

LE NUOVE TECNOLOGIE (NT) E I MESTIERI DI URBANISTI E SIMILI (VENT'ANNI DOPO). TECNOLOGIA E GOVERNO DEL TERRITORIO

Arnaldo Cecchini
cecchini@uniss.it

“Generalmente la progettazione della città è stata considerata un strumento attraverso il quale l'attività creativa del progettista costruisce un sistema che soddisfa le esigenze di una popolazione. Forse dovremmo vedere in essa una preziosa attività creativa, cui possono partecipare molti membri di una comunità (se siamo abbastanza accorti da organizzare il processo in questo senso)”¹

In realtà sono passati quindici anni da quando avevo iniziato una riflessione sul come le Nuove Tecnologie possono mutare la natura della professione dell'urbanista insieme con la materia di cui sono fatti i suoi sogni; quindici anni sono moltissimi.

Si sosteneva in quell'articolo che le nuove tecnologie modificano

l'oggetto,

il modo,

i modelli e gli strumenti

attraverso cui si analizza, pianifica gestisce la trasformazione del territorio.

“... anche senza porci questo livello di questioni (e tuttavia non possiamo non porcele nell'epoca della "globalizzazione" post-fordista, della perdita di peso degli stati nazionali, della crisi del *welfare* e dei modelli tradizionali e consolidati di partecipazione democratica e dunque ce le porremo), esiste un cambiamento di funzioni pratiche nell'attività dell'urbanista, dovuto, (...) a diversi fattori (mutamento dell'oggetto e degli strumenti dell'indagine e dell'intervento e incremento della specializzazione, determinati *in primis* dallo sviluppo tecnologico); perciò l'urbanista non è più soltanto o soprattutto pianificatore, ma anche consulente, esperto di Sistemi Informativi e di comunicazione, esperto di GIS per l'analisi, esperto di GIS per la gestione, valutatore, negoziatore, etc.”²

Quell'articolo coglieva alcuni aspetti, ma – come è il caso di tutte le previsioni³ – non individuava alcune delle potenzialità delle NT e i possibili “astuti” sviluppi.

Del resto: “prevedere è difficile, specie prevedere il futuro”.

Ma qualcosa che coglieva un aspetto fondamentale c'era: citando Batty, si rilevava come sino ad allora l'uso degli elaboratori elettronici (i *computer*) era stato prevalentemente quello di dare strumenti per capire e pianificare la città; ma che cominciava a succedere qualcosa di profondamente diverso: gli elaboratori e le reti telematiche non erano più solo o soprattutto strumenti per capire la città, erano in larga misura parte costitutiva della città stessa (la cosiddetta *Computable City*)⁴; un fatto allora germinale, ma ora pervasivo, parte della natura stessa della città contemporanea.

Sicché sempre più si sovrappongono città e modelli della città; il riferimento che voglio fare è sicuramente anche alle città o comunità virtuali “ludiche” in rete (dai mondi artificiali come *Activeworlds* e *Second Life* alle città personalizzate come quelle di *Citycreator* alle esperienze di gioco di ruolo come quelle dei *Massively Multiplayer Online Role Play Games*

¹ Simon H., 1988, *Le scienze dell'artificiale* Il Mulino, Bologna (orig.1969, 1981) pag.163.

² Cecchini, A., 1998, “Usare le tecnologie: Analisi e Simulazione. Le nuove tecnologie (NT) e i mestieri di Urbanista e simili” in F. Indovina (a cura di) *Territorio Innovazione Economia Pianificazione Vent'anni di ricerca del DAEST* Quaderni del DAEST n.4, Venezia.

³ Bleic I. e Cecchini, A., 2008, Design Beyond Complexity: Possible Futures – Prediction or Design? (and Techniques and Tools to Make it Possible) in *Futures*, 40-5 June.

⁴ Batty M., 1995, “The Computable City” in AA.VV. *Proceedings of Conference on Computers in Urban Planning and Urban Management*, Melbourne; http://www.acturban.org/biennial/doc_planners/computable_city.htm.

MMORPG⁵, ad esempio i *Sims*, ma anche i giochi di fantastoria come *For the Glory: A Europa Universalis Game*,⁶ o ai veri propri *Social Network* (come *Facebook* e *Twitter*), agli ormai meno usati *Community Network*⁷, ma anche all'uso dei GIS e dei GPS integrati nei telefoni mobili, per la gestione di servizi in tempo reale ad esempio (realtà e sua rappresentazione interagiscono e si confondono) e soprattutto alla cosiddetta "realtà aumentata"⁸, vera e propria incorporazione delle virtualità nella realtà e nella sua percezione.

Non è davvero più rilevante e dotato di senso distinguere i luoghi e le comunità che ci vivono in mondi "reali" (potremmo chiamarli ancora realtà?) e luoghi e comunità "virtuali", specie se lo si fa sulla base del "mezzo" di comunicazione tra questi luoghi e queste comunità.

