

Versioni e visioni della e-narrazione dell'urban sensing

L'interesse del contributo è orientato ad indagare gli effetti a diverse scale urbane della toposhesia operata dalle nuove tecnologie, che narra i luoghi e le versioni immaginarie in modo da percepirle come reali. Uno spazio di visioni governato da un real time control system, che sempre più assume importanza nel modo di descrivere e comprendere la progettazione di urban sensing, permettendo di stimolare la creatività e l'interattività della collettività, in modo da mantenere attiva la connessione tra l'intelligibile spazio dell'immaginario e la visione dell'esperienza urbana. Città icone della tecnologia in evoluzione che, per funzionare, più che sui formats devono mettere l'accento sul ruolo del cittadino, la cui interpretazione e significazione è ancora alla ricerca degli indicatori che una volta definivano una città vivibile: identità, sicurezza, accesso alle opportunità, immaginazione e felicità, autenticità, trasparenza, comunità, giustizia, prevenzione e tutela. In sostanza va compreso e, per certi versi, anticipato, il comportamento dei cittadini, sempre più assorbiti dalla dimensione creativa e toposhesica dell'internet of things, e spinti verso una diversa costruzione attiva dell'identità urbana. Dare risposta ai cittadini significa evolversi ancora una volta e da città intelligente approdare alla sentient city, in grado di rammentare, relazionare e accelerare tempo e spazio cognitivo per coinvolgere i cittadini nei settori urbani considerati di maggior priorità: l'energia, la mobilità e la qualità dell'ambiente.

Versions and Visions in the E-narration of the Urban Sensing

This contribution is prone to investigate on different urban scales the effects of the toposhesia operated by new technologies, which narrates the imaginary places and versions in order to perceive them as real. A space of visions ruled by a real time control system, which increasingly assumes importance in the way of describing and understanding the design of urban sensing, allowing to stimulate the creativity and interactivity of the community, in order to keep the connection between the intelligible space of the imaginary and the vision of the urban experience. Cities that are icons of evolving technology that, in order to be efficient, rather than putting the accent on the format, they have to focus on the role of the citizen whose interpretation and signification is still looking for the indicators that once were the definition of a livable city: identity, security, access to opportunities, imagination and happiness, authenticity, transparency, community, justice, prevention and protection. Essentially there is a need to understand and, in some ways, anticipate the behavior of the citizens, increasingly absorbed by the creative and toposhetic dimension of the internet of things, and driven towards a different active construction of the urban identity. Responding to citizens means to evolve once more from an intelligent city to a sentient city which is able to remember, relate and accelerate time and cognitive space to involve citizens in the urban areas that are considered most important, for example energy, mobility and quality of environment.

Versions et visions de la narration électronique de la détection urbaine

L'intérêt de la contribution est orienté vers l'étude des effets à différentes échelles urbaines de la toposhésie produite par les nouvelles technologies, qui décrit les lieux et les versions imaginaires afin de les percevoir comme réels. Un espace de visions géré par un système de contrôle en temps réel, qui prend de plus en plus d'importance dans la manière de décrire et de comprendre la conception de la détection urbaine, permettant de stimuler la créativité et l'interactivité de la communauté, de manière à maintenir actif le lien entre l'espace intelligible de l'imaginaire et la vision de l'expérience urbaine. Les villes icônes de la technologique en évolution qui, pour fonctionner, doivent mettre l'accent sur le rôle du citoyen dont l'interprétation et le sens sont toujours à la recherche des indicateurs qui définissaient jadis une ville vivable, plutôt que sur les formats : identité, sécurité, accès aux opportunités, imagination et bonheur, authenticité, transparence, communauté, justice, prévention et protection. Essentiellement, le comportement des citoyens, de plus en plus absorbés par la dimension créative et toposhésique de l'internet des objets, et poussés vers une nouvelle construction active de l'identité urbaine, doit être compris et, à certains égards, anticipé. Répondre aux citoyens, c'est passer de nouveau d'une ville intelligente à une ville sensible, capable de rappeler, de relier et d'accélérer le temps et l'espace cognitifs pour impliquer les citoyens dans des zones urbaines considérées comme prioritaires : énergie, mobilité et qualité environnement.

