di venti enormi dipinti commissionati a *street artist* da alcuni dei più famosi brand internazionali come Gucci, Chanel, Lancome, Valentino, Moncler e Samsung[55]. Il *mural advertising* è diventato una pratica sempre più diffusa, non solo a Milano, per l'efficacia pervasiva dell'opera nella sua funzione pubblicitaria, sia in termini di dimensioni che di estetica estremamente accattivante e *instagrammibile*. Questi grandi marchi spesso celebrano tali iniziative come interventi di rigenerazione urbana, realizzati per "donare opere artistiche alla città di Milano"[56], dissimulando nei fatti un'operazione di privatizzazione dello spazio pubblico a scopo commerciale.

Nel contesto dell'economia creativa milanese, un nuovo processo di *rebranding* a base culturale sta investendo l'area a sud-est di Milano, dove sono già in atto grandi trasformazioni legate alle prossime Olimpiadi Invernali

---

[54] Per *mural advertising* si intende un qualsiasi tipo di pubblicità che viene dipinta a mano e appare sui muri nella forma di opera muraria. Per approfondire si veda: Moran, C., (2013), *The Business of Mural Advertising,* Routledge, London

[55] *Clear Channel Italia, La comunicazione dei brand passa per la street art,* 22 marzo 2023: https://artemagazine.it/2023/03/22/clear-channel-italia-la-comunicazione-dei-brand-passa-per-la-street-art/

[56] Un esempio delle contraddizioni del mural advertising si può leggere in questo articolo di Repubblica del 12 settembre 2021, *Milano, murales troppo belli e i cittadini chiedono di lasciarli* https://milano.repubblica.it/cronaca/2021/09/12/news/milano_murales_pubblicita_-317417090/

Milano-Cortina 2026. Al centro di questi poli di accentramento di attenzioni e capitali si trova Corvetto, uno storico quartiere periferico che oggi promette di acquisire un valore inaspettato: a partire dall'inizio dei cantieri olimpici a inizio 2023, il valore al metro quadro è passato da circa 3700 a oltre 4200 euro[57]. Nato negli anni Trenta sul progetto dello IACP (Istituto Autonomo Case Popolari), Corvetto è anche il quartiere del quadrilatero Mazzini, una delle più estese zone di patrimonio pubblico abitativo ancora esistente in città. Oggi è ancora conosciuto come una zona pericolosa, tuttavia negli ultimi cinque anni il quartiere è cambiato in modo significativo. Questo processo si lega anche alla forte presenza di Fondazione Prada, un'importante istituzione di arte contemporanea milanese che ha inaugurato la sede nel vicino quartiere di Brenta, insieme all'apertura di diverse gallerie e studi artistici, di design e di architettura. Tutto questo contribuisce al tentativo di presentare Corvetto come il "nuovo distretto creativo" di Milano sud. Oggi, quindi, su questa periferia convivono due narrazioni apparentemente contrastanti, che da un lato mantengono ancora vivo un discorso stigmatizzante, dall'altro descrivono il quartiere come un'area di recente riqualificazione in rapida evoluzione. Legandosi alla seconda narrativa, nel 2022 le associazioni locali hanno organizzato una serie di visite guidate nel quartiere, alla 'scoperta' dei luoghi della rigenerazione urbana e di quello che le guide chiamano le 'cappelle sistine di Corvetto'. Durante le passeggiate i murales ufficiali finanziati dal comune e da alcune importanti istituzioni culturali rappresentano le principali attrazioni. Proprio alla partenza del tour la guida si sofferma sulla grande scritta colorata 'Corvetto' che spicca sul grigio cavalcavia e segna l'entrata del quartiere. Il murale era stato realizzato nel 2021 all'interno del progetto "Un nome per ogni quartiere", promosso dal Comune e da Fondazione di Comunità di Cariplo. Nessuno sembra commentare uno striscione che pende dallo stesso cavalcavia, appena sopra il murale, con su scritto: "Stop gentrificazione". Poco più in là, in Piazza Angilberto, viene presentato un murale più astratto ad opera dell'artista olandese Zedz, finanziato dal Mudec, Museo delle Culture, nell'ambito delle operazioni di riqualificazione che hanno ristrutturato lo spazio pubblico della piazza con nuove panchine, tavolini da ping-pong e aiuole verdi. Anche in questo caso, camminando per le strade del quartiere, si notano altre modalità di espressione sui muri, soprattutto legate a rivendicazioni politiche contro le dinamiche speculative del quartiere, gli sfratti o i progetti di rigenerazione e che sono completamente invisibilizzate durante i tour. Osservando le superfici,

[57] I dati provengono dalla sezione dedicata all'andamento dei prezzi delle case del sito di Immobiliare. https://www.immobiliare.it/mercato-immobiliare/lombardia/milano/corvetto-rogoredo/

si possono vedere diverse stratificazioni, frutto di ripetute cancellature e coperture. A Corvetto è infatti in corso una vera e propria battaglia per la cancellazione sia materiale che simbolica di ciò che non si vuole vedere e che non è in linea con la nuova narrazione. Uno dei punti di osservazione di questa lotta è proprio sui suoi muri, dove lo sguardo è catturato da "un palinsesto di voci che si sovrappongono e tentano di sopraffarsi l'una con l'altra"[58].



Figura 4. *Muri di Corvetto e scritte politiche - Foto del gruppo Facebook 'Corvetto Odia'*

Sono diverse le iniziative promosse a Corvetto allo scopo di *camuffare* (Bhöme, 2017) lo spazio pubblico non conforme alle nuove estetiche, provando a cancellare la memoria del vecchio quartiere: dai Patti di Collaborazione tra comune e cittadinə attivə, i quali si concentrano principalmente sulla ripiantumazione delle aiuole con fiori e piante decorative, alle giornate di pulizia collettiva delle strade da spazzatura e rifiuti, fino all'organizzazione di 'cleaning day' dedicati nello specifico alla cancellazione delle scritte politiche o ai più generali tag sui muri (Figura 5). Si tratta di iniziative che hanno ormai cadenza regolare durante tutto l'anno, finanziate soprattutto da privati,

[58] La citazione è presa dal recente articolo pubblicato sulla rivista *Gli Asini*, che rappresenta uno dei primi interventi nel dibattito sulla trasformazione del quartiere di Corvetto: Davide Caselli, Lucia Tozzi, Una passeggiata rigeneratrice intorno a Corvetto, 14 luglio 2023 https://gliasinirivista.org/una-passeggiata-rigeneratrice-intorno-a-corvetto-2/

come per esempio da alcuni noti Comitati di cittadini antidegrado o Rotary Club milanesi, a cui partecipano volontarə di Corvetto e di altri quartieri.



Figura 5. *Cleaning day: Cittadinə attivə cancellano scritte sui muri di Corvetto. Foto di Laura Raccanelli (13.05.2023).*

A Corvetto, dunque, sfratti sempre più frequenti e un forte sistema di valorizzazione sia economica che simbolica stanno trasformando in modo radicale il quartiere, agendo su un aumento dei valori immobiliari e di locazione e sulle dinamiche di sostituzione də residenti con nuovə abitanti di classe media e segnalando processi di gentrificazione in corso. In questo contesto, i murales istituzionali concorrono alla rivalutazione simbolica, mentre sui muri continuano a comparire opere di *street ar*t non ufficiali che danno voce a proteste del quartiere o ad altri bisogni e che vengono, in diversi modi, continuamente silenziati.

7. Conclusioni

Per concludere torniamo all'inizio: la vicenda del murale di Ugo Russo dimostra che i muri delle città sono testimoni degli incontri e degli scontri di diverse pratiche conflittuali legate alla memoria culturale, alla memoria pubblica e alla memoria ufficiale, producendo fratture tra ciò che è considerato legittimo e ciò che diventa illegittimo. Questo vale anche per lo spazio pubblico conflittuale di Corvetto, dove *graffiti writing* e *street art* sono usati come pratica artistica di riappropriazione dello spazio urbano e come espressione di auto-narrazione rivendicata da cittadinə, i quali esprimono sui muri sia proteste e voci dissidenti che simboli condivisi di identità e appartenenza. Al contrario, nel Parco Merola di Ponticelli, la regia istituzionale del nuovo muralismo ha provato ad agire sulla ridefinizione dell'immagine pubblica stigmatizzata del quartiere, ma le opere, riferendosi per lo più a un pubblico di visitatorə, raccontano solo parzialmente la storia di questo rione. Qui la *street art* e le visite guidate sembrano piuttosto funzionare come dispositivi per far sperimentare ai turisti un'atmosfera urbana *underground* e come espedienti per rendere le cosiddette '*no goes areas*' attraversabili. Infatti, come mostrato in questo lavoro, quando gli interventi artistici vengono utilizzati come tecnica di *governance* urbana, rivelano un'ambiguità: rappresentando un tentativo di valorizzare un'area attraverso il suo abbellimento, legittimano in questi quartieri di periferia alcune estetiche e pratiche (murales istituzionali, attività turistiche, rigenerazione urbana) e ne escludono altre.

In accordo con il sociologo Andrea Mubi Brighenti, possiamo dunque intendere i muri come "artefatti soggetti a usi sia strategici che tattici" (Brighenti, 2012: 329, trad. personale). Sopra i muri delle periferie si manifesta una complessa stratificazione di discorsi che riflette le dinamiche di gestione dei quartieri marginalizzati, rivelando le tensioni presenti nelle città contemporanee.

Riferimenti Bibliografici

• Andron S. 2018, “Selling Streetness as Experience: The Role of Street Art Tours in Branding the Creative City”, T*he Sociological Review*, 66, 5, 1036-1057.

• Ascari, P., 2022, “Tensioni a Cyburbia. La Città Postfordista tra Canoni Estetici e Stili di Espressione. “In *Espressioni Urbane. Muri Sconciati, Writing e Street art* (ed.) Ascari, P., Rivasi, P., Mimesis, Milano.

• Attademo, M.; Castigliano, M.; Errico, G. 2019, “Laboratorio Ponticelli. Tre scenari per un progetto di recupero di paesaggi interrotti.” *Bollettino Del Centro Calza Bini*, 19(1), 145-165.

• Böhme G. 2017, *Critique of Aesthetic Capitalism*, Mimesis International, Milan.

• Bukowski, W., 2019, *La buona Educazione degli Oppressi. Piccola Storia del Decoro*, Edizioni Alegre, Roma.

• Bourdieu P., 1991, *Language and Symbolic Power*, Polity Press, Cambridge.

• Benet-Weiser, S. 2011, Convergence on The Street. *Cultural Studies*, 25, 641–658.

• Brighenti A. M., 2012. “At the Wall: Graffiti Writers, Urban Territoriality, and the Public Domain”, *Space and Culture*, V, 13 (3), pp. 64-77.

• Brighenti, A. M. 2016, “Graffiti, Street Art and the Divergent Synthesis of Place Valorisation in Contemporary Urbanism.” In J. I. Ross (Ed.), *Routledge handbook of graffiti and street art*, Abingdon, UK: Routledge, 158–167.

• Cameron, S.; Coaffee, J. 2005, "Art, Gentrification and Regeneration: From Artist as Pioneer to Public Arts." *European Journal of Housing Policy*, 5(1): 39–58.

• Castellano, C. G., Raposo, O. 2023. "Public Art and Social Media: Street Art Tourism, Sociocultural Agency and Cultural Production in Contemporary Lisbon", *Community Development Journal*, https://doi.org/10.1093/cdj/bsad018.

• Cappanera, C. 2012, "Side Effect of Antigipsy Stigma. Ponticelli's Case and the Prejudice in Public and Legal Speech", *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 3 (8), 273-280.

• Costa, P., Lopes, R. 2015. "Is Street Art Institutionalizable? Challenges to An Alternative Urban Policy in Lisbon." *Métropoles*, 17. https://doi.org/10.4000/metropoles.5157.

• Cresswell, T. 1996, *In place/out of place: Geography, ideology, and transgression*. University of Minnesota Press, Minneapolis.

• Dal Lago A., Giordano S. 2016, *Graffiti. Arte e ordine pubblico*, Il Mulino, Bologna.

• Florida, R., 2002, *The rise of the creative class*, Basic books, New York.

• Forte, F., De Paola, P. 2019, "How Can Street Art Have Economic Value?". *Sustainability*, 111, 580, doi:10.3390/su11030580

• Foot, J. 2003*, Milano Dopo il Miracolo. Biografia di una città*, Feltrinelli, Milano.

• Gainsforth, S. 2022, "Addomesticare la Città: Consumo Visuale e Produzione

di Spazio." in *Espressioni Urbane. Muri Sconciati, Writing e Street Art* (ed.) Ascari, P.; Rivasi, P., Mimesis, Milano.

• Ghertner D. A. 2010, "Calculating Without Numbers: Aesthetic Governmentality" in Delhi's Slums, *Economy and Society*, 39 185–217.

• Gravari-Barbas M., Delaplace, M. 2015, "Le tourisme urbain 'hors des sentiers battus'", *Teoros. Revue de recherche on tourism*, 34, 1-2, URL: http://journals.openedition.org/teoros/2790.

• Grodach, C.; Foster, N.; Murdoch, J. 2014, "Gentrification and the Artistic Dividend: The Role of the Arts in Neighborhood Change", *Journal of the American Planning Association*. 80, 21–35.

• Guinard, P., Margir, A. 2018, "Art as a New Urban Norm: Between Normalization of the City Through Art and Normalization of Art Through the City in Montreal and Johannesburg", *Cities*, *77*, 13-20.

• Herzfeld, M. 2017, "The blight of beautification: Bangkok and the pursuit of class-based urban purity", *Journal of Urban Design*, 22, 3, 291-307.

• Iandolo, S. 2023, Lo stigma territoriale come motore dell'attrazione turistica: rischi e spunti etnografici dalla città di Napoli, *Memorie geografiche XXIII,* 449-454.

• Iovino, G. 2019, "Riscritture di paesaggi urbani marginali. La street art a Napoli", *Memorie Geografiche XVII,* 377-390.

• Lindner C., Sandoval G. F. 2021, "Introduction: Aesthetics of Gentrification in Id., Aesthetics of Gentrification. Seductive Spaces and Exclusive Communities", in *The Neoliberal City*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 9-24.

• MacDowall, L., de Souza, P. 2018, "I'd Double Tap That!!': Street Art, Graffiti, and Instagram Research", *Art Media, Culture & Society*, 40, 1, 3-22.

• Manco, T. 2002. *Stencil Graffiti*, Thames & Hudson, New York, NY.

• Mokras-Grabowska, J. 2014. "Art-Tourism Space in ŁÓDŹ: The Example of the Urban Form Gallery", *Tourism*, 24, 2, 23-30.

• Maggioni, R. 2013, *Expopolis. Il Grande Gioco di Milano 2015*, Edizioni X, Milano.

• Peck, J., 2005, "Struggling With the Creative Class", *International Journal of Urban and Regional Research*, 29, 4, 740-70.

• Polson, E. 2024, "From the Tag to The #Hashtag: Street Art, Instagram, and Gentrification", *Space and Culture*, *27*, 1, 79-93.

• Raccanelli, L. 2022, "Capitalismo Estetico e Arte come Strumento di Governance: Dietro ai Muri della Beautification" *Città in controluce*, 39-40, 12, 189-212.

• Raccanelli, L. 2023, "Varnishing Facades, Erasing Memory: Reading Urban Beautification with Critical Whiteness Studies", *ESPES*, 12, 2, 88-102.

• Raposo, O. R. 2022, "Street Art Commodification and (An)aesthetic Policies on the Outskirts of Lisbon", *Journal of Contemporary Ethnography*, 52, 2, 163–191.

• Richards, G., Marques, L. 2012, "Exploring Creative Tourism: Introduction.", *Journal of Tourism Consumption and Practice*, 4, 2, 1–11.

• Rivasi, P. 2022, "Sul Rapporto tra Arte Urbana Spontanea ed Istituzioni: un

Caso Studio", in *Espressioni urbane. Muri sconciati, writing e street art* (ed.) Ascari, P.; Rivasi, P., Mimesis, Milano.

• Rossi, U. 2022, "The Existential Threat of Urban Social Extractivism: Urban Revival and the Extinction Crisis in the European South", *Antipode*, 54, 3, 892–913.

• Schacter, R. 2014, "The Ugly Truth: Street Art, Graffiti and the Creative City", *Art & the Public Sphere*, 3, 2, 161–176.

• Seresinhe, C.L., Preis, T., Moat, H.S. 2016, "Quantifying the Link Between Art and Property Prices in Urban Neighborhoods", *Royal Society Open Science*, 3, 146-160 http://dx.doi.org/10.1098/rsos.160146.

• Semi, G., Tonetta, M. 2020, "Marginal Hosts: Short-Term Rental Suppliers in Turin, Italy", EPA: Economy and Space, 0(0), 1-22.

• Seok, H., Joo, Y., Nam, Y. 2020, "An Analysis of the Sustainable Tourism Value of Graffiti Tours through Social Media: Focusing on TripAdvisor Reviews of Graffiti Tours in Bogota, Colombia", Sustainability. 12, 4426, 1-19.

• Young, A. 2016. Street Art World, Reaktion Books, London.

• Wilson, J. Q., Kelling, G. L. 1982, "Broken Windows", The Atlantic Monthly, 249: 29-38.

• Tozzi, L. 2023. L'invenzione di Milano. Culto della comunicazione e politiche urbane, Cronopio, Napoli.

• Wacquant L. 2007. "Territorial Stigmatization in The Age of Advanced Marginality", Thesis Eleven, 91, 66-77.

• Zukin S. 1995, The Cultures of Cities, Blackwell, Oxford.

Sitografia

• Artemagazine (redazione). Clear Channel Italia, la comunicazione del brand passa per la street art, Artemagazine, 22 marzo 2023.

• https://artemagazine.it/2023/03/22/clear-channel-italia-la-comunicazione-dei-brand-passa-per-la-street-art/.

• Carbutti, R. L'eterna lotta ai graffiti. Il Comune ha speso 254mila euro in 4 anno. Dibattito sulle risorse, Il resto del Carlino, 7 gennaio 2023.

• https://www.ilrestodelcarlino.it/bologna/cronaca/leterna-lotta-ai-graffiti-il-comune-ha-speso-254mila-euro-in-4-anni-dibattito-sulle-risorse-jcijgiux.

• Caselli, D.; Tozzi, L. Una passeggiata rigeneratrice intorno a Corvetto, Gli Asini, 14 luglio 2023.

• https://gliasinirivista.org/una-passeggiata-rigeneratrice-intorno-a-corvetto-2/.

• di Pinto, E. Napoli capitale italiana della steet art, Periodico Daily, 15 maggio 2020 https://www.periodicodaily.com/napoli-capitale-italiana-della-street-art/.

• Exibart (redazione). Il murales di Ugo Russo sarà cancellato: la sentenza del TAR, Exibart, 2 settembre 2021 https://www.exibart.com/attualita il-murales-di-ugo-russo-sara-cancellato-la-sentenza-del-tar/.

• Ferrè, R. Maradona e il miracolo laico di San Giovanni, Il Mattino, 3 febbraio 2023 https://www.ilmattino.it/rubriche/di_riffa_o_di_raffa/maradona_miracolo_laico_di_san_giovanni-7911399.html.

• Gheno, V. Schwa: storia, motivi e obiettivi di una proposta, Treccani online, 21 marzo 2022.

• https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/Schwa/4_Gheno.html.

• Iandolo, S; Raccanelli, L. La retorica dell'abbellimento. Il quartiere Vallette di Torino tra stigma e propaganda politica, NapoliMonitor, 26 gennaio 2021 https://napolimonitor.it/il-quartiere-vallette-di-torino-tra-stigma-e-propaganda/.

• Immobiliare: https://www.immobiliare.it/.

• Parco dei Murales: http://www.parcodeimurales.it.

• Petrazzuolo, S. Le 10 capitali mondiale della street art, Siviaggia, 30 luglio 2020.

• https://siviaggia.it/viaggi/fotonotizia/10-capitali-mondiali-street-art/299454.

• Retake Italia: https://www.retake.org.

• Rosa, R. Ugo Russo, quindici anni, ammazzato da un carabiniere. La sua storia, a un anno dalla morte, NapoliMonitor, 28 febbraio 2021.

• https://napolimonitor.it/ugo-russo-quindici-anni-ammazzato-da-un-carabiniere-un-anno-dalla-morte/.

• Rosa, R. Quando muore un quindicenne, NapoliMonitor, 3 marzo 2020 https://napolimonitor.it/napoli-quando-muore-un-quindicenne/.

• Venni, F. Milano, murales troppo belli e i cittadini chiedono di lasciarli, La Repubblica, 12 settembre 2021.

• https://milano.repubblica.it/cronaca/2021/09/12/news/milano_murales_pubblicita_-317417090/.



Graffiti come tatuaggi urbani: rivendicare l'autodeterminazione nello spazio urbano thailandese

(Graffiti as Urban Tattos Graffiti as Urban Tattoos: Reclaiming a Self-determination in Thai Urban Space)

◊ *Jirayudh Sinthuphan, Università Chulalongkorn, Bangkok*

Abstract

IT: Questo capitolo è un'analisi dei graffiti nello spazio urbano tailandese, interpretati nel quadro della teoria dei graffiti come tatuaggi urbani e della teoria dell'autodeterminazione. Si cerca di comprendere in questo modo l'associazione tra la pratica dei graffiti e i bisogni psicologici insiti nella società tailandese. È un capitolo scritto sulla base di dati secondari e informazioni raccolte attraverso un'analisi della letteratura di riferimento. I documenti rilevanti come interviste, articoli di stampa, siti web, blog, documenti di ricerca e materiali di presentazione, sono oggetto di un'interpretazione ermeneutica e di una discussione concettuale.

Parole chiave: *Thailandia, tatuaggi, graffiti, street art, place-making*

EN: This paper is an analysis of graffiti in Thai urban space within the framework of graffiti as urban tattoos and self-determination theory. It seeks to understand the association between the practice of graffiti and Thai psychological needs. It is written based on secondary data and information collected through

literature review. Relevant documents such as published interviews, news articles, related websites, blogs, research papers and presentation materials are referred for hermeneutic interpretation and conceptual discussion.

Keywords: *Thailand, tattoo, graffiti, street art, place-making*

1. Introduzione

La scrittura o la pittura sui muri sono probabilmente attività antiche quanto la civiltà umana. Il termine graffiti è infatti originariamente usato dagli archeologi per riferirsi a un'iscrizione o un disegno "graffiato" sui muri di antiche rovine, di solito senza permesso ma visibile al pubblico. Ad esempio, il graffito di Alexamenos, una rappresentazione satirica della crocifissione di Gesù incisa nel muro intonacato di un edificio noto come *Domus Gelotiana*, era destinato a deridere un individuo della fede cristiana. Anche i crociati incidevano immagini di croci cristiane sui muri di pietra della chiesa del Santo Sepolcro per segnare il loro arrivo a Gerusalemme. Tuttavia, si riconosce come forma moderna di graffiti quella emersa per la prima volta a Philadelphia (USA) negli anni '60 del 900, anche se è a New York City che la cultura dei graffiti si sviluppa in modo consistente. Durante gli anni '70 e '80, i graffiti iniziano a occupare le superfici vuote della città, inclusi i vagoni della metropolitana e dei treni. Le distanze che questi veicoli percorrono e le rappresentazioni mediatiche dei graffiti contribuiscono infatti a diffondere il nome dei creatori insieme alla cultura dei graffiti tra un pubblico sempre più ampio. Oggi, possiamo dire che il moderno graffito è diventato parte del paesaggio urbano nelle città di tutto il mondo.

La pratica dei graffiti spesso polarizza la società: può essere riconosciuta come un'opera d'arte o condannata come un atto di vandalismo. A tal proposito, Wilson e Kelling (1982) hanno proposto una teoria che utilizza le "finestre rotte" come metafora del disordine all'interno dei quartieri. In particolare, gli autori collegano il disordine di basso livello all'interno di una comunità, come graffiti, vandalismo, bere in pubblico e urinare, a successivi episodi di crimini gravi e declino sociale. La loro teoria ha dominato il pensiero sui graffiti e ha influenzato le politiche sull'ordine pubblico in molte città di tutto il mondo, stabilendo l'idea che la diffusione di disordini come finestre rotte e graffiti crei paura nella mente dei cittadini e indebolisca il controllo sociale della comunità sul crimine. In quest'ottica, la repressione del disordine pubblico, culminante nel crimine, porterebbe alla diminuzione più crimini gravi. Ciò ha contribuito ad una diffusa stigmatizzazione e alla criminalizzazione della pratica dei graffiti, specialmente in Europa e negli Stati Uniti.

All'estremo opposto dello spettro, la pratica dei graffiti è vista come un'attività artistica, ed il giornalista americano Norman Mailer è stato probabilmente il primo intellettuale a convalidare pubblicamente i graffiti come forma d'arte nel saggio intitolato «La fede dei graffiti» (1974). Mailer esplora la cultura dei graffiti a New York City nei primi anni '70 e

ne esamina l'ascesa a parte prominente del panorama visivo di New York City, concentrandosi sulle implicazioni sociali, culturali ed estetiche. Il libro approfondisce specialmente i significati espressi dai graffiti e li considera una forma di ribellione ed espressione artistica, esplorando la tensione tra i graffiti come atto di sfida contro l'autorità e il loro potenziale artistico. In questa prospettiva i graffiti sono visti come simbolo di resistenza giovanile, un modo per reclamare spazio in una città dominata da strutture di potere consolidato e una forma di comunicazione tra subculture diverse. Verso la fine degli anni '80, la pratica dei graffiti comincia ad essere discussa nel contesto dell'arte contemporanea e della storia dell'arte attraverso la pubblicazione di «*Subway Art*» (1984) di Martha Cooper e Henry Chalfant, insieme a «*Spraycan Art*» (1987) di Henry Chalfant e James Prigoff. Queste opere hanno contribuito a normalizzare e a rendere popolare la pratica dei graffiti in tutto il mondo tanto che ad oggi si registra un significativo corpo di opere accademiche sui graffiti, o *street art* come viene comunemente categorizzata questa pratica. Peraltro, molti di questi lavori affrontano i graffiti dal punto di vista degli artisti visivi o degli storici dell'arte (Ganz 2004; Hundertmark 2016; McCormick 2015; Thompson 2009). Tuttavia, queste opere si concentrano spesso sui graffiti unicamente come oggetto visivo – come qualcosa da guardare che esiste al di fuori del corpo umano - e trascurano l'idea che il paesaggio urbano possa essere considerato anche come un'estensione del corpo umano. Al contrario, lungo questa linea di pensiero, i graffiti non sono più un semplice oggetto visivo, ma sono anche un'iscrizione senziente sul corpo umano esteso - una sorta di tatuaggio sul paesaggio urbano. Questo concetto sottolinea l'interconnessione degli ambienti urbani e degli esseri umani, illustrando come i graffiti siano progettati per soddisfare e ampliare le esigenze umane.

2. Il paesaggio urbano come estensione del corpo umano

La comprensione dei paesaggi urbani come un'estensione fisica del corpo umano sottolinea le complesse relazioni tra le persone e gli ambienti metropolitani, evidenziando come le città supportino, riflettano ed estendano le capacità e le attività umane. In questo senso, il concetto di paesaggio urbano come estensione del corpo umano può essere compreso attraverso diverse prospettive interconnesse che riflettono come le città specchino,

supportino ed estendano la fisicità umana, la mobilità e il comportamento sociale. A tal proposito, si sottolinea come molti teorici e urbanisti abbiano già stabilito un collegamento tra il paesaggio urbano e il corpo umano esaminando le connessioni tra l'infrastruttura urbana, le attività umane e la relazione metaforica tra i due (Geddes 1915; Le Corbusier 1948 e 1967). È stato però il concetto di "spazio sociale" di Henri Lefebvre e la sua discussione sull'esperienza vissuta negli ambienti urbani ad essere interpretata come l'affermazione più completa dell'estensione tra corpo e paesaggio.

In "La produzione dello spazio" (1991, prima edizione nel 1974), Lefebvre teorizza il modo in cui gli spazi sociali vengono prodotti e vissuti e la sua teoria della pratica spaziale, dello spazio concepito e dello spazio vissuto fornisce un quadro per comprendere come i paesaggi urbani siano plasmati dalle attività umane e plasmino a loro volta tali attività. In particolare, la pratica spaziale riguarda il modo in cui le persone utilizzano lo spazio, come ad esempio gli spostamenti, il lavoro o il tempo libero, e comprende gli aspetti materiali delle città quali l'infrastruttura e l'architettura. Lo spazio concepito invece è l'aspetto astratto e concettualizzato dello spazio, spesso definito da pianificatori, architetti, ingegneri e tecnocrati. Esso rappresenta lo «spazio immaginato», dove regole, progetti e regolamenti urbanistici indicano come lo spazio dovrebbe essere organizzato e utilizzato. Infine, lo spazio vissuto riguarda il modo in cui individui e comunità interagiscono con lo spazio e lo appropriano, creando i propri significati e associazioni. Quest'ultimo rappresenta il modo in cui le persone vivono e comprendono il loro ambiente, compresi i simboli, i significati e le narrazioni che attribuiscono ai luoghi.

Lo spazio, quindi, è prodotto attraverso un'interazione tra questi tre elementi ed il paesaggio urbano diventa un terreno conteso in cui la vita quotidiana e le pratiche sociali creano significati, valori, segni e simboli anche contrastanti. Per Lefebvre, lo spazio è essenzialmente politico e ideologico (1974: 341) ed è pertanto un campo di battaglia cruciale in cui si combatte per la giustizia sociale e l'uguaglianza, attraverso conflitti su proprietà, significati, valori e utilizzi.

Per approfondire ulteriormente la nostra comprensione dei paesaggi urbani come estensioni dei corpi umani, possiamo anche attingere alla teorizzazione di Marshall McLuhan sulla tecnologia e le facoltà umane. In particolare, in "Comprendere i media: le estensioni dell'uomo" (1994, prima edizione del 1964), McLuhan discute proprio sul ruolo dei media e della tecnologia quali estensioni delle facoltà umane. E benché il suo focus sia principalmente sulle tecnologie della comunicazione, il concetto più ampio di «estensioni» di McLuhan può essere applicato anche al paesaggio urbano, considerando come le città e le loro infrastrutture estendano le capacità umane di mobilità,

interazione e connettività. Strade, autostrade e sistemi di trasporto pubblico estendono infatti la nostra capacità di viaggiare e comunicare su lunghe distanze, proprio come gli arti estendono il nostro raggio d'azione fisico. Il paesaggio urbano serve anche come tela per l'espressione e l'affermazione dell'identità umana, e in questo senso i graffiti trovati nei paesaggi urbani riflettono, plasmano ed estendono l'esperienza umana allo stesso modo in cui i corpi individuali possono essere adornati, plasmati ed espressi attraverso abbigliamento, tatuaggi e altre forme di personalizzazione.

L'interconnessione tra segni spaziali quali i graffiti e i tatuaggi corporei può essere osservata in modo particolare nella tradizione tailandese dello *Yantra* ovvero i simboli sacri. Lo *Yantra* thailandese, anche conosciuto come «tatuaggio *Yantra*» o «*Sak Yant*» in thailandese, è una forma di arte corporea che combina il tatuaggio con elementi mistici e religiosi per fornire protezione, potere, buona fortuna e altri benefici a chi lo indossa. Questi simboli possono anche essere tatuati su un oggetto o su una superficie spaziale per conferirgli un significato e uno scopo unici. In tal modo, l'energia spirituale viene trasferita nell'oggetto e nello spazio, rendendoli una vera e propria estensione del corpo umano.

Da questo punto di vista, non solo nel contesto thailandese ma in senso più globale, il collegamento tra i tatuaggi e l'esperienza psicosomatica umana è ampiamente discusso nelle scienze psico-sociali (Roggenkamp 2017; Mun 2012; Khosla 2010). La pelle umana, essendo in contatto sia con il mondo esterno che con la nostra dimensione psichica interna, non solo svolge una funzione protettiva, ma funge anche da tramite tra il sistema nervoso, il cervello e l'esperienza psicosomatica. Ad esempio, secondo Palermo (2004), la pelle potrebbe avere un ruolo significativo nella definizione del concetto di «sé», e la sua modifica attraverso i tatuaggi potrebbe rappresentare una forma di comunicazione non verbale di idee interne o conflitti personali o con l'ambiente esterno. Pertanto, i tatuaggi potrebbero rappresentare il tentativo di un individuo di esprimere e definire la propria individualità, e l'atto del tatuaggio potrebbe essere considerato un metodo pro-sociale e razionale per comunicare identità ed emozioni «normali» agli altri (Khosla, 2010). Considerando i graffiti alla stregua di tatuaggi urbani, possiamo interpretarli come un'esperienza corporea collettiva in cui le psiche individuali e la coscienza sociale si intrecciano. In quest'ottica, i graffiti rappresentano una dinamica di interazione tra individui o comunità e lo spazio, in cui sia gli individui che i gruppi sociali cercano di affermare la propria autonomia attraverso un controllo sul corpo urbano, mentre contemporaneamente cercano di vivere l'ambiente attraverso questo stesso corpo

L'idea di autonomia si collega principalmente alla teoria

dell'autodeterminazione introdotta da Edward L. Deci e Richard Ryan (1985). Con il suo focus sulla motivazione intrinseca e la soddisfazione dei bisogni psicologici di base, questa teoria può essere utilizzata per spiegare sia i motivi per i quali le persone si fanno tatuaggi che le modalità in cui graffiti riflettono il desiderio di autonomia, competenza e relazionalità.

Il presente saggio si concentra sull'analisi dei graffiti presenti nello spazio urbano thailandese e sulla loro relazione con i bisogni psicologici espressi dalla società tailandese. Questo capitolo si basa su dati secondari e informazioni ottenute mediante un'analisi della letteratura di riferimento. I documenti pertinenti, come interviste, articoli di giornale, siti web, blog, documenti di ricerca e materiali di presentazione, sono soggetti a un'interpretazione ermeneutica e a una discussione concettuale.

3. Graffiti e spazio urbano thailandese

Non è ben documentato quando e come la pratica "moderna" dei graffiti sia arrivata in Thailandia. Tuttavia, considerando che il primo Codice penale per graffiti e vandalismo risale al 1992, come sezione del "Decreto Reale per l'ordine l'igiene pubblica", si può presumere che i graffiti avessero già una forte presenza da almeno un decennio. Personalmente, crescendo a Bangkok alla fine degli anni '70 e negli anni '80, ricordo di aver visto qualche tipo di graffiti sui muri dei bagni pubblici e sulla superficie delle strutture pubbliche. Queste pratiche possono probabilmente essere considerate forme precoci dei graffiti moderni thailandesi.

I graffiti sui muri dei bagni pubblici sono di solito anonimi ed il muro dei bagni pubblici nei centri commerciali o nelle scuole funge da bacheca, invitando gli utenti di questi bagni a disegnare immagini o esprimere le proprie opinioni su di essi. La maggior parte di questi graffiti serve a testimoniare la presenza di qualcuno, con dichiarazioni su quanto sia "figo" o duro Tizio o Caio, e insulti o sfide a combattere l'uno contro l'altro. Vi è anche una quantità considerevole di contenuti espliciti come disegni di posture sessuali, doppi sensi e richieste di prestazioni intime. In alcuni luoghi, i graffiti appaiono sotto forma di *thread* di conversazioni estese tra gli utenti dei bagni, sia in prosa che in forma poetica. Molte di queste conversazioni sono spiritose e divertenti ed alcune mostrano incredibili abilità linguistiche e sono piuttosto coinvolgenti dal punto di vista intellettuale.



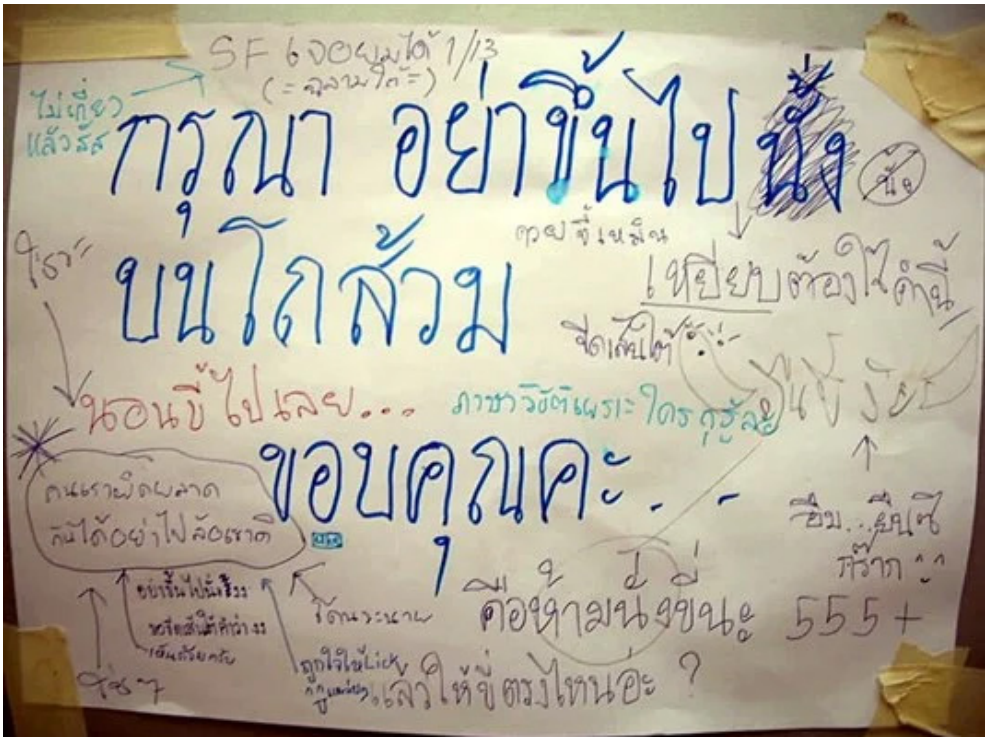
Un graffito che sollecita atti sessuali in un bagno pubblico maschile

Fonte: https://board.postjung.com/772920



Un pittogramma e un gioco di parole che confrontano l'escrezione e l'amore.

Fonte: https://board.postjung.com/885024



Una conversazione tra utenti di un bagno pubblico che è iniziata con una richiesta agli utenti di non accovacciarsi sul sedile del water ma è finita con una riflessione filosofica sull'escrezione umana e un dibattito sulla semantica tailandese

Fonte: https://board.postjung.com/772920

È interessante notare che i graffiti trovati sulla superficie delle strutture pubbliche sono spesso creati dai membri dei college politecnici o dagli studenti delle scuole superiori considerate "problematiche" e poco prestigiose. Il design, infatti, si basa principalmente sui loghi o sugli acronimi delle scuole come firma (*tag*) per segnare il territorio di ciascuna scuola e l'estensione della sua influenza. Questa forma di graffiti è di solito legata al territorialismo e quando il confine segnato viene violato o il tag viene sovrascritto, o «bombato», l'atto può anche suscitare forme di scontro violento tra scuole rivali e occasionalmente la morte degli studenti coinvolti. Mann osserva a tal proposito che la cultura graffitara dei politecnici thailandesi presenta paralleli interessanti con i primi anni del movimento graffitaro negli Stati Uniti, ed è alimentata dalla stessa intensa rabbia pubescente, da tribalismo, feroce fedeltà e un amore incondizionato per il gruppo (Mann 2022: 133).



Fonte: https://www.facebook.com/profile.php?id=100067534694235

Probabilmente, dietro queste due forme di graffiti moderni thailandesi si cela un forte senso di sé e un complesso di desideri repressi. Infatti, i graffiti permettono ai loro creatori di stabilire un'identità distinta in una società come quella thailandese in cui ci si aspetta da parte dei giovani un alto gradi

di conformità a norme sociali stabilite e a comportamenti accettati. A tal proposito, va ricordato che nonostante la sua apparente esteriorità tollerante e trasgressiva, la società thailandese promuove istituzionalmente valori sessuali molto conservatori simili a quelli delle altre società asiatiche (Techasrivichien 2016). Inoltre, le norme sociali e i modelli culturali tradizionali thailandesi hanno storicamente scoraggiato la discussione pubblica della sessualità e considerano ad esempio inaccettabili i rapporti sessuali prematrimoniali. Di conseguenza, i contenuti espliciti dei graffiti dei bagni pubblici forniscono ai thailandesi uno spazio alternativo per discutere pubblicamente della sessualità. Inoltre, guardando attraverso la lente dei graffiti come tatuaggi urbani, questa forma di graffiti aiuta anche a riconquistare l'autonomia sull'esperienza psicosomatica in uno spazio in cui l'espressione di impulsi e di desideri sessuali è generalmente repressa.

Da questo punto di vista, è comprensibile che i graffiti come metodo per comunicare un'identità ed emozioni «normative» agli altri risulti più evidente nella cultura graffitara dei politecnici thailandesi che in quella di altre scuole più elitarie. Infatti, se i graffiti sono un mezzo attraverso il quale i membri dei college politecnici possono "graffiare" prove della propria esistenza sulla pelle della società che li rende invisibili, questo avviene in quanto i college politecnici e in generale le scuole professionali sono generalmente considerati il livello più basso del sistema educativo thailandese. Gli studenti di questi college sono spesso guardati dall'alto in basso in quanto provengono da famiglie a basso reddito o hanno fallito nel sistema scolastico tradizionale. Sono spesso considerati sfidanti e spregevoli, e i graffiti che portano emblemi o acronimi scolastici forniscono a questi studenti un senso di appartenenza e potere altrimenti a loro precluso dagli altri canali istituzionali.

La pratica dei graffiti non rappresenta quindi solo una forma di espressione artistica personale, ma riflette anche scelte e valori pubblicamente inespressi con implicazioni sociali importanti. poiché i creatori dei graffiti nei politecnici thailandesi costruiscono una vera e propria identità collettiva e si integrano in una comunità superiore, quasi settaria. Sotto questa luce, i graffiti ricordano anche la pratica dei tatuaggi sacri thailandesi che proteggono, danno potere e trasformano chi li porta in esseri "sovraumani". Per quanto spregevoli possano essere per la società, ora i membri di queste comunità sono visibili e agiscono con piena consapevolezza, realizzando così la propria autonomia.



Un graffito ispirato al simbolo del Pathumwan Polytechnic College (sinistra) e un tatuaggio ispirato allo stesso graffito (destra).

Fonte: https://www.facebook.com/gymtattoostudio

4. Rivendicare la giustizia urbana

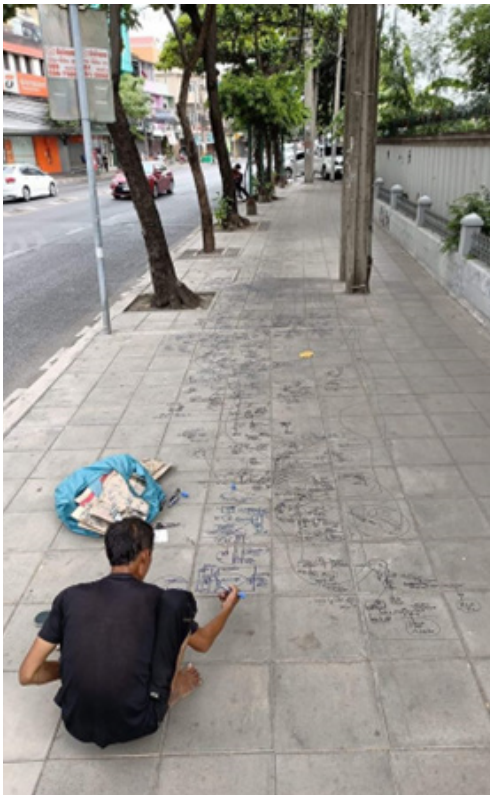
Come molte altre megalopoli asiatiche, Bangkok ha subito una profonda trasformazione urbana, specialmente sotto l'influenza della globalizzazione e delle politiche neoliberiste nel campo dell'economia a partire dagli anni '80 del secolo scorso. Questo ha portato ad un aumento delle disuguaglianze spaziali e sociali, che ha fatto sentire ai cittadini di essere privati della propria autonomia a causa di un sistema di potere progettato per proteggere le basi economiche del capitalismo. Nell'analisi di queste dinamiche, la concezione dello «spazio concepito» di Lefebvre fornisce una prospettiva chiave per comprendere come la pianificazione urbana derivante dal capitalismo abbia condotto all'alienazione, poiché le persone si sentono sempre più staccate da

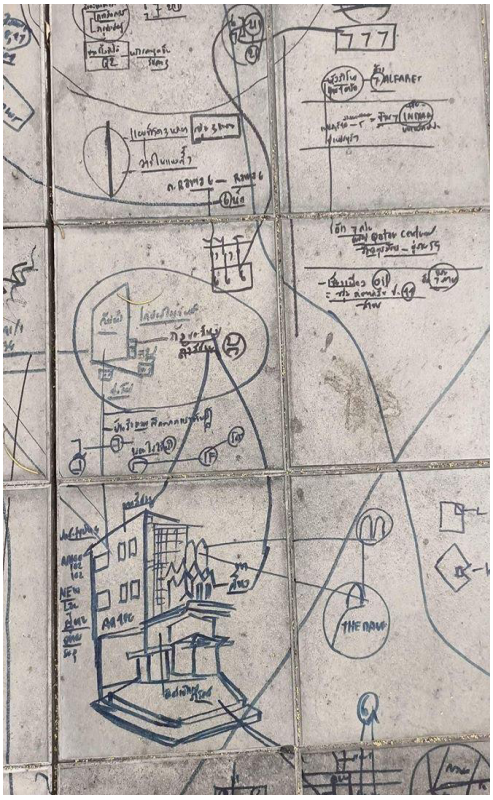
spazi privi di significato personale o culturale (Lefebvre, 1991). In passato, Lefebvre aveva criticato il dominio del capitale nella configurazione degli ambienti urbani, evidenziando come la mercificazione dello spazio spesso porti all'esclusione e alla marginalizzazione dei residenti a basso reddito e della classe operaia (Lefebvre, 1996, prima edizione del 1968). Seguendo lo stesso filone di pensiero, Edward Soja (2010) estende le idee di Lefebvre per concentrarsi su come le disuguaglianze spaziali riflettano ingiustizie sociali più ampie. In modo simile, Judith Butler (1993, 2015) amplia il concetto di disuguaglianze spaziali per esaminare come gli spazi pubblici siano regolamentati per determinare chi può o non può apparire e agire al loro interno. Butler sostiene che l'emarginazione di certi gruppi dipende dagli ostacoli che questi incontrano nella ricerca di visibilità e riconoscimento in spazi pubblici strutturati da norme che sistematicamente escludono o emarginano certe identità.

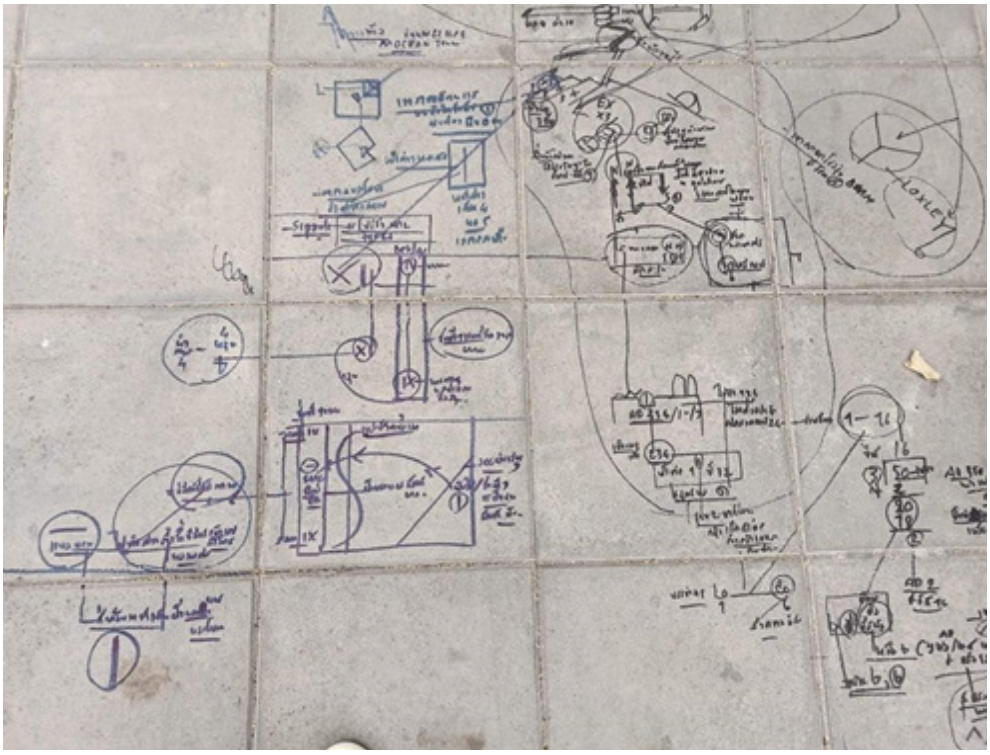
I graffiti rappresentano un modo per rendere visibile ciò che è invisibile e per portare giustizia dove c'è ingiustizia: è anche quello che sembra voler affermare con la sua opera il creatore di una serie di graffiti criptici che compaiono misteriosamente in tutta Bangkok a partire dalla fine degli anni '90 del secolo scorso. L'uomo senza fissa dimora, conosciuto come Pichai Rattanapornchai (o Peerachai Rattanapornchai o Samer Peerachai), utilizza pittogrammi e associazioni di parole per creare una serie di mappe mentali che cercano di svelare i poteri invisibili dietro le cospirazioni politiche e i piani segreti. Le sue opere affrontano una vasta gamma di temi, dalle sue esperienze di vita, pandemie e disastri naturali alle questioni finanziarie e politiche thailandesi e internazionali. Con il passare del tempo e l'aumentare della sua popolarità, i suoi graffiti complessi e intricati sembrano emergere miracolosamente su ogni centimetro delle superfici pubbliche di Bangkok, come se fossero una rivelazione divina. Le sue opere sono state esposte anche alla Bangkok Art Biennale nel 2020. Si narra che Pichai abbia prestato servizio nella Marina Reale Thailandese, ma che dopo la perdita di sua madre, suo fratello e sua sorella a causa di una sospetta malattia dello stomaco, abbia lasciato la Marina per vivere per strada alla ricerca di prove sulla loro morte. Ha continuato a creare graffiti ininterrottamente dal 1997, tranne durante il periodo in cui è stato ricoverato in un manicomio. Appena è uscito per strada, ha ripreso a dipingere come se la sua stessa esistenza dipendesse dai suoi graffiti. Sembra che per lui la pratica dei graffiti sia un modo per ricordare il suo passato e per percepire il presente (Mann 2022: 122-124).