Ad esempio un gruppo di persone che utilizzi Internet per raccogliere un miliardo di dollari per una Banca Etica è più "virtuale" o altrettanto "reale" di un raduno di *bikers* che si incontrano in un incrocio autostradale? E se poi quell'incontro di *bikers* (o quella mobilitazione antiberlusconiana o quella manifestazione in Tunisia) sono rese possibile e coordinate e organizzare attraverso la rete, cosa pesa di più nel loro essere reali e (più o meno) capaci di cambiare la realtà, la presenza fisica o la presenza nella rete?

Ovviamente non è irrilevante dal punto di vista della comunicazione, delle relazioni e delle azioni se i soggetti coinvolti abbiano o no un'interazione faccia a faccia, ma questo è un altro tipo di questione.

È peggio? Anche Platone si rammaricava dell'invenzione della scrittura perché cambiava le modalità di interazione fra le persone⁹: aveva (del tutto) ragione?

Come si può immaginare tuttavia quello che rende utile ai fini sociali un gruppo di persone che interagiscono non è che essi operino a contatto fisico, come non è rilevante che essi si autodefiniscano "comunità", quel che conta è che le interazioni e le azioni che in quel gruppo si producono generino nuove conoscenze e informazioni e producano effetti concreti sulla società: che ciò avvenga intenzionalmente o no, quasi non conta, come non conta il *medium* attraverso cui queste interazioni avvengono.

Le esperienze più interessanti di comunità nate in rete sono quelle in cui, i cittadini si sono costruiti da soli i propri meccanismi, il proprio gruppo, la propria "lobby", la propria struttura, i propri meccanismi di comunicazione: ecco perché i *Community Network* o i processi di partecipazione in rete gestiti dall'alto sono stati quasi sempre fallimentari.

I gruppi che si sono costruiti da sé, che si auto-organizzano, appaiono spesso molto "aperti", lasciano intravedere la possibilità di misurarsi con temi più grandi di quello particolare per cui o su cui sono nati, a volte, persino, collocano questi temi all'interno di una visione complessiva: ad esempio i gruppi che nascono tra chi soffre di una certa malattia oltre a generare informazioni, solidarietà e conforto, talvolta servono come molla di sviluppi terapeutici e pongono questioni generali sulla salute.

Servirsi degli strumenti offerti dalla telematica per condurre attività appassionanti e gratuite, basate su un accordo volontario e spesso effimero tra persone che nella maggioranza dei casi non si sono mai viste e non si vedranno mai è, tra gli usi sociali di Internet forse il meno

⁵ L'interazione fra più giocatori in rete (MOG *Multiplayer Online Games*) può essere semplicemente mediata *online* dal computer come nei giochi RTS (in cui la sfida è in genere tra due giocatori o fra due squadre) o i giochi FPS (*First Person Shooter*) in cui i giocatori debbono eliminare tutti gli altri man mano che li incontrano o i *Simulatori* sportivi, nei MMORPG l'ambiente rappresentato nella rete co-evolve con i giocatori, a volte molte centinaia, che in esso vivono (i MMORPG basati su giochi RTS si chiamano MMORTS (*Massive Multiplayer OnLine Real Time Strategy*). Non vogliamo dimenticare un gioco fondamentale nella storia dei giochi di simulazioni su PC (e anche per l'urbanistica): il vecchio (1989) *Simcity*; si veda Bittanti M. (a cura di), 2004, *SimCity. Mappando le città virtuali*, Unicopli, Milano.

⁶ <http://www.europauniversalis3.com/>

⁷ Schuler D. (1996), *New Community Networks: Wired for Change* Addison-Wesley, Reading, MA

⁸ Cawood S. and Fiala M., 2008 *Augmented Reality: A Practical Guide*, The Pragmatic Bookshelf, Raleigh, N.C.; su tutte le questioni di cui abbiamo parlato in questo paragrafo è di grande interesse la Tesi di dottorato di Simone Riccardi: Riccardi S., 2008, *Metafore di città. Fenomeni urbani online 1997-2007*, Dipartimento di Ingegneria Civile, dell'Ambiente, del Territorio e Architettura, Parma

⁹ Platone *Fedro* 274-276

prevedibile nella sua estensione (anche se la rivoluzione microelettronica da un atteggiamento di questo tipo ha avuto origine¹⁰), ma è certamente uno dei più radicati e più importanti, quello che genera più effetti anche nel mondo reale, nell'economia¹¹.

Molti di questi gruppi si sono trasformati – in forma più o meno consapevole – in vere comunità: politiche, economiche, informative; queste comunità costruiscono spazi di lavoro cooperativo, mettono in gioco competenze diverse e si articolano su obiettivi diversi: organizzare la difesa dei propri diritti, scambiare informazioni e notizie, sviluppare attività di mercato in settori *profit* e *non profit*, organizzare ed inventare l'uso del tempo libero, costruire nuovi *software* aperti, giocare, ...

In molti casi i modi tipici delle comunità “fisiche” di collezionisti o dei circoli di *fan* sono il vero motore delle attività volontarie che consentono l'esistenza dei siti e dunque in buona sostanza della Rete e guidano l'interazione tra i promotori e gli utenti, dagli scambi di informazioni e di immagini (scambi che possono essere finalizzati o no), alle sfide di bravura, alla discussione puntigliosa su argomenti o dettagli che appaiono irrilevanti per il non adepto, con attività che costituiscono un vero e proprio rituale e che sono parte dell'essenza di ogni vero “culto”.

