

**Using imagination to transform urban spaces
(and planning imaginaries).**

by Cecilia Scoppetta¹

¹ PhD. Cecilia Scoppetta, researcher at "Sapienza" University of Rome - ceciliascoppetta@tiscali.it
Postal address: via Adriano Fiori 28 00156 Rome (Italy) – tel.: +39 320 0432483

Using imagination to transform urban spaces (and planning imaginaries).

Tra le immagini (e gli immaginari) e le trasformazioni degli spazi esiste un meccanismo di *feedback*.

Storicamente, infatti, le immagini (e gli immaginari ad esse connessi) elaborate in merito all'ambiente circostante hanno avuto un percorso parallelo a quello delle prassi materiali di trasformazione dell'ambiente stesso. Le società, in sostanza, utilizzano e trasformano il proprio ambiente in funzione delle proprie rappresentazioni. Queste, a loro volta, derivano dalle prassi utilizzate, da parte di ciascuna società, nei processi di trasformazione materiale. Quindi la costruzione di un'immagine, finalizzata a conoscere ed interpretare in modo differente la realtà, è in grado, a sua volta, di trasformarla anche materialmente (Dematteis 2001).

Infatti, riconoscendone la funzione creativa, l'immaginazione può essere intesa come "facoltà del possibile" (Sartre 1936; 1940): le immagini tendono a distanziarsi progressivamente dalla percezione, emergendo con un carattere proprio. Ciò porta ad estendere il termine "rappresentazione" alle immagini che possono essere riconosciute e definite come "costruzioni della mente" (Jouvenel 1964).

Costruzioni concettuali e materiali, quindi, procedono intersecandosi reciprocamente: il principio di indeterminazione (Heisenberg 1982), che costituisce il riferimento scientifico di tale assunto, implica l'idea che qualsiasi esperimento implichi una perturbazione che modifica il fenomeno osservato, stabilendo un legame tra l'esperimento stesso e la sua interpretazione.

Del resto, anche se può apparire quale fenomeno contemporaneo, legato ad una tecnologia che sembra favorire ed enfatizzare la rinascita di un "mondo immaginale" (attraversato, cioè, dall'immagine, dall'immaginario, dal simbolico e l'immateriale), il ricorso alle immagini, di per sé, non costituisce certo un fattore innovativo: i piani urbanistici, ad esempio, hanno sempre lavorato per immagini che, a loro volta, si "depositavano" sul territorio, stratificandosi ed intrecciandosi con le pratiche sociali (Pasqui 2001).

Da tempo, ormai, le stesse immagini sono entrate a far parte dell'immaginario disciplinare del *planning*, cioè l'insieme di valori, "figure", norme e regole (Hobsbawm 1987), criteri cognitivi e valutativi, codici e linguaggi, ma anche abitudini, "credenze", paradigmi e "tradizioni" (Fleck 1980), pratiche "rituali", omissioni e sviste apparentemente casuali (Soubeyran 1988), repertori, comprendenti ciò che esiste (ciò che è possibile descrivere e rappresentare) e ciò che, invece, non esiste ancora (ciò che è possibile immaginare e prefigurare).

L'immagine appare, infatti, "candidata a raccogliere l'eredità" della nozione di "piano" che, a sua volta, "sembrava aver preso il posto della Ragione nel settecento": diviene necessario, ai fini di una concreta efficacia, "disciplinarne l'uso", passando da "una procedura che scopre e descrive" ad una che, invece, "costruisce e genera" (Belli 2004).

Ciò è avvenuto soprattutto in relazione alla crisi del *planning* tradizionale (e del suo immaginario di riferimento). Gli immaginari, infatti, possiedono stadi di sedimentazione e codificazione che si susseguono in relazione alle trasformazioni concrete: è possibile, ad esempio, riconoscere, all'interno del "discorso urbanistico", l'alternarsi di fasi di espansione e di

“riduzione discorsiva” (Secchi 1988), associate a periodi di stabilità/instabilità. L’emergere di “fatti” innovativi, che caratterizza i periodi di instabilità, necessariamente impone il ricorso esplorativo a categorie (linguaggi, immagini) interpretative e progettuali altrettanto nuove, a partire dalla costruzione di nuove metafore (utopie?), necessariamente vaghe, indefinite e spesso allusive.

