

**STORIA ED
EVOLUZIONE
DELL'ABITARE
MOBILE
E DEL TURISMO
ALL'ARIA APERTA**



L'INVENZIONE DELLE CITTÀ DEL TURISMO

Introduzione

Il turismo moderno, ovvero quell'attività umana caratterizzata dallo spostamento "di persone da certi luoghi di abitua-le residenza, verso altri, costituenti per varie ragioni delle mete attrattive" (Jackson, 1962:22) è un fenomeno che si è sviluppato in tempi relativamente recenti. Le sue origini sono collocabili in Inghilterra nella metà del Settecento, in un rapporto di stretta connessione con la rivoluzione industriale e con tutte le conseguenze che ha determinato a livello produttivo, lavorativo, tecnologico e culturale. Lo sviluppo di questa nuova attività umana ha portato alla definizione di nuovi spazi, quelli del tempo libero in contrapposizione a quelli del lavoro, che hanno portato all'invenzione di diverse forme di città del tempo libero e a nuovi tipi di relazioni tra uomo e ambiente naturale.

La prima forma di città del tempo libero inventata è stata quella della città di villeggiatura: a partire da metà del Settecento alcuni centri urbani minori, grazie alla presenza di una determinata caratteristica dell'ambiente naturale (sorgenti termali, mare, montagna, etc) in qualche modo attrattiva per i non residenti, si trasformano e ridefiniscono completamente la loro identità al fine di attirare i turisti, offrirgli ospitalità e divertimento. Le città di villeggiatura più di successo, tra cui Bath, Brighton, Sete e poi le località sciistiche successivamente, sono quelle che sono state in grado non solo di munirsi dei servizi

necessari all'accoglienza e all'intrattenimento dei turisti (alberghi, sale gioco, caffè, ristoranti, negozi, etc) ma anche di inventare una scenografia urbana, un palcoscenico, all'altezza del desiderio inconscio di 'altrove' degli abitanti in fuga dalla città del lavoro.

Un'altra forma di città del tempo libero è quella dei parchi tematici. Questa forma di spazio turistico è nata negli Stati Uniti d'America a metà dell'Ottocento, in particolare a Coney Island. A differenza delle città di villeggiatura, che in qualche modo nascevano a partire da scopi salutistici e da caratteristiche del luogo, i parchi tematici nascono come luoghi completamente irrazionali e astratti, focalizzati sull'attività pura del divertimento come straniamento dalla realtà. Analizzando il caso di Coney Island emerge come trovandosi vicino alle grandi aree urbane i parchi tematici vivano un contrasto con la città del lavoro molto più radicale delle città di villeggiatura. Si sviluppano secondo due forme: quella della completa irrazionalità, del bizzarro, del senza tempo del Luna Park, e quella del vero e proprio parco tematico, ovvero di una realtà altra, riprodotta in modo ultra specifico, come per esempio il mondo sommerso di Dreamland, il primo parco tematico realizzato a Coney Island. Un aspetto interessante di questi luoghi, localizzati in prossimità di centri urbani molto importanti, è quello di rappresentare nella loro alterità una sorta di laboratorio sperimentale per la città di riferimento. Per esempio, secondo Rem Koolhaas, Coney Island ha anticipato quella che

poi successivamente è diventata la natura di Manhattan, ovvero la costituzione a torri e la sua vitalità 24 ore su 24, le luci di notte, etc. In questa visione la città e l'anti-città, rappresentata dai parchi tematici, dialogano influenzandosi vicendevolmente.

“in un riflesso distorto della seriosità con la quale il resto del mondo è ossessionato dal progresso, Coney Island affronta il problema del Divertimento, spesso con gli stessi mezzi tecnologici” (Koolhaas, 2013).

Infine gli insediamenti per il turismo nella natura che nascono e si sviluppano anch'essi a partire dalla fine dell'Ottocento prima con i campeggi e successivamente coi villaggi turistici, costituiscono un'ulteriore forma di città del tempo libero. In comune con le città di villeggiatura questo tipo di strutture ricettive sorgono tutt'oggi in località che presentano particolari pregi ambientali e naturali, che ne costituiscono il fattore attrattivo per i visitatori: i boschi, le colline, le spiagge, il mare. Le città nella natura però, proprio per la loro definizione, non si inseriscono in modo attivo in un contesto urbano preesistente modificandolo, come le città di villeggiatura, al contrario formano delle entità delimitate e spesso autonome nel paesaggio, unico elemento del luogo con cui si relazionano in diretto rapporto con l'orografia, la vegetazione, le acque, etc. Il recinto e l'ingresso, come nel parco tematico, da un lato consentono di caratterizzare in modo specifico lo spazio interno, talvolta tematizzandolo, dall'altra definiscono alcune delle peculiarità specifiche delle città nella natura: l'accoglienza, segnata dagli ingressi che mettono in scena

il 'benvenuto'; la comunità, solo chi è dentro il recinto può farne parte; e infine la protezione, perché la natura affascina e attrae il visitatore proprio nella misura in cui genera timore. Come nei parchi tematici, la presenza di attività ludiche e ricreative così come la messa in scena di una realtà 'altra' e sospesa rispetto a quella quotidiana sono elementi chiave, anche se in questo caso è la natura, più che il sovra-naturale, l'elemento con cui viene catalizzata la fantasia e l'immaginazione dei visitatori.

Fig. 1: turisti alle Cascate del Niagara nell'Ottocento





Le città di villeggiatura: la nascita del turismo moderno

Prima del Seicento il viaggio era intrapreso essenzialmente per motivi commerciali, religiosi o bellici, mai per puro piacere, anche perché le condizioni di viaggio erano ancora molto disagiate e lungo i tragitti era possibile incorrere in pericoli di ogni sorta: briganti, malattie, animali pericolosi, etc (Trillo, 2003). I nobili trascorrevano il tempo libero in spazi privati, spesso rappresentati da case di villeggiatura in campagna poste a breve distanza dai centri urbani di residenza. A partire da metà del Seicento, sotto l'influenza del pensiero filosofico illuminista, incentrato sul culto della ragione empirica e della conoscenza scientifica, i giovani nobili inglesi cominciarono ad intraprendere lunghi viaggi formativi nell'Europa meridionale attraverso l'organizzazione dei Grand Tour. "Il viaggio era considerato uno strumento insostituibile per educare i giovani ad essere cittadini del mondo, cosmopoliti" (Trillo, 2003:31). In questo frangente viaggiare non era ancora un'attività concepita per il piacere e lo svago, ma come un modo per studiare ed esplorare, con occhio scientifico, i contesti dei più alti riferimenti culturali europei. Per esempio, Maximilian Mission nel suo libro del 1695 *A New Voyage to Italy* consigliava di munirsi di una corda lunga almeno novanta metri, con un nodo ogni 30 cm, per poter misurare l'altezza delle torri medievali presenti sul territorio ita-

Fig. 2: giovani donne campeggiano nella natua agli inizi del Novecento

liano (Lofgren, 2001).

Il Grand Tour rappresentò l'inizio di una cultura del viaggio simile per molti aspetti a quella attuale: da questo fenomeno hanno avuto origine quelli che oggi consideriamo i 'viaggi culturali', incentrati sui centri storici, sui musei d'arte e siti archeologici, o i viaggi formativi come l'Erasmus. Ma non fu in questo frangente che ebbe inizio il turismo moderno. I giovani viaggiatori-studiosi inglesi, infatti, erano generalmente ospitati in case di campagna private o in appartamenti dell'aristocrazia locale e solo di rado alloggiavano in pensioni e locande. Il viaggio era ancora un'attività essenzialmente autogestita e autofinanziata, in sostanza una forma di autoconsumo: non esisteva, infatti, un sistema di servizi creato appositamente per ricevere, accogliere e far divertire i grand tourist, né di conseguenza un significativo scambio economico e culturale tra villeggianti e comunità ospitante.

Il turismo moderno nacque verso la fine del Seicento in Inghilterra, con l'invenzione delle città del tempo libero (Trillo, 2003; Battilani, 2001); le prime di queste furono quelle termali.

L'abitudine di frequentare gli stabilimenti termali non era certo una novità dell'epoca, anzi risaliva al periodo degli antichi romani che ne diffusero l'utilizzo a scopi salutari in tutta l'Europa continentale. Tuttavia, nell'Inghilterra della prima rivoluzione industriale, grazie al fermento culturale ed economico da questa generato, queste località subirono un sostanziale mutamento: quello di essere trasformate in città del loisir, cioè in luoghi specializzati per

ospitare e far divertire i turisti (Battilani, 2001). Questo fenomeno coinvolse più di tutti il piccolo centro urbano di Bath, nel Somerset, famoso fin dall'antichità per le sue sorgenti calde naturali. Verso la fine del Cinquecento la pubblicazione dei primi trattati medici sulle proprietà terapeutiche delle acque fredde, ma anche l'introduzione allo stabilimento di Bath della nobiltà inglese e della regina da parte dell'aristocrazia locale, fecero diventare questa località sempre più turistica. Tuttavia mancavano a quel tempo le strutture necessarie ad accogliere e intrattenere il crescente numero di persone in arrivo per svagarsi e parlare di affari. All'inizio del Seicento alcuni privati in sinergia con l'amministrazione pubblica locale diedero inizio ad un processo di completa trasformazione della città da piccolo borgo "a spazio-meta, concepito dal punto di vista formale in modo da apparire come una sorta di 'palcoscenico' atto ad ospitare la rappresentazione dell'idea di svago" (Trillo, 2003: 32). In particolare questo avvenne attraverso la realizzazione di tre strutture fondamentali: il parco termale, ovvero l'inserimento dello stabilimento termale esistente all'interno di un disegno più ampio che includeva dei giardini e uno spazio di accoglienza; la diffusione di strutture ricreative come teatri, ristoranti, caffè e sale concerto in prossimità del parco termale; infine la realizzazione di alberghi di grandi dimensioni. Per consentire la trasformazione del centro urbano in città di villeggiatura era fondamentale, oltre che realizzare i servizi e le strutture necessarie per l'hospitality, definire un nuovo carattere urbano, che non rimandasse in alcun modo alla città residenziale e del lavoro, quanto piuttosto agli spazi dell'immaginario e

dell'altrove. Il 'palcoscenico' di Bath fu demarcato dalle grandi architetture in stile georgiano¹, contraddistinte da un linguaggio architettonico di matrice classica ispirato al rinascimento italiano e allo stile palladiano. The Royal Crescent, una delle più importanti architetture georgiane, fu realizzata proprio a Bath negli anni del suo massimo splendore: l'imponente edificio costituito dall'accostamento di più unità a schiera a formare una mezzaluna monumentale immersa nel Parco della Regina Vittoria divenne presto l'emblema della ricchezza economica e culturale che il turismo stava portando alla prima città di villeggiatura.

