



www.edizioniets.com

© Copyright 2020

EDIZIONI ETS

Palazzo Roncioni - Lungarno Mediceo, 16, I-56127 Pisa

info@edizioniets.com

www.edizioniets.com

Distribuzione

Messaggerie Libri SPA

Sede legale: via G. Verdi 8 - 20090 Assago (MI)

Promozione

PDE PROMOZIONE SRL

via Zago 2/2 - 40128 Bologna

ISBN 978-884675804-0

anteprima

visualizza la scheda del libro su www.edizioniets.com

Indice

<i>Introduzione</i>	
Paesaggi utopici: esperimenti di progettazione partecipata <i>Gianluca Cepollaro</i>	7
<i>Mappa dell'isola</i>	11
<i>Capitolo 1</i>	
Paesaggi utopici: il senso di un esperimento mentale	13
<i>Capitolo 2</i>	
Paesaggi utopici dell'età adulta	35
<i>Capitolo 3</i>	
Paesaggi utopici dei giovani	61
<i>Capitolo 4</i>	
Paesaggi utopici dei bambini	85
<i>Capitolo 5</i>	
Utopie comparate: priorità e progettazioni condivise	111
<i>Conclusione</i>	
Leggere la realtà attraverso l'utopia	139
<i>Appendici</i>	
1. Breve antologia sulle scelte paesaggistiche	151
2. Visioni del futuro	166

Ringraziamenti

La ricerca documentata in questo libro nasce dai percorsi promossi da tsm-step Scuola per il governo del territorio e del paesaggio e tra questi, in particolare, dalla collaborazione pluriennale con l'area didattica del MUSE-Museo delle Scienze di Trento, che ha condotto all'ideazione di numerosi percorsi per l'educazione al paesaggio, tra cui uno dedicato specificamente ai *Paesaggi utopici*. Dal lato di tsm-step questo libro e il suo autore sono debitori a Gianluca Cepollaro, che mi ha accompagnato nella ricerca sui paesaggi utopici, a Ilaria Perusin, che ha contribuito a moltiplicare gli itinerari del laboratorio in diverse cornici assieme al team composto da Paola Flor, Maddalena Pellizzari e Umberto Anesi (a cui devo una lettura scrupolosissima delle ultime bozze). Dal lato del MUSE il pensiero e la gratitudine vanno a Maria Bertolini, Corrado Perini, Lorenzo Guagliardo, Giovanni VIRRUSO e Danio Miserocchi, che con differenti responsabilità e in diversi momenti hanno permesso di affinare, arricchire e mettere alla prova la dinamica di gioco alla base del laboratorio.

Le prime esperienze dell'autore, incentrate sulla proposta dell'esperimento mentale dell'utopia a gruppi di bambini, adolescenti e adulti, risalgono al 2005 e hanno avuto un culmine significativo negli anni 2015 e 2016 (a ridosso del cinquecentesimo anniversario dalla pubblicazione dell'*Utopia* di Thomas More), con un viaggio nelle scuole primarie di diverse regioni d'Italia, i cui esiti sono documentati nel libro *Utopie di bambini* (Edizioni ETS, Pisa 2017).

L'elenco di tutti coloro che hanno collaborato alla progettazione dei singoli incontri o che vi hanno partecipato sarebbe lunghissimo: valga perciò un ringraziamento collettivo, accompagnato dalla domanda di Erica (10 anni, Pisa), impegnata con la sua classe ad immaginare le caratteristiche di un paesaggio utopico in un'ipotetica isola disabitata:

«E se invece potessimo provare a trasformare il mondo in una cosa molto migliore, invece che inventare una nuova isola, e trasformare quello che abbiamo già?».

L'augurio è di riuscire davvero a trovare idee e risorse per incamminarsi in questa direzione, tenendo presente, come Erica ha convenuto, che inventare un'isola utopica in gruppo può essere un utile esercizio per immaginare ed esprimere con forza, insieme ad altri, i miglioramenti prioritari per cui vale la pena impegnarsi nei paesaggi reali. L'augurio è che questo libro contribuisca a mettere in circolazione intuizioni e idee su cui insistere e su cui investire.

Introduzione

Paesaggi utopici: esperimenti di progettazione partecipata

Gianluca Cepollaro*

Come l'esperimento mentale dell'utopia può aiutarci nell'immaginare i paesaggi del futuro caratterizzati da una buona e durevole vivibilità?