Anche la pratica del “cazzeggio” e l'abbassamento della soglia necessaria “per esserci”, per prendere parte, al semplice *click* per dire “mi piace”¹² su *Facebook*, non possono essere disgiunte dalla grande capacità dei *social network* di incidere sul mondo reale, in tutto il mondo dalla Cina, all'Iran, alla Libia.

La distinzione fra comunità fisiche e virtuali è dunque poco rilevante: le comunità sono sempre state anche un po' virtuali anche in passato; certo alcune di più, come era quella dei giocatori di scacchi per corrispondenza che non si vedevano mai di persona, altre un po' di meno, come i *fan club*, che mescolavano ad esempio la vicinanza dei soci del circolo dei *fan* di Bruno Vespa di Monghidoro con la lontananza dell'omologo circolo di Pernambuco, ma tutti parte della rete mondiale dei circoli “Bruno Vespa” (uno dei fenomeni mediatici più importanti del decennio www.vivabrunovespa.org), altre molto di meno come poteva essere due secoli fa il circolo della caccia di Noto, cui tuttavia l'illustre concittadino esiliato all'estero nell'Ottocento si sentiva e continuava ad essere legato e che sicuramente oggi avrebbe (o avrà) un suo sito web.

Non sembri questo un elogio *a-priori* delle comunità; a parte che alcune sono utili e persino necessarie c'è del marcio in quasi ogni comunità che per sua natura identifica un confine ed esclude chi della comunità non fa parte, come c'è del buono quasi in ogni comunità, che per sua natura si prende cura dei suoi membri e dà ad essi un ruolo.

In genere le comunità della “Rete” sono comunità “leggere”, intenzionali, non si basano sul “sangue” o sul “suolo” e perciò sono abbastanza vaccinate contro i pericoli di fondamentalismo e di conformismo.

E questo senza considerare l'aspetto più interessante in termini economici: l'attività produttiva gratuita del grande movimento del *free software*: un fenomeno di straordinaria portata sociale, economica, culturale, politica e tutt'altro che virtuale; un'attività estesa e capace di produrre enormi effetti anche economici¹³ e che dimostra come le attività nella sfera sociale ed

¹⁰ Si veda, tra gli altri: Sterling B., 1993, *Giro di vita contro gli hacker. Legge e disordine sulla frontiera elettronica*, Shake, Milano (orig. 1992) e Freiburger P e Swaine M., 1773, *Silicon Valley. Storia e successo del personal computer*, Muzzio, Padova (orig. 1984).

¹¹ Benkler Y., 2007, *La ricchezza della rete. La produzione sociale trasforma il mercato e aumenta le libertà* (Introduzione di Franco Carlini), Università Bocconi Editore. Milano 2007 (orig. 2006).

¹² <http://www.fondazionetelecomitalia.it/doc/programma/Iannelli.pdf>: Iannelli L., 2010, "I primi studi sui Social Network Sites come tracce del presente", paper presentato al Convegno 2060: *Con quali fonti si farà la storia del nostro presente? Tecniche, pratiche e scienze sociali a confronto*, Associazione Italiana di Sociologia/Telecom Italia, Politecnico di Torino, 8 aprile 2010.

¹³ Alzetta K., 2010, *Effetto Google. La fine del mondo come lo conosciamo*, Garzanti, Milano (orig. 2009).

economiche *lato sensu*, anche dopo la “grande trasformazione”¹⁴ non sono mai state soltanto legate alla sfera del mercato, ma anche a quelle della reciprocità (ovvero del dono in tutte le sue forme¹⁵) e della redistribuzione¹⁶.

E tuttavia la città in cui viviamo è assai più virtuale di quelle passate e in diversi sensi.

Non ha perso la materialità, ma ha acquisito altre dimensioni: in sostanza la componente immateriale dei flussi di beni, persone, idee ha acquistato un’importanza crescente, con gli effetti economici, sociali e fisici sulla città che sono visibili e generalizzati¹⁷, il che non elimina la materialità o la fisicità, ma riduce il rilievo della contiguità spaziale: non serve essere “vicini” fisicamente per appartenere ad uno stesso insieme anche produttivo, il che fa intersecare gruppi diversi, lacerti di comunità, brandelli di città diversamente collegati fra loro e cambia radicalmente il modo di lavorare anche di architetti e urbanisti.

Una prima caratteristica della città contemporanea, che può essere definita per molti aspetti una città post-fordista¹⁸, è quella di diventare sempre più da un lato una “città senza abitanti” e di conseguenza una “città senza luoghi” e dall’altra uno spazio di “abitanti senza città”; la città è solo una “*box of speeds*”, in cui l’aspetto determinante sono i flussi, la cui natura dunque è la natura liquida dei flussi.

