

SPATIAL DESIGN

Esperienze e sperimentazioni di rigenerazione urbana per una possibile tassonomia

SPATIAL DESIGN

Experiences and experiments of urban regeneration for a possible taxonomy

Carlo Martino, Meltem Eti Proto, Silvia Cosentino

ABSTRACT

Il ruolo giocato dalla cultura del Design nell'ambito del progetto dello spazio pubblico, si è evoluto nel tempo. Nell'ambito dell'Architettura, negli anni '90 del secolo scorso, si apre un dibattito internazionale che incoraggia un processo di revisione dei metodi di formazione fino ad allora adottati a favore di nuovi in grado di mettere al centro l'uomo, il vero fruitore di oggetti, spazi e architetture. Ne emerge la possibilità di abbattere alcuni confini disciplinari a favore di una transdisciplina, Design di Spazi e Architetture. Lo Spatial Design rimette in discussione molti degli assunti dell'Urbanistica e dell'Architettura del secolo breve, a partire proprio dal rapporto dello Spazio con il fruitore. Attraverso recenti casi studio, il saggio propone un'embrionale tassonomia dello Spazio pubblico, basandosi sul principio scientifico della ricorrenza di alcune soluzioni progettuali.

The role played by the culture of Design in the context of the planning of public space has evolved over time. In the sphere of Architecture, the 1990s saw the opening of an debate that encouraged a process of revising the training methods adopted until that time, in favour of new ones capable of placing people – the true users of objects, spaces, and architectures – at the centre. This raised the possibility of breaking down certain disciplinary boundaries in favour of a transdiscipline, the Design of Spaces and Architectures. Spatial Design calls back into question many of the assumptions of the Urban Planning and Architecture of the short century, starting precisely from the relationship between Space and the user. Through recent case studies, this essay proposes an embryonic taxonomy of public space, basing its perspective upon the scientific principle of the recurrence of certain design solutions.

KEYWORDS

design dello spazio pubblico, spazi interstiziali, design degli spazi per l'utente, design degli spazi per la natura, design degli spazi per la critica

design of public space, interstitial spaces, design of spaces for the user, design of spaces for nature, design of spaces for criticism

Carlo Martino, Architect-Designer and PhD, is a Full Professor of Industrial Design at 'Sapienza' University of Rome (Italy). He carries out research in the languages and aesthetics of contemporary design and on the contribution that design can make to the Natural Capital and the relationship between Identity, Territory, and Multiculturalism. Mob. +39 347/76.19.583 | E-mail: carlo.martino@uniroma1.it

Meltem Eti Proto, Interior Architect, is a Full Professor in the Department of Interior Architecture at the University of Marmara (Turkey). He has curated and taken part in several national and international art and design exhibitions. She carries out research mainly in the area of 3D printing and design. Mob. +39 333/88.68.848 | E-mail: meltem.etiproto@uniroma1.it

Silvia Cosentino, Designer, is a PhD Candidate at the PDTA of 'Sapienza' University of Rome (Italy). She carries out research mainly in the area of design connected to the concept of physical as digital space. E-mail: silvia.cosentino@uniroma1.it

Lo Spatial Design come ambito transdisciplinare emerge negli anni '90 del secolo scorso a esito di un dibattito internazionale intorno all'Architettura e alla nozione di Spazio. Tale dibattito attribuiva alla formazione nell'ambito dell'Architettura una visione autoreferenziale basata principalmente sulla celebrazione dell'autorialità del progetto architettonico (Traganou, 2009), trascurando i numerosi altri attori implicati, le relazioni con il territorio e con i destinatari dell'opera stessa. Il dibattito, alimentato dagli storici dell'architettura contemporanea, si nutreva anche di punti di osservazione multidisciplinari, quali l'antropologia, la sociologia e gli studi culturali. Lo Spatial Design negli anni è quindi divenuto una disciplina trasversale che ha accolto apporti dall'Architettura, dal Landscape Design, dall'Interior Design e più recentemente dall>User Experience Design e dal Service Design, di cui mutua alcune metodologie. Focus della transdisciplina sono i flussi degli utenti nello spazio, sia pubblico sia privato, e sia indoor sia outdoor, con un'espressa dichiarazione di appartenenza alla sfera dell'Interior Design ma con un viraggio, sempre più interessante, verso lo spazio pubblico esterno.

Altro carattere distintivo dello Spatial Design è il rapporto più disinvolto con il tempo e la durabilità dell'opera che, anche dove dichiaratamente temporanea (Branzi, 2007), non risulta più sminuita. Vengono meno, infatti, le rigidità progettuali del passato a favore di condizioni temporanee ed effimere del progetto – i cosiddetti 'usi temporanei' nel linguaggio della pianificazione urbanistica – che fungono da stimoli per utenti e amministratori per lo sviluppo di azioni più stabili e durature. Al centro della transdisciplina, oltre ai flussi e alla temporaneità, c'è l'utente con il suo usufruire degli spazi e fluire negli spazi. Questi ultimi sono spesso spazi indeterminati e interstiziali, condizioni che li rendono più interessanti e ricchi di stimoli, trasformandoli in 'facilitatori relazionali' per l'uomo nuovo (Piccinno and Lega, 2012). Molti, infatti, i progetti e le sperimentazioni realizzate nei primi decenni del nuovo secolo in tutto il mondo con il chiaro obiettivo di riportare l'attenzione sulla qualità dello spazio pubblico, al fine di riattivare processi identitari, di riappropriazione dei luoghi di socializzazione e intrattenimento, di rigenerazione urbana. A questi obiettivi si è aggiunta spesso una particolare attenzione agli aspetti ambientali di cui lo Spatial Design si nutre sia per sviluppare nuovi modelli di coltivazione o di infrastrutture verdi sia per favorire processi di educazione ambientale (Clemente, 2017). La crescente rilevanza acquisita negli ultimi anni dallo Spatial Design è attestata, oltre che dalla diffusa pratica progettuale, anche dalla presenza nell'offerta formativa più recente di specifici curricula di laurea o master nelle Scuole di Design di tutto il mondo, dall'Europa alla Nuova Zelanda.

È significativo notare come negli ultimi anni, in Italia come nel resto dell'Europa, la rigenerazione urbana sia stata una tematica tanto indagata sul piano teorico quanto messa in atto su quello pratico, attraverso soluzioni trasversali che, nel toccare ambiti multidisciplinari, hanno posto la progettazione come lente d'indagine atta a riflettere opinioni sul piano politico, ludi-

co, sociale e ambientale che si trovano oggi giorno a vivere una fase di mutamento e trasformazione. Infatti, «[...] le trasformazioni socio-economiche degli ultimi vent'anni hanno avuto un profondo impatto non solo sulle dinamiche produttive ma anche su quelle sociali. Nell'attuale contesto caratterizzato da globalizzazione, pervasività delle tecnologie e prevalenza degli aspetti simbolici e immateriali di prodotti e servizi, le comunità (soprattutto quelle urbane) sono state esposte a profondi cambiamenti delle modalità di lavoro, di consumo e di socializzazione. Tra le diverse conseguenze, vi è stata anche una profonda ridefinizione del rapporto tra individuo e territorio» (Razzoli, Montanari and Di Paola, 2020, p. 7).

A partire da quanto sopra descritto, l'obiettivo del presente saggio è quello di proporre, attraverso il supporto strumentale della metodologia dei Case Study (Stake, 1995), una possibile tassonomia dello Spatial Design, con la chiara consapevolezza dei limiti rappresentati da una trattazione come quella di un saggio e della mancanza di una reale sedimentazione storica. Osservando quindi progetti e sperimentazioni recenti in ambito pubblico outdoor, come quelle descritte nei casi studio che seguono, è possibile avventurarsi in un'embrionale strutturazione tassonomica della transdisciplina che, con dovuta cautela, porta a riconoscere tre categorie principali.

