

# L'ARCHITETTURA

Archiworld Magazine - Mensile del Consiglio Nazionale Architetti PPC

LUGLIO - AGOSTO 2016 NUMERO 40

PALAZZO DEI CONGRESSI

CONCORSI  
COSA FARE







# MENTE, CORPO E SPAZIO

Uno spunto dal serial Gomorra per riflettere sul rapporto tra ambienti e comportamenti. All'estremo degrado si può reagire con l'architettura. Inventando nuovi spazi e nuovi oggetti e una partecipazione aiutata dall'innovazione sociale e tecnologica

di **Antonino Saggio**





Nella pagina precedente: una scena del serial *Gomorra* ambientato alle Vele di Scampia. Foto Emanuela Scarpa

# D

a alcuni anni abbiamo visto in Italia una serie numerosa di film e di serial televisivi sul mondo della malavita. Possiamo ricordare *Gomorra* ispirato al libro di Roberto Saviano o i recenti film *Jeeg Robot* e *Suburra*. A seguito del successo del film di **Matteo Garrone** si sono realizzate due stagioni con dodici puntate ciascuna del serial *Gomorra* di cui si è appena conclusa la seconda serie.

Vi è una differenza profonda tra la struttura di un film e quella di un serial. Il serial infatti consente allo spettatore di calarsi gradualmente nel mondo rappresentato e di viverlo con maggiore continuità di quanto possa fare una singola rappresentazione cinematografica. Da un certo punto di vista il serial consente di condividere psicologicamente le situazioni e per alcuni versi di *appartenere* un poco a quel mondo.

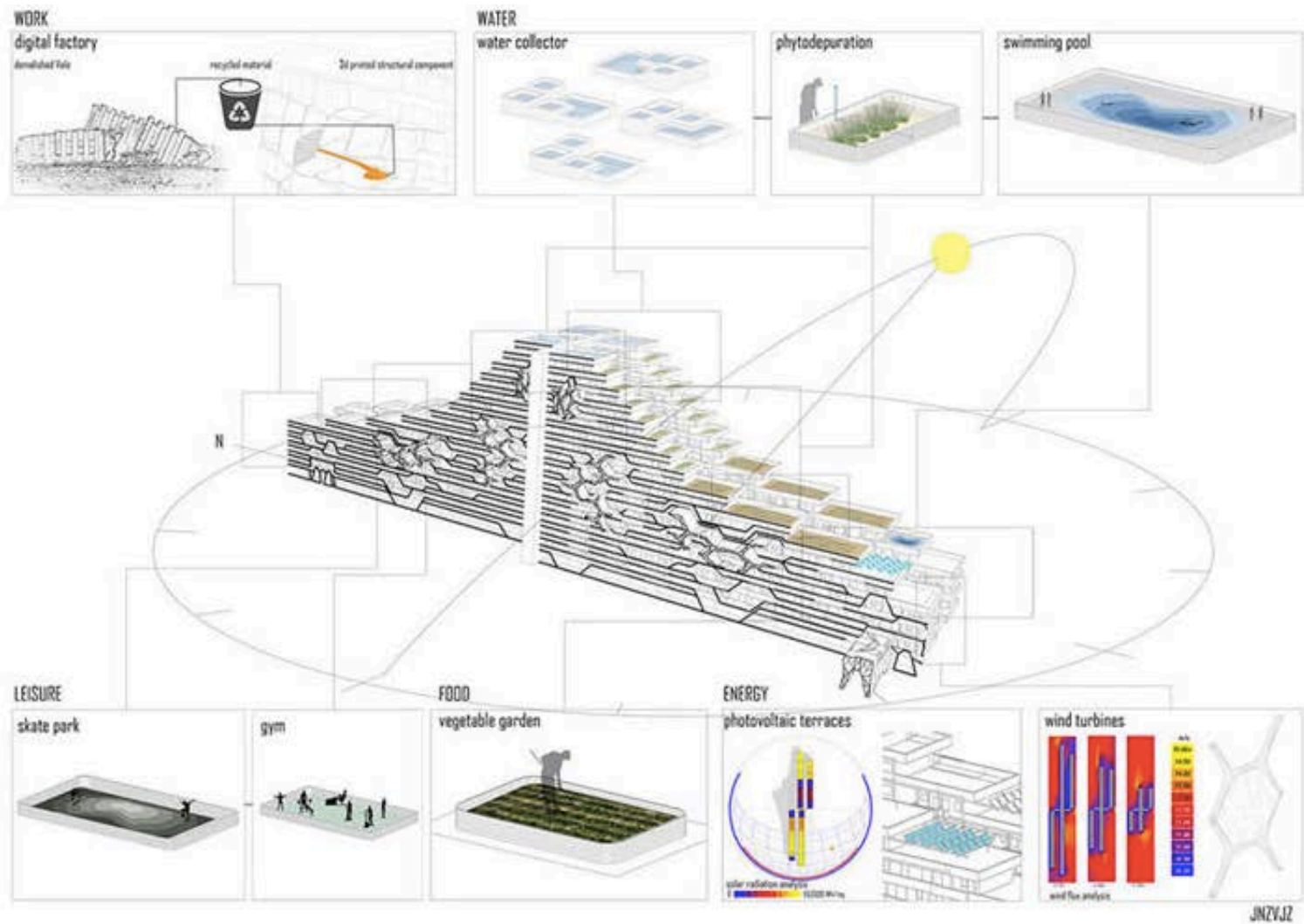
Proprio la possibilità di calarsi con maggiore intensità in un ambiente specifico spinge a osservazioni