In ogni momento della storia (la città antica, quella medievale e rinascimentale, quella industriale e fordista: ed erano molto diverse tra di loro) la città è stata incessantemente attraversata da flussi (flussi di persone, di cose, di informazioni), ma in passato i flussi erano legati alla produzione, al commercio, all’abitare, al divertirsi, alla conversazione, alla politica, all’insieme delle funzioni diverse che persone diverse per età, genere, classe sociale, provenienza, svolgevano, erano flussi tra luoghi; ma se i luoghi della produzione, della vita quotidiana, dello scambio (l’agorà non era solo un mercato e lo scambio non era solo quello monetario) scompaiono dalla città, i flussi divengono l’essenza principale di questa “città”; questa dunque è la prima caratteristica della “città” post-fordista: uno spazio che è reale e virtuale allo stesso tempo, realmente virtuale e virtualmente reale.

Una seconda caratteristica è il dominio pieno ed incontrollato che sulla città esercita il capitalismo finanziario che non ha più il suo ancoraggio, il suo limite e il suo freno nel capitalismo produttivo; il capitalismo finanziario è per sua natura mobile, incorporeo, disancorato: esso sta in ogni luogo e dunque in nessun luogo, mentre il capitalismo produttivo aveva bisogno di consistenza fisica, di occupare spazi, di avere un corpo, di vivere di luoghi.

Schematizzando, se le caratteristiche della città sono sempre state:

la compattezza e la continuità (ovvero una densità costante alle diverse scale),

la presenza di infrastrutture e di spazi pubblici,

la compresenza di funzioni diverse,

la mutevole diversità sociale,

tanto che potrebbe costruirsi una “misura” dell’“urbanità” sulla base di queste caratteristiche, oggi diversi processi permettono di “spalmare” sul territorio queste caratteristiche e di costruire “città di frammenti”¹⁹; questi processi hanno molte cause, ma esse tutte sono rafforzate dal catalizzatore rappresentato dai *media* dell’informatica e della telematica, sempre più integrati in pochi oggetti, al limite in un solo oggetto.

¹⁴ Polanyi K., 1974, *La grande trasformazione. Le origini economiche e politiche della nostra epoca*, Einaudi, Torino (orig. 1944).

¹⁵ Senza parlare dei classici, si veda: Aime M. e Cossetta A., 2010, *Il dono al tempo di Internet* Einaudi, Torino.

¹⁶ Villiams S., 2003, *Codice Libero. Richard Stallman e la crociata per il software libero*, Apogeo, Milano 2003 (orig. 2002)

¹⁷ Sassken S., 2003, *Le città nell’economia globale*, Il Mulino, Bologna (orig. 1994).

¹⁸ Amin A. (ed.), 1994 *Post-fordism. A Reader*, Blackwell, Oxford, UK.

¹⁹ Balbo M., 1990, “La città di frammenti”, *Urbanistica*, 100, 1990

In sostanza è diverso il concetto di “vicinanza” o di “prossimità” che non è più solo quella spaziale in senso fisico (euclideo), sicché non è solo una metafora quella della “città reticolare o di “reti di città” o delle “città intrecciate”²⁰.

Città senza abitanti, ovvero senza cittadini che – ecco la terza caratteristica – dissolve in uno stesso tempo la “forma” della città (l’*urbs*) e la società (la *civitas*): si perde il cittadino se si perde la città e si perde così la politica e così si perde la democrazia; il cittadino diviene solo consumatore è la “città” una delle tante (neppure la più importante) “macchina per il consumo”, una marmellata in cui gli unici grumi sono le cittadelle del consumo che spesso assumono l’aspetto fantasmatico di città fittizie.

Queste trasformazioni pongono a chi interviene nella città (fra essi l’architetto e l’urbanista) un compito nuovo: non è accettabile che il compito di architetti e urbanisti sia progettare questi grumi fittizi, anche quando sono spazi bellissimi o ispirati (e molto spesso non lo sono), senza occuparsi del resto della marmellata, senza proporsi di essere tra i ricostruttori della città, di artefici della *renovatio urbium*.

Forse si può ripensare alla rinascita della città, alla “politica per la città” a partire da altri addensamenti, quelli delle “comunità” che in qualche interstizio si sono collocate, che agiscono pratiche di solidarietà, che inventano occasionali momenti di coesione sociale, che astutamente percorrono le strade inventando luoghi pubblici, ma che lo fanno isolate, senza progetto, senza relazioni, senza potere, a volte senza cultura²¹.

Come nota Sassen:

“oggi la politica si svolge sempre più in sedi informali. E ciò acquista maggiore rilevanza a livello locale, nelle città, in quelli che sono «spazi urbani complessi». Oggi il sistema politico formalizzato rappresentato dai partiti, dai sindacati, dai parlamenti nazionali «accomoda» meno la politica rispetto al passato, mentre acquistano importanza gli spazi politici informali. (...) Le sedi politiche informali sono multivalenti e possono piacerci o non piacerci. Le grandi multinazionali sono soggetti politici informali e ovviamente non ci piacciono. Ma sono soggetti politici anche le donne, anche le madri di Plaza de Mayo. Molte iniziative informali promosse dai movimenti sembrano pura poesia e invece sono fondamentali. Oggi viviamo una fase di grandi transizioni in cui i soggetti politici informali hanno la possibilità di essere presenti, di elaborare proposte e di conoscersi gli uni con gli altri, è il momento di creare presenza politica informale orizzontale, di vederci, capire chi siamo, di produrre «narrazioni alternative».”²²

Serve quindi una “struttura” che si innesti su questi brandelli di *civitas* dando loro norma ed estensione, che ricostruisca luoghi pubblici come luoghi di incontri fra popolazioni che si parlano, che restituisca nella città anche i luoghi dell’abitare, luoghi di qualità al livello delle *Best Available Technologies* e luoghi per tutti (politiche della casa che recuperino gli spazi urbani con azioni e mosse che permettano la residenza di giovani, anziani, poveri, classi medie).

