

# RETI DI LUOGHI, PAESAGGI DELLE TECNOLOGIE E NUOVE CONNESSIONI

Marichela Sepe

## 1. Città contemporanea ed evoluzione del luogo

Goffman (1969, pp. 127-8) nel suo saggio *La vita quotidiana come rappresentazione* analizza il rapporto tra luoghi pubblici e luoghi privati e la loro interscambiabilità. In particolare osserva che «un luogo può essere definito quale *spazio delimitato da ostacoli alla percezione*» e che non tutti i territori possiedono gli stessi tipi di ostacoli. Gli studi di Lefebvre, offrendo una visione più ampia del concetto di luogo, raccontano «uno spazio inteso di volta in volta come disposizione empirica di cose nel paesaggio (spazio fisico), come luogo di pratiche abituali, e come spazializzazione di ordine sociale. Un concetto che sembra sempre da completare, e che assume connotati abbastanza mutevoli nei diversi lavori» (Belli, 2013, p. 31).

La città generica, porosa, globale, diffusa, disfatta, virtuale, l'iperċittà diventa il luogo dove minoranze culturali, etniche, linguistiche, architetture e stili di vita si rinchidono in villaggi sempre più piccoli fisicamente, ma sempre più aperti alla virtualità della globalizzazione. Accostamenti inediti e frammentarietà sembrano dominare la dispersione disordinata con cui soggetti, cose e pratiche si avvicendano attraversati da linee di confine trasparenti pur se a volte invalicabili: «Interpretata spesso come dispersione caotica di cose e soggetti, di pratiche e di economie, la città contemporanea, alle diverse scale dello spazio fisico, sociale, economico, istituzionale, politico e culturale, appare connotata da un medesimo grado di frammentarietà, esito di razionalità molteplici e legittime, ma spesso semplicemente acco-

state le une alle altre, percorsa da confini tanto invisibili quanto difficili da valicare. I diversi tasselli di città contemporanea, le loro dimensioni, la distanza reciproca, l'epoca di costruzione, i loro abitanti ci mostrano una città fatta a pezzi che, alle diverse scale, affida la propria organizzazione, la riconoscibilità e leggibilità della propria forma a un variegato insieme di strutture che, in una sorta di sincretismo popolare, fanno riferimento a principi e prototipi diversi» (Secchi, 2000, p. 79). La città contemporanea non è solo il luogo della complessità, ma anche della simultaneità e della instabilità, le quali danno luogo a situazioni di mutazioni e transitorietà (Hauptmann, 2001). Ampliamenti di funzioni e conversioni di utilizzo si intrecciano dando vita a nuovi problemi culturali «quello del grado di tolleranza, di compatibilità e incompatibilità nei confronti dell'altro, delle sue pratiche, dei suoi usi e attività, dei rumori, degli odori e quello delle temporalità sovrapposte e intersecate» (Secchi, 2000, p. 79).

Nella evoluzione attuale del luogo, occasioni di socializzazione nuove si vanno a creare al di fuori del supporto territoriale e degli spazi urbani consolidati, i quali assumono un diverso spessore fino a giungere ad una smaterializzazione della fisicità. Forme e pratiche di incontro meno visibili, leggere, ma non meno cariche di significato si affermano attraverso una pluralità di modi di appropriazione dello spazio dando vita a inediti pezzi di metropoli. Una metropoli che si è dilatata al punto di sgretolare il suo centro e dissolversi in confini mobili ed instabili, modificando e ricomponendo luoghi e identità (Mattogno, 2002).

Estendendo il concetto di luogo ad accezioni più ampie, Castells (1989, p. 411) si riferisce al luogo dei flussi come ad un'entità, reale e virtuale, che include anche le interconnessioni elettroniche: «si consentono così tante temporalità, o forse una simultaneità che diviene a-temporale». Con le nuove tecnologie informatiche, lo spazio cambia di spessore fino ad annullarsi e a non costituire più un *ostacolo*. «Eppure questo spazio annullato viene immediatamente ricreato in una dimensione virtuale. L'ambito di queste relazioni a distanza o di queste esperienze virtuali viene indicato con il termine di *ciberspazio* o appunto *spazio virtuale* e viene descritto attraverso un linguaggio spaziale (autostrade informatiche, siti, piazze)» (*ibid.*).

Ciò si esterna anche attraverso «la ricerca e produzione di servizi high tech, della cultura e dei media che richiedono nuove reti, a partire da quelle telematiche e dai servizi immateriali di comunicazione e supporto informativo. [...] Le città come luoghi complessi e multiformi di relazioni, identità, conoscenze, consumi, conflitti, integrazioni, ma anche economie e forme di produzione di beni materiali e immateriali, continuano a costituire luoghi privilegiati del nostro immaginario e dei nostri progetti» (Gasparini, 2014, p. 61).

Le nuove tecnologie hanno condotto anche ad una nuova modalità di percepire gli spazi urbani e i paesaggi. Le emergenze sensoriali sono nella maggior parte dei casi l'espressione di identità locali, religiose, politiche; ma ci sono anche altre motivazioni di ordine culturale, che, imponendo nuovi comportamenti, gusti e tecnologie influiscono sulla globalità delle percezioni dell'ambiente e dei paesaggi in cui viviamo.

