Forme dell'inclusività

ii inclusive interiors 04

ii inclusive interiors
#04

Forme dell'inclusività

pratiche spazi progetti

a cura di
Antonio Longo Chiara Rabbiosi Pierluigi Salvadeo

ii inclusive interiors Peer Reviewed Book Series

#04 | **Forme dell'inclusività: Pratiche spazi progetti**

A cura di / Edited by
Antonio Longo Chiara Rabbiosi Pierluigi Salvadeo

Comitato scientifico / Scientific Committee
Giovanni Attili | Università La Sapienza, Roma
Luca Basso Peressut | Politecnico di Milano (Chief Editor)
Daniel Cid Moragas | ELISAVA, Barcelona
Irene Cieraad | Delft University of Technology
Arianna Dagnino | University of British Columbia, Vancouver
Christoph Grafe | Bergische Universität, Wuppertal
Hidenobu Jinnai | Hosei University, Tokyo
Susan Yelavich | Parsons School of Design, New York

Comitato di redazione / Editorial Board
Imma Forino Jacopo Leveratto Pierluigi Salvadeo | Politecnico di Milano

DAStU | Department of Architecture and Urban Studies, Politecnico di Milano
AIMAC | Interior Architecture Museums and Built Environment Research Lab at DAStU
DRAIA and PAUI PhD Courses, Politecnico di Milano

ISBN 978-88-916-2240-2

© Copyright 2017 Maggioli S.p.A.

Maggioli Editore è un marchio di Maggioli S.p.A.
Azienda con sistema qualità certificato ISO 9001:2008
Maggioli Editore is part of Maggioli S.p.A
ISO 9001:2008 Certified Company

47822 Santarcangelo di Romagna (RN) ▪ Via del Carpino, 8
Tel. 0541/628111 ▪ Fax 0541/622595
www.maggiolieditore.it
e-mail: clienti.editore@maggioli.it

È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo effettuata, anche ad uso interno e didattico, non autorizzata. Diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento, totale o parziale con qualsiasi mezzo sono riservati per tutti i Paesi.
All rights reserved. No part of this publication may be translated, reproduced, stored or introduced into a retrieval system, or transmitted, in any form, or by any means (electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise) without prior written permission from the publisher.

Complete catalogue on www.maggioli.it/university area
Il catalogo completo è disponibile su www.maggioli.it area università

Finito di stampare nel mese di Luglio 2017 nello stabilimento Maggioli S.p.A, Santarcangelo di Romagna (RN)
Printed in July 2017 in the plant Maggioli S.p.A, Santarcangelo di Romagna (RN)

Indice

7 Collana di studi e ricerche ii inclusive interiors
9 Introduzione

Dalle teorie alle pratiche

17 Inclusività: La ricerca dell'essenza dell'identità umana
Simona Chiodo

31 Inclusività atmosferica
Tonino Griffero

53 *Home-making*: Tra ricordi e proiezioni nel futuro
Irene Cieraad

69 Addomesticare la città: Forme emergenti di inclusività urbana
Jacopo Leveratto

Dalle pratiche alle strategie

87 Pratiche inclusive
Pierluigi Salvadeo

103 Arte Sociale genera processi inclusivi
Jacqueline Ceresoli

117 Art-propriAzioni inclusive
Francesca Danesi

129 Musica e città: Pratiche inclusive e spazi del progetto
Antonio Longo

147 L'astrattezza di Dio: Considerazioni sui luoghi interreligiosi
Francesco Cataluccio

Dalle strategie agli spazi

155 *Engaging Space*: Lo spazio come tecnologia per il museo inclusivo
Kali Tzortzi

171 Prospettive culturali inclusive: Esempi di biblioteche locali a confronto
Lavinia Dondi

185 Interni interreligiosi per l'inclusione sociale
Anna Barbara

197 *Feel like home*: Interni inclusivi per il settore turistico ricettivo
Elena Elgani e Francesco Scullica

215 *Inclusive workscape*: Il luogo di lavoro come promotore di inclusività sociale
Imma Forino

Dagli spazi ai progetti

229 Patrimoni culturali come agenti di inclusione: Due recenti esperienze nell'ambito della ricerca europea
Luca Basso Peressut

245 Il progetto del museo inclusivo: Gli spazi del "post-museo" nel XXI secolo
Francesca Lanz, Elena Montanari

265 Verso la città gastrocratica? Nuove identità per i mercati alimentari
Chiara Rabbiosi

281 Gli ostelli e la definizione di nuovi spazi urbani
Greg Richards

299 Progettare l'inclusione: Il caso Autogrill Villoresi Est e il *work in progress* di Archidiversity
Giulio Ceppi

Apparati

313 Sull'inclusività: Note per una bibliografia

323 Profili degli autori

331 Elenco delle illustrazioni

Collana di studi e ricerche ii inclusive interiors

La collana di studi ii inclusive interiors, nel tentativo di costruire un ambiente adattabile che risponda alla necessità di dialogo interculturale determinata dai flussi migratori transnazionali, si propone di tracciare un quadro delle più rilevanti sperimentazioni architettoniche sugli interni collettivi, capaci di mettere in luce le strategie e gli strumenti più innovativi di "progettazione inclusiva" al riguardo. A tal proposito, essa raccoglie contributi critici multidisciplinari, focalizzati su quelle architetture e quegli spazi che meglio rispondono al cambiamento dell'uso dell'ambiente collettivo, in una società segnata dall'intensificazione della mobilità delle persone e delle informazioni.

Comitato Scientifico

Giovanni Attili, Università La Sapienza, Roma
Luca Basso Peressut, Politecnico di Milano (Direttore editoriale)
Daniel Cid Moragas, ELISAVA, Barcelona
Irene Cieraad, Delft University of Technology
Arianna Dagnino, University of British Columbia, Vancouver
Christoph Grafe, Bergische Universität, Wuppertal
Hidenobu Jinnai, Hosei University, Tokyo
Susan Yelavich, Parsons School of Design, New York

Volume 04

Questo volume della collana di studi e ricerche ii inclusive interiors è stato realizzato nell'ambito del progetto di ricerca *Interni inclusivi: Spazi della socialità nell'età del nomadismo globale*, finanziato dal Dipartimento di Architettura e Studi Urbani del Politecnico di Milano, nell'ambito del Programma FARB 2015/2016.

Gruppo di Ricerca

Anna Barbara, Design, Politecnico di Milano
Luca Basso Peressut, DAStU, Politecnico di Milano (Coordinatore)
Jacqueline Ceresoli, Accademia di Belle Arti di Brera, Milano
Simona Chiodo, DAStU, Politecnico di Milano
Lavinia Dondi, DAStU, Politecnico di Milano
Elena Elgani, Design, Politecnico di Milano
Imma Forino, DAStU, Politecnico di Milano
Francesca Lanz, DAStU, Politecnico di Milano
Jacopo Leveratto, DAStU, Politecnico di Milano
Antonio Alvise Longo, DAStU, Politecnico di Milano
Chiara Rabbiosi, QuVi, Università di Bologna
Pierluigi Salvadeo, DAStU, Politecnico di Milano

Ringraziamenti

DAStU
Dipartimento di Architettura e Studi Urbani, Politecnico di Milano
AIMAC
Laboratorio di Architettura degli Interni, Musei e Ambiente Costruito, Polimi
DRAIA
Corso di Dottorato in Architettura degli Interni e Allestimento, Polimi
PAUI
Corso di Dottorato in Progettazione Architettonica, Urbana e degli Interni, Polimi

Introduzione

Sono qui raccolti contributi di autori che traguardano il tema degli interni inclusivi provenendo da esperienze e interessi distanti, e gli stessi curatori, pur condividendo molte esperienze di ricerca e didattica, hanno punti di osservazione sul tema assai differenti: Antonio Longo, architetto, orienta i suoi interessi in special modo verso l'urbanistica; Pierluigi Salvadeo anch'egli architetto, si colloca per pratica e insegnamento nel cuore del progetto di architettura con una particolare attenzione allo spazio interno; Chiara Rabbiosi, ricercatrice sociale dal profilo interdisciplinare, sviluppa da tempo il nesso tra luoghi, consumi e società.

Tre sono le domande che i curatori si sono posti durante la curatela del volume, tre le serie di risposte, che nello stile aperto e dialogante di questo libro, riportiamo.

Cosa sono gli *interni inclusivi*

PS: Il concetto di inclusività si sviluppa in relazione alle trasformazioni delle società moderne, alla globalizzazione, all'apertura e alla mobilità dei sistemi sociali, all'accettazione di ciò che è nuovo e diverso, accogliendo situazioni aperte, caotiche e contraddittorie. Dunque assumendo la compresenza degli opposti e la conseguente perdita di molti limiti disciplinari. La stessa cosa avviene per l'architettura degli interni, che superando se stessa, assume oggi di una nuova e più generale condizione di internità. Essa si fa carico di una diversa responsabilità nei confronti della città, capovolgendo la relazione comunemente riconosciuta tra interno ed esterno, tra edificio e città, tra pubblico e privato, tra individuale e collettivo; coppie oppositive delle quali si riconoscono le tracce nei contributi dei vari autori all'interno del libro. Scritti assai diversi l'uno dall'altro, ma allo stesso tempo aventi il comune obiettivo di indagare una nuova stagione,

quella attuale, nella quale una serie di soluzioni parziali tracciano segmenti forti contrassegnati spesso da acutissime connessioni deboli.