ASD-11
TOT-TA/7TH
CC-004


ไม่เอา
นายกฯ
เสื่อม
YOKO
KOTA




777
THE NOVA



Pichai che disegna i suoi criptici graffiti su un marciapiede di Bangkok

Fonte: https://kaijeaw.com

Come i tatuaggi sulla pelle umana, i graffiti di Pichai sono testimonianze di esperienze di vita significative ed eventi che cambiano la vita. Farsi un tatuaggio può essere un'affermazione di controllo sul proprio corpo e sulla propria vita, che consente alle persone di prendere decisioni deliberate sulla propria apparenza e di comunicare le proprie convinzioni, esperienze o affiliazioni in modo autentico (Mun 2012). D'altra parte, il tatuaggio è anche un rituale intrinsecamente doloroso che può essere associato all'autolesionismo (Roggenkamp 2017). Come forma di modifica corporea, i graffiti di Pichai possono rappresentare un'espressione del dolore interiore, fungendo da prova tangibile della sofferenza interna. Una delle ragioni per cui il pubblico è attratto dai suoi graffiti indecifrabili potrebbe essere che essi risuonano anche con l'esperienza inarticolata delle ingiustizie sociali di ognuno. Allo stesso tempo in cui rivive la sua lotta attraverso la creazione dei

graffiti, il suo tratto di penna si insinua anche nella pelle dello spazio urbano thailandese. Rende visibile il dolore invisibile e mostra agli altri che anche lui sta lottando. Anche se i contenuti non sono sempre facilmente comprensibili al pubblico, i graffiti di Pichai aiutano le persone a provare qualcosa quando sono emotivamente intorpidite o disconnesse dai propri sentimenti.

5. ~~112~~ Dissidenti

Potrebbe proprio essere la natura psicosomatica dei graffiti, come precedentemente descritto nel lavoro di Pichai, a renderli una potente forma di protesta pubblica. La campagna contro la legge thailandese sulla lesa maestà, comunemente nota come Sezione 112, è in corso da quasi mezzo secolo, ma l'effetto non si è mai fatto sentire così fortemente fino a quando non si è manifestata sotto forma di graffiti. Grazie a questi ultimi, l'immagine del 112 si insinua nella pelle della società thailandese, costringendo tutti a riconoscere la crescente presenza di dissidenti.

La Sezione 112 è una parte del Codice penale thailandese che punisce qualsiasi attività intenzionale votata a diffamare, insultare e minacciare il monarca della Thailandia. È stata descritta come la legge sulla lesa maestà più dura al mondo. La forma più antica della legge è stata introdotta per la prima volta nel 1908 per penalizzare le persone che mostravano malizia o diffamavano il Re, la Regina Consorte, l'Erede al trono o il Reggente. Storicamente, il Codice penale è stato rafforzato più volte per contrastare le nuove minacce alla monarchia, come ad esempio il crescente sentimento repubblicano e socialista, che ha portato all'aggiornamento della versione del 1928 con l'introduzione della penalizzazione della promozione di qualsiasi dottrina o sistema politico o economico, inteso o calcolato, per portare odio o disprezzo del Sovrano.

Nel 1956, la lesa maestà è stata trasformata da un reato contro la monarchia a un reato contro la sicurezza nazionale, rimuovendo il diritto di esprimere opinioni che potrebbero essere lesive per la monarchia. Dopo il massacro del 6 ottobre 1976 di studenti e attivisti di orientamento socialista, la pena è stata resa più severa, da un massimo di sette anni a quindici anni per ogni capo di imputazione. Durante gli anni '80 e '90, la legge sulla lesa maestà è stata utilizzata come arma per "assassinii politici" e se prima del colpo di stato del 2006 i bersagli della legge sulla lesa maestà erano principalmente politici, alti

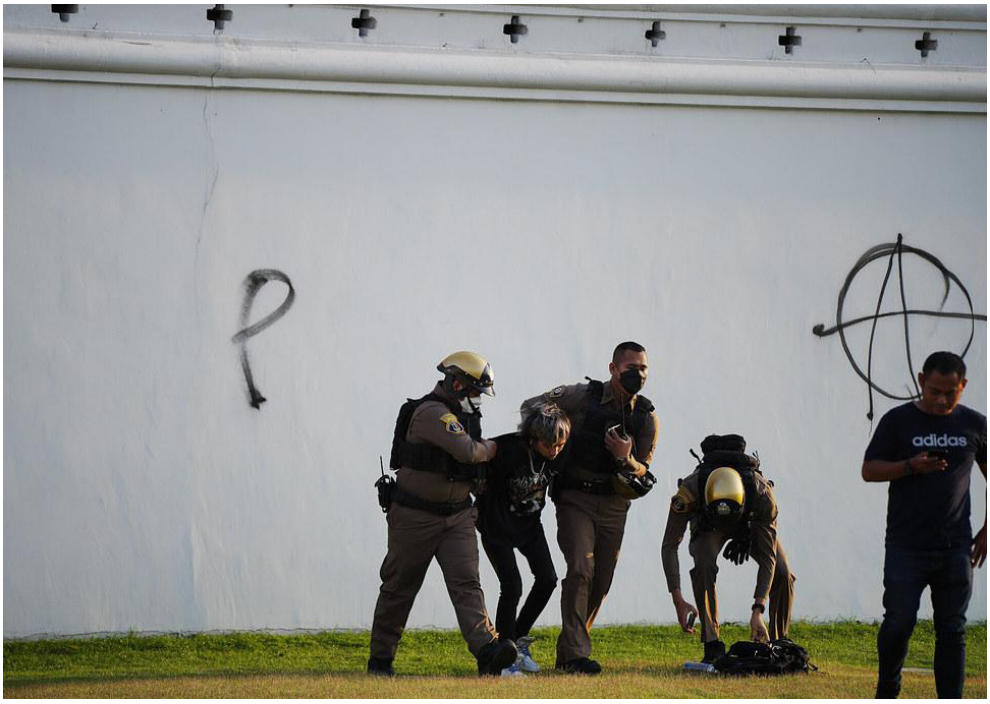
funzionari pubblici e figure extra-costituzionali, dopo l'aggiornamento del 2007 anche persone comuni sono state incriminate per soffocare la libertà di parola.

Il 28 marzo 2023, viene ampiamente riportato dai media thailandesi come un uomo di 25 anni sia stato arrestato per aver spruzzato con una bomboletta sul muro del Gran Palazzo e del Tempio del Buddha di Smeraldo. L'apparizione di un lettering nero del 112 e di un simbolo dell'anarchia sul muro bianco dello spazio simbolico più sacro della Monarchia thailandese è stato interpretato da una parte dell'opinione pubblica come un atto simbolico capace di scuotere l'intera nazione. Questo gesto ha difatti rappresentato il momento più topico della campagna per l'abolizione della Sezione 112 fin dall'inizio degli anni 2000 ed il suo creatore è stato portato in custodia dalla polizia proprio sul posto, ma non prima che l'immagine fosse catturata e diffusa dai media.



Graffiti ~~112~~ sul muro del Gran Palazzo e del Tempio del Buddha Smeraldo. Autore dell'opera arrestato dalla polizia.

Fonte: https://prachatai.com/journal/2023/03/103385



Graffiti ~~112~~ sul muro del Gran Palazzo e del Tempio del Buddha Smeraldo. Autore dell'opera arrestato dalla polizia.

Fonte: https://prachatai.com/journal/2023/03/103385

Il giorno dopo l'arresto, altri graffiti simili sono apparsi su superfici pubbliche in giro per Bangkok e in pochi giorni la pratica ha cominciato a diffondersi ad altre province. Anche se questi graffiti sono stati realizzati da persone diverse e sebbene in diversi reportage mediatici siano stati chiamati imitatori, il messaggio è stato, ciò nonostante, espresso all'unisono: i dissidenti del 112 sono qui e stanno chiedendo una riforma della monarchia.



Un graffito ~~112~~ apparso nella città vecchia di Bangkok il 29 Marzo 2023

Fonte: https://themomentum.co/report-a-112/



Graffiti ~~112~~ apparsi in varie zone limitrofe di Bangkok

Fonte: https://x.com/thalugazzz/status/1641852212891770880



Graffiti ~~112~~ apparsi nella provincia di Trat, 318 chilometri a est di Bangkok

Fonte: https://mgronline.com/local/detail/9660000030251

Nonostante ci fosse già stata una forma di *street art* e graffiti rivolta contro la Sezione 112 anche prima dell'incidente del 28 marzo 2023, nessuna opera ha avuto lo stesso effetto del graffito ~~112~~. Quest'ultimo è riuscito a insinuarsi nello strato di pelle più vicino al cuore della monarchia thailandese e a profanare efficacemente il luogo più sacro e indiscusso dello spazio urbano thailandese, che per la prima volta è stato pubblicamente scrutinato e contestato.

Proprio come con il tatuaggio, ed il dolore da esso provocato, i graffiti ~~112~~ potrebbero aver aiutato a scuotere i cittadini dal torpore per connettersi al dolore collettivo dell'ingiustizia al fine di riguadagnare, collettivamente, un senso di controllo sul loro corpo sociale.

L'immagine apparsa sui muri ha manifestato nello spazio pubblico l'esperienza personale oppressa e i valori individuali negati, diventando quindi un mezzo di empowerment della cittadinanza, per l'esistenza e le decisioni di vita. In altre parole, graffiti ~~112~~ hanno conferito agli individui sottoposti alla Sezione 112 il potere di incarnare una forza collettiva da riconoscere pubblicamente

6. Comunità che connettono

Diversamente da quanto esposto nella sezione precedente, va anche detto che la pratica dei graffiti non ha sempre e necessariamente finalità politiche.

I graffiti infatti possono anche semplicemente favorire un senso positivo di appartenenza e promuovere connessioni sociali incarnando l'appartenenza a un gruppo, ad un'esperienza condivisa o rappresentare un omaggio alla storia della comunità. Questo senso di connessione risponde all'esigenza di soddisfare il bisogno di relazionalità, promuovendo legami sociali più forti, come ben mostrato da un caso di studio situato nell'area di *Talat Noi* di Bangkok.

Il Piccolo Mercato o *Talat Noi* è un quartiere storico di Bangkok situato ai margini del quartiere cinese. È stato sede di molte comunità etniche di origine cinese con numerose dimore storiche, case di commercio, officine e santuari. La storia di *Talat Noi* precede la fondazione di Bangkok in quanto il primo gruppo etnico a stabilirsi in questo luogo sono stati i portoghesi, che vi fondano la Chiesa del Santo Rosario nel 1786. L'area ha costituito a lungo il primo porto di arrivo per gli immigrati a Bangkok ed insieme ai portoghesi, presto si insediano anche comunità cinesi, vietnamite e khmer. Una volta area commerciale fiorente, *Talat Noi* cade in rovina negli anni '50 del secolo scorso e diviene un quartiere dimenticato a causa del trasferimento del porto e dell'area commerciale di Bangkok. Il piano di utilizzare un intervento artistico per ravvivare l'area di Talat Noi inizia intorno al 2015 come esperimento tra alcuni residenti, seguendo il modello di successo di Georgetown a Penang, in Malaysia. L'idea guida era di illuminare il labirinto dei vicoli scuri e fatiscenti del quartiere e gli artisti sono stati invitati a creare *street art* e graffiti per catturare la storia e l'identità culturale della comunità.

Il primo gruppo di opere d'arte attira molti visitatori nell'area e contribuisce in effetti a ravvivare le attività commerciali locali tanto che a breve distanza di tempo anche altri residenti e imprese cominciano ad offrire i loro muri alle creazioni degli artisti, trasformando il quartiere in una delle attrazioni turistiche più fiorenti di Bangkok.



Graffiti e street art dell'area di Talat Noi che manifestano la storia e l'identità dell'area
Fonte: https://thematter.co/brandedcontent/street-art-squidbrand/87889

Il graffiti e l'arte di strada dell'area di *Talat Noi* coprono un'ampia gamma di argomenti dalla storia delle migrazioni nell'area, ai simboli culturali, ai ritratti di personaggi locali, agli istanti di vita quotidiana all'interno della comunità. Offrono un'alternativa alla storiografia della narrazione nazionale dominante, in cui le storie delle minoranze e degli individui comuni riemergono nella coscienza urbana. Pertanto, il programma di intervento artistico di *Talat Noi* non ha solo ravvivato la sua economia, ma ha anche creato un senso di identità e connessione con la formazione di diversi gruppi locali che si impegnano per preservare il patrimonio locale, per sostenere le attività commerciali locali e per co-progettare lo sviluppo del quartiere.



L'evoluzione dei graffiti di benvenuto sul muro del magazzino all'ingresso del quartiere di Talat Noi, (in senso orario dall'alto) dal 2015, al 2019, al 2020 e al 2022.

Fonte: https://nisitjournal.press/2022/06/02/street-art-at-talad-noi/

Un altro aspetto interessante dei graffiti di *Talat Noi* è che sono in costante evoluzione ed inoltre sembrano meno territoriali ma costituiscono piuttosto uno spazio per un dialogo aperto tra artisti, comunità e visitatori. Un esempio è il graffiti di benvenuto sul muro del magazzino all'ingresso dell'area dove una serie di artisti ha aggiunto nuovi elementi al graffito originale per conversare con il nuovo contesto sociale.

7. Gli Occhi di Hua Hin

Un altro studio di caso su come i graffiti e l'arte di strada creino un senso di identità e connessione è il lavoro di un artista locale che appare sui muri di una sonnolenta cittadina balneare sulla costa meridionale della Thailandia. Hua Hin è stata trasformata da villaggio di pescatori in luogo di divertimento per la nobiltà nel 1910 e nonostante l'invasione delle catene alberghiere internazionali e delle speculazioni immobiliari, conserva ancora molte delle sue caratteristiche garbate e pudiche preferite dalla classe medio-alta. La presenza di arte di strada e graffiti, in particolare quegli occhi penetranti di strane creature, sulle superfici pubbliche di questa placida località balneare spesso confonde e intriga i visitatori che desiderano saperne di più su di essi.

L'artista locale in questione è Ngong W Joe, altrimenti conosciuto come "ง": un prolifico *writer* di graffiti le cui nuove creazioni spuntano continuamente in giro per Hua Hin e per le aree residenziali adiacenti. Come suggerisce il suo nome, i suoi graffiti agiscono come una serie di enigmi (Ngong-ง) che attirano i visitatori nella sonnolenta località e fuori dal comfort dei loro hotel. Le sue opere si possono trovare nei luoghi più insoliti, su un lampione, sul carretto dei venditori ambulanti, sul retro dei cartelli dei negozi, sulle mura marcescenti, sulle pattumiere pubbliche o sui muri lungo vicoli molto stretti, lasciando una traccia che suggerisce agli osservatori di scavare al di sotto della graziosa facciata di Hua Hin e scoprirne l'altro lato della personalità. I suoi graffiti si basano su motivi simili, ma sono anche progettati per soddisfare le esigenze e mettere in evidenza l'individualità di ciascuna località. Il percorso dei graffiti di Ngong diventa un'attività ludica per i visitatori curiosi e i residenti, con diversi blog e account Instagram dedicati ad esso. Durante la mia ricerca, ho chiesto inizialmente ai proprietari delle proprietà dove appaiono i graffiti di Ngong se conoscessero l'identità dell'artista e se fossero infastiditi dalla presenza dei graffiti sulle loro proprietà. La maggior parte di loro non sapeva chi fosse l'autore e tutti sembravano accogliere positivamente questi graffiti, adducendo come motivo il fatto che fossero piuttosto interessanti e belli.

Sfogliando le pagine web di Hua Hin per l'atteggiamento dei residenti nei confronti dei graffiti e dell'arte di strada, ho notato opinioni contrastanti da parte dei residenti thailandesi e stranieri. I residenti stranieri tendono a considerare i graffiti come un atto di vandalismo. I thailandesi non discriminano i graffiti in generale, ma giudicano se il lavoro è bello, appropriato o no. In questo senso, come la cultura del tatuaggio thailandese, i graffiti sono visti attraverso il codice dell'arte e tanto per i maestri del tatuaggio quanto per gli artisti di

graffiti, creare tatuaggi e graffiti è un'espressione di competenza e abilità. Per i consumatori, i tatuaggi e i graffiti possono portare alla soddisfazione di bisogni personali come l'espressione di sé, la commemorazione di eventi significativi o l'abbracciare la propria identità. Nel caso di Hua Hin, i graffiti di Ngong hanno una sfumatura e un senso di connessione con l'identità locale in mezzo ad un rapido sviluppo urbano improntato al capitalismo sfrenato. Inoltre, al pari dei tatuaggi sacri thailandesi, i graffiti hanno funzione protettiva e fungono da occhi vigili sulla vita dei residenti di Hua Hin.



Foto dell'autore (Jirayudh Sinthuphan)



Foto dell'autore (Jirayudh Sinthuphan)

8. Tracce della memoria sociale

Una caratteristica distintiva dei graffiti e dell'arte di strada è la loro natura effimera: col passare del tempo, naturalmente svaniranno, verranno sovrappinti da nuovi graffiti o semplicemente cancellati. Tuttavia, simili a un tatuaggio sulla pelle umana, i graffiti lasciano comunque tracce psicosomatiche sulla superficie su cui sono stati dipinti nonostante gli sforzi per rimuoverli. Come accennato in precedenza, i graffiti possono anche commemorare eventi significativi per garantire che tali eventi non vengano dimenticati: e in Thailandia, vi sono numerosi eventi di crisi politiche e ingiustizie sociali che meritano di essere ricordati.



Un graffito satirico sul colpo di stato militare del 2014, raffigurante il Generale Prayut Chan-o-cha e il Generale Prawit Wongsuwon come leader incompetenti e corrotti

Fonte: Jirayudh Sinthuphan

Il colpo di stato militare del 2014 e i successivi otto anni di regime militare sono stati ampiamente documentati e derisi attraverso i graffiti. I generali Prayut Chan-o-cha e Prawit Wongsuwon spesso citavano la lotta alla corruzione per giustificare il loro colpo di stato e la creazione di un governo provvisorio. In base alla legge, i funzionari pubblici e i politici di alto livello sono tenuti a dichiarare i propri beni prima e dopo aver assunto incarichi pubblici. Tuttavia, è emerso che alcuni beni di Prawit non erano stati inclusi nella sua dichiarazione, tra cui 25 orologi di lusso del valore di circa un milione di dollari statunitensi, che il generale indossava regolarmente in pubblico. Nel dicembre 2017, la Commissione Nazionale Anticorruzione (NACC) ha avviato un'indagine sulle dichiarazioni dei beni di Prawit, il quale ha sostenuto che gli orologi gli erano stati prestati da amici. Nel gennaio 2018, il presidente della NACC ha annunciato di assumersi personalmente la responsabilità dell'indagine sugli orologi di Prawit, promettendo un'indagine professionale e trasparente. Tuttavia, nel febbraio 2018, il segretario generale della NACC

ha chiesto ai media di non trattare più l'argomento. Da allora, l'immagine di Prawit e dei suoi orologi è stata utilizzata come simbolo dell'ipocrisia del regime e come interrogativo sulla sua legittimità. Uno di questi graffiti è opera dell'artista noto come «Headache Stencil», apparso su un ponte pedonale alla fine di gennaio 2018 e subito coperto all'inizio di febbraio dello stesso anno. Questo episodio rappresenta un esempio eloquente dei tentativi delle autorità politiche di cancellare la memoria sociale dallo spazio urbano thailandese. Tuttavia, nel 2023, il pigmento color crema utilizzato per coprire il graffiti era già sbiadito, rivelando una traccia di memoria sotto di esso.



Un graffito di Prawit Wongsuwon e i suoi orologi ad opera di di Headache Stencil, prima e dopo la rimozione da parte delle autorità.

Fonte: https://mgronline.com/onlinesection/detail/9610000011098

9. Conclusioni.

L'emergere dei graffiti in Thailandia, in particolare a partire dalla fine degli anni '70 e dall'inizio degli anni '80, riflette l'evoluzione di una crescente sottocultura urbana. La pratica dei graffiti nei servizi igienici pubblici e sulle strutture pubbliche è rappresentata come una forma di

autoespressione e comunicazione, che consente agli individui, in particolare ai giovani appartenenti alla fascia sociale più svantaggiata, di affermare la propria identità e presenza territoriale. Questo fenomeno riflette il ruolo che i graffiti hanno assunto in altri contesti globali, in particolare negli Stati Uniti, dove sono emersi come forma di ribellione e autoespressione tra i giovani emarginati, come analizzato da Mailer nel 1974 e da studiosi successivi. Tale prospettiva sottolinea il ruolo dei graffiti come forma di resistenza e comunicazione per i gruppi emarginati, che cercano di riaffermare la propria visibilità e presenza in una società che spesso li rende invisibili. In Thailandia, tale dinamica è evidente nella cultura dei graffiti tra gli studenti dei politecnici e nelle opere di individui come Pichai Rattanapornchai, i cui graffiti criptici mirano a denunciare cospirazioni politiche e ingiustizie sociali.

Inoltre, i graffiti rappresentano un modo per gli individui di interagire con gli ambienti urbani al fine di creare un senso di appartenenza e autonomia. Il concetto di spazio sociale di Henri Lefebvre suggerisce che lo spazio non sia soltanto un'entità fisica, ma piuttosto un prodotto sociale plasmato dalle interazioni umane. I graffiti, in questo contesto, possono essere considerati un'estensione del corpo umano, in grado di incidere identità personali e collettive sul paesaggio urbano. Questa idea risulta particolarmente rilevante nel contesto thailandese, dove la cultura dei graffiti tra gli studenti dei politecnici e la pratica dei graffiti artistici in luoghi come Talat Noi e Hua Hin fungono da ponte tra comunità e da strumento per riconquistare spazi urbani per l'espressione sociale e culturale. Come precedentemente menzionato, per Lefebvre lo spazio rappresenta essenzialmente un campo di battaglia politico e ideologico in cui si combatte per la giustizia sociale e l'uguaglianza. Il ruolo dei graffiti nel rivendicare la giustizia urbana è evidente nella campagna contro la legge sulla lesa maestà thailandese, in cui l'immagine dei graffiti "112" è diventata un potente simbolo di dissenso. Tale approccio si allinea agli argomenti di Judith Butler e Edward Soja, secondo i quali i gruppi emarginati spesso utilizzano gli spazi pubblici per affermare la propria visibilità e sfidare le norme che li escludono. I graffiti "112" non solo contestano l'autorità della monarchia, ma conferiscono anche potere agli individui per resistere collettivamente e rivendicare più giustizia sociale.

Considerare i graffiti come tatuaggi urbani consente di illuminare le varie motivazioni dietro le arti dei graffiti, evidenziando come essi possano rappresentare un complesso mix di autonomia personale, competenza e relazione. Che si tratti di una forma di autoespressione, di una dimostrazione di abilità o di un modo per connettersi con gli altri, i graffiti possono riflettere motivazioni intrinseche che soddisfano bisogni psicologici di base,

portando a un maggiore senso di soddisfazione e benessere, come proposto da Edward L. Deci e Richard Ryan nel 1985. Quando i graffiti sono scelti per motivazioni personali, quali l'autoespressione, la commemorazione di eventi significativi o l'abbracciare la propria identità, la motivazione è principalmente intrinseca. In alcuni casi, i graffiti possono essere influenzati da fattori esterni, come tendenze sociali, pressioni dei pari o aspettative di ruolo. Se queste influenze esterne vengono interiorizzate o allineate con i valori personali, possono trasformarsi in un'esperienza psicosomatica e contribuire al senso di autonomia, proprio come un tatuaggio sulla pelle umana.

La parziale reversibilità dei graffiti, simile a quella dei tatuaggi sulla pelle umana, funge anche da registro di eventi sociali e politici significativi. L'esempio dei graffiti satirici del colpo di Stato militare thailandese del 2014 e l'immagine duratura degli orologi di lusso del Generale Prawit Wongsuwon illustrano come i graffiti possano racchiudere e conservare momenti di critica politica e sentimento pubblico. Nonostante gli sforzi per cancellare questi segni visivi, essi lasciano tracce psicosomatiche che continuano a influenzare la memoria sociale e l'identità collettiva.

Riferimenti Bibliografici

• Butler, J., 1993, Bodies *That Matter*, Routledge, London and New York.

• Butler, J., 2015, *Notes Toward a Performative Theory of Assembly*, Harvard University Press, Cambridege, MA.

• Cook, J., 2007, "Tattoos, Corporeality and the Self: Dissolving Borders in a Thai Monastery." *Cambridge Anthropology*, 27(2), 20–35. http://www.jstor.org/stable/23820812.

• Deci, E. L. & Ryan, R. M., 1985, *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*, Springer, New York, NY. https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7.

• Ganz, N., 2004, *Graffiti World: Street Art from Five Continents. Edited by Tristan Manco*, Thames & Hudson, London.

• Geddes, P., 1915, *Cities in Evolution: An Introduction to the Town Planning Movement and to the Study of Civics*, Williams & Norgate, London.

• Hundertmark, C., 2016, *The Art of Rebellion 4: Masterpieces of Urban Art,* Publikat, Großostheim, Germany.

• Khosla, V., Joseph, V., & Gordon, H., 2010, "Tattoos: what is their significance?" Advances in *Psychiatric Treatment*, 16(4), 281–287. doi:10.1192/apt.bp.108.006205.

• Le Corbusier, 1948, *Concerning Town Planning,* Yale University Press , New Haven, (Original work published Propos d'urbanisme (1946)).

• Le Corbusier, 1967, *The Radiant City.* The Orion Press, New York.

• Lefebvre, H., 1991, *The Production of Space*. Translated by Donald Nicholson-Smith, Blackwell Publishing, Malden.

• Lefebvre, H., 1996, *Writings on Citie*s. Wiley-Blackwell, Oxford.

• Lefebvre, H., 2003, *The Urban Revolution.* University of Minnesota Press, Minneapolis.

• Mailer, N. & Nar, J., 2009, The Faith of Graffiti, It Books, New York.

• McCormick, Carlo, and Ethel Seno. 2015, Trespass: *A History of Uncommissioned Urban Art. Köln*, Taschen, Germany.

• McLuhan, M., 1994, *Understanding Media: The Extensions of Man*, MIT Press, Cambridge, MA.

• Mun, J. M., Janigo, K. A., & Johnson, K. K. P., 2012, "Tattoo and the Self. Clothing and Textiles" *Research Journal*, 30(2), 134-148. https://doi.org/10.1177/0887302X12449200.

• Palermo, G. B., 2004, "Tattooing and Tattooed Criminals." *Journal of Forensic Psychology Practice* 4: 1–25.

• Roggenkamp, H., Nicholls, A., & Pierre, J. M., 2017, "Tattoos as a window to the psyche: How talking about skin art can inform psychiatric practice." *World journal of psychiatry*, 7(3), 148–158. https://doi.org/10.5498/wjp.v7.i3.148.

• Soja, E. W. 2010. *Seeking Spatial Justice.* University of Minnesota Press, Minneapolis.

• Sridawruang, C., Pfeil, M. and Crozier, K., 2010, “Why Thai parents do not discuss sex with their children: a qualitative study.” *Nursing & Health Sciences*, 12: 437-443. https://doi.org/10.1111/j.1442-2018.2010.00556.x.

• Techasrivichien, T., Darawuttimaprakorn, N., Punpuing, S. et al., 2016, “Changes in Sexual Behavior and Attitudes Across Generations and Gender Among a Population-Based Probability Sample from an Urbanizing Province” in *Thailand. Arch Sex Behav 45*, 367–382. https://doi.org/10.1007/s10508-014-0429-5.

• Tetsuo Kidokoro, Mihoko Matsuyuki, Norihisa Shima, 2022, “Neoliberalization of urban planning and spatial inequalities in Asian megacities: Focus on Tokyo, Bangkok, Jakarta, and Mumbai.” *Cities* 130, November 2022. https://doi.org/10.1016/j.cities.2022.103914.

• Thompson, M., 2009, *American Graffiti,* Parkstone Press, New York.



La foresta pietrificata. Visioni della periferia nel rap francese

(Petrified forest. Images of the outskirts from the French rap)

◊ *Caroline Civallero, Università di Clermont-Auvergne*

Abstract

IT: Questo studio si propone di considerare la musica rap come un discorso sull'esclusione e come un'esplorazione dei modi per emanciparsi attraverso l'arte. La musica rap, un genere relativamente recente emerso negli anni '80 negli Stati Uniti, appare inseparabile dalle questioni sociali e dai movimenti di protesta politica espressi dalle minoranze emarginate. Quando il genere si è diffuso in Europa, in particolare in Francia, la musica rap è stata percepita sia come un'espressione del malcontento sociale tra i giovani delle periferie svantaggiate sia come un nuovo terreno di sperimentazione linguistica e poetica.Nella mia ricerca, mi concentro su due gruppi rap, *La Rumeur* e *Anfalsh*, attivi dal 1997 al 2017. Questi due gruppi si autodefiniscono *hardcore* e *underground*, indicando il loro rifiuto della musica mainstream e della commercializzazione del movimento hip-hop da parte dell'industria musicale. Il loro approccio è quello di una poesia socialmente consapevole che affronta le disuguaglianze sociali in una società postcoloniale. Di conseguenza, i loro progetti artistici erano centrati sull'opposizione politica, anche se questo ha comportato un minor successo commerciale rispetto ai loro omologhi più mainstream. Mentre alcuni ricercatori suggeriscono di trattare separatamente la musica rap e le questioni legate alle periferie, le preoccupazioni periferiche erano centrali nei processi creativi dei due gruppi che sto studiando. In *Poétique*

de l'espace, Gaston Bachelard sostiene che i luoghi dell'infanzia siano cruciali nella coscienza di un artista, spesso riferendosi a essi come "luoghi felici". Tuttavia, nella mia analisi potrebbe essere più appropriato considerarli come luoghi sfortunati o persino tragici. Nei loro album, le periferie sono raffigurate come un rifugio dopo un viaggio difficile e pericoloso. Ciò solleva interrogativi sul significato della memoria dell'esilio per i figli di immigrati nella società francese. Riflette un impulso duale, oscillante tra il desiderio di fuga e una pietrificazione metaforica derivante da sentimenti di esclusione? Le serie di ritratti e descrizioni in queste opere contribuiscono a una nuova espressione poetica? In definitiva, può essere considerata una ricerca esistenziale per liberarsi dalla periferia e dai margini al fine di raggiungere un centro resiliente?

Parole Chiave: *Rap francese, Periferie, Poesia, Studi postcoloniali, Underground,*

EN: This study aims to consider rap music as a discourse on exclusion and as an exploration of ways to emancipate through art. Rap music, a relatively recent genre that emerged during the 1980s in the United States, appears to be inseparable from social issues and political protest movements expressed by marginalized minorities. When the genre spread to Europe, particularly in France, rap music was perceived as either an expression of the social unrest among underprivileged suburban youth or as a new linguistic and poetic experimental ground. As part of my research, I focus on two rap groups, La Rumeur and Anfalsh, from 1997 to 2017. These two groups describe themselves as hardcore and underground, indicating their rejection of mainstream music and the commercialization of the hip-hop movement by the music industry. They engage in socially conscious poetry that addresses social inequalities in a post-colonial society. Consequently, their artistic projects were centered around political opposition, even though it resulted in less commercial success compared to their more mainstream counterparts. While some researchers argue for treating rap music and suburban issues as separate research subjects, suburban concerns were central to the creative processes of the two rap groups I am studying. In Poétique de l'espace, Gaston Bachelard posits that childhood places are crucial in an artist's consciousness, often referring to them as «happy places.» However, in my analysis, it may be more apt to consider them as unfortunate or even tragic places. In their albums, the suburbs are depicted as a refuge following a challenging and perilous journey. This raises questions

about the significance of the memory of exile for the children of immigrants in French society. Does it reflect a dual impulse, oscillating between a desire to escape and a metaphorical petrification stemming from feelings of exclusion? Do the series of portraits and descriptions in these works contribute to a new poetic expression? Ultimately, can it be viewed as an existential quest to break free from the periphery and the margins in order to reach a resilient center?

Keywords : French rap / Suburbs / Poetry / Postcolonial studies / Underground.

1. Introduzione

Lo scopo di questo capitolo è di considerare la narrativa della musica rap da un duplice punto di vista: quello dell'esclusione sociale vissuta dalla popolazione di aree urbane difficili e quello dell'esplorazione delle diverse strade per l'emancipazione grazie all'arte. Il rap, un genere di musica contemporanea apparso negli anni '70 del secolo scorso negli USA, sembra infatti inseparabile tanto dai problemi sociali che dalle proteste politiche e dalle istanze esistenziali espresse dalle minoranze discriminate.

Le mie ricerche, svolte dal 1997 al 2017, si focalizzano principalmente su due gruppi di rap francese chiamati "La Rumeur" e "Anfalsh", che si descrivono come *hardcore* e *underground*. Questi termini significano che gli artisti in questione rifiutano di creare una musica *mainstream* e dunque di beneficiare del successo dell'Hip Hop sfruttato dall'industria musicale. Quando il genere rap sbarca in Europa, più precisamente in Francia, viene quasi subito percepito come l'espressione del disagio dalla gioventù svantaggiata delle periferie urbane, e allo stesso tempo come un laboratorio di poesia contemporanea. Questi gruppi, in particolare, propongono una poesia impegnata contro le disuguaglianze sociali in una società postcoloniale e sebbene l'opposizione politica fosse al centro dei loro progetti artistici, quella stessa scelta etica anticommerciale gli ha impedito di ottenere lo stesso successo di altri rappers francesi della loro generazione.

Infatti, La Rumeur e Anflash affermano di fare "vero rap" o "autentico rap", mentre accusano gli altri di fare una specie di folclore urbano, approfittando di una legge sulle quote musicali. In effetti, la legge Toubon impone dal 1996 alle radio private di diffondere il 40% di canzoni francesi: una legge piuttosto impopolare tra le emittenti radiofoniche destinate alla gioventù, abituate a diffondere principalmente musiche americane. In quegli anni, tuttavia, ha inizio l'incredibile successo del rap in Francia perché questo genere permette tanto di rispettare la quota linguistica quanto di andare incontro ai giovani utilizzando i codici comunicativi di stile americano. E' però anche l'inizio di un profondo odio tra rappers prodotti da etichette indipendenti e rappers prodotti dalle *majors* musicali come Sony, Universal o EMI.

Ad ogni modo, tutti i gruppi rap parlano nelle loro canzoni della vita quotidiana delle periferie urbane, evocando gli scontri con la polizia, la delinquenza oppure la precarietà sociale. Pertanto, nel constatare l'incredibile successo del rap francese *mainstream*, possiamo supporre che il pubblico sia affascinato dalle immagini della street life, percepita come una fantasia urbana, ma anche come una fantasia trasgressiva e fuorilegge. Invece, La

Rumeur e Anfalsh ritengono quel successo come un tradimento commesso da rappers popolari che dimenticavano le radici ribelli e popolari dello spirito Hip Hop. Al fine di opporsi al rap *mainstream*, hanno lavorato insieme, grazie a progetti alternativi come *featurings*, album comuni, condivisione delle reti di distribuzione e di produzione. Hanno diffuso in questo modo una pratica etica del rap basata sull'autenticità, l'integrità e soprattutto l'ostilità. Per esempio, chiamavano il loro stile "rap di figli d'immigrati", rifiutando il marchio "rap francese", al fine di ricordare la parte importante della storia coloniale comune alla maggioranza dei rappers europei.

Cosa possiamo capire dalle visioni urbane espresse da questi album, sia come realtà che come fantasie? Rappresentano un SOS sociale e politico, rischiando di confermare certi stereotipi, o sono piuttosto un grido poetico ed esistenziale? Per cercare di rispondere a queste domande, proverò innanzitutto a definire le connessioni fra i membri dei gruppi e la periferia urbana francese; dopodiché, proporrò uno studio di alcuni ritratti caratteristici della vita urbana. Infine, parlerò dell'opposizione tra la periferia ed il centro, visto come un'uscita di emergenza dalla condizione reietta.

2. Rap e periferia: relazioni pericolose

Prima di tutto, va riconosciuto come non sia per niente ovvio articolare il rapporto tra rap e periferia francese, anche perché non è sufficiente rappresentare la periferia francese come un duplicato dei ghetti afro-americani. Secondo il sociologo Karim Hammou, tale analogia non è pertinente:

"Come mai l'ancoraggio popolare e suburbano della pratica del rap è stato così precocemente e regolarmente affermato nei lavori accademici, mentre non esiste alcuna solida indagine statistica a sostegno di ciò? Dal lato dell'ascolto questa volta: perché la diversità dei pubblici del rap, illustrata già nell'indagine sulle pratiche culturali dei francesi del 1997, ha attirato così poco l'attenzione? Perché l'inconsistenza dell'analogia tra le banlieues francesi e i ghetti statunitensi, dimostrata da tempo, viene ignorata quando si parla di rap" (Hammou, 2014, p.272).

Il sociologo sottolinea il legame troppo facile stabilito tra rap e periferia,

e tra periferia e ghetto di centro città. Di più, precisa che questo legame può trasformarsi in uno strumento commerciale e dare una "*Street credibilté*" ai rappers che lo utilizzano: un modo di ottenere una legittimità avvicinandosi al mito dell'*American gangster* che piace tanto alla gioventù. Infatti durante gli anni '90, molti rappers hanno costruito la loro legittimità ancorando le loro parole alla vita periferica, alla *street life*, e dietro quest'evocazione, sono apparse anche le reti francesi del rap, che hanno provato a replicare il successo dei colleghi americani. In quest'ottica, il rap veniva percepito, sia dai media che dai rappers stessi, come l'espressione delle minoranze vittime del razzismo e quest'espressione è diventata ben presto un'argomentazione commerciale.

Quindi, ho scelto di analizzare innanzitutto le caratteristiche delle periferie francesi perché la parola "*banlieue*" è polisemica e di per sé non dice niente della classe sociale o dell'origine degli abitanti. Ecco, ad esempio, la definizione che ne da il dizionario Le Petit Robert (2021): «XVII secolo: territorio di circa una lega attorno a una città in cui si estendeva il bando. Latino medievale: *banleuca*. Insieme degli insediamenti che circondano una grande città e dipendono da essa per una o più delle sue funzioni». Diversamente, la politologa Catherine Withol de Wenden propone un altro concetto: "*La banlieue-ghetto à la française*".

"Il fenomeno specificamente francese delle banlieues-ghetto è legato a un contesto storico molto preciso. A metà degli anni '60, a seguito della crisi abitativa del dopoguerra e del boom demografico, sono state costruite abitazioni a carattere sociale (HLM: Habitations à Loyer Modéré) nella periferia delle città. Altre HLM esistevano già precedentemente nei centri urbani dopo la Seconda guerra mondiale, soprattutto nelle città ampiamente distrutte dai bombardamenti. Allo stesso tempo, un vasto programma di risanamento dei baraccamenti, avviato già nel 1969 dal primo ministro di Georges Pompidou, Jacques Chaban-Delmas, ha comportato la demolizione delle abitazioni di fortuna che circondavano Parigi e i suoi dintorni (i baraccamenti di Nanterre e Champigny-sur-Marne sono i più noti), Lione (Vénissieux) e Marsiglia (i quartieri settentrionali della città)" (Withol de Wenden 2022, p.138).

Inoltre, si sottolinea il cambiamento progressivo di popolazione esperito da queste città nuove che, all'inizio, erano viste come luoghi di speranza:

"Sotto l'influenza dell'urbanistica trionfante dei «grandi complessi», una versione semplificata delle idee di Le Corbusier, all'inizio della pianificazione delle nuove città (Evry, Créteil, Saint-Quentin-en-Yvelines, Cergy-Pontoise...) costruite per giovani coppie delle classi medie destinate a stabilirsi lì solo per una

parte della loro vita, le grandi metropoli francesi sono state progressivamente circondate da torri e blocchi alla periferia. Successivamente, le classi medie e altri idealisti dell'edilizia hanno iniziato a fuggire da queste periferie dove sono state progressivamente reinsediate le numerose famiglie immigrate dai baraccati e dai centri urbani degradati" (Withol de Wenden 2022, p.138).

La Rumeur esprime una coscienza profonda di quest'evoluzione, accompagnata di una disillusione amara, incarnata in particolare dal leader del gruppo, Ekoué, originario dal Togo e cresciuto a Elancourt, la periferia Ovest di Parigi. Per esempio, la canzone "*A 20000 lieues de la mer*", un gioco di parole con il famoso romanzo di Jules Verne, è l'occasione di ricordarsi della storia drammatica della politica delle abitazioni durante gli anni '80 in Francia :

"*Je n'ai pas grandi au milieu des gravats, bien au contraire / Mais dans une charmante petite banlieue plutôt prisée pour ses grands espaces verts/ Mais ça c'était hier, au cœur des entassements de pierres*[59]" (La Rumeur 2002).

Ekoué non incolpa il progetto iniziale delle periferie ma accusa le autorità pubbliche di aver abbandonato gli abitanti e lasciato che gli alloggi degradassero. Secondo lui, i politici sono responsabili di questo deterioramento a causa della corruzione e della mancanza di rispetto per gli abitanti immigrati:

"*Mais cette putain de ville nouvelle s'est crue immortelle/ A chacun ses raisons d'enterrer de grandes illusions trop vite/ Derrière ces plans de ravalement de constructions hypocrites*" [60] (La Rumeur 2002).

L' *outro* descrive questo degrado con un riferimento storico preciso : « *De 79 à 2002/ vingt-trois années de convivialité de façade qui s'écroulent à nos pieds*[61] *»* (La Rumeur 2002). Questa canzone associa ovviamente l'esperienza personale con l'analisi sociale, ma questa combinazione tra autobiografia e scienze sociali non è l'unico scopo del rapper. Il vero argomento è sapere se il rap abbia la capacità di diventare una nuova forma di poesia basata sulla percezione della vita urbana. Secondo il gruppo NTM, uno dei pionieri del rap

---

[59] "Non sono cresciuto in mezzo alle macerie, anzi / Ma in una graziosa piccola periferia piuttosto apprezzata per i suoi ampi spazi verdi / Ma tutto questo era ieri, nel cuore degli ammassi di pietre".

[60] "Ma questa dannata città nuova si è creduta immortale / Ognuno ha le proprie ragioni per seppellire troppo rapidamente grandi illusioni / Dietro questi piani di rinnovo di costruzioni ipocrite".

[61] "Dal 1979 al 2002, ventitre anni di convivialità di facciata che si accasciano ai nostri piedi".

francese, il rap non è poesia ma cronaca dai quartieri svantaggiati e il rapper in quest'ottica deve rendere conto delle difficoltà vissute dagli abitanti in un modo autentico. Questa argomentazione era anche il cuore della difesa del gruppo davanti al giudice durante il loro processo per oltraggio alla polizia:

"*Le juge qui nous a auditionnés n'a rien compris, explique Kool Shen à l'époque. J'ai essayé de lui raconter la banlieue, tout ce qu'il a trouvé à me dire, c'est qui a commencé, les jeunes ou la police*[62] " (Johannes 1996).

Comunque, va detto che la cronaca non costituisce la parte principale nell'estetica del rap e per dire la verità, è difficile cimentarsi col rap e conservare gli strumenti ordinari dell'analisi letteraria. Allora, lo spazio, compreso come un concetto poetico, potrebbe far da ponte tra rap e poesia in modo pertinente. A proposito dell'importanza dello spazio, Alexs Pate afferma nel suo saggio dedicato alla poesia del rap: *"Rap has historically been local. Its focus is generally limited to specific geographic dimensions. A neighbourhood. A street. A clique"*(Pate 2010, p.83). Innanzitutto, l'autenticità è cruciale: i rappers sono autorizzati a parlare della periferia ma ad una condizione preliminare: crescere in una periferia svantaggiata, capire il disagio sociale degli abitanti, fare l'esperienza personale delle discriminazioni esercitate dalle forze dell'ordine. Altrimenti, i rappers vengono considerati bugiardi, traditori e alla fine *Wrack MCs*, un termine del Hip Hop che significa allo stesso tempo mediocri e traditori. D'altra parte, i membri del collettivo Anfalsh esprimono ad alta voce le loro radici suburbane e immigrate. Casey, la *leader* del gruppo dà il suo indirizzo simbolico: "*Si le gouvernement veut toujours de moi/ Il me trouve en banlieue nord, escalier B*"[63] (Casey 2009). Secondo lei, lo sviluppo personale dipende dai luoghi dell'infanzia e quei luoghi, proprio la periferia Nord di Parigi, la provincia 93, sono interiorizzati dalla gioventù suburbana:

"La *banlieue* nord, la puoi riconoscere ovunque tu vada, è un modo di mangiare, un modo di camminare, un modo di comportarsi, un modo di scherzare, la periferia nord, è un modo di fare rap, Anfalsh di fronte alla periferia nord, la periferia nord, fratelli miei, onore alla periferia nord" (Casey 2006).

Quest'affiliazione dello spazio alla psiche contribuisce ad incrementare l'*ego trip* della cantante:

---

[62] "Il giudice non ha capito niente, spiega Kool Shen, ho provato di raccontare la periferia. Mi ha domandato : "chi ha prima cercato di guai, i giovani o la polizia" ?

[63] "Se il governo mi vuole ancora/mi trova in periferia nord, scala B".

"Ragazzi, dovrete seguire attentamente la mia penna
Catturare la competenza della rima
Guardare lo stile della Periferia Nord
Esprimersi ancora" (Casey 2006).

Così, la periferia non è proprio descritta ma appare come uno spazio concettuale e retorico al cuore della creazione letteraria e sonora. Possiamo rilevare molte metafore di questo tipo : " *La Rumeur est instable comme la banlieue*"[64] (Ekoué 2008). Le parole devono essere in armonia con un'esperienza di vita reale come lo dice un altro membro di La Rumeur: "*J'vis c'que rappe/ J'parle comme je rappe*"[65] (Ekoué et le Bavar 2009). L'asserzione parla dell'interconnessione fra la vita e la scrittura e Casey afferma anche la sua lealtà al territorio con una comparazione: "*Sachez que je reste hardcore et hostile comme les rues de ma ville*"[66] (Casey 2006).

Gaston Bachelard (1957, p.17), nel saggio *La Poétique de l'espace*, sostiene che il territorio è fondamentale per costruire una poesia intima e inconscia, in quanto: "Lo (spazio) è vissuto. Ed è vissuto non tanto nella sua positività ma in tutte le parzialità dell'immaginazione". Analogamente, i rappers rivolgono l'evocazione dello spazio personale agli ascoltatori, percepiti sia come confidenti che come dei nemici: « *Regarde nos banlieues* »[67] (La Rumeur 1998); « *Viens dans mon quartier, là où les blocs s'abîment* »[68] (La Rumeur 1998) ; « *Tu veux savoir à quoi j'ressemble ? / Au commun des banlieusards* »[69] (La Rumeur 2002). Il pubblico è così costretto a rimanere in contatto con il quotidiano suburbano attraverso la manifestazione di uno spiacevole odore di precarietà e di marginalità: « *Bienvenue dans la crasse* »[70] (Anfalsh 2007); « *ça sent le pneu qui crame, ça sent le jeune qui rame*[71] » (La Rumeur 1998); *« Faire remonter une odeur de pneu qui crame* »[72] (La Rumeur 1998) ; « *ça empeste les dépotoirs de*

[64] "La Rumeur è instabile come la periferia".

[65] "Vivo quello che rappo, parlo come rappo".

[66] "Sappiate che io resto hardcore e ostile come le strade della mia città".