Luca Mori è un filosofo, ed è un viaggiatore. Nel corso degli ultimi anni ha percorso migliaia di chilometri attraversando più volte l'Italia per conversare, soprattutto con bambini e bambine della scuola primaria, sull'utopia¹. Da questa esperienza, e dalla contemporanea collaborazione con la tsm-step Scuola per il governo del territorio e del paesaggio e il MUSE - Museo delle Scienze di Trento, è nato il progetto *Paesaggi utopici*. Attraverso un gioco che prevede l'utilizzo di un tabellone illustrato con al centro un'isola, una serie di vincoli definiti e la possibilità di immaginare scenari futuri, Mori ha lavorato attorno alle caratteristiche di un "paesaggio ideale in cui vivere bene".

Il gioco dell'utopia è stato sperimentato con diversi gruppi di partecipanti di differente età, cultura, professione e, soprattutto, ponendo al centro il paesaggio inteso come "spazio di vita". Il concetto di "spazio di vita" opera un'espansione da un'idea di paesaggio "da vedere", nella sua componente prevalentemente panoramica, ad un'idea che, considerando l'intreccio di elementi materiali e immateriali, si lega indissolubilmente alla vivibilità. In sintesi, si passa dal "visto" al "vissuto". Il paesaggio è suolo, acqua, aria, boschi, così come il mondo costruito dall'uomo fatto di case, centri storici, strade, ferrovie, ma anche da processi di percezione e rappresentazione, di simbolizzazione e di interiorizzazione, sulla base dei quali individui e comunità fondano il loro senso di appartenenza ad un luogo. Il paesaggio è naturale e culturale: appartiene a quelle forme di pensiero ecologico in cui l'interconnessione riguarda tutte le manifestazioni della vita². I paesaggi utopici non

* Gianluca Cepollaro è direttore di tsm-step Scuola per il governo del territorio e del paesaggio.

¹ L. Mori, *Utopie di bambini. Il mondo rifatto dall'infanzia*, Edizioni ETS, Pisa 2017.

² T. Morton, *Come un'ombra dal futuro. Per un nuovo pensiero ecologico*, Aboca Edizioni, Arezzo 2019.

sono scenografie auspicabili o piacevoli immagini di una cartolina dal futuro. Siamo oltre la visione “estetizzante” del “bel paesaggio”, in una prospettiva innanzitutto educativa che si propone di alimentare conoscenza, responsabilità e partecipazione nelle decisioni di conservazione e trasformazione. I paesaggi utopici rimandano alla difficile pratica della democrazia: quelli proposti in questo volume possono essere letti proprio come esercizi di democrazia che sostengono le capacità individuali e collettive di partecipare alle scelte dei propri spazi di vita.

Parliamo di paesaggi, di isole, così come di utopie, sempre al plurale, ossia di una molteplicità di punti di vista e di progetti in dialogo tra loro. Ogni laboratorio, che vede protagonisti ora bambini, studenti, docenti, amministratori, professionisti, o ancora gruppi misti, produce un’isola che contiene una visione negoziata del “paesaggio ideale in cui vivere bene”. Non si dia credito ad un’idea tradizionale di isola come luogo chiuso, eventualmente desiderato per la sua purezza e il suo “essere fuori dal mondo”. Come argomenta Carlo Ginzburg, passando proprio attraverso un’indagine sul genere letterario al quale ascrivere *Utopia* di Thomas More e un’analisi del rapporto tra realtà e finzione, l’isolamento insulare è solamente pura illusione. Riprendendo un celebre verso di John Donne, così come “nessun uomo è un’isola” potremmo dire che “nessuna isola è un’isola”³.

Le isole appaiono così un pretesto per sostenere la conversazione fra coloro che vivono il paesaggio. La comparazione dei tanti paesaggi utopici fornisce molti spunti anche per le pratiche di progettazione partecipata all’interno di una comunità. Spunti ideali e concreti: l’utopia guarda al futuro, sentendosi però, nello stesso tempo, ancorata al passato e poggiando su un presente per nulla scontato e ancora da interpretare. Abbiamo bisogno di utopie per immaginare i paesaggi del futuro nel momento in cui la capacità di previsione non è più sufficiente. L’esito delle utopie non sono piani che, con un significato prevalentemente normativo, presumono prescrizioni in grado di garantire risultati prestabiliti. Il lavoro di Mori propone uno slittamento dalla previsione, quindi dalla proiezione in avanti di esperienze passate, all’anticipazione, ossia all’individuazione di segnali deboli, di tendenze in atto, di scenari possibili attraverso un approccio negoziale e partecipativo. Nei paesaggi utopici i presenti possono essere multipli e coesistenti, frutto delle interpretazioni che diversi punti di vista danno a quanto è accaduto e accade. Ecco che ad emergere sono i futuri possibili ed i molteplici percorsi per arri-