Nei secoli successivi, a partire dal modello di sviluppo turistico sperimentato a Bath, molti altri piccoli centri urbani, prima inglesi e poi del resto dell'Europa, cominciarono a trasformarsi in città di villeggiatura. Dopo le città termali questo fenomeno di trasformazione e reinvenzione urbana interessò i piccoli centri urbani prospicienti i mari del Nord. Tra la metà del Settecento e la metà dell'Ottocento diventarono di moda, infatti, i bagni curativi nelle acque fredde. La più importante e splendente città balneare fu Brighton.

Fino al Settecento Brighton era un semplice borgo di pescatori, frequentato per i bagni curativi solo per brevi periodi all'anno. Quando importanti medici

¹ L'architettura georgiana, ispirata a Palladio, è stato uno stile architettonico sviluppato in Inghilterra tra la metà del Settecento e il secolo successivo, per diffondere nel paese la cultura Rinascimentale italiana e per contrastare il tentativo di far emergere uno stile barocco locale.

come Richard Russell cominciarono a esaltare le proprietà curative dell'acqua del mare, la famiglia reale presieduta dall'allora re Giorgio IV cominciò a frequentare più assiduamente la cittadina e a loro fecero seguito gran parte dell'aristocrazia londinese. Brighton cominciò la sua trasformazione in città del tempo libero all'inizio dell'Ottocento con l'invenzione del lungo mare: quando la località cominciò a trasformarsi da centro di cura a luogo di soggiorno sorsero le prime residenze vista mare e i primi caffè e luoghi d'incontro. Nel 1823 venne costruito il Chain Pier, un molo lungo oltre tre chilometri in legno e ferro che avrebbe dovuto consentire alla clientela di alto rango, che in maniera sempre più consistente usava soggiornare a Brighton, di attraccare con velieri e piroscafi: dunque, un molo con funzioni portuali. Uno degli aspetti più straordinari che ci racconta la storia del turismo è quello dell'incredibile carico di inventiva che ha plasmato questi nuovi luoghi dello svago. Il Chain Pier in breve tempo perse la sua funzione trasportistica e infrastrutturale per trasformarsi in un *Pleasure Pier*, ovvero nel principale spazio per l'intrattenimento che caratterizzerà tutti i centri turistici balneari successivi: il *Kursaal*. In un periodo storico in cui la spiaggia non era ancora considerata come uno spazio attrattivo, e in cui il mare ancora suscitava timori ed esitazioni, il molo divenne lo spazio di mediazione e attrazione: via via attrezzato con percorsi protetti per passeggiate, con negozi di souvenir, con padiglioni per concerti, con giardini d'inverno, teatri e sale da gioco, il *Kursaal* rappresentava la micro-città del tempo sospesa tra il mare e il centro urbano esistente, ma anche

il più importante simbolo del desiderio di mare, di piacere e di libertà.

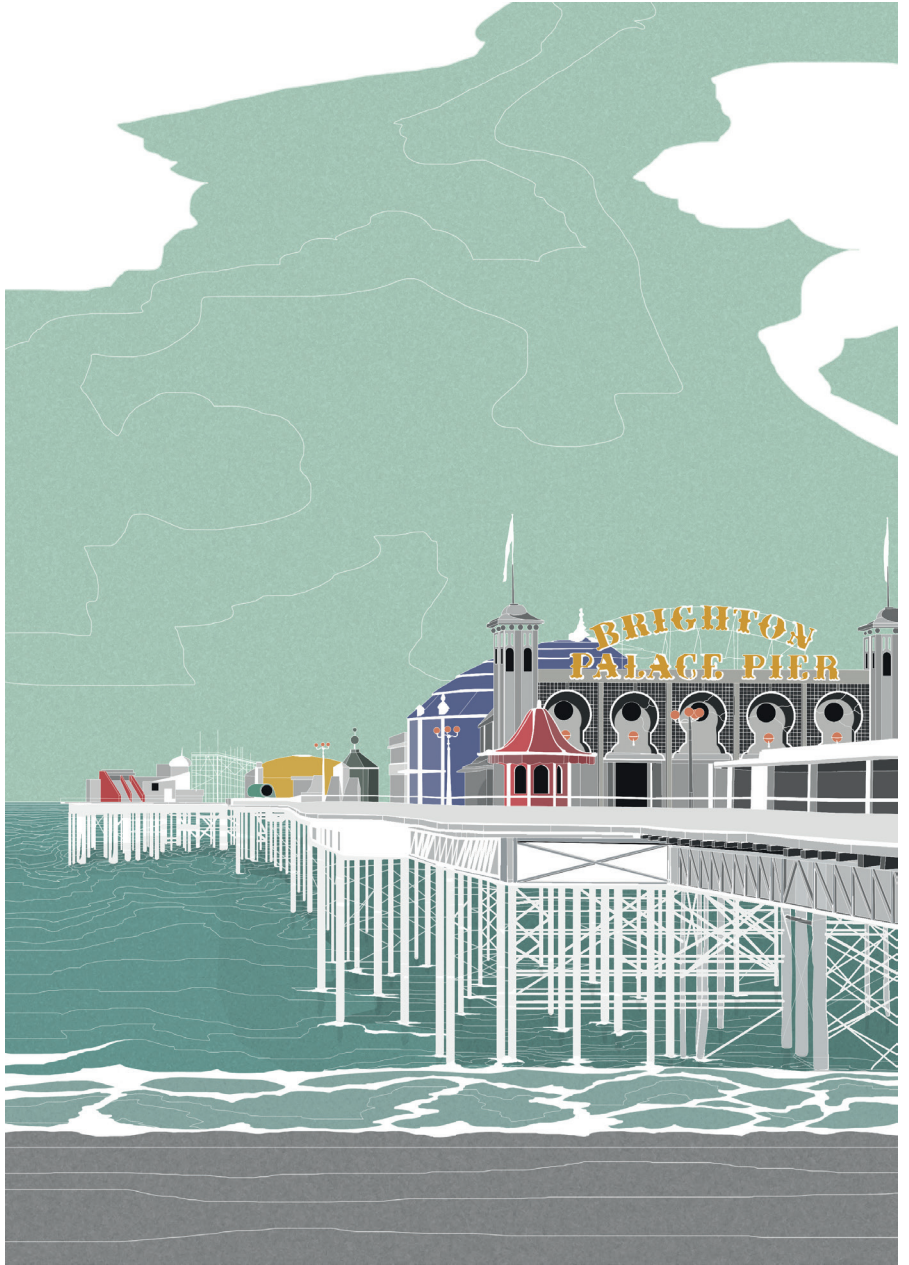
Fino a metà dell'Ottocento il fenomeno del turismo balneare interessò unicamente i centri urbani del Nord Europa, proprio perché ad alimentare la frequentazione di queste località era essenzialmente l'ideale salutistico associato al bagno nel mare freddo. Per questo motivo i centri urbani sul Mediterraneo non erano stati interessati da questo fenomeno. Tuttavia a partire da metà dell'Ottocento molti turisti della nobiltà inglese cominciarono a frequentare centri come Sete, Nizza e Sanremo per godere dei benefici nel bagno nelle acque fredde nei mesi invernali. Fu in questo frangente che nacque il fenomeno della Riviera. Anche in questo caso piccoli centri urbani ancora incentrati su attività come la pesca e l'agricoltura si trasformarono in breve tempo in città di villeggiatura. Se nelle città termali il palcoscenico dell'altrove fu quello dell'architettura georgiana riferita periodo rinascimentale italiano, se in quelle balneari del Nord vi fu l'invenzione del lungo mare, nella Riviera fu l'esotico l'elemento caratterizzante la nuova scenografia urbana della villeggiatura.

"Sulla Riviera francese non esisteva alcun modello per intrattenere i turisti, così, imitando i posti alla moda dell'interno, furono costruiti alberghi imponenti, decorati con cortili pieni di palmizi e ampie scalinate sulle quali mettere in mostra gli abiti parigini; gli *hivernants* costruirono grandiosi ville, venne piantata vegetazione esotica (eucalipti e piante grasse, mimose australiane)" (Battilani, 2001:116).

La nascita delle città di villeggiatura è

fenomeno che a partire dalla fine del Settecento ha continuato a svilupparsi nelle strategie e a diffondersi nelle diverse parti del mondo, arrivando oggi ad interessare piccoli centri dell'India, della Thailandia, della Cina, ma anche del Sud America e del Medioriente. Tuttavia due aspetti rimangono tutt'oggi invariati: innanzitutto il fatto che la trasformazione di un centro urbano in una città di villeggiatura nasce da una specifica caratteristica del contesto a livello paesaggistico, ambientale o culturale - il mare, la montagna, i reperti artistici e archeologici, la cultura gastronomica, ecc; poi l'invenzione di un particolare setting turistico, o 'palcoscenico', che a partire dalla valorizzazione dell'elemento ambientale o culturale che rappresenta il principale fattore di attrattività, determina un nuovo volto urbano facilmente identificabile come un 'altrove' rispetto alla città del lavoro.