Una prima, lo User and Social-Centered Spatial Design, rintracciabile in quei progetti che sperimentano soluzioni con un focus coerente con la declaratoria, e cioè concentrati sulla qualità della fruizione individuale o collettiva dello spazio pubblico; una seconda categoria, il Nature-Centered Spatial Design, che di fatto si concentra su progetti che enfatizzano la relazione uomo-natura; e infine una terza categoria, il Critical-Centered Spatial Design che, riprendendo gli obiettivi dell'architettura e del design radicale della fine degli anni '60 del secolo scorso, utilizza il progetto come strumento critico e politico per stimolare riflessioni e azioni. I casi di studio proposti non rispondono a criteri rigidi di selezione e sono sicuramente contenuti nella loro descrizione ma, pur nei limiti suddetti, sono di chiaro supporto al tentativo tassonomico che si vuole compiere e significativi del fermento progettuale sullo spazio pubblico cui stiamo assistendo negli ultimi anni.

User and Social-Centered Spatial Design | È

una macrocategoria che possiamo riconoscere nei progetti recenti di Spatial Design in cui è il singolo utente o il gruppo di utenti, o ancora le diverse società destinatarie, a essere messe al centro del progetto, con le relative dinamiche di appropriazione e uso dello spazio pubblico. Questo cluster di progetti utilizza diverse strategie per coinvolgere il destinatario: la 'domestication' che, per esempio, è la strategia cara ai postmodernisti americani autori di famosi progetti di strade e piazze negli anni '80 del secolo scorso in cui si riproponevano calde atmosfere da interior privato in ambito di outdoor pubblico, strategia ancora oggi molto utilizzata in progetti d'installazione spontanei (ad esempio il 1 neighbour 1 chair del 2012); lo 'sharing' o la partecipazione all'ideazione, alla costruzio-

ne e all'utilizzo delle opere, con progetti che si pongono non solo l'obiettivo psicologico di motivare la relazione con lo spazio pubblico attraverso un coinvolgimento diretto ma anche di osservare i comportamenti umani e sociali al suo interno (ad esempio il Constellation del 2016); infine la più recente 'gamification' che vede il gioco come strumento di comunicazione emotiva in grado di attivare processi di attrazione e di coinvolgimento nello spazio pubblico (Martino and Maselli, 2020). Nei casi che illustreremo le categorie possono anche coesistere.

Un caso di Spatial Design, in cui il colore è il soggetto protagonista nonché il medium per stimolare il senso di appartenenza e di appropriazione da parte dei cittadini secondo una chiave ludica, di gamification, è rappresentato dagli interventi di street art realizzati a Milano nel 2020 dalla nota designer italiana Camilla Falsini. Fautrice del bando indetto dal Comune di Milano Piazze Aperte, messo in atto con l'intento di elaborare una trasformazione degli spazi pubblici dei quartieri della città per rigenerarli, la progettista ha cercato di trasformare alcune aree di sosta in spazi di socialità e di gioco per tutte le fasce di età con l'obiettivo di migliorare la qualità della vita nel quartiere. La street artist ha realizzato due interventi che consistono nella colorazione di parte della pavimentazione di Piazzale Loreto e Piazza Tito Minniti, in zona Isola, trasferendo l'elemento grafico all'architettura. L'intento è stato pertanto quello di riqualificare con il colore, tema centrale nel design per il gioco nonché presenza costante nelle numerose sperimentazioni di urbanismo tattico nel mondo. Un approccio per così dire 'cromoterapeutico', permeato da colori e immagini che racchiudono riferimenti ad alcuni tratti peculiari dei quartieri (Figg. 1, 2).

Negli anni '60 l'antropologa Jane Jacobs e l'urbanista William Whyte hanno introdotto il movimento Placemaking: il loro pensiero si concentrava sull'importanza sociale e culturale dei quartieri più vivaci e degli spazi pubblici più attrattivi (Project for Public Spaces Staff, 2007). Per il movimento lo spazio pubblico doveva essere concepito già in quegli anni come transdisciplinare, trasformativo, flessibile, adattabile alle circostanze, collaborativo, in grado di facilitare la comunicazione e la socializzazione. Il progetto 1 neighbour 1 chair, realizzato nel 2012 a Madrid dallo studio collettivo PKMN, si caratterizza per un uso sociale e collettivo dello spazio e rende la gente del quartiere latino della città parte integrante del progetto: tutti hanno il diritto di agire e dialogare come lo spazio pubblico definito dal movimento degli anni '60. La caratteristica più potente di questo progetto, che si completa con le sedie dei residenti del quartiere latino, viene prodotta a un costo molto contenuto e permette ai cittadini di essere parte del processo e quindi di amplificare la continuità di comunicazione e interazione. Gli elementi di seduta, che rappresentano identità diverse, compongono un tutto. Così, il quartiere che è parte integrante del processo di progettazione crea un luogo di dialogo e confronto, di consenso e dissenso e abbraccia l'intera area di appartenenza (Fig. 3).

Un altro intervento che considera attivamente l'utente come parte del processo di pro-



Fig. 1, 2 | Green Graffiti in Piazzale Loreto e Piazza Tito Minniti (Milano) di Camilla Falsini (credits: C. Falsini, 2020).

Fig. 3 | 1 neighbour 1 chair (Campo de Cebada, Madrid) di PKMN (credit: E. Espinosa Pérez and PKMN, 2012).

gettazione e che fonde allo stesso tempo 'domestication' e 'sharing' è Constellation di City 3rd Project, realizzato nel 2016 a Bruxelles in collaborazione con Atelier Starzak Strebicki e Laura Muyldermans. Il design si qualifica come progetto sperimentale del comportamento umano. Il progetto, che si compone di 100 sedie, 10 tavoli e 50 piante, che gli utenti possono disporre a loro piacimento e secondo le proprie esigenze, prevede un utilizzo interattivo. Quest'approccio progettuale sperimentale è orientato alle persone per esaminare le loro abitudini e rappresenta una raccomandazione libera che contraddice l'ordine consueto e definito dello spazio urbano (Figg. 4, 5).

Ci si domanda se si possa rendere più attraente una fermata dell'autobus (Frieling, n.d.). È la domanda principale alla base del progetto The Station of Being, sviluppato dal Laboratorio Rombout Frieling. Il progetto che trasforma l'attesa dell'autobus in un'esperienza è una soluzione funzionale anche alle condizioni climatiche fredde della città svedese di Umea che raggiunge i -30 °C. La fermata interagisce con gli utenti attraverso avvisi sonori e luminosi associati al capolinea delle linee bus e ricorda l'autobus in avvicinamento. Il suono/rumore dei vetri comunica che l'autobus andrà alla vecchia fabbrica di vetro e la riproduzione delle voci della gente informa che l'autobus andrà in centro città (Frieling, n.d.). Secondo Piccinno and Lega (2012, p. 70), «[...] l'applicazione della tecnologia ubicomp agli ambienti di ogni genere fra cui anche quelli urbani, modificherà radicalmente nei prossimi anni la fruizione degli spazi e di conseguenza le logiche della loro progettazione». Il progetto innovativo spinto dalla tecnologia crea quindi un'esperienza funzionale e multisensoriale. The Station of Being evita ai passeggeri di guardare l'autobus e in semplici gusci di legno crea un'esperienza spazio temporale che coinvolge il passeggero (Fig. 6).