di un certo interesse anche in rapporto all'architettura.

## Ambiente e comportamenti

Una delle caratteristiche principali del serial *Gomorra* è il fatto che esso si svolga praticamente in maniera integrale in un ambiente urbano, compatto, unitario ed estremamente degradato.

Il centro di questo ambiente è rappresentato dal quartiere delle **Vele di Scampia**. Si tratta di un complesso di case popolari opera dell'architetto **Franz Di Salvo** realizzate dal 1965 al 1972 nel programma di abitazioni economiche e popolari della legge 167. Dal punto di vista architettonico le Vele rappresentavano un lavoro molto interessante sul tema della macrostruttura che negli anni Sessanta e Settanta del Novecento sembrava – sulla scia del lavoro di **Le Corbusier** in Francia di **Alison e Peter Smithson** in Gran Bretagna e di **Kenzo Tange** in Giappone – una soluzione per dare risposte alle richieste abitative, per creare strutture funzionali e per dare forma a una alternativa alla città tradizionale. In Italia oltre alle Vele si realizzarono macrostrutture abitative, tra cui le più



Gli elementi che compongono il progetto "Hacking Gomorra" proposto da Paolo Cascone per le Vele di Scampia

MENTE, CORPO E SPAZIO





note sono Rozzol Melara a Trieste, Forte Quezi a Genova e il Corviale a Roma, e non tutto è negativo e perduto, anzi sono in atto tentativi di riscatto e miglioramento.

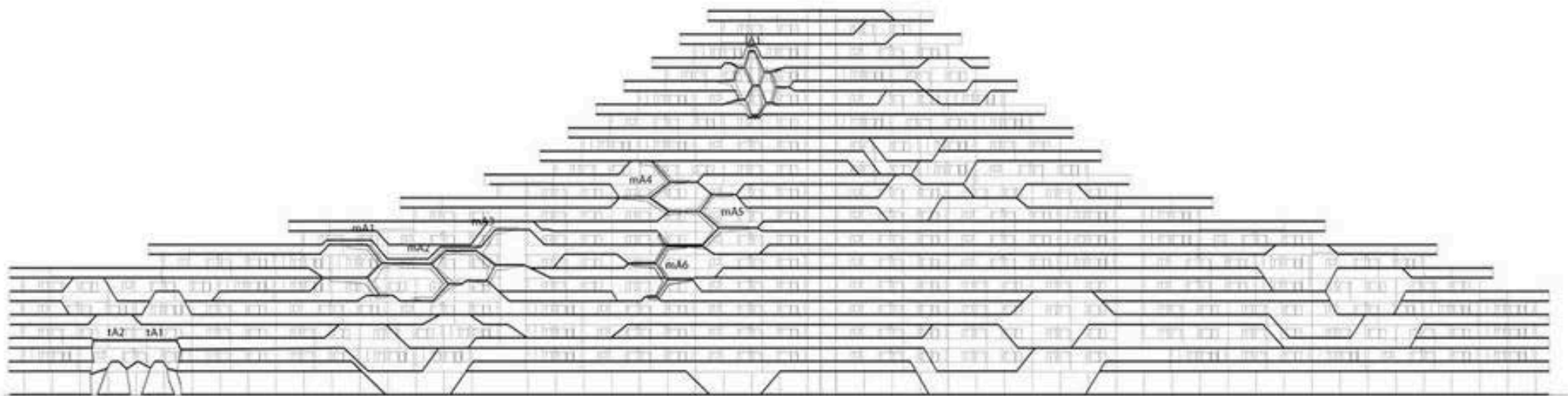
Ora, tornando allo spazio nel serial *Gomorra*, una scelta fondamentale della direzione artistica di **Stefano Sollima** è la quasi totale sovrapposizione tra personaggi, spazi e comportamenti. **Il mondo delle Vele sembra determinare un “ambiente senza scampo”**: come se ambiente e personaggi si appartenessero l’uno con l’altro determinando comportamenti ineluttabili.