Partendo da queste premesse, l'articolo intende illustrare come le reti e le nuove tecnologie stanno modificando i luoghi e la loro modalità di essere vissuti e percepiti contribuendo alla costruzione di nuove socialità urbane, paesaggi di reti, sovrapposizioni e connessioni (Sepe, 2013c). L'intenzione è quella di proporre un per-

corso sincronico e diacronico ad un tempo, supportato da parole chiave che indicano di volta in volta un'interpretazione del processo in atto. La rete, nella sua attuale evoluzione si presenta come un insieme complesso costituito da sottoinsiemi che interagiscono secondo logiche non codificate e dove le leggi della comunicazione e del mercato si sovrappongono e si intersecano costantemente (Bauman, 2000). Il luogo può agire da soggetto passivo, subendo la superiorità della simultaneità virtuale. Oppure reagire, utilizzando la rete come dispositivo, diventando spazio propositivo, ampliando la sua gamma di percezioni e offrendo nuove interpretazioni a servizio della società e delle politiche urbane.

## 2. Interazioni tra comunità

Non è più necessario essere in luoghi precisi e definiti per esercitare l'azione comunicativa, produttiva e organizzativa. Il principio della riproducibilità digitale degli oggetti, dei segni, dei messaggi e persino della voce e dell'immagine, prelude ad una dissoluzione del territorio, del luogo concreto. Il nomadismo dell'era informatica in cui ci troviamo a convivere non dipende tanto da una trasformazione antropologica, quanto principalmente dalla trasformazione continua e rapida dei mondi culturali, dei luoghi di consumo, dei "paesaggi" scientifico, tecnico, economico, mentale: muoversi, infatti, non vuole più dire spostarsi da un punto ad un altro della superficie del pianeta, ma attraversare universi di problemi, mondi vissuti, paesaggi di senso (Lévy, 2002).

La sempre maggiore pratica di utilizzo di Internet, dei telefoni cellulari e dei nuovi strumenti offerti dalla tecnologia ha determinato una falsata idea della distanza e del tempo; ad un normale utilizzatore di Internet risulta più scontata e immediata la condivisione emozionale con il suo amico di e-mail che vive all'altro capo del mondo che con il suo collega che siede sulla scrivania



**MAR DE PLASTICO \_ LE SERRE DELLA PROVINCIA DI ALMERIA (SPAGNA)**

accanto. I nuovi strumenti della tecnologia, costruendo un'artificiale vicinanza e simultaneità tra le persone, le cose e gli eventi, hanno eliminato il vincolo e la stessa idea di prossimità che erano alla base della costruzione urbana, creando nella città una costante ricerca della stabilità e della giusta distanza (Secchi, 2000). Le postazioni multimediali sono diventate luoghi dove il concetto di comunicazione assume un valore diverso da quello tradizionale perché va a modificare il rapporto spazio-tempo e quello relazionale. «Sembrerebbe un'alienazione del progetto e della pianificazione urbana e territoriale, ma in realtà è un dato sempre più incontrovertibile che il concetto cartesiano di "spazio" si stia sostituendo con quello emozionale di *scape* e che la

dimensione virtuale contribuisca a confermare le bolle emozionali, dentro cui gli utenti del Web si annidano» (Barbara, 2000, p. 75). La rete contribuisce alla costruzione degli spazi di vita dei suoi abitanti e, configurandosi essa stessa quale luogo urbano, crea nuovi paesaggi e aggregazioni di funzioni.

Lo spazio fisico è diventato oggi (Ratti, 2014, p. 80) un contraltare di vitale importanza per l'esistenza digitale: «Il programmatore della porta accanto sta scrivendo, in pigiama, le app per la propria città che forse saranno implementate dall'India o da Panama. Il grido di mobilitazione per un nuovo governo comincia con stringhe di centoquaranta caratteri. L'ordine del villaggio globale è al centro di un cambiamento di pa-

radigma; un cambiamento improntato alla connettività e al dialogo».

L'uso della rete ha portato a una diversa modalità di concepire la partecipazione dei cittadini al processo di costruzione del territorio. *Community hubs, network thinking, social network* sono alcuni dei termini atti ad indicare le attuali modalità di relazionarsi in rete da parte delle comunità. Le infrastrutture a tecnologia avanzata introducono una nuova cultura degli scambi creando nuove possibilità di interazione all'interno delle comunità insediate. La tensione che può venire a crearsi presenta esiti che possono non prevedersi ed avere caratteristiche di territorializzazione e contestualizzazione inaspettati. Attraverso l'apporto innovativo di queste infrastrutture si stanno riorganizzando le forme di uso del territorio creando contesti dove lo scambio di tipo sociale va a sostituire quelli che si erano formati nel tempo. I processi non sono facilmente individuabili perché i segni che si vanno a formare non fanno sempre comprendere le trasformazioni che stanno avvenendo. Tali comunità virtuali hanno il comune obiettivo di supportare gruppi sociali specializzati spesso separati dalla distanza geografica (Graham, Marvin, 2001). Il successo di tali gruppi virtuali è dovuto in prima istanza al fatto che le reti supportano le "comunità immaginarie" (Anderson, 1991) senza le barriere imposte dallo spazio urbano fisico. In questa prospettiva, Internet è lo strumento che ha consentito lo sviluppo dei social network e ha condotto alcuni alla speculazione derivante dalla società globale basata sulle reti (Frederick, 1993).