I quattro casi di studio riportati nella prima categoria, certamente non esaustivi, né significativi per una metodologia di ricerca scientifica quantitativa, oltre a essere tutti molto recenti e distribuiti in un contesto sia nazionale sia internazionale, mostrano soluzioni progettuali originali e inusitate che servono come spunto per ribadire una caratteristica fondamentale dello Spatial Design: l'attenzione per l'utente. Lo User o gli Users vengono stimolati sensorialmente (il colore per i progetti della Falsini e i suoni per The Station of Being) e sono considerati protagonisti attivi nella configurazione e nell'utilizzo degli artefatti proposti nello spazio pubblico (1 neighbour 1 chair a Madrid e Constellation a Bruxelles). Sempre gli Users, attraverso questi progetti, sono incoraggiati a socializzare, a intrattenersi, a divertirsi (gamification) e a utilizzare lo spazio pubblico come se fosse un'espansione della propria casa (domestication). Per cui è plausibile l'ipotesi di poter includere nella categoria molti altri progetti di Spatial Design accomunati dalle caratteristiche su evidenziate.

Nature-Centered Spatial Design | Il rapporto tra uomo e natura nello spazio è certamente collocabile al centro di un'altra categoria tassonomica dello Spatial Design, ancor più se visto in un'ottica pubblica outdoor. Secondo una visione ecologico-ambientale la città, infatti, può essere interpretata come un organismo vivente, il cui metabolismo è essenziale per lo sviluppo sostenibile (Newman and Jennings, 2008) soprattutto se alimentato sia con attività di rinverdimento infrastrutturale sia con interventi più leggeri a forte vocazione green (Clemente, 2017). Il rapporto Spatial Design e Natura può essere risolto non solo nell'attività di contemplazione o di fruizione passiva, che determina benefici anche terapeutici per l'utente (Anello Esterno, 2015), ma anche con un invito all'azione, in cui egli è coinvolto nella cura e nel-

la coltivazione della stessa (ad esempio nel caso del Fruit Tuin del 2020). Se da un lato abbiamo, infatti, processi di biofilia o di ricostruzione di habitat naturali integrali nel tessuto urbano, anche con scopi terapeutici, dall'altro possiamo fare riferimento a tutti quei progetti di rinverdimento/riforestazione spontanea dello spazio pubblico e alla realizzazione di orti urbani o ad altre attività di coltura (apicoltura, idrocoltura, serre urbane, ecc.).

Un caso, tutto italiano, che racconta attraverso il progetto la visione naturo-centrica nella configurazione dello spazio, risale al 2015. Anello Esterno – Rimozione delle Interferenze, realizzato dallo studio PAN Associati, fa parte del più ampio progetto Un Bosco Intorno all'Expo. Il progetto è costituito da una fascia boscosa con alberi e arbusti, con l'obiettivo di rievocare la foresta di pianura. La fascia rappresenta una grande opera di mitigazione e al contempo uno sfondo continuo di grande interesse. Non una barriera ma un primo passo nel rapporto di riqualificazione del contesto territoriale, caratterizzato da un tessuto urbano caotico e a tratti degradato. I filari vanno a formare una serie di giardini lineari, luoghi per la sosta e al tempo stesso elementi capaci di accompagnare il visitatore durante la visita (Figg. 7, 8).

Traslando dall'Italia alla Francia, sulla categoria Nature-Centered, si ritrae un caso realizzato nel 2018 in cui lo Spatial Design si mescola sino a definirsi, o meglio, indefinirsi, nei suoi confini liminali, fra contesto architettonico strutturato e caos entropico proprio degli spazi vegetativamente connotati. Ne è l'esempio una foresta urbana parigina realizzata dall'architetto Franklin Azzi che, grazie all'apporto del paesaggista Michel Desvigne, ha ripensato l'area parigina di Beaupassage, centralissima come posizione ma trascurata per lungo tempo dallo sviluppo urbano. Il punto di forza del progetto è stato quello di puntare sulla qualità della vita

e il rispetto della storia del territorio. L'architetto parigino (per Group Emerige), insieme alla collaborazione di artisti contemporanei, è riuscito a trasformare l'area in un centro urbano attrattivo che racchiude un complesso residenziale e commerciale di fascia alta in cui è possibile intercettare boutique, gallerie d'arte e ristoranti stellati.

Azzi ha messo in atto una vera e propria operazione di valorizzazione delle connotazioni eterogenee proprie del sito in questione, mantenendo immutate le caratteristiche atipiche e la coesistenza di tipologie strutturali diversificate, che sono state rigenerate in relazione all'uso contemporaneo. Seguendo una metodologia basata su un approccio rispettoso e sostenibile, l'architetto ha infatti conservato gli otto edifici esistenti, i quali – costruiti in un arco temporale a cavallo tra XVII e XX secolo – comprendono il Convento delle Récollets (trasformato dopo la Rivoluzione in Ospedale degli Incurabili), l'Hôtel de Neverse e gli ex Laboratori Renault. L'aspetto peculiare, dato dalla presenza degli elementi naturali, è riscontrabile dal terzo piano in poi, livello in cui gli edifici si connotano per le terrazze e per i giardini privati. Il collegamento con la città è stabilito grazie a vari punti di accesso in corrispondenza degli assi principali. «Il progetto di Desvigne si distribuisce a tutti i livelli del complesso, pubblici e privati, qualificando le tre 'promenades' e individuando Beaupassage come una foresta urbana in miniatura, capace di accogliere molteplici specie vegetali» (Franzoia, 2018; Figg. 9, 10).

Lo Spatial Design sostenibile richiama l'attenzione sull'enorme opportunità di ridisegnare l'ambiente costruito in modo da supportare uno stile di vita sano e sostenibile. Progettata nel 2018 da Enorme Studio per il Madrid Design Festival, la Mountain on the Moon è un'installazione sviluppata sul concetto di urbanistica sostenibile (Enorme Studio Staff, n.d.). Il progetto si compone di tre moduli flessibili che si possono utilizzare in diversi modi: una serra in vetro

con una funzione lavorativa al centro e due moduli di sedute a gradoni con spazi verdi situati su entrambi i lati della struttura. La serra in vetro è dotata di caricatori 'usb' alimentati da energia solare. Il risultato è un modo sostenibile, flessibile, trasformabile di lavorare, socializzare e dialogare in città (Figg. 11, 12). Nel raccontare ancora come il concetto di Spatial Design venga associato a una visione in cui la natura occupa un ruolo centrale, si riporta il progetto Fruit Tuin – Garden Van Moerkerken, realizzato nel 2020 dallo studio olandese Cascoland. All'interno di un'area dismessa e trascurata, i progettisti hanno realizzato un vero e proprio frutteto, gestito in cooperazione con i residenti locali. Al centro, una serra in vetro nella quale è possibile cucinare e conservare i prodotti del 'fruit-social-garden', distribuiti e venduti per il vicinato. La comunità viene coinvolta attraverso un'operazione fattiva di cui lo Spatial Design si fa sede e veicolo di coesione e cooperazione (Figg. 13, 14).

Secondo Rawsthorn (2013), il design è un fenomeno complesso, spesso elusivo che è cambiato drasticamente nel tempo adottando diverse forme, significati e obiettivi in diversi contesti, ma il suo ruolo fondamentale è quello di agire come agente di cambiamento che può aiutarci a dare un senso a ciò che sta accadendo intorno a noi e vogliamo a nostro vantaggio. Il collettivo The New Raw racconta come lo stile di vita usa e getta delle città contemporanee abbia aumentato esponenzialmente la produzione di rifiuti di plastica. Nella sola Amsterdam, i residenti generano una media di 23 kg di rifiuti di plastica a persona all'anno (The New Raw Staff, n.d.). È uno spreco sufficiente per stampare in 3D una panchina ogni due abitanti di Amsterdam all'anno. Questo spiega il concetto alla base del progetto Print Your City (2017), il quale attraverso la tecnologia di stampa 3D dimostra la possibilità di sviluppare forme originali, di ridurre gli scarti (reimpiegandoli) e di incontrare l'interesse e il gusto della popolazione.