Parole chiave: moltitudini intelligenti, città senziente, cloud governance, rilevazione urbana, narrazione

Keywords: smart mobs, sentient city, cloud governance, urban sensing, storytelling

Mots-clés : multitudes intelligentes, ville sensible, gouvernance de cloud, détection urbaine, narration

Università della Tuscia, Dipartimento DISUCOM – luisa.carbone@unitus.it



1. Infiniti punti di vista dello specchio urbano

In questi ultimi anni siamo stati travolti da ondate innovative, ma anche da una serie di rivoli concettuali e posizioni critiche che, non senza qualche difficoltà, hanno affermato l'inadeguatezza degli strumenti di indagine che investono realtà, rappresentazioni e identità di una città. Tuttavia, allo stesso tempo, hanno sottolineato come sia cambiato il modo in cui conosciamo le cose e il modo in cui le città vengono vissute, pervase sempre più da tecnologie, che fanno da tramite fra i cittadini e molte delle informazioni digitali. Narrare lo spazio urbano nella nostra epoca, dunque, non ha più a che fare solo con il nominare, il descrivere e il possedere, ma è il coniugare l'analisi di uno spazio in movimento, multietnico, ricco di continuità e discontinuità, che esalta l'apertura e l'interconnessione, ma al contempo la segregazione e la specializzazione. Una città che non ha un solo centro, ma molti centri che si trasformano continuamente, con una periferia immensa, che presenta funzioni e significati una volta riservati al solo centro e che sperimenta nuovi linguaggi e nuovi metodi del vivere urbano.

È indubbio che nell'affrontare la complessità dei problemi della città, passando dall'ambiente alla difesa del suolo, dalla mobilità all'urbanizzazione, dalle *smart technologies* ai processi di pianificazione, si sono aperti innumerevoli e diversificati apparati scenici di rappresentazione, di analisi e di progettazione, che sono andati oltre il modello, ammantandosi di nuovo significato, superando «il prodotto di un'immaginazione dei luoghi, una loro metafora: una via d'accesso ai mondi che abitiamo e al luogo che viviamo» (Guarrasi, 2003, p. 121). Sono linguaggi che investono sempre più il tema della relazione tra modelli di conoscenza e processi decisionali, ma non mirano più alla sola riduzione del mondo sul piano, al contrario sembrano orientati piuttosto alla sua estensione, rendendo concrete le affermazioni di Nelson Goodman «nell'infinità d'immagini della realtà, perché infiniti possono essere i punti di vista che possiamo adottare» (Goodman, 1978, p. 88).

La realtà si dimostra molto simile a come il sole era per Icaro, senza il rischio che avvicinandosi troppo ci si possa bruciare, perché ormai il reale significa quasi «non possedere veramente una realtà, ma un qualcosa sotto una luce meno intensa» (Rosset, 1977, p. 123). Le nuove tecnologie allontanano i discorsi su quanto la realtà possa ancora detenere «il privilegio ontologico di essere imitabile, senza poter a sua volta imitare qualcos'altro» (*ibidem*).

Il punto di partenza torna ad essere, ancora una volta, il significante, cioè il terreno di rappresentazione, generatore di segni che a loro volta conducono ai significati: «Il mondo non è, in sé stesso, in un modo piuttosto che in un altro, e nemmeno noi. La sua struttura dipende dai modi in cui lo consideriamo e da ciò che facciamo. E ciò che facciamo, in quanto esseri umani, è parlare e pensare, costruire, agire e interagire» (Goodman, 1951, p. VI). Se prima si pensava che l'unico scopo, della tecnologia fosse quello di risolvere problemi ora è evidente che va oltre, dando vita a concetti e filosofie, nel ricevere le rappresentazioni e nel conoscere un oggetto per mezzo di queste rappresentazioni, per cui la progettazione di città tecnologiche è allo stesso tempo un problema estetico e fenomenologico oltre che tecnico.

Nuove e sempre più raffinate tecnologie, che stanno modificando il modo di rappresentare e comunicare che riproducono l'impronta dell'oggetto reale, ma fanno di quella immagine di città qualcos'altro, che a sua volta potrebbe anche essere modificata e, di conseguenza, potrebbe, invece di dire la verità come allo specchio, mentire. Lo specchio, infatti «non traduce, registra ciò che lo colpisce, ci si fida degli specchi come ci si fida, in condizioni normali, dei propri organi percettivi» (Eco, 1985, p. 1).

