

FRANCA MIANI

## NUOVA IDEOLOGIA URBANA E VALORI NELLA SOCIETÀ DEL TERZO MILLENNIO

Le più recenti innovazioni tecnologiche nel liberare la società da un problema di condizionamento spaziale hanno contribuito a mutare i rapporti tra forma fisica, utilizzazione degli spazi e sistemi sociali, trasformando il complesso dei valori generalmente considerati, in una nuova visione della società che possiamo definire la *information society*.

Come già in precedenza l'avvento dell'automobile aveva introdotto dei cambiamenti drammatici nell'architettura e nella struttura della città del XX secolo, l'uso del computer sta già modificando numerosi aspetti della nostra vita quotidiana e, di conseguenza, anche dell'ambiente costruito.

E' sotto gli occhi di tutti come questa, che possiamo definire *digital generation*, stia modificando la rete delle interconnessioni sociali e culturali e porterà inevitabilmente a rimodellare anche il paesaggio della società del XXI secolo.

Già molti critici e analisti dei processi urbani ritengono che siamo ormai al centro di un globale rinascimento architettonico, in un clima sovraeccitato in cui i cambiamenti spaziali e urbanistici attraverso il mondo non possono più essere concepiti senza l'uso dell'informatica.

Termini come *net architecture*, per significare una nuova architettura capace di rappresentare quella *web city* mondiale che stiamo costruendo giorno per giorno con le nuove tecnologie, rivelano lo sforzo e l'attenzione degli operatori, anche di altre discipline come l'architettura e l'urbanistica, per sviluppare metodiche e strumentazioni, come la modellazione elettronica (CAD) dello spazio per rappresentare o ipotizzare gli scenari prossimi venturi della nostra civiltà.

Il mio intervento vuole, rapidamente ma in maniera problematica, offrire alcune diverse angolature di lettura del fenomeno urbano.

La capacità di formare immagini virtuali di paesaggi e di edifici urbani a una sempre maggiore velocità e la possibilità perciò di manipolare le forme digitali ipotizzando un futuro immediatamente fruibile, sono la prova più

evidente della potenza della cibernetica di interagire, mediante la forza dei microprocessori, con le attività umane.

Mentre fino a oggi termini come città, architettura, monumenti, erano l'espressione più consolidata di rappresentazione dell'organizzazione sociale, basati sul lungo periodo e sul rapporto spazio-tempo locale, che ha influenzato la storia, d'ora in avanti, con l'invenzione dello spazio virtuale, i parametri tradizionali delle tre dimensioni, dovranno confrontarsi con la dimensione frattale nata dalla crisi di quella globale.

Questa rottura nel campo dimensionale ha portato inevitabilmente a modificare i termini teorici all'interno dei quali costruire le nuove forme spaziali.

Sebbene nel corso dei secoli ci fossero già stati fondamentali cambiamenti nel concetto di spazio, con il passaggio dallo spazio razionalizzato secondo una rigida regola matematica, come nel XIV e XV secolo, a una percezione dello spazio antropomorfo, reso possibile mediante la prospettiva, il cambiamento attuale è altrettanto fondamentale, essendo passati da modelli fisici statici a modelli biologici in evoluzione, che la capacità del computer permette di realizzare simulando la dinamica di un ambiente in evoluzione.

Questi nuovi modelli riescono a emulare i processi morfogenetici della natura con lo scopo di raggiungere nell'ambiente costruito le caratteristiche del comportamento simbiotico e il bilanciamento metabolico presente nell'ambiente naturale. Gli stessi modelli utilizzano particolari schemi genetici per convergere verso nuove forme spaziali adattate alle modifiche ambientali. Vengono usate tecniche che utilizzano algoritmi genetici simili ai codici genetici del DNA per riuscire a rappresentare l'evoluzione naturale e la capacità delle forme di svilupparsi secondo codici di istruzione simili a quelli presenti in natura.

La città attuale può essere immaginata come un sistema molecolare capace di rispondere ai cambiamenti determinati dalle variazioni d'informazione e dei flussi energetici. Nel momento in cui questo sistema esce dal suo stato di equilibrio, come nel caso della città contemporanea, può diventare sempre più sensibile agli influssi esterni e introdurre cambiamenti e forme spontanee di autorganizzazione.