Print Your City sviluppa l'idea di applicare la stampa 3D ai rifiuti di plastica, come un modo per riprogettare lo spazio urbano. Come suggerisce il nome, Print Your City [Stampa la Tua Città], è un invito all'azione che sensibilizza i cittadini a riciclare i rifiuti di plastica domestici per trasformarli in materia prima per arredi pubblici, tramite un processo di stampa 3D (Aasar-chitecture, 2017). Il progetto sviluppato per la città di Amsterdam è una panchina a dondolo (XXX Bench) che crea un dialogo ludico tra i cittadini (Fig. 15). Secondo Rawsthorn (2013), l'approccio della progettazione sensibile all'ambiente consiste nel riciclare i rifiuti di plastica, nel cambiare il processo da lineare in circolare, nell'uso dei materiali e in un esercizio di progettazione che si propone di cambiare qualcosa, trasformando la vita di milioni di persone oppure creando una differenza minima per una persona sola.

I cinque casi di studio riportati nella seconda categoria Nature-Centered Spatial Design, anche in questo caso non certamente esaustivi, sono emblematici di come la Natura possa essere al centro dei progetti di Spatial Design, con soluzioni permanenti o temporanee e in cui il verde può essere materia prima del progetto o destinatario dello stesso. I primi due casi (Anello Esterno e Desvigne) lavorano sul concetto di 'risarcimento' del verde urbano, attraverso operazioni di riequilibrio di quel consumo di suolo che ha distrutto interi ecosistemi. Mountain on the Moon e Fruit Tuin rappresentano invece il tentativo di trasformare la città in luogo attivo e non solo passivo nei processi di coltivazione e produzione del cibo, promuovendo al contempo la socializzazione e il benessere. Infine il progetto Print Your City dimostra la possibilità concreta di attivare, attraverso il progetto di Spatial Design, economie circolari alla scala del quartiere e della città.

Ferma restando la centralità dell'uomo, il suo benessere, il recupero del suo ruolo attivo nello spazio pubblico, la categoria proposta si carat-



Fig. 4 | Constellation Design in Bruxelles by City 3rd Project con la collaborazione di Atelier Starzak Strebicki and Laura Muyldermans (credit: J. Guiches; copyright: European Union, 2016).

Fig. 5 | Constellation Design in Bruxelles by City 3rd Project con la collaborazione di Atelier Starzak Strebicki and Laura Muyldermans (credit: City3, Atelier S. Strebicki and L. Muyldermans, 2016).



Fig. 6 | The Station of Being in Umeå by Romboult Design and Research Institutes of Sweden (credit: S. Petterson, 2019).

terizza per l'evidente presenza – diretta o indiretta – della Natura. La pandemia da Covid-19 ha certamente spinto a una riflessione più ampia e condivisa sul rapporto Uomo-Natura e sui danni che le aberrazioni di tale rapporto possono provocare. Il progetto di Design per lo Spazio Pubblico centrato sulla Natura può dare un contributo rilevante allo sviluppo sostenibile e alla tanto auspicata transizione ecologica rimettendo in equilibrio, a iniziare dalla scala urbana (Hopkins, 2009), i dissesti e le aberrazioni attuate dall'uomo.

Critical-Centered Spatial Design | Altra categoria rintracciabile nei progetti recenti di Spatial Design è quella che riconosce al progetto un ruolo speculativo (Dunne and Raby, n.d.), una funzione politica, e ne rivendica l'attività di stimolazione critica e di sottolineatura dell'immaginario e del pensiero collettivo. Il progetto di Critical-Centered Spatial Design è chiamato per esempio (attraverso flash mob, installazioni temporanee o monumenti spontanei) a mantenere viva la memoria collettiva su episodi drammatici della storia dell'umanità, o è finalizzato a sottolineare con infrastrutture, anche simbiotiche, il carattere discriminante di alcune realizzazioni, come per esempio il muro di confine tra gli Stati Uniti e il Messico, o ancora è utilizzato per celebrare l'esito positivo di alcune battaglie sociali contro la speculazione edilizia o le azioni contro l'ambiente.

Un caso esemplificativo, tipicamente di impronta nordeuropea, ma anche tutto italiano, in cui lo Spatial Design diventa pretesto per sollevare questioni di tipo critico, è senz'altro rappresentato dall'operazione messa in atto dall'architetto Matteo Donde, ideatore di numerosi flash mob urbani. Nel 2018 Donde, attraverso il metodo definito 'maquillage', porta alla luce le qualità potenziali della Zona 30 a Milano, in occasione di una campagna di sensibilizzazione antimog. Il messaggio chiaro che il progettista vuole segnalare è relativo alla percentuale troppo elevata di macchine rispetto agli abitanti delle città italiane ed europee. La solu-

zione a questo problema, che degrada l'immagine di spazio pubblico, viene rielaborata attraverso un progetto di quartiere che esplora in maniera trasversale il concetto di vivere le strade offrendo maggiore spazio per il transito di pedoni e ciclisti. L'autore spiega che i cittadini sono pronti per un nuovo modo di vivere la città ma hanno paura del cambiamento.

Questi interventi, leggeri e provvisori, fanno toccare con mano come potrebbe migliorare la vita di quartiere: meno auto in sosta, più sicurezza, più arredo urbano. L'esito è immediato: la strada diventa un'oasi di socialità (Banti, 2018). Grazie alla metodologia a basso costo, tramite l'utilizzo di materiali semplici ed essenziali (scotch di carta come delimitatore di aree, elementi vegetativi, vernici, arredi propri dell'Interior Design), Donde ha messo in atto un vero e proprio messaggio politico, traslato sul piano della rigenerazione urbana (Figg. 16, 17).

Fino ad oggi, lo spazio pubblico è stato definito con diverse accezioni. Tuttavia, la definizione di spazio pubblico canonico ha un carattere differente rispetto a una concezione di uso sociale e collettivo dello stesso in cui tutti hanno il diritto di parlare o agire. Piazza Taksim, dove si sono svolte innumerevoli proteste, è il punto d'incontro degli Istanbuliti in cerca di democrazia. Kavuşma durağı [la fermata dell'incontro] con un'imponente scala multifunzionale è un Padiglione temporaneo progettato per Piazza Taksim nel 2020 dallo studio Inter.National.Design di Arman Akdoğan e Felix Madrazo. Il progetto può essere definito come una proposta simbolica alla ricerca della democrazia dei cittadini, poiché la Piazza di Istanbul è un luogo dove s'incontrano le diverse culture, identità, razze e pensieri. Il Padiglione ospita la mostra sulla storia di Piazza Taksim al piano terra, mentre la copertura a gradoni conforma un anfiteatro urbano all'interno del quale possono tenersi spontaneamente dibattiti, eventi e performance; il palco è una piattaforma su cui si fronteggiano le due tribune. Kavuşma durağı è senza dubbio un oggetto di design politico (Figg. 18, 19).

Un altro progetto di natura politica, e quindi critico, interessa il fenomeno della migrazione: un flusso di popolazione ininterrotto nel corso della storia umana. Teeter-totter Wall, realizzata nel 2019 da Ronald Rael e Virginia San Fratello, è un'altalena rosa che collega simbolicamente il confine tra Stati Uniti e Messico, bambini e adulti di El Paso e di Anapra. Sebbene il progetto abbia funzionato come installazione solo per trenta minuti, dopo una procedura di permessi durata più di dieci anni, ha guadagnato un'incredibile popolarità attraverso la diffusione virale sui social media grazie alla capacità di interazione simbolica che crea. Il colore rosa dell'altalena allude all'omicidio di centinaia di donne che vivevano a Ciudad Juárez, la città del Messico sfortunatamente famosa per il suo primato nel femminicidio (Fig. 20). Permettendo un'interazione tra i popoli anche per un breve periodo, l'installazione propone un'idea di «[...] confine come inizio e non come fine e rappresenta una fra le sfide che abbiamo di fronte: il confine è dove ognuno di noi comincia [...] dove ciò che non sono è ciò che posso diventare: il mio paesaggio pensabile e possibile» (Piccinno and Lega, 2012, p. 44).