CR: L'eterogeneità dei testi compresi all'interno del libro ha reso possibile osservare e comprendere il tema degli interni inclusivi ponendo in primo piano, innanzitutto, le relazioni: cooperative, competitive, sempre asimmetriche, costitutive e generative dello spazio. In altre parole, trattare gli interni inclusivi dal punto di vista dei legami tra una serie eterogenea di "attori" e tra essi e l'ambiente che li circonda. Perché lo spazio non è mai un "contenitore" preesistente alle azioni e ai legami tra gli attori, ma ne è l'esito costante e mutevole. Anche nella sua rappresentazione, lo spazio è il frutto di una serie di pratiche istituzionalmente situate, e cioè negoziate passo a passo nel corso delle azioni e del loro svilupparsi in un contesto determinato dal punto di vista sociale, culturale, economico, geografico. Così se gli spazi difficilmente potranno essere "intrinsecamente" inclusivi ne consegue che andranno piuttosto intesi come il frutto di una serie di traiettorie continuamente ridisegnate da un insieme ibrido di elementi, siano essi muri, piante, uomini, donne, cani, gatti… Queste traiettorie esprimono visioni del mondo e sono dunque sempre politiche. Da questo denso contesto relazionale scaturisce una continua tensione attraverso la quale la capacità spaziale di includere o escludere determinate categorie sociali o risorse ambientali è continuamente negoziata.

AL: Nell'eterogeneità degli sguardi disciplinari, degli argomenti e degli esempi portati nei saggi contenuti nel volume è possibile riscontrare un ulteriore aspetto comune e centrale rispetto al tema della creazione di spazi inclusivi: la distanza da idee univoche e stabili di forma come esito del progetto, e dal progetto come processo lineare di formalizzazione. Se gli interni inclusivi raccontati in questo volume a più voci sono infatti plurali, altrettanto plurali sono le accezioni di forma utilizzate nel descriverne le caratteristiche, la formazione, il senso. Gli interni inclusivi non sono specifici luoghi o oggetti, quanto piuttosto contesti dinamici, relazionali e in evoluzione, entro cui l'osservatore, critico e progettista, o il semplice fruitore si colloca in modo consapevole. E vi si colloca mettendo in gioco la propria attitudine a produrre e modificare spazi tanto attraverso il proprio ruolo tecnico e gli spazi di responsabilità a esso connessi quanto attraverso le pratiche che connotano la sua esistenza quotidiana, talvolta con la semplice presenza del proprio corpo; un corpo attivo che lascia impronte e memoria in modo inevitabile.

Perché parlare di *interni inclusivi*

PS: Oggi l'idea di inclusività percorre potenzialmente tutti gli spazi della città, esterni ed interni, fisici o mentali che siano. Parliamo dunque di inclusività semplicemente perché essa sembra una condizione inevitabile. È inevitabile nei fatti come segnalato dal contenuto di alcuni saggi di questo libro, come ad esempio in quello di Francesco Cataluccio, che indaga sulla condivisione dello spazio nei luoghi interreligiosi, o in quello di Imma Forino che descrive come gli spazi del lavoro siano diventati oggi promotori di inclusività sociale. Sembra anche inevitabile parlarne in teoria, come suggerisce Simona Chiodo con le sue risposte alle domande del *perché*, del *dove* e del *cosa* dobbiamo includere oggi nelle nostre vite. D'altronde dobbiamo anche ammettere che parliamo di inclusività, che è cosa complessa, perché il mondo è diventato complesso e, checché se ne dica, difficilmente possiamo rispondere alla complessità con una sbrigativa semplicità. E poi, ci sono gli interni, interesse di partenza di questo libro, che sembrano oggi esprimere usi ormai liberati dai vincoli spaziali tipici della loro perimetrazione fisica. I nuovi interni sono spazi itineranti, luoghi di molteplici incontri, che non si fermano dentro le loro mura, ma che come spazi di rete scardinano i limiti e si espandono oltre loro stessi.

CR: È inevitabile confrontarsi con le dinamiche del movimento. Così, a proposito di spazi che vanno al di là di loro stessi, all'inizio degli anni Duemila, nelle scienze sociali, e prevalentemente in ambito geografico e sociologico, si è affermato il cosiddetto *mobility turn*. Questo approccio individua nell'intreccio di differenti mobilità (fisiche, simboliche, immaginative e virtuali) la cifra costitutiva della società contemporanea. Si tratta di riconoscere nella compenetrazione dialettica di tendenze contraddittorie, come globalizzazione e localizzazione, mobilità e immobilità, la chiave interpretativa del reale. La tensione tra questi aspetti disegna infatti nuove forme di inclusione ed esclusione socio-spaziale. Gli spazi condivisi dell'abitare metropolitano – e in particolare gli spazi aperti urbani, i luoghi del lavoro e della cultura, le infrastrutture per il trasporto – vivono di interrelazioni e di scambi globalmente radicati, per quanto sempre più temuti, regolamentati, avversati, tali per cui si può dire che i loro confini sono porosi. Per questo motivo parlare di interni inclusivi significa fare emergere riflessioni che possano colmare il bisogno di ripensamento degli usi e dei significati degli spazi che abitiamo quotidianamente. In sintesi, che possano essere di stimolo ad applicazioni progettuali coerenti con i cambiamenti socioculturali e economico-politici in corso senza rinunciare a un ideale urgentemente democratico.

AL: L'ipotesi che parlare di interni inclusivi fosse necessario per attualità e ampiezza del tema, ha guidato l'interlocuzione con gli autori e la scelta della sequenza dei saggi. Alcuni contributi sono stati costruiti attraverso incontri tra i partecipanti al gruppo di ricerca, altri raccolti dagli stessi attraverso il dialogo con autori esterni avviato attraverso seminari specifici o in dialogo diretto, elaborati in contesti diversi e indipendenti. La lettura trasversale evidenzia come parlare di inclusività significhi entrare in un campo aperto, vivo e generativo di conoscenza. Un campo contemporaneamente antico, perché molte delle questioni trattate appartengono ai fondamenti dell'architettura e degli studi urbani, una fra tutte la permanenza delle strutture e la resistenza a usi molteplici nel tempo, ai flussi che li attraversano, e contemporaneamente inesplorato e nuovo, come la necessità di riconoscere nuovi modi e strumenti di organizzazione per un progetto non figurativo. Alcune ricorrenze risulteranno evidenti: l'attenzione alle pratiche come condizione che caratterizza le popolazioni urbane, oltre le categorie più consolidate di descrizione sociale, l'interculturalità, riconoscere nuove tipologie di spazi, la nuova centralità dell'architettura e della costruzione in grado di accogliere differenze e dinamiche oggi previste e nel futuro anche prossimo non prevedibili.

Cosa sollecitano gli *interni inclusivi*

CR: La ricerca si è concentrata da un lato sulla definizione di attori e pratiche generate dalla condizione di un certo "nomadismo globale": ad esempio, *flâneur* contemporanei, meta-turisti, migranti e lavoratori "ubiqui". Dall'altro lato sono state individuate le architetture e gli spazi che rispondono al cambiamento dell'uso dell'ambiente collettivo in una società segnata dall'intensificazione della mobilità. Così Lavinia Dondi ha approfondito alcuni casi significativi di biblioteche locali il cui progetto ha saputo rispondere ai cambiamenti sociali e culturali della loro epoca, dalla biblioteca progettata da Bruno Zevi a Dogliani negli anni Sessanta, agli Idea Store londinesi del nuovo millennio. Francesca Lanz e Elena Montanari hanno costruito una rassegna di musei diversi tra loro per tematizzazione, ma ristrutturati o riallestiti al fine di rendere conto di una molteplicità di livelli di lettura, interpretazione e performance nei confronti del patrimonio da essi ospitato. Io ho analizzato alcuni mercati alimentari, di recente al centro di attente politiche di rigenerazione volte a farne spazi attrattivi per popolazioni urbane diverse, evidenziando il paradosso per cui, a lungo andare, l'esito di un progetto programmaticamente inclusivo potrebbe essere la formazione di un contesto e di uno spazio esclusivo. Se, come sempre più spesso si sostiene, il significato culturale attribuito a certe forme di consumo di beni e servizi, è ciò che accomuna residenti e viaggiatori, ecco che alcuni spazi sono archetipici di questa tendenza. È il caso degli ostelli, anch'essi oggi reiventati, sui quali riflette Greg Richards, ponendoli in relazione con una più ampia dinamica di contaminazione dello spazio urbano da parte del turismo largamente inteso.

AL: In questo quadro il progetto e il ruolo dell'architettura potrebbero apparire marginalizzati. Ma il dissolversi indubbio della figura autoriale nella moltiplicazione dei soggetti implicati nel disegno dei luoghi implica, nel contempo, la definizione di spazi di responsabilità limitata sempre più precisi e importanti. In questo, lungi dal dissolverne il ruolo, la geografia articolata degli interni inclusivi costituisce il punto di vista e la chiave per costruire nuove condizioni di legittimazione ed efficacia del progetto e del progettista.

PS: Gli interni inclusivi reclamano il progetto, e non potrebbe essere altrimenti, vista la loro natura più processuale che risolutiva, secondo la quale l'obiettivo non è più il prodotto finale, ma un processo costitutivo, ampio, continuo e per l'appunto, inclusivo. A partire da questo assunto, saggi come quello di Antonio Longo ampliano la visione del problema estendendo alla musica amatoriale e, più in generale, alle pratiche delle popolazioni urbane, la capacità di produrre spazio abitato, Jacqueline Ceresoli parla della capacità dell'arte di generare inclusione sociale, Jacopo Leveratto indaga lo spazio personale sovrapposto allo spazio pubblico. Si potrebbe in generale osservare che oggi è andata in crisi la nozione di spazio e che il nostro è un nuovo modo di abitare che si svolge in una sequenza di molteplici interiorità. Da questo punto di vista i diversi testi presenti all'interno del libro, sia pure nella varietà ed eterogeneità di argomenti trattati, presentano una imprevedibile compattezza: pubblico, privato, cultura, lavoro, commercio, turismo, ospitalità, arte, musica, ma anche virtualità, religioni, atmosfere; tutti uniti nel pensare che oggi abitare significa muoversi con disinvoltura da un concetto all'altro, da un interno all'altro, da uno spazio all'altro, reale o virtuale che sia. Ma soprattutto quello che vogliamo, e che il libro dice, è rompere i confini.