Fig. 3: il Pleasure Pier di Brighton nell'Ottocento



La città del Divertimento: i parchi tematici

Per le città di villeggiatura all'origine dell'attrattività turistica vi era una particolare caratteristica del contesto ambientale: la presenza delle fonti termali, del mare freddo, della montagna, etc. Per le città del divertimento, invece, il contesto ambientale e le specificità del luogo, non avevano alcuna influenza sulla capacità di attrarre visitatori, perché la loro principale peculiarità era fin da principio quella di proporre scenari e attività quanto più distanti possibile dalla Realtà.

I primi modelli di città del divertimento si svilupparono negli Stati Uniti a partire dall'inizio dell'Ottocento a Coney Island, la penisola dell'isola di Manhattan che diventerà il luogo di vacanza più affollato al mondo. La storia di Coney Island come luogo turistico iniziò quando venne costruito un collegamento artificiale tra la penisola e Manhattan. Da quel momento in poi quello spazio vuoto e al tempo ancora incontaminato diventò il luogo in cui i cittadini della metropoli sperimentarono le più svariate forme del divertimento per evadere dalla stressante realtà offerta dalla civiltà urbana. Mentre tra gli anni venti e gli anni sessanta dell'Ottocento Manhattan si trasformava da città a metropoli, Coney Island cominciò a popolarsi di una folta folla di turisti del week end che riempivano le spiagge, già servite di cabine per cambiarsi e baracchini di vario genere per lo street food e dei primi grandi e lussuosi alberghi. Nel vuoto presente al centro della penisola cominciarono a convergere strava-

ganti costruzioni per l'intrattenimento derivanti talvolta da un'operazione di riciclo di strutture temporanee e futuriste provenienti da Fiere e Esposizioni Internazionali: tra queste la Centennial Tower, una torre alta più di 90 metri trasportata a Coney Island da Philadelphia, rappresentò un grande elemento d'attrazione per i turisti urbani che da lì potevano inquadrare bene Manhattan e dunque guardarsi da fuori. La bizzarra torre viene definita da Rem Koolhaas come uno "stratagemma architettonico che provoca autoconsapevolezza" (Koolhaas, 2013:31).

Con la costruzione del Ponte di Brooklyn nel 1883 Coney Island nei week-end diventò il luogo più densamente popolato al mondo. La natura selvaggia dell'isola pian piano svanì lasciando il posto a una moltitudine di congegni meccanici per il divertimento: come il Loop-the-Loop, un binario percorso da un piccolo carrello che permetteva di provare la momentanea assenza di gravità facendo un giro della morte; oppure il Shoot-thee-Chutes, una struttura a torre da cui si scendeva percorrendo a tutta velocità un piano inclinato su di un toboga, diretti verso un'enorme piscina popolata da 40 leoni marini; o ancora il Barrell of Love, due cilindri disposti orizzontalmente sulla stessa linea che ruotavano lentamente in due direzioni opposte facendo cadere uomini e donne gli uni sopra gli altri, producendo «un'artificiosa intimità» (Koolhaas, 2013:34-35).

Fig. 4: il Barrel of Love ,
attrazione ludica inventata
a Coney Island a fine
Ottocento



All'inizio il tema predominante era quello dell'assenza di gravità che venne portato al suo massimo compimento con la realizzazione della prima montagna russa. E' interessante analizzare il particolare rapporto che venne pian piano a stabilirsi all'interno di questi spazi con il mondo naturale. La natura venne gradualmente convertita in congegno tecnico per il divertimento: ciò appare evidente nelle montagne russe che con le loro rotaie sinuose e contorte erano assimilabili a una "vibrante catena montuosa di metallo", oppure in modo ancor più esplicito nel Steeplechase, una multi-rotaia estesa a tutta l'area di Coney Island e ispirata alla Midway Plaisance dell'Esposizione Mondiale di Chicago, in cui i visitatori potevano provare le brezza di cavalcare cavalli da corsa metallici ricostruiti con forme e dimensioni fedeli alla realtà, o infine L'Elefant Hotel, un enorme hotel a forma di elefante che ospitava in una delle stanza un negozio di sigari, mentre nelle cosce, nella spalla e nel fianco era possibile riservare una stanza per dormire.

Nel primo parco tematico al mondo, il Steeplechase Park inaugurato nel 1897 da George Tilyou a Coney Island, emerge una peculiarità fondamentale delle città del divertimento: la recinzione. Il parco divertimenti nasce infatti proprio nel momento in cui le numerose attrazioni ludiche presenti sull'isola vengono racchiuse all'interno di un muro, interrotto solo in corrispondenza degli ingressi segnati da archi trionfali. "Il concetto del parco è l'equivalente architettonico di una tela bianca. Il muro di Tilyou recinge un territorio che può essere modellato e controllato da

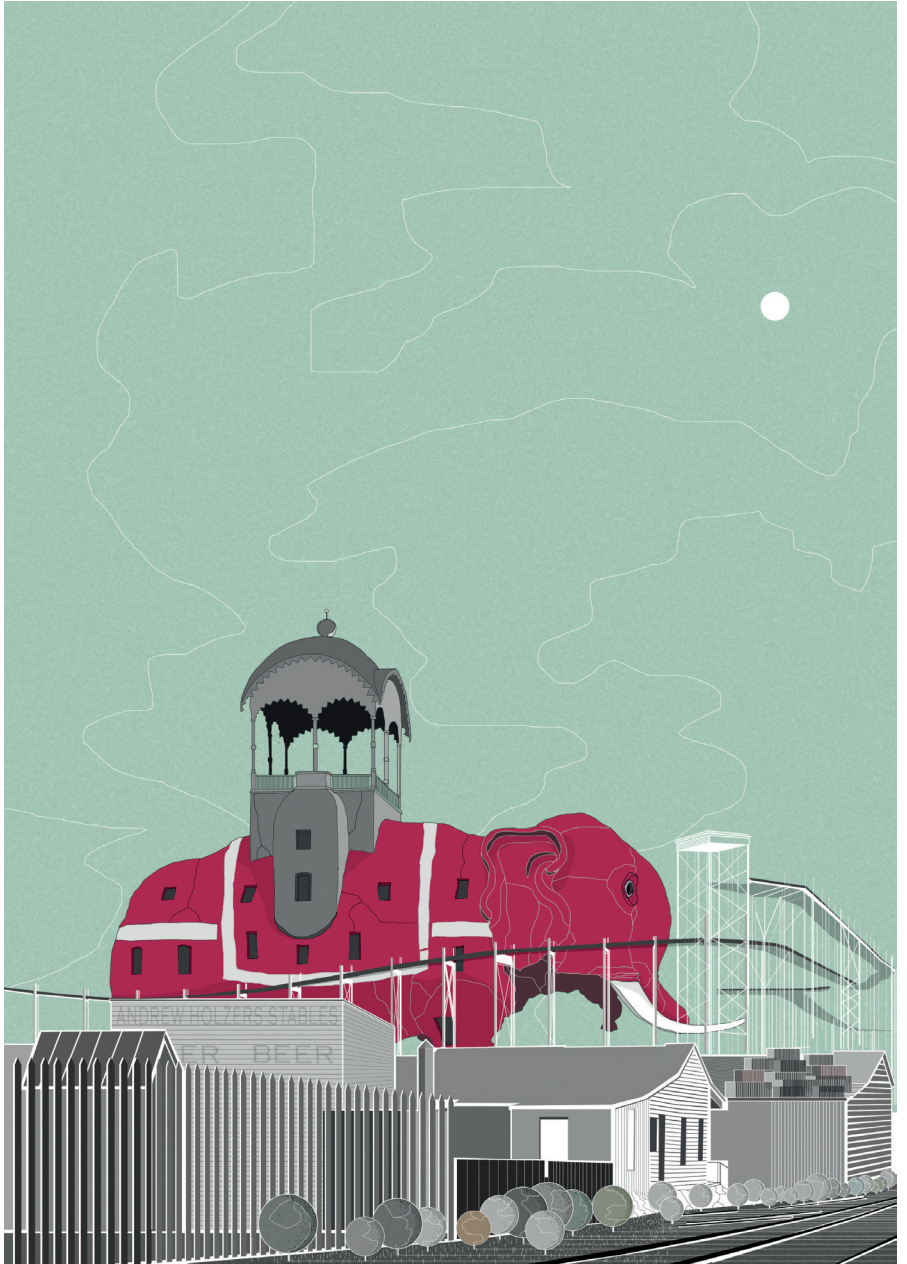
un singolo individuo e viene in tal modo investito di un potenziale tematico; ma egli non riesce a sfruttare a pieno la sua conquista" (Koolhaas, 2013: 36), in quanto le diverse attrazioni non vennero coordinate tra loro all'interno del recinto ma rimasero in competizione.

La tematizzazione e il coordinamento delle attrazioni all'interno del recinto diventò l'elemento fondamentale del secondo parco tematico aperto a Coney Island: Luna. I due ideatori del parco, Fredric Thompson e Elmer Dundy, rispettivamente un architetto avverso ai principi Beaux-Art e un finanziere, pianificarono Luna Park affinché la sua superficie fosse percepita "non di questo mondo" bensì come una frammento di Luna. La città del divertimento si isola così ancor di più dal contesto e dalla realtà, attraverso un recinto ma anche attraverso un sistema di significati metaforici che rimandavano a mondi non terreni.

"In un unico gesto l'intera struttura della realtà -le sue leggi, le sue aspettative, le sue intenzioni, mutuamente relazionate sulla terra - viene sospesa, e si crea un'assenza di gravità morale che risulta complementare alla letterale assenza di gravità che si è generata durante il viaggio sulla Luna" (Koolhaas, 2013: 37).