L'immagine allo specchio rappresenta un'icona assoluta, non il doppio dell'oggetto rappresentato ma la «virtuale duplicazione degli stimoli, che talora funziona come se ci fosse una duplicazione» (*ibidem*). Si forma dunque una sorta di «sogno di un segno» che ha le stesse caratteristiche del reale, realizzando senza specchi ciò che lo specchio consente. Non è un caso se uno dei primi prototipi di ambientazione virtuale utilizzasse specchi semitrasparenti che permettevano di sovrapporre una visualizzazione grafica all'ambiente naturale. Come aveva già esplicitamente indicato Walter Benjamin nell'affrontare gli effetti della riproducibilità, che elimina l'aura dell'opera d'arte – non più oggetto unico e irripetibile – ma non ne mina la funzione estetica, l'immagine definisce una determinata relazione con l'oggetto che rappresenta, rimandando così a possibili diverse interpretazioni. La lettura della rappresentazione, immagine o icona assoluta, in particolare della città, non sembra più essere un'operazione semplice, ma un processo che ha bisogno di intermediazioni e di formule concettuali di riferimento e che fa dell'esperienza speculare una esperienza assolutamente singolare, al confine fra percezione e significazione. Si tratta di riprendere il «controllo simbolico» (Turco, 2010, p. 22), tenendo conto del

fatto che il nesso tra segno, significato e significante va gradualmente a diradare in uno spazio molteplice, rizomatico e plurisemico, inestinguibile e disorganico, che diventa paradossalmente indistinguibile.

In questa direzione gioca un ruolo strategico la *planning theory*, che basandosi su un contesto culturale concentra l'attenzione sullo spazio urbano «come manifestazione di una società che si evolve nello spazio e nel tempo» (Dear, 2001, p. 106). E rilancia la cosiddetta *master narrative*, per cogliere la complessità e la varietà di un contesto territoriale e culturale odierno in così rapida ridefinizione, proprio perché tutte le realtà e le fantasie possono prendere forma, così come «le visioni polimorfe degli occhi e dell'anima [...] come granelli di sabbia rappresentano lo spettacolo variegato del mondo in una superficie sempre uguale e sempre diversa, come le dune spinte dal vento del deserto» (Calvino, 2002, p. 127). La narrazione urbana e la sua *mimesis* tecnologica diventano il mezzo per raggiungere la sostanza del mondo riscoprendo la sua funzione, quella di rappresentare la chiave per uscire dal labirinto, anche se questa via rappresenterà l'ennesimo passaggio da un labirinto rizomatico all'altro.

La relazione tra conoscenza e tecnologia si basa necessariamente sull'esistenza di contesti locali e meccanismi concreti in *place*, i quali fanno da sfondo e da cornice alla dinamica che produce questa stessa relazione. Il *planning* appare come un *pastiche of practices*, una babele di linguaggi e di forme di *built environment*, che deliberatamente sono ignorate da quelli che operano sul territorio. Il *planning* odierno sembra concepito in maniera da tenere in vita questo meccanismo e ai *planners* viene, infatti, chiesto in maniera crescente di legittimare le azioni dello Stato e della società civile che riducono le città ad «assillanti sogni “costruiti a mente sveglia”, dove per di più si cercano impossibili congiunzioni tra un oggetto concreto [...] e un concetto astratto imprevedibile» (Piovene, 1963, p. 12).

Non basta cercare di identificare strategie pluraliste e organiche per affrontare lo sviluppo urbano come *collage* di spazi e miscele estremamente differenziate, è necessario comprendere che i cambiamenti non riguardano solo la sfera economica e architettonica, ma si trasferiscono con sempre maggiore pervasività sulla fisionomia e sulla fisiologia stessa delle città, e che innovano profondamente le dinamiche di crescita e ripensano il modello insediativo e di mobilità, formando l'ennesimo sguardo e punto di vista, captandolo e fornendone una prospettiva di luogo irreali,

immaginario, quasi di *topothesia*, che sfugge alla geometria euclidea e produce modelli del mondo continuamente messi in crisi da una dialettica policentrica di forme, tecnologie, comportamenti e codici culturali.