I casi di studio selezionati per la terza categoria – Critical Centered Spatial Design – anche se numericamente inferiori alle altre due categorie precedenti e quindi ancor meno esaustivi, sono però significativi di un approccio del progetto condiviso in Italia e nel mondo, e molto diffuso nel secolo scorso, che lo carica di potenti significati politici e di una forte valenza critica. Dalla battaglia antimog a Milano alla vittoria dei cittadini nella lotta contro la speculazione edilizia a Istanbul fino al progetto di denuncia contro i femminicidi e verso l'assurdità dell'innalzamento di muri contro l'immigrazione, i casi di studio riportati dimostrano la possibilità di utilizzare lo spazio pubblico come palcoscenico per denunciare e celebrare, attraverso il progetto, lotte, iniquità e disuguaglianze umane. Riemerge di fatto un ruolo culturale e politico del progetto caro all'architettura e al design radicale della fine degli anni '60 del secolo scorso (Quinz, 2020), presente per esempio nei progetti di Gaetano Pesce la cui poltrona Up5 o Big Mama per C&B del 1969, con la catena legata al pouf voleva essere il manifesto di denuncia contro la condizione di asservimento femminile in alcuni Paesi del mondo, oppure nel progetto della Biblioteca di Pahalavi del 1977 nel quale l'alto recinto che perimetrava il lotto denunciava lo stato di repressione delle minoranze etniche in Iran (Martino, 2007). La valenza critica del Design è riemessa attraverso la Scuola inglese nei primi anni 2000 e sta trovando ampi spazi di applicazione nelle diverse declinazioni del progetto, tra cui appunto lo Spatial Design.

Conclusioni | Le tre categorie del progetto di Spatial Design proposte, certamente non esaustive, definiscono una griglia interpretativa originale che, dedotta dai casi di studio riportati, può essere strumentale a una più chiara lettura e a una migliore comprensione del contributo che il design porta alla rigenerazione dello spazio pubblico: la centralità dell'utente, così come il suo coinvolgimento diretto o indiretto at-

traverso la mediazione di atmosfere familiari (domestication) o del gioco (gamification), la rilevanza del rapporto con la natura nelle sue differenti forme e infine la riscoperta di una valenza critica e politica del progetto sono indubbiamente categorie tassonomiche del progetto applicate allo Spatial Design che cercano di dare soluzioni a grandi problematiche del nostro tempo come per esempio l'individualismo, la solitudine e il degrado.

I confini delle tre categorie proposte non sono netti, proprio a rappresentare una realtà sociale, culturale e politica del mondo contemporaneo alquanto fluida. Sono però chiari i focus su cui ognuna delle categorie si fonda: la socializzazione, il rapporto con la natura e la valenza critica, focus certamente strumentali a rinnovare e a rigenerare gli spazi naturali e artificiali. Altri temi e altre categorie potranno emergere nei prossimi anni, ma proprio i casi di studio indagati ci fanno comprendere l'importante ruolo giocato dal progetto per lo spazio pubblico come attivatore di processi efficaci di rigenerazione urbana. Lo Spatial Design può quindi contribuire più che mai a dare una seconda vita allo spazio pubblico e ai suoi fruitori. Tra gli assiomi che emergono dall'osservazione della pratica del progetto nei casi di studio riportati in questo saggio, è infatti rintracciabile il tentativo di ridefinire radicalmente lo spazio pubblico e di farlo superando steccati disciplinari per convergere sulla soluzione di tematiche urgenti della società contemporanea.

Spatial Design as a transdisciplinary sphere emerged in the 1990s as a result of the international debate over Architecture and the notion of Space. This debate attributed to training in the sphere of Architecture a self-referential vision based mainly on celebrating the authorship of the architectural design (Traganou, 2009), while neglecting numerous other involved players, as well as the relationships with the territory and with the recipients of the work itself. Nourished by historians of contemporary architecture, the debate was also fed by multidisciplinary vantage points, such as anthropology, sociology, and cultural studies. Over the years, then, Spatial Design has become a transversal discipline, accommodating contributions from Architecture, from Landscape Design, from Interior Design, and more recently from User Experience Design and Service Design, from which it has borrowed some methodologies. The focus of this transdiscipline is user flows in space, both public and private, and both indoor and outdoor, with an express declaration of belonging to the sphere of Interior Design, but with an increasingly interesting shading towards external public space.

Another distinctive trait of Spatial Design is the more nonchalant relationship with time and with the durability of the work which, even where declaredly temporary (Branzi, 2007), is not rendered more diminished. In fact, the design rigidities of the past are abandoned in favour of temporary and ephemeral design conditions – the so-called 'temporary uses' in urban planning parlance – that function as stimuli for users and administrators to develop more stable and en-

during actions. In addition to flows and temporariness, placed at the centre of the transdiscipline is the user, as he or she uses spaces and flows in spaces. These are often undetermined and interstitial spaces, conditions that make them more interesting and rich in stimuli, transforming them into 'relationship facilitators' for the new person (Piccinno and Lega, 2012). Indeed, a host of projects and experiments carried out in the first decades of the new century have had the clear objective of refocusing attention on the quality of public space, in order to reactivate the processes of identity, of reappropriating the places of socialization and entertainment, and urban regeneration. Often coming on top of these objectives is a particular attention to the environmental aspects upon which Spatial Design feeds both to develop new models of cultivation or green infrastructures, and to foster processes of environmental education (Clemente, 2017). The growing relevance acquired by Spatial Design in recent years is attested to not only by widespread design practice but also by the inclusion in more recent educational offerings of specific curricula for university degrees or master's degrees at Design Schools worldwide, from Europe to New Zealand.

It is significant to note that in recent years, in Italy as elsewhere in Europe, urban regeneration has been a topic as much theoretically investigated as practically implemented through transversal solutions that, in involving multidisciplinary settings, have made design the lens of investigation suitable for reflecting opinions on the political, recreational, social, and environmental level, that nowadays find themselves experiencing a phase of change and transformation. In fact, the socioeconomic transformations of the past twenty years have had a profound impact not only on productive dynamics but on social ones, too. In the current setting of globalization, pervasive technology, and a prevalence of the symbolic and intangible aspects of products and services, communities (and especially urban communities) have been exposed to profound changes in their ways of working, consuming, and socializing. The various consequences of this have also included a profound redefinition of the relationship between the individual and the territory (Razzoli, Montanari and Di Paola, 2020, p. 7).

Starting from what was described above, the objective of this essay is to propose, through the instrumental support of the methodology of Case Studies (Stake, 1995), a possible taxonomy of Spatial Design, with a clear awareness of the limits inherent to a discussion like that of an essay, and of the lack of a true history of accumulating heritage. Therefore, by observing recent projects and experiments in an outdoor public setting like those described in the case studies below, an embryonic taxonomic structuring of the transdiscipline can be ventured that, with due caution, leads to recognizing three main categories.

An initial one, User and Social-Centred Spatial Design, can be found in those designs that try out solutions with a focus in line with the declaration, which is to say concentrating on the quality of the individual or collective use of public space; a second category, Nature-Cen-

tred Spatial Design, in fact, focuses on designs that emphasize the human / nature relationship; lastly, a third category, Critical-Centred Spatial Design, continuing with the objectives of radical design and architecture of the late 1960s, utilizes design as a critical and political tool to stimulate reflections and actions. The proposed case studies do not respond to rigid selection criteria and are certainly contained in their description; however, albeit within the aforementioned limits, they clearly support the taxonomic



Figg. 7, 8 | 'Un bosco intorno all'Expo' (Milano) by PAN Associati (credits: B. and G. Selleri, PAN Associati srl, Mantovani srl, 2015).