Il centro di Luna Park è un ampio lago, eco della laguna dell'esposizione di Chicago. A una delle due estremità sorgono le Shoot-the-chutes, gli alti scivoli da percorrere su di un toboga ver-

Fig. 5: L'Elephant Hotel costruito a Coney Island nel 1885



so ampie vasche piene d'acqua. Il lago è costeggiato da una foresta di strutture aghiformi, esempi di architettura lunare. Dopo appena tre anni dall'apertura Luna Park presentava più di 1200 tra torri, guglie e cupole. Questi elementi non avevano alcun carattere funzionale. Adorne di una rete di cavi e luci elettriche (più di 1.300.000) questi elementi verticali avevano come unico scopo quello di accentuare il contrasto tra lo spazio di Luna Park e quello di Manhattan e del mondo concreto.

Per Thompson Luna Park era, infatti, un manifesto:

“Ho costruito Luna Park con un preciso piano architettonico. Giacché si tratta di un luogo di divertimento, ho tolto dalla sua struttura ogni classica forma convenzionale e ho adottato una libera tipologia rinascimentale e orientale al contempo, utilizzando pinnacoli e minareti ovunque fosse possibile, in modo da ottenere quell'effetto esuberante e gioioso che sempre deriva dalle graziose forme di questo genere di architettura” (Koolhaas, 2013).

Infine nel 1904 aprì l'ultimo dei parchi tematici di Coney Island: Dreamland. A differenza di Luna Park, in cui ogni energia era impiegata nel tentativo di insistere sulla sua lontananza dal mondo terreno attraverso il caotico e lo stravagante, Dreamland ricercava con un progetto minuziosamente studiato in ogni particolare di riprodurre uno scenario sovranaturale, quello di una Atlantide sommersa. Come abbiamo sottolineato in precedenza il recinto è l'elemento che consente di esprimere un potenziale tematico e catalizzatore

di fantasie all'interno. Ma ancor più importante è il significato simbolico dell'ingresso: Dreamland venne progettata su di una insenatura vera e propria dell'Atlantico, non con finti laghetti o lagune come Luna Park. L'ingresso era infatti rappresentato da grandi portici sull'oceano che passando sotto gigantesche navi di gesso facevano apparire come sommersa l'intera superficie del parco.

Nell'organizzazione interna degli spazi di distribuzione ma anche nel posizionamento delle diverse attrazioni nulla era lasciato al caso: le 15 attrazioni erano posizionate a ferro di cavallo intorno all'insenatura oceanica in modo da poter essere tutte facilmente visibili e raggiungibili; i percorsi erano studiati con dimensioni tali da evitare il congestionamento della folla e in modo da poter accogliere venditori ambulanti di cibo e bevande; lo Shoot-the-Chutes era posizionato lungo l'asse principale del parco in modo da rafforzare l'idea di addentrarsi in un mondo subacqueo; anticipando la politica formale del modernismo, viene scelto d'identificare il territorio del parco mediante l'assenza di colore.

Nonostante la grande organizzazione a livello scenico e funzionale nei contenuti delle attrazioni Dreamland mantenne come Steeplechase e Luna Park, l'assurdo e la stravaganza come principali stratagemmi di stupore e meraviglia: una gran quantità di attori furono assunti per inscenare una serie di disastri da cui i visitatori sembravano essere in qualche modo dipendenti come, la caduta di Pompei, il terremoto di San Francisco o gli incendi di Roma; a Lillipuzia, la città dei nani, lo spettacolo

è offerto da più di 300 nani chiamati a partecipare a una comunità sperimentale permanente; nell'Incubator Building, invece, i visitatori potevano osservare gran parte dei bambini nati prematuri nell'Area di New York che qui, all'interno del parco, venivano posti nelle incubatrici più attrezzate dell'epoca.

Luna Park e Dreamland possono essere considerati i padri anche dei più moderni parchi tematici. Se da un lato certamente nel mondo contemporaneo attrazioni come Lillipuzia e Incubator Building non sono più accettabili, in quanto spettacolarizzazione di vite umane in difficoltà, dall'altro molte caratteristiche fissate in queste prime due sperimentazioni permangono tutt'oggi: l'importanza del recinto come elemento necessario alla tematizzazione dello spazio interno; l'attenzione nella configurazione dell'ingresso e del suo potenziale catalizzatore di fantasie; la messa in scena di realtà altre riprodotte in modo ultra specifico; la generazione caotica di elementi decorativi e architettonici totalmente avulsi al contesto per ottenere un effetto di straniamento.

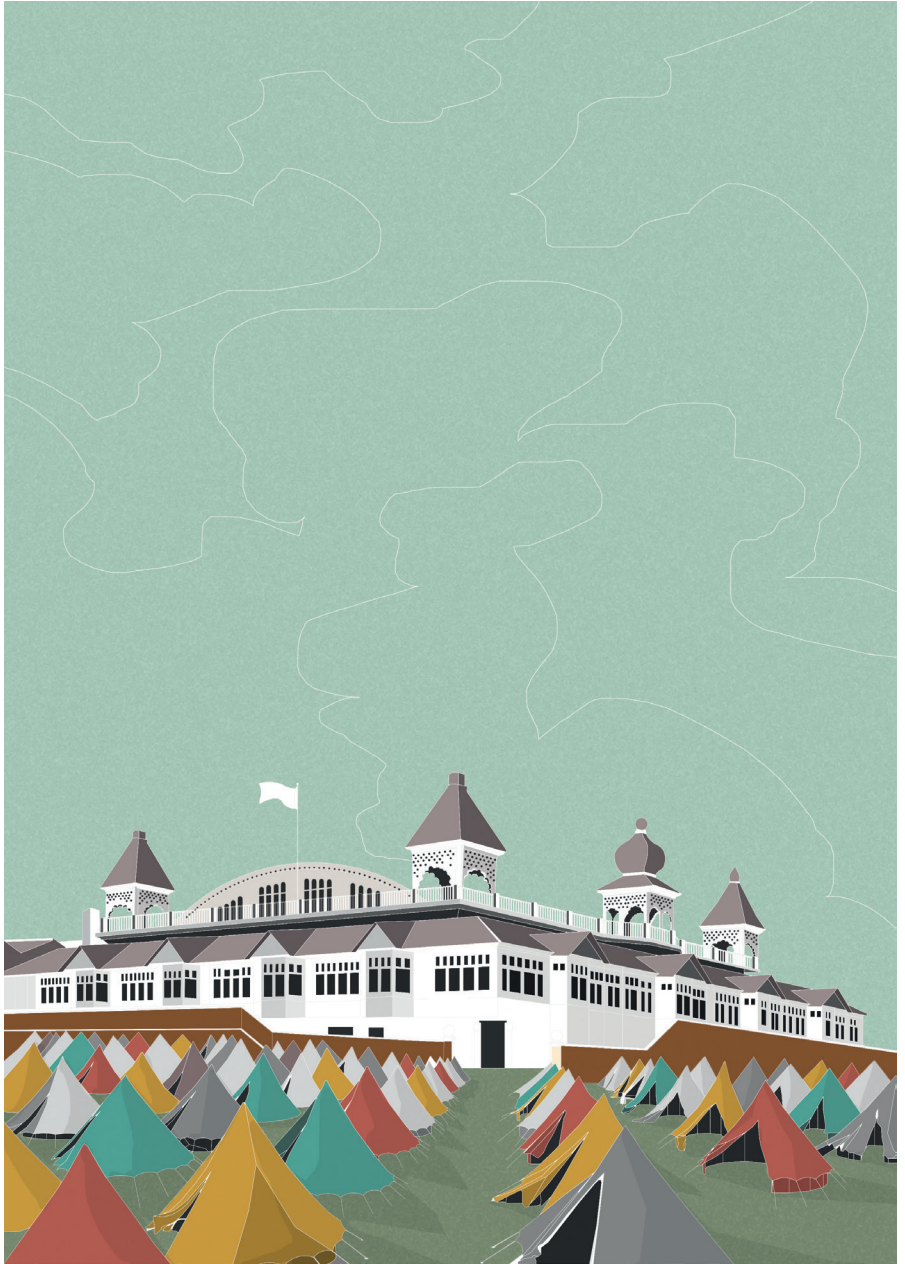
Le città nella natura: campeggi e villaggi turistici

L'impeto a campeggiare origina da un bisogno dell'uomo moderno della seconda rivoluzione industriale di scappare dalle città per ritrovare la natura, per rompere dalla routine della vita urbana e per sperimentare la libertà, la salubrità, l'indipendenza, l'informalità dell'aria fresca, esperienza auspicata e promossa dal movimento romantico di cui il turismo *plein air* ne fu sicuramente una derivazione diretta (Ward, 1986). Rispetto alle forme del turismo del secolo precedente il campeggio offriva un'esperienza a basso costo accessibile anche dalla classe media. All'inizio del Novecento, quando il campeggiare in aree attrezzate stava iniziando a diffondersi in Europa, negli Stati Uniti e in Australia, le unità abitative più utilizzate erano le tende. Non erano quelle da campeggio a cui facciamo riferimento oggi, ovvero quelle prodotte industrialmente, economiche, leggere e facili da trasportare e montare. Ai tempi della nascita del primo campeggio al mondo, il Cunningham Holiday Camp aperto nel 1891 nell'Isola di Men in Inghilterra, le tende venivano predisposte stagionalmente dal gestore del campeggio: se a livello tecnologico e insediativo poco si distanziavano dalle rudimentali strutture temporanee dell'ambito militare, a livello formale invece cercavano già di esprimere un qualche intento immaginifico: le tende riproducevano forme e linguaggi tipici dei territori coloniali dell'Oriente e dell'Africa, ma anche dell'America Settentrionale, come le tende coniche dei nativi americani. Le unità erano allestite unicamente per

il pernottamento degli ospiti, mentre i servizi igienici, le cucine e gli spazi per l'intrattenimento erano dislocati in edifici comuni posti al centro del campeggio. Stavano nascendo le città per il turismo nella natura.