Pratiche inclusive

Pierluigi Salvadeo

> Le città future non sono quelle invisibili di Italo Calvino né quelle visionarie di Fritz Lang. Sono quelle attuali, viste e abitate con una prospettiva più efficiente, al contempo tecnologica e creativa, soprattutto partecipata.
> (Mattei 2013a, 9)

È un cambio di paradigma quello che Maria Grazia Mattei evidenzia nell'introduzione al piccolo libro, *Carlo Ratti*: *Smart City, Smart Citizen*. Una città intelligente, dove l'hardware materiale dei territori urbani lavora in simbiosi con il software immateriale delle tecnologie digitali e delle reti sociali per il miglioramento della vita delle persone. Una città dove tutti sono connessi e dove tutto è concatenato. Una città che per dirla con Carlo Ratti (2014) è sia «*sensing*», cioè in grado di raccogliere informazioni, sia «*acting*», cioè capace di elaborare le informazioni raccolte e di produrre risposte in relazione ad esse. Come se il mondo digitale e quello materiale potessero convergere in una zona comune: «È un'equazione molto interessante anche perché riunisce discipline tradizionali incentrate sullo spazio – architettura, pianificazione, design – con quelle incentrate sulla tecnologia – ingegneria informatica, elettronica, ecc. – e le discipline legate all'interazione uomo-macchina» (Mattei 2013a, 25). Un *approccio inclusivo* alla progettazione, quello di Ratti, che spiega come la coppia oppositiva *acting/sensing* proponga un altro modo di leggere gli spazi della città, ma soprattutto di idearli. È per l'appunto, quella che egli definisce «Architettura Open Source» delinea nuovi e differenti metodi per progettare gli spazi urbani e organizzare gli edifici in essi contenuti. Una inclusività che si esprime nelle modalità partecipative della progettazione,

nell'uso collaborativo dei software progettuali e nel conseguente uso trasparente degli edifici della città.

Internet e la rete che lo supporta hanno rappresentato da questo punto di vista un cambiamento radicale della maniera in cui le persone si relazionano una all'altra, ed è questo straordinario mezzo che ha permesso la nascita di pratiche come il *crowdsourcing*, che coinvolge ampi pubblici, consentendo a ogni persona di contribuire alla definizione di specifici progetti, di qualunque natura essi siano, apportando contenuti di vario tipo sotto ogni forma possibile, dalle idee alle azioni concrete, sia come finanziamenti sia come lavori realmente svolti.

Tutto ciò ha messo definitivamente in crisi i classici modelli di partecipazione fondati su interviste preliminari, dove il demiurgo architetto controlla in realtà in modo completo ogni fase del processo progettuale. Tra tutti, uno dei più significativi, è il caso del Villaggio Matteotti a Terni realizzato verso gli inizi degli anni Settanta da Giancarlo De Carlo. È un quartiere residenziale dal forte carattere sociale che De Carlo sviluppa in contrapposizione alla visione totalitarista del Movimento Moderno, al quale egli muove forti critiche proprio a proposito della sua incapacità di rivolgersi alle persone comprendendone i reali comportamenti umani e sociali. Uno sviluppo centralista dell'architettura, del quale Le Corbusier è stato il maggiore portavoce, non occupandosi più soltanto di disegnare edifici, ma abbracciando con le sue proposte l'intera vita dell'uomo, nel tentativo di ridisegnare la società intera. Proprio da questo pericolo cerca di fuggire De Carlo, che concepisce l'architettura come «scienza democratica» e propone al contrario un'architettura partecipata basata su processi di coinvolgimento degli utenti finali. Il ruolo del progettista diventa pertanto quello di stabilire gli strumenti per mettere in atto un vero rapporto di interazione tra l'architettura e le persone che la utilizzano. Tuttavia, gli abitanti sono stati interpellati soltanto relativamente a scelte più marginali e la partecipazione tanto evocata dal progettista si è in realtà ridotta alla possibilità, da parte dei futuri residenti, di modificare a loro piacimento gli interni degli alloggi, senza contribuire a determinare il carattere del quartiere, lasciando all'architetto il controllo totale dell'edificio e dell'intero impianto urbanistico (Marini 2015; Schlimme 2004).

Possiamo a posteriori sostenere che la tanto proclamata partecipazione del Villaggio Matteotti si sia infine ridotta alla acquisizione, da parte del progettista, del più ampio consenso possibile da parte di coloro che avrebbero in futuro abitato il quartiere. Prova ne sia il fatto che lo stesso De Carlo ha voluto che il Regolamento Condominiale del Matteotti, contenesse una clausola di tutela degli spazi comuni, del verde, dei blocchi scala, dei percorsi pensili e di ogni altro spazio collettivo, la cui modificazione avrebbe compromesso la configurazione formale generale del complesso.

Si può dire, per contro, che il Villaggio Matteotti è un vero sistema progettuale rappresentato dalla complessa organizzazione gerarchica degli spazi: pubblici, semi-pubblici, semi-privati e privati. Un'ampia scelta di spazi di diversa natura consente la gradualità nel passaggio tra un ambito e l'altro, aumentando sicuramente il senso di appartenenza, ma sostanzialmente negando agli abitanti una vera personalizzazione e un'autentica partecipazione alle fasi di ideazione. Un'esperienza dunque, quella del Villaggio Matteotti, che non rappresenta più oggi una credibile idea di partecipazione. Pratica che invece i mezzi digitali odierni riconfigurano come una nuova condotta collettiva, non più guidata da pochi soggetti eletti, ma semmai come attività continua e spontanea di un'intera comunità. Ne deriva come una specie di processo darwiniano di costruzione della città, le cui azioni e i relativi spazi per metterle in pratica, si determinano in modo evolutivo a partire dalle esperienze precedenti.

È all'interno di questo contesto, complesso e concatenato, che l'architetto dovrebbe ripensare al proprio ruolo nei confronti del progetto, passando dalla definizione di pratiche prescrittive alla promozione di processi aperti e inclusivi, dove la condivisione diventa uno degli elementi essenziali di formazione delle idee e della loro messa in pratica. Ecco allora che cambia il senso della partecipazione, riorganizzata come un nuovo processo condiviso, in grado di estendersi fino ad innescare vere e proprie procedure di *co-progettazione*. Si tratta di un insieme complesso di azioni, durante le quali, promotori, progettisti, utenti e osservatori, condividono conoscenze, competenze e altri beni, sia materiali che immateriali, per progettare e realizzare prodotti, servizi e soluzioni adatte a creare valore a beneficio di tutti i soggetti coinvolti.

Jeffrey Schnapp, direttore del metaLAB dell'Università di Harvard e co-fondatore dello Stanford Humanities Lab, parla di «Umanistica Digitale» come di un'area di ricerca che tratta degli impatti del digitale sui modelli di produzione, disseminazione e trasmissione della cultura. L'umanistica digitale si basa sulla definizione di nuovi modelli di ricerca collettiva e dal basso, e sull'idea di un sapere non più come prodotto, ma come processo, consistente in una serie di relazioni aperte e di dati on line. L'archivio del sapere pertanto non è più un luogo dove si conservano le cose, ma è un luogo dove si fanno delle cose. Si determina quindi una nuova cultura

pubblica capace di utilizzare ampie fonti e in grado di superare i confini tracciati dai classici sistemi di diffusione e di produzione della conoscenza (Burdick et al. 2014).

Procedere secondo questa complessa e differenziata sovrapposizione di competenze significa anche reinterpretare radicalmente il concetto di *autorialità* del prodotto, di qualunque natura esso sia, e la rete di Internet, con il suo carattere libero e aperto contribuisce con efficacia a questa modificazione di senso. Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, e altri social ancora, ci hanno fatto capire, fin dalla loro nascita, cosa significasse aderire realmente ai modelli di collaborazione aperti rappresentati dalle reti sociali e quali fossero le problematiche legate al cosiddetto diritto d'autore. Se ne occupa con lucidità Lawrence Lessig, sostenitore della prima campagna elettorale di Barack Obama e considerato dalla rivista «Scientific American» tra i «Top 50 Visionaires» per le sue proposte di interpretazione del concetto di copyright in grado di coniugare la salvaguardia della proprietà intellettuale con i temi della partecipazione e del dibattito on line.

Per Lessig la questione nodale sta nella trasparenza e nella capacità partecipativa della rete, pertanto noi oggi possiamo fare affidamento su infrastrutture tecnologiche basate sul *free software*, sulla *free culture*, sulle reti neutrali e su ogni sorta di piattaforma comunicativa. Secondo l'autore, in un prossimo futuro la rete genererà perfino una diversa economia rispetto a quella classica commerciale, conducendoci verso ciò che lui definisce una «economia condivisa» (Lessig 2008; Mattei 2013b).