[67] "Guarda le nostre periferie".

[68] "Vieni nel mio quartiere, là dove gli edifici si sfasciano".

[69] "Vuoi sapere a chi assomiglio? all'uomo medio di periferia".

[70] « Benvenuti nella sporcizia ».

[71] "Puzza di gomma che brucia, puzza di giovane che fatica".

[72] "Far salire un odore di gomma che brucia".

France »[73] (La Rumeur 1998). Qui, possiamo parlare di *captatio malavolentiae* (Angenot 1982, p. 305). Il rapper non cerca a piacere all'ascoltatore ma piuttosto lo interpella, se non addirittura cerca di farlo sentire in colpa.

Un altro metodo consiste nel descrivere la periferia come un luogo di mancanza. In effetti, tutte le cose essenziali e belle della vita mancano, soprattutto ciò che è superfluo e ciò che è migliore, ma soprattutto la natura. E la natura torna in periferia in un modo perverso e degradato come vediamo in queste *punchlines* : « *En banlieue, on fume l'herbe de nos pâturages* »[74] (La Rumeur 1997) ; « *champs de Cannes à Paname* »[75] (La Rumeur 1999); « *notre vie est un désert ou une forêt de béton avec des pièges en fer* »[76](La Rumeur 1999). L'erba è in realtà della marijuana, il campo è un ricordo della schiavitù, la foresta un assemblaggio di blocchi. I vegetali si trasformano in pietra in tante canzoni. "*Pas d'vacances*" evoca chiaro questo processo di pietrificazione:

"Niente granelli di sabbia, solo asfalto troppo duro
Il caldo opprimente di un'estate in villeggiatura
In città, costruiamo castelli di mattoni che non reggono
Non ci sono secchi e palette, non ci sono vacanze per te e me" (La Rumeur 1999).

In questo brano musicale, Le Bavar e Mourad esprimono una grande disillusione infantile. In effetti i bambini della periferia non partono per le vacanze a causa della mancanza di denaro e questa mancanza trasforma entrambi i bambini ed i paesaggi in terra e pietra. La metafora continua nel tempo, significando che nessun cambiamento è possibile:

"Nessun fiocco di neve, solo asfalto troppo duro
Il freddo opprimente di un inverno in villeggiatura
In città, creiamo pupazzi di terra che non reggono
Non ci sono sci, bastoncini, non ci sono vacanze per te e me"
(La Rumeur 1999).

---

[73] "Fa puzzare le discariche di Francia".

[74] "In periferia, fumiamo l'erba dei nostri pascoli".

[75] "Campi di canne a Parigi".

[76] "La nostra vita è un deserto o una foresta di cemento con trappole di ferro".

Abbiamo già parlato del brano "*A 20000 lieues de la mer*", che esprime la stessa amarezza e la stessa frustrazione come lo indica il gioco di parole. Vivere in periferia vuole dire l'opposto del romanzesco, dell'avventura o della sorpresa : «*Sur ces plages de graviers, à la lisière de ces ex-quartiers vivants et populaires, à 20000 lieues de la mer*[77]» (La Rumeur 2002).

3. Le vie del veleno

Le figure retoriche principali della narrativa rap sono quindi l'ipallage e la personificazione. In effetti, i muri diventano vivi mentre gli esseri umani sono pietrificati a causa della noia, delle frustrazioni e dei traumi: "*Dans ce sombre récit dont personne se méfiera / Il s'agira de sang sur les murs au crépuscule d'une bavure*[78]" (La Rumeur 2002). Oppure "Je suis l'ombre sur la mesure à la pointe d'une écriture / L'ombre de ces murs aux milles blessures que des bouches murmurent79" (La Rumeur 2002), e « Et *je traîne mes guêtres sous les fenêtres de* ces ruelles qui ont la lèpre » [80] (La Rumeur 2002).

Le *punchlines* di Hamé illustrano proprio l'interpenetrazione tra uomini ed ambiente urbano ma allo stesso tempo mostrano come la descrizione o la narrazione non siano i principali strumenti della scrittura rap. Queste descrizioni infatti appaiono in un modo strano e paradossale, al modo di un pellicola negativa. Certi brani evocano un "*Décor bâclé*" (scenografia scadente) (Casey 2006) e quando La Rumeur o Casey si focalizzano su ritratti particolari, sottolineano la mancanza di progetti, desideri e speranza. Parlano di non-avvenimenti oppure, non-vite. Si vede bene in due canzoni "*L'oiseau fait sa cage*" e "*Marié aux tours*".

---

[77] "Su queste spiagge di ghiaia, ai margini di questi ex-quartieri vivaci e popolari, a 20.000 leghe dal mare".

[78] "In questo oscuro racconto di cui nessuno si accorgerà / Si tratterà di sangue sui muri al crepuscolo di un errore".

[79] "Sono l'ombra sulla misura all'estremità di una scrittura / L'ombra di questi muri con mille ferite che bocche sussurrano".

[80] "E trascino le mie ghette sotto le finestre di queste stradine che hanno la lebbra".

"Ogni cellula del suo corpo diventa il teatro di una guerra civile
Gli anni oscuri della sua adolescenza scorrono
Guarda tua sorella come cresce
I muri sgretolati del quartiere le parlano come ti hanno parlato una volta" (La Rumeur 2007).

Ekoué parla di determinismo inteso come fatalità, trasmesso dal fratello alla sorella. Qui, i muri parlano mentre i bambini stanno zitti. Gli adolescenti sono avvelenati dalle parole maledette : « *Jusqu'au jour où les pans de ces murs fissurés commencent à parler de travers / Trahissent ses blessures/ Définissent les contours de son sale caractère*[81] » (La Rumeur 2007). Le personalità sono modellate dall'ambiente urbano fino alla pazzia. Altre *punchlines* denunciano entrambe le corruzioni della natura e dell'essere umano: "*Ce putain de nid de pierre*" o "*cette mer de béton dans laquelle il évitera de se noyer*"[82] (La Rumeur 2007). "A poco a poco, l'uccello costruisce il suo nido" è un'espressione popolare che indica le possibilità di andare sul sentiero della vita e di prendere in mano il proprio destino. Ekoué rovescia però il proverbio: l'uccello è impotente e può solo contribuire al suo carcere, *idem* per il pendolare.

D'altra parte, Casey dipinge l'impietoso ritratto di un giovane pendolare invecchiato e presenta il suo percorso da incubo con lo stesso cinismo amaro:

"Per il meglio e per il peggio
Sposato alle torri e ai bastioni
Nel passato come nel futuro
Fino all'ultimo respiro
E finché la morte non vi separi" (Casey 2009).

Casey rovescia le parole sacre del matrimonio non al fine di benedire un felice momento della vita ma per condannare un uomo fino alla morte. E' impossibile per lui immaginare un'altra vita: gangster decaduto, non può essere un leader, può solo essere preso in giro dai giovani del quartiere:

[81] "Finché un giorno quei muri rotti cominciano a parlare storto/ tradiscono le sue ferite / definiscono il suo brutto carattere".

[82] « Questo dannato nido di pietre » o «Questo mare di cemento nel quale eviterà di annegare".

"Conosci la storia, sei tu l'esperto
Ogni teppista deve tornare un giorno al suo spogliatoio
Hai avuto alcuni momenti di gloria e alcune imprese belliche
Ma non sei più di un pilastro del bar bagnato di birra" (Casey 2009).

In francese, "pilastro del bar" (*le pilier de bar*) è un'espressione utilizzata per parlare degli alcolizzati e in questo contesto, si può anche pensare ai giovani che "sono murati" fra la noia e le dipendenze. Il concetto di esclusione diviene allora un concetto di inclusione come sottolinea Casey in questo titolo: "*Exclus et encerclés*" (esclusi e circondati). Infatti, il pendolare non si può muovere e non può uscire; resta prigioniero per tutta la vita.

Però, il rap *underground* non esprime solo la mineralizzazione o il declino degli abitanti suburbani ma porta anche il desiderio del movimento. Questi rappers si chiedono quali siano i migliori modi di camminare: vagare, correre, fuggire. La scrittura ossificata si trasforma dunque in suono della vita vagabonda:

"Cammino sotto le volte e gli archi
Mi sforzo sotto i portici, sputo sui gradini
Le mani nelle tasche, lattina nella manica
Sogno di rivincita durante la settimana e la domenica
Giro in una zona franca dove il nativo cede" (Casey 2006).

In questo brano, Casey parla del suo ipnotico vagabondaggio all'interno della città periferica, nell'oscurità, divorata dalle ruminazioni di vendetta e la voglia di mettere in pratica le sue fantasie macabre. Il vagabondaggio suburbano altera l'identità come suggerisce il filosofo Jean-claude Beaune : «*Toute image, toute identité constituées disparaissent alors: être vagabond, c'est perdre son identité, errer en soi-même au point de ne plus se reconnaître*[83]" (Beaune 1980, p.90). Ed il vagabondaggio suburbano è anche il quadro scelto da Le Bavar, un altro membro di La Rumeur nella canzone "*Le silence de ma rue*", solo che questa volta, costringe l'ascoltatore a seguirlo. La figura retorica principale diventa l'ossimoro con tanti suoni incorporati nel brano: brani di film, tosse, stridio di pneumatici, sirene antincendio, in opposizione

[83] "Ogni immagine, ogni identità costruita scompare allora: essere vagabondo significa perdere la propria identità, vagare dentro sé stessi fino a non riconoscersi più".

alla domanda del rapper "*Peux-tu entendre le silence de ma rue* [84]" (La Rumeur 2002)? La deambulazione non si fa più a piedi ma in macchina:

"Riservato agli adulti, sono un motore spinto al limite.
Con così tanti cavalli sotto il cofano per evitare di essere catturato.
Puro prodotto della tua periferia.
Dove all'incrocio della vita, avrei bruciato i semafori.
E i vigili del fuoco quando i veicoli bruciano" (La Rumeur 2002).

Il rapper si trasforma in un motore surriscaldato. L'ascoltatore viene considerato responsabile della situazione drammatica della periferia francese con l'espressione "*ta banlieue*" mentre il rapper diviene un "*pur produit*". Sono collegati da un legame di dominazione e Le Bavar è quello che prende le decisioni e porta l'ascoltatore attraverso le vie del quartiere durante una passeggiata da incubo. C'è una concatenazione stilistica con un triplo incendio: il fuoco intimo della trasgressione, il fuoco sociale delle macchine periodicamente bruciate dai giovani e il fuoco della repressione politica. Inoltre, il testo fa riferimento ai tanti problemi sociali osservati nella periferia urbana: precarietà, disoccupazione, tossicodipendenza, incarcerazioni.

Le Bavar grida la sua affiliazione al quartiere mentre lo respinge nello stesso tempo. La natura letale del luogo viene sottolineata con le espressioni peggiorative: "*Putain d'trottoir*[85]*"(La Rumeur 2002), "Jamais trop tard pour trouver de l'alcool dans ce dépotoir*"[86] (La Rumeur 2002). Il veleno, allegoria di tutti i mali che sopraffanno i pendolari, è l'unico autorizzato a camminare senza i documenti. D'altra parte, il residente può vendere come comprare droghe sebbene debba morire e non otterrà mai gli stessi diritti degli altri cittadini. Allora la periferia si metamorfosa in un antico labirinto in cui il soggetto perde sia la propria identità che la dignità.

I filosofi postcoloniali, come Frantz Fanon e Homi Bhabha, descrivono in modo molto nitido un tale processo di mineralizzazione e di follia. Danno la colpa agli stereotipi razziali perché hanno la capacità di distruggere progressivamente l'autostima e la speranza nel futuro. Frantz Fanon parla di questo processo nelle società colonizzate:

---

[84] "Puoi capire il silenzio della mia strada" ?

[85] "Maledetto marciapiede".

[86] "Non è mai troppo tardi per trovare dell'alcool in questo deposito di rifiuti".

"Un'agonia continua piuttosto che una scomparsa totale della cultura preesistente. La cultura, una volta viva e aperta al futuro, diventa chiusa, fissata nello status coloniale, intrappolata nell'oppressione. Sia presente che mummificata, essa testimonia contro i suoi membri... La mummificazione culturale del pensiero individuale... Come se fosse possibile per un uomo evolversi diversamente che all'interno di un quadro culturale che lo riconosce e che decide di assumere" (Fanon 1970, p.44).

Fanon parla di mummificazione mentre Ohmi Bhabha sviluppa l'idea del feticismo derivato dalla psicoanalisi:

"In primo luogo, il feticcio del discorso coloniale - ciò che Fanon chiama lo schema epidermico - non è, come il feticcio sessuale, un segreto. La pelle, come segno chiave della differenza culturale e razziale nello stereotipo, è il feticcio più visibile, riconosciuto come conoscenza comune in una varietà di discorsi culturali, politici e storici, e gioca un ruolo pubblico nel dramma razziale che si attua ogni giorno nelle società coloniali" (Bhabha 2004, p.112).

"Fight or fly"? Quali sono le opzioni per il soggetto postcoloniale al fine di spezzare le leggi di una pelle pietrificata e di trovare una via di uscita dignitosa? Sarà l'argomento dell'ultima parte di questo capitolo.

4. Uscita di emergenza

In questa ultima parte, vorrei esplorare i suggerimenti che vengono dati dalle canzoni rap a proposito dei diversi modi per fuggire dal disastro esistenziale della vita nelle banlieues. A tal proposito, i due gruppi in esame suggeriscono diversi modi di evasione e dietro a questi scenari emergono due punti di vista politici opposti.

Per esempio, nelle parole di Anfalsh, la fuga non è uno strumento di emancipazione ma al contrario una voglia di devastazione. Il desiderio proibito del gruppo è commettere un furto violento con scasso e terrorizzare gli abitanti del centro città. Il brano "*Comité d'accueil*" evoca per l'appunto un incontro notturno tra la banda suburbana e un ascoltatore ricco, probabilmente residente di un quartiere agiato. Lo

stile della canzone sembra nello stesso tempo crudele e sardonico:

"Toc toc chi bussa alla porta?
Clic clic, è Anfalsh che torna
Nessuna mossa sporca, ti abbiamo d'occhio
In agguato dal tramonto
Ti prendiamo al tuo risveglio
Raccogli tutti i tuoi soldi
Un comitato di benvenuto che fa meraviglie
Tira fuori sei bicchieri e tre bottiglie
E visto che sei tu che paghi il nostro ritrovo
Porta anche qualcosa da mangiare" (Casey 2006).

Le onomatopee infantili non nascondono la violenza dell'effrazione e Casey gioca con il mito del *gangsta rapper* americano, rafforzando la fantasia della paura, già curata dai media francesi. Allora, per quel gruppo, non ci sono né evasione né speranza ma solo una fantasia oscura nella quale le classi sociali si odiano e si distruggono a vicenda.

Diversamente, La Rumeur esprime una coscienza più complessa del desiderio di fuggire. Nella canzone, "*Périphérie au centre*", il cantante parla del suo arrivo personale nel centro città, precisamente al centro di Parigi. Nella prima strofa, Ekoué afferma e assume il suo viaggio da Elancourt a Parigi: "*J'ai déserté le quartier pour un centre-ville plutôt tranquille / A trente-six ans et demi qui me le reprochera* ?" [87] (La Rumeur 2012)

Questa scelta personale può essere spiegata dalla maturità dell'adulto che decide di vivere più comodamente. Il trasloco rivendicato da Ekoué appare proprio come il contrario del destino bloccato del vecchio delinquente raccontato da Casey nel brano "*Marié aux tours*". Per vivere una vita rispettabile, i pendolari devono traferirsi. Pero, lo stigma della marginalità è sempre rilevabile come dimostra Ekoué nel seguito della strofa:

[87] "Ho abbandonato il quartiere per un centro città piuttosto tranquillo / A trentasei anni e mezzo chi me ne farà rimprovero"?

"Fumi di sigaro sul pianerottolo
I mocassini di tutti i miei emarginati calpestano il lucido delle scale
Così a mio agio dove non sono supposto essere
Perché troppo immigrato bisogna ammetterlo e troppo fiero di esserlo" (La Rumeur 2012).

Un'altra canzone di la Rumeur intitolata « *Deuxième verre* » (secondo bicchiere) dà un esempio pertinente del desiderio profondo di conoscere altri luoghi. Il brano comincia con il rumore di una rissa di strada tra un disadattato e un parigino, dopodiché Hamé, il secondo *leader* del gruppo, comincia a rappare e a parlare del proprio processo di creazione collegato a un nuovo luogo, Parigi, e precisamente al XVIIIème arrondissement e alla Piazza Pigalle. Il testo fa riferimento al film americano *Taxi driver*, molto famoso nella cultura Hip Hop, con un taxi che guida piano nelle vie di Pigalle mentre visioni magiche si susseguono l'una dopo l'altra. Nella mia interpretazione, questo tema significa che il rapper è davvero fuggito dalla periferia ed è riuscito a trovare un nuovo spazio nella capitale sebbene sia uno spazio strano e paradossale:

"Il mio rap è una città, un ultimo rifugio
Un labirinto senza Arianna né filo
Nessun'altra simile
Un rifugio ideale per tagliarsi un orecchio
Sembra quasi che Parigi mi faccia vedere le pieghe
Del mio cranio pieno di radar e bulloni
Di vicoli ciechi e fogne
Di piazze senza illuminazione spazzate da santi, eroi e folli" (La Rumeur 2013).

Cambiare luogo vuole dire anche cambiare mondo immaginario e poco a poco, La Rumeur abbandona gli stereotipi suburbani in modo da creare un altro campo di riferimenti culturali, di carattere più cinematografico. Questo brano, infatti può essere anche considerato come l'inizio di un'esperienza cinematografica, ispirata al cinema classico, francese ed americano. Comunque, i rappers di La Rumeur non dimenticano le loro origini ma lavorano ad intrecciare tutte le influenze nel modo descritto da Edouard Glissant: "Il poeta cerca di radicarsi nel suo luogo, nella totalità, di diffondere

la totalità nel suo luogo: la permanenza nell'istante e viceversa, l'altrove nel qui e reciprocamente" (Glissant 1997, p. 121). Il poeta caraibico usa il termine "creolizzazione" per parla della miscelazione delle culture e in questo senso, l'Hip Hop è davvero un genere della creolizzazione, soprattutto in questa canzone. Film americano mitico, film poliziesco francese, cultura Hip Hop, quotidiano della periferia, memoria dell'esilio postcoloniale. "Deuxième verre" invita l'ascoltatore ad una passeggiata ipnotica, con delle evocazioni erotiche, un vagabondaggio notturno, delle visioni oniriche. Si puo pensare alla poesia di Charles Baudelaire e i suoi "*paysages d'âmes*" ma anche ai dipinti di Vincent Van Gogh perché è un bel posto per "tagliarsi un orecchio". Così, il rapper, raggiungendo la capitale, non accede a un posto tranquillo e signorile ma raggiunge la vita stessa in un modo deviante, malaticcio e luminoso:

"Streghe, dive, geishe, zie
Bei sederi, grossi mucchi
Seni opulenti per poeti di due soldi
Amanti fuggitive che sognano Katmandu
Dee dissolute lontano dai cieli
Donne poliziotte armate in lingerie fine e blu
Su cui eiaculerò fuoco
Come un drago fuggito dal suo sobborgo
Il mio rap è una città, un viale, un marciapiede
Rosso come il mulino sfregiato come la sera" (La Rumeur 2013).

5. Conclusione

In conclusione, con questa breve analisi ho cercato di mostrare come l'idea di periferia (banlieue) sia al centro del processo di creazione artistica per i due gruppi rap scelti come caso di studio. Nonostante i tanti stereotipi degli anni '90 cresciuti intorno al rap e le periferie, questi artisti ci ricordano le difficoltà della vita suburbana, specialmente per i figli di immigrati e questa scelta estetica esprime un'esigenza intima ed esistenziale, sollevata

proprio dall'emergenza sociale riscontrata in quei luoghi. A questo proposito, Gaston Bachelard propone un'analisi interessante degli spazi intimi; secondo lui, gli spazi felici sono collegati ai ricordi inconsci dell'infanzia:

"Facciamo notare che l'inconscio è alloggiato. È necessario aggiungere che l'inconscio è ben alloggiato, fortunatamente alloggiato. È alloggiato nello spazio della sua felicità. L'inconscio normale sa mettersi a proprio agio ovunque. La psicoanalisi viene in aiuto degli inconsci sradicati, degli inconsci sradicati brutalmente o insidiosamente. Ma la psicoanalisi mette l'essere in movimento piuttosto che a riposo" (Bachelard 1957, p.63).

Riguardo al rap francese e alle visioni della periferia, si potrebbe invece parlare di luoghi infelici, perfino di luoghi tragici. Pensiamo ad esempio all'immagine del nido, un'immagine protettiva, del riposo, nei termini in cui ne parla Bachelard: «Questa meraviglia non si consuma. Scoprire un nido ci riporta alla nostra infanzia, a un'infanzia. A delle infanzie che avremmo dovuto avere"(Bachelard 1957, p.157). Al contrario, secondo Ekoué o Casey, la periferia rappresenta un nido di pietra costruito con muri tossici, che provoca la noia o la paura, ovvero il contrario della meraviglia. E dunque necessario fuggire grazie all'arte e trovare i sentieri della resilienza nella dignità e l'orgoglio. Il rap costringe l'essere umano al movimento e a fare domande in un modo diretto e trasgressivo anche se questo significa guadagnarsi una cattiva reputazione. Posso dunque concludere il moi ragionamento con queste parole di Bachelard: «Sul tema del guscio, l'immaginazione lavora anche sulla dialettica dell'essere libero e dell'essere incatenato: e cosa non possiamo aspettarci da un essere scatenato" (Bachelard 1957, p.177)?

Riferimenti Bibliografici

• Dictionnaire *Le Petit Robert de la langue française, 2021*, Sous la direction d'Alain Rey, SEJER, Paris.

• Angenot, M., 1982, *La parole pamphlétaire, Typologie des discours modernes*, Editions Payot, Paris.

• Bhabha, O., 2004, *The location of culture*, Routledge, London.

• Bachelard, G., 1957, *La poétique de l'espace, Paris: PUF*, coll. "Quadrige, 2020 pour la présente édition", 17- 63-157-177.

• Beaune, J.C., 1980, *Le vagabond et la machine, Essai sur l'automatisme ambulatoire – Médecine, technique, société, 1890-1910*, Seyssel: Editions Champ Vallon, coll. Milieux, Seyssel, 90.

• Fanon, F., 1970, Racism and culture, in his toward the African revolution, London: (H. Chevalier translation), Pelican, London, 44.

• Glissant, E., 1997, *Traité du tout-monde*, Editions Gallimard, Paris, 121.

• Hammou, K., 2014, Une histoire du rap en France, Editions La Découverte/ Poche, Paris, 272.

• Pate, A., 2010, In the heart of the beat, *the poetry of rap,* Scarecrow Press, Maryland Lanham, 83.

• Withol De Wenden, C., 2022, Figures de l'autre, Perceptions du migrant en France 1870-2022, CNRS Editions, Paris, 138.

• Johannes, F., ,1996, « NTM, trois mois de prison pour délit de grande gueule », Liberation.fr https://www.liberation.fr/musique/1996/11/16/ntm-trois-mois-de-prison-ferme-pour-delit-de-grande-gueule_188357/.

Discografia

• Anfalsh, 2007, « Le flic, le porc, le bourge », Représailles-chapitre 1, Mixtape, Anfalsh productions.

• Casey, 2006, « Le fusil dans l'étui », Ennemi de l'ordre, EP, Anfalsh productions/ Dooeen'Damage.

• Casey, 2006, « Comité d'accueil », Hostile au stylo, Compilation, Anfalsh productions.

• Casey, 2006, « Décor bâclé », Hostile au stylo, Compilation, Anfalsh productions.

• Casey, 2006, « Banlieue nord », Tragédie d'une trajectoire, Album studio, Dooeen'Damage /Anfalsh productions.

• Casey, 2009, « Marié aux tours », Libérez la bête, Album studio, Ladilafé productions.

• Casey, 2009, « Mon plus bel hommage », Libérez la bête, Album studio, Ladilafé productions.

• Ekoué et Le Bavar, (2009). « Tellement à faire », Nord sud est ouest, deuxième épisode, Mixtape, La Rumeur records.

• Ekoué, 2008, « Mon rap en quelques mots », Nord sud est ouest, Album studio, La Rumeur records.

• La Rumeur, 1997, « Le coup monté », Le poison d'avril, EP, Fuas music.

• La Rumeur, 1998, « Les perdants ont une voix », Le franc-tireur, EP, Fuas music.

• La Rumeur, 1999, « Intro » Le Bavar et le Paria, EP, Fuas music.

• La Rumeur, 1999, « Champs de Cannes à Paname » Le Bavar et le Paria, EP, Fuas music.

• La Rumeur, 1999, « Pas d'vacances », Le Bavar et le Paria, EP, Fuas music.

• La Rumeur, 2002, « Les coulisses de l'angoisse », L'ombre sur la mesure, Album studio, EMI.

• La Rumeur, 2002, « L'ombre sur la mesure », L'ombre sur la mesure, Album studio, EMI.

• La Rumeur, 2002, « A 20000 lieues de la mer », L'ombre sur la mesure, Album studio, EMI.

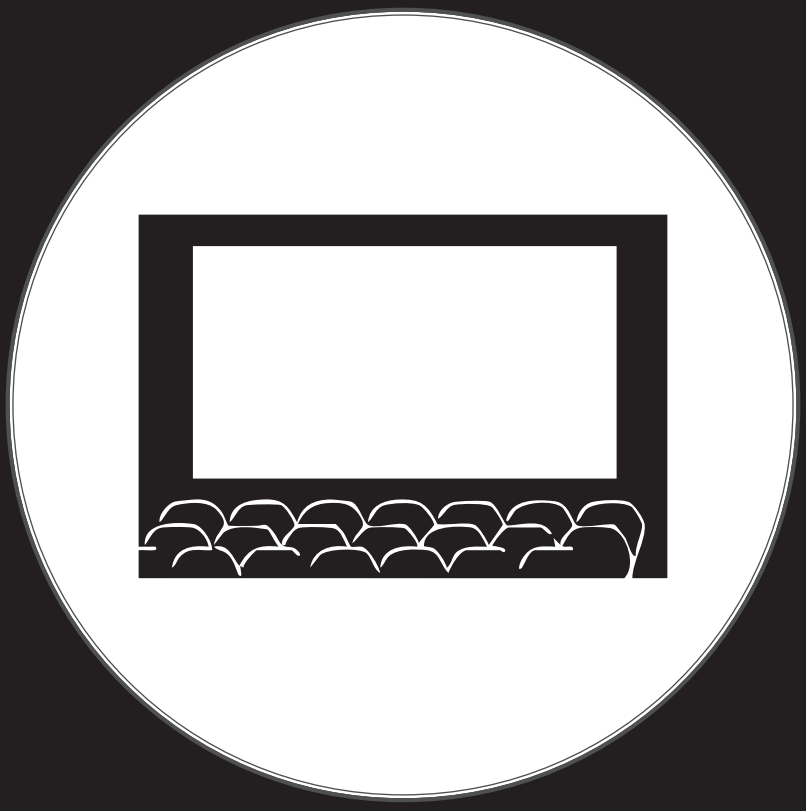
• La Rumeur, 2002, « Le silence de ma rue », L'ombre sur la mesure, Album studio, EMI.

• La Rumeur, 2012, « Périphérie au centre », Tout brûle déjà, Album studio, La Rumeur records.

• La Rumeur, 2007, « L'oiseau fait sa cage », Les inédits 1997-2007,

Compilation, La Rumeur records.

• La Rumeur, 2013, « Deuxième verre », Les inédits 2, Compilation, La Rumeur records.



Al centro dell'immaginario. Temi, figure e posizionamenti di Roma nel cinema popolare italiano (2010-2019)

(At the center of the imaginary. Themes, characters and the role of Rome in italian cinema)

◊ *Alberto Savi, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia*

Abstract

IT: La nostra proposta parte da un preciso interesse nei confronti del cinema italiano inteso come cinema nazionale, sul piano geografico e culturale. Coscienti della sua storia determinata negli anni da una distribuzione cartografica precisa, da cui emergono elementi identitari e geografie precise, fatte di centri e periferie. In questo saggio l'obiettivo è quello di soffermarsi sui centri piuttosto che sulle periferie, nello specifico quello della città di Roma, in quanto nucleo produttivo totale e totalizzante sul piano industriale per indagare *quanto e in che modi questa centralizzazione produttiva determini una centralizzazione di immaginario?* La ricerca parte da un lavoro svolto su un campione composto dai 100 maggiori successi cinematografici italiani registrati in Italia tra il 2010 e il 2019 (dati Cinetel). Proponiamo un'analisi del corpus seguendo una logica quantitativa, interrogando solo le rappresentazioni della capitale, soffermandosi su un'unica «macrozona» e cercando le ricorrenze estetiche, narrative e tematiche. Nello specifico si affronteranno due idee: una enunciativa, ovvero di posizionamento rispetto alla città, e una enunciazionale, ovvero tematica e di immaginario.

Keywords: *Roma, cinema italiano, città, distant reading*

EN: Our proposal stems from a specific interest in Italian cinema understood as a national cinema, both geographically and culturally. We are aware of its history, shaped over the years by a precise cartographic distribution from which emerge identity elements and defined geographies, consisting of centers and peripheries. In this essay, the focus will be on the centers rather than the peripheries, specifically the city of Rome, as a total and totalizing productive hub on an industrial level. The aim is to investigate how and to what extent this productive centralization influences a centralization of imagination.The research is based on a study of a sample comprising the 100 most successful Italian films recorded in Italy between 2010 and 2019 (Cinetel data). We propose an analysis of this corpus using a quantitative approach, focusing solely on representations of the capital city, concentrating on a single «macrozone,» and examining aesthetic, narrative, and thematic recurrences. Specifically, two ideas will be addressed: one enunciative, relating to the positioning concerning the city, and one enunciational, focusing on themes and imagination.

Keywords: *Rome, Italian cinema, city, distant reading*

1. Premessa in forma di introduzione

1.1 *Cinema italiano come mappa*

La convinzione da cui parte questo saggio è che i media intrattengano uno stretto rapporto con il contesto geografico di appartenenza. Il cinema, nello specifico, non solo nella sua triplice relazione di agente, documento e narratore (Terrone, 2010, p. 14), ma soprattutto nella sua composizione e organizzazione sul piano nazionale, si costituisce attorno a una dimensione geograficamente determinata, che richiede costantemente di essere riconcettualizzata e osservata tramite vari aspetti differenti (Higson, 1989). Così, attualmente, il cinema viene studiato sul piano nazionale soffermandosi sui mercati, sui pubblici e sui discorsi critici. Eppure, quello che più ci interessa in questo contesto è ritornare e rimanere sul piano testuale: territorio chiaramente esplorato, ma forse non sulla base di questi presupposti, facendo geografia e ricerca visuale, tornando così alla consapevolezza che le immagini abbiano a che fare da sempre con rappresentazioni geografiche in stretto legame con il contesto culturale che saccheggiano e di cui contribuiscono contemporaneamente a formare la realtà (Bignante, 2011, p. XV).

Nella sua esistenza il cinema italiano è stato sempre «elemento costitutivo e identitario» (Brunetta, 2020, p.15), sia sul piano nazionale che sul piano subnazionale, e in quanto tale storicamente determinato da continui avvicinamenti e allontanamenti dai centri produttivi (Morreale, 2015). Da ciò è emersa una geografia precisa, fatta di centri e periferie, in grado di esprimere «una serie di conflitti irrisolti, potenzialità inespresse, violenti strappi e tentativi di coprire le lacune» (Zucconi in De Gaetano, 2014, p. 499). Tutta la storia del cinema italiano è una storia di allontanamenti e avvicinamenti dai centri, di esplorazioni e di abbandoni di realtà marginali, periferiche, provinciali e regionali. Il presupposto di questo studio è quindi quello di pretendere che il cinema italiano disponga, da statuto, di una stretta correlazione geografica e culturale; quindi che, in quanto cinema nazionale, sia caratterizzato da una referenzialità forte, definita sia sul piano testuale che sul piano extra-testuale. Eppure la direzione che intratteniamo in questo saggio, segue un movimento diverso che non guarda alla dimensione nazionale, ma a quella locale e nello specifico a quella cittadina di Roma. Le motivazioni sono principalmente due: una extra-testuale/contestuale e una testuale/storica. Le esponiamo di seguito.

1.2 *Nuove geografie e micro-mapping. Una sola città*

La prima motivazione, per cui ritagliamo una precisa area di interesse, emerge dallo stato della ricerca del nostro campo di riferimento. Il cinema italiano è stato dimostrato essere prontamente determinato geograficamente, ma anche e soprattutto suddiviso secondo le stesse logiche. Giorgio Avezzù, studiando il consumo audiovisivo in Italia, ha saputo dimostrare, dati alla mano, come emergano delle cinematografie regionalmente determinate e – in linea con chi chiama in causa un *regional turn* negli studi sul cinema (Marlow-Mann, 2017) – una sistematica regionalizzazione dei pubblici, sia televisivi che cinematografici, tanto da porre la provocatoria questione: «in Italia un cinema nazionale non esiste» (Avezzù, 2022, p. 185). Eppure, una regionalizzazione dei consumi è solo l'ultima delle localizzazioni emerse e osservate, a dimostrazione di quanto il cinema funzioni a «rendere leggibile la forma dell'Italia» (Avezzù, 2022, p.191). Proprio sotto quest'ultima dimensione, chiamati a prendere atto di questa nuova cartografia critica, diventa utile interrogare i singoli immaginari, facendo *micro-mapping* (Marlow-Mann, 2017) termine proveniente dalla cartografia, usato anche in altre discipline, per intendere la mappatura di elementi su piccola scala in cui studiare contesti produttivi, strategie distributive e manifestazioni specifiche di modalità, generi e stili cinematografici. Oppure, come nel nostro caso, modalità rappresentative e immaginari specifici. Il cinema italiano quindi può e deve, alla luce di questa sua condizione, essere interrogato per singole frazioni, per singole località, per specifici caratteri geografici (storicamente determinati da longitudini e latitudini, tramite le quali si sono prodotte identità socioculturali subnazionali anche molto diverse). A questo punto servirebbe capire che cosa mappare, quale preciso territorio, e perché proprio Roma?

1.3 *Roma e cinema italiano*

Malgrado l'appena citato *regional turn* chieda di sottoporre gradi di regionalità e in particolare di intendere quest'ultima come approccio per studiare cinematografie decentralizzate rispetto alle «capitali cinematografiche» (Marlow-Mann 2017, p. 325), nel nostro articolo l'approccio sarà più centralizzante. Il motivo per cui, alla luce della scelta di mappare un preciso territorio, decidiamo di stare sul centro, piuttosto che sui margini, è precisamente storico, in quanto coscienti della sua natura di luogo di

produzione nazionale quasi esclusivo per il fatto di essere stata, dagli anni trenta, la «capitale indiscussa della produzione cinematografica» (Morreale, 2015, p. 4). Tanto centralizzante che gli allontanamenti dell'epoca, ricorda sempre Emiliano Morreale, erano esclusivamente «legati alle iniziative di registi e produzioni romane in trasferta» (Morreale, 2015, p. 1). Roma è stata ed è tuttora il centro produttivo nazionale e la stessa identità geografica si è determinata nel suo dialogo con il centro, come forza centrifuga e centripeta (Zucconi in De Gaetano, 2012, pp. 482-483). Seppur gli allontanamenti da Roma esistano da sempre – dal neorealismo in particolare – l'esplorazione su larga scala del paese, diventa più consistente (anche e soprattutto a livello produttivo) negli ultimi decenni di desideri di «geografie osservate in maniera diversa» (Zagarrio, 2022, p. 134). Tutto ciò non toglie che Roma – la cui storia di protagonismo è chiaramente più articolata di così (Bertozzi in Bruscolini, 2000) – rimanga ancora oggi, sia per produzioni sia a livello di immaginario, la capitale del cinema oltre al suo essere "la città di Cinecittà", punto di riferimento per il cinema straniero così come per il cinema italiano. Ma la persistenza di Roma è soprattutto un dato quantitativo, un dato emergente (come vedremo). Allora, stare sui centri ci permette di riconoscere Roma come nucleo produttivo totale e totalizzante, provando così a chiederci oggi *quanto e in che modi questa centralizzazione produttiva metropolitana determini una centralizzazione di immaginario?*

1.4 *Campione, metodo e obiettivi*

Se, parlando del *micro-mapping*, abbiamo detto quanto il nostro interesse sia quello di studiare elementi su piccola scala, per amore di esaustività, la logica di campionatura di questo saggio è contrariamente votata a studiare un corpus filmico su larga scala. Seguendo le logiche del *distant reading* di Franco Moretti (Moretti 2020) l'obiettivo è quello di partire da una selezione di film sistematica che non fosse influenzata da questioni di gusto, di stile, ma neanche da questioni iconografiche. Non ci interessano obbligatoriamente i film che rendono meglio l'immagine di Roma, ma quelli più partecipati, più visti, testimoni di un maggior impatto culturale e, partendo da quei testi, capire in che modo la città venga immaginata, anche in quanto «immagine ambientale» (Lynch, 1960, p. 4). Ci interessa, quindi, prendere un corpus di film indicativo di quello che abbiamo chiamato cinema popolare – ma che forse andrebbe meglio definito come "di successo" (perché la campionatura non è sottoposta ai generi, ma solo ai dati di mercato) – in quanto cinema visto e di cui abbiamo

testimonianza numerica dell'ipotetico impatto culturale. Ci soffermeremo esclusivamente sui film italiani – escludendo così film internazionali (che comunque hanno visto forti presenze di Roma) – con lo scopo, alla luce del fatto che verranno selezionati in relazione al successo di pubblico altrettanto nazionale, di poter intendere questi immaginari come comunitari e quindi ipoteticamente rappresentativi di una «comunità immaginata» (Anderson, 2018). Staremo sul cinema contemporaneo, rifacendoci a una specifica finestra temporale, quella di un decennio tra il 2010 e il 2019, non solo rappresentante di un decennio concluso, ma anche in quanto decennio più recente e in quanto periodo precedente allo spartiacque del 2020. Il nostro campione di partenza è quindi composto dai 100 maggiori incassi cinematografici italiani registrati in Italia tra il 2010 e il 2019 (dati Cinetel) e ad esso applichiamo una *lettura a distanza* – come già fatto negli ultimi anni, anche se con approcci diversi, al cinema italiano (Canova e Farinotti, 2011; Cucco e Manzoli, 2017) – prima individuando quanti e quali tra questi titoli (che esprimono un gusto nazionale, per quanto frammentario) è presente Roma, poi osservando un contesto di settore in cui si colloca il campione e, infine, cercando nei testi ricorrenze ambientali, narrative e tematiche nel raccontare la città. Il punto di partenza è la triplice distinzione di livelli di sguardo, evidenziata da Sandro Bernardi a proposito del rapporto tra cinema e paesaggio, tra: sguardo dei personaggi dentro il film, sguardo del film e sguardo dello spettatore sul film (Bernardi, 2002, p. 16). Tre esperienze visive che sono atti di cultura che vanno però interrogati, come tenteremo di fare in questa sede, come correlati: nella relazione referenziale testo-contesto nel quale si colloca il corpus, nell'occuparci del cinema di successo e quindi come cultura dello spettatore (*italiano anche in quanto spettatore?*), e nel loro riconoscimento netto, ma contemporaneamente correlato rispetto al nostro contesto di riferimento. Nello specifico si affronteranno due idee: una enunciativa, ovvero di posizionamento – *dove sono ambientati, rispetto al resto della città, questi film? Come osservano e come si relazionano con la città?* – e una enunciazionale, ovvero di immaginario e di isotopie tematiche culturali (Greimas e Courtés, 2007 (1979)) – *quali sono i principali temi affrontati in questi film? Esiste una correlazione con l'ambiente, ovvero una referenzialità geo-culturale?*

2. Al centro dell'immaginario

2.1 *La città del cinema italiano (contemporaneo)*

Interrogando percentualmente il nostro campione, il primo dato immediato arriva a conferma dell'introduzione storica appena esposta. Suddividendo i titoli per ambientazione principale e per ambientazione secondaria (ovvero ambientazioni presenti in un consistente o ridotto minutaggio nel film) – tutte dedotte da effettivi paesaggi, *landmark territoriali* o da precise linee di dialogo – possiamo notare come 52 titoli su 100 siano anche solo brevemente ambientati nel Lazio e di questi 48 a Roma. Questo già ci dimostra quanto effettivamente Roma significhi ancora il centro dell'immaginario, sia nazionale che regionale, l'unico perno dell'immaginario cinematografico italiano. Anche sul piano strettamente metropolitano – se confrontiamo i 48 titoli con i 15 di Milano, gli 8 di Napoli, i 5 di Palermo e i 4 di Torino – si riconferma la medesima logica di perno dell'immaginario italiano metropolitano tutto. Roma sembra allora essere la "città unica italiana" e questo aspetto viaggia di pari passo proprio con la massiccia presenza di registi autoctoni, oltre che di un accentramento produttivo storicamente determinato.

2.2 *Roma "città unica italiana". Posizionamenti, luoghi e luoghi comuni*

Come previsto, Roma è la città più numerosa del campione e ancora, dopo tanti anni, la location protagonista del cinema italiano: la "città unica italiana", non solo sul piano delle presenze, quanto anche sul piano delle specificità. Come tale, infatti, rischia in alcuni casi di non essere determinatamente specifica, rischia che, a differenza di altri titoli, i "suoi" film non siano film su Roma. Se quelli ambientati nel Nord-Est, per esempio, anche solo in quanto nati da un allontanamento dal centro produttivo (che sia uno "stare" o un "arrivare") che necessita di essere giustificato, sono in un certo senso dei film sul Nord, sulla montagna, sulla natura magica, romantica o drammatica; Roma tende al contrario a porsi come la grande città, come l'ambiente che non chiede di essere giustificato o presentato in qualche modo, come il vero e proprio "qui" del cinema italiano. Ambientazione "di casa" che, con buona probabilità, non necessita nemmeno di essere esplorata, preferendone

una dimensione astratta da *unità di misura metropolitana d'Italia*.

A proposito delle grandi città nel cinema italiano del decennio precedente, si sostiene che la sensazione fosse quella di «abbandono delle città» sul piano visivo, narrativo e tematico, abbandono che è figlio di un «inconscio desiderio di sprovincializzazione e internazionalizzazione» (Franceschini in Canova e Farinotti, 2011, p. 21) che le rendeva tutte simili, generiche, difficili da distinguere. Nel nostro corpus emerge una tendenza simile, ma che chiede di essere interrogata in modo diverso, ovvero riconoscendo in questo cinema l'esigenza forte di intendere il lavorare con i luoghi, un lavorare con i luoghi comuni (e quindi con gli stereotipi). *Ma nei confronti di quali luoghi (e luoghi comuni) si posiziona questo cinema?* La prima isotopia spaziale forte corrisponde a quelli che potremmo definire i due tópoi paesaggistici principali dei film ambientati a Roma: l'appartamento e il quartiere.

2.3 *L'appartamento e la Roma "dall'alto"*

La mancata urgenza di esplorare di cui parlavamo, si reitera in quella che viene definita, a proposito del giovane cinema romano degli anni ottanta/novanta, come «metratura ridotta degli ambienti» (Martini in Martini e Morelli, 1997, p. 55), il che non è solo una questione di comodità, ma anche un problema di ispirazione, di mancanza di orizzonte. Anche nel cinema di successo degli anni dieci la questione non è dissimile e a ritornare è proprio la dimensione casalinga, materializzatasi nel topos dell'appartamento. Forse non con la forza venuta a galla nel decennio precedente, come il «luogo privilegiato (del cinema italiano) dove ambientare le sue storie» (Foresti in Canova e Farinotti, 2011, p. 108), ma comunque ambiente ancora rilevante, soprattutto per il contesto romano, spazio urbano particolarmente esplorato (nel cinema così come nell'immaginario turistico) dove quattro mura possono essere luoghi perfetti per parlare fuori da riferimenti specifici territoriali e, in certi casi, ambire più direttamente a un pubblico nazionale. In genere gli appartamenti, pur rimanendo spazi puliti, immobili, «perlopiù utilizzati come puro sfondo» (Foresti in Canova e Farinotti, 2011, p. 129), in alcuni casi riescono ad avere una rilevanza testuale, offrendosi al film come protesi estetiche della messa in scena di status sociali. Ci sono titoli ambientati esclusivamente in appartamenti – come il caso di *Perfetti sconosciuti* (Genovese, 2016), esperimento di cinema *kammerspiel* ambientato interamente durante una complicata cena tra amici – e altri quasi del tutto – come *Sotto una buona stella* (Verdone, 2014) la cui trama consiste nella difficile convivenza di due vicini di appartamento. Ma gli

appartamenti sono soprattutto messi in scena come estensioni di sé. Gli interni possono essere un modo perfetto per evidenziare un gap generazionale: come nelle diverse case di provenienza dei due protagonisti, uno adulto e l'altra giovane, di *Scusa ma ti voglio sposare* (Moccia, 2010) o *Tutta colpa di Freud* (Genovese, 2014) quando, durante un appuntamento romantico all'IKEA il cinquantenne architetto Alessandro e la diciottenne Emma decidono di fare un gioco: arredare una stanza secondo il proprio gusto, con risultati prevedibilmente opposti. L'estensione può essere anche usata per confrontare personalità differenti, come i tre appartamenti da cui parte la storia dei tre protagonisti agli antipodi di *Posti in piedi in paradiso* (Verdone, 2012) o quelli degli ex-adolescenti che si trovano a fare i conti con il tempo che li ha cambiati di *Immaturi* (Genovese, 2011). Il divario può essere anche tra status sociali, emerso in microcosmi discordanti che si scontrano visivamente anche attraverso l'arredamento e le chiuse location casalinghe: come quelli attraversati in *Nessuno mi può giudicare* (Bruno, 2011) dalla protagonista di una parabola discendente che la porta dalle villette fuori dal centro ai quartieri di periferia o quelli dei due protagonisti di *Come un gatto in tangenziale* (Milani, 2017), rappresentazioni del piccolo borghese idealista e della proletaria disillusa.

A differenza degli anni duemila, l'appartamento, così come la casa, nel territorio romano non sono il luogo per eccellenza della famiglia (Foresti in Canova e Farinotti, 2011, p. 129). Anzi, è spesso il contesto perfetto del soggetto precario, instabile, le cui vicende nascono dal caos cittadino, emerse in film sull'oppressione degli appartamenti, sulla difficoltà della vita urbana quotidiana (tra amori, insicurezze, attacchi d'ansia e tradimenti), mentre una piccola parvenza di riappacificazione (con sé o con l'altro) sembra arrivare sempre quando ci si allontana da questo caos, quando si esce, anche solo di casa, come nell'emblematico finale di *Perfetti sconosciuti* (Genovese, 2016), dove l'uscita dall'appartamento, sempre più opprimente, diventa anche una svolta magica della storia che rende tutta la vicenda mai accaduta. Si potrebbe quindi dire che il caos romano, di quella «gabbia de matti» (come direbbe Verdone), si reitera anche negli appartamenti che, pur essendo luoghi perfettamente senza coordinate cartografiche, fanno rimbombare un atteggiamento romano che si impone non solo per gli attori e nel parlato, ma anche in un atteggiamento e ritmo comico che dona alla romanità una degna sopravvivenza.

Restringendo invece la metratura, notiamo come sia proprio la classe borghese il fulcro della rappresentazione di uno spazio specifico, ovvero quello della terrazza: un "non-interno", cioè un contraddittorio dell'interno e un complementare dell'esterno. Un'isotopioa spaziale nella quale mettere in scena le feste della classe dirigente politica in *Nessuno mi può*

giudicare (Bruno, 2011), opportunista e intellettuale ne *La grande bellezza* (Sorrentino, 2013), scollata dalla realtà come quella nelle feste degli anni novanta mentre a Sarajevo scoppia la guerra di *Venuto al mondo* (Castellitto, 2012) o luogo di socialità romana piccolo borghese come ne *La dea fortuna* (Ozpetek, 2019) o *Scusa ma ti voglio sposare* (Moccia, 2010). È soprattutto in questi casi, quando i cosiddetti luoghi dell'abitare si aprono all'esterno, che i film si aprono alla città tramite skyline, veri strumenti protagonisti della localizzazione cinematografica romana in generale. Messi in scena tramite uno sguardo dall'alto, sui più rinomati *landmark territoriali* (Aime e Papotti, 2012, p. 23), a ribadire un certo sguardo borghese dall'interno, ma comunque interessato alle zone più celebri e "richieste" della capitale (fig. 1).