Nei decenni successivi alla Seconda Guerra Mondiale la stabilità internazionale, la crescita economica, il miglioramento delle condizioni lavorative e lo sviluppo tecnologico nel settore dei trasporti fecero aumentare in maniera esponenziale la portata del fenomeno turistico e di quello legato al *plein air*. Con la diffusione dell'automobile anche nelle classi medie della popolazione il turismo diventa un fenomeno di massa, e il campeggio cambia radicalmente la sua natura. Le tende non erano più installate dai proprietari delle strutture ricettive ma trasportate in auto e montate direttamente dagli ospiti all'interno di piazzole verdi e alberate. Grazie al trasporto privato e alla tenda personale trasportabile divenne possibile per gran parte della popolazione realizzare il sogno romantico di viaggiare in libertà e a basso costo tra una località e l'altra, all'avventura e respirando aria fresca, una vera espressione di evasione dalla civiltà industriale e di affermazione di uno stato sociale. (Battilani, 2001). Mentre la tenda di per sé come unità abitativa cominciava così a perdere di consistenza, diventando semplicemente una leggerissima membrana di separazione tra uomo e natura, nei campeggi cresce sempre più

Fig. 6: Cunningham Holiday Camp, il primo campeggio al mondo aperto sull'Isola di Men nel 1884



il livello di antropomorfizzazione dello spazio che viene organizzato, pianificato e urbanizzato per poter soddisfare e accogliere il numero crescente di turisti.

Cominciano a svilupparsi all'interno di queste strutture ricettive due habitat distinti: quello delle piazzole verdi dedicate agli auto-campeggiatori più 'avventurosi' e provvisti di tenda personale e quello costituito da una trasposizione in miniatura dell'utopia della Città Giardino: percorsi alberati e pedonali su cui si distribuiscono piccole unità abitative temporanee, gli chalet, per immergersi nella wildness ma in modo confortevole. In questo periodo emerge pian piano in modo sempre più evidente il paradosso che ancora oggi accompagna le evoluzioni e le trasformazioni nella fruizione del turismo plein air, ovvero la contrapposizione tra il bisogno di avventura, natura e wildness e quello di comfort, sicurezza e lusso: "anche se i campeggiatori possono essere attratti dalla natura, loro lottano contro i disagi che la vita nella wildness provoca, contribuendo alla diffusione di [...] altri tipi di alloggi più confortevoli" (Joppe, 2014: 336). A partire dagli anni 60 varie forme di veicoli ricreazionali diventano prominenti, partendo da camion da viaggio, pop-up trailers fino a caravan e camper, aprendo a partire dagli Stati Uniti ampi e vasti nuovi orizzonti commerciali.

Le novità che emergono nel corso del Novecento nei campeggi sono l'attenzione sempre maggiore nell'offrire unità abitative confortevoli e un graduale aumento dei servizi offerti per l'intrattenimento degli ospiti con l'organizzazione di attività ludiche all'aria aperta: è

così che nascono i primi villaggi turistici che alle basiche piazzole e servizi igienici aggiungono acquascivoli, piscine, ristoranti, supermercati, attrezzature sportive, etc. Le strutture ricettive plein air si trasformano in 'mega-aree di gioco' all'aperto molto vicine per vocazione e concezione ai parchi tematici come Disneyland con intrattenimenti e animazioni. La contrapposizione iniziale tra il campeggio come luogo in cui riavvicinarsi alla natura e la città industriale, diventa contrapposizione tra la città dello svago e la città del lavoro. E' in questo frangente che nelle strutture per il turismo plein air comincia a venire meno parte del rapporto intimo con la wildness: i camping e i villaggi turistici perdono contatto con il luogo, con il paesaggio circostante e diventano enclave di puro divertimento: "quando si campeggia disordine, anti-struttura, e atteggiamento sperimentale coinvolgono come si vestono le persone, cosa mangiano, cosa bevono, come dormono, e il gioco può sostituire le norme esistenti. La liminalità sposta l'enfasi da se stessi al condividere esperienze con gli altri" (Chambers, 2001).

A partire dagli anni Settanta il mondo del turismo comincia ad entrare in una nuova era, quella del postmodernismo, i cui paradigmi, ovvero la decostruzione, il relativismo e la soggettività, ne entreranno a far parte. Il turista non è più rappresentato dalla massa che

Fig. 7: con il boom economico degli anni sessanta esplose il fenomeno dell'auto-campeggio



fugge dalla vita urbana e dalla quotidianità, ma da un soggetto poliedrico interessato ad approfondire ed ampliare la sua conoscenza su un certo 'altrove' (Lafgren, 2001), il cui valore risiede proprio nella sua diversità. A partire da queste prerogative campeggi e villaggi turistici trasformano ancora una volta la loro natura. L'unità abitativa che comincia a caratterizzare sempre più questi spazi diventa quella del bungalow che rispetto alle unità abitative offerte fino a quel momento dalle strutture ricettive plein air presenta una differenza sostanziale, quella di essere una costruzione, seppur minima, di natura permanente e non temporanea.

Ampie porzioni dei campeggi vengono dedicate a questo nuovo tipo di alloggio per la vacanza riscuotendo grande successo sul pubblico del plein air: i bungalow infatti, non solo erano più confortevoli e più vicini all'ideale di 'casa di vacanza' rispetto ai vecchi chalet, ma erano anche accuratamente progettati e pensati per rievocare lo stile e le forme caratteristiche del contesto dando l'impressione di esserne in qualche modo parte integrante. Se da un lato questo tentativo di riconcilio con il luogo e il paesaggio locale ha in alcuni casi determinato la creazione di spazi turistici plein air di pregio e qualità anche architettonica, come i primi Club Méditerranée nel Sud Italia, nella maggior parte dei casi, a causa della relativa distanza del mondo architettonico da questo settore, questi insediamenti permanenti hanno rappresentato l'inizio di quel deturpamento delle coste e dei paesaggi oggi evidente in molte porzioni del nostro territorio (Trillo, 2009).

La questione dell'attenzione alla tutela del paesaggio, l'urgenza ambientale e i rinnovati desideri di wildness dei turisti contemporanei hanno portato negli ultimi decenni il settore del turismo plein air a ricercare nuove soluzioni abitative, insediative e più in generale d'approccio. Nascono oggi nuovi tipi di insediamenti turistici all'aria aperta, come i glamping che si basano sull'idea di creare strutture più 'selvagge', slow, non convenzionali, sostenibili e meno intensive, ma di lusso. Seppure si può dire che oggi queste nuove forme di turismo plein air non abbiano trovato la loro piena espressione in termini di reale efficienza ambientale e qualità architettonica, si può certamente guardare con positività a questo nuovo approccio. Sia nei glamping che nei campeggi e villaggi turistici l'unità abitativa che sta conoscendo oggi più diffusione è quella delle mobile homes. Le mobile homes a differenza dei bungalow che richiedevano interventi permanenti sul territorio e sul suolo sono strutture temporanee removibili. L'innovazione tecnologica dell'industria attuale permette inoltre di realizzare questo prodotto abitativo per il turismo plein air raggiungendo elevati standard sia di qualità architettonica degli spazi interni che di comfort. La grande flessibilità d'uso consentita dall'utilizzo di mobile homes permette all'evenienza non solo di rivendere e ricollocare sul mercato questi alloggi, ma anche di riciclare i materiali e i componenti di cui sono costituite essendo realizzate con tecnologie a secco. Questo aspetto, considerando la grande rapidità con cui il mercato e i desideri del mondo turistico cambiano, garantisce un certo grado di reversibilità e resilienza. Se da un lato

attraverso l'implementazione dei sistemi per la sostenibilità le mobile homes potrebbero rappresentare una grande opportunità per diminuire l'impatto ambientale dell'attività turistica plein air, dall'altra l'assenza della mano degli architetti nello studio del linguaggio architettonico di questo prodotto e delle possibili strategie insediative fa emergere tutt'oggi grandi criticità riguardanti l'impatto paesaggistico delle strutture ricettive plein air. E' necessario dunque dare avvio ad una profonda riflessione che a partire dall'analisi dell'attuale situazione sia in grado di far emergere metodi e approcci che possano efficacemente guidare questo complesso e importante processo innovativo del settore.

LUOGHI E INTIMITÀ DELL'ABITARE

“Abitare è la radice della condizione umana”¹

L'abitare come radicamento in un determinato luogo riflette una visione tipicamente occidentale. La tradizione classica infatti, pare in qualche modo rafforzare il tema dell'appropriazione all'abitare, in cui le radici della parola stessa rimandano al vocabolo latino *habitare*, verbo frequentativo di *habere*, ossia avere, significato ultimo che fa riferimento in modo implicito ad un senso di continuità, palesandosi nel concetto di essere presenti stabilmente in un luogo.

In seguito il concetto di appartenenza ad un luogo ed il suo possesso ha conferito nel corso dei secoli alla pratica dell'abitare un carattere sedentario. Andando a ritroso la pratica dell'abitare ammetteva per i primi uomini abitanti la Terra, come ultimo scopo quello di crearsi un luogo sicuro e protetto dalle intemperie e dalle condizioni climatiche più avverse che la natura gli presentava. Successivamente assunse una valenza simbolica e rappresentativa di un'identità individuale e della collettività. In questa realtà la casa diviene luogo rappresentativo dell'abitare assumendo un connotato simbolico solo nel momento in cui essa ci narra qualcosa di colui che la abita. Ancora oggi, il pensare alla parola abitare richiama

istintivamente alla nostra mente l'immagine della casa. La casa infatti rappresenta qualcosa di noto, un'immagine chiara, ben definita e spazialmente delimitata. In secondo luogo il pensiero ci conduce all'interno di spazi interni per lo più di dimensioni facilmente percepibili dall'occhio umano, unito ad un senso di protezione. La sensazione che l'immagine che stiamo proiettando nella nostra mente sia un luogo sicuro e ben delimitato.