> Considerando tutto ciò che faremo insieme ai nostri amici, o tutto ciò che faremo con e grazie a Wikipedia, ci sarà molta più interazione fra le persone e questo sicuramente avverrà sulla base di certe ricompense, ma non saranno ricompense calcolate in denaro. In effetti eliminare il denaro da un'economia, la cambierebbe moltissimo, così come l'economia cambiò moltissimo quando il denaro fu iniettato per la prima volta al suo interno. Sia chiaro, non sto parlando di un cambiamento totale: se vi troverete cinquecento dollari in tasca e vorrete consumarli in una notte, potete farlo benissimo anche tra vent'anni. Sono i rapporti che cambieranno. Nello spazio di Internet abbiamo già delle piccole economie che, per l'appunto, non si reggono sul denaro. Il punto interessante è come collegare questi diversi sistemi. A tale scopo si potrebbe creare un'*economia ibrida*. Le parti dell'economia si sfrutteranno reciprocamente; l'economia reale, quella che conosciamo adesso, sfrutterà quella virtuale e viceversa. (Mattei 2013 b, 59)

Dunque un'economia della conoscenza e della condivisione che ci induce a rivedere tutto ciò che si lega ai passati concetti di autorialità del prodotto.

Qualcosa di simile a quella che Lessig definisce «economia ibrida», Jeremy Rifkin qualche anno prima l'aveva già chiama «economia dell'esperienza», sostenendo che nella cosiddetta «era dell'accesso» è possibile utilizzare un bene anche senza averne il possesso, attraversandolo o personalizzandolo nei suoi caratteri o nei suoi usi. Una sorta di ibridazione tra spazi reali e contesti virtuali, la cui unione determina la nascita di veri e propri luoghi della contemporaneità. Per Rifkin le reti sono predominanti rispetto ai mercati e nella New Economy questo può avvenire a causa della perdita di importanza del possesso di beni fisici rispetto al forte valore acquistato dalla semplice possibilità di accesso agli stessi beni, o per meglio dire, ai servizi prodotti da quei beni. Sono sempre il proprietario o il fornitore che hanno il possesso di un bene, che però noleggiano o affittano in cambio del pagamento di una tariffa, di una tassa di iscrizione o di un abbonamento. Cambia dunque completamente l'idea di mercato, aprendosi a un negoziato tra *client* e *server* operanti in rete, e a essere soprattutto determinanti nello scambio economico, sono le idee, i concetti, le immagini e le esperienze, più di qualunque altro bene materiale (Rifkin 2002). È evidente che questa differente modalità di considerare i prodotti dell'uomo ha forti ricadute sulle possibilità di partecipazione dei singoli individui ai processi creativi, fino ad assumere l'aspetto di vere e proprie condivisioni che superano l'importanza dell'*imprimatur* sull'idea iniziale. Dal singolo autore alla moltitudine di autori, i processi creativi oggi tendono a procedure di inclusività omnicomprensiva, dentro le quali moltissimi sono di fatto gli autori.

Già nei primi anni Novanta Pierre Levy, ripercorrendo gli studi e i ragionamenti condotti presso il Centro di Ricerca dell'Università di Ottawa, parlava di «intelligenza collettiva» come di una pratica consentita dai nuovi mezzi informatici. Benché il termine intelligenza collettiva non sia una sua invenzione, perché altri lo avevano coniato prima di lui, Levy è colui che lo ha maggiormente approfondito, studiandone le potenzialità e i possibili risvolti (Levy 1994). Secondo il filosofo, la divulgazione delle tecniche informatiche, e potremmo aggiungere oggi, la diffusione a macchia d'olio dei social media, ha prodotto nuove modalità di legame sociale superando ogni sorta di perimetro territoriale, relazioni istituzionali o rapporti di potere. Semmai, quello che succede è la formazione di comunity intorno a centri di interesse comune. È proprio questo fenomeno che dà avvio alla

pratica dell'intelligenza collettiva, ovvero un tipo di intelligenza capace di mobilitare competenze distribuite, in continua evoluzione e in grado di coordinarsi in tempo reale. Il fenomeno, pur essendo di massa, non genera in realtà nessun tipo di appiattimento, anzi la sua forma di sapere distribuito determina processi virtuosi di emancipazione e accrescimento del sapere. Ogni persona si pone al servizio della comunità, potendosi esprimere continuamente e liberamente, ma contemporaneamente può attingere alle risorse della comunità stessa. È in un contesto così eterogeneo, dove il risultato finale è ottenuto includendo il contributo di tutti, che si erode l'apporto singolo dell'autore, a favore di una più vasta e allargata idea di autorialità collettiva e inclusiva. Ed è questo il processo che porta alla cosiddetta «*social innovation*», sicuramente destinata a diventare una pratica sempre più strategica, soprattutto in tempi di crisi.

Geoff Mulgan, policy maker, tra le voci più autorevoli in questo campo, co-autore insieme a Robin Murray e a Julie Caulier Grice del *Libro bianco sulla innovazione sociale* (2011), descrive l'innovazione sociale come una pratica in grado di produrre nuove idee che soddisfino i bisogni delle persone, ma che allo stesso tempo sono in grado di generare nuove relazioni e nuove collaborazioni. Dunque, innovazioni che da un lato sono una cosa buona per la società e dall'altro sono capaci di accrescere la capacità di azione della società stessa: «una serie di iniziative, dunque, sia profit sia no profit, che cercano di rafforzare il tessuto civico, favorendo relazioni orizzontali e comunitarie e colmando il più delle volte i vuoti lasciati dai governi nazionali: si va dal microcredito al *crowdfunding* (il finanziamento di servizi o prodotti in modo distribuito attraverso Internet), dalle *social enterprise* alla cosiddetta *sharing economy*, la possibilità di utilizzare un bene senza doverlo acquistare» (Mattei 2013 c, 11). Tutte le attività citate fanno emergere con chiarezza il ruolo delle tecnologie digitali nell'incrementare i processi di partecipazione, rafforzando le relazioni tra le persone e il tessuto civico che le contiene: si potrebbe affermare che questi incredibili mezzi ci consentono di diventare tutti insieme autori. Parliamo di un cambio totale di paradigma, secondo il quale il cittadino da utente passivo diventa partecipante attivo, ed è questo cambio di ruolo uno degli ingredienti fondamentali per innescare processi virtuosi di innovazione sociale. Mulgan osserva come i dati dicano che oggi i grandi centri di ricerca, sempre più globali e costosi, con i loro enormi investimenti, raggiungono più lentamente i risultati, quando li raggiungono e, da qualunque punto di vista li si voglia osservare, i classici modelli di ricerca per il raggiungimento dell'innovazione, tipici della fine dello scorso secolo, arrivano sempre meno efficacemente ai risultati aspettati. Ecco perché, egli sostiene, siamo sempre più propensi a rivolgere lo sguardo verso altri tipi

di innovazione, come la cosiddetta «*user-driven innovation*», aperta e dal basso, che non prevede gruppi di ricercatori in grandi laboratori. Parliamo al contrario di «migliaia di persone in tutto il mondo che sfornano idee» (Mattei 2013 c, 33), e io aggiungerei che in queste condizioni l'inclusività di ogni idea e di ogni azione è assicurata. E non mancano gli esempi di questa pratica.

Uno tra tutti è "che Fare",[1] un'associazione culturale che pubblica ogni anno un bando, le cui finalità, riferite a obiettivi di forte impatto sociale e innovazione culturale, devono rispondere ad alcune specifiche prescrizioni: collaborazione e co-produzione, innovazione, scalabilità e riproducibilità, sostenibilità economica e ambientale, equità, positività dell'impatto sociale, comunicazione. I progetti che solitamente vengono presentati sono spesso di grande interesse, ma ciò che sembra essere più stimolante è la complessità delle questioni e i processi inclusivi che il bando mette in campo. La sfida è quella di immaginare nuovi modi di usare la città e i luoghi che la connotano, siano essi pubblici o privati, grandi o piccoli, definiti o interstiziali, attraverso invenzioni che partano da qualunque azione comune elencabile – come camminare, giocare, fare uno spettacolo, dilettarsi con il giardinaggio, riciclare, ecc. – ed è attraverso le azioni che la città si evolve, e attraverso di esse che si formano i suoi spazi.

Così come è scritto nel bando, i progetti presentati devono esprimere l'attivismo e il coinvolgimento personale dei suoi ideatori, innescando «semi di cambiamento radicale» nelle pratiche d'uso della città e nella forma urbana che ne consegue. Sono «motori umani di cambiamento» che includono ogni professione possibile ed ogni lavoro immaginabile, nonché strati sociali differenti e ogni fascia di età. Dunque, azioni semplici, ma sorprendenti, ideate da ogni genere di persona, accomunata dall'unico intento di capire cosa fare per migliorare la vita all'interno delle città. I progetti non usano gli strumenti tradizionali della pianificazione o dell'architettura, ma si articolano secondo una miriade di idee diverse che vanno dalla produzione di alimenti alla agricoltura urbana, dal riciclaggio all'uso di edifici o tessuti abbandonati, dal gioco all'uso alternativo degli spazi urbani, dal design dell'abbigliamento al come usare gli arredi della città in modo inedito e differenziato.

In genere, nei progetti presentati, la cura, o per meglio dire, la regia delle azioni che vengono proposte, non esprime in modo diretto la necessità di particolari assetti spaziali, ma di fatto quanto suggerito avviene in spazi dei quali è possibile descrivere le caratteristiche distributive, geometriche

1 - www.che-fare.com.

e materiche. Sono spazi che si identificano nelle pratiche d'uso, dai perimetri circoscritti o aperti, urbani o agresti, racchiusi all'interno di edifici o nelle piazze e nelle strade delle città e che comprendono ogni rete immateriale, da quella dei rapporti sociali a quella del web.