L'interesse del contributo è dunque orientato a indagare gli effetti di questa *topothesia* operata dalle nuove tecnologie, che alimenta un mondo per ogni diverso modo di combinare e costruire sistemi simbolici e narra i luoghi e le versioni immaginarie in modo da percepirle come reali. Uno spazio di visioni governato da un *real time control system*, che sempre più assume importanza nel modo di descrivere e comprendere la progettazione di *urban sensing*, permettendo di stimolare la creatività e l'interattività della collettività, che in modo cooperativo può esplorare e mantenere attiva la connessione tra l'intelligibile spazio dell'immaginario e la visione dell'esperienza.

L'esito più evidente è che lo spazio urbano non ci pare più quello di una volta, non siamo più sicuri se sia una misura del mondo o più semplicemente una prospettiva, una cornice che «chiude» cognitivamente la realtà (Minca, 2001, p. 18). In questa direzione non è l'intelligenza infrastrutturale a dover essere sostenuta, ma è piuttosto il tasso di intelligenza collettiva, a dover essere incrementato e alimentato, attraverso il *cloud computing*, in modo che i comportamenti virtuosi dal basso siano alla base di un nuovo modo – trasparente e autentico – di pensare la città e la cittadinanza.

2. L'ibridazione: dalla *smart city* alla *sentient city*

Il senso del luogo e le molte visioni possibili di quello che il mondo è risolvono e propongono con forza la questione degli effetti della tecnologia sulla società. Si tratta di descrivere un mondo, «di scoprirlo e non di costruirlo o inventarlo, perché esiste al di fuori dello spirito umano e indipendentemente da esso» (Queneau, 1976).

La domanda su quali effetti hanno le immagini insite in queste nuove tecniche di rappresentazioni sul nostro modo di concepire la città, riporta a interrogarsi su spazio e rappresentazione dello spazio. Forse non sono la stessa cosa, ma non sono neanche così distinti, anzi tendono a confondersi e a riprodursi a vicenda, dando vita a «processi sincretici nei quali la dimensione politica e la cultura dei soggetti coinvolti si mescolano con il peso del luogo con l'inerzia e l'energia che emanano dalla sedimentazione delle pratiche di significazione trascorse, ma le cui tracce sono pur sempre



presenti nei nostri percorsi quotidiani attraverso la città del vissuto» (Minca, 2005, p. 8).

Con le città intelligenti si possono sperimentare le prime forme di *open-source urbanism* continuamente in costruzione e rinegoziazione, immerse nel contesto di un processo decisionale più caotico, dinamico e innovativo, e soprattutto distribuito e condiviso, ma che per essere un sistema più sapiente, deve incrementare la consapevolezza e la responsabilità dei suoi *users*.

Fino a poco tempo fa sembrava paradossale parlare di governo di città in termini di *cloud governance*, si rinviava al rango, soglia e portata della città e piuttosto all'opposizione fra locale e globale o alla definizione di glocale. Ma l'influenza e la pervasività della *network society* richiede nuovi strumenti per capire la direzione dei flussi delle reti lunghe e sensori per captare i reticoli territoriali dei sistemi locali, contraddistinguendoli nei vari fili identitari, veri e propri generatori di valore che dal locale permettono di elevarsi al rango del globale e di ritorno interagire con il locale.

Dopo la firma del protocollo d'intesa per la gestione dell'osservatorio tra l'ANCI (Associazione nazionale comuni italiani) e FPA (Forum della pubblica amministrazione) nel 2013, si è dato avvio a una serie di attività tra cui la costruzione di una rete di istituzioni, imprese, associazioni e cittadini con l'obiettivo di organizzare forum e incontri per le realtà urbane che desiderano avviare il processo della *smart city*. L'osservatorio, con oltre 1.300 progetti, punta a individuare la via italiana alla *smart city* attraverso tre percorsi: l'ecosostenibilità urbana, un *network* non solo di attori, ma anche di competenze e *best practices* e fornire strumenti e metodologie alle istituzioni per attuare strategie territoriali adeguate.