Figg. 9, 10 | Beaupassage in Paris by Franklin Azzi (credits: A. Tabaste; A. Moreau).

attempt that is to be made, and signify the great ferment in design on public space that we have been seeing in recent years.

User and Social-Centred Spatial Design | We may recognize this macro category in the recent Spatial Design projects in which it is the single user or user group, or the various recipient companies, that are placed at the centre of the design, with the corresponding dynamics of appropriating and using public space. This cluster of projects uses different strategies to involve



Figgs. 11, 12 | Mountain on the Moon in Madrid by Enorme Studio (credits: J. De Paz Garcia; L. Alda, 2018).

Figgs. 13, 14 | Fruit Tuin/Garden in Amsterdam by Cascoland and Van Moerkerken (credits: T. Lenden, 2020).

the recipient: 'domestication', which, for example, is the strategy dear to the American post-modernists who produced famous designs for roads and squares in the 1980s, by bringing back the warm atmospheres of the private interior in the public outdoor setting – a strategy still highly used today in spontaneous installation projects (for example 1 neighbour 1 chair in 2012); 'sharing' or participating in conceiving, building, and using the works, with designs that set the psychological objective not only of motivating the relationship with the public space through direct involvement but also of observing the human and social behaviour within it (for example, Constellation in 2016); lastly, the more recent 'gamification', in which play is a tool of emotional communication capable of activating processes of attraction and involvement in the public space (Martino and Maselli, 2020). In the cases we will illustrate, the categories can also coexist.

A case of Spatial Design, in which colour is the main protagonist as well as the medium for stimulating a sense of belonging and appropriation by citizens in a perspective of play and gamification, can be seen in the street art interventions done in Milan in 2020 by the famous Italian designer Camilla Falsini. A supporter of the Municipality of Milan's *Piazze Aperte* call implemented intending to develop a transformation of the public spaces of the city's neighbourhoods with a view to their regeneration, the designer sought to transform certain rest areas into places for socializing and play for all age groups, intending to improve the neighbourhood's quality of life. The street artist carried out two due interventions consisting of painting part of the pavement of Piazzale Loreto and Piazza Tito Minniti, in the Isola area, thus transferring the graphic element to the architecture. The intent was therefore to requalify with colour, a central theme in design for play as well as a constant presence in the numerous experimentations of tactile urbanism in the world. It was a 'chromotherapy' approach, so to speak, permeated by colours and images containing references to certain particular traits of the neighbourhoods (Figgs 1, 2).

In the 1960s, the anthropologist Jane Jacobs and the urban planner William Whyte introduced the Placemaking movement: their thinking focused on the social and cultural importance of livelier neighbourhoods and more attractive public spaces (Project for Public Spaces Staff, 2007). Already during those years, for this movement, public space had to be conceived as transdisciplinary, transformative, flexible, adaptable to the circumstances, collaborative, and capable of facilitating communication and socialization. The 1 neighbour 1 chair project done in Madrid in 2012 by the collective studio PKMN, was characterized by a social and collective use of space, and made the people of the city's Latin quarter an integral part of the design: everyone had the right to act and dialogue as the public space defined by the movement of the 1960s. The most powerful feature of this project, which was completed with the chairs of the Latin quarter's residents, was produced at a highly contained cost, and allowed citizens to be part of the process and therefore to amplify

the continuity of communication and interaction. The seating elements, which represent different identities, compose a whole. The neighbourhood is thus an integral part of the design process, creates a place of dialogue and confrontation, of consensus and dissent, and embraces the entire area to which it belongs (Fig. 3).

Another intervention that actively considers the user as part of the design process and that fuses 'domestication' and 'sharing' together is Constellation by City 3rd Project, done in Brussels in 2016 in collaboration with Atelier Starzak Strebicki and Laura Muyltermans, and calling itself an experimental project of human behaviour. The design, which consists of 100 chairs, 10 tables, and 50 plants that the users can arrange as they please and in accordance with their own needs, calls for interactive use. This experimental design approach is people-oriented to examine their habits and represents a free recommendation that contradicts the customary and defined ordering of urban space (Figgs. 4, 5).

One wonders whether a bus stop can be made more attractive (Frieling, n.d.). This is the main question underlying The Station of Being project developed by Laboratorio Rombout Frieling. The design that transforms waiting for the bus into an experience is a solution also functional to the cold climate conditions of the Swedish city of Umea, where temperatures can fall to -30 °C. The stop interacts with users through acoustic and visual warnings associated with the last stop on bus lines and reminds users of approaching buses. The sound/noise of glass announces that the bus will be going to the old glassworks, and the playing of recorded voices makes it known that the bus will be going downtown (Frieling, n.d.). According to Piccinno and Lega (2012, p. 70), the application of UbiComp technology to environments of every kind, including urban ones, will in the years to come radically change the enjoyment of spaces, and consequently the logistics of how they are designed. The technology-driven innovative design thus creates a functional, multi-sensory experience. The Station of Being allows passengers to avoid looking at the bus, and in simple wooden shells creates a space / time experience that involves the passenger (Fig. 6).

The four case studies reported in the first category, certainly neither comprehensive nor of significance for a methodology of quantitative scientific research, in addition to being all highly recent and distributed in a national and international context, show original, unusual design solutions that serve as inspiration for restating a fundamental characteristic of Spatial Design: attention to the user. Users are sensorially stimulated (colour in Falsini's designs, and sounds in The Station of Being) and are considered main players active in configuring and utilizing the artefacts proposed in public space (1 neighbour 1 chair in Madrid and Constellation in Brussels). And the Users, through these designs, are encouraged to socialize, to be entertained, to have fun (gamification), and to utilize public space as if it were an expansion of their own homes (domestication). This is why the possibility of being able to include many other Spatial Design projects in the category, sharing the characteristics highlighted above, is a plausible one.

Nature-Centred Spatial Design | The relationship between people and nature in space may certainly be placed at the centre of another taxonomic category of Spatial Design – all the more so if seen from an outdoor public perspective. Indeed, from an ecological / environmental standpoint, the city may be interpreted as a living organism, whose metabolism is essential for sustainable development (Newman and Jennings, 2008) especially if nourished both with the activity of infrastructural greening and with lighter interventions emphasizing greenery (Clemente, 2017). The relationship between Spatial Design and Nature can be resolved not only in the activity of contemplation or passive enjoyment, which also creates therapeutic benefits for the user (Anello Esterno, 2015) but also with a call to action, in which the user is involved in caring for and cultivating it (for example, in the case of Fruit Tuin in 2020). In fact, while on the one side we have processes of biophilia or reconstruction of intact natural habitats in the urban fabric, also with therapeutic purposes, on the other we can refer to all those projects of greening/spontaneous reforestation of public space and the development of urban gardens or other cultivation activities (apiculture, hydroponics, urban greenhouses, etc.).

One wholly Italian case that through design recounts the nature-centric vision in the configuration of space dates to 2015. Anello Esterno – Rimozione delle Interferenze, done by PAN Associati, is part of the broader Un Bosco Intorno all'Expo project. The design consisted of a wooded strip with trees and shrubbery, to evoke the lowland forest. The strip represents a large-scale mitigation work and at the same time a highly interesting continuous background: not a barrier but a first step in the relationship of requalification of the territorial setting, marked by a chaotic and in certain stretches decayed urban fabric. The rows of plantings end up forming a series of linear gardens, places to stop and at the same time elements capable of accompanying the visitor during the visit (Fig. 7, 8).