2.4 *Il quartiere e la Roma "dal basso"*

Uscendo dalle quattro mura ci si ritrova ad affrontare l'altro topos, ovvero il quartiere. Così come per l'appartamento anche il quartiere ha due dimensioni. La prima si contraddistingue per la completa rinuncia alla localizzazione a favore della già affrontata ambizione nazionale che, come si sostiene per gli anni duemila, trasforma ancora la città in un «grande studio in esterni» (Franceschini in Canova e Farinotti, 2011, p. 31). Il che è in parte vero e lo stesso meccanismo avviene, come abbiamo già detto, nei modi di rappresentazione della città italiana così da rendere Roma quella che abbiamo chiamato in questa sede "città unica italiana": la quasi unica città per rilevanza numerica, ma anche l'unica come riferimento urbano nazionale. Attorno a questo punto non si può non tornare a titoli come *Immaturi* (Genovese, 2011),

Tutta colpa di Freud (Genovese, 2014) e *The Place* (Genovese, 2017) dove quello del quartiere è un microcosmo asettico, ma pieno di ricordi e punti ricorrenti (fontane, bar, negozi), appartenente a una cultura urbanistica di sola proprietà dei protagonisti *insider*, un teatro delle vicende che potremmo definire, rimandando alla nostra definizione precedente, un "quartiere unico italiano". Anche in altri film il quartiere è ancora un luogo di incontri casuali ripetuti nel tempo, come chiusi in un piccolo microcosmo deterritorializzato che in alcuni casi, assume una dimensione generica ma "casereccia". Quartieri meno metropolitani che danno alla metropoli romana un tono in un certo senso provinciale, come "casa generica", ma "vissuta". In questi esempi si ripete quel meccanismo affrontato in precedenza per gli appartamenti dove atteggiamenti dei personaggi, scelte narrative e ritmi comici (oltre, naturalmente, alle scelte di attori e registri linguistici) restituiscono una romanità che sopravvive (si fa riferimento a film di Verdone, Muccino, Vanzina e Parenti).

Una rinnovata attenzione al territorio e alla romanità, soprattutto a quella che non proviene da semplici localizzazioni tramite skyline o celebri monumenti/piazze/chiese, arriva però da giovani registi che guardano al rapporto con Roma come a un'occasione per riscoprire il mondo delle periferie, rimettendole in campo narrativamente, riflettendo sui divari sociali, intenzionati a dar voce a realtà poco presenti nelle immagini di una città che nella storia del cinema ha fissato tutt'altro immaginario. Se negli anni del boom il cinema si era spostato verso quartieri nuovi, abbandonando progressivamente i quartieri popolari (Morreale, 2015, p. 23), negli ultimi anni il movimento del cinema popolare italiano è stato diverso, quasi contrario. In questo decennio Roma ha trovato una dimensione popolare "dal basso", di borgata e i quartieri popolari hanno acquistato potere narrativo volto a rendere sempre più protagonisti volti meno celebri e "attraenti" della città, e, proprio per questo, sempre più ad essa appartenenti. Si pensi al quartiere Bastoggi di *Come un gatto in tangenziale* (Milani, 2017) dove vive il personaggio interpretato da Paola Cortellesi, il controcampo con cui l'idealista *think-tanker* di Antonio Albanese deve confrontarsi, sia sulla cartina (è il responsabile di un progetto di riqualificazione della zona), ma soprattutto tramite un approccio diretto, il che gli impone di fare i conti con il cosiddetto "paese reale", attraversandolo e convivendoci, nel suo caos e nella sua incompatibilità (a ribadire che, nel cinema italiano, solo a Roma si può essere *outsider* nella propria città, mentre il resto prevede sempre uno spostamento interregionale) e sempre, comicamente, nei suoi luoghi comuni. Una Roma lontana dal centro – che chiede di essere affrontata, analizzata, problematizzata – così come quella del complesso residenziale del Corviale di *Scusate se esisto!* (Milani, 2014), commedia tratta

da un progetto di ristrutturazione e di recupero degli spazi ad esso dedicato, tuttora irrealizzato. Sono film che danno voce e immagine a spazi urbani che voce e immagine cinematografica non hanno, mantenendo comunque quel presupposto per cui lavorare con i luoghi si intende lavorare con i luoghi comuni e dunque con gli stereotipi. Con Tor Bella Monaca lo fa anche *Lo chiamavano Jeeg Robot* (Mainetti, 2015), film che da un lato sfrutta il quartiere come occasione per italianizzare (o romanizzare) un'operazione che guarda al cinema americano dei *cinecomic*, dall'altro come volontà di rendere la Capitale protagonista dell'intero film, che si apre e si chiude con lo skyline di Roma insieme a un tuffo a peso morto sulla città, e che fa dell'attraversare Roma un perno decisivo, dal centro (Colosseo, Castel Sant'Angelo, il Lungotevere, lo stadio Olimpico) alla periferia (Paganini e Zidaric, 2020, p. 56). Vale lo stesso anche per il quartiere caotico e disordinato, ma multiculturale e vivace, di *Nessuno mi può giudicare* (Bruno, 2011) che ripropone, anche se in contesti meno geolocalizzati, quello sguardo dal basso a un microcosmo di romanità verace di borgata, multiculturale e disordinata, così come il capitolo romano di *Colpi di fulmine* (Parenti, 2012), dove un ambasciatore deve imparare il romano "sboccato" per far colpo su una donna di cui si è innamorato. Contemporaneamente *Non ci resta che il crimine* (Bruno, 2019) racconta la Trastevere della banda della Magliana, prima visitata nel "noioso e turistico" presente, poi attraversata nel "glorioso e pericoloso" passato (fig. 2). La Roma dal basso, quindi, è anche criminale e di strada; e si ripropone soprattutto negli sgradevoli angoli di *Suburra* (Sollima, 2015) (che si alternano a una Roma più alta, di palazzi e di potere, ma non meno sporca). Si riafferma anche nella Roma caotica de *La grande bellezza* (Sorrentino, 2013), più borghese, ma ugualmente eccessiva e dove il contrasto tipico sorrentiniano tra soggetto e spazio urbano (Paganini e Zidaric, 2020, p. 78) diventa comunione autentica con la città, nella sua «bruttezza» e ne «l'immagine blasfema della mondanità» (Paganini e Zidaric, 2020, p. 86) che ne trapela. Così come la Roma che intrappola i propri personaggi in un «falso movimento, sincopato e nevrotico», quella delle strade che «costituiscono una sorta di sistema circolatorio che assolve la funzione di trasporto di particelle umane» (Franceschini in Canova e Farinotti, 2011, p. 31), restituita perfettamente in *10 giorni senza mamma* (Genovesi, 2019), dove le vicende vissute dal personaggio interpretato da Fabio De Luigi si muovono tutte in un caotico sistema urbano di spostamenti in automobile (casa-scuola, scuola-lavoro, lavoro-calcio, calcio-casa…), ed è solo il momento di agnizione finale che si collega con la scoperta della "strada", dei quartieri più popolari, di una Roma più "reale", distante dai piani alti e dai mercati internazionali, a ribadire quella retorica territoriale, provinciale e – possiamo dire per come

reiterata in tutto il campione – nazionalpopolare. Mostrandosi dal basso, sulle periferie più marginali, un'altra parte di cinema italiano ribadisce uno sguardo popolare su Roma, focalizzato sulla strada e poco sul resto.



2.5 *Le tre Roma del potere. Stato, chiesa e cinema*

Giunti alla questione tematica è necessario evidenziare come Roma al cinema comporti anche delle precise questioni tematiche, delle isotopie culturali, delle correlazioni che vedono i film relazionarsi non solo con la struttura urbana, ma anche con «sovrastrutture di significato» storicamente determinate (Franceschini in Canova e Farinotti, 2011, p. 37), ovvero le tre Roma del potere, tre forme che hanno contribuito a forgiare l'aspetto e l'identità della capitale. Se, nell'immaginario cinematografico, Milano ha saputo imporsi come capitale del potere economico, Roma è stata da sempre il centro del potere religioso, politico e culturale. In breve, nemmeno nel cinema di successo degli anni dieci scompare quest'altro specifico che contraddistingue tre diversi volti della stessa città: la Roma Politica, la Roma Vaticana e la Roma Cinematografica.

La prima, la Roma del potere politico, nei suoi luoghi ufficiali (da Montecitorio al Quirinale) e non, è il fulcro parziale di tutto il discorso politico nel cinema italiano. Parziale perché altrettanto rilevanti sono molti film del Sud (si veda in particolare la trilogia di Cetto La Qualunque), ma allo stesso tempo alla capitale questo discorso non ne è mai estraneo, soprattutto quando, per l'appunto, l'oggetto di interesse sono le architetture del potere. Allora i film politici romani sono film sui politici, sul sistema politico, nella sua accezione più bassa, come spazio dell'intrigo e del complotto, corrotto e opportunista,

perpetuato ai danni dello Stato: come la Roma marcia delle dimissioni di Berlusconi del 2011 di *Suburra* (Sollima, 2015). Soprattutto da affrontare attraverso una messa in crisi ridicolizzante che dia voce alla disillusione post-berlusconiana come in *Viva l'Italia* (Bruno, 2012), fino alle instabili spinte dal basso dell'arrivo del M5S di metà decennio emerse in film come *Benvenuto Presidente!* (Milani, 2013) e *Tutto tutto niente niente* (Manfredonia, 2012) (fig. 3).



Pure la Roma Vaticana rimane preponderante. Un po' estero, un po' Italia, non-luogo autosufficiente con cui il cinema si confronta affrontando l'ingombrante peso dell'istituzione religiosa. Si pensi al lavoro che Verdone fa sullo statuto del prete nel personaggio protagonista di *Io, loro e Lara* (Verdone, 2010) o nel costume da indossare in *L'abbiamo fatta grossa* (Verdone, 2016); oppure dell'estrema presenza di chiese, uomini e donne religiose, in parte ancora collusi con il potere politico corrotto (Franceschini in Canova e Farinotti, 2011, p. 38), in parte influenti soggetti delle micro comunità romane. In questo decennio però la Roma Vaticana sembra acquisire tutta un'altra valenza. È spesso luogo in cui mettere in scena un'altra messa in crisi che in questo caso è più una desacralizzazione dell'istituzione, dove i cardinali sono corpi su cui ironizzare, figure da ridicolizzare, simboli con cui giocare (fig. 4). Nanni Moretti in *Habemus Papam* (Moretti, 2011) con i cardinali organizza un torneo di pallavolo, in *Colpi di fulmine* (Parenti, 2012) questi fanno ginnastica per la schiena a suon di gestacci, in *Benedetta follia* (Verdone, 2018) il protagonista si ritrova a ballare con loro durante un trip psichedelico, uno dei tre personaggi interpretati da Albanese in *Tutto tutto niente niente* (Manfredonia, 2012) li imita diventando una specie di santone kitsch e Zalone, nel finale di *Che bella giornata* (Nunziante, 2011), diventato guardia del corpo del Papa Benedetto XVI lo schiaffeggia bonariamente sfruttandolo per i suoi interessi

personali. Quasi come se il timore reverenziale (che spesso, come nel caso di Verdone, è rispetto reverenziale) si possa esorcizzare con la messa in ridicolo.



La Roma Cinematografica invece si impone in un'ottica diversa da quella che veniva riconosciuta come «sovrastruttura di significato». Praticamente nessun film, di quelli del campione, è ambientato in specifici luoghi professionali cinematografici e nemmeno parla esplicitamente del fare cinema a Roma, ma il peso di essere nella "città di Cinecittà" continua a sentirsi, anche se indirettamente. Non ci sono film come *Il caimano* (Moretti, 2006), anche se qualche set o riferimento a un microcosmo cinematografico torna, come i set pornografici di *Com'è bello far l'amore* (Brizzi, 2012) o quelli cinematografici che visita il critico interpretato da Favino in *Posti in piedi in paradiso* (Verdone, 2012), o ancora comparsate di "personalità sacre" del cinema come Lina Wertmüller, Pupi Avati, Gianni Rondolino e Steve Della Casa che compaiono in *Benvenuto Presidente!* (Milani, 2013) presentati come i "poteri forti" che controllano veramente ciò che accade in Italia. In via indiretta, la Roma dei set riemerge anche dal lato opposto nella ricorrenza di sfondi, utilizzati ovviamente per contesti diversi, come quello della casa dei Tucci in *Poveri ma ricchi* (Brizzi, 2016) che è lo stesso della casa del personaggio interpretato da Marco Giallini in *Non ci resta che il crimine* (Bruno, 2019) in una ideale ecologia del set (fig. 5). Eppure, il ritorno forse più rilevante è quello che conferma l'idea di cinema patchwork e di «ambiente usato» (Martini in Martini e Morelli, 1997, p. 49) – concetto che

dialoga con l'idea contemporanea di cinema come «laboratorio autoriflessivo» (Masciullo, 2017) – ovvero di un cinema che anche geograficamente si rifà a sé stesso, al suo passato, saccheggiandolo, omaggiandolo e ponendosi nei suoi confronti come spazio museale, ritornando in luoghi storici del cinema romano. Succede con Piazza della Consolazione del litigio di *C'eravamo tanto amati* (Scola, 1974), ripresa in un medesimo contrasto in *Baciami ancora* (Muccino, 2010) (fig. 6); o riproponendo dinamiche simili, in una matrioska di parodie, come quella nei confronti di *Ecce Bombo* (Moretti, 1978) in *Nessuno mi può giudicare* (Bruno, 2011) (fig. 6) o di omaggi, come *La grande bellezza* (Sorrentino, 2013) nei confronti di Fellini e *Non ci resta che il crimine* (Bruno, 2019) nei confronti del "poliziottesco" romano, sospeso tra centro e periferia, che si ibridava alla commedia (Morreale, 2015, pp. 27-28).



3. Conclusioni

L'immagine di Roma, l'immagine ambientale, quella mentale e proiettata alla maggioranza degli spettatori cinematografici italiani – tanto cittadini del cinema (Brunetta, 1997, p. 257) quanto dell'Italia – si costruisce attorno a ciò

che abbiamo osservato e mappato a distanza. Questo corpus intende il lavorare con i luoghi una pratica che significhi lavorare soprattutto stereotipicamente con i luoghi comuni. Successivamente abbiamo notato come emergano sul piano enunciativo due punti di vista sulla città: dall'alto, ribadendo lo sguardo dalle finestre o dalle terrazze altolocate verso monumenti antichi o precisi *landmark turistici*; e dal basso, ribadendo lo sguardo di borgata dalla strada o dalle specifiche periferie. Infine, contemporaneamente a questo, sul piano enunciazionale, questo corpus conferma come l'ambientare un film a Roma significhi anche metterlo in relazione con temi cittadini e, nello specifico, con tre sovrastrutture di significato relative a tre poteri – politico, religioso e culturale – riferite simbolicamente a tre nuclei spaziali della città che assumono rilevanza nazionale: Stato, Vaticano e Cinecittà. Quella appena emersa è l'immagine nel cinema popolare, ovvero l'immagine che maggiormente è stata proiettata e proposta, quella maggiormente esposta tramite le regole di uno specifico dispositivo. E questa mappatura ci mostra quanto corrisponda a quella più referenziale e stereotipata.

Riferimenti Bibliografici

• Aime, M.; Papotti, D., 2021, L'altro e l'altrove. Antropologia, geografia e turismo, Einaudi, Torino.

• Anderson, B., 2018, Comunità immaginate: origini e fortuna dei nazionalismi, Laterza & Figli SpA, Bari-Roma.

• Avezzù, G., 2022, L'Italia che guarda. Geografie del consumo audiovisivo, Carocci Editore, Roma.

• Bernardi, S., 2002, Il paesaggio nel cinema italiano, Marsilio, Venezia.

• Bertozzi, M., 2000, Lo sguardo e la rovina. Appunti per un itinerario su Roma nel cinema in Bruscolini, E. (a cura di), Roma nel cinema tra realtà e finzione, Scuola Nazionale di Cinema, Roma, pp. 16-29.

• Bignante, E., 2011, Geografia e ricerca visuale. Strumenti e metodi, Editori Laterza, Bari.

• Brunetta, G. P., 2020, L'Italia sullo schermo. Come il cinema ha raccontato l'identità nazionale, Carocci Editore, Roma.

• Brunetta, G. P., 1997, Il viaggio dell'icononauta. Dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumière, Marsilio, Venezia.

• Canova, G., Farinotti, L. (a cura di), 2011, Atlante del cinema italiano. Corpi, paesaggi, figure del contemporaneo, Garzanti, Milano.

• Cucco, M., Manzoli, G. (a cura di), 2017, Il cinema di Stato. Finanziamento pubblico ed economia simbolica nel cinema italiano contemporaneo,

Il Mulino, Bologna.

• Greimas, A. J., Courtés, J., 2007 (1979), Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio. Mondadori, Milano.

• Higson, A., 1989, "The Concept of National Cinema" in Screen, vol. 30, no. 4, pp. 36-47.

• Lynch, K., 1960, The Image of The City, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, and London, England.

• Marlow-Mann A., 2017, Regional Cinema: Micro-Mapping and Glocalisation in Stone, R. et al, The Routledge Companion to World Cinema, Routledge, New York, pp. 323-336.

• Martini, G.; Morelli, G. (a cura di), 1997, Patchwork Due: geografia del nuovo cinema italiano, Il Castoro, Milano.

• Masciullo, P, 2017, Road to Nowhere. Il cinema contemporaneo come laboratorio autoriflessivo, Bulzoni Editore, Roma.

• Moretti, F., 2020, A una certa distanza. Leggere i testi letterari nel nuovo millennio, Carocci editore, Roma.

• Morreale, E., 2015, Le Italie del cinema. Centralità di Roma, immaginari locali e decentramenti produttivi in L'Italia e le sue regioni. III. Società, Treccani, Roma, pp. 505–521.

• Paganini, G., Zidaric, W. (a cura di), 2020, Città italiane al cinema, Mimesis Edizioni, Milano.

• Terrone, E., 2010, "Cinema e geografia: un territorio da esplorare" in

Ambiente Società Territorio, vol. 6, pp. 14-17.

• Zagarrio, V., 2022, Nouvelle vague italiana: Il cinema del nuovo millennio, Marsilio Editori, Venezia.

• Zucconi, F., 2014, Geografia in De Gaetano, R. (a cura di), Lessico del cinema italiano. Forme di rappresentazione e forme di vita. Volume 1, Mimesis, Sesto San Giovanni, pp. 433-503.



Brevi cronache dal Taglieristan: topografia della damnatio estetica

(Short chronicles of Taglieristan: topography of damnatio estetica)

◊ *Ivo Stefano Germano, Università degli Studi del Molise*

Abstract

IT: Scoprire il "Taglieristan" è facilissimo. Impossibile non accorgersene. Si tratta di un luogo preciso, il Quadrilatero che, ora, ospita una vasta mangereccia a cielo aperto per il turismo low cost. Salvarsi dal "Taglieristan" come esito di precise scelte di business e amministrative tagliere, dopo tagliere diventa difficilmente immaginabile. Di tutto il resto, soprattutto, dal punto di vista degli immaginari avanzati della turistizzazione e gentrificazione di Bologna si scriverà nel capitolo proposto. A partire dall'onnipresenza, onnipervasività, preponderanza visiva di taglieri con affettati misti, crescentine, tigelle e formaggi del territorio.

Parole chiave: *Sociologia della comunicazione e dei media, sociologia della cultura, urban storytelling, immaginari avanzati, simbolico.*

EN: Our proposal stems from a specific interest in Italian cinema understood as a national cinema, both geographically and culturally. We are aware of its history, shaped over the years by a precise cartographic distribution from which emerge identity elements and defined geographies, consisting of centers

and peripheries. In this essay, the focus will be on the centers rather than the peripheries, specifically the city of Rome, as a total and totalizing productive hub on an industrial level. The aim is to investigate how and to what extent this productive centralization influences a centralization of imagination.The research is based on a study of a sample comprising the 100 most successful Italian films recorded in Italy between 2010 and 2019 (Cinetel data). We propose an analysis of this corpus using a quantitative approach, focusing solely on representations of the capital city, concentrating on a single «macrozone,» and examining aesthetic, narrative, and thematic recurrences. Specifically, two ideas will be addressed: one enunciative, relating to the positioning concerning the city, and one enunciational, focusing on themes and imagination.

Keywords: *Rome, Italian cinema, city, distant reading*

1. Introduzione: un mare di taglieri e poi?

L'intento del mio scrivere mette a tema una città, Bologna, un luogo preciso, un tempo afferente all'arte del "Quadrilatero", cioè a strade d'artigiani e commercianti fra le vie dell'Archiginnasio, Orefici, Drapperie, Marchesana, cioè il "Taglieristan". Che cos'è? Di cosa si tratta? A questi interrogativi occorre rispondere con la domanda iniziale, a suo tempo posta da Max Weber su cosa sia una città (seconda parte di Economia e società: "*La città: tipologia del potere non-legittimo"*).

La comprensione di ciò che stabilizza il mercato favorendo gli scambi economici in relazione all'intersecarsi di fattori politici, culturali, come "insieme di cittadini" e spazio emozionale, dunque, ad alta pregnanza simbolica è stata sostituita, a larghi passi, dalla "corsa al tagliere", cioè da una limitazione, da una dettatura amministrativa e organizzativa di percorsi turistici prestabiliti. Dire Taglieristan significa recitare la parolina magica o mefitica dell'ingresso nell'età dell'overtourism, con le sue "trappole per turisti" (Canestrini 1993). Ad emergere è un triplice moto centrifugo che assomma scelte di governance differenti:

1) Il Taglieristan, quale prosecuzione/differenziazione funzionale del modello dalla "food valley".

2) Il Taglieristan, come biglietto da visita per l'overtourism.

3) Il Taglieristan, quale esito della convergenza storica fra le tratte di Ryanair che da ottobre 2008 confluiscono sull'aeroporto Guglielmo Marconi e l' alta velocità, tra Venezia e Firenze .

La risultante antropologico-sociale ha comportato la concrezione dell'indistinto, la copia conforme di tubi digerenti, il vortice di trolley, il continuo sottofondo di forni a microonde, onnipresenza di bancomat e campanelli cifrati, lucchetti appesi ad ognidove. A ennesima conferma di quanto sostenuto da Slavoj Žižek, in merito all' "ideologia dell'edonismo liberale", senza rivali.

È sotto gli occhi di tutti. Una possibile definizione di "Taglieristan" mette a tema l'avanzamento dell'immaginario del cibo in parallelo ad un processo simbolico flebile, non tanto come oggetto di studio, di fatto rischiando un clamoroso effetto perverso di "gentrificazione

concettuale" (Semi 2023), ma in tanto in quanto percorso a cielo aperto di "trappole turistiche" (La gadgetizzazione del Taglieristan foto 1).

La "mistica del tagliere" si riconosce così in più di un cantore/cliente. Li si direbbe gli illustratori dell'almanacco e dell'alambicco gastronomico, nelle sue numerose patine, discese e risalire di una globalizzazione che se, socialmente vacilla, culturalmente comincia a laterale, tuttavia, trova nel bolo turistico, inaspettatamente ritrova un non trascurabile ambito.

La localizzazione del perimetro di una tale mangiatoia, la descrizione sociologica di una parte del centro cittadina che tristemente ha puntato tutto sul cibo, al punto tale che si stima un locale ogni circa 35 abitanti, secondo quanto censito dalla Camera di Commercio di Bologna nel 2022: all'interno della cerchia muraria si è registrato il dato di 1529 fra bar e ristoranti, in rapporto a 53.152 residenti. Dati che vanno ben al di là dell'encomio solenne sul rito del cibo e altre forme di storytelling mimetico, laddove persino il prefisso telefonico di Bologna diventa è diventato la griffe di ristoranti e locali. Un passaggio tra due mondi, da un punto di vista storico, anticipato da quel mega autogrill che dal 2014 ha colonizzato il mercato di mezzo, prima grande prova tecnica di gentrificazione, ma che, oggi, è andato decisamente oltre e che, grazie o per colpa, di qualche pagina di divertissement ermeneutico a proposito del "Taglieristan" potrebbe apparire più chiaro di quel che appaia. Fra la tenerezza di un reel di un TikTok e la "Madonna disperazione" cantata da Lucio Dalla, tesoro musicale contenuto in un Q-disc del 1981. A tutto ciò si aggiunga il fatto che Bologna, più di altre città, sa produrre mitologie, dalla "città vetrina dell'eurocomunismo", alla New York o Parigi in sedicesimo,per via dell'attività culturale. Ovviamente non vi è mai un aftermath unico da identificare o interpretare, tuttavia la circuitazione del cibo sembra essere l'unico possibile. Almeno nel "Taglieristan" (Ingresso nel Taglieristan vedi foto 2).



Figura 1



Figura 2

Non c'è angolo della città da cui non spunti un elemento decisivo nella rappresentazione sociale contemporanea di Bologna. Di forza o potere teatrale, nel senso proprio di "teatro del tagliere" di una città fra Bologna e Firenze (Masotti 2024) è forse il caso di parlare, dal punto di vista di un processo culturale che si è andato vieppiù standardizzando. Una piena disponibilità a trasformare il cibo in "segnaletica tensionale", somma zero del tutto, drastica riduzione della complessità luhmanniana, grazie o per colpa, di una retorica che rimodula tratti che si sarebbero detti campanilistici con promesse

di un Bengodi postmoderno. Ad emergere, se ancora ha senso mostrarsi disponibili all'ascolto del sociale, quale alterità incomprimibile potrebbe essere un particolare insegnamento su come un luogo, un gruppo di strade, un pezzo di quartiere sia, nella realtà dei fatti, un luogo comune tra pseudo-comunità e stereotipi, da sottoporre a vaglio critico, ma anche e soprattutto all'ironia, come docile contraltare ad ogni rappresentazione fissa o solida.

Più di un indizio simbolico aiuta a evidenziare le contraddizioni tragicomiche del Taglieristan, vale a dire di una rappresentazione totalizzante nelle grandi e piccole cerimonie della quotidianità del cibo. Ossessivamente e pervicacemente reiterata, introdotta e reintrodotta in un pulviscolo alimentare, composto da abitudini gregarie e inerzia gestionale. Quasi eterno, per quanto effimero, in forma di segnaletica della vita sociale che negano ogni ambivalenza e contraddizione. Forma simbolica che tratteggia un destino, una missione, indifferente, replicabile all'infinito. Un guscio, una cuccia calda che non disvela più le pieghe della quotidianità, in tanto in quanto iperreale, talvolta votata ad un marketing esperienziale che imprigiona o mette in vendita il simbolico in una ridda di emozioni precotte, prestabilite. Uno squarcio, una lacerazione profonda di trame e spunti su cui giocarsi la politica culturale.

Di nuovo o ancora "le rappresentazioni collettive", nell'impostazione data da Durkheim (1924) in tema di gentrificazione, cibo, turismo, contesto urbano, come associazione interindividuale che produce e influenze la produzione simbolica, mediante riti e credenze. In termini più precisi, analizzare il Taglieristan significa interrogarsi sulle modalità di costruzione e percezione mentale e fisica della realtà che confluisce in una oggettivazione socio-comunicativa di persone, situazioni, valori nella vita quotidiana. Non sappiamo se si addica di più un prolegomeno o una vera e propria ermeneutica, dal momento che le variabili che possono intervenire sono tante, troppe. Ciò che resta è la possibilità di desumere, riflettere, discernere.

2. Un luogo per più luoghi comuni

L'espressione Taglieristan ha, ormai generato concetti e preconcetti, favorevoli o contrari. In questa seconda parte del saggio vedremo di sottolinearne la sua natura, per certi versi, "infrastrutturale". Letteralmente parlando è un luogo pubblico (Goffman 1971), un'area di ristorazione continua,

ma anche, una metamorfosi o una nemesi di un senso di appartenenza ad una comunità (Marchesini 2017). Si resta rapiti dalla sfilza di luoghi comuni sulla fintissima socialità (Dorfles 2008) del traffico di conversazioni su quattro o cinque strade dove si riversa il turismo mandibolare. Ci vorrebbe Gadda per descrivere alcuni passaggi di maniera sul Taglieristan: forme di comunicazione, norme della ristorazione, nuovi modi e tempi del sociale, articolazioni e disarticolazioni urbanistiche (Salerno 2012). Il tagliere è plateale, semantico, spettacolare, tipico di una nuova età dell'abbondanza. Punto d'equilibrio di una narrazione che includa "post", "smart", "best", caldamente raccomandata la prosa tecnicale, a garanzia di uno iato palese fra i modi di vita e i percorsi prestabiliti del sistema produttivo. Per comprenderlo occorre presidiare teoricamente gli interstizi, le faglie, i sentieri interrotti, in special modo, se abbiamo di fronte un proscenio compatto e condizionato, tale da ostacolare qualsiasi tentativo di mappatura. Possibile, a patto di orientare lo sguardo di lato, smarcandosi, senza sofisticati elitarismi, tantomeno ex voto gentista, per potersi rendere conto sincronicamente su come Bologna possa contenere, in un breve cerchio temporale, così tanti piani di un unico grande business. Sincronia che tende a somigliare ad una vertigine particolare fredda, affastellata, finto disponibile. In realtà, al pari di tanti fenomeni contemporanei, cinica e predatoria (Ardura 2018). La sua vera cifra sociologica risiede nell'erosione pianificata del lato simbolico ridotto a surrealtà, monologo della masticazione, spocchia sguaiata, sicumera priva di una prospettiva a lungo termine. Perché domani ci sarà chi si mette in file per "ammirare" i quadri viventi di sfogline in vetrina. Scenetta dopo scenetta, lavagna dopo lavagna con le stesse cose. La ratio è immediatamente riconoscibile in quel molto mangiare, a rischio di *burnout* digestivo (Lavagne vedi foto 3).



Figura 3

Il simbolico, al più, è rappresentato al pari di un parente scomodo, invadente. La tendenza turistica mal sopporta chi media o interrompe il flusso di cassa e la grancassa mediatica. Al limite, una certa clemenza è rivolta alla distrazione momentanea, purché non si riveli capacità di lettura critica della teatralità sociale del cibarsi in continuazione, per le vie e per le piazze di Bologna. Di tutta evidenza il bisogno di de-costruire l'immaginario consolidato della cittadella del cibo, a piccole e grandi discontinuità fra le note di un taccuino in un tempo piccolo e difficile nel vuoto di senso e nel silenzio delle idee. Ci sono storie e immagini che sanno imprimere residui di riflessione e analisi, teorie sociali, crisi della significazione culturale, laddove i confini lasciano campo libero al falsopiano (Montanari 2021; Sennett 2018). Fra un tagliere di salumi e vinello e l'altro.

3. La promessa di un destino già scritto

Dedicare l'attenzione al Taglieristan consente di smontare molte credenze e contrastare l'idea sul destino segnato di una città (Abruzzese 2011). Ristoranti, mini market, caffetterie, dehors sono alcuni degli aspetti macro di un turismo bulimico che ha sconvolto l'idea di una "città del cibo" in un viaggio al termine del Taglieristan. Senza fare ammenda alcuna, Bologna è stata capace di tutto per trasformarsi in una prateria di taglieri. Un presente incontrovertibile che non scomoda nemmeno più termini ingombranti come destino, vocazione, esito (D'Eramo 2018). Per le vie e per le piazze del Taglieristan è di tutta evidenza che Bologna stia scoppiando di cibo, tramite il ricorso ad ogni possibile tipologia di attività di ristorazione. Non si tratta di dibattere sulla natura del turismo a Bologna, del crollo più che mai prevedibile di Fico, la conclamata fabbrica italiana contadino, quanto di una bolla di taglieri di poca, pochissima qualità, ad altissimo tasso di convenzionalismo sociale e, se vogliamo apparire più portati alla disciplina, di drastica omologazione culturale (Meglio 2018). Ulteriore necessità di chiarificazione rimarca come non si tratti nemmeno dell'ennesima voce sulla trasformazione delle reti commerciali della città (Ranaldi 2022).

Il Taglieristan è un dato di fatto. Né punto di arrivo, né di partenza. Pare che sia sempre esistito coi suoi bar, ristoranti, gelaterie. Ovviamente vi è un considerevole ritorno economico che fa il paio ad una congiuntura turistica e locativa (dice niente Airbnb?) sino a pochi anni fa, inimmaginabile (Gainsforth

2018). Un grande simbolo dell'apoteosi della gentrificazione, laddove, si fa più evidente il privilegio empirico dell'immersività delle frizioni contemporanee dell'immaginario collettivo. Riflettere sul Taglieristan rende consapevoli del moto oscillatorio fra culture materiali e immateriali al tempo della duplice bolla: immobiliare e del food, laddove i centri storici da luoghi vivibili (La Cecla, 2022) diventano luoghi "edibili" (Gastrotopografie del Taglieristan vedi foto 4).



Figura 4

4. A cielo aperto, sotto gli occhi di tutti

Le brevi note che costituiscono il contributo qui redatto sono dedicate a come il Taglieristan abbia cambiato l'organizzazione sociale e culturale di Bologna. Almeno in una delle sue parti centrali, l' "altrove" non comincia, ma finisce qui (Virilio 2004). Piena di B&B in stile minimalista, nitidi, arredati in acciaio, legno, con apparati vintage. L'impressione è quella di un sterilizzazione delle differenza attraverso menù redatti con tratti infantili su lavagnette. Il tempo di una breve passeggiata, per comprendere cosa sia accaduto veramente, a partire dalla fine degli anni dieci del XXI secolo. Vero è che la globalizzazione ha reso le città simili l'una all'altra, al di là, delle diversità urbanistiche, linguistiche, organizzative. Il Taglieristan, ora, offre il solo ingresso, lo stesso servizio, la stessa vita, gli stessi oggetti, gli stessi dehors, di tanto in tanto, rimodulati al gusto dominante del turismo "mordi e fuggi" che corre su ruote semoventi, accende l'aria condizionata al massimo e controlla con ansia crescente se funziona il Wi-fi. Un luogo che nulla fonde e che, soprattutto, si muove nella indistinzione e nel rifiuto di ogni intimità. Semmai, cassa di risonanza, vorace e languida della mercificazione continua di mondi e modi della ristorazione e della ricettività. Potremmo considerarlo l'ennesimo tributo ad una congerie "post-qualcosa" cui applicare teoria e metodo della sociologia della cultura e della comunicazione per discernere questa rappresentazione del rapporto fra cibo, turismo, città. Ciò non per fare della facile ironia, tantomeno per ridicolizzare, al contrario, al fine di rendersi conto dell'occasione dell'osceno e del grottesco di un ordine prestabilito delle cose. Una primazia neo-ancestrale, il cui collegamento immediato corre all'esperienza editoriale dell'*Acéphale* o de *Histoire de l'oeil* di Georges Bataille (1962). Il Taglieristan è il luogo irrelato di una città incoerente, per segni, strumenti, rituali senza senso, gettati nell'insignificanza per una supposta superiorità. Al pari dei tatuaggi accatastati sui corpi, come bandierine del costume nazionale. Estasi di bocche aperte, ad uso di pixel, byte, display, big data che tutto divorano.

Primum decostruire questo immaginario turistico della consolazione locale, della dispersione gastrica, senza margine, come tutti i costrutti della tecno-finanza (Gallino 2011).

Ogni città è sempre a forte rischio di deriva retorica. La riflessione stessa su luoghi comuni, stereotipi, gruppi, comunità è doppiamente retorica, in un certo senso, profetica di ovvietà, quando non di ottusità ammantate di smania intellettuale.

L'espressione "Taglieristan", poiché di espressione si tratta e non di una definizione strutturata presenta un duplice significato: da

un lato, come punta estrema degli "immaginari gentrificati" (Conti 2022), dall'altro, come rappresentazione simbolica sempre più flebile.

Una città di taglieri è in grado di condensare due dimensioni fondamentali della contemporaneità: da un lato, il costante addensarsi d'istanze individualistiche, edonistiche, di consumo, dall'altro, l'assenza di qualità estetica di una "pseudo-comunità" turistica ipostatizzata a spettatrice di uno spettacolo euforizzante il food. Atmosfere rutilanti, cibo da passeggio, per così dire, mance per il capitalismo enogastronomico intento a produrre un immaginario seducente di "finta possibilità" o di "finta ricchezza". Il Taglieristan ci riesce meglio. Fa meglio, anche agli occhi di chi subisce tutto ciò senza possibili contromosse. Criticare non significa negare le possibili obiezioni. Dal marketing globale, all'indotto occupazionale di camerieri, baristi, operatori turistici, mixologist, per cui, se la gentrificazione è un problema multidimensionale, i processi sociali, economici, culturali che rendono concreto il Taglieristan, in tutta la loro evidenza, coinvolgono aporie e paradossi dell'immaginario desertificato, forse, del "breve termine", come desertificazione del tessuto connettivo sociale. La gentrificazione a Bologna non l'hanno fatta gli artisti, i flâneurs, ma i taglieri, quale presupposto strutturale del turismo mordi e fuggi, come snaturalizzazione o neo-colonizzazione dell'immaginario. Basta un selfie o poco più per rendersene conto. Concentrarsi sul landscape plastificato di un quartiere, all'angolo di una strada, più precisamente in "aree naturali" dalla trasformazione imprevedibile che ri-qualifica o de-qualifica gli spazi, in ordine a quattro fasi precise: invasione, successione, selezione, segregazione. È la cultura metropolitana a rendere desiderabile o meno attraversare il flusso degli spazi, tale da riflettersi nei dispositivi di riconoscimento o agnizione di gruppi sociali diversi che presentano istituzioni, riti, usi e costumi, di volta in volta, assimilabili o meno. Dal punto di vista teorico, merita grande attenzione il fenomeno dell'urbanesimo, cioè il peso della *way of life,* come insieme, più o meno coerente degli atteggiamenti e comportamenti del cittadino inserito in un'area urbana. Si tratta dell'intuizione di un contesto mobile che distanzia o avvicina persone e luoghi in una realtà radicalmente innovativa, cioè quella della vita quotidiana dove la lettura di un quotidiano conta moltissimo per l'integrazione sociale. Con una caratteristica decisiva: lo sconfinamento che si traduce in una città a più centri economici, giuridici, sociali, culturali. Ognuno dei quali con una propria vita, un nocciolo identitario e un tipico contesto ambientale in cui operare. Le città sono meno dolci di un tempo.

Difficile che passi inosservato. In un certo senso è sotto gli occhi di tutti come rappresentazione che corre continuamente il rischio di trasfigurarsi nel suo opposto, tuttavia, è stato possibile che un processo di trasformazione

profondamente legata a scelte di potere sia diventata funzionale alla creazione di un poligono edonistico, mangereccio, lievemente ridicolo, al pari di tutte le cose prese troppo sul serio, già con un gusto abbastanza "retrò", nel senso che Jean Baudrillard (2012) attribuisce alla mummificazione di concetti e paradigmi artistici. L'overdose di taglieri, l'orgia di cibarie annulla ogni fatto sociale determinando un continuo stato di esasperazione ossessiva che annienta ogni possibile declinazione del gusto sociale. *Fictio* del "post", mediante una circolazione senza direzione e senza soluzione di continuità alcuna di corpi turistici e capitali gastronomici, a mo' di amplificazione ed enfasi penetrante e onnipervasiva di luoghi e, massime, situazione. L'ovvio e l'ottuso si compenetrano in uno slalom perenne che simula un'evenemenzialità temporale indefinita. Il "Taglieristan" è la soglia e il punto di non ritorno di una vera e propria *damnatio memoriae* estetica, la quale, per quanto possa apparire paradossale si è, negli ultimi anni, uniformata e consolidata in proiezione annichilente o annichilita o, per dirla in termini più propriamente baudrillardiani, in nuovo stadio di simulazione, anzitutto visuale che non consente *détournement.* Quello che è sembrato capire, sulla base di queste pagine, riguarda il fatto che l'aggregazione sociale attorno al cibo è possibile, nella misura in cui si manifesti come riciclo continuo, ipostasi. Logico che il cambiamento non interessi più, se la mummificazione a-ciclica di cose e posti abbiano sempre più la meglio sul resto della città, tantomeno, a volere essere spietatamente autoironici, prima che autocritici, ragionare di bello e di brutto suona altamente illusorio, a fronte della sparizione di ogni possibile orizzonte che non sia quello di un menù di cui fotografare il QR code.

Nel "Taglieristan" così come si presenta avvertiamo la trasmutazione profonda dello status cittadino, al punto da trasformarci in una miniatura del turista "non per caso", nemmeno, "per necessità", ma prontissimo a rinnovare il livello di esotismo dentro le mura condividendo, facendo circolare, interagendo in una catena deprivata del simbolico. L'unica puntata consentita è quella sull'ennesimo locale che proporrà taglieri di affettati misti e formaggi del territorio, pertanto è del tutto inutile concentrarsi su definizioni e contraddizioni che hanno contraddistinto trent'anni di politica, cultura, sport, cibo di Bologna. Pura ostinazione a rimembrare i tempi della dotta, la grassa, la rossa, salvo accorgersi del loro inevitabile staccarsi dal muro della storia. All'oggi, volgendo all'ultima parte del mio lavoro, ad emergere è la dimensione di roccaforte del cibo per turisti, con buona pace di osti e chef dal tono biblico e oracolare, ancora legati ad uno schema mentale da F*ood valley*, sorta di declinazione culinaria della *Silicon valley*. A tal fine, l'urgenza più evidente riguarda mantenersi il più possibile lontano dai richiami identitari,

dai tic e vezzi dell'ideologia, la semplice constatazione che il "Taglieristan" è stato ridotto a figurina di un supposto Pantheon cittadino: mappa visuale da ingolosire lo stracco schematismo culturale, la pigrizia redazionale, il riflesso del pregiudizio. Si badi bene che non si tratta di una semplice questione di categoria, del tutto e inesorabilmente frullate dal postmodern. Non per smania di sapienza infusa con la barba di due giorni e il cipiglio di chi regge le sorti del pensiero globale, anche perché a furia di azzardare si lambirebbe la solita genealogia del decadere, però, però in quella parolina "Taglieristan" c'è un piccolo e grande punto di caduta o passaggio di testimone in salsa social: effetto ricordabile, rappresentazione perfetta per citazioni che hanno aperto la via per una certa idea dell'immaginario avanzato di e su Bologna. Al dunque, la conferma di una lunga durata che parte dai primi voli low-cost, dall'alta velocità, passa, nel decennio successivo dal mercato coperto e Fico, prima di divenire un selfie mosso sulla contemporaneità. Posti di nessuna poesia, conforto, al limite, *delicatessen* in cui trovare rifugio in quella dimensione della vita quotidiana, quale porta d'ingresso di un proprio stile, senza mitologie che si consumano in se stesse, le une dopo le altre, in un processo moltiplicativo indefinito. Non c'è sinestesia, tantomeno polisemia nel "Taglieristan", nel senso di continuità con i valori espressivi e relazionali dentro e oltre un *puzzle* culturale, a partire da un'idea di apertura e fruizione urbana dinamica. Né unica, né irripetibile. Un rapporto virtuoso fra publici e cultura, nel segno di una sfera intellettuale libera e nomade, sul piano della circolarità e della comunicazione reciproca, simultanea, estetica. Antidoto essenziale alla plastificazione camp dell'immaginario attuale.

Pezzettino per pezzettino, ellisse ed eclisse del senso proprio dell'abitare e costruire il sociale. Grande operazione d'immagine pubblica, la più profonda e diramata, a partire, dallo stato di abbandono delle appartenenze che avvolge una città che si consegnando pienamente, materialmente e immaterialmente ad una superficie momentanea, laddove ogni attore e ruolo presiede a possibile e contingenze del *negotium,* al convulso grandaffare, il quale corrisponde al perimetro della prima linea di chi, anche solo per passaggio, incrocerà il "Taglieristan", cioè la nostra "quinta T".

5. La "quinta T"

Baudelaire, Benjamin, Simmel, pur con delle differenze metodologiche hanno insegnato che l'esigenza primaria della città moderna consiste in un

“perdersi” continuo in luoghi e spazi che hanno il potere di tentare e attirare (Nuvolati 2013). L’attuale Taglieristan, dal punto di vista storico-sociale è, viceversa, il portato di una «gentrificazione» cieca e inarrestabile (Kern 2022). Come prima, più di prima. Cappelli da gondoliere, trascinatori di trolley da raccolta punti, le dita sporgenti, accento nordico che ripete: “tordellona, dagghiaddella, no canelona”. Sorpassato da famiglia andina, tutti e quattro con il navigatore inserito sino a collassare in un dehors torrido. In sottofondo il crepitio elettrico del forno a microonde: “scrigno dei prodotti del territorio”. Fameliche le tendine degli Airbnb che garriscono come bandiere del ritrovando business. Il turismo. Carmina Burana al bassotuba da sottofondo clownesco e i Coldplay sviolinati davanti agli occhi “finto incantati” di due ultrasessantenni sul monopattino. La cronaca è cronaca e non deve spaventare. Anzi, proprio in questa disarticolata nota per nulla profetica si scorge il primato del Taglieristan, quale “perimetro del food”, più esattamente di taglieri e, ancor più determinante, una ridda d’insegne postmoderne di “vecchie cremerie”, “antico forno”. Se non addirittura, il prefisso telefonico a condensare il tutto. Una cucina perpetua, ventiquattrore su ventiquattro, incessante fra colazioni, pranzi, cene, aperitivi, street food, merende. Il tagliere è il simbolo della quinta t di Bologna dopo le torri, i tortellini, le tette, i T-Days, tale da costituire il prolegomeno della damnatio estetica saldato ad un modello di business che diremmo aggressivo e difficilmente arginabile, la cui impronta “gastro-antropologica” dissemina bocche aperte e tubi digerenti (Perrucca, Tessarini 2022) in un turbinio di cose uguali, identiche: le stesse cose, le stesse tovaglie, le stesse sedie, le stesse calamite. Tempo al tempo probabile venga immaginato un tagliere proiettato in cielo, a mo’ di “Bat-segnale”? Resteranno bancomat, pali, cancelli, pali pieni di lucchetti per gli ospiti di passaggio, campanelli cifrati, caratteri in verde acido o blu elettrico, i tavolini davanti alle chiese barocche, locali che spuntano sotto volte millenarie. La trasformazione locale orientata sempre più all’assenza di ogni elemento umano. Completamente votata a confermarsi un’identità perimetrata al turismo low cost, veloce, di passaggio. Occasione di innovativa promozione urbana? Nuova supremazia culturale? Purché sia “mordi e fuggi”, onde evitare ingestibili irruzioni del simbolico. Da “isola felice”, “città vetrina” a “scrigno di taglieri”. Ma la vera domanda riguarda dove e come vi sia stato un prima. Quando è stato che alle 18.15 in un tavolo due persone mangino uno dei tanti improbabili spaghetti allo scoglio davanti ad una scultura di fette di salame e caraffe di spritz. La risposta? Forse non siamo finiti da nessuna parte (Barile, Brollo, Gainsforth, Marchini 2023). Oppure: abbiamo perso (vedi foto 6, grants to Alamy).


LASAGNA DI BOLOGNA
TAGLIATELLE AL RAGÙ
BALANZONE VERDE
RIPIENO DI MORTADELLA E RICOTTA
TORTELLINI DELLA TRADIZIONE
IN FONDUTA DI PARMIGIANO
PACCHERO ALLA CARBONARA
CON EMULSIONE DI PECORINO E UOVA

Figura 5


LA PROSCIUTTERIA
Directly from Our Family Business on Tuscany Chianti Hills
LA PROSCIUTTERIA FIRENZE
WINERY AND TAVERN FROM RENASCIMENTHO COMPANY - FOUNDED IN FLORENCE BY DARIO LEONCINI
ITALY'S MOST FAMOUS TAGLIERI
~ SERVED WITH ARTISANAL BREAD BASKET ~
GOURMET Chopping Board €15,90 (per person)
4 types of cold cuts, 3 types of cheeses, 3 types of croutons, 2 special cold cuts, 1 gourmet cheese and 1 special crouton, vegetables, jam, honey and seasonal fruit (1.4.6.7.8.9.10.11.12.13)
LA PROSCIUTTERIA Cutting Board €10,90 (per person)
Tasting of cold cuts, cheeses, croutons and small vegetables accompanied by jam and seasonal fruit (1.6.7.8.9.10.11.12.13)
~ ADD TO YOUR CHOPPING BOARD ~
Gluten Free Bread (6.10.11.13) + €2 - Buffalo Mozzarella (7) + €4 - Burrata of Andria (7) + €4,5
Burrata with Truffle (7) + €5
SPECIAL CUTTING BOARDS AND CROSTINI
♦ Cured Ham "La Prosciutteria" (1) €7
♦ SPECIAL MIXED MEATS (1.7.8) €14
Cured ham "La Prosciutteria", Parma Ham, Finocchiona, Home-cured Bacon, Lardo of Colonnata, Artisanal Mortadella
SPECIAL MIXED CHEESES (1.3.7.8.12) €14
6 types (2 pc per types) of Tuscan Pecorini and Special cow cheeses served with Jam, Honey and Fruits
♦ Crostino of Tuscan Livers Paté 5 pc. (1.4.7.9.10.12) €6
♦ Crostino Lardo of Colonnata and Honey 6 pc. (1) €7
♦ Mixed Spanish Cutting Board (1.6.7.8) €10
Pata Negra Ham, Morcilla Cular, Chorizo Iberico Lomo Cular
♦ Knife Sliced Real Pata Negra (1) €14
Jabugo de Huelva aged 36 months old, bred in the wild and fed with acorn
♦ Knife sliced Cured Ham of the day (ask which one available) (1) ..... from €6,5 to €12
Choice between: Parma Ham, S. Daniele Ham, Smoked Sauris, Red Berries, Cinta Senese, Wild Grigio Ham, Norcia Ham
SPECIALTIES WITH LOCAL COLD CUTS
TUSCAN SCHIACCIATA:
1. Only Artisanal Mortadella selected Fam. Raimondi (1.7.8) €5,5
2. Artisanal Mortadella, Burrata, Pistachio Pesto (1.7.8) €9
3. Parma Ham DOP 24 months old, Ricotta cheese Cream, Grana Padano DOP cheese, Green Salad (1.3.7) ... €7,5
4. Parma Ham DOP 24 months old, Taleggio DOP, Sautéed Mushrooms Sauce, Sunflower Seeds (1.7) €8
5. Ancient Pink Salami, Truffled Gorgonzola, Orange Jam (1.7) €6,5
6. Culatello with cotenna, Grana Padano DOP, Balsamic Glaze, Extra Fig Jam (1.3.7.12) €8
OTHER SPECIALTIES:
7. CARPACCIO (1.7) €13
with Parma Ham DOP 24 months old, Artisanal Burrata, Extra Fig Jam, Green Salad and Oregano Breadsticks
8. EMILIA CUTTING BOARD (1.7) €12
Artisanal Mortadella Culatello with cotenna and Ancient Pink Salami
- In case of allergies, ask the staff for the list of allergens - We have gluten free bread - Vegetarian
CONTINUE BEHIND

Figura 6

Riferimenti Bibliografici

• Abruzzese A., 2011, *Il viaggio (in)finito: saggi sulla moda e sul turismo*, Egea, Milano.