La progettazione promossa dall'osservatorio ha tra gli obiettivi principali il coinvolgimento attivo della cittadinanza e del tessuto creativo dei territori, fatto di imprese e *startups* innovative, di associazioni e gruppi informali che possano collaborare a vari livelli e scale.

I progetti sono davvero numerosi, di fatto le città italiane che si sono fatte promotrici dell'idea e degli obiettivi dell'osservatorio sono quasi centocinquanta, ma il numero è in costante crescita, poiché gli ambiti di applicazione e gli interventi possibili sul tema *smart city* sono eterogenei e investono otto settori: *environment, energy, economy, people, living, mobility, government e planning*.

Si parla dunque di agricoltura 2.0, neo ruralità, innovazione tecnologica e sviluppo sostenibile del territorio, ma anche di valorizzazione storica, come nel Comune di Barletta che con gli slogan

al «centro della storia e delle origini», al «centro dell'arte e della cultura», al «centro del commercio e del turismo», si propone la valorizzazione della rete commerciale del centro storico con interventi in termini di arredo urbano, di allestimento del piano commerciale e interventi informativi al servizio dei cittadini e dei turisti. Oppure, ad esempio, Benevento con il progetto SMUCC (Servizio municipale di consegne cittadine), che prevede la realizzazione e il potenziamento di interventi di razionalizzazione e miglioramento del processo di distribuzione delle merci in ambito urbano, attraverso progetti multimodali di interesse di più comuni della provincia e l'utilizzo di tecnologie tematiche e di veicoli a basso impatto ambientale.

Il progetto «Riciclini», proposto dal Comune di Reggio Calabria, nasce dall'idea di creare oggetti di *design* innovativi, dotati di alta tecnologia, utilizzando del materiale di scarto. Si tratta di pezzi unici, perché non realizzati in serie, ma provenienti dal tecno-artigianato artistico locale, equipaggiati di scheda elettronica con microcontrollore, *ip-cam* e sensori, che li trasformano in *smart objects* in grado di connettersi via *wifi* agli altri dispositivi domestici. In domotica assistita, migliorano l'autonomia facilitando le attività quotidiane e garantiscono la sicurezza degli *users* più deboli.

Mentre il progetto QUA (Quartiere bene comune), avviato dal Comune di Reggio Emilia, ha lo scopo di promuovere nuovi scenari di partecipazione-protagonismo dei residenti attraverso la condivisione e la co-progettazione, basandosi su un approccio *learning by doing*, ovvero tematiche che superano il tradizionale «ascolto», in grado di co-responsabilizzare i cittadini nel definire e attuare insieme le azioni progettuali.

Da sud a nord e da ovest a est in Italia sono molti i comuni che hanno presentato progetti nell'ambito dell'eco-mobilità sostenibile, come ad esempio «E-Mobs», un *kit* innovativo per la conversione di un'automobile a motore endotermico in una a motore elettrico, grazie alla sinergia tra tecniche avanzate di *robust design* e tecniche di costruzione di *smart manufacturing*. Oppure nel settore di prototipi, «Gabriel», un drone ambulanza alimentato da pannelli fotovoltaici da utilizzare in caso di emergenza. Può trasportare medicinali da banco o salvavita per interventi di primo soccorso e appena atterrato su un luogo dell'incidente, attraverso una telecamera a bordo, collegata a una sala di controllo in *live stream*, permette all'operatore di guardare, parlare e istruire i soccorritori.

Per dare visibilità ai tanti progetti l'ANCI con l'Istituto per la finanza e l'economia locale (IFEL) ha promosso una piattaforma web «Agenda Urba-

na», che ha l'intento di raccogliere e catalogare gli interventi progettuali sulle città intelligenti in tutto il territorio italiano, con il duplice obiettivo di fornire un supporto a comuni di ogni dimensione sia in termini di idee ed esperienze da replicare, sia per la realizzazione di una rete di soggetti in grado di promuovere innovazione nei territori italiani.