Un nuovo scenario di immagini, di sensorialità, di comunicazione, di informazione, di possibilità di accesso ai servizi materiali e immateriali, di sfruttamento delle caratteristiche microclimatiche, di uso della rete, di forme sonore, olfattive e sensoriali in genere, di merceologie, di realtà esperienziali, e più in generale di azioni umane, determina oggi la qualità degli ambienti in cui viviamo. Pertanto l'architettura non è più una categoria capace di riassumere in sé l'intero senso dello spazio, ma rappresenta soltanto una parte di un più complesso sistema di relazioni, tra soggetti di differente natura, artificiali e naturali, animati e inanimati, reali e virtuali.

È necessario dunque pensare a una ridistribuzione dei ruoli all'interno della catena di lavoro che va dalla progettazione alla realizzazione, pensare più alla connessione tra gli attori e al processo da essi definito, che non ai singoli artefici del progetto o agli elementi della costruzione. È un processo di *disintermediazione* del ruolo del progettista, non più inteso come intelligenza che progetta il mondo, mediatore tra l'universo delle idee e la materia, ma semmai inteso come parte di un più complesso processo di dialogo tra pratiche concrete e pensiero.

El Campo de Cebada[2] a Madrid è un esperimento che da questo punto di vista ha molto da insegnare ai progettisti, ma anche agli amministratori e ai cittadini. Il nome deriva dal fatto che nel XVI secolo gli agricoltori accatastavano l'orzo raccolto, prima di trattarlo, proprio in questa piazza. Circa verso la metà del XX secolo, la municipalità ha giudicato molti mercati ottocenteschi della città, tra cui quello della Plaza de la Cebada, come obsoleti e igienicamente non più a norma, dando avvio al loro abbattimento e alla sostituzione con altre e più moderne strutture, ma l'imminente crisi economica ne ha impedito di fatto la ricostruzione. Il risultato è stato che una vasta area di più di cinquemila metri quadrati è rimasta nel centro storico della città, circondata da un recinto per moltissimo tempo, senza nessuna destinazione e in attesa di tempi migliori.

Ecco allora che persone di ogni età, genitori dei bambini che frequentano le scuole del quartiere e collettivi di giovani architetti, si sono consorziati sotto il nome di El Campo de Cebada per affrontare la sfida di come

2 - Un'esauriente descrizione dell'esperimento si trova in: www.elcampodecebada.org.

organizzare l'uso della piazza fino al giorno in cui il Comune si fosse deciso a mettere in atto le necessarie sistemazioni. Tutti insieme hanno aperto un sito web inteso come spazio di informazione, di discussione, ma anche di proposta. Sono partiti molti dibattiti, sia tra le persone nel bar di fronte alla piazza, sia on-line, giungendo infine a un accordo su una serie di richieste da negoziare con il Comune. Avendo i cittadini scelto un atteggiamento non ostile o di occupazione violenta degli spazi, dopo molte negoziazioni dovute a difficoltà burocratiche di vario tipo, è emersa una nuova modalità di dialogo e collaborazione tra il Comune e il quartiere, con l'obiettivo condiviso di favorire la crescita delle relazioni sociali in un'ottica partecipativa e di responsabilizzazione dei cittadini, sia per quanto riguarda le fasi di decisione, sia per quanto riguarda gli usi effettivi.

Nel febbraio 2011, in questo spirito e con il supporto delle associazioni di quartiere già consolidate, è stato siglato un accordo con la Direzione Finanza del Comune, ufficio inteso come proprietario nominale del sito, per la cessione temporanea dello spazio ai cittadini. Le prime attività che si sono svolte sono state le assemblee periodiche dalle quali sono sorti i comitati specifici per le proposte di uso dello spazio. Il sito web si è incrementato per promuovere ulteriori dibattiti on line e per informare costantemente sulle attività in essere e in programma. Lavagne, poste all'ingresso della piazza, sono servite per scrivere qualunque forma di commento o informazione. Inoltre, la prima conseguenza di questo rinnovato uso dello spazio, sempre sotto la forma di una collaborazione congiunta tra cittadini e Comune, è stata quella di ripulire rapidamente tutta la piazza, dotarla dei sotto-servizi necessari e dare un primo ordine d'uso agli spazi, anche solo attraverso la formazione di linee dipinte a terra, per segnare la differenza tra le varie aree dedicate allo sport, dal basket al calcio, dalla pista per le biciclette dei bambini agli spazi per l'equitazione, separando con precisione le corsie per le automobili rispetto allo spazio ad uso dei cittadini. Artisti locali hanno coperto il grigio del cemento con nuovi colori e graffiti di varia misura e tutto l'arredo urbano è stato creato con materiali riciclati portati dagli abitanti, dando origine al workshop *Design Urbano Temporaneo a Mano*. I pezzi prodotti sono stati pensati come portatili e reversibili in modo che fosse facile il loro spostamento in ogni angolo della piazza.

Il successo della squadra di basket locale ha indotto i residenti a costruire gradinate sulla sponda della rampa che dà accesso al sito. Nuove aree verdi sono state messe in scatole di grandi dimensioni su ruote, per poterle spostare sfruttando al meglio l'orientamento del sole. È stata costruita, sempre a cura dei cittadini, una struttura metallica coperta con pezzi di tessuto riciclato, in grado di riparare dal sole, particolarmente forte a Madrid durante il periodo estivo. Non è stato nemmeno trascurato l'ordine e il decoro della piazza, prevedendo contenitori di varia misura (posti sopra al portico utilizzato come tribuna quando ci sono spettacoli ed eventi pubblici) utili a riporre utensili, oggetti vari e arredi quando non vengono usati.

Ogni idea è sempre il frutto di un vero e proprio processo di co-progettazione e ogni iniziativa, così come ogni manufatto, è inserito in un calendario condiviso, piuttosto che essere il frutto di un'imposizione dall'esterno o dall'alto. Si è compiuto qui il miracolo della partecipazione autentica, che antepone l'uso degli spazi alla progettazione e alla costruzione delle strutture fisiche, seguendo un processo che inverte l'ordine gerarchico classico della progettazione alla quale consegue la fase della costruzione e il successivo uso. Qui, al contrario, i contenuti, da quelli simbolici agli usi reali, sono continuamente plasmati e sottoposti a discussione e verifica, attraverso processi dinamici nei quali gli utenti passano da una condizione passiva ad una fase attiva fatta di collaborazione e condivisione di competenze. È un complesso sistema partecipativo nel quale viene meno il ruolo classico del progettista, che non è più l'unico intermediario tra la fase del progetto e quella della costruzione.

El Campo de Cebada è uno spazio sia fisico che virtuale, con attori reali che agiscono sullo stesso piano di quelli virtuali, generando un doppio supporto dal quale parte la costruzione della comunità. Un luogo così pensato è un vero spazio open-source che riunisce il maggior numero possibile di protagonisti e a differenza di altre esperienze simili, non genera conflitti, ma al contrario incentiva relazioni di collaborazione: un vero spazio inclusivo che esprime con lucidità un modello compositivo della contemporaneità, conducendo nel dominio del digitale gran parte dei processi costitutivi dello spazio urbano.

Contrariamente a quanto è sempre avvenuto nei processi di stratificazione delle differenti soglie storiche delle città, oggi assistiamo in generale a un singolare processo di formazione dello spazio urbano secondo il quale la nozione di *stratificazione* è sostituita con quella di *layerizzazione*. Reale e digitale sono oggi più che mai connessi e se da un lato è vero che le dinamiche di azione e interazione umana hanno subito una straordinaria spinta grazie agli strumenti di connessione in rete, dall'altro lato è anche vero che la forma dello spazio fisico diventa di fondamentale importanza anche per l'esistenza del digitale stesso. Se gli strumenti del digitale avvicinano le persone riconnettendole in un unico spazio di rete o

generando comunity di condivisione di idee o azioni, diventa allora di fondamentale importanza capire come immaginare e produrre l'ambiente che le circonda. Il *crowdfunding*, la *social enterprise*, la *sharing economy*, già citate, e i conseguenti processi di *social innovation*, sono tutte forme di condivisione sia astratte sia reali, che non possono rimanere semplicemente relegate nello spazio della rete.

Data la quantità di persone che di volta in volta appartengono alle community che agiscono sul territorio, non è possibile pensare a un'unica grande narrazione, e il progetto dello spazio che ne deriva non può essere univoco o la sintesi di un unico pensiero. Nello spazio reale della città, così come nel web, ogni cosa è fluida e perde qualunque pretesa di unicità e immutabilità, cosicché nello spirito della nostra attuale condizione postmoderna dobbiamo saperci muovere all'interno di una moltitudine di traiettorie, che ognuno di noi può ricombinare come crede.

Di vero e proprio «remix» parla Vito Campanelli, teorico dei nuovi media, secondo il quale oggi si è determinato un flusso continuo che va dalla società al web per tornare alla società, all'interno del quale ogni cosa subisce un processo di revisione e conseguente riproposizione in forma diversa dall'originale, pur non perdendo il rapporto con l'originale stesso. A questo processo tutti possono partecipare, secondo la formula *Remix It Yourself* (Campanelli 2011). Sul web sono soprattutto la musica e i video di YouTube a essere oggetto di remixaggio da parte di qualunque tipo di utente, che nel momento in cui interviene su un originale ne diventa in parte autore riproponendo in rete la sua nuova opera; e tutti sono ammessi al gioco.