Politiche che accolgano comunità ed identità, accettino le diverse “popolazioni”, ma per farle dialogare, convivere, intrecciarsi, che quindi esprimano l’universalità dei diritti e le regole della convivenza, cioè del “civismo”.

Politiche pubbliche che svolgano il ruolo che il mercato non può svolgere, costruendo cittadinanza e ridando così, nell’unico modo possibile, forma all’*urbs*.

²⁰ Le reti che in modo istituzionale o informale legano città diverse sono uno degli elementi della “rottura” della contiguità spaziale, sono esistite nel passato (basta pensare alla Lega Anseatica), ma oggi sono pervasive e diffuse, si veda Sassen S., 1997, *Città globali* UTET, Torino (orig. 1991); di città reticolare o di città di città si parla invece per dare conto ed eventualmente struttura alle aree della città diffusa; città di città si chiama il piano strategico della Provincia di Milano: <http://www.cittadicitta.it>.

²¹ Paba G. (a cura di), 2002 *Insurgent City. Racconti e geografie di un'altra Firenze*, Mediaprint, Livorno, 2002; Paba G., 2003, *Movimenti urbani. Pratiche di costruzione sociale della città*, Franco Angeli, Milano.

²² http://www.filosofia.it/images/download/argomenti/Opinione_Pubblica_Globalizzazione_Sassen.pdf “Opinione pubblica e globalizzazione”, 2006, *Intervista a Saskia Sassen di Giorgio Fazio*:

Ma questa esigenza ci pone interrogativi complessi: chi sono i cittadini e cos'è la cittadinanza in una città fatta di frammenti?

La crisi della democrazia non ha spento il conflitto.

Infatti è vero che esiste in molti cittadini una sensibilità acuta ed una pronta capacità di mobilitazione in molte circostanze e su diverse questioni e ciò comunque è, in ultima istanza, un bene, anche quando queste mobilitazioni sono “sbagliate”. Ma questi cittadini “avvertiti” si misurano in genere con i problemi quasi sempre come singole questioni, in generale questioni “locali” e “separate; sovente essi si percepiscono e si rappresentano come “utenti”, rivendicano non tanto potere e responsabilità, ma soprattutto servizi e rispetto delle regole; spesso dunque la loro voce parla solo per loro, per il qui, per ciò che è loro diritto avere, raramente parla per tutti (e solo un progetto per tutti è un progetto di organizzazione e gestione del territorio), per uno spazio più ampio del loro spazio, per conquistare nuovi diritti; ed è soprattutto vero che quelli che non hanno voce non trovano nessuno che vuole dargliela (al massimo – e non è poco – si offre loro pietà e compassione).

La razionalizzazione dei meccanismi decisionali che elimini le sovrapposizioni e i conflitti di competenze offrirebbe, almeno in linea teorica, qualche speranza di potersi realizzare meglio che in passato; perché la comunicazione è più facile e più rapida e più completa, perché si sta imponendo come modello organizzativo quello di una struttura leggera ed orientata all'obiettivo, perché buone tecniche e buone tecnologie rendono possibile destrutturare e distruggere le gabbie burocratiche.

Ma se le tecniche si riducono a tecniche si perde l'essenza della democrazia, la razionalizzazione e le “riforme” servono – nella migliore dell'ipotesi a permettere alle *élite* di fare meglio il loro mestiere e di auto-riprodursi.

Gran parte delle cause della frammentazione urbana sono legate alla questione sociale e, come abbiamo detto, soprattutto agli effetti del dominio pieno e incontrollato del capitale finanziario, di cui la rendita fondiaria è l'elemento “materiale”: questi due motori sono all'origine della distruzione del carattere unitario della dimensione urbana.

Proviamo ad elencare alcune tipologie di città frammentate che possono esistere nelle loro forme pure o “convivere” in gruppi più o meno compositi e più o meno integrati: le *banlieu*, i centri storici ormai divenuti fondali o una sorta di Disneyland “con un passato”, l'insediamento esplosivo, il pianeta degli *slum* cioè quelle città che potremmo chiamare con Mike Davis, le “città altre”²³, i luoghi delle *griffe*, gli Olimpi decentrati ovvero i luoghi dove le “archistar” hanno lavorato per i moderni semidei, le comunità chiuse, i centri del consumo di massa, i grandi *outlet* o gli smisurati *Mall*, le località create dai nodi delle reti di trasporto sia tradizionali sia recenti, magari costruiti *ex-novo* a partire dagli *hub* dei voli *low-cost*; tutti insieme questi spazi costruiti realizzano non-città, quelle specie di “città contemporanee” che sono state definite, *Discomposed (formless); Generic, Segregated*²⁴.