Di fatto, questi interventi progettuali hanno una rispondenza nettamente superiore nei centri urbani minori (Carbone, 2014, p. 59), che con una popolazione inferiore ai cinquemila abitanti, occupano oltre il 50% della superficie totale dell'Italia, posti per lo più nelle zone collinari o montane, caratterizzati da un passato prevalentemente rurale, che ritrovano però il loro punta di forza nel loro *genius loci*, oltre che nella qualità di vita e dell'ambiente. Qui la *smart city* adotta le dinamiche del gioco/*gamification*, per cui mediante «l'umana predisposizione psicologica ad impegnarsi nel gioco, promuovendo sfide collettive nei contesti urbani e trasformando così i compiti di routine in attività ricreative coinvolgenti e divertenti» (Sánchez Chillón, 2013), si possono ritrovare e fruire questi singolari territori, profondamenti ricchi dal punto di vista del patrimonio culturale e ambientale.

Città icone della tecnologia in evoluzione che, per funzionare, più che sui *formats* devono mettere l'accento sul ruolo del cittadino la cui interpretazione e significazione è ancora alla ricerca degli indicatori che una volta definivano una città vivibile: identità, sicurezza, accesso alle opportunità, immaginazione e felicità, autenticità, trasparenza, comunità, giustizia, prevenzione, tutela. D'altronde, di una città «non godi le sette chiese o le settantasette meraviglie ma la risposta che dà alla tua domanda» (Calvino, 1972, p. 35).

Dare risposta ai cittadini significa evolversi ancora una volta e da città intelligente approdare alla *sentient city* (Shepard, 2011) in grado di rammentare, relazionare, accelerare tempo e spazio cognitivo per coinvolgere i cittadini nei settori urbani considerati di maggior priorità: *energy, mobility, quality of environment*. Tuttavia, una *sentient city* non prevede solo di migliorare e di innovare i servizi esistenti, aggregando e integrando informazioni e dati di varie fonti, ma di governare lo stato del territorio urbano e dei suoi servizi, aumentando la capacità di resilienza della città. In sostanza comprendere e, per certi versi, anticipare il comportamento dei suoi cittadini, sempre più assorbiti dalla dimensione creativa e *topothesica* dell'*internet of things*, e spinti verso una diversa costruzione attiva dell'identità urbana.

Tuttavia, trasformare le città italiane, piccole, medie o grandi, non è poi così facile, poiché questo approccio olistico comporta costringerle a un'azione congiunta e coordinata che le possa rendere più sostenibili e senzienti tecnologicamente e socialmente. *Sentient city* non solo dal punto di vista energetico e ambientale, ma soprattutto dal lato della qualità dei servizi offerti ai cittadini, dal grado di capacità di far partecipare la comunità alle iniziative economiche attivate, tenendo conto di aspetti fondamentali ancora sottovalutati dalle politiche urbane: *privacy*, autonomia e controllo. Come già accennato, è proprio la partecipazione attiva del cittadino a rappresentare il fattore più importante nelle dinamiche che modificano e quasi plasmano la città, tanto da iniziare a parlare non più di cittadino, ma di *user produced city* (Carbone, 2014, p. 64).

3. Le sei combinazioni del *civic empowerment*

Da tempo si è accettato il presupposto che la città sia altamente frammentata e inondata da un *mix* di linguaggi diversi, che ne fanno un prodotto ibrido pieno di stringhe invisibili, connesso come un rizoma di ricostruzioni virtuali e spazi tridimensionali, tanto che il suo presente viene ironicamente reinterpretato con il senno del poi e raramente con scenari predittivi.

Le visioni della città si aprono e sono sempre più dettate dal potere di vedere tutto, ma non basta più avere la città sotto gli occhi, si tratta di andare oltre questo spazio limitato, che ne contiene paradossalmente uno incommensurabile, con un corredo di composizioni allegoriche, capaci di innescare associazioni complesse e differenti implicazioni simboliche.

L'immagine della città, oggi, si presenta come un flusso caleidoscopico di impressioni che devono essere organizzate secondo un sistema interpretativo che sfugge a quello topografico, quest'ultimo invece fondamentale per comprendere i processi di sviluppo e trasformazione della città nel tempo, che però nell'epoca digitale si confronta con la particolarità di vivere i molti tempi insiti nella forma della città.