Oggi tutto il sapere in rete è ormai assoggettato a qualsiasi processo di rivisitazione da parte di chi voglia applicarsi a tale pratica, vanificando le certezze della ragione moderna compatta e autorevole, a favore di una nuova, meno certa, più instabile, ma più creativa e partecipata. È interessante notare che il processo di co-progettazione, al quale tutti sono chiamati, è davvero orizzontale e capillare, al contrario del ruolo di portavoce dall'alto rappresentato dalla classica figura del progettista. Nella cultura del remix l'autore viene sostituito da tutti coloro che desiderano partecipare, in un processo inclusivo non solo di persone, ma anche di idee alle quali spesso non viene collegato il volto dell'autore.

Lawrence Lessig (2008) paragona la civiltà odierna a quelle del passato, nelle quali i testi importanti in latino, potevano essere compresi solo da poche persone. Il testo, come struttura comunicativa elaborata e complessa è il latino di oggi ed egli insiste sul fatto che la conoscenza

e la manipolazione delle tecnologie multimediali, come la TV, i film, la musica e i video musicali, sono la principale forma contemporanea di alfabetizzazione di massa, così come allora lo erano le cosiddette lingue volgari. Ecco allora che grandi masse di persone possono selezionare informazioni e contenuti, riassemblarli e riproporre il tutto in una nuova forma, divenendo in parte autori, non nella configurazione tradizionale di colui che controlla fin dall'inizio il processo creativo, ma in una maniera più contemporanea di produzione, meno diretta, ma sicuramente più aperta e inclusiva.

Siamo entrati in un nuovo sistema di produzione e consumo che, ricorda Campanelli, è quello tipico della «*DJ Culture*», forma di creatività contemporanea che si basa sul principio del *riassemblaggio*, traduzione italiana del termine *remix*. E i fenomeni di remixaggio in rete non si contano più. Uno per tutti: WikiHouse,[3] apparso sul web nel 2011, cerca di mettere in pratica l'idea di un'architettura open source e partecipata, nel quale ognuno può progettare la propria casa riassemblando (leggi *remixando*) ogni idea e ogni contributo. Agli utenti è consentito scaricare da un sito piani di costruzione e di modificarli a proprio piacimento come i pezzi di un puzzle, reimmettendo in rete il risultato del proprio lavoro.

È in questo nuovo contesto di creatività condivisa che ogni individuo ha l'opportunità di rimescolare e ibridare ogni cosa e ogni dato in suo possesso, ragionando inevitabilmente in termini di *postproduzione*. E sono d'accordo con Vito Campanelli quando sostiene che «l'originalità (se mai esistita) è morta […] [e] l'innovazione nella contemporaneità è possibile soltanto nel quadro di una pratica remixatoria; in altre parole, configurandosi ogni costruzione come un riutilizzo di materiali preesistenti e un costruirvi sopra, se ne deduce che niente si crea dal nulla» (Campanelli 2011, 3, 44-45).

Di *postproduction* parla in modo esauriente Nicolas Bourriaud, critico d'arte e curatore francese, per alcuni anni direttore del Palais de Tokyo a Parigi. Per Bourriaud «L'arte della postproduzione sembra rispondere al caos proliferante della cultura globale nell'età dell'informazione […] [e] la produzione diventa quindi "il lessico di una nuova pratica", cioè la materia intermedia a partire dalla quale si articolano le nuove enunciazioni, invece di rappresentare un qualunque risultato finale» (Bourriaud 2004, 7, 18). Si sradica così, anche nelle nostre pratiche quotidiane, la tradizionale distinzione tra produzione e consumo, superando la diversificazione tra originale e copia. E il processo creativo sembra non interrompersi mai, non

3 - Il regolamento di wikihouse si trova in: www.wikihouse.cc.

soltanto per la dinamicità degli utenti che partecipano al gioco, ma anche per il ruolo propositivo riconosciuto alle pratiche d'uso, che come ho già detto, si fondono con il processo creativo. Una specie di processo circolare che sembra non avere mai fine, il cui obiettivo non è più il prodotto finale, considerato ormai una tappa intermedia, ma il processo costitutivo, ampio, continuo e inclusivo. Ecco allora che l'opera, come sostiene Bourriaud è più assimilabile a «un sito di navigazione, un portale, un generatore di attività» (Bourriaud 2004, 14), e il Palais de Tokyo da lui diretto è da questo punto di vista un eccezionale esempio di uno spazio all'interno nel quale ci si muove in un network di segni diversi, il cui prodotto non è mai la parte terminale, ma semplicemente l'innesco per ulteriori riflessioni e approfondimenti.[4]

Riferimenti bibliografici

Bourriaud, Nicolas, 2002, *Post Production, La culture comme scenario: Comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Les Presses du Réel, Dijon [trad. it. *Postproduction: Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmediabook, Milano, 2004].

Burdick, Anne, Drucker, Johanna, Lunenfeld, Peter, Presner, Todd e Schnapp, Jeffrey, 2012, *Digital_Humanities*, The MIT Press, Cambridge MA [trad. it. *Umanistica_Digitale*, Mondadori, Milano, 2014].

4 - Nel 1999 viene indetto un concorso di architettura per il recupero del Palais de Tokyo di Parigi, per adibirlo a spazio di creazione ed esposizione per artisti contemporanei, aperto al pubblico. Il concorso viene vinto dallo studio Lacaton & Vassal (Anne Lacaton e Jean-Philippe Vassal) che propone una strategia leggera atta a valorizzare i caratteri architettonici dell'edificio, effettuando trasformazioni minimali. L'idea era quella di trasformare il palazzo in uno spazio fluido, flessibile e senza suddivisioni, per facilitare il lavoro degli artisti e la fruizione da parte del pubblico. Nel progetto, l'architettura tende a sparire in favore di una ricerca che coinvolge i curatori, gli artisti e il pubblico. Lo spazio espositivo va oltre i propri confini coinvolgendo la città e l'architettura stessa è pensata come un'opera non finita che di volta in volta dovrà essere completata dalle opere d'arte o dalle performance dei fruitori, come in una sorta di "postproduzione" continua. Lo spazio del Palais de Tokyo di Lacaton & Vassal è come un assemblaggio temporaneo di aree d'uso indefinite e senza confini precisi, aperte a qualunque interferenza dall'esterno. Qui l'arte è sì esposta, ma soprattutto si fa, come in una sorta di laboratorio permanente nel quale spazi artistici e partecipazione sociale si contaminano. Cambia il significato del museo che da luogo del mostrare diventa luogo del fare e cambia il ruolo del pubblico che da fruitore passivo diventa partecipante attivo, inteso come parte determinante del processo artistico. Gli spazi non-finiti dell'edificio, riferiti agli usi determinati dal comportamento delle persone, esprimono con chiarezza l'idea di una nuova esperienza partecipativa e inclusiva del museo.

Campanelli, Vito, 2011, *Remix It Yourself: Analisi socio-estetica delle forme comunicative del Web*, CLUEB, Bologna.

Lessig, Lawrence, 2008, *Remix: Making Art and Commerce Thrive in Hybrid Economy*, The Penguin Press, New York [trad. it. *Remix, Il futuro del copyright (e delle nuove generazioni)*, Etas, Milano, 2009].

Levy, Pierre, 1994, *L'Intelligence collective: Pour une anthropologie du cyberespace*, La Découverte, Paris [trad. it. *L'intelligenza collettiva: Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano, 1996].

Marini, Sara, a cura di, 2015, *Giancarlo De Carlo: L'architettura della partecipazione*, Quodlibet, Macerata.

Mattei, Maria Grazia, a cura di, 2013a, *Carlo Ratti, Smart City, Smart Citizen*, Egea, Milano.

------, a cura di, 2013b, *Lawrence Lessig – La trasparenza della rete*, Egea, Milano.

------, a cura di, 2013c, *Geoff Mulgan – Social innovation*, Egea, Milano.

------, a cura di, 2015, *Jeffrey Schnapp – Digital Humanities*, Egea, Milano.

Murray, Robin, Caulier Grice, Julie e Mulgan, Geoff, 2011, *The Open Book of Social Innovation*: www.youngfoundation.org [2016].

Ratti, Carlo, 2014, *Architettura Open Source*, Einaudi, Torino.

Rifkin, Jeremy, 2000, *The Age of Access: The New Culture of Hypercapitalism, Where All of Life Is a Paid-for Experience*, J.P. Tarcher/Putnam, New York [trad. it. *L'era dell'accesso: La rivoluzione della new economy*, Mondadori, Milano, 2001].

Schlimme, Hermann, 2004, *Il Nuovo Villaggio Matteotti a Terni di Giancarlo De Carlo: Partecipazione fallita e capolavoro di architettura*, in Atti del II Congresso di Associazione Italiana di Storia Urbana, Università Roma Tre, 24-26 Giugno: http://www.sarzanachebotta.org/wp-content/uploads/2010/01/HERMANN-SCHLIMME.pdf [2016].

Profili degli Autori

Anna Barbara

Ricercatrice di ruolo in Composizione architettonica e Urbana, tiene il Laboratorio di Fondamenti del Progetto (Laurea Triennale) e il Laboratorio di Design degli Interni (Laurea Magistrale) presso la Scuola del Design del Politecnico di Milano. Si occupa dal 1998 di indagare il rapporto tra architettura, sensi e tempo. È stata borsista di Canon Foundation presso la Hosei University di Tokyo, Visiting Professor alla Kookmin University e al Techno Brain Master di Seoul. Tra le sue pubblicazioni più note, *Storie di architettura attraverso i sensi* (Bruno Mondadori 2000, riedizione Postmedia Books 2011); *Architetture invisibili: L'esperienza dei luoghi attraverso gli odori* (Skira 2006); *Sensi, tempo e architettura: Spazi possibili per umani e non* (Postmedia Books, 2012); il saggio *Forms of space and time* (in S. Yelavich e B. Adams, *Design as future-making*, Bloomsbury Publisher 2014) e il saggio *Identità possibili degli spazi inclusivi* (in A. Barbara, J. Ceresoli e S. Chiodo, *Interni Inclusivi: Dialoghi trasversali*, Maggioli 2016).