³ C. Ginzburg, *Nessuna isola è un’isola. Quattro sguardi sulla letteratura inglese*, Feltrinelli, Milano 2002.

varci alludono a scenari che non necessariamente si verificheranno. La logica dell'anticipazione e del gioco restituisce alla progettazione partecipata l'apertura necessaria in cui gli attori, all'interno di vincoli e limiti fissati, si impegnano a costruire nuove possibilità. Non sarà un sapere tecnico, posseduto da un ristretto gruppo di persone, ad indicare con certezza quali saranno le strade da seguire, poiché solo dalla partecipazione, dal confronto e dalla responsabilità delle scelte di chi vive un territorio potrà derivare una buona vivibilità.

I paesaggi utopici appaiono sfocati, incerti, ambigui, ed è dalla loro incompletezza che affiorano ulteriori spazi di negoziazione e di progettazione in cui la capacità di immaginare altri mondi si nutre della memoria del passato, custodita dai più adulti, e delle urgenze del presente, pressanti soprattutto per i più giovani. Gli altri paesaggi che emergono dalle utopie, pur essendo strettamente legati ad una dimensione molto concreta di comunità, rinviano anche a dimensioni più ampie, su scala globale e planetaria. Così le "microstorie" raccontate da ogni singola isola pongono il problema della relazione con le altre "microstorie" e aprono al tema della loro generalizzazione. Dietro ogni singola isola, frutto del lavoro con un gruppo di partecipanti al gioco, c'è un rimando ad un'altra isola, che apre alla ricerca e alla sperimentazione su orizzonti più estesi.

Un altro aspetto interessante delle utopie di Luca Mori è lo stretto legame tra educazione, gioco, teatro e paesaggio in un continuo rimando metaforico, ideale e pratico.

I paesaggi utopici che emergono dalle isole rinviano in termini più profondi alla metafora del gioco. Si tratta di una metafora molto rilevante per l'educazione, sia da un punto di vista teorico che pratico, per valorizzare una dimensione di finzione e di possibilità di immaginare altri mondi. Il gioco è uno spazio di mediazione, nel quale i soggetti sperimentano ipotesi di sviluppo mettendosi in relazione: uno spazio in cui è possibile elaborare la propria esperienza con quella degli altri all'interno di un sistema di vincoli, alimentando le condizioni che generano reciprocità, legame e fiducia. Il gioco è luogo di facilitazione delle dinamiche di apprendimento: il suo scopo non è tanto quello di fornire un insieme di alternative per adattarsi al mondo, quanto quello di sostenere la capacità di modificare quelle stesse alternative, rinunciando alla pretesa di padroneggiarle completamente e facendo emergere nuovi scenari. Il gioco rinvia ad una pratica che ha a che fare con le cornici, e alla capacità di entrare e uscire dalle cornici per gestire contemporaneamente partecipazione e distacco, coinvolgimento e distanza. Riguarda il paradosso di saper assumere una posizione che è contemporaneamente

“dentro” e “fuori” e che permette un’analisi critica senza smettere di sentirsi coinvolti in prima persona. Il gioco, infine, sollecita la ricerca di equilibri tra tutti quei poli oppositivi che sembrano dipanarsi dalla relazione mare-terra che più di altre definisce l’isola stessa: quindi interno-esterno, esogeno-endogeno, presenza-assenza, tradizione-innovazione, conservazione-trasformazione, identità-alterità, non appaiono come dualismi antagonisti, ma come fattori in continua tensione e dialogo.