L'epoca moderna ha sintetizzato la pratica dell'abitare non tanto come luogo dell'intimità e dello stare tra sé e sé bensì come luogo della domesticità proiettandola in un'unica immagine, quella della casa. Essa è stata inserita all'interno di parametri scientifici (tipologie, classificazione delle attività e gerarchie comportamentali), all'insegna di logiche che si sono poi tradotte *“in un progetto spaziale e di arredo”²*. Il modernismo con approccio pragmatico e scientifico ha trasferito il concetto di abitare al fare domestico, ovvero a quelle attività che prendono luogo quotidianamente all'interno della casa. E al fine di trovarne un significato le ha meccanicizzate suddividendole in un sistema di ruoli e attività ponendovi al centro di tali azioni la famiglia modello, tipica della società industriale. Quella dimensione naturale tipica dell'abitare ed il suo manifestarsi in modo spontaneo sono state ridotte ad una serie di attività che poco hanno a che vedere

¹ Fiorani E., 2012, *Geografie dell'abitare*, Lupetti – Editori di Comunicazione, Milano, p. 7

² Vitta M., 2010, “Nuovi modelli dell'abitare”

con la sua essenza.

E' senza dubbio importante sottolineare quanto l'intimità sia essenziale per l'uomo, e quanto nella visione occidentale essa venga garantita all'interno delle mura domestiche. In merito desta particolare interesse il confronto di Francesco Remotti tra il sogno che fece un medico tedesco nel 1934 durante il regime nazista e le capanne degli abitanti di Futuna (isola polinesiana). Durante il sonno, il medico iniziò a sognare che le pareti del suo appartamento svanivano in modo repentino nel nulla. Così, disorientato, iniziò a guardarsi intorno accorgendosi che pure le pareti degli appartamenti dei suoi vicini erano scomparse. Il sogno si profila come un incubo nella testa del medico, egli avverte un senso di nudità a tale pensiero, come se la sua intimità e quella dei suoi vicini fosse stata violata. L'abbattimento delle pareti rappresenta per il medico la perdita della propria casa. Il malessere provocato dal sogno non è solo dovuto allo scomparire delle pareti, tutt'al più la conseguenza che questo avvenimento ha sulla sua sfera più intima che gli viene così strappata se non esposta agli sguardi altrui. Viene così a mancare quel senso di protezione e sicurezza tipica della casa, dove oltre a essere privato di quest'ultima è stato anche privato dei suoi abiti e delle sue abitudini, diventando vulnerabile. Allo stesso modo le capanne dei polinesiani di Futuna non costituiscono alcun luogo dell'intimità, e come sottolinea l'autore, sono così esposte a terzi,

da essere "aperte ai quattro venti"³. La capanna rappresenta per i suoi abitanti solamente un rifugio, un luogo in cui proteggersi. Il luogo dello stare tra sé e sé è infatti rappresentato altrove e fuori dallo spazio prettamente domestico. Essi ritrovano lo spazio dell'intimità e dello stare col proprio essere nella natura, talvolta addomesticata come i giardini o in quella selvatica come la foresta.

Tale confronto va a confutare l'idea che la casa non sempre coincida col luogo dell'intimità. Infatti la parola abitare non fa esplicito riferimento ad una sua relazione con la casa, quanto più l'abitudine che si è fatta la mente umana ad associare tale pratica all'interno delle mura domestiche. La casa può essere sicuramente molto frequentata ed è luogo delle attività domestiche ma l'intimità non ne stabilisce una sua definizione. Non esiste un luogo dell'intimità assoluto, la pratica dell'abitare costituisce qualcosa di intangibile e profondamente soggettivo in stretta relazione col nostro essere più intimo. Presenta diverse sfaccettature e può mutare parallelamente al mutare dell'uomo, delle sue abitudini o circostanze.

E' evidente come la questione dell'abitare venga messa in discussione nel momento in cui le culture si confrontano e ancor più tale concetto diviene drammatico in quell'evento sostanziale e determinante della contemporaneità: il cambiamento di scala.

Con lo sviluppo tecnologico e della comunicazione, le distanze diventano sempre più ridotte e quei confini che per

³ AA. VV., 2016, *Le case dell'uomo: abitare il mondo*, Utet (edizione e-book), Novara

secoli l'uomo ha cercato di delineare a rafforzare il tema dell'appropriazione e del "fare luogo"⁴ diventano con l'avvento della globalizzazione sempre più deboli e facilmente valicabili, definendo quella società contemporanea "dai confini fluidi."⁵

Le nozioni di appartenenza e possesso diventano sempre più deboli mettendo progressivamente in discussione il carattere statico dell'abitare verso un approccio dinamico. E se la casa ha rappresentato una conquista per le generazioni passate, un obiettivo, un traguardo, "nel nuovo abitare non vi sono traguardi, finali ma solo mete."

⁶ La propensione allo spostamento/transizione diventa oggi cosa sempre più consueta dove flussi di persone si muovono costantemente sul territorio mondiale abitando spesso nuove case o in cui talvolta le case seguono gli spostamenti dei nuovi viaggiatori. La mondializzazione sta gradualmente trasformando la società, i suoi stili di vita e le sue abitudini dando vita a nuovi individui mobili "in favore dello sviluppo di un nuovo nomadismo".⁷

In realtà se osserviamo più da vicino la grande varietà dell'abitare umano ci rendiamo conto come la mobilità legata a quest'ultima sia sempre esistita ed in modalità variegata, e che la

globalizzazione abbia semplicemente "reintrodotto un vecchio meccanismo generatore di mutamenti"⁸, istituendo un contesto globale che sempre più si scontra col locale, scardinando quel rapporto individuo-territorio.

Le necessità dei nuovi nomadi, viaggiatori senza sosta che per scelta o per necessità (migranti, lavoratori, studenti, vacanzieri) si spostano lungo i tracciati definiti dalla globalizzazione, presuppongono una nuova lettura dell'abitare, dove occorre sradicare la concezione che tale pratica implichi il stabilire permanentemente la propria abitazione in un luogo preciso. E ancor più fondamentale sarà coniugare l'abitare ai luoghi che si affacciano lungo il nostro percorso e che talvolta diventano per brevi periodi lo sfondo di una vita stanziale, dove l'appartenenza ad un unico luogo non esiste più e si fa spazio la multi-appartenenza, in cui apparteniamo a più luoghi simultaneamente.

Nel tentativo di comprendere come l'uomo abita la Terra, Heidegger afferma (seppure in un'ottica più stanziale) in una dimensione più poetica che l'uomo non abita la casa, e tantomeno il suo possesso ne coinvolge l'abitare, quanto piuttosto egli abita "la sua stessa vita".⁹

Allora è il corpo che diventa il "primo

⁴ Ibid.

⁵ Reguiesé D., 2018, "Gli studenti come foot-loosers. Analisi della pratica dell'abitare degli studenti sul territorio locale attraverso il prisma della mobilità", in: Daphne Reguiesé Saggio bibliografico IUAV anno 1. Doi: 10.13140/RG.2.2.31733.42724, p. 1

⁶ Follesa S., 2016, "Abitare nomade in un mondo connesso", MD Journal, p. 148

⁷ Ibid., p. 146

⁸ Reguiesé D., 2018, "Gli studenti come foot-loosers. Analisi della pratica dell'abitare degli studenti sul territorio locale attraverso il prisma della mobilità", in: Daphne Reguiesé Saggio bibliografico IUAV anno 1. Doi: 10.13140/RG.2.2.31733.42724, p. 4

⁹ D'Urso S., 2009, *Il senso dell'abitare contemporaneo. 1. La casa unifamiliare*, Maggioli Editore, Rimini, p. 30

luogo dell'abitare"¹⁰ e nel modo in cui questo si relaziona con l'esterno definisce il senso della nostra esistenza. Risulta curioso analizzare il termine inglese *inhabit*, ovvero abitare. Soffermandoci sulla sua etimologia si può constatare come sia composto rispettivamente dalla preposizione *in* e dalla parola *habit*. Dove la prima esprime letteralmente la situazione in cui qualcosa sembra essere contenuto all'interno di qualcos'altro, mentre la seconda esprime un'azione metodica. In aggiunta *habit* non solo esprime una tendenza esterna, dunque visibile, ma anche quell'attitudine interna propria della psiche, e cioè quegli *"schemi di pensiero o di comportamento dei quali siamo perlopiù inconsapevoli."*¹¹ E se *habit* come sostantivo riflette una consuetudine, il verbo *to habit* esprime letteralmente l'atto di vestire. Allora l'abitazione diviene metaforicamente un abito da indossare, un involucro che possa proteggerci dall'esterno.

Sebbene la definizione di luogo sia strettamente correlata al corpo, più propriamente, esso è ciò che colloca il corpo nello spazio, il suo limite che ne delinea a sua volta il suo aspetto (*eidos*) e forma (*morphè*). Non si può quindi nè definirlo materia nè spazio, ma ciò che divide e al tempo stesso unisce ed *"è altro dal corpo"*¹². In merito Aristotele riportò due esempi significativi defi-

nendo le nozioni di "luogo proprio" e "luogo comune". Il primo vede un vaso in movimento pieno d'acqua anch'essa in movimento. In questo caso il vaso rappresenta il "luogo proprio", ossia un recipiente che spostandosi *"porta con se cio che contiene."*¹³ Il secondo esempio descrive un fiume sulla quale poggia una nave, la quale occupa solamente una piccola porzione del fiume che scorre incessantemente. La nave crea una relazione con la parte d'acqua che lo delimita la quale costituisce un "luogo proprio" che si muove allo spostarsi dei propri limiti. D'altra parte il fiume rappresenta un *"luogo immobile"*¹⁴ in cui la nave che poggia su di esso si muove, e da cui ne consegue il suo essere "luogo comune" che accoglie il moto delle tante navi che lo attraversano e che a sua volta si divide in numerosi luoghi, tanti quanti sono i corpi che lo valicano e le diverse posizioni che assumono nel tempo lungo il suo percorso. L'ultimo esempio riportato può essere facilmente paragonabile all'attività del nomade che spostandosi di volta in volta sulla Terra genera nuovi luoghi. Dove luogo è dove il corpo finisce. In quest'ottica è l'abitare stesso a rendere un luogo abitazione, e ancor più nel nomade che ovunque è egli abita. Il nomade che non possiede la Terra, ma *"ci passa sopra"*¹⁵ e in quel passare definisce diversi luoghi col suo movimento, senza stanziarsi saldamente sul terreno e tantomeno deturparlo e modificare il paesaggio per costruire

¹⁰ Ibid., p. 35

¹¹ Robinson S., 2011, *Nesting: Body, Dwelling, Mind*, William Stout Publishers, San Francisco (trad. it., 2014, *Nesting. Fare il nido: corpo, dimora, mente*, Safarà Editore, Pordenone, p. 28)

¹² De Santis L., 2012, "Toccare il limite: il luogo", Bloom, 12, p. 15

¹³ Ibid.