L'interazione tra le comunità virtuali e i luoghi urbani ha effetti di tipo diverso. Graham e Marvin osservano a riguardo due elementi in particolare: le modalità di relazione tra comunità virtuali e sfera pubblica; le implicazioni del nascere delle città interamente virtuali. Come scrive Patsy Healey (1995, p. 277): «la città fisica deve essere rimpiazzata con un'urbanità virtuale, una città della mente creata dalla telematica. La speranza di

questa nuova rivoluzione tecnologica è che essa fornirà i canali attraverso i quali conoscenza e informazione saranno più democratici, dispersi per la diversità delle reti relazionali nelle regioni urbane». Ma vi è anche il rischio che le comunità virtuali possano portare ad un'ulteriore frammentazione urbana e ad un allontanamento della socialità dai luoghi urbani in favore di reti elettroniche. E che: «i gruppi etnici si raduneranno nelle proprie comunità virtuali, che i libertari parlino solo ad altri libertari... inevitabilmente, l'effetto sarà quello di demolire le comunità geografiche locali ed in ultimo di indebolire l'intera comunità nazionale» (Brown, 1994, p. 33).

Anche in questa eventualità, «la diffusa adozione di tali spazi elettronici sofisticati potrebbe portare a una ulteriore intensificazione della separazione dei luoghi dello spazio e rendere indistinto il confine tra reale e simulato, tra pubblico e privato [...]. È difficile speculare sui modi in cui tali cambiamenti potranno avere effetti sulle città, ma sembra non esservi dubbio sul fatto che l'elaborazione di un intero complesso di realtà virtuali all'interno delle quali considerevoli porzioni di popolazione urbana trascorreranno considerevoli porzioni di tempo, altererà i modi in cui essi approcciano e usano gli spazi fisici delle città e la natura delle interazioni sociali» (Graham, Marvin, 2002, pp. 291-2).

### 3. Connessioni tra i limiti

Le relazioni tra vecchi e nuovi collegamenti danno vita a nuovi tipi di reti, dovuti alle sempre più complesse richieste di connessioni tra luoghi urbani e temporalità. Secondo Graham e Marvin (2001, pp. 8-10), «la vita urbana contemporanea si rivela come un gioco incessante e mobile tra molte e diverse scale, da quella del corpo a quella del mondo. Tali interazioni tra distanze e scale, mediate dalle telecomunicazioni, dalle reti di trasporto, di energia e di acqua, sono le forze motrici connettive

## MARICHELA SEPE / RETI DI LUOGHI, PAESAGGI DELLE TECNOLOGIE E NUOVE CONNESSIONI

dei processi di "globalizzazione". D'altra parte, questi vasti reticolati di connessioni tecnologiche e materiali sono stati necessari per sostenere le esigenze in continua espansione della società contemporanea che stanno richiedendo livelli crescenti di scambio, movimento e transazione a distanza».

In questo modo, vecchi limiti si sono aperti e nuovi muri e soglie si stanno venendo a creare, rendendo i confini tra spazi pubblici e privati non sempre chiari. «Nel tessuto edificato di una città, le superfici di chiusura che costituiscono gli spazi – pareti, pavimenti, soffitti e tetti – forniscono non solo un riparo, ma anche la privacy [...]. Le divisioni spaziali e i dispositivi di controllo degli accessi sono attentamente distribuiti per organizzare i luoghi in gerarchie di classificazione da completamente pubblico a assolutamente privato» (Mitchell, 1995, p. 121).

Graham e Marvin (2001, pp. 10-2) identificano, in particolare, quattro tipologie di connessione tra reti di infrastrutture e urbanistica contemporanea. Il primo collegamento può essere definito come "socio-tecnologico" per le relazioni che si vengono a stabilire tra persone e istituzioni allo scopo di svolgere le azioni della vita quotidiana. «Le reti tecnologiche (acqua, gas, elettricità, informazioni ecc.) sono parti costitutive del tessuto urbano. Sono mediatori attraverso cui si svolge il processo perpetuo di trasformazione della natura in città» (Kaika, Swyngedouw, 2010, p. 1) e, come Hall e Preston (1988, p. 273) suggeriscono, nella società moderna «molta innovazione dimostra di dipendere per il suo utilizzo dalla creazione di una rete infrastrutturale (ferrovie, telegrafo e telefono, reti elettriche, autostrade, aeroporti, sistemi di telecomunicazioni)».

Il secondo riguarda le relazioni tra il sistema di produzione e quello del consumo. Le reti infrastrutturali creano relazioni dinamiche tra luoghi, persone, edifici ed elementi urbani con caratteristiche eterogenee. «In maniera non uniforme legano insieme gli spazi attrac-

verso le città, regioni, nazioni e confini internazionali, contribuendo anche a definire il materiale e le dinamiche sociali, e le nazioni, all'interno e attraverso gli spazi urbani. Le reti infrastrutturali interconnettono parti di città attraverso i fusi orari mondiali e allo stesso tempo mediano le connessioni multiple e le sconnessioni tra le città contemporanee» (Amin, Graham, 1998, pp. 7-47).