Come abbiamo detto, tutti questi tipi di “neocittà” sono governati dalle forme moderne di rendita e capitale finanziario, che è il vero motore della globalizzazione del XXI Secolo: ricchezze senza lavoro e senza merito; in sostanza i capitali finanziari sono il “miele e l'ambrosia” dei nuovi semidei, che in tutti i luoghi che gli capita di attraversare, quasi sempre fuori dalle città, vogliono i loro templi e le loro alcove; a questo trionfo del capitale finanziario si accompagna la dequalificazione economica e simbolica del lavoro e dei suoi spazi.

La crisi della democrazia moderna è soprattutto figlia di questa perdita di identità di questo “disincarnamento” della cittadinanza.

È difficilissimo chiudere le porte delle città, anche delle *enclave* isolate come Ceuta e Melilla, frammenti di Spagna in Marocco e anche se il loro governo “metropolitano” è ammirato da tutti i “progressisti” per le estensioni dei diritti della cittadinanza: grandi ed importanti diritti a chi è

²³ Davis M., 2006, *Il pianeta degli slum* Feltrinelli, Milano.

²⁴ Maciocco G., 2008, *Fundamental Trends in City Development* Springer, Heidelberg.

già cittadino (non a caso i socialisti spagnoli chiamano la loro “*democracia ciudadana*”), ma esclusione più o meno totale per i diversi strati di migranti

Che ne sarà allora delle città disperse del terzo e quarto mondo e delle reti di città sparse per i continenti; i lavoratori informatici di Bangalore che gestiscono tutto il traffico aereo del mondo e i lavoratori delle scarpe indonesiani o vietnamiti che producono tutte le *Nike* del mondo, di quale città saranno cittadini, quali diritti potranno rivendicare? E nei confronti di chi?

La città non morirà se non morirà la nostra specie: ma quale sarà la sua forma futura?

Le utopie urbanistiche di Asimov ci mostrano un esito possibile con la straordinaria contrapposizione fra l’invivibile vita della *Città* (l’intera terra che è un’unica città) e la vivibile morte di *Solaria* (il pianeta della non-città perfetta)²⁵.

C’è un altro esito possibile?

Gli effetti territoriali delle NT sono stati molto malamente previsti ("se la gente telefona non si muove più", "se la gente lavora a casa la città scompare")²⁶ un po' per le stesse ragioni per cui non hanno funzionato le altre "previsioni tecnologiche), ma anche per alcune ragioni specifiche; fra esse:

- nelle dinamiche urbane si intrecciano permanenza (le stratificazioni) e cambiamenti²⁷;
- la città è la (migliore) nicchia ecologica della specie umana, anche perché si tratta di una specie sommamente adattabile²⁸;
- la città rende possibile isolarsi e rende inevitabile stare con gli altri (come per l’uomo della folla di Poe: *c'est grand malheur, de ne pouvoir être seul*);
- la città è il luogo dell’interazione sociale fra diversi: è in questo senso (non in quello del "dogma della contiguità spaziale") che il *cyberspazio* non è una città (in questo caso si tratta di "comunità" al più), perciò *Celebration*²⁹ non è una città; perciò la "fortezza Los Angeles" e le "città" che distruggono lo spazio pubblico non sono città³⁰: in esse i "non-luoghi" rischiano di essere gli unici simulacri della città³¹.

Come si chiamerà l’urbanista della città virtuale o telematica, quella che Mitchell ha chiamato molti anni orsono “città dei bit”³²? I nomi che vengono in mente sono un po' inquietanti: "urbanale", "urbanatico".

Il ruolo dell’urbanista fra città-impresa, crisi dello stato nazionale, globalizzazione, città virtuale, città frammentata, non può fare riferimento a nessuno dei riferimenti del passato: né a quelli minimalisti del "pianificar facendo" né a quelli megalomani dell’urbanista come demiurgo.

Preoccuparsi delle conseguenze (ma sino a dove?), definire in modo adeguato il rapporto con il cliente, scegliere nella pratica professionale l’"orientamento all’attore e al contesto piuttosto che

²⁵ Pedna A., 200, *Le utopie urbanistiche di Isaac Asimov* Unicopli, Milano.

²⁶ Si veda in proposito Bertuglia S.C., 1989, "La città come sistema" in *Atti del Corso sui modelli e strumenti di governo dell'economia e del territorio*, Capri, e Beguinot C., 1988, "Innovazioni tecnologiche e innovazioni territoriali: la città cablata in Gasparini A., De Marco A. e Costa R., 1988, *Il futuro della città* Franco Angeli, Milano.

²⁷ Maldonado T., 1997 *Critica della ragioni informatica* Feltrinelli, Milano

²⁸ Indovina F., 1997, "Nuove condizione ed esigenze per il governo urbano" in C. Bertuglia, F. Vaio (a cura di), *La città e le sue scienze: la programmazione della città*, Franco Angeli, Milano

²⁹ La "città" della Disney è il luogo dell’omologazione, concrezione di tutte le paure del vivere collettivo; si veda Ross A., 2001 *Celebration la città perfetta. L'utopia urbanistica finanziata dalla Disney* Arcana (orig. 1999).