• Ardura A., 2018, *Città in vendita*, Red Starr, Roma.

• Barile A., Brollo B., Gainsforth S., Marchini R.. 2023. Dopo la gentrificazione. Un quartiere laboratorio della crisi economica dell'abitare temporaneo, DeriveApprodi, Bologna.

• Bataille G., 2005, Storia dell'occhio, SE, Venezia.

• Baudrillard J., 2012, La sparizione dell'arte, Abscondita, Milano.

• Canestrini D., 1993, Turistario, Baldini&Castoldi, Milano.

• Conti U., (a cura di), 2022, Gentrificazione. Profili e saperi del cambiamento sociale delle città italiane, Franco Angeli, Milano.

• D'Eramo M., 2018, Il selfie del mondo. Indagine sull'età del turismo, Il Mulino, Bologna.

• Dorfles G., 2008, Conformisti: la morte dell'autenticità, Castelvecchi, Roma.

• Durkheim É, 2015, Sociologia e filosofia, Mimesis, Milano.

• Gainsforth S., 2018, Airbnb città merce. Storie di resistenza alla gentrificazione digitale, DeriveApprodi, Roma.

• Gallino L., 2011, Finanzcapitalismo: la civiltà del denaro in crisi, Einaudi, Torino.

• Goffman E., 1971, Il comportamento in pubblico, Einaudi, Torino.

• Kern L., 2022, La gentrificazione è inevitabile e altre bugie, Treccani, Roma.

• La Cecla F., 1996, Mente locale: per un'antropologia dell'abitare, Elèuthera, Milano.

• Marchesini M., 2017, False coscienze. Tre parabole degli anni zero, Bompiani, Milano.

• Masotti D., 2023, Dark Bologna. Storie di turisti, taglieri e tragedie between Venise and Florence, Pendragon, Bologna.

• Meglio L., 2018, Sociologia del cibo e dell'alimentazione: un'introduzione, Franco Angeli, Milano.

• Montanari M., (a cura di), 2021 Cucina politica. Il linguaggio del cibo fra pratiche sociali e rappresentazioni ideologiche, Laterza, Roma-Bari.

• Nuvolati G., 2014, L'interpretazione dei luoghi. Flânerie come esperienza di vita, Firenze University Press, Firenze.

• Perucca M., Tessarin P., 2022, Foodfication. Come il cibo si è mangiato le città, Eris, Torino.

• Ranaldi I. , 2022, Gentrification. Guida semiseria a un fenomeno urbano, Tab edizioni, Roma.

• Salerno R., 2012, “Le città al tempo della globalizzazione” in Rivista di storia delle idee, pp.84-94.

• Semi G., 2023, Breve manuale per una gentrificazione carina, Mimesis, Milano.

• Sennett R., 2018, Costruire e abitare: etica per la città, Feltrinelli, Milano.

• Virilio P., 2004, Città panico, Raffaello Cortina Editore, Milano.

• Weber M., 2016, Economia e società. La città, Donzelli, Roma.



[88]Archeologia pubblica a supporto del benessere delle comunità. Il caso pilota di Arena, Calabria: una mappatura preventiva come risorsa per co-costruire il benessere di comunità

(Public Archaeology for the wellness of the communities. The pilot case of Arena, Calabria: preventive mapping as a resource for the co-construction of community well-being)

◊ *Sara Uboldi, Università degli Studi di Modena-Reggio Emilia*

◊ *Giulia Candeloro, Università G.d'Annunzio di Chieti-Pescara*

◊ *Valeria Pica, Università G.d'Annunzio di Chieti-Pescara*

◊ *Maria Tartari, Istituto di Scienze del PAtrimonio Culturale, CNR*

◊ *Luciana Mastrolonardo, Università G.d'Annunzio di Chieti-Pescara*

◊ *Carlo Citter, Università degli Studi di Siena*

◊ *Federico Montanari, Università degli Studi di Modena-Reggio Emilia*

◊ *Pierluigi Sacco, Università G.d'Annunzio di Chieti-Pescara*

[88] Nota al contributo: Il contributo è il risultato di un lavoro di ricerca condotto da tutti gli autori. Seguendo i criteri di Vancouver (ICMJE 1985), gli interventi sono stati di: concezione e progettazione: Uboldi S., Citter C., Sacco P.; rassegna stato dell'arte: Sara Uboldi; analisi e interpretazione dei dati: Uboldi S., Candeloro G., Mastrolonardo L.; stesura dell'articolo o revisione critica per importanti contenuti intellettuali: Uboldi S., G. Candeloro, M. Tartari, V. Pica, L. Mastrolonardo, F. Montanari, C. Citter, Pierluigi Sacco; approvazione finale della versione da pubblicare: Uboldi S., G. Candeloro, M. Tartari, V. Pica, L. Mastrolonardo, F. Montanari.

Abstract

IT: Attraverso un approccio multidisciplinare, il saggio esplora le potenzialità delle relazioni tra Archeologia pubblica e Antropologia urbana per costruire pratiche di valorizzazione culturale dei territori capaci di supportare il benessere di individui e comunità. In questa direzione, viene restituito il caso pilota avviato nel territorio di Arena, in Calabria, in quanto intervento volto a valorizzare il potenziale archeologico e paesaggistico in termini di *human agency* o agentività, per attivare processi di consapevolezza e trasformazione utili a accompagnare le trasformazioni sociali, culturali e ambientali nel rapporto tra territori urbani e rurali.

Parole chiave: *Archeologia pubblica - agency - benessere delle comunità - extended mind - embodied cognition - Atlas-ti*

EN: Through a multidisciplinary approach, the essay explores the potential of the relationships between Public Archaeology and Urban Anthropology to build practices of cultural valorization of territories capable of supporting the well-being of individuals and communities. In this direction, the pilot case initiated in the territory of Arena, in Calabria, is returned as an intervention aimed at valorizing the archaeological and landscape potential in terms of human agency or agency, to activate processes of awareness and transformation useful to accompany social, cultural and environmental transformations in the relationship between urban and rural territories.

Keywords: *Public Archaeology - Agency - Community Well-being - Extended Mind - Embodied Cognition - Atlas-ti*

1. Introduzione

Il contributo intende restituire, come caso pilota, il progetto di valorizzazione territoriale del centro di Arena, un centro rurale in provincia di Vibo Valentia, attraverso un approccio multidisciplinare. In particolare, si adotta, all'interno dell'ampia prospettiva fornita dall'Archeologia Pubblica, il concetto di interazione dinamica tra spazi urbani e rurali precipuo dell'Antropologia urbana, ovvero si considerano fluidi e interconnessi i rapporti tra i territori urbani e rurali (Campkin, Duijzings 2016). In questa direzione, all'interno del contesto paesaggistico peculiare della regione Calabria, il centro storico di Arena, al pari di altri piccoli comuni dell'entroterra, assume una valenza di periferia-dormitorio in rapporto ai centri economici, produttivi e di trasporto (ZES, Zona Economica Speciale)[89] o a quelli connotati turisticamente, come nel caso di Tropea. I fenomeni dell'abbandono e dell'invecchiamento della popolazione dei centri rurali dell'entroterra risultano strettamente correlati alle dinamiche socio-economiche e culturali del turismo lungo la costa.

In questa direzione, il capitolo definisce i presupposti teorici e metodologici, fornendo una riflessione sulle potenzialità di un approccio qualitativo nella progettazione e nell'analisi dei potenziali impatti sociali degli interventi di valorizzazione sui paesaggi storico-archeologici.

Definita anche Community Archaeology o Action Archaeology, l'Archeologia pubblica coinvolge un ampio campo di interventi comprendenti la gestione delle risorse culturali, le metodologie e le pratiche di engagement delle comunità, le politiche di outreach (Cross, Giblin 2023; Moshebska 2017; Skeater, McDavid 2012).

La disciplina archeologica sta sempre più vivendo un riassetto delle pratiche e dei campi d'indagine rivelando un potenziale d'impatto non solo in termini di memoria e identità culturale, ma anche come strumento per affrontare sfide e superare contrasti sociali, per abbattere stereotipi e stigmi, configurandosi come un possibile strumento per contrastare le crisi sociali, economiche e di salute del mondo contemporaneo. L'archeologia pubblica, come pratica aperta all'inclusione, alla creatività e alla ri-significazione, consente di creare rimandi e risonanze tra aspetti della cultura materiale (oggetti, luoghi, paesaggi) e patrimonio immateriale (narrazioni, esperienze, memoria), collegando passato, presente e futuro. A partire dalle pionieristiche esperienze degli anni Ottanta

[89] https://www.strutturazes.gov.it/it/comunicazione/notizie la-nuova-zes-unica-per-il-mezzogiorno/

l'archeologia collettiva di ambito prevalentemente anglosassone ha sviluppato percorsi originali e restituito evidenze sugli impatti del coinvolgimento di pubblici differenti, anche in termini di wellbeing. In particolare, il *Project Origin* (Faught, Gittins 1991), guidato da James Gittings dell'Università dell'Arizona, ha per primo sperimentato l'archeologia come 'contesto' per coinvolgere e formare giovani con Disturbi dello Spettro Autistico e altre disabilità. Sua eredità è il progetto *Operation Nightingale*, in grado di restituire evidenze sull'impatto del coinvolgimento nelle attività archeologiche di persone con Disturbi da Stress Post-Traumatico (PTSD), soggetti con Disturbi mentali accompagnati da fragilità sociale, disabili, anziani con Alzheimer e Demenza (Schofield 2017). Le esperienze più innovative di archeologia inclusiva prevedono équipe interdisciplinari, dove archeologi, esperti nell'educazione speciale, associazioni e volontari vengono affiancati da medici e ricercatori impegnati nella valutazione dell'impatto psicofisico, in collaborazione con i centri di cura. In Inghilterra, a partire dal 2011, la Public Archaeology è stata identificata come uno strumento innovativo di supporto per la salute mentale entrando all'interno dei programmi di Social Prescription (Sonje et al. 2023). Il sistema della prescrizione sociale consente agli operatori sanitari di intraprendere un approccio olistico alla cura, proponendo ai pazienti un network di servizi locali non clinici, tra i quali emergono in modo sempre più significativo i programmi culturali dei musei, dei siti archeologici, degli archivi e di altre istituzioni istituzioni. Alla base, la consapevolezza che la partecipazione culturale ricopre un ruolo chiave nella gamma dei fattori sociali e ambientali che determinano la salute e il well-being delle persone. All'interno del programma sostenuto da Heritage Alliance, il progetto *Breaking Ground Heritage* [90](BGH), dal 2015 a oggi, ha proposto più di 35 percorsi di *Rehabilitation Archaeology* rivolti a militari e veterani con PTSD, in collaborazione con le Università di Glasgow, Leicester e Wessex Archaeology. Gli strumenti per la valutazione dell'impatto selezionati dai ricercatori propongono un approccio psicologico al wellbeing attraverso l'uso di scale e questionari validati, quali la *Generalised Anxiety Disorder Scale* (GAD7), per registrare i livelli di ansia, il *Personal Health Questionnaire 8* (PHQ-8), per il rilevamento della depressione ela *Warwick-Edinburgh Mental Wellbeing Scale* (WEMWBS), per la rilevazione del well-being mentale. In aggiunta, BGH ha sviluppato una scala precipua per le dimensioni dell'autostima e dell'isolamento, in quanto considerati fattori rilevanti nella prevenzione dei tentativi di suicidio. Lo studio firmato da Paul Everill, Richard Bennett e Karen Burnell, pubblicato sulla rivista *Antiquity* (Everill, Bennett, Burnell 2020), ha evidenziato come la partecipazione

[90] https://breakinggroundheritage.org.uk/

alle attività archeologiche abbia prodotto nei veterani una diminuzione della gravità dei sintomi della depressione, dell'ansia, dell'isolamento e un aumento del benessere mentale, dell'autostima e del senso di comunità.

Nel decennio scorso (2008-2013), sempre nel Regno Unito, un importante progetto di archeologia pubblica dell'Università di York aveva coinvolto e reso protagonisti delle persone senza fissa dimora (Schofield, Kidden 2013). Gli studenti di archeologia e gli homeless avevano potuto partecipare congiuntamente alla mappatura dei paesaggi urbani liminari di Bristol e York e allo scavo di alcuni siti usati come aree abitative dalle persone con fragilità sociale. Il risultato finale è stato la co-creazione di due mostre interattive[91]. L'impatto dell'esperienza è stato riscontrato in termini di maggiore senso di connessione sociale, nuove prospettive per una vita indipendente e aumento delle possibilità di occupazione (Kiddey 2013). Ricordiamo che l'Organizzazione Mondiale della Sanità ha sottolineato come il senso di appartenenza dei beni pubblici costituisca uno dei fattori rilevanti per la salute mentale degli individui e come il coinvolgimento di persone e gruppi nella partecipazione e conservazione del patrimonio culturale sia fonte di benessere, soprattutto per le persone più vulnerabili, partendo dagli anziani (Power, Smyth 2016). La partecipazione diretta, la gestione condivisa dei beni comuni rappresentano risorse che contribuiscono alla costruzione del capitale sociale di azioni cooperative in grado di rendere vitale e sana una comunità. L'attivazione di processi di base, quali senso di appartenenza, condivisione, attaccamento e *flow of consciousness,* genera quella che è stata definita cittadinanza psicologica (Inghilleri, Riva, riva 2014). Al contrario, la perdita o mancanza di beni comuni può essere alla base di patologie mentali e stati di stress (Inghilleri 2021).

L'archeologia, in virtù della sua capacità di riconnettere il passato con il presente, costituisce un importante mezzo per mitigare lo stress culturale, definito dal report della Royal Commission on Aboriginal People (RCAP 1996) come condizione data dall'erosione dell'integrità dei sistemi culturali che si manifesta con tratti distintivi quali disturbi psico-fisici, emotivi e spirituali. Gli impatti negativi dello stress culturale sono legati a elevati tassi di suicidio, disturbi e malattie mentali. Le persone che appartengono a comunità sottoposte a stress culturale hanno necessità di terapie e interventi per costruire forme di resilienza.

La pratica archeologica si basa sul concetto di stratigrafia, in particolare, il Principio di sovrapposizione sostiene che, in condizioni normali, osservando una successione sedimentaria, gli strati più antichi si trovano inferiormente,

[91] https://homelessheritage.wordpress.com/

più in profondità, e viceversa, gli strati più recenti si trovano in posizione più elevata o superiore. La sovrapposizione separa passato e presente, ma non è l'unico principio impiegato per comprendere le relazioni tra manufatti – tempo – spazio. All'interno dei processi interpretativi e di restituzione dei dati materiali, l'archeologo può avvalersi di un percorso, non codificato dalla geologia, ma dalle scienze sociali: il principio di interconnessione (Schaepe, Sock, Welch 2017) che restituisce una visione non lineare del tempo, ma ciclica, in cui gli eventi storici associati ai manufatti non sono più isolati in un passato come 'altrove', ma ricollegati all'oggi. L'interconnessione consente quindi una restituzione storica ampia che si collega ai processi di trasformazione dei territori e delle società (Archeologia dei paesaggi); nello stesso tempo, essa è un processo psicologico, che coinvolge le dimensioni emotive, fisiche e spirituali degli individui, strettamente connesse al senso di appartenenza e al wellbeing.

Nel 2019, Giuliano Volpe, nel volume *Archeologia del futuro. Teoria e prassi dell'archeologia pubblica*, ha restituito l'urgenza dell'emergere, nella ricerca archeologica italiana, di un approccio capace di studiare e sperimentare nuove strategie di valorizzazione del patrimonio culturale in una direzione di sostenibilità e inclusione sociale. Secondo l'eminente studioso, l'archeologia pubblica potrebbe assumere, all'interno delle scienze umane, un ruolo precipuo facendo leva su:

"un approccio globale e multidisciplinare su un tema unitario e soprattutto sulla dimensione del sistema paesaggio, facendo perno su due pilastri metodologici fondamentali, e cioè la visione olistica e diacronica delle persistenze e delle trasformazioni dei paesaggi e la centralità del dialogo tra sistemi di fonti assai diversi, non solo di carattere strettamente archeologico" (Volpe 2019, 10).

In ambito nazionale, interessanti sperimentazioni sono entrate nel dibattito sul tema dell'Archeologia pubblica italiana con declinazioni a livello storico-metodologico e socio-culturale (Vannini 2019; Nucciotti, Bonacchi, Molducci 2019; Padellò, Rizzo 2013) di cui citiamo, a titolo esemplificativo, il progetto di coinvolgimento delle comunità di Siponto, le esperienze di archeologia sperimentale e di *reenactment* dell'Archeodromo di Poggibonsi (SI) e del Parco Archeologico Museo all'aperto della Terramara di Montale (MO). Ciononostante, dalla letteratura emerge ancora la preoccupazione che, a livello nazionale, possano prevalere "strutture fortemente gerarchizzate e centralizzate, in tutte le articolazioni della disciplina" che potrebbero porre

freni al dibattito istituito a livello un transnazionale (Nucciotti, Bonacchi, Molducci 2019, 14).

Il frame euristico multidisciplinare delle scienze umane, l'approccio olistico al paesaggio che mira alla sostenibilità e alla coesione, attraverso la partecipazione e co-progettazione delle comunità, hanno costituito i presupposti per avviare le pratiche di progettualità e creatività condivise nel progetto di Arena. Alla base, inoltre, la consapevolezza che l'avvento dell'era digitale ha modificato radicalmente il modo di comunicare tra gli individui e introdotto molteplici opportunità di produzione, condivisione e fruizione di contenuti. Le proposte culturali e educative dovrebbero pertanto essere in grado di rispondere a nuove esigenze e aspettative, proponendo inedite forme di conoscenza e modalità d'interazione, sviluppando soluzioni e risorse per promuovere la creatività. Oggi più che mai, l'incontro fisico o virtuale con i beni materiali o immateriali dovrebbe configurarsi come esperienza totale, multisensoriale ed emozionale. In questa prospettiva, appare necessario proporre modelli di cultural-experience capaci di riconfigurare la percezione cognitiva del tempo, del territorio, delle storie individuali e collettive.

L'incontro tra l'io, il patrimonio, le storie e le culture avviene sempre attraverso la mediazione dei sensi. Le esperienze sensoriali primarie sono inestricabilmente legate alle emozioni che svolgono un ruolo importante nei processi di memoria e di apprendimento e consentono la connessione con il tempo, la memoria, la comunità, il paesaggio. La sociosemiotica e la semiotica del corpo, le scienze cognitive e le neuroscienze, gli studi di estetica, pedagogia e comunicazione indicano sempre più, con approcci, linguaggi e strumenti differenti, il ruolo centrale del corpo nell'esperienza.

In particolare, il tema dell'*Embodied Cognition* diventa un punto di riflessione condiviso all'interno di un vasto ambito di ricerche interdisciplinari che, a partire dagli anni Ottanta, con gli studi di Humberto Maturana e Francisco Varela, hanno indicato il ruolo del corpo nei processi di soggettività, coscienza, pensiero, espressione, conoscenza, interazione sociale (Maturana, Varela 1995; Varela, Thompson, Rosch 2017). Il corpo è il protagonista di ogni forma di intercorporeità, ovvero di risonanza reciproca di comportamenti senso-motori intenzionali che costituiscono la principale fonte di conoscenza dell'altro. L'intercorporeità è stata poi spiegata, da neuroscienziati come Vittorio Gallese e Giacomo Rizzolati, in termini di Simulazione incarnata, alla base dell'empatia (Gallese 2005). Anche all'interno dell'estetica, degli studi museali, queste tipologie di presupposti sono tali da aprire importanti riflessioni sui processi di apprendimento legati alla simulazione e alla percezione incarnata, definibili come multisensoriali. Il

passaggio dal dominio scopico a quello sinestetico, - in quanto la percezione è un processo che coinvolge simultaneamente le cortecce specializzate nei diversi sensi - riconfigura quindi anche il ruolo del fruitore culturale.

Il progetto di Arena prevede la definizione di circuiti di conoscenza esperienziale, intesi come spazi dinamici capaci di coinvolgere ed emozionare facendo leva sul potere simbolico ed evocativo dei luoghi, delle costruzioni e dei manufatti. Il territorio viene mappato e risignificato attraverso segni, tracce, eventi, installazioni di memorie individuali e collettive appartenenti alla comunità, prevedendo spazi d'intervento dei cittadini e delle comunità co-produttrici dell'esperienza.

2. Metodologia

Il progetto archeologico oggetto di analisi, diretto dal prof. Carlo Citter dell'Università di Siena, prevede sia attività di scavo, ricognizione e studio dei materiali, sia workshop di co-progettazione delle attività di valorizzazione, adottando un approccio integrato alla conoscenza del patrimonio culturale e paesaggistico che include le comunità come protagoniste dei processi sul campo. Il progetto ha inoltre l'obiettivo di trasformare l'archeologia in termini di *human agency* o agentività, ovvero come strumento per attivare processi di consapevolezza e trasformazione negli individui e nelle comunità, ricongiungendo il passato al presente, soprattutto là dove interventi di sfruttamento del territorio, illegalità e abbandono hanno messo in pericolo il patrimonio collettivo e gli antichi sistemi di equilibrio sociale. L'agentività, concetto fondamentale introdotto dalla teoria socio-cognitiva, in particolare dallo studioso Albert Bandura, genera auto-efficacia, senso di realizzazione che costituisce uno dei fattori chiave del benessere degli individui (Bandura 1989).

In questi termini, il progetto crea una rete per connettere individui e comunità ai paesaggi storici, come forma di resistenza alla crisi, all'abbandono, attraverso forme di valorizzazione del patrimonio storico-archeologico, antropologico e naturalistico basate sulla co-progettazione e partecipazione culturale. Un aspetto rilevante della ricerca è innescare processi di consapevolezza sul ruolo che la partecipazione culturale può avere all'interno della sfera della salute e del benessere delle persone. La prima fase del progetto ha previsto una serie di interviste e la loro analisi qualitativa. Per l'analisi è stato utilizzato,

in modo sperimentale, il software Atlas-ti[92]. L'analisi qualitativa dei dati prevede un processo sistematico, rigoroso ma fluido, non lineare. Atlas-ti è stato sviluppato per facilitare lo sviluppo di un modello teorico saldamente ancorato al testo, permettendo alle diverse categorie di analisi di interagire con i significati costruiti dai soggetti nel discorso (Muhr 1997). Il software si basa su un modello a rete cognitivo che facilita l'organizzazione formale dei dati e la sintesi dei risultati sulla base delle macrocategorie euristiche impostate dal ricercatore durante la progettazione. È possibile procedere nell'indagine attraverso due direzioni: la prima, che potremmo definire induttiva, prevede la costruzione di una teoria radicata nel testo, con un andamento ciclico dove a una prima lettura e decodifica delle categorie segue una ridefinizione delle stesse, seguita da una ulteriore fase di applicazione. La seconda, deduttiva, si avvale di strategie top down, prevede quindi la scelta preliminare delle categorie di analisi, generalmente dedotte dalla letteratura teorica, procedendo poi con l'applicazione sul testo. La fase di codifica è quindi la più saliente e richiede un approccio rigoroso. La codifica può essere seguita dalla creazione di reti, da intendersi come strumenti di indagine analitica o come mappe mentali con funzioni di progettazione e sviluppo teorico. Durante il processo di raccolta dei dati, il ricercatore riflette continuamente su relazioni e significati. Il processo include la ricerca di somiglianze, differenze, categorie, temi. La ricerca su Arena ha coinvolto due diversi livelli nel processo di raccolta dei dati. Durante il primo livello sono state individuate, attraverso una direzione induttiva, le categorie emergenti e le principali relazioni. Attraverso l'analisi parola per parola, frase per frase, sono state riconosciute le categorie emergenti nei testi e sono stati individuati luoghi correlati alle esperienze e alla percezione del valore del paesaggio culturale e paesaggistico. In un secondo livello, le categorie emerse dai testi sono state correlate agli strumenti teorici, in particolare: la teoria delle emozioni (Becker-Asano, Wachsmuth 2010) e le categorie per la misurazione dei livelli di benessere (NEF 2009). La localizzazione sul territorio di punti d'interesse, significato storico-artistico e archeologico, naturalistico, emotivo e relazionale, ha permesso lo sviluppo di mappe sulle quali tracciare i percorsi di valorizzazione e ri-significazione.

[92] Dalla rassegna della letteratura, l'esperienza di Arena sembra apparire come il primo caso di sperimentazione del software Atlas-ti nell'ambito dell'Archeologia pubblica.

3. Risultati

"Arena è piccola ma è un paese pieno di storia (…) la piazza di Arena ha un panorama bellissimo, ha un panorama che va dalla Sicilia, si vede mezza Calabria, è un posto straordinario. (…) Io sono innamorato di Arena." G.

Il godimento estetico del paesaggio non coinvolge solo la vista, ma un insieme di percezioni sensoriali che implicano l'attivazione di tutti i sensi, compresa la percezione tattile. Molti studi di ambito anglosassone, facenti riferimento alla scuola percezionista americana o, in contrapposizione, alla scuola integrazionista, hanno focalizzato l'attenzione sul rapporto tra processi cognitivi dell'osservatore e caratteristiche del paesaggio. Queste relazioni appaiono fondamentali in ogni attività di *landscape planning* (Bell 1999). Le scienze cognitive più recenti permettono di riflettere, in particolare, sui processi di costituzione delle mappe cognitive che si formano attraverso l'esperienza. Le mappe mentali spaziali o deittiche si strutturano fin dalla prima infanzia e consentono di organizzare lo spazio attraverso i punti di riferimento, le direzioni, i significati (Epstein et al. 2017). Per crearle, il cervello si serve dell'intelligenza spaziale, ovvero della capacità di memorizzare immagini concrete, suoni, odori per stabilire la propria posizione e per ricordare lo spazio, servendosi anche della memoria delle emozioni. Già dai primi mesi di vita, il bambino è in grado di esercitare la propria intelligenza spaziale in questi termini. Le mappe mentali racchiudono quindi lo spazio culturale che è costituito dalla complessità semiotica, simbolica e storica dei luoghi e che comprende anche gli aspetti corporei, affettivi, estetici e spirituali. Credenze, suoni, odori contribuiscono fortemente alla conoscenza dei luoghi. In particolare, la memoria olfattiva riveste un ruolo fondante nell'intelligenza orientativa. L'orientamento spaziale è poi strettamente legato alla costruzione di narrazioni. Il cervello umano si serve di narrazioni per trovare significati, per gestire la realtà, per organizzare la memoria. Le storie hanno il potere di connettere spazi e tempi con stratificazioni di significati e di esistenze, consentendo di far affiorare in modo quasi sintomatico (come sintomo, in termini freudiani) l'immagine di ciò che è stato. Nella narrazione, l'orientamento spaziale gioca un ruolo cruciale nel modellare il paesaggio narrativo e nel conferirgli profondità e significato, e il cervello umano fa affidamento proprio sulle narrazioni per dare un senso al mondo, gestire la realtà e organizzare i ricordi. Le storie hanno il potere unico di connettere spazi e tempi, intrecciando strati di significato ed esistenza nel tessuto delle esperienze. Le narrazioni fungono,

quindi, da potente strumento per trovare significato nel caos dell'esistenza e, creando storie, si creano strutture attraverso le quali si può interpretare e comprendere il paesaggio circostante (Uboldi 2019). L'orientamento spaziale all'interno di queste narrazioni aiuta a navigare attraverso le complessità della vita, fornendo un senso di direzione e scopo in cui la memoria non è un solo deposito statico di eventi passati, ma assume la funzione di un processo dinamico modellato dalle storie che raccontiamo a noi stessi. Attraverso la narrazione, non solo si preservano i ricordi, ma si dà loro anche struttura e coerenza e in questo senso l'orientamento spaziale agisce come un dispositivo mnemonico, permettendo di collocare i ricordi all'interno di una struttura spaziale che aiuta nel loro recupero e organizzazione (Nikolaieva, Scott, 2006).

Uno degli aspetti più importanti della narrazione è la sua capacità di trascendere i confini temporali e spaziali. Attraverso le narrazioni, possiamo viaggiare attraverso tempi e spazi diversi, collegando elementi disparati in un insieme coeso. L'orientamento spaziale funge da filo che intreccia l'arazzo delle varie storie, creando un flusso continuo di significato ed esperienza. Nell'atto del racconto, significati ed esistenze vengono portati in superficie, rivelando verità e intuizioni nascoste. Costruendo narrazioni che incorporano l'orientamento spaziale, si possono scoprire strati di significato che si trovano sotto la superficie della vita quotidiana. Le storie diventano così uno specchio capace di riflettere le complessità dell'esistenza umana, e le narrazioni che scaturiscono non sono solo costrutti casuali, ma riflessi dei pensieri ed emozioni a livello implicito. L'orientamento spaziale nella narrazione può essere visto come una manifestazione del panorama psicologico, rivelando aspetti nascosti dell'Io. Incorporando elementi spaziali nelle storie, l'esperienza narrativa viene arricchita, lo *storyworld* diviene più immersivo, l'interazione di spazi, tempi e significati può sbloccare l'enorme potenziale della narrazione come strumento per comprendere la storia del singolo, della comunità e anche il paesaggio circostante (Eco 1994). Sulla base di ciò, il progetto ha previsto la creazione di mappe geo-emotive collegate ai luoghi e agli oggetti capaci di trasmettere e far scaturire narrazioni sugli aspetti storici, sociali, antropologici della comunità di Arena. L'intento è stato di sovrapporre le mappe mentali degli abitanti della comunità, con i loro punti di snodo narrativi, cognitivi ed emotivi, per restituire la complessità della percezione e del vissuto del paesaggio. Oltre ai significati storici, artistici e geografici, il paesaggio è infatti da considerarsi il contenitore di segni, discorsi, reti, situazioni, significati e narrazioni che possono essere raccolti in un sistema complesso di connessioni. Per consentire questo approccio, l'adozione di uno sguardo plurimo e le competenze interdisciplinari risultano imprescindibili. Le mappe geo-emotive

posizionano e rendono evidenti le funzioni simboliche, le sedimentazioni della memoria, le funzioni narrative, i rapporti plastici e visivi rintracciabili nel paesaggio che possono essere rilevati come forze semiotiche in atto (Clementi 2004). Si è fatto riferimento al paesaggio come ipertesto che circonda il fruitore, lo forza ad assumere una percezione attiva, a scegliere un punto di vista, ad adottare una versione, un'interpretazione, una narrazione perché esso possa essere decodificato (Zube et al 1982). In questi termini, potremmo trattare il paesaggio come un'opera aperta, nell'accezione di Eco (1962), un sistema segnico che ha le sue regole e che richiede una certa competenza per poterlo decifrare:

"Quello che nel linguaggio è lo slogan, la parola d'ordine, la formula rituale o magica, nel paesaggio è forse la percezione isolata di taluni aspetti che possiamo definire monumentali (…): una singola emergenza segnica capace di concentrare elementi di significazione sentimentale non dispiegati in un discorso logico e trasmissibile, ma sintetici fino all'ipnosi, alla trasmissione di senso che non passa attraverso codici di uso quotidiano" (Castelnovi 1998, 187).

In alcune interviste condotte sul campo, alla richiesta di di indicare dei luoghi significativi del territorio, punti con densità di significati, di memoria, di emozioni, per costituire una possibile mappa, gli intervistati hanno risposto indicando sia monumenti e aree paesaggistiche, sia luoghi con valore relazionale e sociale. Ad esempio, C. parla della piazza:

"La piazza è il luogo del cuore di tutti gli arenesi e non solo, anche delle comunità circostanti. È il luogo del cuore e della cultura perché la piazza ospita i palazzi del potere… fino a poco tempo fa ospitava il Palazzo della Pretura e quindi della Giustizia, ora ospita il Palazzo Civico, quindi il comune, ospita la Chiesa Madre, ospita anche i locali del tempo libero, i bar. Quindi è veramente il luogo del cuore, ecco, potrebbe partire da qui, da questo luogo del cuore, che comunque esprime quello che è la cultura e l'identità del territorio perché, quando si dice che questa comunità rispetta le altre… ha un'identità molto più aperta, molto più comunicativa, molto più flessibile nei rapporti sociali, nei rapporti umani… ecco questa flessibilità, questa cultura la eredita la piazza di Arena" C.

"Un altro luogo è la chiesa della Madonna delle Grazie che ha adiacente, di fronte, una piazzetta con la fontana e questo è anche un punto di

ritrovo, diciamo che nel paese abbiamo due confraternite importanti, una è appunto quella della Madonna e una invece è quella della Chiesa patronale giù in piazza, quindi sono sicuramente dei punti importanti (…). Poi via Giudecca e in questa via c'è un'altra chiesetta che si chiama S. Teodoro (…) Dovrebbe essere rivalutata la parte della collina intorno, il paesaggio che abbiamo intorno è senz'altro un valore aggiunto" L.

Dalle interviste emerge, come punto di rilevanza, il tema degli "oggetti materiali e immateriali" identificati come significativi della storia e della comunità stessa di Arena. All'interno di percorsi integrati con "punto di snodo", - come "ancore cognitive" sulle quali far convergere l'attenzione, le risposte cognitive ed emotive dei fruitori -, gli oggetti potranno assumere la funzione privilegiata di attrattori, agendo come sineddoche di interi programmi narrativi. Attraverso gli oggetti e le loro relazioni con il territorio è possibile rendere visibile l'invisibile, le storie, i significati, il percepito. Anche le scienze cognitive aiutano a valutare l'interesse dell'oggetto nell'esperienza: ad esempio, l'usuale reperto archeologico dell'ansa di una forma ceramica produce nell'osservatore la simulazione dell'usabilità, dell'atto dello stringere, dell'appropriarsi e rendere oggetto-intenzionale la forma stessa. È questo il fenomeno dell'*affordance* (Gibson 2014 (1979)) che tradisce importanti ripercussioni anche in ambito della didattica sensoriale e degli studi museali. Norman (1988) nel celebre saggio *The Psychology of Everyday Things* descrive le affordance, gli inviti all'uso, come tratti oggettivi, fisici, contrapponendoli ai valori e ai significati iscritti negli oggetti che sono senza dubbio di matrice soggettiva. Tuttavia, l'affordance si emancipa dalla dicotomia soggettivo/oggettivo, sottolineando l'inadeguatezza di tale contrapposizione, poiché si riferisce, contemporaneamente, al modo in cui è fatto un oggetto e al modo con cui un soggetto lo percepisce e si comporta di conseguenza. È, dunque, un fatto fisico e un fatto psichico (Gibson 2014 (1979)) dovuto a caratteristiche oggettive e soggettive che sono da attribuire sia all'ambiente sia all'osservatore. Sebbene la rilevanza di questo concetto non sia oggi discutibile, appare comunque non esauriente per descrivere le relazioni tra un soggetto e gli artefatti in un determinato ambiente. Il modello 4E (*embodied, embedded, enacted, extended*) della cognizione (Rowlands 2010; Newen et al. 2018) è coerente con questo approccio. Alcuni aspetti della cognizione, infatti, possono estendersi oltre i confini del cervello o del corpo per includere parti del mondo esterno (*extended*). La cognizione incarnata (*embodied*) è radicata nei tratti morfologici e nei sistemi sensoriomotori ed affettivi del corpo umano (Viale, Gallagher, Gallese 2023). Le interazioni fisiche con il mondo e le esperienze

corporee influenzano il modo in cui gli esseri umani pensano e comprendono, non attraverso una mera ricezione passiva di informazioni, ma tramite un coinvolgimento attivo (*enactive*) e intrecciato (*embedded*) con l'ambiente. Anche i fattori ambientali, sociali e culturali-normativi sono strettamente intrecciati nell'interazione sociale e partecipano al processo della cognizione umana. Fenomeni cognitivi sofisticati come la riflessione, l'immaginazione e il ragionamento matematico sono infatti meglio spiegati in termini di accoppiamenti strutturali basati sulle *affordance* (Gallagher 2017). Integrare il concetto gibsoniano di *affordance* in questo modello di cognizione significa riconoscere che gli esseri umani non solo plasmano l'ambiente ma vengono a loro volta plasmati da esso. L'oggetto è quindi metonimia di gesti, di azioni o di personaggi. Semioticamente parlando, potremmo dire che esso trattiene un programma d'azione che deve essere svelato. Come ricorda Paolo Fabbri, il manufatto consente inoltre di lavorare sulla dialettica della prossimità e distanza, genera movimenti di *embrayage* e *débrayage,* incorpora l'attorialità, le competenze dei soggetti, lo spazio e il tempo (Fabbri 1999). La narrazione rimane forse lo strumento più efficace per strutturare contesti e sub-contesti, ovvero ogni 'contenitore' entro cui la singola presenza assume un significato di tipo storico o relazionale. Come ricorda Roger Silvestone, studioso dei media che si è interessato anche alla museologia, se si strutturano i contesti come il linguaggio di un discorso, con un inizio, un apice e una fine, creiamo quel "genere di costruzione che le persone sono quasi 'neurologicamente' predisposte a ricordare, raccontare e condividere", ovvero le storie (Silvestone 1998).

Non è un caso quindi che i cittadini di Arena abbiano parlato spesso del significato assunto dagli oggetti della tradizione:

"B.: Ad Arena una volta si tesseva e quindi ci sono i vecchissimi telai, vecchissimi telai e nelle varie soffitte, perché bene o male qua ci conosciamo tutti c'è molta roba antica, a voler fare un piccolo museo con questi vecchi ricordi sarebbe pure, con qualcuno che ci mettesse l'anima, una bella iniziativa. Nel contesto anche della valorizzazione del castello, creare un museo con le cose antiche e le cose che ricordano il passato di Arena, perché in giro io penso ce ne siano diverse, sarebbe pure una cosa… una bella cosa.

Intervistatrice: E lei, in questo museo immaginario, che oggetto porterebbe? Se si riuscisse a fare questo museo della comunità di Arena, magari proprio dentro il sito del castello, quale oggetto vorrebbe portare? Vorrebbe esporre?

B.: Allora, io ci metterei i telai, dove le nostre nonne tessevano e lavoravano e i bracieri fatti in maniera artigianali, ce ne ho pure io uno, ad esempio, poi ci sono le mangiatoie dei maiali tutte in pietra, che adesso non si trovano più ma ce ne sono in giro nei vari giardini, poi ci metterei… ci metterei pure delle foto antiche che si trovano ancora in giro dove c'è tutta la memoria del passato di Arena. Si potessero trovare, ad esempio, del Palazzo Ceccarelli dove conservano molte cose, nelle famiglie dove i ricordi ancora sono vivi, farei pure un angolo di dieci ricordi… (...) poi ci sono degli utensili di casa, tipo le giare per le misurazioni dell'olio che si vedono in giro, io questi li metterei tutti per fare ricordare ai nostri giovani, ai nostri ragazzi come si viveva negli anni addietro nel nostro comune. Ad esempio, le nostre nonne indossavano degli abiti particolari, avevano un manto in testa, il saio, si chiamava, la saia, per coprirsi i capelli e andavano in chiesa con questo fularone in testa, capelli lunghi e avevano il grembiule che li cingeva tutte, quindi se si trovasse qualcuno di questi e metterli là come costume tipico del comune di Arena. Ci sono insomma tante cose, ci vorrebbe solo tanta buona volontà di qualcuno che se ne occupasse…".

L'oggetto può quindi divenire "pretesto", come insegna la *muséologie de la rupture* di Rivière (2009), per far scaturire narrazioni e lavorare anche sull'alterità:

"Ritengo sia possibile attuare una lettura in una visione moderna di un contesto più attuale. La comunità è davvero legata a questo reperto archeologico (il Castello), (…) perché le pietre parlano. Dietro a ogni pietra c'è una storia" C.

Spesso, gli intervistati hanno raccontato storie di oggetti di uso quotidiano trasmessi da generazioni riconoscendo il loro valore di patrimonio demo-antropologico diffuso all'interno dell'abitato:

"… ho oggetti, attrezzi e qualcosa lo uso ancora. In particolare, il bancone lo utilizzo tutt'oggi. Io lavoro su un banco di castagno che duecentocinquanta anni…" G.

"La ceramica legata agli utensili di cucina, le ciotole, i recipienti per trasportare l'acqua, le cosiddette cuccume di produzione locale" C.

"Il braciere, era il punto di ritrovo della famiglia, in inverno ci si trovava

là. E il saio, le donne che andavano alla messa, alcune lo mettono… non era un fazzoletto di pizzo era proprio un saio nero, un copricapo che le donne utilizzavano per uscire e soprattutto per andare alla messa, questa è un'altra cosa che io, in un ipotetico museo, metterei" A.

"Mi viene da pensare a uno degli oggetti che mia nonna utilizzava per raccogliere la lana, per esempio, perché mia nonna usava la lana e aveva un oggetto di legno, il nome non me lo ricorderò mai perché sicuramente era un termine dialettale, con questo oggetto di legno raccoglieva la lana e poi la lavorava con i ferri" L.

"il fuso, ecco mi ricorda Penelope, partirei dal fuso per arrivare a tanti oggetti interessanti che hanno costituito la nostra comunità dal punto di vista economico e sociale" C.

Significativo, è il collegamento che C. conduce tra il potere evocativo del fuso, le pratiche ad esso collegato e la storia sociale della comunità:

"C'è poi l'aspetto della tessitura e della filatura che era legato al ruolo della donna (…) Per quanto riguarda il ruolo della donna è stato molto importante nella nostra comunità perché la donna ha lavorato quanto l'uomo sia nel passato sia nel presente per mantenere le famiglie. Anzi, fino a pochi anni fa, il sud Italia è stato sottoposto a una grande e smisurata emigrazione, la donna ha dovuto rimboccarsi le maniche e lavorare. La donna nel sud Italia ha avuto un ruolo importantissimo, non abbiamo nulla da invidiare a donne di altri contesti culturali" C.

In questo senso, gli oggetti della tradizione diventano strumenti di dialogo intergenerazionale, culturale e di mediazione. La museologia moderna sottolinea come il valore del patrimonio culturale non sia costituito solo dal bene e dalla sua storia, ma anche dalla precipua capacità di suscitare riflessioni, evocare suggestioni, suggerire punti di vista molteplici (Stam 1993). Ovvero, dal potere di articolare discorsi, di suggerire inferenze. Il patrimonio culturale può essere concepito come piattaforma di riflessione sui saperi, le credenze, i valori, gli atteggiamenti degli individui di una società. I beni culturali e i luoghi della cultura divengono quindi 'zone franche' nelle quali può proliferare l'esercizio della cittadinanza attiva:

"F.: Qua c'è anche un centro dove ci sono dei ragazzi dell'Africa che sono

ospiti da noi.

Intervistatrice: Immaginiamo questo scenario per il futuro in cui ci sono delle forme di organizzazione e nel territorio che collaborano con il Municipio per la costruzione di una rete di percorsi di attrazione turistica, ma anche di rivitalizzazione delle risorse culturali e delle forme di partecipazione stessa dei cittadini. Dentro un simile scenario, crede che la comunità dei migranti potrebbe assumere un ruolo attivo nel progetto?

F.: Certo, assolutamente. L'anno scorso abbiamo voluto creare qualcosa, fargli fare ad esempio la cucina della loro tradizione, hanno fatto il cous cous… ecco, hanno fatto tutto loro e i cittadini hanno partecipato provando cose che magari non avevano mai mangiato. Abbiamo, in un certo senso, unito le nostre culture, ciò ha fatto sì che si dispiegasse un discorso interpersonale, per essere sempre più aperti alle culture e abituarci all'idea che questi ospiti sono persone parti integranti della comunità.

La comunità che abita il paesaggio lo può "sentire", "percepire" profondamente, nel momento in cui è in grado di assumere una posizione dialettica, di porre il paesaggio in confronto con alterità, ri-leggendolo nella memoria, esercitandone le inferenze, ricercandone i legami. Per questa ragione, è stato chiesto agli abitanti della comunità di parlare del loro rapporto con il territorio, attraverso una modalità narrativa, descrivendo il paesaggio negli aspetti del sentire personale e collettivo, in rapporto alla memoria ma anche alle attese per il futuro e alle pratiche quotidiane degli individui. La prima fase del lavoro ha così restituito una mappa degli aspetti percepiti con una stratificazione di significati capaci di richiamare aspetti sensibili e emotivi attribuiti al paesaggio e alle sue componenti. L'atteggiamento emerso dalle interviste non è risultato mai difensivo, non si sono riscontrati segni che tradiscono una relazione immobile e irreversibile con il passato. Posizioni simili risultano generalmente rischiose, in quanto facilmente destinate a soccombere e a essere travolte dalle profonde trasformazioni socio culturali della contemporaneità. Ciò che invece traspare dalle interviste è un senso del paesaggio segnato dalla scoperta e dalla continua ricerca di elementi significanti, come luogo di connessione con la memoria, con la consapevolezza dell'appartenenza messa in relazione a ciò che sta "al di fuori". Le parole degli abitanti sembrano riflette un approccio "serendipity", che appare di estrema importanza per ridefinire il set di elementi culturali e naturali da valorizzare, attraverso un processo di lettura e di acquisizione dei significati paragonabile

a un'analisi linguistica. Un altro aspetto significativo è la consapevolezza delle opportunità offerte dal territorio:

"Immaginiamo che questo maniero di cui rimane qualcosa di molto interessante, ecco, la comunità circostante che vive in un comprensorio abbastanza vasto è anche culturalmente motivata culturalmente molto, molto interessante. Pensi che noi alle spalle abbiamo Serra San Bruno che ospita la famosa certosa, tuttora con la presenza di frati certosini. Abbiamo la presenza della costa, il mar Tirreno, alle spalle, il mar Ionio, poi non solo le Ferriere di Mongiana, ecco di potrebbe fare un progetto integrato fra tutte queste comunità e proporre anche una guida turistica, non solo turistica, anche di diffusione, di pubblicizzazione di questo territorio in modo integrato, in modo che non sia solo il percorso al castello di Arena, ma il percorso del castello di Arena sito in un percorso più ampio, che ha una storia comune, con la Certosa di Serra San Bruno, le Ferriere di Mongiana, il bosco di Stilo, la Cattolica di Stilo, noi siamo vicini a questo territorio, la costa tirrenica, la città di Vibo Valentia e non solo, tutto il territorio circostante dal punto di vista agricolo, e dal punto di vista anche sociale" C.

"è stata avviata una campagna di scavi con l'Università di Siena, e mi sembra quella di Matera, insieme alla Soprintendenza dei Beni archeologici della Calabria, e questo tutto nell'ottica di una politica di tutela e valorizzazione di questo prestigioso sito e da quello che si parla, si vorrebbe mettere in rete il tutto per aumentare l'attrattività culturale, storica, e turistica di tutto quanto il comprensorio…. E questi scavi dovrebbero… c'erano già stati l'anno scorso gli archeologi dell'Università di Siena e hanno avviato dei sopralluoghi, dei lavori per fare un grossissimo lavoro che speriamo porti dei turisti e porti a far conoscere il nostro piccolo paese a molte persone che possono venire a visitarlo e rimanere entusiasti come quelle che sono già venute" B.

Emergono inoltre anche delle riflessioni con criticità:

"purtroppo non è mai stato valorizzato abbastanza il patrimonio culturale di Arena e quindi questo ci ha fatto sempre male agli arenesi, non so, se non si è voluto fare o se non siamo stati in grado di farlo, questo non lo so" G.