Il terzo tipo di collegamento è responsabile di parti significative del tessuto economico e geopolitico delle città e dei sistemi di città. «Come un capitale che viene inserito nel tessuto delle città, essi rappresentano accumuli di lungo termine della finanza, della tecnologia, del *know-how*, e del potere organizzativo e geopolitico. Le nuove reti infrastrutturali devono essere immobilizzate nello spazio, al fine di agevolare un maggiore movimento per le altre reti» (Harvey, 1985, p. 149). Ciò significa che possono «solamente liberare dalla loro attività radicamento nello spazio, producendo nuove configurazioni territoriali, collegando i flussi e sfruttando il processo sociale in una nuova geografia di luoghi» (Swyngedouw, 1993, p. 306).

Il quarto collegamento si riferisce alla definizione di "struttura del sentire" – e quindi di percepire e in qualche misura *comunicare* – le infrastrutture nella vita urbana moderna (Williams, 1973). «Le tecnologie in rete di riscaldamento, energia, acqua, luce e le comunicazioni sono intrinseche a tutte le culture urbane della modernità e della mobilità (Thrift, 1995): sono sempre evocate in immagini, rappresentazioni e ideologie urbane e da tutti i tipi di attori – sviluppatori, progettisti, funzionari pubblici, politici, operatori, tecnici, sviluppatori immobiliari e costruttori di elettrodomestici, così come artisti, giornalisti, scienziati sociali, futuristi e filosofi» (Kaika, Swyngedouw, 2000, pp. 567-80).

Un ulteriore collegamento è infine individuato da Carta (2014, p. 34). Nel proporre un nuovo protocollo in grado di delimitare quello che lui definisce "Re-cycling Urbanism", ovvero «un'urbanistica che sappia influire sul

metabolismo urbano ricombinando il codice genetico nelle aree di riciclo», Carta individua sette parole chiave che aggiornano i paradigmi di connessione appena descritti: *Re-silience. Il ciclo dell'elasticità; Re-known. Il ciclo dell'identità; Re-think. Il ciclo della conoscenza; Re-sponsible. Il ciclo della democrazia; Re-mote. Il ciclo digitale; Re-ticular. Il ciclo del policentrismo.* In particolare, in merito al ciclo digitale, Carta afferma che «esso chiede un'elevata sinergia tra la nuova policalentralità dei servizi, la struttura edilizia molecolare e l'offerta di servizi tecnologici sempre più wireless e cloud based. I nuovi tessuti urbani derivanti da componenti digitali che si compongono e ricompongono tra la producer e consumer intercettando le domande dei cittadini, le loro percezioni e le loro esigenze di funzionalità e di comfort, e arricchendole con le loro richieste di conoscenza ed esperienza e con la domanda di democrazia, contribuendo all'unione fra le reti digitali e quelle fisiche creando le condizioni per riattivare la nuova città pubblica. Siamo di fronte alle prime forme di open urbanism per città senzienti e dialogiche» (*ibid.*).

#### 4. Smart landscapes e spazi pubblici

L'infrastruttura che la città digitale ha abituato ad utilizzare in differente maniera ha generato la radice di quella che viene oggi definita la “città intelligente” o “smart city”, in cui le tecnologie nelle loro molteplici declinazioni sono a servizio della città al fine sia di migliorare la qualità della vita dei suoi utenti che garantirne la sua sostenibilità.

Le tecnologie stanno di fatto ridando dignità al “luogo” come risultato dell’interazione tra spazio e socialità. Sono allo scopo messi in campo elementi del patrimonio tangibile e intangibile che possono contribuire all'aumento dell'attrattività della città, creando una visione esperienziale di percorsi e parti di essa. Questa

visione è favorita dalla presenza di un ambiente urbano di qualità e di una classe creativa (Florida, 2002). I percorsi esperienziali smart costituiscono un esempio di utilizzo dell’ict quale strumento in grado di supportare la conoscenza del luogo attraverso apparati multimediali e interattivi. Un esempio a riguardo è il Progetto percorsi turistici di Pisa (nell’ambito dei PIUSS, cfr. [www.pisa2015.org](http://www.pisa2015.org)), mirato alla promozione del turismo tecnologico con percorsi pedonali di valenza culturale e paesaggistica supportato da strumenti multimediali. I percorsi prevedono l'utilizzo di supporti multimediali con accesso Wi-Fi con informazioni turistiche e culturali attraverso App mobile. In questo modo si realizza un sistema di fruizione del patrimonio culturale ma anche di valorizzazione in chiave innovativa di valori e simboli del territorio in maniera sostenibile (Peano, Voghera, 2011). Un altro esempio è costituito dai percorsi del tipico, che sono rivolti alla valorizzazione di prodotti locali in una logica di enfatizzazione della loro dimensione esperienziale e dell’offerta del territorio di cui essi sono espressione. Il senso dei percorsi del tipico risiede nella volontà di far conoscere un prodotto e insieme farne derivare benefici di tipo sociale e simbolico. Anche in questo caso la rete virtuale e quella reale si supportano reciprocamente. Gli attori coinvolti, spinti dall’idea di rivolgere la propria offerta in un contesto di utenti più ampio, si orientano alla costruzione di un network di relazioni con gli altri produttori e soggetti che partecipano all’iniziativa di promozione del territorio. Il successo della strategia è dato dalla volontà e capacità di coordinamento dei singoli produttori, dalla cui sinergia può realizzarsi una reale creazione di valore aggiunto ed esperienziale del territorio (Splendiani *et al.*, 2013). I portali Web collegati alle strade del vino offrono, invece, informazioni dettagliate sulle diverse modalità di conoscenza del territorio e dei prodotti, avvicinando l’utente e consentendogli di operare una scelta in relazione al tipo di esperienza che lo aspetta.