Alcuni ricercatori stanno sviluppando modelli di rappresentazione spaziale utilizzando l'intelligenza geometrica della natura e imitando le strategie e i ruoli che essa ha utilizzato per sfruttare al meglio le proprie risorse (1).

---

(1) L'attualità di questa tendenza trova ampio riscontro in uno dei temi proposti alla VII Mostra Internazionale di Architettura della Biennale di Venezia del 2000. Infatti il padiglione statunitense, realizzato sotto l'egida del Museo Guggenheim di New York e della Fondazione Peggy Guggenheim di Venezia, curato da Hani Rashid, architetto e urbanista, docente alla Columbia University di New York, e da Grem Lynn, architetto e professore alla UCLA di Los Angeles, si presenta non tanto sotto una forma espositiva, quanto piuttosto come un seminario, una esercitazione aperta con il coinvolgimento di gruppi di studenti, per proporre argomenti architettonici. L'innovazione tuttavia consiste soprattutto nel tema di fondo: l'applicazione delle tecnologie alla progettazione e alla realizzazione di luoghi archetipici dell'architettura.

La speranza è che l'uso di queste nuove tecnologie ci permetta di creare anche edifici e spazi urbani sempre migliori e di esplorare l'estetica che queste nuove tecniche riescono a creare.

Si tratta di capire come lo spazio virtuale possa convivere con lo spazio attuale, quello in cui ci troviamo quotidianamente.

Proviamo a riflettere per esempio sul fatto che, quasi inconsapevolmente, abitiamo all'interno di un denso spazio elettromagnetico, in un paesaggio invisibile, ma assai condizionante.

Recenti modelli realizzati mediante *computer graphics* hanno potuto mappare la propagazione delle onde dei telefoni cellulari in relazione ai diversi ambienti urbani e hanno mostrato come lo spazio herziano non sia isotropico, ma vari in base alla lunghezza delle onde, la frequenza e i campi di forza, in modo tale che l'interazione tra il paesaggio naturale e quello artificiale crea un nuovo paesaggio che possiamo definire, utilizzando un termine affascinante coniato da alcuni ricercatori inglesi, *a tunable city* (2), una città sintonizzabile.

Questa nuova «geografia dello spazio» è, di fatto, già entrata nella nostra vita quotidiana.

Quando saliamo in automobile, per esempio, ci relazioniamo con l'ambiente esterno ricreando un «metapaesaggio», interfacciato con noi dalla radio, dal telefono e, soprattutto dal sistema di navigazione satellitare applicato al computer di bordo. Attraverso queste tecnologie possiamo persino isolarci da tutto ciò che esiste fuori dall'abitacolo e percorrere il tragitto, in funzione esclusiva della destinazione finale, senza percepire o osservare tutte quelle modificazioni ambientali e paesaggistiche che si susseguono lungo l'itinerario; oppure, per esempio sintonizzandoci automaticamente sulle frequenze locali e seguendo sul *display* le mappe, abbiamo la possibilità di cogliere persino dei dettagli e dei particolari culturali (dialetti locali, espressioni vernacolari, topografie urbane) che neppure l'osservazione del paesaggio visibile è in grado di evidenziare.

Questo esempio ci fa capire come possano esistere differenti paesaggi architettonici e spaziali del tutto liberi dai condizionamenti e dalle limitazioni che la rappresentazione tradizionale della geometria euclidea imponeva e come, invece, le nuove tecnologie tridimensionali ci permettano di viaggiare quasi in tempo reale in affascinanti spazi virtuali sfruttando il flusso e la fluidità illimitata della «grande rete».

---

tura contemporanea: l'aeroporto, lo stadio, il centro polifunzionale e l'abitazione. Lo stacco dal passato è evidentissimo. L'occhio dà per scontata la funzione, ma cerca l'emozione di forme impossibili come quella, forse oggi la più famosa, recentemente proposta da Frank Gehry per il Museo Guggenheim di Bilbao: miracoli strutturali, costruzioni irreali rese possibili solo grazie all'intervento dell'avanzata tecnologia elettronica e a speciali algoritmi che inventano forme e volumi fino a pochi anni fa impensabili.

(2) DUNNE A. e RABY F., *Tunable City*, in «Architectural Design», November-December 1998, pp. 78-79.