L’immagine sembra rispondere perfettamente alle esigenze esplorative dovute alla fase di instabilità dell’immaginario del *planning*, al cui interno fa ingresso in relazione alla dimensione strategica, attraversandone le mutazioni di significato a partire dagli anni “ruggenti” della retorica della competizione tra città e territori fino all’attuale interpretazione dello *strategic spatial planning* come processo sociale attraverso il quale le comunità locali rispondono alle sfide endogene ed esogene connesse al governo del proprio territorio (Healey 1988). La necessità, infatti, è quella di legare le trasformazioni spaziali ad una molteplicità di soggetti attraverso la costruzione di “quadri di senso” condivisi, cioè “scenari”, immagini intese sia come tecnica specifica che come concreta pre-figurazione (rappresentazione). L’elaborazione di tali immagini consiste, pertanto, in un processo necessariamente collettivo di costruzione di conoscenza e di riconoscimento dei valori territoriali.

Proprio in quanto interpretazione dell’esistente e pre-figurazione del futuro, il processo di costruzione di immagini è, quindi, allo stesso tempo, conoscitivo e decisionale (Wollenberg *et al.* 2000). All’interno dei processi di pianificazione strategica, la costruzione di immagini non si traduce nella semplice interpretazione della molteplicità di interrelazioni dei punti di vista dei diversi soggetti coinvolti, ma acquista anche il significato di rappresentazione – inevitabilmente incerta e mutevole – di uno dei futuri possibili. Ciò che viene attivato, attraverso la costruzione di immagini, è un processo circolare e continuo: l’immagine prodotta può costituire il “piano predominante” verso il quale orientare ulteriori processi sia conoscitivi che decisionali. Le immagini, inoltre, possono essere utilizzate anche all’interno di percorsi di comunicazione ed in merito alla questione della soluzione di conflitti. Tuttavia, molto spesso l’attività di costruzione di senso si traduce in una mera ricerca di consenso.

L’aspetto più interessante (e non sufficientemente sottolineato) della costruzione di immagini all’interno di approcci strategici consiste, invece, nel fatto che, a loro volta, le immagini prodotte attraverso processi di costruzione collettiva sono un “veicolo per la riproduzione di beni comuni e di capitale sociale e simbolico” (Pasqui 2001) in grado di modificare non soltanto luoghi, ma anche comportamenti, pratiche individuali o collettive, usi, sistema dei valori, credenze, immaginari, secondo un processo di co-evoluzione di attori e contesto ed un percorso di apprendimento collettivo.

Ad essere sottovalutata sembra essere, cioè, la natura ologrammatica del progetto (Scoppetta 2009), che implica l’abbandono di un approccio lineare in favore di un processo circolare, basato sul principio dell’organizzazione ricorsiva, cioè “(...) quell’organizzazione i cui effetti e i cui prodotti sono necessari per la sua stessa causazione e per la sua stessa produzione. É

proprio il problema dell'autoproduzione e dell'autorganizzazione. (...) ciò che è prodotto e ciò che produce diventano nozioni ancora più complesse, e si richiamano vicendevolmente. (...) E di conseguenza la complessità non è soltanto un fenomeno empirico (caso, alea, disordini, complicazioni, grovigli nell'ambito dei fenomeni), ma è anche un problema concettuale e logico che confonde le demarcazioni e le frontiere così nette fra concetti quali 'produttore' e 'prodotto', 'causa' ed 'effetto', 'uno' e 'molteplice'" (Morin 1977).

In questo senso, un fertile indirizzo di approfondimento è costituito dalla ricerca di possibili sinergie tra il linguaggio del *planning* ed i linguaggi "sensibili" (Maffesoli 2000), oscurati dalla predominanza del pensiero moderno e dalla specializzazione della conoscenza e propri delle pratiche artistiche (Lefebvre 1976). Queste, intese come processi culturali, possono, infatti, svolgere un ruolo importante proprio perché lavorano intorno alle premesse delle soluzioni tecniche, elaborando idee, sviluppando immaginari, inediti interrogativi ed ipotesi creative che non muovono da un'ansia risoltrice, ma da una curiosità esplorativa.