In questa direzione sono da considerarsi anche gli spazi pubblici. L'accesso alla rete nelle piazze, nelle strade, nei parchi è stato reso possibile grazie al *wireless* e alle reti di telefonia mobile avanzata quali il 3G e sta avendo molteplici effetti positivi. Recenti studi relativi all'influenza di Internet sull'uso degli spazi aperti (Hampton *et al.*, 2010) dimostrano come la rete abbia ampliato il loro utilizzo rivitalizzandoli, ripopolandoli e migliorandone la sicurezza e altresì contribuendo ad una maggiore coesione sociale. La presenza di totem, info point, pannelli multimediali costituisce un ulteriore elemento che va ad ampliare l'utilizzo degli spazi pubblici, creando possibilità di conoscenza della storia dei luoghi, ma anche dei servizi e delle attrezzature a disposizione, o dando l'opportunità di rispondere con sms alle domande o ai commenti posti su pannelli multimediali, contribuendo ad aumentare l'interazione tra utenti e luoghi. Inoltre, potendo avere l'accesso a molteplici tipologie di informazioni, comprese *news*, informazioni di carattere sociale e politico, il *wireless* favorisce possibili scambi di opinioni in merito tra gli utenti dei luoghi, affermando ulteriormente la funzione pubblica dello spazio.

## 5. Emozioni tecnologiche

L'esperienza dei luoghi esalta l'utilizzo delle percezioni. Le emergenze sensoriali sono nella maggior parte dei casi l'espressione di identità locali, religiose, politiche; ma ci sono anche altre motivazioni di ordine culturale che, imponendo nuovi comportamenti, gusti e tecnologie, influiscono sulla globalità delle percezioni dell'ambiente e dei paesaggi in cui viviamo.

La riconoscibilità dei luoghi è fortemente affidata alle immagini di tipo visivo. Rispetto alla città moderna, i nuovi paesaggi della percezione visiva sono definiti dalla contemporanea presenza di diverse categorie di elementi dalle caratteristiche per lo più disomogenee.

Nonostante un generale appiattimento delle percezioni sensoriali all'interno delle città contemporanee è ancora possibile riconoscerne le matrici. Gli elementi che maggiormente si evidenziano in relazione alla percezione visiva sono quelli relativi all'informazione pubblicitaria; l'immagine della città e dei suoi elementi si è modificata diventando la pubblicità stessa elemento caratterizzante, determinando un cambiamento dal punto di vista comportamentale delle persone (percorsi, acquisti ecc.), trasformando i luoghi in un continuo spot pubblicitario.

L'illuminazione delle città ha assunto una crescente funzione privata di pubblicità che reclama un prodotto, un evento, una catena commerciale, affievolendo quella che era la sua iniziale funzione di servizio pubblico in favore di un'assunzione di significato sempre più individualistica. È possibile osservare, in particolare nelle strade di utilizzo commerciale urbano ed extraurbano e nelle piazze più rappresentative delle città, che l'illuminazione per evidenziare insegne e scritte pubblicitarie e vetrine dei negozi è più pesante di quella utilizzata per i palazzi, i giardini pubblici, le strade. Il risultato che può immediatamente evidenziarsi è che i paesaggi urbani vengono ad essere nascosti dalla percezione visiva di una città costruita al neon. Anche all'interno dei luoghi del consumo si può assistere ad un accentramento del messaggio pubblicitario attraverso la spettacolarizzazione della percezione visiva dell'ambiente. Gli spazi degli *shopping malls* sono vissuti dai suoi utenti quali luoghi vivi, con molte persone, pieni di luce. È quindi in questi spazi che l'utilizzo della percezione visiva ha la possibilità di esprimersi con maggiore creatività ai fini del commercio grazie alla grande dimensione che consente l'esposizione vistosa di immagini e video proiettati sui maxi schermi che invogliano all'acquisto dei prodotti (Torres, 2000, p. 117).

Ogni città ha un proprio suono. Barbara (2000, p. 127) rileva che «le città possono distinguersi dalla nota mu-

sicale predominante che fa da sfondo al suo andamento vitale. Se si provasse a registrare le voci urbane si osserverebbe che il rumore di fondo di molte metropoli può avvicinare ad esempio il Centro storico di Barcellona a quello di Napoli; il *down-town* di Milano a quello di New York; l'area metropolitana di Parigi a quella di Tokyo. Non si tratta di vicinanza geometrica, ma topologica che non le rende uguali, le fa solo intersecare in alcuni punti urbani, quali ad esempio i centri commerciali, i nodi infrastrutturali. D'altra parte si può in generale osservare un complessivo appiattimento sonoro e una diffusa difficoltà a riconoscere la qualità sonora dei diversi luoghi. I cambiamenti sono dovuti, da una parte, all'accentuazione dell'inquinamento acustico dovuto al rumore dei mezzi di trasporto, al traffico, al tono alto della musica proveniente da locali commerciali per at-

tirare il visitatore, dall'altra, a cambiamenti che si sono riscontrati con nuovi comportamenti culturali che hanno lentamente modificato la sonorità vocale degli ambienti».