Il paesaggio nel gioco dell’utopia agisce così da collegamento tra soggetto e collettività svolgendo una funzione di mediazione tra individuo e contesto. Anche la metafora del teatro, così come quella del gioco, può aiutare a rivelare il significato dei paesaggi utopici⁴. Eugenio Turri ha sostenuto con gradevole efficacia che il paesaggio è un teatro dove l’uomo è allo stesso tempo attore e spettatore, è il luogo delle azioni degli individui e della storia della collettività. Il rapporto dell’uomo con la natura non riguarda solo o soprattutto la sua parte di attore, cioè il suo trasformare la natura, ma anche il suo essere spettatore⁵. È grazie alla capacità di divenire spettatori e guardare con altri occhi ciò che facciamo come attori che l’azione umana può essere riflessiva e non banale. Il teatro può diventare anche dispositivo e strumento per fare formazione, come in un caso presentato nel testo in cui le utopie raccolte sono restituite collettivamente attraverso una produzione teatrale dedicata: un modo per coinvolgere un’intera comunità che si è impegnata nel riflettere su alcune possibili scelte future. In questo caso il dispositivo teatrale permette una rappresentazione degli esiti del processo di partecipazione e, soprattutto, sollecita l’attivazione di un confronto più ampio sul futuro.

La generatività dell’incrocio di sguardi disciplinari diversi, che gravitano attorno alla filosofia, si combina con la differenza dell’età, della cultura, degli interessi, delle aspettative e delle preferenze di chi è coinvolto nell’esperimento mentale dell’utopia. Il volume suggerisce un approccio interdisciplinare ed interculturale come via privilegiata non solo per l’educazione, ma anche per le politiche del paesaggio. In questo percorso, Luca Mori riesce ad assumersi a pieno il rischio educativo e politico, rinunciando a qualsiasi visione deterministica dell’insegnamento, dell’apprendimento, del sostegno ai processi partecipativi e decisionali. Assumersi tale rischio implica saper valorizzare le potenzialità più significative di ogni cittadino accettando la sfida di giocare in quel territorio impervio tra l’accettazione passiva di ciò che accadrà e l’utopia.

⁴ A.M. Iacono, *L’illusione e il sostituto. Riprodurre, imitare, rappresentare*, Bruno Mondadori, Milano 2010.

⁵ E. Turri, *Il paesaggio come teatro. Dal territorio vissuto al territorio rappresentato*, Marsilio, Venezia 1998.

Mappa dell'isola

Le conversazioni riportate nel libro fanno riferimento alla mappa di un'isola immaginaria, ispirata nella forma all'utopia di Thomas More, il cui disegno è stato realizzato per il progetto *Paesaggi utopici* dall'illustratrice Daria Palotti. Si riporta qui l'illustrazione, che potrà essere utile per comprendere meglio gli aspetti dell'isola a cui fanno riferimento alcune frasi citate nel libro. Si segnala, a questo proposito, che tutte le frasi riportate tra virgolette («...») vanno considerate come citazioni letterali di quel che hanno detto i partecipanti ai laboratori sui paesaggi utopici.



Ai gruppi che affrontano l'esperimento mentale si chiede di immaginare la seguente situazione: è stata scoperta un'isola disabitata, che appare ospitale per la vita (con corsi di acqua potabile, sufficien-

temente fertile ecc.) e il gruppo ha il compito di andare lì per farne un luogo in cui abitare al meglio delle umane possibilità, in cui cioè sia possibile vivere bene (*buona vivibilità*) e a lungo termine (*sostenibilità delle scelte per la propria generazione e per quelle future*).

Per affrontare il compito è necessario dare forma al paesaggio dell'isola, definendo i primi bisogni e ciò che non andrebbe portato o realizzato, anche se abituale e dato per scontato nei paesaggi di partenza; è necessario definire come abitare, cosa costruire e cosa non costruire, quali limiti darsi (anche in forma di leggi) e così via. Ogni proposta dei partecipanti è come la tessera di un *puzzle*, da costruire in assenza di un paesaggio utopico "originale" da tenere d'occhio: alcune tessere, una volta posizionate sul terreno della conversazione, appaiono largamente condivise, mentre altre suscitano conflitti e resistenze. Nel mettere a fuoco i tratti condivisibili di un paesaggio utopico, pertanto, ci si esercita a dare significato alle proprie preferenze e a quelle degli altri e a metterle in relazione, la qual cosa richiede di fare costante riferimento a casi ed esempi che rimandano ai paesaggi reali in cui si è cresciuti e in cui si vive.

Edizioni ETS

Palazzo Roncioni - Lungarno Mediceo, 16, I-56127 Pisa

info@edizioniets.com - www.edizioniets.com

Finito di stampare nel mese di marzo 2020