Si tratta, cioè, di un approccio per certi versi analogo al nuovo paradigma della *creative city* (Landry 2000), secondo il quale le città – in quanto portatrici di intelligenza, desideri, motivazione, immaginazione – costituirebbero una risorsa fondamentale, in grado di produrre vantaggi competitivi sul mercato globale. In questo senso, una suggestione di un certo interesse è fornita dalla ricerca progettuale di matrice statunitense che, a partire dagli anni '70, coniugando ecologia e *land-art*, ha interpretato con espliciti intenti metaforici e comunicativi – cioè politici e culturali – la drammaticità della questione ambientale in modo volutamente problematico (Vaccarino 1995).

La natura del progetto contemporaneo sembra, quindi, essere necessariamente ibrida, accogliendo al suo interno le categorie del sociale e del naturale (Latour 1999) in un'ottica che è quella proposta dalla *social ecology* statunitense.

In quanto tale il progetto può essere inteso come metafora, ovvero come prodotto dell'interrelazione tra immaginario collettivo e disciplinare volto alla costruzione di immagini condivise che, a loro volta, sviluppando meccanismi di *feedback*, sono in grado di generare immaginari inediti, tali da dar luogo a nuovi comportamenti (disciplinari e collettivi).

Bibliography

Belli, A. (2004): Come valore d'ombra. Urbanistica oltre la ragione. Milano: Franco Angeli.

Dematteis, G. (2001): Le descrizioni cambiano il territorio. Reti e sistemi territoriali locali. In Marson, A. (ed.): Rappresentanza e rappresentazione nella pianificazione territoriale. Atti del seminario, Istituto Universitario di Architettura. Venezia.

Fleck, L. (1980): Entstehung und Entwicklung einer wissenschaftlichen Tatsache. Frankfurt: Suhrkamp.

Healey, P. (1998): Building Institutional Capacity Through Collaborative Approaches to Urban Planning. In Environment and Planning A, 30.

Heisenberg, W. (1982): La tradizione nella scienza. Milano: Garzanti.

Hobsbawm, E. J. (1987): Introduzione: Come si inventa una tradizione. In Hobsbawm, E. J.; Ranger. T (a eds.): L'invenzione della tradizione. Torino: Einaudi.

Jouvenel, B. (1964): L'art de la conjecture. Futuribles. Monaco: Ed. Du Rocher.

- Landry, Ch. (2000): *The creative city. A toolkit for urban innovators*. London: Earthscan.
- Latour, B. (1999): *Politiques de la nature*. Paris: La Decouverte.
- Lefebvre, H. (1976): *La produzione dello spazio*. Milano: Mozzi.
- Maffesoli, M. (2000): *Elogio della ragione sensibile*. Formello: SEAM.
- Morin, E. (1977): *La Méthode, t.I: La nature de la nature*. Paris: Seuil.
- Pasqui, G. (2001): *Il territorio delle politiche*. Milano: Franco Angeli.
- Sartre, J.P. (1936): *L'imagination*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Sartre, J.P. (1940): *L'immaginaire. Psychologie phénoménologique de l'imagination*. Paris: Gallimard.
- Scoppetta, C. (2009): *Immaginare la metropoli della transizione. La città come living machine*. Roma : Campisano.
- Secchi, B. (1988): *Codificare, ridurre, banalizzare*. In *Urbanistica*, 91.
- Soubeyran, O. (1988): *Vingt and déjà: un retour à la case dé part?*. In *Cahiers de Géographir du Québec*, 87.
- Vaccarino, R. (1995): *I Paesaggi Rifatti*. In *Lotus International*, 87.
- Wollenberg, E.; Edmunds, D.; Buck, L. (2000): *Using scenarios to make decisions about the future: anticipatory learning for the adaptive co-management of community forest*. In *Landscape and urban planning*, 47.

Cecilia Scoppetta, PhD in Town and Regional Planning, has carried out her researches at the universities of Rome (Sapienza and Roma Tre). She is editor in chief of the international review "urbanistica pvs". Her main research field is that of cultural heritage conservation, related to the transformations of the forms of contemporary cities and territories. She is author of "Immaginare la metropoli della transizione. La città come livig machine" (Campisano Ed. 2009) e "Territori della frammentazione. Appunti per un progetto possibile" (Nuova Cultura, 2009).