A differenza degli altri sensi che hanno un collegamento effettivo con la dimensione spaziale della città, le sensazioni tattili portano, invece, ad una percezione ravvicinata e quindi a riconoscere le qualità materiche delle cose. Tocchiamo l'ambiente che ci circonda in diverse maniere e la percezione provocata dall'utilizzo di un materiale rispetto ad un altro è in grado di mutare notevolmente la percezione complessiva di quel determinato luogo.

«Se una pavimentazione a blocchi di pietra – osserva Pergola (1997, p. 52) – poteva avere un suo fascino, questo era dovuto principalmente al fatto che per la



**CHABOLAS – EL VISO, ALMERIA (SPAGNA)**

L'agricoltura rappresenta spesso per i migranti una sorta di lavoro di primo approdo, in particolare per coloro che versano in situazioni di irregolarità giuridica. La mancanza di documenti, unitamente alle condizioni di sfruttamento lavorativo, costringono i migranti a vivere in insediamenti rurali marginali, caratterizzati da un grado elevato di segregazione e provvisorietà. Gli scatti proposti mostrano differenti forme dell'abitare: il Gran Ghetto di Rignano Garganico costituito dall'aggregazione di baracche autocostruite con materiali di scarto, in cui sono sorte le più svariate attività informali; i casolari rurali occupati nelle aree della Capitanata e di Gioia Tauro; la tendopoli "ministeriale" di Rosarno; i manufatti isolati occupati o autocostituiti, sorti immediatamente al lato delle serre di Ragusa ed Almeria. Gli insediamenti dei braccianti appaiono come vere e proprie riserve di manodopera a basso costo; sono frammenti isolati di difficile accesso, privi dei servizi più elementari, disconnessi dai contesti urbani, caratterizzati da una forte concentrazione di individui che versano in condizioni di estrema povertà, in cui è negata la possibilità di partecipare alla vita sociale, politica e culturale di un paese e di sperimentare un futuro alternativo.

percorrenza a piedi questa offriva tutta una serie di informazioni e di sensazioni di tempo, di percorso, che ovviamente si perdono completamente in un tragitto meccanizzato. [...] La percezione di livellamento, la ripulitura da ogni irregolarità sono congeniali ad una esigenza di velocità di spostamento, ma anche ad una necessità di non radicamento in un luogo specifico, ad una neutralizzazione ambientale».

La produzione industriale di oggetti d'uso comune ha cominciato a rivolgere una grossa attenzione al messaggio tattile degli oggetti elettronici e ai nuovi materiali per pavimenti, pareti, mobili ecc.

Allo stesso modo si nota una diversificazione nella produzione delle maniglie riguardo alla forma e ai materiali con particolare attenzione alle proprietà tattili del materiale utilizzato: «da una maniglia si può immediatamente vedere se la porta è usata oppure abbandonata, se la porta è stata usata da poco essa è addirittura calda. Ma cosa possiamo aspettarci da una porta automatica di un supermarket o di un aeroporto, che non si lasciano nemmeno toccare» (*ibid.*).

Dall'altra parte, invece, stiamo assistendo ad una tendenza contemporanea dove si può leggere una rivalutazione del senso del tatto rivolta al proporre, da un lato, oggetti elettronici e domestici dalla forma e dal materiale morbido al tatto, per creare una relazione amichevole con questi oggetti, dall'altro, macchine in grado di creare sensazioni virtuali di ambienti artificiali intervenendo anche sulle sensazioni tattili.

Una strategia contemporanea che include l'utilizzo di tutti i sensi ai fini della commercializzazione degli spazi pubblici del consumo riguarda la simulazione del luogo attraverso il coinvolgimento percettivo dei visitatori, dando vita a iper-luoghi, tesi a simulare il concetto di luogo. Poiché la tendenza alla digitalizzazione della comunicazione contemporanea cerca di rendere non necessaria la presenza fisica di edifici e uomini, eliminando dall'esperienza le percezioni pubbliche, la si-

mulazione del luogo nell'iper-luogo tende a ripristinare artificialmente queste sensazioni per incentivare al consumo e acquisto di prodotti e merci.

Un'ulteriore effetto delle nuove tecnologie si osserva in quello che si può definire il controllo delle percezioni. Le telecamere a circuito chiuso, i metal detector e le nuove tecnologie connesse alla progettazione dei nuovi musei, *shopping malls* ecc. creano luoghi in grado di pilotare i flussi degli individui, delimitandone potenzialmente la percezione degli spazi e le libertà individuali.

Questi sistemi non sono tradizionali dispositivi di sicurezza e di controllo, perché non hanno solo la funzione di osservare eventuali furti o problemi di sicurezza, ma hanno la funzione di controllare il comportamento del consumatore: costituiscono allo stesso tempo strumenti per sorvegliare il mondo e i suoi abitanti, violarne in qualche misura la privacy, indirizzarne movimenti, cambiare abitudini, limitarne le possibilità d'incontro e la scelta di stazionamento.

Di uso ormai comune sono infine diventate le immagini da satellite e i siti Web ad esse collegati utilizzati per gli scopi più differenti.

Alcuni siti localizzano per aree geografiche sia in termini di cartine che per lingue e mostrano non solo la cartografia ma anche le immagini satellitari e la loro combinazione. Altri sempre più sofisticati con immagini a risoluzione sempre maggiore consentono di seguire anche via Internet gli spostamenti di oggetti e persone, aggiungendo commenti e immagini.