Occorre dunque analizzare la città anche in termini economici e quindi non più meramente fisici o estetici, per capire se lo spazio urbano, come è sempre stato concepito e ci è stato tramandato, oggi, più che un fattore di sviluppo non costituisca piuttosto un elemento che può perfino limitare il sempre maggiore libero flusso dei prodotti di mercato e degli scambi di capitale.

C'è da chiedersi se la città, nell'attuale fase del capitalismo postfordista, non possa essere più vista come «luogo», quanto piuttosto come «condizione», cioè come «stato» del mercato globale.

Analizzato da questo particolare punto di vista lo spazio urbano, staccato dal suo contesto geografico a causa del *global network*, acquisisce un suo proprio valore in conseguenza di una posizione globale piuttosto che dallo sfruttamento fisico di assetti locali.

Da quando i mercati sono in rete e il lavoro è disponibile *on line*, la localizzazione di un luogo non ha più senso nel meccanismo di accumulazione del capitale e la città passa a una struttura più virtuale che fisica e necessita di una organizzazione e di un livello di controllo adeguati.

Ci dobbiamo, altresì, porre il quesito se l'uso delle nuove tecnologie, che diventano sempre più disponibili e alla portata di tutti, sarà in grado di creare anche degli edifici e degli spazi migliori per la vita quotidiana.

La possibilità di potere comunicare e di avere un controllo remoto senza connessioni fisiche tra gli elementi o parti di città, ci offre senza dubbio un sempre maggiore grado di flessibilità ed eliminerà molti problemi organizzativi.

Come una volta l'uomo coltivava l'illusione di potere modificare il proprio ambiente amplificando la forza dei propri muscoli con la creazione di macchine sempre più grandi, oggi la nuova tecnologia ci ha mostrato che possiamo fabbricare strumenti migliaia di volte più piccoli di ciò che possiamo ragionevolmente immaginare. Pensiamo, per esempio, a quanti motori sono nascosti nei luoghi della vita di tutti i giorni, senza che ce ne rendiamo particolarmente conto.

Tutto ciò che effetti significativi potrà avere in futuro sullo sviluppo delle città?

Nell'attuale fase di passaggio, all'interno del paesaggio urbano che viene sempre più modificato attraverso la costruzione di luoghi e di edifici non più legati alla trama storico evolutiva della città, il soggetto delle nostre analisi deve rimanere comunque l'uomo che sta cercando di ritrovare una nuova e diversa dimensione e collocazione.

Pensiamo alle nuove strutture spaziali o alle architetture che stanno nascendo ovunque, come gli *shopping malls*, gli stadi, le fiere, le multisale cinematografiche e così via, che rappresentano i luoghi attualmente più carichi di significati collettivi e che sono diventati il nuovo «capitale simbolico» delle città. Costituiscono, anzi, un diverso sistema di segni di identificazione frammentati all'interno dello spazio urbano, spesso localizzati al di fuori dei limiti della città, destinati a un'obsolescenza sempre più rapida e a forme di

riciclaggio legate alle logiche della «moda» e alle esigenze di un mercato che richiede incessantemente nuovi stimoli e innovazioni.

I rituali collettivi della popolazione urbana si consumano prevalentemente in ambienti pubblici e in edifici che possiamo considerare «non luoghi», in quanto non più identificabili con gli spazi che la storia aveva tramandato per essere deputati agli incontri e alla socialità. Si sta sviluppando una vera e propria «architettura dello spettacolo», spesso convertendo particolari aree delle città dagli antichi usi industriali a quelli del tempo libero come gli Harbor Place, i Fisherman's Wharf, i Riverwalk delle varie città americane ed europee, seguiti, più recentemente, da forme più o meno eclatanti di «disneyficazione» di alcuni paesaggi urbani, favorite dalle tendenze postmoderniste dell'architettura.

La dimensione simbolica della città non è dunque un fatto estraneo alla vita sociale e all'esperienza quotidiana dei suoi abitanti. Al contrario esiste un filo conduttore biunivoco. Da un lato il simbolismo urbano costituisce il punto di riferimento che struttura e condiziona l'attività sociale, entrando nei processi che definiscono l'identità dei soggetti. Dall'altro, la stessa attività sociale e l'interazione tra soggetti diversi contribuiscono a riprodurre e a modificare di continuo i simboli connessi con la città.