³⁰ Il disinteresse di molti "praticanti" ai valori della città come luogo delle differenze è ben descritto da Davis che nel capitolo "Fortezza Los Angeles" descrive con sensata acrimonia gli interventi di Frank Gehry, come subalterni all’ideologia dominante, nell’illusione che sia possibile "fare il meglio con la realtà delle cose": Davis M. Mike Davis *Città di quarzo. Indagando sul futuro di Los Angeles* Manifestolibri 2008 (orig. 1990).

³¹ I "non-luoghi" di Augé rappresentano i simulacri necessari, le distopie pratiche del vivere collettivo: che forza a fini sociali il venir meno dei luoghi; Augé M., 1993 *Nonluoghi: introduzione a una antropologia della surmodernità* Elèuthera, Milano (orig. 1991).

³² Mitchell W.J., 1997, *La città dei bits* Electa, Milano (orig. 1995).

l'orientamento all'esito"³³, rifuggire dal minimalismo (ma non ricadere in deliri di onnipotenza razionalistici), un bel pacchetto di questioni.

Ma un altro pacchetto di questioni hanno a che fare con il problema anche teorico del "confine del sistema" preso in esame sia dal punto di vista spaziale (e il venire meno della costrizione alla contiguità spaziale sia nella produzione³⁴ che nella comunicazione complica ancor di più il problema) che temporale (sino a quale futuro?).

Infine in agguato c'è sempre il cretinismo tecnologico e l'infinita *querelle* fra apocalittici, integrati e benaltristi.

Cinque suggerimenti mi sento di proporre come ipotesi di lavoro:

1. Riscoprire il senso del "limite", che non è rassegnazione all'esistente, la consapevolezza di un limite non attenua gli sforzi per raggiungerlo né impedisce che in un altro contesto quel limite si dissolva; anzi la creatività dall'esistenza di costrizioni è esaltata³⁵; inoltre - per rivalutare un troppo disprezzato Bacone³⁶: "la natura si comanda solo ubbidendole" e dunque il governo dei processi reali è l'"astuta" abilità del nocchiero; infine bisogna essere consapevole del limite di fondo: è la natura dei rapporti di produzione e delle forze che i contendenti (talvolta irriducibilmente antagonisti) nello scontro sociale mettono in atto, insieme con il quadro dei vincoli legislativi, a determinare e delimitare il terreno di quello che è possibile fare, ma in questo terreno si gioca l'abilità del pianificatore.

2. Gestire le scelte di pianificazione, quando serve, con l'attivazione di processi di partecipazione; nelle scelte di pianificazione va perseguito l'interesse di tutti i rappresentanti "stabili" delle comunità di riferimento e non solo di loro, ma anche degli ospiti, delle generazioni future in atto o in potenza, e deve essere sempre assicurato uno spazio almeno all'*informazione strutturata e trasparente* da tutti costoro, ma spesso è utile anche la consultazione e la pacificazione: azioni e progetti, grandi e piccoli, hanno bisogno non solo di essere conosciuti, ma anche di essere approvati e sostenuti; quasi mai un progetto beneficia tutti nello stesso tempo e allo stesso grado, spesso dà vantaggi maggiori ad alcuni, comporta disagi temporanei per molti, si scontra con le aspettative di altri.

In taluni casi è bene fornire ai singoli e alle loro espressioni organizzate la possibilità di essere parte del processo di formazione del "progetto" e di *presa della decisione* sui suoi contenuti e sulle modalità della sua realizzazione: in una democrazia rappresentativa ciò non implica in generale, se non in casi eccezionali, una restituzione della "delega" ai cittadini, ma implica che il processo di costruzione delle decisioni *tenga dichiaratamente in conto in modo programmatico ed esplicito dell'opinione* espressa dai cittadini, attraverso la negoziazione e la co-decisione.

3. Riprendere a lavorare su tutta la città; l'incendio di un condominio fatiscente a Parigi il 25 agosto 2005, all'incrocio tra Boulevard Vincent-Auriol e la rue Edmond-Flamand., vicino a Place d'Italie, e il fatto che in quell'incendio - a causa dello stato di abbandono dell'edificio - siano morte 17 persone fra cui 14 bambine e bambini, tutti immigrati regolari dall'Africa, è

³³ Crosta P.L., 1998, *Politiche. Quale conoscenza per l'azione territoriale*, Franco Angeli, Milano.

³⁴ Non affrontiamo qui la questione, non banale per la professione di urbanista, degli effetti territoriali del "telelavoro autonomo", una delle modalità importanti del cosiddetto "lavoro autonomo di seconda generazione" come definito da: Fumagalli A. e Bologna S. (1997) *Il lavoro autonomo di seconda generazione* Shake, Milano

Fumagalli A. e Bologna S., 1997 *Il lavoro autonomo di seconda generazione* Shake, Milano.

³⁵ Anche in letteratura molte belle prove sono state date dalla capacità di "giocare" con i vincoli (Cecchini A. e Sodero R., 1996, "Juego de cartas: un juego-homenaje" in in A. Garcia and F. Watts *Proceedings of ISAGA 26th Conference*, Valencia).