Luca Basso Peressut

Architetto, PhD in Composizione architettonica (IUAV, Venezia), è Professore Ordinario di Architettura degli Interni e Museografia, e Coordinatore del Dottorato di Ricerca in Progettazione Architettonica, Urbana e degli Interni del Politecnico di Milano. È co-fondatore e membro del comitato scientifico del Master IDEA in Exhibition Design del Politecnico di Milano che ha diretto fino al 2012. È direttore e membro del comitato scientifico del Seminario Internazionale di Museografia e Archeologia Villa Adriana-Premio Piranesi che si tiene a Tivoli e Roma dal 2003. È stato membro del comitato scientifico della Conferenza

Nazionale degli Interni 2005, 2007 e 2010, e membro dal del comitato scientifico e co-organizzatore delle conferenze internazionali *IFW - Interiors Forum World*. È membro del comitato scientifico della Collana di Museografia della casa editrice Edifir di Firenze e consulente per la rivista di architettura «Area» dal 1997. È stato responsabile locale della ricerca PRIN L'intervento nelle aree archeologiche per attività connesse alla musealizzazione e alla comunicazione culturale. È stato coordinatore del progetto MeLa – European Museums in an Age of Migrations, finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del Settimo programma quadro. È partner della ricerca TRACES – Transmitting Contentious Cultural Heritages with the Arts, finanziato dalla Commissione Europea-H2020. Tra le sue ultime pubblicazioni: *Museums in an Age of Migrations: Questions, Challenges, Perspectives* (a cura di L. Basso Peressut e C. Pozzi, EU-Polimi 2012); *European Museums in the 21st Century: Vol. 1; 2; 3* (a cura di L. Basso Peressut, F. Lanz e G. Postiglione, EU-Polimi 2013); *Wandering in Knowledge: Inclusive Spaces for Culture in an Age of Global Nomadism* (a cura di L. Basso Peressut, I. Forino e J. Leveratto, Maggioli 2016).

Francesco M. Cataluccio

Francesco Matteo Cataluccio ha studiato filosofia e letteratura a Firenze e Varsavia. Ha curato le opere di Witold Gombrowicz (presso Feltrinelli) e di Bruno Schulz (Einaudi 2001 e Siruela 2009). Ha scritto: *Immaturità: La malattia del nostro tempo* (Einaudi 2004; nuova edizione ampliata 2014); *Che fine faranno i libri?* (Nottetempo 2010); *Vado a vedere se di là è meglio: Quasi un breviario mitteleuropeo* (Sellerio 2010; Premio Dessì per la letteratura); *Chernobyl* (Sellerio 2011); *L'ambaradan delle quisquiglie* (Sellerio 2012); *La memoria degli Uffizi* (Sellerio 2013). Collabora a «Inventario», «ilPost.it», «doppiozero.com» e «La Rivista di *Engramma*, la tradizione classica nella memoria occidentale». Nel 2013 ha vinto il Premio Ryszard Kapuściński.

Giulio Ceppi

Architetto e designer, studia alla Scuola Politecnica di Milano, Phd al Politecnico di Milano, dove è docente dal 1994 e quindi ricercatore. Si occupa dai primi anni Novanta di progettazione sensoriale e design dei materiali, di nuove tecnologie e strategie di identità: fino al 1997 coordina il Centro Ricerche Domus Academy e in seguito è *senior design consultant* di Philips Design. Nel 1999 fonda Total Tool, società di *visioning* e *design strategy,* con sedi a Milano e Buenos Aires. Ha tenuto conferenze e workshop in oltre 25 paesi e scritto vari saggi sul design e la cultura del progetto, tra cui *Oggetti esistibili* (Scheiwiller 2005); *Design storytelling* (Fausto Lupetti 2012); *Biogenie* (Listlab 2014).

Jacqueline Ceresoli

Storica e critica dell'arte con specializzazione in Archeologia Industriale, si occupa di teoria delle arti visive ed è docente a contratto al Politecnico di Milano e all'Accademia di Brera. Collabora con: «L'Arca», «Luce», «Flash Art», «Il Giornale», «www.exibart.com», «Op.Cit.». Ha pubblicato: *Opere Recenti: Gianfranco Pardi* (Electa 1998); *La nuova scena urbana: Cittàstrattismo e urban art* (Franco Angeli 2005); *Grazia Varisco* (Skira 2006); *Light Abstr-Action: Maria Cristiana Fioretti* (Mazzotta 2010); *Trans-Design: L'identità ibrida e contaminata dei prodotti di inizio millennio* (Tecniche Nuove 2008); *Anne Blanchet: Light Drawings* (Silvana Editore 2014); *Interni inclusivi: Dialoghi Trasversali* (a cura di A. Barbara, J. Ceresoli e S. Chiodo, Maggioli 2016).

Simona Chiodo

Simona Chiodo è Professore Associato al Politecnico di Milano, dove insegna Filosofia dell'esperienza e della conoscenza (Laurea Triennale) ed Estetica (Laurea Magistrale). Tra le sue pubblicazioni recenti: *Estetica dell'architettura* (Carocci 2011, Premio Filosofico Castiglioncello 2012, sezione A. Musu); *Io non cerco, trovo: Un empirismo contemporaneo* (Bollati Boringhieri 2011); *Apologia del dualismo: Un'indagine sul pensiero occidentale* (Carocci 2013, ristampa 2014); *La bellezza: Un'introduzione al suo passato e una proposta per il suo futuro* (Bruno Mondadori 2015); *Che cos'è un ideale: Da Platone alla filosofia contemporanea* (Carocci 2016).

Irene Cieraad

Irene Cieraad è un'antropologa culturale e Professore Associato al Dipatimento di Interiors, Facoltà di Architecture and the Built Environment della Delft University of Technology. Ha all'attivo pubblicazioni su diversi argomenti, ma la sua tematica principale di ricerca riguarda l'analisi degli interni domestici e lo spazio costruito secondo una prospettiva antropologica. A questo riguardo ha curato il volume *At Home: An Anthropology of Domestic Space* (Syracuse University Press 2006).

Francesca Danesi

Architetto e PhD in Architettura degli Interni e Allestimento presso il Politecnico di Milano, attualmente collabora con il dipartimento DAStU e con altre istituzioni ad attività didattiche e di ricerca. Per la parallela formazione artistica e le esperienze professionali (come architetto, scenografa, musicista, curatrice e artista visiva), la sua personale ricerca verte sulle relazioni che intercorrono tra l'Architettura e le altre Arti, con interesse crescente per la dimensione socio-antropologica e politica. Ha scritto diversi testi sugli Interni, la Museografia e l'Allestimento, come, *La ri-attivazione artistica di borghi abbandonati come progettazione e sperimentazione condivisa di possibilità alternative* (2017) e *Abitare liminare, in una rete di linee che si intersecano* (con Marco Lucchini, 2016).

Lavinia Dondi

Architetto e PhD, è docente a contratto in Architettura degli Interni presso il Politecnico di Milano. Consegue il dottorato in Architettura degli Interni e Allestimento nel 2015 con la tesi dal titolo *Intorno alla biblioteca di quartiere. Il progetto degli spazi per la cultura: Idee, contesti, architetture*. Dal 2010, dopo la laurea magistrale, collabora con il dipartimento DAStU a diverse attività di ricerca, attraverso le quali approfondisce, da una parte, l'architettura degli spazi per la cultura, e dall'altra, l'architettura degli spazi aperti, affrontata attraverso una lettura dei luoghi dalla scala del paesaggio a quella del dettaglio. È autrice di diverse pubblicazioni, l'ultima delle quali è *The Network of Local Libraries* (in L. Basso Peressut, I. Forino e J. Leveratto, *Wandering in Knowledge: Inclusive Spaces for Culture in an Age of Global Nomadism*, Maggioli 2016).

Elena Elgani

Architetto e PhD, ha conseguito il dottorato di ricerca in Architettura degli Interni e Allestimento presso il Politecnico di Milano con la tesi *Ospitalità nomade: Interni temporanei per gli eventi urbani* (2016). Svolge attività di ricerca, didattica e professionale nell'ambito dell'architettura degli interni e dell'interior design con particolare interesse per il sistema dell'ospitalità turistico ricettiva e per le sue trasformazioni. Si interessa di architettura temporanea per i nuovi modi di abitare e di processi di ibridazione tra gli spazi. È professore a contratto presso la Scuola del Design del Politecnico di Milano e collabora a master internazionali per Poli.design. Ha pubblicato saggi in testi dedicati all'interior design e articoli su riviste nazionali tra cui *Hospitality Contract* (con F. Scullica, «Domus» 2016) e *I nuovi spazi dell'ospitalità* (con F. Scullica, «Ottagono» 2014).