Shifting from Italy to France, in the Nature-Centred category, a case from 2018 is outlined, in which Spatial Design blends until being defined – or better, until being undefined – in its liminal boundaries, between structured architectural context and the entropic chaos typical of spaces marked by vegetation. An example of this is a Parisian urban forest by the architect Franklin Azzi who, thanks to the contribution of landscape architect Michel Desvigne, rethought the Parisian area of Beaupassage, very centrally located but long-neglected by urban development. The design's strong point was to focus on the quality of life and respecting the history of the territory. The Parisian architect (for Group Emerige), along with the collaboration of contemporary artists, was able to transform the area into an attractive urban centre encompassing a high-end residential and commercial complex where one may find boutiques, art galleries, and Michelin-starred restaurants.

Azzi implemented a full-blown operation to capitalize on the heterogeneous traits characteristic of the site in question, maintaining unchanged the atypical features and the coexistence of diversified structural types that were re-

generated in relation to the contemporary use. Following a methodology based on a respectful and sustainable approach, the architect conserved the eight existing buildings that, built over a time frame from the seventeenth to the twentieth centuries, comprise the Récollets Convent (transformed after the Revolution into a hospital for incurables), Hôtel de Neverse, and the former Renault workshops. The particular aspect, given the presence of natural elements, may be seen from the third floor up, a level where the buildings are marked by their terraces and private gardens. The connection with the city is established thanks to various access points in correspondence with the main axes. The Desvigne project is distributed to all levels of the complex, public and private, qualifying the three 'promenades' and identifying Beaupassage as a miniature urban forest, capable of accommodating multiple plant species (Franzoia, 2018; Fig. 9, 10).

Sustainable Spatial Design brings attention to the enormous opportunity to redesign the built environment in such a way as to support a healthy and sustainable lifestyle. Designed in 2018 by Enorme Studio for the Madrid Design Festival, Mountain on the Moon is an installation developed on the theme of sustainable urban planning (Enorme Studio Staff, n.d.). The design consists of three flexible modules that can use, in various ways: a glass greenhouse with a working function in the centre and two modules of grandstand seating with green spaces situated on both sides of the structure. The glass greenhouse consists of two USB chargers powered by solar energy. The result is a sustainable, flexible, transformable way of working, socializing, and dialoguing in the city (Fig. 11, 12). The Fruit Tuin – Garden Van Moerkerken project carried out in 2020 by the Dutch studio Cascoland recounts once again how the concept of Spatial Design is associated with a vision in which nature occupies a central role. In an abandoned and neglected area, the designers built a genuine orchard, managed in cooperation with the residents. At the centre is a glass greenhouse where one can cook and conserve the products from the 'fruit-social-garden', which are then distributed and sold in the neighbourhood. The community is involved through an active operation for which Spatial Design is the main location and vehicle of cohesion and cooperation (Fig. 13, 14).

According to Rawsthorn (2013), design is a complex, often elusive phenomenon that has drastically changed over time, adopting different forms, meanings, and objectives in various contexts; but its fundamental role is to act as an agent of change that can help us give meaning to what is taking place around us and that we turn to our advantage. The New Raw collective recounts how the disposable lifestyle of contemporary cities has exponentially increased the production of plastic waste. In Amsterdam alone, residents generate an average of 23 kg of plastic waste per person per year (The New Raw Staff, n.d.). This is enough waste to print one 3D bench for every two inhabitants of Amsterdam every year. This explains the concept underlying the Print Your City project, carried out in 2017, which, through 3D printing, demonstrates the possibility of developing original forms, reducing

and reusing discards, and meeting the population's interest and taste.

Print Your City develops the idea of applying 3D printing to plastic waste as a way to redesign the urban space. As the name suggests, Print Your City is a call to action that raises the citizens' awareness of recycling the household waste to transform it into raw material for public furniture, via a 3D printing process (Aasarchitecture, 2017). The project developed for the city of Amsterdam is a swinging bench (XXX Bench) that creates a dialogue of play among citizens



Fig. 15 | Print Your City, XXX Bench in Amsterdam by The New Raw (credit: The New Raw, 2017).

Fig. 16, 17 | Maquillage, urban flash mob in Milan by Matteo Dondé (credits: M. Dondé, 2018).



Fig. 18, 19 | Kavuşma durağı in Taksim Square (Istanbul) by Inter.National.Design (credits: Y. Akgul; O. Ulusoy, 2020).
Fig. 20 | Teeter Totter Wall by Ronald Rael and Virginia San Fratello (credit: R. Rael and V. San Fratello, 2019).

(Fig. 15). According to Rawsthorn (2013), the approach of environment-sensitive design consists of recycling plastic waste, changing the process from linear to circular, using materials, and exercising a design that proposes to change something by transforming the lives of millions of people or creating a minimum difference for one person alone.

The five case studies reported in the second, Nature-Centred Spatial Design category, in this case as well by no means comprehensive, are emblematic of how Nature can be at the centre of Spatial Design projects, with permanent or temporary solutions in which green can be the project's raw material or its recipient. The first two cases (Anello Esterno and Desvigne) work on the concept of 'restoring' urban greenery, through operations of restoring balance to a land consumption that has destroyed entire ecosystems. Mountain on the Moon and Fruit Tuin, on the other hand, represent the attempt to transform the city into an active and not only passive place in the processes of cultivating and producing food, while at the same time promoting socialization and well-being. Lastly, the Print Your City project demonstrates the concrete possibility of activating, through the Spatial Design project, circular economies on the neighbourhood and city-wide scale.

Without prejudice to the central importance of people, their well-being, and the recovery of their active role in the public space, the proposed category is characterized by the clear presence –

direct or indirect – of Nature. The Covid-19 pandemic has certainly encouraged a broader, more commonly shared reflection on the human/nature relationship and on the damage that aberrations in this relationship can cause. The project of Design for nature-centred public space can make an important contribution to sustainable development and the long-awaited ecological transition, by restoring balance – starting from the urban scale (Hopkins, 2009) – to the disorders and aberrations actuated by humans.

Critical-Centred Spatial Design | Another category that can be found in the recent Spatial Design projects is the one that attributes to design a speculative role (Dunne and Raby, n.d.), a political function, and claims its activity of critical stimulation and of underscoring imagery and collective thought. The Critical-Centred Spatial Design project is called upon, for example (through flash mobs, temporary installations or spontaneous monuments), to keep alive the collective memory of dramatic episodes in the history of humankind; or is aimed at highlighting, also with symbiotic infrastructures, the discrimination inherent to certain constructions, such as for example the border wall between Mexico and the United States; or, again, is used to celebrate the positive outcome of certain social battles against real estate speculation or actions against the environment.

An example, typically of a northern European (but also wholly Italian) type, in which Spa-

tial Design becomes a pretext for raising critical issues, is certainly represented by the operation implemented by the architect Matteo Dondé, who has conceived numerous urban flash mobs. In 2018, Dondé, using the method defined as 'maquillage', brought to light the potential qualities of Zona 30 in Milan, on the occasion of an anti-smog awareness campaign. The clear message the designer wished to make related to the excessively high per capita percentage of cars in Italian and European cities. The solution to this problem, which degrades the image of public space, was re-elaborated through a neighbourhood design that transversally explored the concept of experiencing the streets, by offering more space for the passage of pedestrians and cyclists. The architect explains that citizens are ready for a new way of experiencing the city, but fear change.

Light and temporary, these interventions allow us to see with our own eyes how neighbourhood life might improve: fewer parked cars, more safety, more street furniture. The result is immediate: the road becomes an oasis of sociality (Banti, 2018). Thanks to the low-cost methodology, and using simple, essential materials (masking tape to delimit areas, elements of plant life, paint, furniture typical of Interior Design), Dondé has implemented a genuine political message, brought to the level of urban regeneration (Fig. 16, 17).