## 6. Nuovi orizzonti

Il sistema di spazi e infrastrutture vuoti appare oggi come un contrappeso alla trasformazione in spazi pieni, una sorta di vuoto che sembra resistere a ogni tipo di pianificazione e di trasfigurazione. In questo scenario è possibile osservare, da un lato, la rete virtuale apparen-

temente impercettibile e, dall'altro, la rete fisica, dovuta ai nuovi flussi di percorsi lungo le infrastrutture e ai nuovi spazi di socializzazione (Desideri, 2001). Queste reti rappresentano in molti casi l'unico elemento di continuità di territori eterogenei anche se fonte di uno sgretolamento della spazialità urbana dovuto alle logiche di ottimizzazione della funzionalità della rete. Si tratta di *tubi* sovrapposti e indipendenti della struttura urbana, della quale rappresentano l'impianto fisso: «una troppo antica concettualizzazione del problema del movimento in termini di flussi attraverso tubi e reti di tubi ci ha tolto la capacità di immaginare modalità alternative di pensare il problema. Ciò che abbiamo ostinatamente continuato a fare è stato opporre un sistema di tubi all'altro: il sistema dell'alta velocità a quello ordinario; sempre ritenendo che la soluzione si trovasse in una più forte gerarchizzazione, in un tubo più grande e più liscio» (Secchi, 1999, p. 29).

La qualità normalmente invisibile delle infrastrutture di lavoro diventa realmente visibile solo quando si rompe: «il server è inattivo, c'è un black-out di corrente [...]. I guasti catastrofici, d'altra parte, servono a rivelare fu-gacemente la dipendenza assoluta della vita urbana contemporanea alle infrastrutture di rete» (Graham, Marvin, 2001, pp. 22-3).

La ricerca e la pratica nel settore della virtualizzazione infrastrutturale e urbana, e non solo, sono oggi fortemente indirizzate verso l'uso di tecnologie smart (Duany, Speck, Lydon, 2010; de Waal, 2014; Campbell, 2012; Hatzelhoffer *et al.*, 2012). La possibilità di controllare ogni azione, servizio, desiderio, spostamento con un "click" che parte da un *digital device* ha l'obiettivo di velocizzare i tempi, migliorando i risultati. I nuovi luoghi delle metropoli contemporanee stanno cambiando la loro identità reale in favore di una identità che può essere rapidamente catturata da uno Smartphone o uno Smart Tablet.

App sempre più sofisticate sono offerte a visitatori e comuni utenti dei luoghi creando visioni accelerate di cultura e servizi.

D'altra parte, come osserva Carta (2014), non è più sufficiente un incremento della intelligenza infrastrutturale urbana, ma è importante riuscire ad incrementare il tasso di intelligenza collettiva con comportamenti dal basso che diano visibilità ad un nuovo modo di pensare l'urbanistica. Le *smart communities* costituiscono in tal senso la piattaforma necessaria per lo scambio degli *Open Data* a loro volta componente fondamentale dell'*open governance*. La pubblica amministrazione apre in questo modo ad un processo partecipativo utilizzando l'*ict* come *acceleratori di comunità* e, con l'ausilio anche dei *Big Data* forniti dai social network, come *generatori di nuovi luoghi fisici alimentati dalla conoscenza e dalla condivisione*.

Altresì, le grandi società di ingegneria si stanno sempre più attrezzando per mettere a punto procedure e software di pianificazione sempre più sofisticati per attuare obiettivi e politiche ufficiali (Moccia, 2014).

La gestione di questa enorme mole di dati richiede una revisione dei modelli di pianificazione e degli strumenti con i quali si attuano, nonché la definizione di nuovi contorni al fine di creare adeguate pratiche e protocolli per applicarle.

Il luogo, poroso e resistente ad un tempo, non assiste impassibile a tali mutazioni, ma adeguandosi in maniera intelligente alla contemporaneità virtuale, lì dove la supervisione del *planner* indirizza le politiche di trasformazione e di "metropolizzazione". In questa ottica, le tecnologie smart, agendo soprattutto in senso orizzontale e senza soluzione di continuità, fungono da coadiuvanti nella formazione della metropoli e da supporto alle politiche alla scala urbana per le decisioni più strettamente locali.