Imma Forino

Architetto e PhD, è Professore Ordinario di Architettura degli Interni e Allestimento, membro del collegio docenti del Dottorato in Progettazione architettonica, Urbana e degli Interni e del Comitato organizzativo delle Conferenze internazionali *IFW - Interiors Forum World* presso il Politecnico di Milano. Redattore della rivista «Op. cit.», fa parte del Comitato scientifico della rivista «Ark» e del Comitato editoriale della Collana di studi "ii inclusive interiors" (Maggioli). Fra le pubblicazioni si segnalano i volumi: *L'interno nell'interno* (Alinea 2001); *Eames, design totale* (Testo&immagine 2002); *George Nelson, thinking* (Testo&immagine 2004); *Uffici: Interni arredi oggetti* (Einaudi 2011). Con quest'ultimo ha vinto il Premio Biella Letteratura e Industria 2012 per la saggistica.

Tonino Griffero

Professore Ordinario di Estetica all'Università di Roma Tor Vergata, dirige il Master in Comunicazione estetica e museale (Scuola IAD, Tor Vergata), la rivista «Lebenswelt. Aesthetics and Philosophy of Experience», il Colloquium «Sensibilia» e le seguenti collane editoriali: "Percezioni. Estetica & Fenomenologia" (Marinotti); "Sensibilia "(Mimesis); "Atmospheric Spaces" (Mimesis International). Tra le sue pubblicazioni più recenti, le monografie *Atmosferologia: Estetica degli spazi emozionali* (Laterza 2010, traduzione inglese *Atmospheres: Aesthetics of Emotional Spaces*, Routledge 2014); *Quasi-cose: La realtà dei sentimenti* (Bruno Mondadori 2013, trad. ing. *Quasi-Things*, Suny Press, in corso di stampa); *Il pensiero dei sensi: Atmosfere ed estetica patica* (Guerini 2016).

Francesca Lanz

Architetto e PhD, è Ricercatrice presso il dipartimento DAStU del Politecnico di Milano, dove dal 2006 svolge attività di ricerca e didattica nell'ambito dell'Architettura degli Interni e dell'Allestimento. Dal 2010 è membro del gruppo di ricerca AIMAC – Architettura degli Interni, Musei e Ambiente Costruito, partecipando allo sviluppo di diversi progetti internazionali sui temi della museografia e degli heritage studies, tra i quali: MeLa – European Museums in an age of migrations (EU-FP7, 2011-2015) e TRACES – Transmitting Contentious Cultural Heritages with the Arts (EU-H2020, 2016-2019).

Jacopo Leveratto

Architetto e PhD, è docente a contratto in Architettura degli Interni presso il Politecnico di Milano e collabora con il dipartimento DAStU a ricerche focalizzate sull'abitabilità dello spazio urbano. Autore di numerosi saggi e articoli, è *associated editor* di «iijournal: TheInternational Journal of Interior Architecture + Spatial Design», corrispondente di «Op. Cit.» e fa parte del Comitato editoriale della Collana di studi ii inclusive interiors (Maggioli). Tra le sue ultime pubblicazioni: *Città personali: Interni urbani a misura d'uomo* (LetteraVentidue 2015); *Città da abitare: La misura urbana dell'inclusività* (Maggioli 2017).

Antonio Longo

Phd, Architetto e urbanista, è Professore Associato presso il dipartimento DAStU del Politecnico di Milano, dove insegna Progettazione Urbanistica ed è direttore del nuovo corso di laurea in Landscape Architecture presso la Scuola AUIC. Co-fondatore di UbiStudio con Alessandro Ali, ha al suo attivo piani e progetti per città (Jesi, San Donato Milanese, Cernusco Sul Naviglio, Romano di Lombardia), bacini fluviali (Lura, Seveso, Lambro), per l'inserimento paesaggistico di grandi infrastrutture (Pedemontana Lombarda) per il sistema dei parchi metropolitani Milanesi (progetto ReLambro per la rete ecologica del fiume Lambro Milanese).

Elena Montanari

Architetto e PhD, è assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Architettura e Studi Urbani del Politecnico di Milano, dove dal 2005 collabora alle attività didattiche e di ricerca. Tra i principali programmi a cui ha partecipato, il progetto MeLa – European Museums in an Age of Migrations e le attività promosse nell'ambito della Cattedra UNESCO in Architectural Preservation and Planning in World Heritage Cities del Polo Territoriale di Mantova.

Chiara Rabbiosi

Chiara Rabbiosi è attualmente assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Scienze per la Qualità della Vita dell'Università di Bologna. Ha conseguito il dottorato di ricerca in Studi Urbani (URBEUR) all'Università di Milano-Bicocca nel 2009. Si occupa prevalentemente di rigenerazione urbana e geografie del consumo, del turismo e del *branding* territoriale nelle loro implicazioni culturali, sociali e politico-economiche. Ha pubblicato numerosi articoli su riviste nazionali e internazionali (tra cui «Cities», «Gender, Place and Culture», «Annals of Tourism Research») e il volume *Nuovi itinerari del consumo* (Maggioli 2013).

Greg Richards

Professore di Placemaking and Events alla NHTV Breda University of Applied Sciences e di Leisure Studies alla Università di Tillburg, in Olanda, ha collaborato a numerosi progetti per diversi governi nazionali, per organizzazioni turistiche e per una serie di municipalità. Tra le sue più recenti pubblicazioni si annoverano: *Reinventing the local in tourism: Producing, consuming and negotiating place* (curatela con A. Paolo Russo, Channel View Publications 2016) e *the SAGE Handbook of New Urban Studies* (curato con J.A. Hannigan, Sage 2017).

Pierluigi Salvadeo

Architetto e PhD, è Professore Associato nella Scuola AUIC del Politecnico di Milano. È autore di diverse pubblicazioni con case editrici nazionali ed estere. Partecipa e cura workshop di progettazione architettonica sia in Italia che all'estero. Partecipa e cura convegni nazionali e internazionali. È membro di comitati editoriali di collane scientifiche. È socio dello studio di progettazione Stefano Guidarini-Pierluigi Salvadeo architetti associati, che si occupa di progettazione architettonica di edifici, di interni, di design, di allestimenti espositivi e teatrali, partecipando a diversi concorsi di architettura nazionali ed internazionali e ottenendo diversi premi e riconoscimenti, tra cui il Primo premio "Atelier Castello" al Concorso per la sistemazione provvisoria di piazza Castello a Milano per EXPO 2015 (con Snark).

Francesco Scullica

Architetto e PhD, è Professore Associato presso il dipartimento Design del Politecnico di Milano, dove svolge attività didattica e di ricerca. Svolge anche attività di consulenza professionale. Fra i suoi ambiti di ricerca si segnalano l'ospitalità, il *retail* design, il progetto per gli spazi ufficio e la progettazione accessibile. È stato membro del Collegio dei docenti del Dottorato di Architettura degli Interni del Politecnico di Milano. È direttore scientifico del Master Interior Design, di cui è stato co-progettista, e co-direttore dell'Executive Design Management Master for Innovative Enviroments, master istituito fra la Tongji University di Shanghai e il Politecnico di Milano. Fra le sue principali pubblicazioni si segnalano: *Bruno Morassutti, quattro realizzazioni un percorso metodologico*, *Human Hotel design* (con G. Del Zanna e M.R. Fossati), *Curarsi Lontano*

da casa (con G. Del Zanna e R. Co) editi da Franco Angeli, e *Interni Ospitali* edito da Maggioli. Svolge attività di Visiting Professor in diverse università e scuole di design internazionali.

Kali Tzortzi

Kali Tzortzi è Professore Associato di Museologia all'Università di Patras. Insegna Organization and Design of Museum Space al Master in Museum Studies dell'Università di Atene. Ha conseguito il dottorato presso The Bartlett, University College London, con una ricerca sull'interazione tra edificio e allestimento nei musei. Ha lavorato come consulente di mostre per il Ministero della Cultura greco e per concorsi di design nazionali e internazionali. Il suo libro più recente, *Museum Space: Where Architecture Meets Museology* (Routledge 2015), definisce una metodologia per lo studio dei musei esistenti e una cornice teorica per la loro interpretazione.

Elenco delle illustrazioni

p. 16 Soglia di un'abitazione tradizionale giapponese, foto dell'Autrice.

p. 30 Casa Bernarda, Toscana, foto di Alberto Strada.

p. 36 Peter Zumthor, Bruder Klaus Field Chapel, Mechernich, 2007, foto di Kateer (CC).

p. 52 Interno di un appartamento per studenti olandese, foto dell'Autrice.

p. 68 Collectif Etc., Place au Changement, Saint-Etienne, 2011, per concessione di Collectif Etc.

p. 78 Dall'alto in basso: Collectif Etc., Place au Changement, Saint-Etienne, 2011, per concessione di Collectif Etc; Carlos Martinez e Pipilotti Rist, City Lounge, San Gallo., 2005, foto dell'Autore.

p. 86 Cena in Bianco a Milano in Piazza Castello durante Expo 2015, foto dell'Autore.

p. 94 Dall'alto in basso: Keiichi Matsuda, *Augmented City*, 2010, per concessione dell'Autore; El Campo de Cebada, Madrid, 2010, foto dell'Autore.

p. 102 Michelangelo Pistoletto, performance *Il Terzo Paradiso*, Ginevra, 2014, foto di Annik Wetter (CC).

p. 116 Laboratorio Arti Civiche, *Big Rocket*, razzo costruito dagli abitanti, sul set cinematografico *Space Metropoliz,* 2011, foto di Luca Ventura.

p. 122 Dall'alto in basso: Carlo Gianferro, *Ritratto di famiglia con opera*, MAAM, 2013; Michelangelo Pistoletto, *Venere degli stracci*, MAAM, 2015, foto di Giorgio Sacher.

p. 128 Immagine di un concerto, Piano City, Milano, 2016 (CC).

p. 146 Esterno della Rothko Chapel, Houston, 1971, foto di Ed Uthman (CC).