¹⁴ Ibid., p. 16

¹⁵ Follera S., 2016, "Abitare nomade in un mondo connesso", MD Journal, 2, p. 147

il luogo. Il nomade si posa con leggerezza sul terreno *“come un aeroplano che sta atterrando”*¹⁶, con un *“tocco”*¹⁷ leggero ma sufficiente a definire il luogo. Il nomade non stupra il suolo, piuttosto rende noto e annuncia il paesaggio, direzionando lo sguardo su di esso lungo il viaggio. Se l’abitare riguarda l’atterraggio allora esso non potrà che adattarsi a siti differenti così come la sua abitazione, dove *“l’assoluta leggerezza del tocco gli consentirà di librarsi e di atterrare in aree diverse con minimi cambiamenti di postura.”*¹⁸

¹⁶ De Santis L., 2012, “Toccare il limite: il luogo”, Bloom, 12, pp. 18-19

¹⁷ Ibid., p. 19

¹⁸ Ibid.

“Sembra esserci nell’uomo, come nell’uccello, un bisogno di migrazione, una vitale necessità di sentirsi altrove”¹

di Marguerite Yourcenar

Numerose sono le dispute che prendono parte ancora oggi riguardo la tematica dell’abitare alla ricerca di un assolutismo esistenziale tentando di trovare disperatamente una sua collocazione tra la sedentarietà e il nomadismo. Le culture nomadi come i beduini Rwala hanno persino suddiviso il genere umano in due categorie: stabile (*hazar*) e nomade (*arab*) (Faegre T., 1979). Per cui il primo è rappresentativo di uno stile di vita schiavizzato, incarnato dalla figura del contadino cui è falsamente legato alla terra, e perciò ne è prigioniero; mentre il nomade legato alla terra nel modo più autentico non è vincolato a questa, e quindi libero. I Tuareg messaggeri di questa visione dualistica e in suddetta considerati individui liberi, riassumono tale concezione in un unico e interessante proverbio: *“La zappa porta la vergogna sulla casa”²*. In tempi antecedenti il diverbio si fece protagonista all’interno dell’Antico Testamento, che prese origine dall’uccisione

del pastore Abele da parte di Caino, suo fratello e agricoltore. Da quel momento numerosi furono i conflitti tra gli abitanti dei villaggi e le popolazioni nomadi, e che non ebbero mai fine. Un altro esempio fu quello tra Abramo e Lot, suo nipote. I due dopo la conversione al seminomadismo furono coinvolti in una contesa in cui Lot si separò da Abramo piantando la sua tenda nella pianura. La scelta di Lot fu decisiva e privilegiante una vita sedentaria, per cui fu punito. Mentre Abramo, che proseguì in una vita nomade, prosperò dando alla luce due figli i quali a loro volta diedero origine alle tribù nomadi arabe e giudee.

Tuttavia in passato il nomadismo rappresentò nelle sue forme più variegata una strategia mirata da una parte all’adeguamento, delle popolazioni coinvolte, alla mutevolezza e dispersione delle risorse sul territorio, e dall’altra, allo scansamento delle condizioni climatiche ostili all’uomo così come alle malattie. Nella maggior parte dei casi, come racconta Faegre, il motivo principale di adesione al nomadismo fu fondamentalmente la mancanza di acqua. Allora i nomadi rappresentano quei tipi di popolazioni che in modi ognuno diverso mobilitano tutti gli averi domestici per sopravvivere e difendersi, in cui anziché vivere per migrare, *“migrano per vivere.”³*

¹Dagnino A., 2001, *I nuovi nomadi: Pionieri della mutazione, culture evolutive, nuove professioni*, Don Juan Online Ebooks, p. 11

²Faegre T., 1979, *Tents. Architecture of the nomads*, Doubleday & Company Inc., New York (trad. it., Bruno M.G., 1981, *Tende. Architettura dei nomadi*, Dedalo libri spa, Bari, pp. 8-9)

³Salzman P.C., Ariotti M., 1999, “Mobilità e nomadismo”, in: *La ricerca folklorica*, No. 40: 37-46. Doi: 10.2307/1479766, p. 45

Nell'intento di dare una definizione esaustiva e meglio comprendere tale pratica, che oggi più che mai in scala mondiale sta prendendo il sopravvento, si può più propriamente definire l'abitare nomade come quella pratica per cui la permanenza in un dato luogo è temporanea, provvisoria, limitata nel tempo. Nondimeno il nomade si muove sul paesaggio con lo scorrere del tempo e abita la Terra poggiandosi con leggerezza su di essa e senza alterarne la conformazione.

Come detto, in passato il nomadismo rappresentava uno stile di vita transitorio inerente all'attività svolta. I pastori muovevano il gregge al pascolo fresco stagionalmente e per grandi distanze. I nomadi non hanno una dimora permanentemente stabilita in un preciso luogo geografico. Questo può essere collegato al clima o alla migrazione delle prede come nel caso dei cacciatori. Affrontare grandi viaggi è insito nella cultura nomade. La sua stessa esistenza è dettata dalle regole del viaggio e per questo il nomade ha sempre richiesto beni leggeri e trasportabili.

In alcuni casi la cultura nomade si è tramandata nella storia fino ad oggi come nel caso degli Inuit o Eskimos. La loro essenza nomade proviene dai loro antenati quando 12.000 anni fa migrarono attraverso lo stretto di Bering dall'Asia centrale al Nord America e alla Groenlandia. Durante il viaggio prendevano alloggio in tende smontabili rivestite di pelli che davano vita a insediamenti temporanei sul mare. Una volta stabilitisi la tipologia di abitazione più adeguata al clima artico fu l'igloo. Questo tipo di abitazione si avvicina in realtà maggiormente all'architettura permanente, ma risulta particolarmente

utile a dimostrare che l'abitare nomade è uno stile di vita ed un'attitudine al cambiamento. L'igloo infatti ogni anno viene costruito, smantellato e ricostruito in un luogo diverso da quello precedente. Anche i Nootka, indiani del Canada e Nord America definirono un sistema particolarmente ingegnoso a sostegno della loro vita nomade. Costruiscono rispettivamente nella zona di caccia e nella zona di pesca due abitazioni permanenti e di uguale dimensione. Gli unici elementi portatili sono i tetti e le mura trasportati periodicamente su canoe.

Le culture nomadi basano la propria vita su un forte rapporto con la natura, consapevoli dell'impossibilità di dominare talvolta il suo impeto violento. I sistemi costruttivi poggiano sulla natura con rispetto e senza imporsi aggressivamente su esso, *"le capanne non si oppongono alla forza dei venti, ma piuttosto si lasciano attraversare, si piegano e trovano la loro forma in armonia con tali eventi naturali"*⁴. In questi termini la casa nomade è quella che meglio rappresenta il ponte tra l'intimità e l'esterno, tra l'uomo e la natura.

Il nomade più che vivere la tenda vive nella natura, sia essa il deserto o la steppa. Le sue abitazioni non creano infatti una marcata delimitazione tra interno ed esterno. Bensì crea una correlazione tra questi due ambienti.

Dal momento che il nomade deve trasportare pochi oggetti per poter viaggiare leggero, questi devono essere predisposti a svolgere le funzioni più

⁴ Giardiello P., 2009, *Smallness: abitare al minimo*, Clean, Napoli, p. 21

svariate. Negli Inuit Netsilik la tenda costituiva talvolta l'abitazione e quando necessario poteva essere utilizzata come slitta durante le migrazioni invernali. Oltre a loro anche i Qashqai e gli Indiani delle Pianure utilizzavano i pali delle proprie tende per creare delle zattere utili all'attraversamento dei fiumi durante le migrazioni.

Eppure se il nomadismo nasce come strategia di sopravvivenza nel corso dei secoli diventò il carattere identitario di determinate popolazioni. Un esempio emblematico di quanto questo stile di vita sia rappresentativo di un popolo è quello di un avvenimento realmente accaduto in Russia durante il periodo zarista. Dal momento che il governo non vedeva di buon occhio e tantomeno gradiva la presenza delle culture nomadi Khan sul suo territorio, con lo scopo di porre fine allo stile di vita transitorio decise di realizzare dei castelli di moderate dimensioni in cui il popolo Khan potesse finalmente stanziarsi in modo permanente. Purtroppo per la Russia l'obiettivo non ebbe successo. Infatti i Khan non solo continuarono a vivere secondo uno stile di vita nomade nei propri *yurt* ma questi venivano periodicamente stanziati esattamente al fianco dei castelli mandati a realizzare dal governo russo, ricoprendo questi ultimi la funzione di stalla.

Seppur non appartenendo ad uno specifico luogo in modo permanente le popolazioni nomadi tuttavia instaurano un rapporto col territorio molto forte. Il senso di appartenenza non è legato ad un solo luogo, essi infatti si considerano abitanti della Terra. E se l'uomo sedentario è abitante della città stabile che pone le sue basi ben salde sul

territorio e inamovibili, modificando il territorio, il nomade abitante della città mobile accetta e si adegua alle circostanze che il luogo gli presenta.