To date, public space has been defined with various meanings. However, the definition of

canonical public space has a character different from a conception of its social and collective use, in which everyone has the right to speak or act. Taksim Square, where countless protests have been held, is the meeting place for Istanbul's citizens seeking democracy. Kavuşma durağı [convergence stop], with its imposing, multifunctional stairway, is a temporary Pavilion designed for Taksim Square in 2020 by the Inter.National.Design studio of Arman Akdoğan and Felix Madrazo. The design may be defined as a symbolic proposal in search of democracy for citizens since Istanbul Square is a place where different cultures, identities, races, and thoughts converge. The Pavilion is home to the exhibition on the history of Taksim Square on the ground floor, while the stepped roof forms an urban amphitheatre within which debates, events, and performances can be spontaneously held; the stage is a platform faced by two grandstands. Kavuşma durağı is without a doubt an object of political design (Fig. 18, 19).

Another political – and therefore critical – design relates to the phenomenon of migration: a population flow uninterrupted over the course of human history. Built-in 2019 by Ronald Rael and Virginia San Fratello, Teeter-totter Wall is a pink teeter-totter that symbolically crosses the boundary between the United States and Mexico, and symbolically links the children and adults of El Paso and Anapra. Although the project functioned as an installation for only thirty minutes, after a permits procedure that took more than ten years, it garnered unbelievable popularity through its viral spread on social media, thanks to the capacity for symbolic interaction that it creates. The teeter-totter's pink colour alludes to the murder of hundreds of women who lived in Ciudad Juárez, the Mexican city unfortunately famed for its high rate of femicide (Fig. 20). Allowing interaction between peoples albeit for a short period, the installation proposes an idea of boundary as a start and not an end, and

represents one of the challenges that face us: 'the border is where each of us starts where what I am not is what I can become: my thinkable and possible landscape' (Piccinno and Lega, 2012, p. 44).

However, the case studies selected for the third category – Critical Centred Spatial Design – even if numerically inferior to the other two, previous categories and therefore much less comprehensive, signify a design approach shared in Italy and the world, and highly widespread during the last century, that charges it with powerful political meanings and with a strong critical value. From the antimog battle in Milan to the citizens' victory in the struggle against real estate speculation in Istanbul, and on to the project to denounce femicide and against the absurdity of raising walls against immigration, the reported case studies demonstrate the possibility of using public space as a stage to denounce and celebrate – through design – human inequalities, struggles, and iniquity. In fact, a cultural and political role of design emerges that was dear to the radical design and architecture of the late fine 1960s (Quinz, 2020): a role present, for example, in the designs by Gaetano Pesce, whose Up5 or Big Mama armchair for C&B del 1969, with a chain linked to the pouf, aimed to be a manifesto denouncing the condition of female servitude in certain countries in the world; or in the design for the Pahalavi Library in 1977, in which the high fence surrounding the plot denounced the state of repression of ethnic minorities in Iran (Martino, 2007). The critical value of Design re-emerged through the English School in the early 2000s and is finding broad space for application in the various articulations of design – including Spatial Design.

Conclusions | The three proposed categories of the Spatial Design project, while by no means comprehensive, define an original interpretative grid that, deduced by the reported case studies,

may be instrumental for a clear reading and better understanding of the contribution that design brings to regenerating the public space. The central importance of the user, as well as his or her direct or indirect involvement through the mediation of atmospheres of familiarity (domestication) or play (gamification); the importance of the relationship with nature in its different forms; and, lastly, the rediscovery of a critical and political value of design, are most certainly taxonomical categories of design applied to Spatial Design, that seek to provide solutions to major problems of our time, such as for example individualism, loneliness, and decay.

The borders of the three proposed categories are not clear-cut, representing a rather fluid social, cultural, and political reality of the contemporary world. However, the focuses upon which each of the categories is based are clear: socialization, relationship with nature, and critical value – focuses by all means instrumental for renewing and regenerating natural and artificial spaces. Other themes and other categories may emerge in coming years, but the examined case studies themselves allow us to comprehend the important role design plays for the public space, as activator of effective processes of urban regeneration. Spatial Design can therefore more than ever contribute a second life to public space and its users. In the axioms emerging from observation of the practice of design in the case studies reported in this essay, we can in fact see the attempt to radically redefine public space and to do so by overcoming disciplinary fences to converge upon solutions to urgent issues in contemporary society.

References

- Aasarchitecture (2017), "XXX Bench by The New Raw", in *aasarchitecture.com*, 21/11/2017. [Online] Available at: aasarchitecture.com/2017/11/xxx-bench-new-raw.html/ [Accessed 25 March 2021].
- Banti, S. (2018), "Come ti trasformo la strada", in *Abitare*, 14/08/2008. [Online] Available at: abitare.it/it/habitat/urban-design/2018/10/14/matteo-donde-progettazione-strade-cittadini/ [Accessed 20 March 2021].
- Branzi, A. (2007), "Dall'arredo alla scenografia urbana", in Branzi, A. (ed.), *Capire il Design – Storia e Controscoria*, Giunti Editore, Firenze, pp. 44-47.
- Clemente, M. (2017), *Re-Design dello spazio pubblico*, FrancoAngeli, Milano.
- Dunne, A. and Raby, F. (n.d.), "Critical Design FAQ", in *dunneandraby.co.uk*. [Online] Available at: dunneandraby.co.uk/content/bydandr/13/0 [Accessed 26 March 2021].
- Enorme Studio Staff (n.d.), "Mountain the Moon", in *Enorme Studio*. [Online] Available at: enormestudio.es/mountain-on-the-moon/ [Accessed 25 March 2021].
- Franzoia, E. (2018), "Foresta Urbana Parigina", in *Abitare*, 23/12/2008. [Online] Available at: abitare.it/it/habitat/urbandedesign/2018/12/23/azzi-desvigne-riqualificazione-urbana-a-parigi/ [Accessed 20 March 2021].

- Frieling, R. (n.d.), "Station of Being", in *Rombout design*. [Online] Available at: rombout.design/station-of-being.html [Accessed 25 March 2021].
- Hopkins, R. (2009), *The Transition Handbook – From Oil Dependency to Local Resilience*, Cambridge, Green Book Publisher.
- Martino, C. and Maselli, V. (2020), "Mai più solo, mai più annoiato – Il gaming nello spatial design contemporaneo", in *Ananke*, n. 89, pp. 104-110.
- Martino, C. (2007), *Gaetano Pesce – Materia e Differenza*, Marsilio, Venezia.
- Newman, P. and Jennings, I. (2008), *Cities as Sustainable Ecosystem – Principles and Practices*, Island Press, Washington DC.
- Piccinno, G. and Lega, E. (2012), *Spatial Design for in-between urban spaces*, Maggioli Editore, Milano.
- Project for Public Spaces Staff (2007), "What Is Placemaking?", in *Project for Public Space*. [Online] Available at: pps.org/article/what-is-placemaking [Accessed 25 March 2021].
- Quinz, E. (2020), *Contro l'oggetto – Conversazioni sul Design*, Quodlibet, Macerata.
- Rawsthorn, A. (2013), *Hello World – Where Design Meets Life*, The Overlook Press, London.
- Razzoli, D., Montanari, F. and Di Paola, G. (2020), *Identità territoriale e senso del luogo nei processi di innovazione sociale e rigenerazione urbana – Il caso Sassari Living Lab*, Working Papers, vol. 17, Fondazione Giacomo Brodolini. [Online] Available at: fondazione-brodolini.it/sites/default/files/publicazioni/file/wp17.pdf [Accessed 26 March 2021].
- Stake, R. E. (1995), *The Art of Case Study Research*, SAGE Publications Inc, Thousand Oaks.
- The New Raw Staff (n.d.), "Print Your City", in *thenewraw.org*. [Online] Available at: thenewraw.org/Print-Your-City-Amsterdam/ [Accessed 25 March 2021].
- Traganou, J. (2009), "Architectural and Spatial Design Studies – Inscribing Architecture in Design Studies", in *Journal of Design History*, vol. 22, issue 2, pp. 173-181. [Online] Available at: doi.org/10.1093/jdh/ep009 [Accessed 26 March 2021].