"Riguardo all'ambiente è abbastanza bistrattato, malcurato, è una zona non tanto ricca dal punto di vista produttivo, in quanto collinare… negli anni che furono il settore molto sviluppato era l'allevamento ovino, la raccolta

delle castagne, la produzione di legname dalla boscaglia. Oggi, l'agricoltura è un po' allo sbando, un po' abbandonata, insistono ancora vecchie colture non adeguate ai tempi, potrebbero essere sfruttate in modo diverso, probabilmente cambiando le diversità delle produzioni si produrrebbe anche un vantaggio economico per la popolazione. Anche a causa delle rete viaria molto molto vecchia, molto mal messa, non consente rapidi collegamenti con i centri più grandi appunto, c'è una perdita nel settore agrario" F..

In questi termini, risulta particolarmente interessante la conversazione tra l'intervistatrice e F. in rapporto alla tradizione agricola e alle esigenze di innovazione:

Intervistatrice:

"Sentendo queste sue parole, mi viene da pensare che un progetto che vuole valorizzare senz'altro la parte del patrimonio archeologico, architettonico e storico artistico, ma anche tutto quello che è il patrimonio materiale e immateriale legato alla cultura del luogo, alle pratiche e tradizioni, deve guardare anche alle pratiche di coltivazione, di sfruttamento del territorio nel corso dei periodi storici, fino a oggi. Sarebbe quindi utile dialogare con esperti, penso ad esempio a un Dipartimento universitario che si occupa di scienze agrarie, di agro-alimentare in particolare, per poter da un lato non perdere quella che è la ricchezza di una tradizione legata alle colture tradizionali (o ritenute tali) e a un certo tipo di sfruttamento del suolo; dall'altro, per poter intervenire efficacemente anche in quell'aspetto legato alla rivitalizzazione anche economica, che poi significa combattere contro l'abbandono di questi territori, giusto?"

F.: "Sì, perfetto. In effetti, essendoci vari siti storici, ad esempio ci sono i ruderi di un castello edificato intorno al 1070-1100 e recuperarlo nella sua fruibilità potrebbe essere un punto, un canale per veicolare una fase storico culturale e anche ricreativa… La stessa cosa nel campo agricolo, avendo dei validi supporti, scientifici e tecnologici, ci potrebbe essere uno sviluppo molto vantaggioso del territorio.

Intervistatrice: collegando gli aspetti dell'innovazione alla tradizione…?

F.: Collegando tradizione e innovazione, perché essendo anche un piccolo paesino esistono ancora le vecchie pratiche culinarie di una tradizione che

è quasi dimenticata ma che potrebbe essere recuperata insieme ad alcune professioni. E la tradizione locale culinaria, anche se povera, è molto legata ai prodotti del territorio. Questo potrebbe essere un canale di sbocco per veicolare i tempi degli avi, la parte archeologica e storica nel suo insieme. Spendendo con i giusti apporti, con validi supporti scientifici e tecnologici, si potrebbe veicolare, oltre alla conoscenza storica, lo sviluppo lavorativo, con un'evoluzione del sistema di vivibilità dei luoghi.

La consapevolezza dell'importanza del coinvolgimento di diverse specializzazioni si ritrova nelle parole dei cittadini intervistati e, in alcuni casi, è resa manifesta l'esigenza di una formazione:

"Parliamo del sito per eccellenza, il Castello, poco pubblicizzato, allo stato non c'è una guida, ogni tanto capita che arriva della gente ma si vanno ricerca di radici di storia di un qualcosa, chiedono aiuto, chiedo supporto e, in qualche occasione, con i volontari ho provveduto a fargli fare e la guida ma non sono delle guide qualificate, non sono delle guide che hanno una memoria storica o che possono esporre in modo particolare la vita del sito" F.

"Ci sarebbe da investire tanto in risorse qualificate coinvolgendo poli specifici, archeologici, geologici, agricoli, industriali, … partendo da un'ottica di sviluppo della memoria, partendo da lì si potrebbe ricostruire tanto e far girare l'economia.. però c'è la necessità di personale qualificato" F.

Alcuni intervistati esplicitano il desiderio di partecipazione, descrivendo forme di engagement e di auto-organizzazione che hanno già, almeno in parte, preso forma nella comunità in modo spontaneo, appoggiate dalla municipalità:

"Sono il presidente di un'associazione di volontariato di protezione civile denominata Promo Arena, vivo Arena nella quotidianità, e nell'ambito dell'associazione ho costituito un settore che si occupa della tutela dei beni archeologici e architettonici e un'altra squadra prevalentemente per la tutela dell'ambiente" F..

"Da qualche anno ci stiamo impegnando nel recupero della documentazione relativa ai personaggi che erano attivi negli anni venti e trenta e che abbiano avuto un ruolo di distinzione professionale… abbiamo imboccato un filone un po' risicato che tratta tutti i personaggi che all'epoca prestavano servizio militare e che partendo da una condizione di quasi analfabetismo, o comunque

con al prima o seconda elementare, arrivarono a rivestire gradi nell'esercito. E pian piano stiamo riuscendo a recuperare qualcosa, tenendo conto che è davvero difficile rintracciare alcuni parenti. Poco tempo fa siamo riusciti a rintracciare una parente di quarto grado del generale Salvatore Pagano che era partito quasi analfabeta, con la seconda elementare, e di professione calzolaio, arrivò a essere generale di corpo d'armata dell'esercito. Corre voce che era consigliere della Regina, però stiamo cercando appunto di recuperare del materiale per ricostruirne la vita. Altri erano per il corpo di sanità, sanitari e medici, colonnelli medici, un po' di personaggi ci sono, stiamo lavorando per ricostruirne la vita. E poi finito questo vorremmo iniziare sulle fasi dell'emigrazione e la memoria delle migrazioni" F..

Tra le esigenze emerse, la richiesta di un museo quale luogo di conservazione e rappresentazione della comunità appare molto sentita:

"Noi abbiamo tante belle cose, ma ci manca il museo. Ci manca il museo dell'arte sacra, ci manca il museo dell'identità del nostro territorio, della sua identità, della sua cultura e della sua memoria" C..

"Se si dovesse arrivare a un museo, un museo comunale con riferimento al castello, il connubio musei e biblioteca storica sarebbe eccellente" G.

"Un museo sarebbe già un buon biglietto da visita per agganciare il passato al presente proiettandolo al futuro, per non perdere la memoria" F..

Evidenti sono inoltre l'attenzione e la consapevolezza sul diffuso patrimonio immateriale di cui gli abitanti di Arena si sentono custodi e testimoni:

"Un patrimonio immateriale è la nostra lingua, il nostro dialetto, che ha origini magno greche e arabe (…), ma non solo, le ricette che risalgono all'età normanna (…). La lingua non va perduta, nella lingua c'è la nostra identità". C.

"io proporrei anche di valorizzare quella che è la musica del territorio e lei sa che il ballo tipico del sud Italia è la tarantella. La tarantella ha un'origine magno greca e affonda radici dell'oriente. Il movimento del corpo consentiva il legame con il divino. Quindi valorizzerei la musica e gli strumenti musicali, che per noi sono lo zufolo e il tamburello. (…) Anche le compagnie teatrali, perché noi nel passato, fino a qualche tempo fa, c'erano delle compagnie teatrali che andavano per il paese a recitare le cosiddette farsette… è un

termine meridionale, la farsetta aveva un soggetto con contenuto umoristico nei confronti dell'altra persona perché era, è carnevale… quindi, io darei una maggiore valorizzazione a questo aspetto immateriale… e anche filastrocche cantate e recitate". C.

Alla sollecitazione dell'intervistatrice di immaginare uno scenario futuro per Arena in cui si possa sviluppare un turismo di comunità, gli intervistati hanno risposto spesso facendo riferimento a una sentita tradizione dell'ospitalità:

"un modello del genere attecchirebbe parecchio, perché l'ospitalità nel nostro comune ha un grandissimo valore. Perché, ad esempio, le manifestazioni che si fanno in estate, con il coinvolgimento di quasi tutti i cittadini è un bell'esempio per Arena. E questo tipo di turismo funzionerebbe" B.

"Secondo me sì e credo che sarebbe un fattore di sviluppo, di emancipazione e di aumento culturale" F.

Per quanto riguarda il rapporto che viene ad instaurarsi tra cultura e benessere, gli abitanti appaiono concepirlo prevalentemente nei termini di sviluppo economico:

Intervistatrice: Secondo lei l'investimento nella cultura potrebbe costituire anche un modo per aumentare il livello di benessere e la qualità della vita degli abitanti di Arena?

Fabio: "Io sono convinto che investendo nel settore turistico nel giro di pochi anni si potrebbe notare un grosso miglioramento"
G.: Sì, decisamente.

Malgrado ciò, un membro della comunità conduce, in modo molto interessante, una discussione sui collegamenti tra cultura, benessere della comunità e preservazione di una sorta di incorruttibilità, di legalità:

"Certo, la percezione della cultura, come dire, fa crescere i cittadini, li preserva da quella che può essere una corruzione, una corruzione culturale, di affiliazione a una società discutibile, ecco. La cultura è molto importante, ecco perché ad Arena non registriamo presenze sociali corrotte, illegali. Io ritengo che, anche per altre comunità circostanti, la cultura, il fatto per esempio che a Stilo sia nato Tommaso Campanella, il fatto che a Cosenza sia nato e

vissuto Bernardino Telesio, che a San Luca sia nato Corrado Alvaro, ecco perché è importante perché (gli abitanti) lo percepiscono questo privilegio culturale, lo interiorizzano e ne fanno una risorsa nella correttezza r nei rapporti sociali e quindi la percezione del Castello, ad esempio, davvero la nostra identità culturale, ci fa, come dire, dal punto di vista dei rapporti sociali una comunità veramente privilegiata, un modello per tutto il territorio" C.

4. Nuove fasi della ricerca e prospettive future

I dati emersi dall'analisi delle interviste rendono evidente la consapevolezza del valore della storia e della tradizione culturale di Arena, al pari di una scarsa valorizzazione che ne mortifica l'importanza e la potenzialità in termini di innovazione sociale ed elemento costitutivo di un processo di benessere legato alla cultura del luogo. In questa direzione, appare di grande interesse l'avvio di un processo di welfare culturale capace di proporre un modello integrato di promozione del benessere e della salute degli individui e delle comunità, attraverso pratiche fondate sulle arti visive, performative e sul patrimonio culturale. Il welfare culturale si fonda sul riconoscimento, sancito anche dall'OMS, dell'efficacia di alcune specifiche attività culturali, artistiche e creative evidenziando l'interconnessione tra esperienze culturali, fruizione del paesaggio e coesione sociale. Ricordiamo che per welfare culturale si intende un sistema integrato di promozione del benessere della salute degli individui e delle comunità, attraverso pratiche partecipative fondate sul patrimonio culturale, sulle arti visive e performative. Il potenziale della cultura nell'ambito del benessere e della salute delle persone è stato riconosciuto e sancito dalla stessa Organizzazione Mondiale della Salute che ha ampiamente certificato, con il Dossier 67 del 2019, il ruolo che alcune pratiche culturali possono rivestire come fattori di promozione della salute in un'ottica biopsicosociale e salutogenica, (Fancourt, Finn, 2019). La potenza trasformativa della cultura può svolgere una funzione essenziale nella rivitalizzazione di luoghi che hanno smarrito nel tempo la propria identità e sono alla ricerca di una riconfigurazione. Ri-configurazione ri-significazione che passa attraverso gli spazi, le persone e le storie che ne rappresentano l'ossatura, la parte più intima e al tempo stesso più esposta perché segnata da cambiamenti profondi. La dimensione territoriale e quella comunitaria si intersecano per creare spazi

privilegiati di sperimentazione di una nuova forma di socialità, in grado di coniugare gli impulsi necessari per uno sviluppo sia economico sia culturale, in forma equilibrata e durevole. Non può esserci innovazione che tenda al miglioramento economico che non preveda anche un'attenzione particolare al benessere delle persone che abitano e rappresentano i luoghi. Il valore aggiunto è dato proprio dal rapporto con l'ambiente in cui si opera e dalle ricadute a livello sociale e identitario che determineranno il successo a lungo termine di ogni iniziativa imprenditoriale che altrimenti rischierebbe di divenire un mero esercizio di stile (Pica, 2019).

La rigenerazione dei luoghi, soprattutto quelli fragili e marginali, è un processo che si basa su economie e relazioni in cui i residenti hanno un ruolo centrale. La partecipazione dei cittadini è essenziale e può essere considerata come un bene intangibile per le sfide in corso e quelle che si presenteranno nel prossimo futuro. Comprendere che si è parte di un processo di rigenerazione, che ogni singola storia può essere considerata elemento costitutivo di una mappa di comunità rende le persone che vivono il territorio uniche e fondamentali per costruire una nuova narrazione dei luoghi, una nuova identità collettiva e soprattutto sensibilizzare all'assunzione di responsabilità.

Ogni trasformazione prevede una sfida che è innanzitutto culturale perché, come spiegano Venturi e Zandonai, "un territorio, quale che esso sia, può essere concettualizzato sia come spazio che come luogo. La differenza è ormai chiara: lo spazio è un'entità geografica, mentre il luogo è un'entità socio-culturale" (Venturi, Zandonai 2019.) Se si estende il ragionamento anche ai concetti di polis, urbs e civitas ci si rende conto di quanto manchi il giusto equilibrio tra la polis (intesa come partecipazione alla vita politica), l'urbs (la città costruita) e la civitas (intesa come la città delle anime). La civitas è un luogo, mentre l'urbe è uno spazio e non considerare questi elementi come parti essenziali di un unico ragionamento, impoverisce ogni attività di sviluppo economico. Tutto ciò ovviamente ha una ricaduta positiva sulla qualità della vita dei residenti e, in modo particolare, sulla percezione del luogo in cui abitano attivando processi di tutela attiva e promozione del territorio.

Come modello per la creazione di una comunità patrimoniale si tende all'attuazione dei principi contenuti nella Convenzione di Faro[93] che la riconosce come un "insieme di persone che attribuiscono valore a degli aspetti specifici dell'eredità culturale, che desiderano, nell'ambito di un'azione pubblica, sostenere e trasmettere alle generazioni future" (art. 2). La Convenzione riconosce inoltre la conoscenza e l'uso dell'eredità culturale

[93] https://ufficiostudi.beniculturali.it/mibac/export/UfficioStudi/sito-UfficioStudi/Contenuti/Pubblicazioni/Volumi/Volumi-pubblicati/visualizza_asset.html_917365394.html

come diritti dell'individuo che può prendere parte liberamente alla vita culturale della comunità e godere delle arti. È necessario, però, che il valore e il significato attribuiti ai luoghi sia condiviso. Se si interpretano i luoghi come dispositivi che facilitano la ricomposizione sociale e imprenditoriale, allora si può riattivare lo sguardo e partire dalla rigenerazione dell'esistente con una nuova concettualizzazione non più legata alla prestazione, ma alla relazione tra le persone, in cui la centralità è data dal valore che il singolo conferisce. I luoghi possono diventare dispositivi di innovazione sociale avviando attività multifunzionali utili a ridisegnare i fabbisogni della comunità e capaci di creare valore d'uso riattivando conversazioni con e tra la comunità stessa. Diventa così sempre più necessario promuovere la ricerca e il recupero della memoria collettiva, in una prospettiva più ampia di condivisione e cooperazione per avviare attività rispettose dei luoghi e arricchire i processi di sviluppo economico, politico, sociale e culturale. Per questa ragione, il progetto di Arena, prevede un intervento sistemico e sistematico di valorizzazione integrata sul territorio co-progettata con le persone capace di far fronte alle sfide della sostenibilità sociale, ambientale ed economica. La sperimentazione di Arena, avviata nel 2021 e tuttora in sviluppo, ha previsto l'impiantarsi di un laboratorio di comunità in cui i ricercatori lavorano con le comunità per condividere gli obiettivi, le metodologie e strumenti, per sviluppare indicatori per il monitoraggio e la valutazione degli impatti degli interventi culturali. L'obiettivo è quindi non solo coinvolgere nelle attività di scavo archeologico e di valorizzazione diffusa del territorio, attraverso la costruzione di un museo della comunità e di itinerari fisici e virtuali, ma soprattutto avviare processi di innovazione e rigenerazione che mirano a diffondere consapevolezza sul ruolo della partecipazione culturale, sugli stili di vita sani e sostenibili, a supportare processi di empowerment, di formazione permanente, di coesione e resilienza (Sacco 2023). In una nuova geografia culturale, le memorie culturali e collettive, il patrimonio archeologico e storico-artistico, il paesaggio, il capitale sociale diventano leve e propulsori per delineare nuovi scenari in cui sono le voci dei gruppi di cittadini a suggerire e co-progettare con gli esperti di competenze trans-disciplinari soluzioni eque per la coesione, la resilienza, il benessere e la giustizia.

Riferimenti Bibliografici

• Bandura A. Human agency in social cognitive theory. *Am Psychol.* 1989 Sep;44(9):1175-84. doi: 10.1037/0003-066x.44.9.1175. PMID: 2782727.

• Becker-Asano C., Wachsmuth I. 2010, Affective computing with primary and secondary emotions in a virtual human, Auton Agents Multi-Agent Syst 20(1), 32–49.

• Bell S., 1999, Landscape. Pattern, perception and process, Taylor & Francis, London.

• Campkin B., Duijzing S., 2016, Engaged Urbanism. Cities and Methodologies, Bloomsbury Press, London.

• Castelnovi P. 1998, Relazione introduttiva al seminario Il senso del paesaggio, IRES, Torino.

• Clementi A., 2004, Interpretazioni di paesaggio, Meltemi, Roma.

• Cross C., Giblin J. D., 2023, Critical approaches to Heritage for Development, Routledge, London.

• Drugman F., 1999, Imparare dalle cose, in Di Valerio F. (a cura di), Contesto e identità. Gli oggetti fuori e dentro i musei, Bologna, 51-60.

• Eco U., 2018, Sei passeggiate nei boschi narrativi, Bompiani, Milano.

• Eco U., 1962, Opera aperta, Bompiani, Milano.

• Epstein R. A., et al. 2017, The cognitive map in humans: spatial navigation and beyond, Nature Neuroscience, 20, 1504–1513.

• Everill P, Bennett R, Burnell K. Dig in: an evaluation of the role of archaeological fieldwork for the improved wellbeing of military veterans. Antiquity. 2020;94(373):212-227. doi:10.15184/aqy.2019.85

• Fabbri P., 1999, Oggetti come segni. Programmi d'azione e di comunicazione, in Di Valerio F. (a cura di), Contesto e identità. Gli oggetti fuori e dentro i musei, Clueb, Bologna, 7-18.

• Fancourt D, Finn S. What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being? A scoping review. World Health Organization. Regional Office for Europe; 2019. https://www.who.int/europe/publications/i/item/9789289054553.

• Faught M., 1991, Project Origins Archeology and People with Handicaps. In: Smith K. C., Mc Manama F. P. (Eds.), Archeology and Education: the Classroom and Beyond. Departmental Consulting Archeologist Assistance, Washington, pp. 19-25.

• Gallagher S., 2017, Enactivist interventions: Rethinking the mind. Oxford University Press, Oxford.

• Gallese V., 2005, Embodied simulation: from neurons to phenomenal experience, Phenomenology and the Cognitive Sciences, 4, 23-48.

• Gibson J., 2014 (1979), The theory of affordances The people, place, and space reader. Routledge, London, pp. 56-60.

• Kennedy I. G., Whitehead D., Debra F.-J., 2022, Serendipity: A way of stimulating researchers' creativity, Journal of Creativity, Volume 32, Issue 1,100014, doi.org/10.1016/j.yjoc.2021.100014.

• Kiddey R. 2013, Homeless Heritage. Collaborative Social Archaeology as Therapeutic Practice, Oxford University Press, London.

• Kiddey R., Schofiels J., 2011, Embrace the Margins: Adventures in Archaeology and Homelessness. Public Archaeology, 10(1), 4–22. https://doi.org/10.1179/175355311X12991501673140.

• Inghilleri P., Riva G., Riva E., 2014, Enabling Positive Change, Warsaw, Poland: De Gruyter Open Poland, 2014.

• Inghilleri P. 2021, Luoghi che curano, Raffaello Cortina, Milano.

• Maturana H.R., Varela F.J., 1985, Autopoiesi e cognizione. La realizzazione del vivente, trad. it., Marsilio, Padova.

• Moshenska G., 2017, Key Concepts in Public Archaeology, UCL Press, London.

• Muhr T. 1997. ATLAS.ti 5: The Knowledge Workbench, Papers from the Institute of Archaeology, 14, pp.161–169.

• New Economics Foundation (NEF), 2009, National Accounts of Wellbeing: What is Wellbeing? http://www.nationalaccountsofwellbeing.org/learn/what-is-well-being.html.

• Newen A., De Bruin L., Gallagher S. (2018). The Oxford handbook of 4E cognition. Oxford University, Oxford.

• Nikolajeva M., Scott C., 2006, How Picturebooks work, Routledge, London.

• Norman, D. A. (1988). The psychology of everyday things. Basic books.

• Nucciotti M., Bonacchi C., Molducci C., 2019. Archeologia pubblica in Italia. Firenze University Press, Firenze.

• Parello M. C., Rizzo M. S. (A cura di), 2014, Archeologia pubblica al tempo della crisi. Atti delle Giornate Gregoriane (VII edizione).

• Power A., Smyth K., 2016, Heritage, health and place: The legacies of local community-based heritage conservation on social wellbeing, Health & Place, Volume 39, 2016, pp. 160-167. https://doi.org/10.1016/j.healthplace.2016.04.005. Accessed 26 May 2024.

• Pica V., 2019, La storia siamo noi. Partecipazione e conoscenza per la creazione di una comunità patrimoniale, in LAB-8, Carsa, Pescara.

• RCAP, 1996, Report of the Royal Commission on Aboriginal Peoples (RCAP). https://publications.gc.ca/Collection-R/LoPBdP/EB/prb9924-e.htm. Accessed 26 May 2024.

• Rivière G. H., 2009, Le musée: instrument pour la prise de conscience des problèmes de l'environment: Rôle di musée er du musée de sciences humaines et sociales, Museum International, 25(1-2), pp. 26 - 44. DOI: 10.1111/j.1755-5825.1973.tb02089.x.

• Rowlands, M. J. (2010). The new science of the mind: From extended mind to embodied phenomenology, Mit Press, Cambridge.

• Sacco, P.L. (2023). Cultura e Salute: un percorso in quattro mosse. Economia della Cultura, Fascicolo Speciale, marzo, pp.13-17.

• Schaepe D. M., Sook D., Welch J. R. 2017, Archaeology as Therapy: Connecting Belongings, Knowledge, Time, Place, and Well-Being. https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/692985. Accessed 2024/07/05.

• Schofield, J., 2017. Health and Well-being. Wicked Problems for Archaeologists: Heritage as Transformative Practice. https://doi.org/10.1093/oso/9780192844880.003.0004, accessed 26 May 2024.

• Skeates R., McDavid C., Carman J. (eds), The Oxford Handbook of Public Archaeology (2012; online edn, Oxford Academic, 18 Sept. 2012), https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199237821.001.0001, accessed 2014/07/05.

• Silvestone R., 1998, Il medium e il museo, in J. Durant (a cura di), Scienza in pubblico. Musei, divulgazione del sapere, Clueb, Bologna, 57-80.

• Sonke J. et al. 2023, Social prescribing outcomes: a mapping review of the evidence from 13 countries to identify key common outcomes, Frontiers in Medicine, V. 10. https://www.frontiersin.org/journals/medicine/articles/10.3389/fmed.2023.1266429.

• Stam D. C., 1993, The informed muse: The implications of 'the new museology' for museum practice, Museum Management and Curatorship, Volume 12, Issue 3. doi.org/10.1016/0964-7775(93)90071-P.

• Tsang R., Brady L. M., Katuk S., Tacon P., Ricaut F.-R., Leavesley M.G., 2021, Agency, affect and archaeologicts: Trasforminf place with rock art in Auwim, upper Karawari-Arafundi Region, East sepik, Papua New Guinea, Rock Art Research.

• Uboldi S., 2019, Neurobiologia della finzione, Edizione Altravista, Padova.

• Vannini G. (A cura di), 2011, Archeologia pubblica in Toscana, Firenze University Press, Firenze.

• Varela F. J., Thompson E., Rosch E., 2017, The embodied mind, revised edition: Cognitive science and human experience, MIT Press.

• Venturi P., Zandonai F., 2019, Dove. La dimensione di luogo che ricompone impresa e società, Egea, Milano.

• Viale R., Gallagher S. and Gallese V. (2023) Editorial: Embodied bounded rationality. Front. Psychol. 14:1235087.

• Volpe G., 2019, Archeologia del futuro. Teoria e prassi dell'archeologia pubblica, in P. Dragoni, M. Cerquetti (a cura di), L'Archeologia pubblica prima e dopo l'archeologia pubblica, Il Capitale culturale 9, ISSN 2039-2362.

• Zube E. H., Sell J. L., Taylor G. 1982, Landscape perception: Research, Application and Theory, Landscape Journal 9, 1-33.



Odi et amo: sociosemiotica del piccione

(Odi et amo: sociosemiotic of the pidgeon)

◊ *Beatrice Vanacore, Università degli Studi di Palermo*

Abstract

IT: Sebbene i piccioni siano animali che vediamo ogni giorno, suscitano in noi sentimenti che vanno dall'indifferenza al disgusto: «troppo comuni per spaventarci o affascinarci davvero, troppo fastidiosi per suscitare la nostra curiosità o risvegliare la nostra empatia» (Delahaye 2022, p. 14). Tuttavia, proprio perché tanto odiati, questi uccelli in alcuni, in pochissimi, suscitano una certa tenerezza. Questo contributo si propone di illustrare questa - insolita - relazione umano-animale che emerge nell'ambiente urbano, utilizzando l'analisi comparata di un corpus composto da quattro interviste video con persone che considerano i piccioni in modo molto diverso dal senso comune. Verrà esaminato il tema della cura contro l'abbandono, le ontologie che emergono dai testi (Descola 2005) e come i paladini dei piccioni si posizionano come forme di alterità all'interno della società attraverso l'articolazione della categoria semantica integrazione-differenziazione (Lancioni 2020).

Parole chiave: *zoosemiotica, specie liminali, Descola, piccioni, relazioni umano-animale*

EN: Although pigeons are animals we see every day, they arouse feelings in us that range from indifference to disgust: 'too common to frighten or truly fascinate us, too annoying to arouse our curiosity or arouse our empathy' (Delahaye 2022, p. 14). However, precisely because they are so hated, these birds in some, in very few, arouse a certain tenderness. This contribution aims to illustrate this -unusual- human-animal relationship that emerges in the urban environment by employing the comparative analysis of a corpus consisting of four video interviews with people who consider pigeons very differently from common sense. It will examine the theme of care versus neglect, the ontologies that emerge from the texts (Descola 2005), and how pigeon paladins position themselves as forms of otherness within society through the articulation of the semantic category integration-differentiation (Lancioni 2020).

Keywords: *zoosemiotics, liminal species, Descola, pigeons, human-animal relationships*

1. Introduzione

Uno stormo di beccacce attraversa in volo una striscia di cielo sopra una via cittadina. A notarle è solo Marcovaldo, il protagonista calviniano della celebre raccolta di racconti brevi dal titolo *Marcovaldo ovvero le stagioni in città* (1963). Marcovaldo, manovale dall'animo innocente, ha uno sguardo tanto predisposto a cogliere ogni più piccolo segno della natura quanto assolutamente incapace di vedere quelli della città nella quale, a causa dell'incipiente industrializzazione, è costretto a vivere. Alla vista delle beccacce, che la città la sorvolano di rado (come si apprende dalle prime righe del racconto), quindi, l'uomo si prefigura una ricca - quanto non sperata - abbuffata; Marcovaldo, dopo essere salito sul tetto del palazzo in cui vive armato di colla e granaglie, spennella con la sostanza vischiosa il parapetto e i fili di ferro nella speranza di catturare qualche uccello da fare arrosto. Tutto ciò che ottiene, però, è un "povero piccione, uno di quei grigi colombi cittadini, abituati alla folla e al frastuono delle piazze" (Calvino 2023, p. 17) guardato con biasimo e tristezza dal resto del suo stormo e che, una volta cucinato, si rivela avere una carne "magra e tigliosa" (ibidem), come se fosse qualcosa di non destinato a essere mangiato perché non naturale, contaminato dalla città. I racconti contenuti nel libro di Calvino tematizzano l'opposizione fra natura e cultura, campagna e città (Magli 2004; Marrone 2013); in questo caso, alla beccaccia, appartenente alla natura e alla campagna, si oppone il piccione – per di più comunale, non selvatico -, figura della cultura e della città. Perché il piccione è proprio della città: in periferia è molto meno presente, in natura scompare quasi del tutto (Granata 2022).

Questo statuto di animale quasi non naturale, decisamente disprezzato, non è troppo lontano da quello diffuso nel senso comune: per i piccioni proviamo, nel migliore dei casi, una fredda indifferenza; nel peggiore, una forte repulsione.

Eppure, proprio perché propri della città, i piccioni sono un elemento imprescindibile nell'immaginario collettivo nel delineare l'immagine di alcune delle piazze più famose del nostro Paese: impossibile pensare a San Marco senza includere un gremito stormo di uccelli grigiastri. Sono, paradossalmente, fra gli animali che vediamo di più, con i quali siamo più a contatto e che meno tolleriamo.

Delahaye (2022) classifica i piccioni come animali liminali - nello specifico, liminali ultra-visibili: "specie che non si nascondono per vivere in pieno giorno accanto a noi, verso le quali proviamo emozioni (…) che vanno dal semplice fastidio (è il caso in genere dei piccioni) a una certa forma di benevolenza (si osserva spesso con gli uccelli più piccoli: passeri, cince,

merli)" (Delahaye 2022, p. 14)[94]. Gli animali liminali (che, oltre agli ultravisibili, si dividono in invisibili, striscianti e intermedi) sono tutte quelle specie che vivono intorno a noi, né selvatiche, né domestiche: "troppo comuni per spaventarci o affascinarci davvero, troppo fastidiosi per stuzzicare la nostra curiosità o suscitare la nostra empatia, troppo volgari per beneficiare di cure sistematiche e campagne di protezione o sensibilizzazione dedicate. Troppo poco studiati, raramente apprezzati, spesso incompresi e generalmente malvisti, questi animali ci interessano spesso solo quando si tratta di sapere come cacciarli, distruggerli o addirittura sterminarli." (ivi. p. 12).

Queste parole contribuiscono a costruire la visione dei piccioni propria del senso comune, una visione tendenzialmente adiaforica se non apertamente disforica ben distante da altri uccelli cittadini. I passeri ci suscitano tenerezza: piccoli e meno diffusi - anzi, decimati della metà negli ultimi vent'anni (Granata 2022); i gabbiani, per quanto chi vive in città di mare non farà fatica a trovarsi di fronte lo spettacolo sgradevole di uno di questi grossi uccelli intento a rovistare fra i rifiuti alla ricerca di un ghiotto spuntino, in volo ci sembrano fieri ed eleganti - complice, probabilmente, parte della produzione letteraria che li vede protagonisti: per fare due nomi, quella di Bach (1970) e quella di Sepúlveda (1996) - ; le rondini ci mettono di buon umore, segno della primavera al pari di quanto la pioggia lo è dell'autunno (Greimas 1970).

Il piccione, invece, è impuro, stupido, sporco, malato e, soprattutto, pericoloso, perché in grado di far ammalare l'uomo. Tuttavia, proprio perché così tanto odiato, questo uccello in alcuni, in pochissimi, suscita una certa tenerezza: alcuni personaggi, paladini dei meno amati, talvolta outsider, fanno della cura del piccione cittadino un tratto pertinente della propria individualità.

Questo contributo, a partire da un corpus costituito da quattro video-interviste italiane ed estere svolte da testate online e da una documentarista e reperite attraverso YouTube, vuole descrivere, attraverso metodologia semiotica, un rapporto con i piccioni molto diverso dal senso comune: attraverso la comparazione fra testi, questa analisi vuole descrivere e indagare la relazione fra il più cittadino dei volatili e quegli attori umani che ne sono i paladini. Sarà preso in analisi il tema della cura contrapposto a quello dell'incuria, le ontologie che emergono dai testi (Descola 2005) e, attraverso la categoria semantica Integrazione-Differenziazione (Lancioni 2020), come i paladini dei piccioni sono inseriti all'interno della società. La prospettiva adottata è quella della più recente accezione di zoosemiotica (Marrone 2017; Bertrand, Marrone 2019; Marrone 2024), adottando questo sguardo sul tema dell'animalità, si intende osservare quali relazioni narrative attori umani e

[94] Traduzione nostra dal francese.

non umani intrattengono gli uni con gli altri: “Così, il problema non sarà più quello di andare a verificare a che punto c’è dell’animalità nell’uomo (in termini, per es., di aggressività, d’istinto etc.) o, all’inverso, di valutare se l’animale possiede caratteristiche specificamente umane (come il linguaggio, la coscienza, la capacità di usare strumenti e simili). Sarà semmai quello di analizzare se e come, in interazione con altri attori sociali/naturali, l’animale fa senso, articola forme di significazione, contribuisce alla messa in atto di forme narrative e discorsive, partecipando alla formazione e alla circolazione dei valori sociali.” (Marrone 2017, pp. 16-17)

2. Presentazione del corpus: i paladini dei piccioni

Il primo video preso in esame è un’intervista a *Larry the Birdman*. Larry è un *clochard* che vive a New York e cha ha sede stabile al Washington Square Park (dove ha luogo l’intera video intervista). Il passare molto tempo con i piccioni ha reso Larry una figura riconoscibile. Il video sia apre con le parole dell’uomo, il racconto del suo passato e degli avvenimenti che hanno finito per condurlo alla sua vita attuale: “Ho iniziato a giocare con i piccioni 12 anni fa. Sono uscito di prigione e ho fatto l’autostop fino a qui. Due uomini hanno assassinato mia moglie e mio figlio, perciò, gli ho tagliato la testa con un coltello da bistecca. Sono uscito nel 2006, ho fatto quattro anni di libertà condizionale, ho finito nel 2010 e ho fatto l’autostop fino a qui. Volevo venire al Washington Square Park e, indovina cosa? Sono qui. I piccioni hanno iniziato ad atterrare su di me e le persone hanno iniziato a darmi dei soldi ed è iniziata così.”.

Larry si prende cura dei piccioni perché si sente accettato da loro: “Oh, certo, i piccioni mi rendono felice. Non ti rendono felice? Non pensavo che sarei stato così coinvolto nei piccioni come lo sono ora (…). Sono stato adottato da loro, ma, ehi, sono i migliori amici che si possano avere. Non ti devi preoccupare che ti rubino qualcosa. A meno che non siano semi per uccelli. È più facile parlare a loro che alle persone, non litigano mai con te. Sì, mi sento come se fossi parte dei piccioni”.

Il secondo video preso in esame è l’intervista a Tina Peña, in arte *Mother Pigeon*, autoproclamatasi alta sacerdotessa del culto dei piccioni (da lei stessa fondato): “La reazione più comune che i newyorkesi hanno

ai piccioni è 'disgustoso, levati di mezzo'. Sono trattati terribilmente la maggior parte delle volte, quindi ho iniziato la religione dei piccioni e quello che faccio è predicare sui piccioni e ciò che sono." Tina Peña è un'artista che vive a New York e ha sposato la causa della difesa dei piccioni come parte della sua performance (lo si evince, oltre che da ciò che dice, dal fatto che il modo in cui si veste mimi le sembianze di un piccione). Nel corso del video, contrariamente dal primo, vediamo una serie di spazi diversi: l'interno di casa sua, con il suo laboratorio; il tetto di casa, dove nutre i piccioni; il parco, dove vende le sue opere: dei piccioni realizzati in stoffa.

Il terzo video preso in esame è una video intervista a *The Pigeon Man*, Daniel, un uomo tedesco che vive da anni a Dublino e che ha come "hobby", come lui stesso lo definisce, la cura dei piccioni: "Un giorno ho trovato un uccello. Avevo animali domestici ma quando il mio ultimo gatto è morto ho detto: 'basta, non posso riaffrontare la scomparsa di un altro animale'. I piccioni sono un po' il surrogato di un animale domestico. Venerdì, sabato e domenica sto tre ore con i piccioni, è molto rilassante, le persone non si rendono conto che una delle terapie per rilassarsi è avere qualcuno che ti becca sulla mano". L'intero video è ambientato all'interno di un parco.

L'ultimo video è un documentario molto breve (della durata di quattro minuti) dal titolo "La Signora dei piccioni". Siamo a Roma e seguiamo una professoressa di filosofia del liceo che ha fatto della cura dei piccioni una battaglia (per di più legittimata, dato che l'ufficio per i diritti degli animali del comune di Roma le ha rilasciato un permesso). La protagonista del documentario, Marinella, non si fa mai vedere in viso: "Quello che voglio dirti è che non voglio essere ripresa perché i protagonisti devono essere loro (i piccioni)". Seguiamo il suo giro quotidiano, molto abitudinario, in cui racconta come ha iniziato a prendersi cura degli uccelli e perché lo fa: "Il mio giro inizia da casa, poi passo a Piazza del Paradiso e poi arrivo a Piazza Campo dei fiori dove compro granaglie, poi proseguo per piazza Farnese. Era prima del 2000, passo dal mio edicolante di piazza Farnese alzo gli occhi e vedo una piccioncina molto malinconica, non capivo perché ma sentivo la sua tristezza. (…) . Mi stanno simpatici poi perché tutti li odiano, ecco. Tra i miei alunni preferivo i casi difficili quelli che tutti scartavano, che avevano già deciso che sarebbero stati bocciati. Io mi mettevo con calma, non in modo visibile ma indiretto: ma loro sentivano che li stavo aiutando comunque. Sono creature intelligentissime e per me molto belle."

2.1. *La retorica della cura (e dell'incuria)*

In ognuno di questi video è tematizzata la retorica della cura che viene figurativizzata in vari modi, in primis nell'atto di mostrare i soggetti intervistati nutrire i piccioni. Larry dà da mangiare ai piccioni direttamente dalle sue mani, tenendoli in grembo e vediamo diverse riprese in cui mostra ai turisti come dare da mangiare agli uccelli (lo spiega persino al cameraman che lo filma); l'uomo afferma di usare praticamente quasi tutti i soldi che riceve da passanti per comprare i semi per i suoi piccioni.



Figura 1

Nel caso di Larry, la cura passa anche da un altro atto: quello di liberare le zampe degli uccelli quando restano impigliate: "Qualcuno si deve prendere cura di loro. Porto le mie forbici per tagliare i fili intorno alle loro zampe. Le persone tirano i fili dai loro vestiti e li lasciano nell'erba. Questi ragazzi ci camminano attraverso, se li attorcigliano intorno alle zampe e non c'è modo di liberarsi così finisce per tagliare la loro circolazione e gli cascano le zampe".

Nel caso di *Mother Pigeon*, la cura è data nuovamente dall'atto di nutrire.

La donna ha uno spazio dedicato al rituale del nutrimento degli uccelli (il tetto del palazzo in cui abita) ma che è comunque altro da quello della sua casa (dove ospita, invece, occasionalmente altri animali selvatici, come scoiattoli o procioni). È il tetto di casa a diventare il luogo adibito alla cura ma senza contatto diretto: *Mother Pigeon* non nutre i piccioni direttamente dalle sue mani ma lancia grosse manciate di semi al suolo. Inoltre, questi due primi video sono gli unici in cui vediamo il protagonista del video baciare un piccione come esternazione d'affetto, ma mentre Larry bacia il suo piccione preferito (Caramel) definendolo il suo migliore amico, *Mother Pigeon* bacia uno dei piccioni di stoffa che realizza, simulacro di un piccione e, al tempo stesso, sua opera. È possibile notare anche un altro parallelismo con Larry: anche *Mother Pigeon* espone un cartello (figura 2), il suo dice di non dare da mangiare ai piccioni perché sono già ripieni (in inglese, *stuffed,* che può riferirsi sia ad essere pieni dopo una grossa abbuffata, sia ad essere imbottiti. Il riferimento crea un'ambiguità: può riferirsi sia ai piccioni che realizza, esposti dietro al cartello, che a quelli reali).



Figura 2

La Signora dei piccioni, Marinella, come Larry, cura i piccioni nutrendoli e liberandoli, nuovamente, da fili in cui si impigliano. L'atto di dare del cibo, in questo caso, diviene Competenza per guadagnarsi la fiducia degli uccelli e dare alla donna modo di prenderli e liberarli: "Questa tecnica di prenderli fermandogli le ali e poi liberare le zampine con le forbici l'ho imparata dopo tanto tempo, all'inizio non ci riuscivo ma ora ci riesco. Restano aggrovigliati perché, quando fanno il nido in città, mettono capelli, fili di plastica che poi, covando, si impigliano e gli mandano in cancrena le zampine e muoiono e da qui ho capito che occuparmi di loro, come adesso faccio tutti i giorni, non è solo per sfamarli. Certo, hanno fame, ma sfamandoli familiarizzo con loro e posso prenderli e liberarli."

Nel caso di Daniel la dimensione della cura è particolarmente pertinente: l'uomo sta con i piccioni tre giorni a settimana per tre ore, nella loro relazione è presente la dimensione del *feeding* ed è particolarmente oculata: "Gli do da mangiare avena, che si mangia a colazione: è il cibo preferito di mio padre. Raccomando a tutti coloro che vogliono nutrire piccoli uccelli di dargli avena e non pane. Il pane non è buono nemmeno per noi. È arricchito quindi rischiano di mangiare troppe vitamine, ha il sale e lo zucchero; quindi, se mangiano troppo pane magari il loro stomaco è pieno ma non è roba naturale. Possono mangiare anche i semi sgusciati.". Daniel, inoltre cura i piccioni feriti che trova: li porta a casa, aspetta che guariscano e li riporta al parco per unirsi nuovamente allo stormo. Inoltre, è l'unico che si preoccupa che siano puliti e che applica un criterio alla cura, differenziando gli individui svantaggiati (più piccoli) da quelli più forti (più grandi): "porto i piccioni feriti a casa e quando possono rivolare li riporto al parco e loro mi conoscono, siamo amici molto stretti. Erano feriti e non potevano volare, molto vulnerabili e piango. Quando ne trovo uno lo porto a casa e allora è salvo e poi ha una possibilità di riprendersi e tornare a volare e riunirsi allo stormo e sono molto sani, me ne assicuro. Mi dà la possibilità di essere certo che siano in buona forma, li controllo, controllo tutto, sotto le loro ali se sono puliti o no. Un altro motivo per cui sono qui è essere sicuro che i piccioni più piccoli possano competere con i più grandi."

Quello di Daniel è anche l'unico caso in cui emerge una dimensione della cura che non è solo dell'Uomo nei confronti dell'animale ma che è, bensì, mutuale. Quello che si genera è uno scambio di dono (cibo e cure) e controdono (potere terapeutico e sensazione di benessere): "Venerdì, sabato e domenica sto tre ore con i piccioni, è molto rilassante, le persone non si rendono conto che una delle terapie per rilassarsi è avere qualcuno che ti batte sulla mano."

Alla dimensione della cura dei piccioni, si contrappone l'operato umano,

Anti-Soggetto che impedisce il congiungimento con l'Oggetto di Valore, il benessere e/o la riqualificazione dei piccioni: questo lo possiamo osservare in tre di questi video. Nel caso di Larry, gli uomini, che lasciano i fili nell'erba, sono gli artefici del malessere dei piccioni; in quello di *Mother Pigeon*, è l'umanità tutta alla quale dà una Sanzione negativa, in cui *Mother Pigeon* si include con l'utilizzo del pronome *noi,* a danneggiare i piccioni: "In realtà vivono nella nostra sporcizia e noi li costringiamo a viverci, abbiamo reso la loro vita miserabile e dovremmo fare di tutto per risollevarli.".

Mother Pigeon è Destinante Manipolatore per coloro che si mettono a parlare con lei mentre espone e vende le sue opere e che modalizza per un *voler fare*, cambiare il proprio atteggiamento nei confronti dei piccioni: "Molte persone vengono da me e mi dicono 'non avevo mai guardato i piccioni prima, non mi piacevano, li odiavo ma ora gli do da mangiare, li amo, mi piace guardarli'. Questa è la mia cosa preferita, quando ho un convertito.". In un'umanità che detesta i piccioni, alcuni singoli cittadini, nel momento in cui si avvicinano per guardare le opere di *Mother Pigeon* e parlarle, subiscono una trasformazione (una conversione) e le passioni suscitate dai piccioni cambiano di valore timico (nelle parole di Peña citate poco sopra, cambiamento piuttosto radicale, dato il passaggio dal polo disforico - l'odio - a quello euforico - l'amore).

Anche Marinella ha le stesse parole di rimprovero per la società, ne dà una Sanzione negativa: "Non portano le malattie, portano la cacca ma noi che abbiamo fatto alla natura? Di tutto.".

Nel caso di Daniel le cose stanno un po' diversamente: non è l'Uomo a ostacolare il benessere dei piccioni ma, in determinati casi, la natura stessa, il piano naturale di von Uexküll (1934). Daniel interviene aiutando, come già accennato, gli esemplari di piccione più piccoli per dare loro possibilità di competere contro i più grandi ma ha anche consapevolezza della coabitazione fra piccioni e altri uccelli all'interno dello stesso ambiente: "Ci sono molte aquile e falchi qui fra gli alberi, e se vedono qualcosa mandano un segnale, non possiamo sentirlo ma gli uccelli sì: (riferito al piccione che ha in mano) questo qui ci sta pensando, poterebbe non farlo ma sa che qui è al sicuro". Contrariamente dal caso della competizione fra piccioni, in questo caso Daniel non interviene: accetta che determinati equilibri si autoregolino con la magra consolazione che, mentre lui è insieme ai piccioni, questi sono al sicuro da altri predatori. Il carattere della Natura, nell'intervista a Daniel, è insomma qualcosa che si può provare ad arginare ma che non può essere modificato: si piò dare la possibilità a un individuo debole di competere con altri più forti ma non è possibile evitare che un falco uccida un piccione.

2.2. *Orizzonti ontologici*

Al centro di questi testi, vi è dunque chiaramente il tema del rapporto uomo-animale: per analizzarlo, faremo riferimento alle ontologie di Descola (2005).

Descola, con l'intento di superare l'opposizione fra natura e cultura, delinea quattro ontologie incrociando due parametri: continuità o discontinuità interna ed esterna (interiorità e fisicità) fra umani e non umani. Da qui, è possibile ottenere quattro principi di identificazione, ovvero le ontologie: il totemismo (continuità esterna, continuità interna) è opposto all'analogismo (discontinuità esterna, discontinuità interna); le posizioni intermedie sono invece occupate dal naturalismo (continuità esterna, discontinuità interna) e dall'animismo (discontinuità esterna, continuità interna). In un'ottica semiotica, le ontologie di Descola altro non sono che "effetti di senso derivanti da determinati dispositivi discorsivi" (Marrone 2017, p. 24). Non è, dunque, impossibile pensare che, all'interno di una stessa cultura, una stessa semiosfera (o di uno stesso testo), vi sia la coesistenza sintagmatica di totemismo, animismo, naturalismo e analogismo. Questa posizione prende il nome di *internaturalità*[95]. Così, "possiamo ad esempio facilmente immaginare qualcuno che sia uno scienziato (naturalista), consulti l'oroscopo ogni mattina (analogista), ami il proprio gatto inserendolo nello stato di famiglia (animista) e beva vino cosiddetto naturale (totemista)." (Marrone 2019, p.7)

Partiamo dal primo video: nell'intervista a Larry, emergono delle considerazioni dell'uomo sul corpo dei piccioni. La prima è relativa al fatto che i piccioni siano in grado di riconoscerlo grazie al loro udito: "Diavolo se mi conoscono, conoscono la mia voce. Hanno davvero un ottimo udito, sono seduto qui e urlo 'forza, ragazzi!' e all'improvviso lo stormo è qui.". La seconda emerge da una risposta all'intervistatore che gli chiede se i piccioni non siano disgustosi: "Non mi sono mai ammalato dai piccioni. Mangio senza lavarmi le mani e non mi ammalo. Sono mal rappresentati. Tutti pensano che siano piccioni sporchi e disgustosi. La loro temperatura corporea è di 107 gradi. Tutto ciò fra 90 e 100 gradi permette la proliferazione di batteri e virus. Ma non in loro: carne più pulita sul pianeta!". La messa in luce di proprietà sensoriali proprie della specie (l'udito) e quelle sulla temperatura, parlano di una differenza fra il corpo umano e non umano. Di particolare rilievo è l'utilizzo del termine *carne* (in lingua originale, *meat*) per parlare del corpo degli uccelli producendo un effetto di de-singolarizzazione: carne viene usato

[95] Sull'idea di *internaturalità*, cfr. soprattutto: Marrone 2011, 2024; Bertrand, Marrone 2019.

per indicare qualcosa che viene consumato, non si parla di carne umana ma di carne animale[96]. La dimensione fisica degli animali è quindi discontinua da quella umana. Dal punto di vista cognitivo, invece, sono molteplici i momenti in cui ai piccioni vengono attribuiti sentimenti propriamente umani: "Sono tutti i miei preferiti, non ne ho uno specifico. Caramel è un uccello dai colori unici. Vieni qui Caramel, vieni qui. (rivolto a Caramel) Vedi, eccoti qui, inizi a diventare agguerrito. (…) sei come un amico. *Aww*, ti voglio bene.". E, ancora: "Condivido tutto con loro ma a loro non piace l'erba. Sono stato adottato da loro, ma, ehi, sono i migliori amici che si possano avere. Non ti devi preoccupare che ti rubino qualcosa… a meno che non siano semi per uccelli. È più facile parlare a loro che alle persone, non litigano mai con te. Sì, mi sento come se fossi parte dei piccioni".