Oggi più che mai il nomadismo si fa spazio nella società contemporanea come pratica itinerante sempre più consueta definendo una nuova categoria di viaggiatori, i nomadi contemporanei, ossia persone che non abbiano vissuto nello stesso luogo per più di tre anni. Nella maggior parte dei casi sono persone che viaggiano in cerca di lavoro e non hanno una chiara idea di dove si sposteranno nel futuro più remoto. Se esiste una sottile somiglianza tra il nomade tradizionale e il nomade contemporaneo nel loro viaggiare da un luogo all'altro in condizioni temporanee e flessibili, esiste tuttavia una radicale differenza nel modo in cui quest'ultimo viaggia. Può essere rappresentato, in modo ironico, dal fatto che il nuovo nomade oggi solitamente è l'uomo d'affari, detto anche *city user*, categoria di popolazione urbana che vive la città in modo temporaneo e che si affaccia ad essa per affari (Martinotti, 1993) e che si muove lungo diversi itinerari in aereo e trasporta con se tutto il necessario in una comoda valigia.

Così il nomadismo oggi rappresenta una pratica capace di mettere in relazione le persone col resto del mondo. E se le persone si muovono, pure l'architettura necessita di confrontarsi con un approccio più dinamico.

Il nomade contemporaneo rappresenta oggi una percentuale molto elevata nella popolazione mondiale, e in merito risulta particolarmente interessante analizzare come parte di questa percentuale abbia a che fare con uno sco-

po prettamente turistico. Non è un caso che negli ultimi anni il numero di destinazioni turistiche abbia raggiunto un picco elevato, e le previsioni contano un aumento graduale negli anni. La maggior parte dei viaggiatori è costituita da giovani, cui solitamente si spostano per periodi più lunghi. E' evidente dunque, come lo stile di vita contemporaneo stia diventando sempre più flessibile e dove nuove necessità sorgono e i caratteri sociali si modificano, comportando di conseguenza modifiche sostanziali nel luogo in cui abitare durante il viaggio.

Nella pratica dell'abitare in movimento diventa più che mai ingegnoso e sofisticato il sistema architettonico atto ad accompagnare l'abitante nomade durante il suo percorso. La casa infatti assume quella fisionomia accuratamente studiata che prende origine da due esigenze fondamentali: spostarsi e abitare. Durante il corso del '900 fino ad oggi gran parte degli architetti e designer si imbattono nelle *"ricerche sulle strutture nomadi"* dove si pone particolare attenzione alle tematiche riguardanti le piccole dimensioni e i limiti spaziali da una parte e l'utilizzo di nuovi materiali leggeri facilmente trasportabili e aggregabili tra loro in una visione di agile montabilità e smontabilità dall'altra. Dove al centro delle riflessioni si pone la necessità di garantire un elevato comfort all'interno di uno spazio che per motivi di leggerezza e trasportabilità è ridotto al minimo.

Prima di addentrarci nella questione dell'abitare minimo può essere opportuno analizzare come avveniva la costruzione dell'abitazione nell'uomo preistorico. Egli infatti in tale scopo sottraeva elementi alla natura badando in primo luogo alle proprie necessità. La realizzazione della sua abitazione era il risultato di un'analisi accurata delle attività che avrebbe dovuto svolgere al suo interno. In questo meccanismo il suo spazio domestico era perfettamente proporzionato con le sue necessità per poter svolgere al meglio le attività

quotidiane. Così il tema dell'abitare minimo introdotto all'inizio del secolo scorso consisteva nella progettazione degli spazi interni, ed in modo particolare il tema venne applicato all'abitazione domestica. Tale progettazione conduce alla riduzione dello spazio all'essenziale, al necessario ed alla misura per l'uomo. E ove non vi siano fraintendimenti, ciò non significa privarsi, piuttosto "concentrare" lo spazio abitabile, mantenendo inalterati i principi e i contenuti delle attività che al suo interno vi prendono parte (Giardiello P., 2009). Ancor meno bisogna cadere in errore, scambiando l'abitare minimo con la mera realizzazione di *"contenitori"*². Piuttosto questo tipo di progettazione implica una serie di conoscenze nell'intento di comprendere come l'uomo abita e da dove lo spazio, *"habitat in cui si vive"*³, prende forma.⁴

Non è un caso che le prime ricerche sulla progettazione di spazi minimi prendano come riferimento i vagoni letto dei treni, le cabine delle navi e più

² Giardiello P., 2009, *Smallness: abitare al minimo*, Clean, Napoli, p. 22

³ Ibid.

⁴ "Ad esempio una piccola sedia, o un modellino in scala di un'automobile, per quanto perfetti e simili in tutto al modello originario in dimensione normale, non possono essere utilizzate dall'uomo, perdono cioè il senso o la ragione per cui sono pensate e l'operazione di riduzione diventa solo un'esercitazione teorica, percettiva ed evocativa, ma non praticabile all'uso o alla fruibilità dell'oggetto reso piccolo" (Giardiello P., 2009, *Smallness: abitare al minimo*, Clean, Napoli, p. 28)

¹ Pourtois C., 2010, "Architettura e nomadismo"

avanti le roulotte. Bisogna tuttavia sottolineare che queste indagini hanno incanalato direzioni diverse nel momento in cui si riferivano all'abitazione nomade o stanziale, ciò nonostante oggi non si deve precludere una loro sovrapposizione.

Nel 1841 Catherine E. Beecher assieme alla sorella Harriet Beecher Stowe fu la prima a pensare lo spazio domestico della cucina in termini nuovi e innovativi. Partendo dallo studio della cambusa delle navi, quale locale ridottissimo ma capace di contenere al tempo stesso tutti gli utensili indispensabili per cucinare, progetta con lo stesso approccio una nuova tipologia di cucina. Quasi quarant'anni dopo e sotto la sua influenza, Christine Frederick trasferisce la logica del lavoro industriale all'interno della cucina, differenziando le azioni che vengono compiute al suo interno in tre attività principali: preparazione, cucinare e pulire. Divenendo addirittura essenziale nella sua ricerca la durata delle attività, cronometrando il tempo impiegato in ogni faccenda domestica e misurando le distanze che vengono percorse, da cui nasce la *Frankfurt Kitchen*. Successivamente con l'intervento di Margarete Schütte-Lihotzky la cucina diventa una rivisitazione dei modelli *Mitropa catering company's kitchen* progettati per i treni. In particolare Margarete si pone il problema di definire la forma e la dimensione più consone a massimizzare le diverse attività e a ridurre le distanze di percorrenza tra le varie attività.

Questi esempi anche se ridotti al solo locale della cucina sono emblematici di un approccio progettuale proprio dell'architettura minima. Infatti tutti

questi progetti non pretendevano in alcuna maniera di cambiare il modo in cui le donne cucinavano. Tuttalpiù presupponevano il conseguimento di una maggiore efficienza nel processo lavorativo all'interno della cucina.

Parallelamente a queste ricerche, gli anni successivi alla prima guerra mondiale furono fondamentali per lo sviluppo di abitazioni di minime dimensioni e al tempo stesso dalle elevate prestazioni funzionali, anni in cui si aprirono le porte ad un nuovo mercato abitativo capace di dare risposta all'elevata domanda di alloggi. Nel 1929 si svolge a Francoforte il Congresso CIAM in cui si approfondisce il tema e si sviluppano delle direttive atte a definire i minimi requisiti spaziali per attività e numero di persone. Si inizia a sviluppare così il tema dell'abitazione intesa come cellula, termine che va ad accentuare ancor più la sua dimensione ridotta. La cellula abitativa diventa inoltre elemento di studio per una produzione industriale, che potesse conferire quel carattere di breve durata e rapida sostituibilità con cellule aggiornate al mutare degli stili di vita.

E' evidente come la tendenza dell'abitazione ad essere sempre più ridotta in termini spaziali, a diventare sempre più leggera non sia frutto di una semplice ricerca ma altresì conseguenza di nuove esigenze dettate dal cambiamento del modello sociale. Inoltre tutte queste caratteristiche iniziano a conferire alla casa quei caratteri tipici di un'abitazione propriamente mobile.

Se nel passato l'*existenzminimum* determinava l'alloggio minimo nella ricerca di un basso costo e nell'attribuzione di funzioni "automizzate" alla famiglia, l'alloggio contemporaneo è ancora

alla ricerca di un basso costo ma considera *“gli abitanti non come replicanti di processi fisiologici sempre uguali ma come individui esistenziali più multiformi, prendiamo atto che non esiste una qualità valida per tutti e che solo la varietà può consentire di scegliere tra ambienti unici e attraenti, in cui la riduzione di spazio non corrisponda necessariamente a maggiore miseria.”*⁵

E' necessario ripensare alla casa come microarchitettura dove gli spazi assumono diverse configurazioni e sono *“sempre meno riconducibili ad utensili mono-funzionali”*⁶ definibili con le nuove parole di Cristiano Toraldo come spazi in cui *“abistudimangiamore, lavostudimangiadormi, abilavostudimangiamore”*⁷ che danno vita a nuovi scenari. Allora l'applicazione di un sistema abitativo basato sulla cellula va considerato unitamente al mutare delle nostre abitudini e delle nostre esigenze che richiedono sempre più un'elevata mobilità e flessibilità.

⁵ Crespi L., Ruffa F., 2014, “Da spazio nasce spazio”, in: Cognetti F. (Ed.), *Vuoti a rendere. Progetti per la reinterpretazione e il riuso degli spazi nell'edilizia pubblica* (pp. 63-78)., Fondazione Politecnico di Milano, Milano

⁶ Flora N., 2011, *Per un abitare mobile*, Quodlibet s.r.l., Macerata, p. 27

⁷ Ibid.