E tale tendenza si sta in taluni casi radicalizzando nel momento in cui la potenza della comunicazione appare sempre più illimitata e i rapporti sociali possono essere gestiti da un semplice computer palmare, per ricostruire, in modo assolutamente in controtendenza rispetto a un'architettura e a un paesaggio cibernetico, luoghi e architetture fortemente ancorati ai canoni classici tramandatici dalle civiltà storiche: da quella omerica a quella della Roma imperiale e del Rinascimento italiano.

Questo tipo di città, che non vuole essere più teatro di rappresentazione dei flussi di mercato e dei processi di accumulazione del capitale, ritorna a essere una sorta di Parnaso dove l'uomo ritrova i tempi e i ritmi per una vita quotidiana all'interno della quale lo spazio per la socialità e le attività culturali e del tempo libero dovrebbero essere favoriti e facilitati dalla tecnologia.

Vivere in città siffatte potrebbe significare favorire quel processo di identificazione con un luogo fisico che non viene sminuito dall'aumento della mobilità anche virtuale, proprio perché in una popolazione «nomade» come quella contemporanea, l'identificazione della propria appartenenza aiuta a organizzare e a dare un senso alle nuove esperienze di vita.

Ritengo che per ridare dignità e significato alle istituzioni urbane e, di conseguenza, alla loro rappresentazione spaziale, sia necessario ravvivare i rapporti tra i soggetti sociali e le loro rappresentanze e rivitalizzare quelle pratiche sociali che restituiscano senso all'efficienza astratta delle istituzioni. Tutto questo non è facile, ma è urgente se non si vuole correre il rischio della «tribalizzazione urbana», di una città cioè organizzata in tribù, schierate l'una contro l'altra che tracciano i propri invalicabili confini a misura del proprio territorio di difesa e conquista.

Le trasformazioni in genere non avvengono mai in modo neutrale rispetto agli interessi di tutta la popolazione. In particolare i più recenti processi di disurbanizzazione con il conseguente aumento dei *city users*, affievolendo la funzione residenziale, hanno fatto in modo che le parti più deboli della popolazione urbana non siano in grado di reggere la competizione con le dinamiche economiche messe in moto dalle esigenze di prestazioni di servizio alle popolazioni di passaggio dei consumatori.

La popolazione che vive all'interno della città subisce le trasformazioni e le fa proprie in senso positivo o negativo. Se ritiene che le istituzioni abbiano saputo interpretare le istanze sociali trasformandole in iniziative rivolte a trasformare la città adattandola alle esigenze, la cittadinanza si sentirà appagata e tutelata; di conseguenza sentirà propria la città, vorrà salvaguardarla, la apprezzerà maggiormente e si sentirà parte di una collettività. Se, al contrario, si sentirà tagliata fuori dal «progetto», se vedrà accantonate le istanze sociali, perderà il senso di appartenenza e darà libero sfogo a tutte quelle manifestazioni di insofferenza che finiscono col degenerare in inquietudine, violenza e crescente criminalità.

Le possibilità offerte da un'analisi dello spazio urbano secondo queste problematiche e questi metodi di conoscenza e di proiezione dello spazio rappresentativo della società in trasformazione potranno aiutarci a passare dall'ottica edonistico-funzionalista della *new technology* a una visione socialmente corretta della *new economy*.

NEW URBAN IDEOLOGY AND VALUES OF THE SOCIETY IN THE THIRD MILLENNIUM. – The latest technological innovations, while freeing society from a problem of a spatial restrictions, have also contributed to change the relationships between physical shape, use of spaces and social systems, and they have transformed the generally accepted values into a new kind of society known as the «information society».

It is evident that, what can be defined as the «digital generation», is transforming the network of social and cultural relations, and it will also inevitably lead to reshaping the twenty-first century's landscape.

The objective of this speech is rapidly though dialectically outlining the urban phenomenon from different perspectives. Firstly it is necessary to understand how the virtual space can coexist with the actual space where we perform our daily activities. A further question arises as to whether the use of the new technologies, which are becoming more available and with reach, will be able to also create better building and spaces for our daily life.

An analysis of the urban space referring to these problems and these methods to understand and project the transforming social space will give us the opportunity to help the transition from the hedonistic and functionalistic attitude of the new technology to a socially correct vision of the new economy.

*Università di Parma, Dipartimento di Economia*