Caramel, il piccione, inizia ad essere agguerrito, è un amico per Larry: tratti che denotano un'umanità nell'animale. Inoltre, Larry dice di sentirsi parte dei piccioni sulla base di un'analogia cognitiva fra lui e gli uccelli. Il tipo di ontologia che emerge da questo testo è, insomma, di tipo animista. Marinella attribuisce tratti umani agli uccelli da un punto di vista patemico (vede malinconia nei piccioni) e di capacità di poterla comprendere ("Li riconosco uno a uno e so che c'è uno che viene e ora sono sette, otto volte. Io lo sgrido perché gli dico 'io ti ho già liberato sette otto volte'"). È dunque eclatante la continuità cognitiva. L'unica cosa che sembra distinguere piccioni e umani, è proprio il fatto che gli uccelli sono non umani ma animali: "L'ufficio per i diritti degli animali li chiama cittadini non umani: sono le creature che abitano in città che hanno deciso di stare in città, quindi, sono cittadini come gli umani.". È però anche ciò che motiva Marinella alla sua attività di cura e difesa di questi esseri: "Diritti per gli animali, sottolineiamo diritti. E perché la morale kantiana sta alla base della teoria che gli animali hanno dei diritti? Perché sostiene che gli altri, creature, animali compresi, sono un fine e non un mezzo. Hanno un valore in sé non perché ci servono a qualcosa ma perché valgono in sé come creature.". Anche in questo caso, quindi, l'ontologia è di tipo animista e la stessa cosa vale per Daniel. Nel caso dell'uomo, infatti, piccioni e umani sono mostrati con una discontinuità fisica abbastanza eclatante: viene fatto riferimento a delle proprietà sensoriali specifiche degli uccelli, che determinano la loro costruzione del mondo circostante, ma anche al cibo migliore da dare ai piccioni affinché il loro corpo, con le sue specificità, sia sano. Da un punto di vista cognitivo, ai piccioni vengono attribuite proprietà umane: Daniel dice che "ognuno di loro (dei piccioni) ha una personalità, come gli umani"; e ancora "I miei amici più cari sono stati gli animali: non sono antisociale, penso che

[96] Sul diverso modo di parlare di morti umani e morti animali, cfr. Despret (2012).

gli uccelli abbiano un ego che altri animali non hanno. Accettano loro stessi per come sono e accettano te per quello che sei." Il caso di *Mother Pigeon* è diverso: la prima cosa a essere evidente è che lei si veste come un piccione.



Figura 3

Viene prodotta una parvenza di continuità fisica fra lei, i piccioni finti e i piccioni reali. Da un punto di vista cognitivo, paragona i piccioni, esclusi e incompresi, ai bambini con cui faceva amicizia a scuola, attribuendo loro delle caratteristiche umane: "Amo gli esclusi è per questo che mi piacciono i piccioni. Amo quelli che non ricevono attenzione, ho molta connessione con loro posso capire cosa provano a comunicarmi o quello di cui hanno bisogno.". Il regime ontologico è dunque di tipo totemico, vi è una continuità fisica e cognitiva.

Eppure, ironicamente, *Mother Pigeon* è l'unica a vedere i piccioni come una totalità integrale (Marrone 2001): non emerge mai la distinzione dei piccioni in individui singoli ma restano un'entità unica. Lo stesso non avviene negli altri casi, in cui i piccioni sono sempre visti come totalità partitiva: Larry afferma di non averne un preferito ma sa distinguerli (tanto che si mette a parlare di un piccione specifico chiamandolo per nome); Marinella afferma di saperli riconoscere uno a uno e riesce a distinguere lo stesso piccione che le si ripresenta per otto volte per farsi liberare le zampe; Daniel dice che hanno tutti personalità diverse e

distingue anche il suo esemplare preferito ("Tutti insieme sono degli uccelli davvero bravi, questo è il mio preferito, Anaya, lui è stato con me molto a lungo.").

2.3. *Essere outsider*

Oltre a quello uomo-animale, sullo sfondo di questi testi vi è anche un altro tipo di rapporto: quello società-paladino dei piccioni, Noi-Alterità. Per esporre questo punto, faremo riferimento all'opposizione semantica Integrazione-Differenziazione proposta da Lancioni (2020) sviluppata partendo dal lavoro di Landowski sull'alterità (1997). Landowski propone la descrizione di possibili forme di alterità rispetto a un Noi utilizzando la categoria semantica di giunzione, da qui i quattro termini e le relative lessicalizzazioni: congiunzione (assimilazione), disgiunzione (esclusione), non-congiunzione (segregazione) e non-disgiunzione (ammissione). L'assimilazione è la dissoluzione dell'alterità nel Noi, l'esclusione è, invece, il rifiuto dell'Altro. In queste due posizioni, quindi, l'alterità sparisce completamente, o perché annullata, o perché respinta. Ne resta traccia solamente nei termini sub-contrari: l'ammissione e la segregazione. In entrambi i casi all'Altro è concesso uno spazio che può essere valorizzato positivamente (nel caso dell'ammissione) o negativamente (in quello della segregazione) e viene messa in evidenza una differenza con cui l'Altro si caratterizza rispetto al Noi.

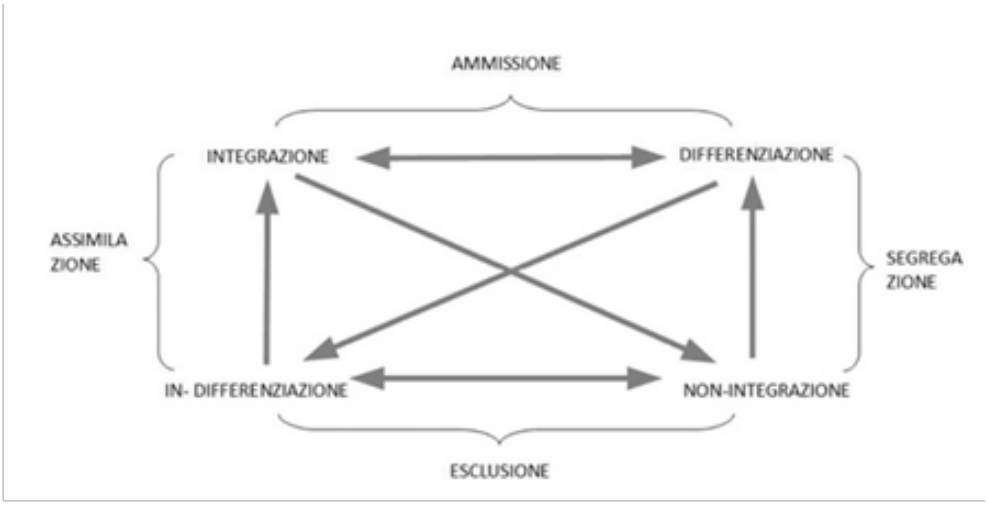


Figura 3

Per mettere maggiormente in rilievo lo spazio concesso all'Altro, Lancioni (2020) propone di trattare le lessicalizzazioni derivanti dall'articolazione della categoria semantica Congiunto-Disgiunto come termini di seconda generazione costruiti sull'articolazione Integrazione-Differenziazione.

Ne risultano quattro posizioni in cui l'assimilazione è l'integrazione indifferenziante (come già accennato, un'ammissione dell'Altro nel Noi in cui si perdono le differenze individuali), l'ammissione è l'integrazione differenziante (l'Altro viene integrato nonostante la sua differenza sia mantenuta), la segregazione è la non-integrazione differenziante (l'Altro non viene integrato proprio per le sue differenze) e l'esclusione la non-integrazione indifferenziante (l'Altro non viene integrato e non differisce dagli altri componenti del gruppo di cui fa parte). Questa articolazione permette, dice Lancioni, di prendere in esame, non solo come il Noi vede l'Altro ma anche come l'Altro si confronta con il Noi: così, ad esempio, la scelta di annullare le proprie differenze specifiche porta l'Altro ad assimilarsi al Noi; quella di conservare i propri tratti distintivi lo porta, invece, ad essere ammesso nello spazio del Noi.

Nei quattro testi, la presenza di un Noi-società, che posiziona l'Altro-paladino dei piccioni ad una determinata distanza, è sempre presente. Marinella e Daniel, però, non sono vere forme di alterità rispetto alla società: anzi, l'operato della prima è addirittura regolamentato dalla società grazie a un permesso rilasciato da un'entità (il Comune di Roma). Daniel, d'altra parte, ha sicuramente un "hobby", come lo definisce lui, particolare, ma non è niente più di questo: non ha delle ricadute su chi è agli occhi della società, anzi, afferma di essere "diventato una sorta di attrazione turistica", qualcosa di apprezzato.

Differiscono i primi due video: *Larry the Birdman* e *Mother Pigeon* vengono sanzionati negativamente per l'abitudine di interagire con gli uccelli. Larry viene giudicato per il fatto di "giocare con i piccioni": "Ad alcune persone piacciono. Alcuni fanno 'oh, che schifo'. L'altro giorno un tizio mi si avvicina e mi fa: 'Cosa? Stai seduto qui e giochi con questi schifosi piccioni tutto il giorno?'". La stessa cosa accade a *Mother Pigeon*: "Molto spesso, quando do dei semi ai piccioni o ai ratti, mi capita di trovare qualcuno che mi urla che sono disgustosi".

Larry è *segregato* dalla società in cui vive, è differenziato e non è propriamente integrato: non ha reale desiderio di essere assimilato a un Noi-società (persino a un Noi-umano), anzi, finisce per essere invece *ammesso* nel Noi dei piccioni, da cui è diverso ma comunque integrato: lo spazio dei piccioni e quello dell'uomo, Washington Square Park, corrispondono e questo perché l'uomo sembra vivere con i piccioni: lo "hanno adottato", per citarlo. A

rafforzare questo effetto di senso, c'è anche il fatto che lo spazio in questione è costruito intorno a una panchina: luogo dell'attesa per antonomasia, della desolazione, per citare Henry James (1910). La panchina è un luogo non pubblico e non privato esattamente come i piccioni in relazione a Larry: non propriamente animali domestici ma nemmeno animali della collettività.

Mother Pigeon, invece, è *ammessa* nella società: è diversa dagli altri (diversità ottenuta con la performance di un ruolo: quello di alta sacerdotessa della religione dei piccioni) ma vi è pur sempre integrata. Vende a dei clienti, è riconosciuta dal Noi come parte della totalità e lei stessa non punta a segregarsi ma, semmai, a portare un cambiamento, ottenere dei "convertiti", assimilare persone al suo culto.

3. Conclusioni

Dall'analisi del corpus preso in esame, emerge un tipo di rapporto uomo-animale nella coabitazione urbana caratterizzato da due ontologie predominanti: quella totemica e quella animista. A rendere i paladini dei piccioni diversi dal resto della società in cui sono immersi, è proprio il fatto che il loro modo di considerare questi uccelli sia diverso da quello di tutti gli altri.

Il regime animista, in particolare, è quello emblematicamente associato agli animali domestici negli ultimi anni. È sufficiente pensare all'appellativo *bambino peloso*, usato in riferimento al proprio cane o gatto, per avere un esempio di ontologia animista condensata in sole due parole: quella che viene raccontata è una continuità interna (bambino) e una discontinuità esterna (peloso) con il proprietario del suddetto animale – come a dire: "È proprio come un figlio per me. Eccezion fatta per il suo appartenere ad un'altra specie".

Se proviamo a fare una prova di commutazione e sostituiamo nel sintagma paladino dei piccioni (composto da almeno due elementi: l'essere umano e gli uccelli) i piccioni con i gatti, otteniamo un'altra figura che è guardata con un certo distacco: quella della gattara.

Prendiamo per esempio quella del cartone *I Simpson*: anche in questo caso siamo di fronte a un outsider; a renderla tale, però, non è solamente l'essere circondata da una massa felina amorfa ma il fatto stesso di essere asociale. Elementi come lo sguardo perso e, soprattutto, l'essere incomprensibile quando parla, la rendono difficile da approcciare ma non sono *i gatti* a creare

il problema. I gatti possono essere animali domestici, lo sono: il rapporto della gattara con loro e quello del senso comune con lo stesso animale, non sono incompatibili – da un punto di vista patemico, potremmo dire che la dimensione timica resta invariata, è quella dell'intensità a cambiare (Fabbri, Sbisà 1985).

Nel caso del piccione, invece, le cose stanno diversamente: i paladini dei piccioni vedono l'uccello in un modo, il resto della società, in un altro.

Lo si evince dalle interviste stesse, in cui, a sanzionare il rapporto dell'intervistato col piccione, spesso arriva qualcuno a dire "che schifo", che definisce l'animale come "disgustoso", che afferma persino di odiarlo: a emergere è un'ontologia di tipo analogista, in cui non vi è sicuramente una continuità interiore con l'animale, né tantomeno una fisica (il piccione è altro, suscita ribrezzo).

Ne emerge un'immagine di questi uccelli come di creature paradossali: animali-non-animali perché percepiti dai più come non naturali ma anzi, propri della città, pur non essendo di nessuno. Non è un caso se un movimento complottista – seppur parodico – come quello di "Birds Aren't Real" abbia raccolto molto – sincero – consenso: alla base dell'organizzazione c'è l'idea che i piccioni che abitano le città statunitensi siano in realtà dei droni estremamente realistici rilasciati nei cieli dal governo per controllare i cittadini. Molto più che non naturali: droidi veri e propri, emblema della Cultura.

Torna, allora, Marcovaldo: il piccione non è una beccaccia, non è Naturale, nessuno – se non gli altri piccioni – si dispera per la sua sorte. A fare più scalpore, è la biancheria della padrona di casa di Marcovaldo: stracciata a causa della bravata dell'uomo.

Riferimenti Bibliografici

• Bach, R., 1970, Jonathan Livingston Seagull. Mcmillan Publishers, New York; trad. it. Il gabbiano di Jonathan Livingston. Rizzoli, Milano 2014.

• Bertrand, D., Marrone, G, 2019, a cura, La sfera umanimale: Valori, racconti, rivendicazioni, Meltemi, Milano.

• Calvino, I., 2023, Marcovaldo ovvero Le stagioni in città, Mondadori, Milano.

• Delahaye, P., 2022, Brigitte. Étude de la cohabitation urbaine interespèce, L'Harmattan, Paris.

• Descola, Ph., 2005, Par-delà nature et culture, Gallimard, Paris; trad. it. Oltre natura e cultura. Raffaello Cortina Editore, Milano, 2021.

• Despret, V., 2012, Que diraient les animaux, si… on leur posait les bonnes questions?, Les Empêcheurs de penser en rond, Paris; trad. it. Che cosa rispondono gli animali... se facciamo le domande giuste?, Sonda, Milano, 2018.

• Fabbri, P., Sbisà, M., 1985, "Appunti per una semiotica delle passioni", Aut-Aut, 208, 101-118.

• Granata, M., 2022, Bestiario invisibile. Guida agli animali delle nostre città, Il Saggiatore, Milano.

• Greimas, A., J., 1970, Du Sens, Editions du Seuil, Paris; trad. it. Del senso, Bompiani, Milano 1974.

• Greimas, A., J., Courtés, J., 1979, Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage, Hachette, Paris; trad. it. Fabbri, P. (Eds.), Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio. Bruno Mondadori, Milano 2007.

• James, H., 1910, The Finer Grain, Methuen & Co., London.

• Lancioni, T., 2020, E inseguiremo ancora unicorni: Alterità immaginate e dinamiche culturali, Mimesis, Milano.

• Landowski, E., 1997, Présences de l'autre, PUF, Paris; trad. it. Landowski, E., Fiorin, J. L. Gusti e disgusti: Sociosemiotica del quotidiano, Testo & immagine, Torino 2000.

• Magli, P., 2004, Semiotica. Teoria, metodo, analisi, Marsilio, Venezia.

• Marrone, G., 2001, Corpi sociali. Processi comunicativi e semiotica del testo, Einaudi, Torino.

• Marrone, G., 2011, Addio alla Natura, Einaudi, Torino.

• Marrone, G., 2013, Figure di città: Spazi urbani e discorsi sociali, Mimesis, Milano.

• Marrone, G., 2017, Bestialità: culture animali. In: G., Marrone (Eds.), Zoosemiotica 2.0. Forme e politiche dell'animalità. Edizioni Museo Pasqualino, Palermo, 23-37.

• Marrone, G., 2019, Il discorso animale. In: D., Bertrand, G., Marrone (Eds.), La sfera umanimale: Valori, racconti, rivendicazioni, Meltemi, Milano.

• Marrone, G., 2024, Nel Semiocene. Enciclopedia completa delle vite

terrestri, Luiss University Press, Roma.

• Sepúlveda, L., 1996, Historia de una gaviota y del gato que le enseñó a volar, Tusquets, Barcelona; trad. it. Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare, CDE, Milano1997.

• Uexküll, J. V., 1934, Streifziige durch die Umwelten von Tieren und Menschen. Ein Bilderbuch unsichtbarer Welten; trad. it. Ambienti animali e ambienti umani. Una passeggiata in mondi sconosciuti e invisibili, Quodlibet, Macerata 2010.

Sitografia

• We Asked a NYC Pigeon Man... Why? https://www.youtube.com/watch?v=88W5Sar36vc&ab_channel=VICE.

• 'Mother Pigeon' on mission to change New Yorkers' perception of the birds https://www.youtube.com/watch?v=ibIsns4ip3E&ab_channel=SouthChinaMorningPost The Pigeon Man Documentary.

• https://www.youtube.com/watch?v=NfBO_i5tyjE&ab_channel=LiamMaxwell.

• La signora dei piccioni – Giulia Brazzale https://www.youtube.com/watch?v=x6Bfgsr4vjM&t=49s&ab_channel=PetCarpetFilmFestival.



Lo spazio urbano tra videogiochi e realtà. Riflessioni preliminari nello studio tra giocatori e costruzione della città (ludica)

(The Urban Space between Videogames and Reality. Preliminary reflections on the relationship between players and the construction of the playful city)

◊ *Giulia Conti, Università degli Studi di Modena-Reggio Emilia*

Abstract

IT: La città è una stratificata esperienza visiva. Storia, cultura, pratiche e usi si sovrappongono all'infinito. Architettura, un'intricata rete di strade e passaggi, verde e arte, esperienze vissute. Una prospettiva non ancora del tutto esplorata è quella della città come spazio giocato, un ambiente in cui l'essere umano esprime una delle sue caratteristiche fondanti: la ricerca di interstizi ludici. Grazie alle sue molteplici affordance, alle sue infinite opportunità (passate e presenti), alla volontà degli abitanti e alle tecnologie, il fun-potential (il potenziale di divertimento implicito, la misura che determina la giocabilità di uno spazio, delle situazioni, delle pratiche che in quello spazio prendono vita) diventa un ulteriore livello di interpretazione dello spazio, in una narrazione collettiva che è più di ciò che si possa percepire a occhio nudo. L'obiettivo di questo articolo è proporre una riflessione su un'immagine della città accessibile solo attraverso il gioco.

Parole chiave: *giochi urbani, giochi pervasivi, comunità di gioco, giocosità urbana, Pokémon GO.*

EN: The city is a multi-layered visual experience. History, culture, practices and uses overlap endlessly. Architecture, an intricate web of streets and passageways, greenery and art, lived experiences. A perspective not yet fully explored is that of the city as a played space, an environment in which human beings express one of their fundamental characteristics: the search for playful spaces. Thanks to its multiple affordances, its infinite opportunities (past and present), the will of its inhabitants and its technologies, the fun-potential (the potential for fun implicit in the city, the measurement that determines the playability of a space, of the situations, of the practices that take place in that space) becomes an additional layer of interpretation of the space, in a collective narrative that is much more than what can be glimpsed with the naked eye. The aim of this article is to propose a reflection on an image of the city that is accessible only through play.

Keywords: *Urban Games, Pervasive Games, Gaming Community, Urban Playfulness, Pokémon GO.*

1. Introduzione

Quando parliamo di città e media la nostra immagine mentale vira subito verso schermi, alla cartellonistica, al cinema, al complesso sistema di segni e simboli che regolamenta le possibilità, ai mezzi di trasporto e comunicazione che rendono lo spazio percorribile, la metropolitana, le auto, gli autobus, gli aerei, il capillare sistema di illuminazione, i murales e l'arte di strada.

In questa variegata e multisensoriale negoziazione tra operatori che è l'ambiente urbano, la pratica ludica pare un aspetto marginale. Eppure anche il gioco si inserisce nel solco di quella più complessa cartografia urbana che Kevin Lynch ha sapientemente descritto nel suo *L'immagine della città* (1960). I giochi urbani, i giochi pervasivi, quelli che chiamiamo anche location-based game, cioè quei videogiochi che attraverso tecnologie come geolocalizzazione e GPS permettono azioni in relazione allo spazio extra-game, possono essere dunque intesi come un altro di quei «paesaggi invisibili» (Lynch, 1960) che collaborano nella costruzione dei rapporti tra spazio, morfologia urbana, modelli culturali e forme di potere, una prospettiva diversa per riflettere su come lo spazio viene costruito, percepito, esperito e fatto proprio; su come il rapporto uomo-spazio sia un'azione bidirezionale, in cui la contaminazione e l'influenza tra gli attanti sono, di fatto, reciproche (Cfr. Conti 2023).

Come altri *locative media*, la posizione fisica dell'utente è determinante nell'influenzare le informazioni rilasciate in app, in un *overlaying* tra informazioni digitali e contesti fisici (Benford et al., 2006).

La riflessione che questo breve articolo mira a sollecitare è quindi che il gioco urbano contribuisca all'*imageability*, la figurabilità della città, e che, pur essendo il gioco una pratica quasi sovversiva nel suo essere qualcosa che pare accadere solo dentro i nostri smartphone rubando tempo alla vita, vada invece a co-creare nei giocatori quella capacità che hanno gli spazi urbani di provocare suggestioni, di radicarsi nella memoria del cittadino, l'impattare su fattori culturali, psicologici e simbolici, ricontestualizzando inevitabilmente l'immagine mentale che un utente-giocatore ha dello spazio (Lynch, 1960; Montgomery, 1998).

Lo spazio agisce, infatti, sulle comunità che lo abitano grazie ad affordance geografiche, storiche, culturali, ma anche economiche e sociali (Norman, 2019). E, al contempo, anche le comunità che vivono una porzione di territorio ne modificano le forme, piegandole a desideri ed esigenze. Le possibilità conoscitive e di significato si moltiplicano, in un dialogo continuo tra città fisica e sensibile.

Il gioco urbano si fa quindi realtà aumentata.

Non realtà aumentata in senso tecnologico, quanto culturale, mezzo per accrescere la percezione dello spazio che ci circonda, una diversa lente (colorata? di ingrandimento? graduata?) con cui possiamo osservare il mondo attorno a noi. Pare efficace la metafora della lente perché la natura polisemica del significante ci aiuta facilmente a comprendere due aspetti chiave della tecnologia e del videogioco: (a) quella di essere artifici tecnici, e (b) il loro essere abilitanti, il permettere cose che, senza questa presenza, non potrebbero altrimenti verificarsi (o non potrebbero verificarsi nella medesima forma) (Cfr. Conti, 2023).

Se analizziamo criticamente le forme di esperimento del reale, facilmente comprendiamo come queste siano sempre, inconfutabilmente, delle pratiche mediate: dai sensi, dal nostro bagaglio culturale, dal vissuto individuale, dal punto di vista che deteniamo nello spazio, ma anche dalle tecnologie (dal libro al cinema, dal gioco al podcast, da una cartina a Google Maps).

Media di massa come stampa, televisione, radio e cinema, così come la letteratura, hanno fornito per secoli livelli di senso addizionali a uno spazio tangibile. La popolarità e la longevità della letteratura odeporica ne sono una conseguenza, ma anche il turismo di massa legato alle location di famose produzioni cinematografiche mainstream o videoludiche.

Il rapporto è tra noi e la città. Ma la mediazione è indiscutibile e lo schermo si fa soglia dell'esperienza (Barthes, 1977; Sobchack, 1992; Galloway, 2012).

In questo quadro complesso si sono recentemente aggiunti anche i videogiochi. Seppure ci siano ancora diffuse reticenze, la comunità scientifica è generalmente concorde sul valore culturale del videogioco (Galloway, 2012), sulle sue potenzialità e sulle molteplici applicazioni educative. Per il racconto che questo breve articolo vuole portare avanti, proporremo una riflessione su come l'immagine della città si interfaccia con le pratiche di gioco in movimento, analizzando community di giocatori che usano lo smartphone come un attivatore di significati e esperienze aggiuntive, in un'esplorazione dello spazio urbano che è fisica quanto immaginifica.

2. Tra gioco e spazio urbano

Se pensiamo ai prodotti videoludici, la connessione con lo spazio urbano è

prioritariamente quella di un semplice setting, una scelta funzionale e spesso estetica funzionale allo storytelling di un videogioco. Uno sfondo per avventure, un insieme di affordance che permettono alla narrazione di andare avanti.

Nello specifico, è inconfutabile che le città, del presente e del passato, rappresentino l'ambientazione ideale per moltissimi dei prodotti videoludici che conosciamo. L'esempio più rilevante sul territorio è senza dubbio quello dell'Italian Videogame Program, più noto con l'acronimo di IVIPRO, un'associazione culturale senza scopo di lucro con sede a Bologna, che ha mappato con ammirevole dovizia qualsiasi videogioco ambientato sul suolo italiano.

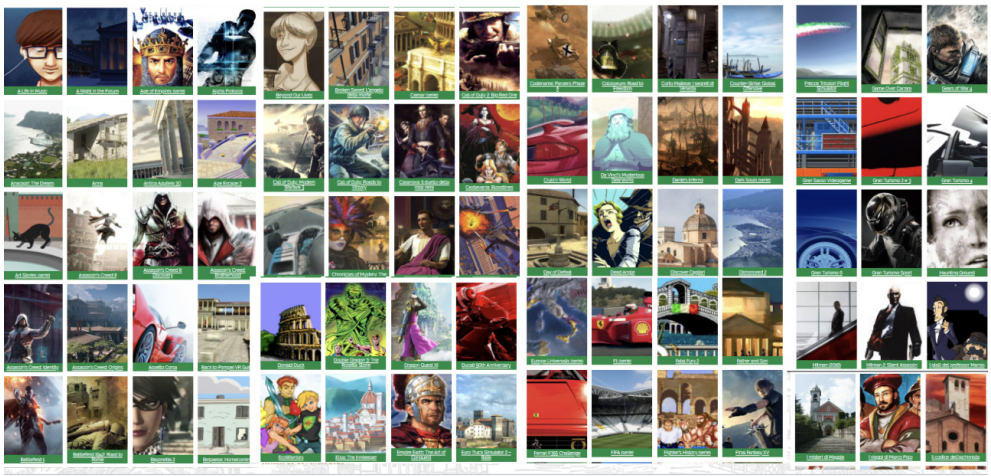


Fig. 1: Alcuni titoli tratti dal progetto IVIPRO

Questi prodotti sono interessanti e mirabili perché offrono l'occasione di riflettere su come differenti sensibilità coesistano nello stesso spazio e vadano a valorizzare elementi identitari specifici. Ma molti di questi titoli vanno giocati in casa, con console, al pc o al telefono. E per il nostro scopo ci parevano più funzionali quei videogiochi che per dinamica di gioco forzavano i fruitori a percorrere e interagire tra le vie cittadine. I *pervasive game* sono una tipologia di videogiochi che si distingue per il fatto che si realizzano in modo diffuso e continuo all'interno dell'ambiente quotidiano dei giocatori, travalicando i confini fisici del gioco e, al contempo, aumentando l'esperienza del reale; giochi che possiedono caratteristiche capaci di espandere il cerchio magico del

gioco spazialmente, temporalmente e socialmente (Markus Montola, Jaakko Stenros, Annika Waern 2017). Questi giochi necessariamente dipendono da elementi tecnologici, connessione a internet, dispositivi mobile, realtà aumentata, GPS e altre possibili estensioni tecnologiche (come i Google Glasses), per creare esperienze di gioco che si intrecciano inestricabilmente con il mondo reale. Tra le caratteristiche più rappresentative, l'ubiquità. Il poter giocare potenzialmente ovunque, dai parchi alle strade cittadine, dagli edifici alle aree rurali.

L'integrazione tecnologica e quella sociale fanno sì che molti di questi progetti mirino a incoraggiare la cooperazione tra giocatori o la competizione tra squadre. Spingendo i partecipanti a esplorare e interagire con il loro ambiente in modi nuovi e creativi, questi *pervasive game* riescono a offrire un'esperienza di gioco unica, sfidando i già *collassati confini* (boyd 2009, 2014) tra il mondo virtuale e mondo reale. Come scriveva Johan Huizinga in *Homo ludens* riferendosi al gioco nel suo complesso, «La sua funzione non è un puro e semplice imitare ma un partecipare, nel doppio senso di comunicare e di co-agire» (2002, 19).

Tra i tanti *pervasive game* esistenti e ambientati nelle nostre città, meritano una menzione *Pokémon GO*, di cui parleremo estensivamente tra poco, *Guru Shot*, un gioco fotografico che invita i partecipanti a sfidarsi in gare fotografiche, *Geocaching*, la famosissima app che ha saputo recuperare e riadattare il tradizionale format della caccia al tesoro, rendendo ogni giocatore, organizzatore, al contempo. Tra gli altri progetti, dal respiro più locale, possiamo citare *Play The City*, un percorso per storici e cinefili che permette di esplorare lo spazio urbano di Reggio Emilia e Bologna attraverso inediti filmati amatoriali familiari recuperati dagli anni '40 agli anni '80 del secolo scorso. Questi prodotti ludici sono solo alcuni tra i molti esempi possibili dell'apporto che il gioco può fornire alla città in termini di incoraggiamento all'esplorazione a piedi, di supporto alla socialità e alla coesione sociale, e alla riappropriazione dei quartieri urbani, della microstoria, alla reimmaginazione dei luoghi.

La città, contrappunto perfetto di lavoro e inurbamento, accoglie anche i giocatori. Lo strato immaginifico fornito dal gioco urbano risulta quindi sovversivo perché ruba tempo alla vita. Altri tipi di gioco (lo sport, l'intrattenimento occasionale mentre ci si dirige a lavoro, il gioco intellettuale, come il cruciverba o il sudoku) sono più socialmente accettati, hanno una finalità precisa: tenere in forma la mente e il corpo per essere cittadini più adeguati. Ma il gioco in sé, con la sola finalità di essere, è incompreso e condannato. I giocatori urbani si muovono negli interstizi tra mancata accettazione e

sottile vessazione. Perché giocare quando non c'è tempo per perdere tempo?

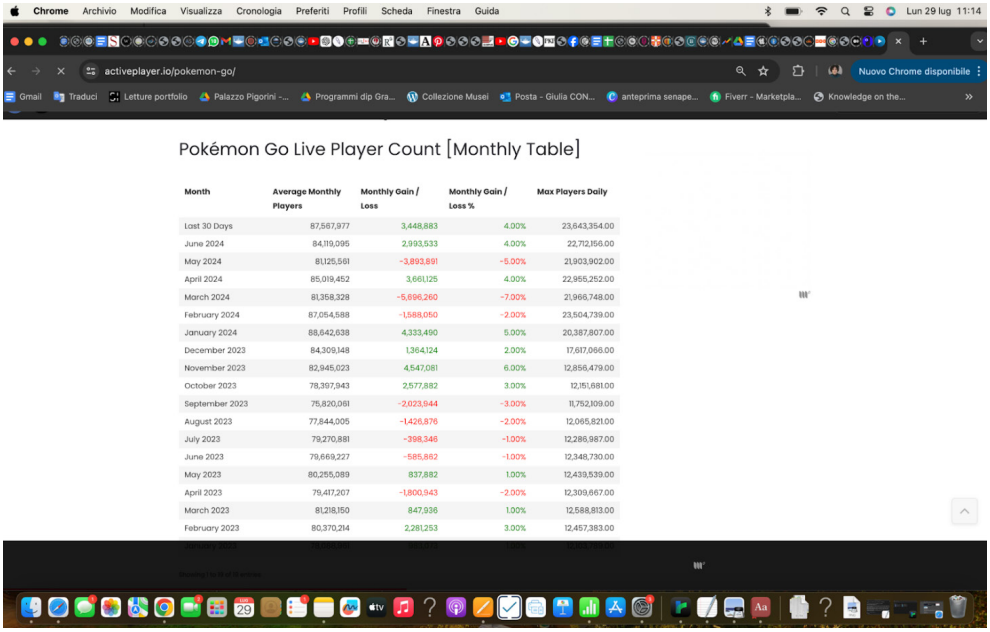
3. La community di giocatori di Pokémon Go

Pokémon GO (PGO) ha rappresentato un unicum ineguagliato nel panorama degli *augmented reality location-based game*.

Pur essendo un titolo ormai datato (rilasciato ufficialmente il 15 settembre 2015, è stato distribuito dal luglio 2016), conta ancora all'attivo milioni di *user* ogni mese, ed è un esempio interessante come pervasive game perché costringe i giocatori non solo a muoversi nel contesto urbano, ma a farlo insieme.

Il gameplay si basa in sintesi sull'esplorare lo spazio alla ricerca di piccole creature immaginarie. I pokémon si catturano, collezionano, scambiano, in un'infinita ricerca dell'esemplare più forte, più particolare, più grande. Mentre la dinamica di gioco di PGO non è entusiasmante, lo è invece quella sociale. La app incoraggia infatti giocatori e giocatrici a esplorare, in compagnia, i dintorni fisici per catturare i famosi animaletti. E a farlo con costanza, grazie a un calendario di eventi serratissimo e variegato, che valorizza le principali festività, nazionali e non (includendo, ad esempio, il Capodanno e il Capodanno cinese, il Día de los muertos e la Giornata della Terra). Muovendosi fisicamente tra le vie cittadine e, contemporaneamente, nella riproposizione virtuale sul telefono, i giocatori si ritrovano vicino poké stop e palestre, luoghi virtuali in cui si ritrovano le creature più interessanti, che coincidono con veri e propri luoghi di interesse storico o culturale.

Secondo le stime del sito activeplayer.io, realizzate grazie a dati di Sensor Tower e Statista, sono oltre 87 milioni gli utenti mensili attualmente attivi su PGO, 5 milioni dei quali aprono il gioco quotidianamente. I dati sono una stima, ma restano rilevanti per un fenomeno riguardante una community di giocatori che pareva estinta da tempo o relegata a un pubblico giovane e adolescenziale.



Month	Average Monthly Players	Monthly Gain / Loss	Monthly Gain / Loss %	Max Players Daily
Last 30 Days	87,567,977	3,448,883	4.00%	23,643,354.00
June 2024	84,119,095	2,993,533	4.00%	22,712,156.00
May 2024	81,125,561	-3,893,891	-5.00%	21,903,902.00
April 2024	85,019,452	3,661,125	4.00%	22,955,252.00
March 2024	81,358,328	-5,696,260	-7.00%	21,966,748.00
February 2024	87,054,588	-1,588,050	-2.00%	23,504,739.00
January 2024	88,642,638	4,333,490	5.00%	20,387,807.00
December 2023	84,309,148	1,364,124	2.00%	17,617,066.00
November 2023	82,945,023	4,547,081	6.00%	12,856,479.00
October 2023	78,397,943	2,577,882	3.00%	12,151,681.00
September 2023	75,820,061	-2,023,944	-3.00%	11,752,109.00
August 2023	77,844,005	-1,426,876	-2.00%	12,065,821.00
July 2023	79,270,881	-398,346	-1.00%	12,286,987.00
June 2023	79,669,227	-585,862	-1.00%	12,348,730.00
May 2023	80,255,089	837,882	1.00%	12,439,539.00
April 2023	79,417,207	-1,800,943	-2.00%	12,309,667.00
March 2023	81,218,150	847,936	1.00%	12,588,813.00
February 2023	80,370,214	2,281,253	3.00%	12,457,383.00

Fig. 2: I dati di activeplayer.io relativi ai giocatori di PGO

PGO è stato oggetto di numerose ricerche nel corso degli anni, principalmente dal punto di vista dello stato di salute fisica, mentale e sociale dei giocatori. La app è stata studiata in rapporto alla socializzazione face-to face che pare facilitare (de Souza e Silva, 2017; Dunham et al, 2021; Bhattacharya et al, 2019), sui benefici psicologici del giocare in gruppo (Ewell et al, 2020) e sulle positive ricadute familiari (Militello et al, 2018). Diversi lavori si sono focalizzati invece sui benefici fisici che potevano interessare i giocatori di un gioco urbano (Wang, 2021), tracciando paralleli tra il gioco e l'incremento delle occasioni di fare lunghe passeggiate, fino ad arrivare a considerare PGO come un alleato nella lotta all'obesità, Non ultimo, sono stati indagati gli eventuali impatti economici e commerciali che PGO poteva avere sulle comunità di quartiere (Dunham et al, 2024.) e il rapporto tra i giocatori e la percezione dello spazio urbano (Papangelis et al, 2017; Papangelis et al, 2020).

4. L'indagine condotta

Tra la metà del 2020 e il luglio 2021 è stata condotta anche in Italia un'indagine qualitativa che ha visto la realizzazione di 64 interviste semistrutturate. Nonostante fosse stato previsto che queste interviste venissero condotte attraverso metodologie in movimento, come *urban exploration* ed *exploratory walk*, ma, a causa delle limitazioni dovute alla pandemia, solo 36 sono state effettivamente realizzate in questo modo, integrate con 28 incontri online avvenuti su Zoom.

Il campionamento a palla di neve ha intercettato giocatori principalmente delle regioni del Nord Italia, di ambo i generi (M: 39; F: 25) e con un'età compresa tra i 17 e i 62 anni.

Delle tre domande di ricerca, la prima è particolarmente funzionale al discorso che vogliamo qui portare avanti:

(RQ1) Giocare un location-based game come PGO può incentivare il senso di connessione con la realtà circostante?

Con senso di connessione con la realtà circostante miravamo a comprendere le dinamiche sottese al gioco in relazione con la città, (a) la conoscenza del vicinato, declinata in termini di cultura, arte, storia e microstoria locale, ma ambivamo anche a cercare di identificare quei (b) livelli di costruzione del senso accessibili solo attraverso il gioco, quegli spazi che acquisivano senso proprio in funzione alla pratica del gioco. L'acquisizione di una certa familiarità con lo spazio è infatti più facile da ottenere: è la dinamica del gioco stessa a richiederla. Le community di allenatori di pokémon scoprono luoghi di interesse attraverso il gioco e approfondiscono la conoscenza di luoghi che già frequentavano.

Nella Fig. 3 si può vedere una veduta aerea del Giardino Ducale a Parma (nell'immagine a sinistra, il parco su PGO, e su Google Maps, a destra), uno spazio di oltre 200.000m², ricco di statue, giochi per bambini, un laghetto artificiale, una biblioteca e l'imponente Palazzo Ducale voluto dai Farnese nella metà del Cinquecento. Ognuno di questi elementi è ritrovabile nel gioco attraverso i pilastri blu che scorgiamo nell'immagine a sinistra: ad ogni luogo di interesse corrisponde un pinnacolo.

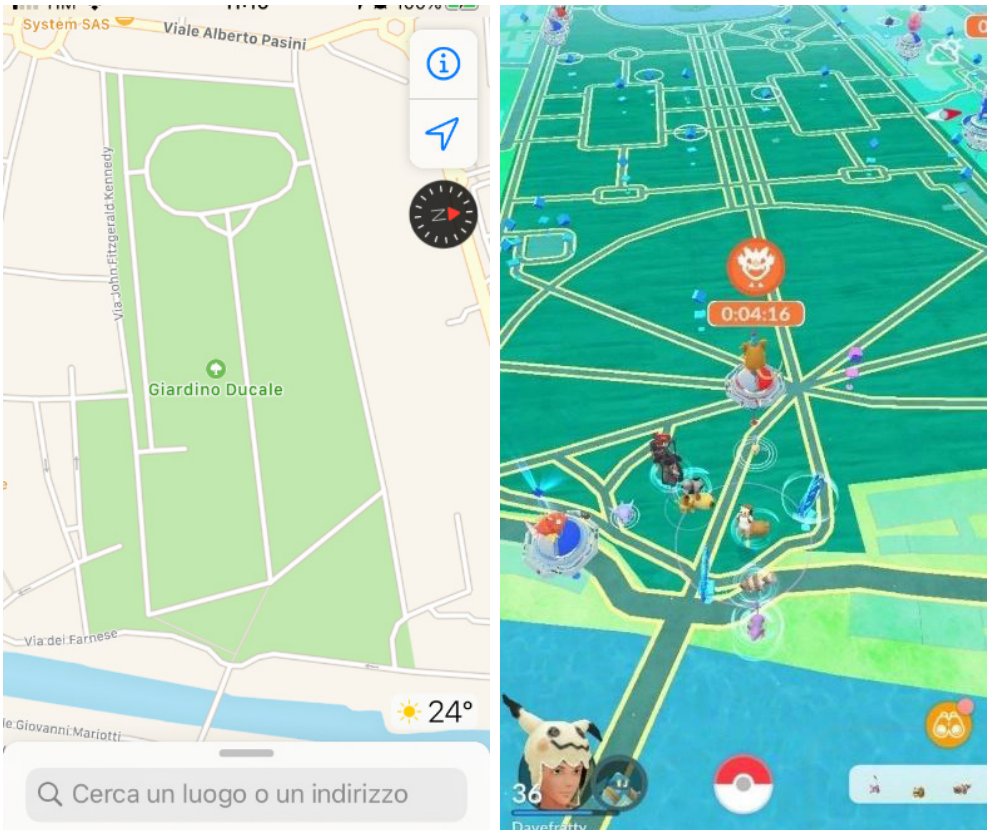


Fig. 3: Il Parco Ducale a Parma (su Pokémon Go e in Google Maps)

Diversi tra gli intervistati hanno confermato questa prima ipotesi che vede il gioco come un facilitatore di familiarità e conoscenza degli elementi che popolano lo spazio urbano:

«Ho notato molte statue e cose che non avevo mai visto prima. La app ha migliorato la mia conoscenza della città, non solo in termini di Pokémon ma anche di cose reali.» (M., Maschio, 17 anni)

«Una volta ho trovato un box-biblioteca in mezzo al Parco. Ci sono queste cassette disseminate ovunque, a quanto pare. Lì puoi prendere o lasciare un libro gratuitamente. E la app mi ha detto cosa sono e dove trovarle.» (G., M., 21)

“Conosco i nomi di tutte le porte della città.” (M., M., 24)

"(giocare) mi ha restituito la mia città. Mantova è ancora più bella da quando gioco. (...) conosco dettagli dell'arte che non sa nessuno della mia famiglia." (S., F., 47)

Indicando le tracce di una scritta durante l'exploratory walk "Quello risale alla Seconda Guerra Mondiale, indicava alle persone dove mettersi in salvo dai bombardamenti. Si vede appena. Chi altri pensi che lo sappia se non noi giocatori?" (M., M., 17)

"Creare pokestop per me era quasi impossibile. Ora che sono arrivata al livello, ho un quaderno di appunti che uso per mandare informazioni interessanti ed essere sicura che i poké stop vengano approvati. Mio marito pensa che io sia matta ma è bello fare la propria parte." (C., F., 36)

Mettere in relazione il gioco e l'*imageability* della città è stato più complesso. Una delle interviste più interessanti in questo senso è stata fatta a un giocatore di Bologna che ci ha raccontato come PGO abbia rappresentato per lui l'occasione di aggiungere significati alla sua esperienza della capitale emiliana al di là dell'approccio utilitaristico che, da pendolare, sentiva di avere.

"Prima era un'università-stazione. Vivendo lontano non facevo nemmeno tanto la vita da studente con aperitivi e uscite. Bologna era quella cosa lì. Pokémon mi ha dato l'occasione di guardare, di vedere la città in un altro modo. Ora (...) mi piace, ci vivrei."(P., M., 25)

Uno dei momenti più profondi dell'intervista è alla fine quando ha voluto concludere la nostra exploratory walk direttamente sui binari perché io potessi vedere *La Cicatrice* della Stazione di Bologna, il monumento dedicato alla strage del 2 agosto 1980, visibile ancora oggi dalla banchina ferroviaria (Fig. 4). Il largo squarcio creato da una bomba nella sala d'attesa passeggeri è stato infatti preservato a memento di uno dei più tragici attentati accaduti in Italia. E sebbene la discreta vetrata non attiri molto l'attenzione in un non-luogo trafficato come una stazione ferroviaria, non può sfuggire sul gioco e riconnettere l'individuo con la microstoria locale e nazionale.

"Quattro anni di università e non ci avevo mai fatto caso. (...) Dopo aver capito cosa fosse questa cicatrice è stato impossibile non notarla. Ci lancio sempre uno sguardo, pago pegno a chi è venuto a mancare per la follia dell'uomo." (P., M., 25)

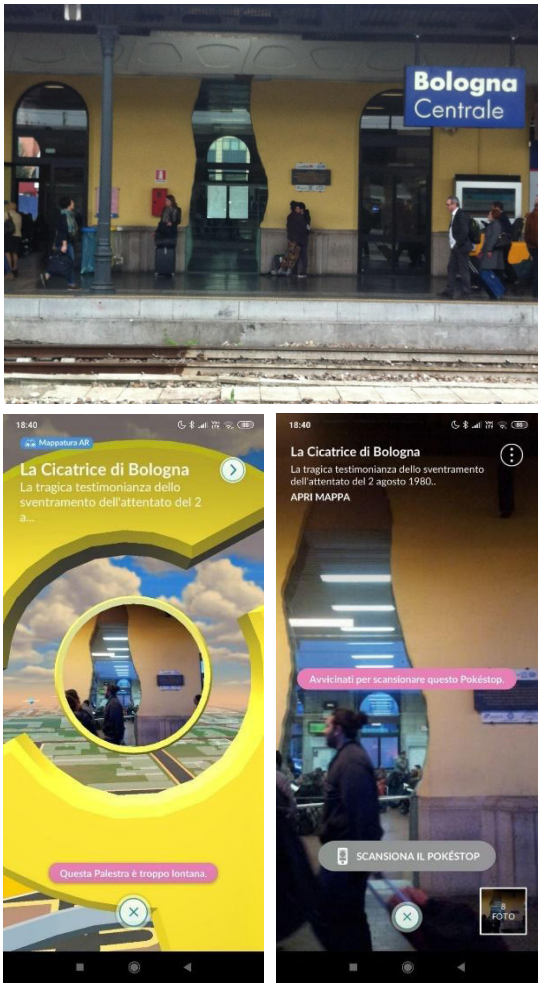


Fig. 4: La Cicatrice alla Stazione di Bologna, 2020 (vista dai binari e in game).

Questa intervista ci ha permesso di riflettere su come l'immagine della città sia stratigrafica, e il gioco rappresenti solo un altro strato, qualcosa di aggiuntivo ai già tanti livelli a cui siamo abituati. Una registrazione impalpabile di più eventi avvenuti in uno stesso luogo attraverso il tempo, eventi materialmente accaduti, tragici, ma anche individuali o sentimentali, personali. Il gioco offre l'occasione per ricucire le maglie storiche di fatti studiati solo sui libri con la storia personale che quei luoghi attivano.

Durante un'esplorazione condivisa e partecipata del mondo fisico, l'interazione tra obiettivi virtuali e reali permette di fare esperienze, conoscere e persino riappropriarsi del territorio e della storia dei nostri quartieri.

"C'è qualcosa di magico nel sapere che il mercoledì dopo lavoro hai un impegno con il tuo quartiere." (S., F., 47)

"Ora, invece, sono spinta a prendermi dei momenti per me stessa, per una passeggiata e una piccola «caccia» ai Pokémon. (...) Mio figlio ha smesso di giocare perché era noioso, ma io ho continuato a farlo e, da un anno a questa parte, ogni sera cammino per le strade attorno a casa e non faccio altro se non guardarmi intorno. Non faccio la spesa, non ho commissioni, non devo correre, mi rilasso.(...) lo sento mio." (C., F., 43)

E se la mappa non è il territorio, è innegabile che ogni rappresentazione sia personale e soggettiva e portatrice di un bagaglio di effetti. Ogni rappresentazione prende vita (e dipende) dal punto di vista che adottiamo, dallo sguardo che attuiamo, dai sensi che attiviamo.