## Riferimenti bibliografici

- Agustoni A. (2000), *Sociologia dei luoghi ed esperienza urbana*, Franco Angeli, Milano.
- Amin A., Graham S. (1998), *Cities of Connection and Disconnection*, in J. Allen, D. Massey, M. Pryke (eds.), *Understanding Cities: Movement and Settlement*, Open University Press.
- Anderson B. R. (1991), *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*, Verso, London.
- Barbara A. (2000), *Storie di architettura attraverso i sensi*, Bruno Mondadori, Milano.
- Bauman Z. (2003), *Intervista sull'identità*, Laterza, Roma-Bari.
- Belli A. (2013), *Spazio, differenza e ospitalità*, Carocci, Roma.
- Brown L. (1994), *The Seven Deadly Sins of the Information Age*, in "Intermedia", 22, 3.
- Campbell T. (2012), *Beyond Smart Cities. How Cities Network, Learn, and Innovate*, Earthscan, London.
- Carta M. (2014), *Reimagining Urbanism*, List Lab, Trento.
- Castells M. (1989), *The Informational City*, Blackwell, Oxford.
- Clementi A. (1997), *L'ambiguo impero delle reti*, in P. Desideri, M. Ildari, *Attraversamenti. I nuovi territori dello spazio pubblico*, Costa & Nolan, Genova-Milano.
- Desideri P. (a cura di) (2001), *Excity. Spazi esterni e reti della nuova metropoli*, Meltemi, Roma.
- de Waal M. (2014), *The City as Interface. How Digital Media are Changing the City*, NAI010 Publishers, Rotterdam.
- Di Bari V., Magrassi P. (2005), *2015 weekend nel futuro*, Edizioni Il Sole 24 Ore, Milano.
- Donolo C. (2011), *Verso ordinamenti spaziali virtuali*, in "crios", 1, pp. 11-21.
- Duany A., Speck J., Lydon M. (2010), *The Smart Growth Manual*, McGraw-Hill, New York.
- Florida R. (2002), *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*, Perseus Book Group, New York.
- Frederick H. H. (1993), *Global Communication and International Relations*, Wadsworth, Belmont (CA).
- Gasparrini C. (2014), *Lavorare sulla grana e sulle trame dei paesaggi urbani esplorando nuove sintassi e immaginando nuovi scenari evolutivi*, in A. Franceschini, *Sulla città futura*, List Lab, Trento.
- Goffman E. (1969), *La vita quotidiana come rappresentazione*, il Mulino, Bologna (ed. or. 1959).
- Graham S., Marvin S. (2001), *Splintering Urbanism: Networked Infrastructures, Technological Mobilities and the Urban Condition*, Routledge, London-New York.
- Idd. (2002), *Città e comunicazione*, Baskerville, Bologna.
- Keith N. H., Livio O., Goulet L. (2010), *The Social Life of Wireless Urban Spaces: Internet Use, Social Networks, and the Public Realm*, in "Journal of Communication", 60, pp. 701-22.
- Hall P., Preston P. (1988), *The Carrier Wave: New Information Technology and the Geography of Innovation 1846-2003*, Unwin Hyman, London.
- Harvey D. (1985), *Consciousness and the Urban Experience* London/Baltimore, Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Hatzelhoffer L., Humboldt K., Lobeck M., Wiegandt C. (eds.) (2012), *Smart City in Practice. Converting Innovative Ideas into Reality*, jovis Verlag, Berlin.
- Hauptmann D. (eds.) (2001), *Cities in Transition*, Publishers Rotterdam, Rotterdam.
- Healey P. et al. (eds.) (1995), *Managing Cities: The New Urban Context*, Wiley, Oxford.
- Kaika M., Swyngedouw E. (2000), *Fetishizing the Modern City: The Phantasmagoria of Urban Technological Networks*, in "International Journal of Urban and Regional Research", 24, pp. 120-38.

- Idd. (2010), *The Urbanization of Nature. Great Promises, Impasse, and New Beginnings*, in G. Bridge, S. Watson (eds.), *New Companion to Urban Studies*, Wiley-Blackwell, Oxford.
- Lévy P. (2002), *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano.
- Mandich G. (1996), *Modificazioni spazio temporali ed esperienza*, in M. C. Belloni, M. Rampazi, *Luoghi e Reti. Tempo, spazio, lavoro nell'era della comunicazione*, Rubbettino, Soveria Mannelli (cz).
- Mello P. (2002), *Metamorfosi dello spazio. Annotazioni sul divenire metropolitano*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Migliorini L., Venini L. (2001), *Città e legami sociali. Introduzione alla psicologia degli ambienti urbani*, Carocci, Roma.
- Mitchell W. J. (1995), *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*, The MIT Press, Cambridge (MA)-London.
- Moccia F. D. (2014), *Indizi sullo stato dell'urbanistica ecologica*, in *Sulla città futura*, List Lab, Trento.
- Pergola C. (1997), *La città dei sensi*, Alinea, Firenze.
- Puliti L. (2001), *Gregoire+Petetin. Timezone*, in <http://architettura.supereva.com/models/20010619/index.htm>.
- Ratti C. (2014), *Architettura Open Source*, Einaudi, Torino.
- Secchi B. (2000), *Prima lezione di urbanistica*, Laterza, Roma-Bari.
- Sepe M. (2013a), *Places and Perceptions in Contemporary City*, in "Urban Design International", 18, 2.
- Id. (2013b), *Planning and Place in the City: Mapping Place identity*, Routledge, London-New York.
- Id. (2013c), *Virtual Logics and Hybridization*, in R. Lucci (a cura di), *Inhabiting the Change*, Clean, Napoli.
- Soja E. (1989), *Postmodern Geographies. The Reassertion of Space in Critical Social Theory*, Verso, London.
- Sokolowski J. A., Banks C. M. (2009), *Principles of Modeling and Simulation*, Wiley, Hoboken (NJ).
- Splendiani et al. (2013), *La valorizzazione del territorio in ottica esperienziale attraverso i percorsi del tipico: riflessioni teoriche ed evidenze empiriche in Italia*, Atti del Convegno Aidea.
- Swyngedouw E. (1993), *Communication, Mobility and the Struggle for Power Over Space*, in G. Giannopoulos, A. Gillespie, *Transport and Communications in the New Europe*, Belhaven, London.
- Torres M. (2000), *Luoghi magnetici. Spazi pubblici nella città moderna e contemporanea*, Franco Angeli, Milano.