### **Ambienti Umani**

Alcuni aspetti di questo serial rimandano ad acquisizioni scientifiche nel campo della biologia e dell’etologia che appaiono in *Ambienti animali e ambienti umani* di **Jakob von Uexküll**, un libro ristampato da Quolibet. La base degli studi e delle scoperte di Uexküll è che non esiste un unico ambiente oggettivo in cui si collocano tutti gli esseri, ma che ciascun essere ha un proprio ambiente specifico. In ciascun ambiente si muove la vita selezionando e



"Hacking Gomorra": piccoli oggetti che è possibile creare con Fablab dedicati



## Una sezione di "Hacking Gomorra"

parcellizzando solo alcuni stimoli tra gli infiniti possibili. Quindi la sensazione di chiusura del mondo di *Gomorra*, che nel serial è un dato stilistico, ha una conferma autorevole in questo lavoro.

Ulteriori riflessioni riguardo l'architettura possono

venire da altri due libri recenti: il primo è di **Antonino di Raimo** *Mente corpo informazione*, il secondo è *Extrasensi* di **Claudio Catalano**. Catalano rende molto chiara l'idea che tra mente e spazio non vi sia una cesura, ma che in diverso modo la mente sia plastica,





esperienze con un altro notevole architetto di Napoli oggi ottantenne, **Fabrizio Carola**.

Cascone ha realizzato di recente una mostra nel fuori salone di Milano presso la Galleria Davide Gallo proprio sulla situazione delle Vele di Scampia. Conosce la condizione di degrado che, come è ben noto, è drammatica. Spazi pubblici erosi, bucati, sbarrati e se non è possibile privatizzarli devastati. Cosa fare? Come affrontare questa crisi? Come invertire la situazione? Come l'architettura può cominciare a far emergere la possibilità di un mondo "altro" rispetto a quello del crimine? Come innestare semi in una direzione diversa senza la dinamite dell'abbattimento?

**Cascone dice hackerando** (*Immaginando uno spazio Hacker* è il sottotitolo di un libro scritto da Levi e **Schachter**) e il suo il progetto si chiama "**Hacking Gomorra**". Quello che è avvenuto in una direzione di brutale privatizzazione viene pensato in una modalità opposta.

**Si comincia la riappropriazione inserendo dei nuovi spazi come dei *plug-in***, come fossero bolle di una vita diversa nelle abitazioni e poi con la

creazione di nuovi spazi nelle aree comuni: in particolare un FabLab che permette la creazione di oggetti, elementi di arredo e corredo, panchine, fioriere, lampade, maniglie portacenere con materiali riciclati realizzati con le nuove tecnologie di stampanti per oggetti sempre più diffuse ed economiche.

La strategia, sostiene l'architetto, è quindi sviluppare un processo partecipativo che veda tanto l'innovazione sociale che quella tecnologica. E questo si fa intaccando la struttura di base. Laboratori di design collaborativo con auto costruzione e fabbricazione digitale attraverso anche il riciclo dei materiali.

**Così la tecnologia può essere direzionata non solo nella dimensione dei telefonini usati dalle sentinelle della droga, ma anche attraverso segnali di progressiva liberazione.** Come se la nuova fioriera prodotta dalla stampante 3d possa cominciare a ricreare un'altra relazione, un altro mondo possibile. E plasmare non solo l'oggetto ma la mente.

Riflettendo sugli spazi pubblici desertificati attorno alle Vele ho improvvisamente pensato a dei totem pubblici, funzioni e simboli di una diversa strada da



percorrere. L'esempio è alla Biennale di Architettura a Venezia, nei giardini alla fine dell'Arsenale. **Arturo Vittori Architecture and Vision ha realizzato un prototipo di Warka Water**. È un collettore di rugiada della notte che accumula acqua per gli abitanti di zone desertiche: costruito dagli abitanti stessi, ne ha realizzati diversi in Africa e in Sud America e il Warka Water è simbolo e funzione: anzi esattamente è simbolo perché è funzione, perché alla funzione dà forma, dà speranza, dà valore.