³⁶ La critica della *vulgata* positivista non deve coinvolgere i "padri" della scienza moderna, un'epoca quella moderna mille volte migliore delle epoche della superstizione e del fanatismo, tutt'altro che rispettose dell'ambiente, come l'esperienza storica ha dimostrato.

solo l'emergenza tragica del problema delle condizioni dell'abitare in tutte le città contemporanee, in cui progressivamente è stata abbandonata ogni azione per il "diritto alla casa"; le politiche per la casa erano elemento centrale dell'urbanistica delle amministrazioni pubbliche soprattutto nel primo dopoguerra, in cui a dirigere l'Ufficio per le attività edilizie del Comune di Berlino era Martin Wagner e in cui nella Vienna "rossa" sorsero le grandi *Hof*³⁷.

Case popolari per la città fordista certo, ma elementi essenziali di costruzione consapevole e pianificata della città; abitazioni come spazio interiore, ma in relazione agli spazi pubblici.

Questa politica "locale" avveniva con la consapevolezza della necessità di "spuntare le unghie" al dominio pieno ed incontrollato del capitale finanziario, dando il senso a la dignità di luoghi pubblici anche simbolici ed identitari alle nuove strutture "produttive", come lo avevano molte fabbriche e molti magazzini della città industriali, come è stato ad esempio il grande Mulino Stucky a Venezia e come è l'inceneritore Spittelhau di Vienna ai giorni nostri.

Nella "politica per la città" si può ritrovare il ruolo del progetto, che è anche atto "libero" di creatività", ma che non è e non può essere disincarnato, che non può diventare solo *design*.

Anche in aree più decentrate, più ai margini dei processi economici e meno dense, questi processi di perdita di "urbanità" (città senza abitanti e conseguente diffusione urbana, dominio della rendita nelle scelte urbanistiche, perdita di senso della cittadinanza) avvengono e dispiegano i loro effetti: anche il ridursi del peso della "contiguità" spaziale, per cui – per molte cose - Londra e Cagliari, Barcelona e Napoli sono più o meno altrettanto lontane o vicine, contribuisce ad "accordare" le dinamiche territoriali di aree decentrate anche ai fenomeni globali, sicché il loro controllo, il governo di questi processi ha bisogno di molta azione "locale", ma anche di attenzione e intervento sulla dimensione generale.

4. Tener conto che il mondo virtuale e il mondo reale sono mondi a molte dimensioni, Molte dimensioni anche nell'organizzazione della produzione, delle modalità di lavoro, dello scambio.

"Non ci sono pasti gratis" neppure in rete, ma ci sono economie diverse, ci sono esperienze basate sulla cooperazione, sul dono, sul lavoro orizzontale, sulla condivisione, sul baratto; così come nel mondo reale sono fenomeni "imprevisti" rilevanti, come quelli delle cosiddette economie informali, alternative, etiche; non è tutto oro quello che riluce; il modo di produzione dominante è quasi sempre in grado di assumere al suo interno, di utilizzare, di inglobare, di rendere profittevoli, di banalizzare le diverse forme di ricchezza sociale (e tra esse la conoscenza) prodotte dalla "voglia" di pensare e di fare in modo autonomo, di milioni di soggetti, ma come sappiamo ci sono i *social network*, c'è l'*open source* e il *free software*, c'è il *peer to peer*, ci sono i *blog*, c'è *wikipedia* ...

Intanto si mostrano possibili nuove ricchezze, una produzione autonoma, il convivere di diverse modalità di produzione; intanto sono le vecchie imprese, le vecchie concezioni del mondo, le vecchie modalità di comunicazione, i vecchi sistemi di apprendimento a dover inseguire.

5. Utilizzare appieno le NT: professionisti che si facevano un vanto di conoscere la differenza di tratto fra diverse marche di matite e le differenze di sfumature fra i colori, talvolta hanno un atteggiamento di rifiuto ad impadronirsi del mezzo tecnico o di capirne le sofisticatezze; un insieme di strumenti di analisi, valutazione, simulazione, gestione e monitoraggio potrebbe essere utilmente integrato ad uso del pianificatore e rendere la sua professione più efficace, la risposta alle domande più rapida, la scelta più efficiente; si tratta di una sorta di "casco" di "realtà aumentata" *Augmented Reality* un insieme di strumenti che potenzino la visione, la accompagnino con dati e informazioni e ipotesi e alternative.

Possiamo elencare molti "a che cosa servono":

³⁷ Tafuri M. (1980) *Vienna rossa. La politica residenziale nella Vienna socialista* Electa,.

1. a quel particolare tipo di rappresentazione che accresce il reale che è data dai sistemi informativi territoriali e dai molteplici strati di conoscenze che i vari *layers* contengono e intrecciano;
2. alla pervasività dei sensori che consentono un monitoraggio diffuso e in tempo reale che può essere integrato ai sistemi informativi e utilizzato su periferiche mobili integrate;
3. alla possibilità di gestire con le stesse periferiche interventi e azioni e produrre informazioni e attività (dal controllo di meccanismi idraulici agli itinerari dei mezzi di trasporto pubblici);
4. alla possibilità di utilizzare modelli complessi ed effettuare simulazioni imponenti sia per la potenza degli strumenti di calcolo sia per le nuove architettura dei programmi;
5. alle potenzialità per l'attivazioni di processi di informazione, comunicazione e partecipazione estesi e a basso costo.