Come pratica abilitante, i giochi generano occasioni e opportunità e ci danno speranza. Attraverso il gioco riusciamo a percepire elementi, connessioni altrimenti invisibili. Grazie al gioco attiviamo pratiche, percorriamo nuove strade e facciamo proprie esperienze della città altrimenti impossibili. Acquisiamo nuovi occhi e assumiamo prospettive diverse. Perché i giochi, racconta una Sherry Turkle di quasi vent'anni fa (2005, 76) «insegnano a riflettere in modo attivo su fenomeni complicati (...) considerandoli come sistemi dinamici, in evoluzione». Ci conferiscono potere di azione. Se possiamo farlo *in game*, possiamo farlo anche fuori dal gioco. La creazione di mondi finzionali ludici ci permette di assumere la veste di cittadini attivi.

"Il mio rapporto con il paese è cambiato. Sto pensando di darmi addirittura alla politica! Non voglio essere giudicata perché so bene quanto sia folle quanto sto per dire ma ho voglia di fare qualcosa e penso che sia colpa anche dei pokémon. " (S., F., 47)

I giocatori di PGO camminano la città, mappandola, conoscendone, potenzialmente, storia, segreti, interstizi, arte. La condividono in una scrittura collettiva e partecipativa. Sono abitanti attivi ma non esattamente consumatori (o almeno non consumatori diretti). Non escono a cena o a fare l'aperitivo, escono a giocare in compagnia. James Paul Gee (2008) ha coniato l'espressione «spazi di affinità» per definire queste culture capaci di generare apprendimento informale. Gli spazi di affinità travalicano genere, età, sesso, livello culturale o stereotipi, ognuno può partecipare contribuendo

con i propri interessi e secondo le proprie capacità. Una forma di cittadinanza attiva in cui ciascuno è chiamato a fare quello che può per la collettività.

5. Conclusioni

> "If it has snowed, children take over the city: they sleigh, throw snowballs, make snowmen, and are more visible than ever. But what the city needs for its children has to be more durable than snow. (Aldo van Eyck, Il bambino e la città - Het kind en de stad, 1957)"

Perché quindi parlare di gioco quando riflettiamo sull'immagine della città?

Perché il gioco è una pratica trasgressiva. Rompendo l'ortodossia del comportamento, è portavoce di messaggi sovversivi. Creando comunità di estranei che (spesso) restano estranei, giocando per il solo piacere di farlo, va ad opporsi all'idea utilitaristica dello spazio e del tempo, in direzione di una partecipata e sensibile scoperta della città. Giocare defunzionalizza il tempo e lo rende evento in sé e per sé.

E, anche per questo, contribuisce con un'immagine della città altra. Una città svincolata dai suoi usi produttivi, una città che può essere vissuta ed esperita anche con divertimento.

Pensare al gioco come a una pratica integrata nel tessuto urbano ci aiuta a reimmaginare il nostro diritto alla città: gli spazi della socializzazione, la partizione macchine-pedoni, il verde urbano (e non solo le aree verdi), la sicurezza dei quartieri, l'*agency* di donne, bambini, piccole comunità.

La *playfulness* che i giocatori urbani riescono a esprimere stimola la creazione di esperienze collettive e un'interazione sociale che prescinde età e cerchie di appartenenza. Il gioco democratizza la città invitando a una progettazione degli spazi inclusiva e non limitata ad aree gioco definite. Come la neve su Amsterdam, che per Aldo van Eyck aveva il potere di restituire la città ai bambini, il gioco urbano favorisce un approccio allo spazio più integrato e dignitoso. C'è ancora spazio per il recupero di valori estetici e sostenibili, nella città dei giocatori.

Il gioco è una pratica interstiziale, vive tra mondi consolidati, amplifica esperienze che altrimenti non potrebbero esistere. Siamo dentro lo schermo del telefono e nelle strade cittadine, nella narrazione del gioco e nel traffico. Ed è in questa situazione liminale che possiamo immaginarci di aprire luoghi che frequentiamo a nuovi, inaspettati usi. E poco importa se sembra accedere solo nel telefono. Perché per dirla con le parole dello storico dell'arte Ernst Gombrich, «non è l'apparenza che è irreale, e neppure il reale che è apparente. È la distinzione tra reale e apparente che è irreale».

Riferimenti Bibliografici

• Aarseth, E., 2001, "Computer Game Studies, Year One", in *Game Studies*, 1.

• Bateson, G., 1972, *Steps to an Ecology of Mind*, The University of Chicago Press, Chicago and London, (trad. it., 1976. *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi, Milano).

• Benford, S. et al, 2006, "The frame of the game: Blurring the boundary between fiction and reality in mobile experiences". In: *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '06), Association for Computing Machinery,* New York, NY, 427-436.

• Bhattacharya, A., Windleharth, T.W., Ishii, R.A., Acevedo, I.M., Aragon, C.R., Kientz, J.A., Yip, J.C., Lee, J.A., 2019, "Group interactions in location-based gaming: A case study of raiding in Pokémon GO." In: *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, ACM Press*, 1-12.

• Colley, A., Thebault-Spieker, J., Lin, A.Y., et al, 2017, "The geography of Pokémon GO: beneficial and problematic effects on places and movement." In: *Proceedings of the 2017 CHI conference on human factors in computing systems,* Denver, CO, 6–11 May, 1179-1192.

• Conti, G., 2023, "Community di gamer e spazi urbani. Il gioco come pratica di creazione di dimensioni visibili e invisibili." In: *XI Congresso Internazionale AISU Beyond the gaze. Interpreting and understanding the city. Oltre lo sguardo. Interpretare e comprendere la città, Insights Proceedings 2023*, 784-785.

• Conti, G., Salvador, M., Montanari, F., Dusi, D., 2023, Playing with Mobilities and Urban Observations. Mobile Games, Flânerie, and Social Education. In: AAVV, Knowledge on the Move: Studies on Mobile Social

Education, Oficyna NaukoWa, Warsaw, 297-333.

• Conti, G., Dusi, N., Montanari, F., Salvador, M., Uboldi, S., 2023, "Citizen, Explorer, Gamer." In: *AAVV, Learning on the Move: Social Education Handbook for Students,* Oficyna NaukoWa*,* Warsaw, 36-38.

• Conti, G., Dusi, N., Montanari, F., Salvador, M., Uboldi, S., 2023, "Teaching Embodied Decision-Making Skills in the Wild." In: AAVV, *Teaching on the Move Social Education Toolkit for Teachers,* Oficyna NaukoWa, Warsaw, 37-39.

• Davies, H., Hjorth, L., Richardson, I., 2021, "Understanding Games and Game Cultures", Sage Publications, Thousand Oaks.

• De Souza E., Silva, A., 2006, "From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces", *Space and Culture*, 9(3), 261-278.

• De Souza E., Silva, A., 2017, "Pokémon Go as an HRG: mobility, sociability, and surveillance in hybrid spaces", *Mobile Media & Communication*, 5(1), 20-23.

• Dunham, J., Papangelis, K., Lalone, N., Wang, Y., 2021, "Casual and Hardcore Player Traits and Gratifications of Pokémon GO." In: *Harry Potter: Wizards Unite, Ingress, and Pokémon GO. Behaviour & Information Technology*, 1-24.

• Dunham, J., Xu, J., Papangelis, K., Lalone, N., Saker, M., Schwartz, D., 2024, "Pokémon GO as an Advertising Platform: The Case for Locative Advertising in Location-based Games*", ACM Games, 2, 1.*

• Dusi, N., Ferretti, I., Furini, M., 2016, PlayTheCityRE: "A visual storytelling system that transforms recorded film memories into visual history." In: *2016 IEEE Symposium on Computers and Communication (ISCC)*, 85-90.

• Ewell, P.J., Quist, M.C., Øverup, S.C., Watkins, H., Guadagno, R.E., 2020, "Catching more than pocket monsters: Pokémon Go's social and psychological effects on players", *Journal of Social Psychology*, 160, 2, 131-136.

• Galloway, A. R., 2006, *Gaming: Essays On Algorithmic Culture,* University of Minnesota Press, Minneapolis, (trad. it., 2022. Gaming. Saggi sulla cultura algoritmica, Luca Sossella editore, Roma).

• Gee, J.P., 2003, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literac*y, Palgrave Macmillan, New York.

• Gentes, A., Guyot-Mbodji, A., Demeure, I., 2008, "Gaming on the move: urban experience as a new paradigm for mobile pervasive game design." In: *Proceedings of the 12th international conference on Entertainment and media in the ubiquitous era*, 23–28.

• Guo, H., et al., 2010, "TeMPS: A Conceptual Framework for Pervasive and Social Games." In: *Third IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning - DIGITEL*, 31-37.

• Huizinga, J., 1938, *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* (trad. it., 2002. Homo ludens,), Einaudi, Milano.

• Jegers, K., 2007, "Pervasive Game Flow: Understanding Player. Enjoyment in Pervasive Gaming", *Computers in Entertainment*, 5.

• Kaczmarek, L.D., Misiak, M., Behnke, M., Dziekan, M., Guzik, P., 2017, "The Pikachu effect: Social and health gaming motivations lead to greater benefits of Pokémon GO use", *Computers in Human Behavior*, 75, 356-363.

• Kasapakis, V., Gavalas, D., 2015, "Pervasive gaming: Status, trends and design principles", *Journal of Network and Computer Applications*, 55, 213-236.

• Liao, G.Y., Huang, T.L., Dennis, A.R., Teng, C.I., 2023, “Friend-connecting affordances: playing online games to contact friends”, in *Internet Research*, Vol. ahead-of-print No. ahead-of-print.

• Lynch, K., 1960, *L’immagine della città*, Marsilio, Padova.

• Mandryk, R., Maranan, D. S., Inkpen, K. M., 2002, “False Prophets: Exploring Hybrid Board/Video Games.” In: *Proceedings of the ACM CHI 2002 conferenc*e, Minneapolis, USA.

• MCGonigal, J., 2003, “A Real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play.” In: *Proceedings of the DiGRA Level Up Conference.*

• MCLuhan, M., Hutchon, K., MCLuhan, E., 1977*, City as Classroom. Understanding Language and Media* (trad. it., 1980. La città come aula. Per capire il linguaggio e i media, Armando editore, Roma).

• Meneghelli, A., 2006, “Pratiche di gioco e significazione in atto”, in *Ocula*. Disponibile su: http://www.ocula.it/archivio/txt/am_pratiche/meneghelli_pratiche.htm.

• Militello, L.K., Hanna, N., Nigg, C.R., 2018, “Pokémon GO within the context of family health: Retrospective study.” In: *JMIR Pediatrics and Parenting*, 1, 2.

• Montgomery, J., 1998, “Making a city: Urbanity, vitality and urban design”, in *Journal of Urban Design*, 3, 1, 93-116.

• Montola, M., Stenros, J., Waern, A., 2009, *Pervasive Games: Theory*, CRC Press, Boca Raton.

• Montola, M., 2005, “Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining

Pervasive Games." In: *Proceedings of the DAC 2005 conference*, Copenhagen.

• Murray, S., 2017, "The Poetics of Form and the Politics of Identity in Assassin's Creed III: Liberation, in Kinephanos, Gender Issues", *Video Games, special issue*, 77-102. Disponibile su: https://www.kinephanos.ca/2017/the-poetics-of-form/.

• Murray, S., 2020, "Giocare alla bianchezza in crisi in The Last of US e Tomb Raider." In*: GAME OVER. Critica della ragion videoludica*, M. Bittanti (a cura di), Mimesis, Milano, 271-301.

• Norman, D., 1988, "The Design of Everyday Things, London," *The MIT Press* (trad.it., 2019. La caffettiera del masochista. Il design degli oggetti quotidiani, Giunti, Firenze).

• Papangelis, K., Chamberlain, A., Lykourentzou, I., Khan, V.J., Saker, M., Liang, H.N., Sadien, ùI., Cao, T., 2020, "Performing the digital self: Understanding location-based social networking, territory, space, and identity in the city", *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 27, 1, 1-26.

• Papangelis, K., Metzger, M., Sheng, Y., Liang, H.N., Chamberlain, A., Cao, T., 2017, "Conquering the city: Understanding perceptions of mobility and human territoriality in location-based mobile games." In*: Proceedings of the ACM on Interactive, Mobile, Wearable and Ubiquitous Technologies*, 1, 3.

• Perticone, V., Tabacchi, M.E., 2016, "Utenti precoci di Pokémon Go – un report pilota sulle modalità di utilizzo." In: *Mind the Gap: Brain, Cognition and Society - 13th Annual Conference of the Italian Association for Cognitive Sciences*, 267-271.

• Riva, R., Wiederhold, K. B., Mantovani, F., 2021, "Surviving COVID-19: The Neuroscience of Smart Working and Distance Learning", *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24, 2, 79-85.

• Stokes, B., 2020, *Locally Played: Real-World Games for Stronger Places and Communities*, MIT Press, Cambridge (MAS).

• Sobchack, V., 1992, *The Address of the Eye. A Phenomenology of the Film Experienc*e, Princeton University Press, Princeton.

• Turkle, S., 1995, *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster Paperbacks, New York, (trad. it., 2005. La vita sullo schermo, Apogeo Education).

• Wang, A.I., 2021, "Systematic literature review on health effects of playing Pokémon Go", *Entertainment Computing*, 38, 100411.

Riflessioni conclusive

La città guarda la città: il ruolo delle immagini oggi

(Conclusive reflections. The city looks at the city: the role of images today)

◊ *Federico Montanari, Università degli Studi di Modena-Reggio Emilia*

A conclusione di questo percorso, sulle immagini, ma anche fra le dimensioni del sogno e del gioco, e il loro legame, sembrano riaprirsi possibilità ulteriori per la città e il suo studio. Ma in che modo queste dimensioni si tengono insieme? E come si è trasformato questo legame? Al centro delle riflessioni e delle esplorazioni qui presentate, vi è, appunto, la questione del rapporto fra immagini e città. Da un lato, la città non va intesa più solo in senso statico ma, come ci è stato insegnato da tempo da progettisti e ricercatori nel campo degli *urban studies*, come un insieme misto: certo, fatto di materiali ed elementi concreti, ma anche di sguardi e, ovviamente, di percorsi, pratiche e modi e forme di vita. Come sottolineato dal titolo e come emerge da tutti gli interventi presenti all'interno del nostro libro, questo rapporto, fra immagini e materiali, si fa sempre più stretto, complesso e interrelato. E crediamo stia in questo, in questa sovrapposizione, una delle ragioni sia della possibilità, da un lato, del sogno e del gioco nella città: dunque della libertà; ma, anche, dall'altro, dei vincoli e dei limiti imposti dalla città stessa e dalla visione urbana, al centro della stessa cultura umana, per come si è sviluppata fin dalle origini. A partire dagli studi pionieristici di Mumford, la città viene infatti pensata come struttura – o insiemi di strutture che si assemblano, si collegano e sovrappongono fra loro – che si accompagna nei millenni alle stesse origini delle civiltà e della scrittura: è una "megamacchina", scrive, come noto, Mumford, che produce, al tempo stesso, flussi e linee di fuga (pensiamo alla ripresa di questi concetti in Deleuze e Guattari); la città è, nello stesso luogo e momento, zona di controllo e di smistamento di questi flussi (di informazione, di materie, di movimenti di cose e di persone) ma anche reinvenzione e ricombinazione di

quegli stessi processi e movimenti. Fin dalle origini, dice Mumford, la città è al tempo stesso anche luogo di implosione e di concentrazione di poteri, forze, prima sparse nei territori, nelle valli e sulle colline. Dunque, certo, luogo anche di produzione di leggi e di editti, ma anche di "inquietudini, sacrifici ed aggressioni". Ma, talvolta, anche di pazienza, lentezza, accumulo. Funzioni precedenti, esercitate in altri momenti e spazi, si fondono e si trasformano (pensiamo alla violenza, alla predazione, ma anche ai riti che vengono via via inglobati e incorporati negli spazi, nei muri e nei monumenti, e qui facciamo riferimento, fra gli altri, al saggio di Diodati e Sverdrup, all'interno di questo libro, o alle ricerche di Michel Serres sui miti di fondazione).

La città sembra dunque essere, da sempre, anche se non solo, il luogo della violenza e della concentrazione, e della sua lenta cristallizzazione, in templi, palazzi, rituali che, appunto, nei secoli si accumulano e si ripetono. Ancora, per inciso, secondo l'ipotesi di Mumford, la dimensione sacro-rituale sarebbe, all'origine, sia della città che della guerra. Anzi, la guerra, secondo questa idea, sin dall'antichità troverebbe il suo fondamento proprio nel concentrarsi nella dimensione urbana, dei poteri del sovrano e della dimensione e funzioni religioso-rituali prima che economiche. Certo, sarà anche vero che "l'aria della città rende liberi", come recita un antico famoso adagio, pare di origine medievale, ripreso anche da Marx; poi forse anche banalizzato da slogan, campagne pubblicitarie e di comunicazione politica e istituzionale recenti. Ma, oltre al rendere liberi, la città può, appunto, anche bloccare: controllare, gestire, concentrare. E, assieme alla guerra e al conflitto, anzi, in parallelo con esso, la città, offrendo la sua capacità di concentrazione e protezione, è al tempo stesso in grado di dare origine a centri di diffusione comunicativa, di mobilitazione simbolica; e di governo e gestione di quei simboli. Senza qui esagerare, rischiando troppi paragoni fra l'antico e li moderno, e senza troppi salti temporali, le città, oggi, le città globali, sembrano ritrovare tuttavia alcune di queste dinamiche e caratteristiche, seppure, certo, enormemente generalizzate e rese ovviamente molto più complesse, stratificate e ampliate. Inoltre, oggi ci troviamo di fronte anche a continui momenti di rilocalizzazione, di crisi, e di de-globalizzazione. Pensiamo, ad esempio, alle metropoli Usa, in particolare della cosiddetta *Rust Belt*, dopo le cicliche crisi di deindustrializzazione a partire dagli anni '70, '80, o finanziarie, come quelle del 2007, 2008, o dopo la pandemia del Covid. Con distretti finanziari e dirigenziali, o commerciali, abbandonati, con zone anche periferiche che si sono quasi spopolate, addirittura ri-ruralizzate , o rinaturalizzate, come è il caso di Detroit; o a downtown, in altri casi, trasformate in accampamenti dormitorio per homeless e poveri (come a San Francisco o a Los Angeles). E poi con successive rapide trasformazioni, riprese

e forme talvolta inaspettate di riattivazioni territoriali, fatte anche di nuovi spazi comunitari, di orti urbani a fianco di palazzi diroccati, e di quartieri abbandonati.

Ma allora, anche in questi casi, cosa c'entrano le immagini? Quali immagini e quale è il loro ruolo? In che modo esse intervengono nelle dinamiche urbane, anche di lunga durata? Le immagini sembrano partecipare a questi processi: dato che si tratta proprio dei modi di "auto-percepirsi" e autorappresentarsi di una città. Anzi, le città sembrano venire come attraversate, probabilmente proprio grazie alle loro stesse immagini, da queste dinamiche di trasformazione; le immagini sembrano infatti fungere da veri e propri acceleratori, catalizzatori dei processi in corso, sembrano concatenarli e stratificarli in modo interconnesso; esse fanno come da moltiplicatori e produrre ulteriori processi. Ma, appunto, quali tipi di immagini, in rapporto alle città? Prima di tutto, quelle "antiche", tradizionali, già citate, quelle relative ai riti, ai miti, i templi o i simboli; i luoghi del sacro, della sovranità; o, successivamente, anche, nelle città moderne i luoghi della rappresentazione del potere, o del prestigio anche economico. Poi ritroviamo gli stessi modi di percepire, e percepirsi, rappresentarsi, della città, riprendendo il già citato Kevin Lynch. Dunque, in questo senso le città si presentano e vengono percepite in un certo modo, come anticipato: attraverso un loro stile fatto di zone, quartieri, percorsi, forme, punti di riferimento, che le caratterizzano. E, a seguire, troviamo le immagini relative alla forza della dimensione segnaletica e comunicativa. Pensiamo, innanzi tutto, evidentemente, alla pubblicità, ai grandi pannelli pubblicitari, in particolare alle gigantesche immagini, elettriche, e poi elettroniche e digitali, che, a partire dall'inizio del secolo scorso, ricoprono i grattacieli al centro delle grandi città, e che conferiscono una vera e propria identità alle metropoli moderne e contemporanee. Dalle classiche pubblicità, banner e mega pannelli, da New York sino a Londra, Madrid e soprattutto alle grandi megalopoli orientali, da Singapore come Bangkok. Fino alle città immaginate dalla fantascienza (oggetto di un altro saggio presente in questo libro), come in *Blade Runner*; o ai casi di racconto distopico. Ai contro-esempi di film horror e science fiction, come in *Essi vivono* (*They Live*) di Cronenberg, in cui, grazie ad occhiali speciali, il protagonista ribelle riesce a vedere non solo i veri volti dei mostri alieni che hanno già invaso e conquistato le città della terra e sono al potere, ma soprattutto scopre il vero significato e le effettive scritte negli annunci pubblicitari, che in realtà nascondono comandi in stile quasi orwelliano (idea ripresa poi dallo street artist e illustratore Shepard Fairey (*Obey*).

Emerge qui una visione e il volto (nascosto) della città distopica: di nuovo, la sua antica natura legata all'imposizione, all'ordine, al comando, e all'obbedienza: alla parola d'ordine ("obbedisci e conformati"; "dormi";

"nessun pensiero"; "sottomettiti", "consuma"). Non stiamo affermando che nella città tutte le immagini e le forme di pubblicità sono di tipo impositivo e direttivo o totalitario; ma che, seguendo la ben nota ipotesi relativa alla pragmatica del linguaggio e della comunicazione, da Austin, a Ducrot, e poi ripresa e generalizzata, dai filosofi, da Foucault, fino, ancora una volta, a Deleuze e Guattari, una delle componenti di base del linguaggio (e spesso, dunque, anche del linguaggio delle immagini) è proprio la parola d'ordine, intesa come atto performativo. Tuttavia, non si tratta solo di parole d'ordine in senso stretto; ma, anzi, da un lato, si tratta di immagini che possono fungere, come si diceva, talvolta anche da agenti di trasformazione: da un far vedere ad un far fare. Spesso, negli ultimi anni, specie nel campo dei *Visual studies* si è molto parlato, appunto, a tale proposito del concetto di *agentività* delle immagini. Si tratta di immagini che agiscono, non solo producendo effetti sul sociale, ma sono esse stesse attori sociali, e "fanno". Nel caso del rapporto con la città, questo concetto assume un carattere ancora più netto e importante.

Dall'altro lato, per quanto riguarda invece ancora il tema del controllo, dell'imposizione, esso assume, negli ultimi decenni, un contorno molto più ampio e sfumato, se seguiamo l'ipotesi del "capitalismo della sorveglianza" pensando al titolo del famoso libro di Soshana Zuboff. In questo caso, le immagini, nella città e della città, entrano a far parte (prima attraverso Google, poi con i diversi social e l'uso massiccio degli smartphones) di quello straordinario circuito e sistema globale dell'"instrumentarian" e "ubiquitous", e behavioral, power del nuovo capitalismo analizzato dall'autrice. Ma, proprio all'interno di questa iper-complessità, non più del "big brother" ma del "big other", di un mondo ubiquitario, iperconnesso, e al tempo stesso parcellizzato, che, secondo la Zuboff, ci porterebbe verso un'epoca della sorveglianza totale – fatta di big data, deep learning e di macchine intelligenti ubique – si possono creare anche le condizioni per possibili vie di fuga.

Ecco che allora le immagini – pubblicità, annunci, segnali oggi digitali, ma poi anche graffiti e muri dipinti e con essi tutta la dimensione artistico-pubblica – da molto tempo, forse da sempre, si sovrappongono ai muri delle città e la fanno esistere. Dunque, più in generale, lo spazio delle città è anche lo spazio delle immagini che le ricoprono: come una seconda superficie o pellicola. Queste stesse immagini, nei loro diversi formati, orientano e controllano le letture degli spazi urbani e, al tempo stesso, ne divengono anche trasformatrici di quegli spazi; oppure esse stesse si fanno spazio. Fino ai momenti di ribellione e di sovversione; pensiamo, appunto, ai graffiti e alla street art; e poi alle forme di arte pubblica (cfr., Rivola in questo libro). O, a quanto ne scrisse, con sguardo profetico, Baudrillard, sin dagli anni '70,

riguardo alla allora "insurrezione per segni" dei graffitisti di New York. E, a seguire, certo, anche con i successivi recuperi e normalizzazioni: attraverso le mode, le mostre e l'istituzionalizzazione. Dunque, il rapporto fra immagini e città è sempre ambivalente e di scambio: da un lato rappresentazione, esaltazione e poi mitizzazione; dall'altro, vie di fuga e capacità di rovesciare e di attraversare i confini della città stessa e di individuare spazi nuovi: di rompere, anche visivamente, i muri, o di indicarne gli angoli oscuri, le svolte possibili.

Negli ultimi anni, poi, grazie alle recenti tecnologie digitali, si sono aperti spazi e percorsi ulteriori e inattesi e, al tempo stesso, si sono creati anche nuovi vincoli e costrizioni, proprio grazie a nuove tipologie di immagini: quelle offerte dalle mappe digitali. Con i relativi percorsi urbani, talvolta obbligati, ma al tempo stesso rinnovati grazie alle mappe e app di navigazione; così come quelle offerte dai giochi, o nell'uso della realtà aumentata o mista, in grado di produrre una nuova ulteriore dimensione, ulteriore superficie o pellicola sovrapposta agli spazi urbani. Le immagini delle città e in rapporto alle città, oggi, assumono un nuovo ruolo e nuove funzioni. Innanzitutto, queste immagini diventano sempre più attive. Appunto, si tratta di immagini cosiddette algoritmiche (per fare riferimento ad altri studiosi di tecnologie e culture visive come Ruggero Eugeni, o Lev Manovich). Si tratta di immagini, dunque, non più solo cariche di senso, ma anche dotate di una capacità di azione: di un nuovo far-fare autonomo. Immagini attive e che si attivano, autonome, che incorporano programmi di azione, da noi delegati; attraverso i quali si connettono a dispositivi tecnologici e informatici. Google maps, o i dispositivi di tracciamento, di tracking, di organizzazione dei percorsi; fino alle ulteriori più recenti e più innovative applicazioni grazie ai vari tipi di Intelligenze Artificiali, che consentono una capacità di attraversare gli spazi, e interagire direttamente con gli spazi fisici e i territori urbani. Pensiamo all'uso, forse oramai già scontato, ma al contempo interessante, e fonte talvolta anche di innovazione creativa, dei QR code, dai menu, agli ingressi a musei e teatri, sino ai flyers pubblicitari o dei locali, o affissi ai muri; o alle diverse tipologie di sensori che rendono interattivi gli stessi spazi e gli oggetti materiali. Oggi, l'unione di pratiche e forme spaziali (soprattutto urbane ma non solo) e di immagini che si rendono sempre più, appunto, autonome, attive, interattive, e dotate di capacità di ricezione, azione e interazione, consentono una vera trasformazione di ciò che possiamo fare negli e degli spazi urbani; e, in fin dei conti, dei nostri vissuti quotidiani all'interno delle città. Le nuove mappe urbane non sono più semplici carte geografiche, ma, come ci ricordavano il sociologo Latour e i suoi collaboratori, si tratta di specie di nuovi "portolani"

o giornali di bordo, seppure in forma tecnologica; anzi, spesso più simili alle antiche mappe dei viaggiatori e pellegrini medievali, fatte più di percorsi da srotolare e da seguire, per descrivere certe tappe salienti o vie di comunicazione, oggi indicazioni turistico-commerciali, più che per rappresentare territori da osservare dall'alto.

Come pensare allora, alla luce di queste fasi ulteriori di trasformazione delle immagini, in rapporto alle città, quello che è stato definito il linguaggio urbano? In generale, gli studi semiotici, di sociosemiotica e di semiotica della cultura (si veda ancora il saggio di Boero nel nostro libro), da Lotman, a Greimas, sino alle intuizioni di Barthes, nella sua nota prefazione al già citato Lynch, de *L'immagine della città*, o agli studi di semiologia e antropologia urbana, insistevano su un punto fondamentale. La città possiede, almeno, un doppio livello di significazione. Un primo livello è quello del linguaggio spaziale, a sua volta pluri-stratificato e complesso: composto dal costituirsi delle forme spaziali, ma anche fatto di prossemica, movimenti, direzioni, indicazioni e percezione delle posizioni dei soggetti che vivono e attraversano questi spazi; tutti elementi che vanno a comporre configurazioni di senso, sia sul piano dei contenuti che dell'espressione. Pensiamo, ancora, ai lavori di de Certeau, sull'idea dell'arte del passeggiare, del camminare come vera e propria pratica osservativa e di azione, che riscrive e trasforma, attraverso le tattiche e le strategie, costituendosi in veri e propri enunciati, gli stessi spazi e percorsi urbani. In generale, le osservazioni spaziali urbane si accompagnano a forme di azione e percezione, con cui le diverse forme di mappature, vecchie e nuove, si intrecciano e si concatenano.

Si tratta di un linguaggio, chiaramente, composto anche da una grammatica culturale, che non riguarda, dice Greimas, solo gli individui, ma anche e soprattutto gli attori e attanti collettivi: riguarda i comportamenti collettivi, e di come questi soggetti si confrontano, si localizzano, si distribuiscono, agiscono e "fanno cose" nelle città. Pensiamo ai casi, ben noti, dell'"iper-turisticizzazione", della movida, o della trasformazione di intere zone dei centri storici in mega ristoranti e bar (il caso "Taglieristan" studiato qui da Germano; o, ancora, ai modi in cui le "folle", o i gruppi sociali, occupano, frequentano o poi abbandonano certe zone di città). Il secondo livello è quello invece di un metalinguaggio – talvolta verbale, talvolta anch'esso visivo – e pure esso complesso e composito, che descrive questi stessi spazi urbani, e il loro linguaggio spaziale di primo livello. Capiamo bene che questi due macro-livelli si sovrappongono e si intersecano continuamente. Ed è difficile, nel concreto, separarli. Pensiamo ancora, a tale proposito, al di là dei linguaggi urbani, ai casi studiati dai filosofi, come uno dei padri fondatori della fenomenologia,

Merleau-Ponty; o, ancora, dagli studiosi di semiotica dello spazio (Sandra Cavicchioli, Isabella Pezzini, Manar Hammad e altri), fino alle ricerche in studi cognitivi di questi ultimi decenni, con Lakoff e Johnson, che hanno ripreso le ipotesi della fenomenologia: i corpi sono sempre "in situazione", si percepiscono e vivono situati in ambiti di azione concreti; e, senza questi ambiti, essi non si possono nemmeno orientare e non si percepiscono più, come avviene anche nel caso di particolari patologie. Ma, al tempo stesso, senza la descrizione di questi spazi non è possibile l'ambientazione e l'azione nelle situazioni concrete. Più in generale, ecco che si viene sempre a creare una tensione fra corporeità e, di conseguenza, soggetti, persone, e gli oggetti e situazioni che includono, inglobano e orientano questi corpi; e che vengono, per così dire, "mobilitati" da questi stessi spazi e situazioni. Pensiamo alla stessa idea di *affordances* (per come sono state concepite da Gibson) presenti negli oggetti e negli spazi. Si tratta di veri e propri enunciati spaziali presenti sugli oggetti, nel design, e nelle situazioni spaziali (oggi, si ritiene, anche all'interno dei media) e che, nelle loro relazioni di tipo ecologico (e aggiungiamo noi, anche etologico) orientano, spingono, attraggono, attirano, o respingono, i corpi in azione. E questo avviene soprattutto per le città, grazie ai loro spazi e alle loro immagini.

Nel pensare al progetto di questo libro scrivevamo che lo scopo era quello di aggiornare il tema delle ricerche sugli spazi e i linguaggi urbani. In particolare, dai graffiti, alla street culture, ma anche graphic novel, comics, cinema e pubblicità, nelle varie forme in cui queste immagini si manifestano negli assetti urbani. Con particolare attenzione alle interazioni e alle ibridazioni tra le varie fenomenologie; sottolineando tuttavia l'importanza della dimensione visuale. La città contemporanea viene inquadrata sia come luogo di produzione culturale, che come tema della produzione culturale stessa; un luogo specifico in cui attori e popolazioni eterogenee creano un legame sociale differenziato attraverso dei mezzi di comunicazione peculiari; come già Robert E. Park ricordava a proposito dell'importanza della "cronaca" giornalistica come narrazione condivisa metropolitana. In città, infatti si sviluppa un linguaggio specifico, fatto di codici e media particolari che a loro volta generano e rigenerano il modo stesso di vedere, e dunque vivere e pensare alle città.

Oggi questo modo della cronaca urbana è fatto soprattutto di ampi concatenamenti di tipologie di immagini diverse, fatte di componenti miste: digitali, analogiche, materiali e immateriali, che si sovrappongono e si rimescolano, creando l'occasione per forme e condotte di vita, al tempo stesso, nuove e innovative; o, talvolta, a rischio di asservimento e controllo.

Bio e Affiliazioni degli autori:

◊ ***Emilio Cocco*** è professore associato di Sociologia dell'ambiente e del territorio presso l'Università di Teramo. La sua attività accademica si concentra principalmente sulla sociologia delle relazioni internazionali, la sociologia del territorio e dell'ambiente, con un focus specifico sulle aree urbane e sulle dinamiche socio culturali legate ai confini, alle frontiere e agli spazi marittimi.

◊ ***Federico Montanari*** è professore associato di Sociologia dei processi culturali e comunicativi, presso l'Università di Modena e Reggio Emilia, dove insegna Sociosemiotica, Visual and Media studies e Teorie della comunicazione. Si occupa di sociosemiotica applicata allo studio dei media, delle situazioni di guerra e di conflitto, delle tecnologie, dei fenomeni visivi ed estetici.

◊ ***Monica Bernardi*** è professoressa associata di Sociologia dell'Ambiente e del Territorio presso il Dipartimento di Sociologia e Ricerca Sociale dell'Università degli Studi di Milano-Bicocca. Insegnamenti attuali: Sociologia dell'Ambiente e Turismo Urbano. I temi di interesse si pongono all'incrocio tra dimensione urbana, innovazione e sostenibilità, con un'attenzione agli approcci di governance adottati dalle città.

◊ ***Denis Bertrand***, Università di Paris 8 – Saint Denis. Denis Bertrand, fra i principali semiologi francesi, insegna Letteratura francese e Semiotica generale all'Università di Paris 8 – Vincennes-Saint-Denis e al Nouveau Collège d'Études Politiques. È stato presidente dell'Associazione Francese di Semiotica e co-direttore del Seminario di Semiotica di Parigi. La sua ricerca si concentra sui rapporti tra semiotica e retorica negli ambiti della letteratura, della società e della politica.

◊ ***Marianna Boero***, PhD, è Professoressa Associata di *Filosofia e teoria dei linguaggi* nel Dipartimento di Scienze della Comunicazione dell'Università degli Studi di Teramo. Si occupa di semiotica del testo, semiotica della pubblicità e del consumo, semiotica della cultura, socio-semiotica e studi sulla comunicazione.

◊ ***Giulia Candeloro***, PhD Fellowship, Dipartimento di Neuroscienze, Imaging e Scienze Cliniche dell'Università G.d'Annunzio di Chieti-Pescara. Si occupa di ricerca sulla valutazione d'impatto, progettazione di strategie nel campo dell'arte, della cultura e della sostenibilità, pianificazione strategica per cooperative di comunità in aree rurali.

◊ ***Carlo Citter***, PhD, Professore associato di Archeologia Cristiana e Medioevale all'Università di Siena, presidente della Medieval Europe Research Community e dello European Liberal Arts Network. Ha sviluppato approcci di archeologia sociale con il coinvolgimento delle comunità locali nella costruzione di narrative condivise e sviluppi nel campo della promozione e valorizzazione del patrimonio culturale.

◊ ***Caroline Civallero*** è Professoressa aggregata di Lettere Moderne e dottoranda presso il laboratorio CELIS dell'Università Clermont-Auvergne (Francia). Insegna dal 2002 e per 13 anni ha lavorato nella periferia di Clermont-Ferrand, occupandosi anche dell'integrazione degli studenti migranti (dispositivo UPE2A). La ricerca unisce il suo impegno educativo, la formazione letteraria e l'interesse per la cultura urbana postcoloniale.

◊ ***Giulia Conti***, PhD in Sociologia della Comunicazione, è assegnista di ricerca presso l'Università di Modena e Reggio Emilia (UNIMORE) e docente a contratto per l'Università di Parma. Le sue ricerche si concentrano sul rapporto tra spazio urbano, gioco e playfulness, e le dinamiche sociali

che facilitano.

◊ ***Emanuela Diodati*** è una dottoranda in Sociologia presso il Dipartimento di Scienze della Formazione dell'Università Roma Tre. E' inoltre attiva presso l'Unitá di Ricerca adriatica dell'Università degli Studi di Teramo. La sua ricerca si concentra sulle scienze sociali e umane, con particolare interesse per la sociologia ambientale.

◊ ***Mirko Gentile*** è un dottorando in Semiotica (XXXIX Ciclo) nell'ambito del corso «Immagine, linguaggio e figura: forme e modi di mediazione» presso il Dipartimento di Filosofia dell'Università degli Studi di Milano. I suoi interessi accademici si concentrano sulla semiotica speculativa, sulla fantascienza e sui processi narrativi.

◊ ***Ivo Stefano Germano*** è Professore Associato di Sociologia dei Processi Culturali e Comunicativi, presso l'Università degli Studi del Molise. Afferisce al Dipartimento SUSeF, Scienze Umanistiche, Sociali e della Formazione. I temi di ricerca riguardano la Sociologia della Cultura, la Sociologia dei Media Digitali, la Sociologia del Giornalismo e dello Sport.

◊ ***Sara Iandolo*** è dottoranda in Sociologia e Metodologia della ricerca sociale presso l'Università di Milano e l'Università di Torino. Nell'ambito degli studi critici urbani, si occupa principalmente di sociologia del turismo, stigma e destigmatizzazione territoriale e studi sui consumi. Il suo lavoro si concentra sul turismo urbano etnico e sulle manifestazioni europee dello 'slum tourism'.

◊ ***Rocco Mangieri***, Università delle Ande, Architetto e semiologo, Università di Zulia, Università di Bologna (DAMS). Musicista e interprete

percussionista. Dottorato in Filologia e Semiotica. Visiting professor all'Università di Modena e Reggio Emilia e al Master in Arts Vivants presso la Libera Università di Bruxelles (ulb). Attualmente coordina il Laboratorio di Semiotica e Socioantropologia presso l'Università delle Ande.

◊ ***Luciana Mastrolonardo*** (PhD), ricercatrice presso il Dipartimento di Architettura, Università G.d'Annunzio di Chieti-Pescara. E' stata progettista di architetture e piani, e facilitatrice di processi di comunità. Nella ricerca combina sostenibilità ed efficienza, territori e materiali, simbiosi e paesaggi per una economia circolare ed etica nella rigenerazione urbana.

◊ ***Valeria Pica*** (PhD), Post-Doctoral Fellowship, Dipartimento di Neuroscienze, Imaging e Scienze Cliniche dell'Università d'Annunzio Chieti-Pescara. Si occupa di educazione al patrimonio culturale, mediazione museale, welfare culturale e processi di rigenerazione a base culturale, in particolare nelle aree interne e marginalizzate.

◊ ***Laura Raccanelli*** è antropologa urbana e dottoranda di Urbeur - Studi Urbani presso l'Università di Milano Bicocca. Si occupa di analizzare le trasformazioni urbane attraverso il metodo etnografico. I suoi principali interessi di ricerca sono i critical urban studies e i visual studies, la relazione fra estetica e politica, la dialettica centro-periferia e le disuguaglianze spaziali.

◊ ***Fabrizio Rivola*** è professore all'Accademia di Brera, Milano. Come artista ha esposto e realizzato interventi in Italia e all'estero. Si occupa prevalentemente di arte pubblica e installazioni urbane. In ambito semiotico, su questi temi, ha partecipato ai convegni Estetiche del camouflage, Venezia, 2008 e Per una semiotica della città: spazi sociali e culture metropolitane, San Marino, 2005.

◊ ***Pier Luigi Sacco***, PhD, Professore Ordinario di Economia Biocomportamentale, Università di Chieti-Pescara, Senior Advisor presso l'OECD Center for Entrepreneurship, SMEs, Regions, and Cities, Ricercatore Associato presso il Policy Evidence Center, University of Newcastle, e presso il metaLAB (at) Harvard.

◊ ***Alberto Savi*** è dottorando in Cultura visuale e teoria dei media presso l'Università di Milano e l'Università di Modena e Reggio Emilia. I suoi interessi di ricerca sono il cinema italiano intrecciato con la geografia culturale e gli studi sull'identità nazionale, dialogando con la teoria dei media, le teorie di cultura visuale e metodologie quantitative.

◊ ***Jirayudh Sinthuphan*** è il Direttore del South Asia Research Center e docente di Arti della Comunicazione presso la Chulalongkorn University. I suoi interessi di ricerca includono la comunicazione creativa, la pratica dei media, la comunicazione e il transculturalismo, l'adattamento e la traduzione dei media, gli studi sull'Asia meridionale e il teatro delle marionette.

◊ ***Mara Sverdrup*** è dottoressa magistrale in Antropologia Culturale ed Etnologia presso l'Università di Bologna Alma Mater Studiorum, specializzata in antropologia dell'ambiente e del territorio. Ha collaborato con l'HIEAL (Institut des Hautes Études de l'Amérique Latine) dell'Université Sorbonne-Nouvelle, occupandosi di toponimia indigena *wichí* e della percezione locale del territorio e della sfera non-umana.

◊ ***Maria Tartari*** (PhD) Post-Doctoral Fellowship, Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale del CNR. La sua attività di ricerca si concentra sulle strategie di sviluppo e giustizia sociale a base culturale e sulla valutazione degli impatti delle pratiche culturali nello spazio pubblico. È consulente in progettazione culturale e collabora attivamente con EIT Culture & Creativity.

◊ ***Sara Uboldi*** (PhD) Post-Doctoral Fellowship, Dipartimento di Medicina e Scienze Chirurgiche Materno-infantili e dell'Adulto, Università di Modena e Reggio Emilia. Conduce ricerca negli ambiti della valutazione e misurazione degli impatti sociali della cultura, della letteratura e delle arti, attraverso approcci transdisciplinari e analisi computazionale.

◊ ***Beatrice Vanacore*** è dottoranda in Semiotica presso l'Università degli studi di Palermo, dove sta conducendo una ricerca nell'ambito della zoosemiotica di seconda generazione sul rapporto uomo-animale a partire dal pensiero di Vinciane Despret.

Abstract del volume

Questo volume collettaneo si propone di aggiornare il dibattito sulle ricerche relative agli spazi e ai linguaggi urbani, indagando fenomeni che spaziano dai graffiti e dalla street culture fino ai graphic novel, al cinema, alla pubblicità, ai videogiochi, ai monumenti, alla public art e alle forme di interazione e di utilizzo degli spazi urbani. Attraverso una particolare attenzione alle ibridazioni tra queste forme espressive, si mette in evidenza l'importanza della dimensione visuale nella configurazione dell'immaginario urbano. La città contemporanea è qui considerata sia come luogo di produzione culturale che come tema di tale produzione, uno spazio specifico in cui attori e popolazioni eterogenee costruiscono un legame sociale differenziato, grazie a codici comunicativi unici.

Il libro è strutturato in due sezioni complementari. La prima parte offre un quadro teorico, intrecciando riflessioni su spazi, linguaggi e visualità urbana con il fil rouge del «sacro», inteso come categoria sociologica e politica. La seconda parte, più empirica e situata, approfondisce specifiche tematiche urbane attraverso una serie di capitoli dedicati a segni, significati e immaginari materiali e immateriali delle città. In questa sezione, i contributi esplorano le molteplici immagini della città, rivelandone la ricchezza semantica e la complessità, portando alla luce ciò che è ineffabile, misterioso e perturbante.

Il titolo *«Le immagini della città»*, scelto non a caso al plurale, riconosce non solo la varietà dei linguaggi urbani ma anche l'ambivalenza che caratterizza il rapporto tra città e immaginario. Questo perturbante, spesso nascosto dietro le forme manifeste della città, diviene un tema centrale nel volume, attraversando monumenti, consumo, graffiti e musica rap. Il sacro, inteso come filo conduttore, accompagna queste narrazioni urbane, interrogando il legame profondo tra la fondazione della città e il suo significato culturale e simbolico contemporaneo.

Questo libro non solo propone nuove chiavi di lettura sull'urbano, ma invita il lettore a confrontarsi con le ambiguità e le stratificazioni simboliche che definiscono la città come luogo di costante ridefinizione e rigenerazione.

English abstract:

This collective volume aims to update the debate on research related to urban spaces and languages, investigating phenomena ranging from graffiti and street culture to graphic novels, cinema, advertising, video games, monuments, public

art, and forms of interaction and use of urban spaces. Through a focus on the hybridizations among these forms of expression, the importance of the visual dimension in shaping the urban imaginary is highlighted. The contemporary city is considered here both as a site of cultural production and as the subject of that production, a specific space in which heterogeneous actors and populations construct a differentiated social bond through unique communicative codes.

The book is structured in two complementary sections. The first part offers a theoretical framework, interweaving reflections on spaces, languages and urban visuality with the common thread of the "sacred," understood as a sociological and political category. The second part, which is more empirical and situated, explores specific urban issues through a series of chapters devoted to the material and immaterial signs, meanings and imaginaries of cities. In this section, contributors explore the multiple images of the city, revealing its semantic richness and complexity, bringing to light what is ineffable, mysterious and uncanny.

The title "Images of the City," chosen not surprisingly in the plural, acknowledges not only the variety of urban languages but also the ambivalence that characterizes the relationship between the city and the imaginary. This uncanny, often hidden behind the city's manifest forms, becomes a central theme in the volume, traversing monuments, consumption, graffiti and rap music. The sacred, understood as a common thread, accompanies these urban narratives, interrogating the deep connection between the foundation of the city and its contemporary cultural and symbolic meaning.

This book not only proposes new keys to understanding the urban, but also invites the reader to engage with the ambiguities and symbolic layers that define the city as a place of constant redefinition and regeneration.

Questo volume collettaneo si propone di aggiornare il dibattito sulle ricerche relative agli spazi e ai linguaggi urbani, indagando fenomeni che spaziano dai graffiti e dalla street culture fino ai graphic novel, al cinema, alla pubblicità, ai videogiochi, ai monumenti, alla public art e alle forme di interazione e di utilizzo degli spazi urbani. Attraverso una particolare attenzione alle ibridazioni tra queste forme espressive, si mette in evidenza l'importanza della dimensione visuale nella configurazione dell'immaginario urbano. La città contemporanea è qui considerata sia come luogo di produzione culturale che come tema di tale produzione, uno spazio specifico in cui attori e popolazioni eterogenee costruiscono un legame sociale differenziato, grazie a codici comunicativi unici. Il libro è strutturato in due sezioni complementari. La prima parte offre un quadro teorico, intrecciando riflessioni su spazi, linguaggi e visualità urbana con il fil rouge del «sacro», inteso come categoria sociologica e politica. La seconda parte, più empirica e situata, approfondisce specifiche tematiche urbane attraverso una serie di capitoli dedicati a segni, significati e immaginari materiali e immateriali delle città. In questa sezione, i contributi esplorano le molteplici immagini della città, rivelandone la ricchezza semantica e la complessità, portando alla luce ciò che è ineffabile, misterioso e perturbante. Il titolo «Le immagini della città», scelto non a caso al plurale, riconosce non solo la varietà dei linguaggi urbani ma anche l'ambivalenza che caratterizza il rapporto tra città e immaginario. Questo perturbante, spesso nascosto dietro le forme manifeste della città, diviene un tema centrale nel volume, attraversando monumenti, consumo, graffiti e musica rap. Il sacro, inteso come filo conduttore, accompagna queste narrazioni urbane, interrogando il legame profondo tra la fondazione della città e il suo significato culturale e simbolico contemporaneo. Questo libro non solo propone nuove chiavi di lettura sull'urbano, ma invita il lettore a confrontarsi con le ambiguità e le stratificazioni simboliche che definiscono la città come luogo di costante ridefinizione e rigenerazione.

Emilio Cocco è professore associato di Sociologia dell'ambiente e del territorio presso l'Università di Teramo. La sua attività accademica si concentra principalmente sulla sociologia delle relazioni internazionali, la sociologia del territorio e dell'ambiente, con un focus specifico sulle aree urbane e sulle dinamiche socio culturali legate ai confini, alle frontiere e agli spazi marittimi. Ha insegnato presso l'American University of Rome (AUR), l'Università di Padova e l'Università di Zadar (Croazia).

Federico Montanari è professore associato di Sociologia dei processi culturali e comunicativi, presso l'Università di Modena e Reggio Emilia, dove insegna Sociosemiotica, Visual and Media studies e Teorie della comunicazione. Si occupa di sociosemiotica applicata allo studio dei media, delle situazioni di guerra e di conflitto, delle tecnologie, dei fenomeni visivi ed estetici, più recentemente in relazione ai temi dell'ambiente e degli spazi urbani; nonché del rapporto tra immagini, tecnologie; di filosofia del poststrutturalismo.

Philosophies of Communication

IL Sileno Edizioni

ISBN
979-12-80064-73-8