Tempi dettati dall'interazione tra ambiente e *city users*, veri e propri *landmarks* urbani che in funzione dei propri interessi percepiscono, selezionano, organizzano e riempiono di significato ciò che vedono, dando luogo a *resilient cities, tactical cities, mixed-use cities* e *local e global cities*, ovvero a una varietà di città secondo le tipologie di attività che lo stesso *city user* svolge, non più solo dettate



dalla vocazione economica, sociale, tecnologica e storica della *forma urbis*.

I flussi sono al centro della *performance* urbana che diviene partitura mobile e fluida, determinata solo parzialmente, la cui testualità si rende «gesto aperto e corale dallo statuto instabile, che crea relazioni in divenire con lo spazio e il tempo, in una certa misura previste dal teatro dell'azione, in un'altra ri-progettate o semplicemente lasciate libere di ridefinirsi dinamicamente» (Codeluppi, Dusi e Granelli, 2010, p. 2) in nuovi scenari delle pratiche urbanistiche, sociali e culturali.

La riscrittura dello spazio urbano può essere allora analizzata sotto lo sguardo di diverse discipline e può trovare nell'analisi semiotica «il modo per vedere in filigrana le tante anime che la compongono nei regimi differenti di "programmazione" e di testualizzazione, tra reinterpretazione e traduzione» (Minca, 2005, p. 8). Il volto della città contemporanea cambia e lo fa in modo irreversibile, sia dal punto di vista sociale sia da quello fisico. Le città, di fatto, nascono per un atto di creazione col quale generano uno spazio e un nuovo tempo che si sviluppano in esso. Per cause dinamiche e diverse da città a città, le relazioni tra uomo, spazio e le altre variabili del tessuto sociale si modificano sempre. Da Durkheim a Simmel, da Tönnies a Benjamin il problema di fondo appare lo stesso: misurarsi con le nuove dimensioni del fenomeno urbano e con l'impatto che esse esercitano sul complesso delle relazioni sociali, considerando però che oggi le città sono immesse in una rete che non è nello spazio, ma è lo spazio e, per questo, «non ha centro, o piuttosto, possiede in permanenza diversi centri che sono come tanti punti luminosi continuamente in movimento» (Lévy, 1992, p. 44). A questo va aggiunto che le città stesse possiedono una intelligenza emergente, ovvero un'abilità di immagazzinare e ritrovare le informazioni, di riconoscere e reagire ai modelli di comportamento umano. L'immagine urbana, in questo senso, assume un ruolo strategico e, da questo punto di vista, costruire un'immagine valida ne rappresenta una delle risorse più importanti. Le finalità delle politiche di *image building*, infatti, sono principalmente legate alla necessità del territorio di ottenere fiducia, credibilità, e, più in generale, per le cosiddette *smart cities*, di comunicare un'immagine di affidabilità e serietà in termini di efficacia e di efficienza nel soddisfacimento dei bisogni, non solo dei segmenti di mercato di riferimento, ma soprattutto dei suoi cittadini (Amin e Thrift, 2005). Le città si lanciano, perciò, in un gioco di rappresentazioni che

producono sul territorio pratiche spaziali simili ovunque, eppure diverse. Il gioco funziona un po' come il viaggio delle parole nei percorsi di significazione

nei quali la singola parola, muovendo da contesto a contesto, pur rimanendo inevitabilmente agganciata alla storia del suo utilizzo (altrimenti non ci sarebbe comunicazione) acquisisce pur sempre un qualche nuovo significato, in funzione di ciò che viene prima, durante e dopo la sua mobilitazione. Insomma, per funzionare deve essere sempre uguale a sé stessa, ma anche un poco differente (Minca, 2005 p. 7).

Da tempo le città sono impegnate in una battaglia di immagini, che si mostra sempre più appariscente e fragile, che si fonda su un rapporto ambivalente con gli spazi e punta a mettere in rete ed eventualmente a trasformare e a produrre combinazioni originali di immagini, virtualità e spazi concreti con una duplice finalità: la minore dipendenza dall'essere in un determinato luogo in un dato momento e la possibilità di proiettare il luogo, nel senso vero e proprio di riprogettarlo.

Una messa in rete che fa emergere a nuovo modello la *sentient city*, un ecosistema tecnologico e sociale dove la tecnologia e la collettività offrono l'ibridazione di due dimensioni: la presenziale e la digitale. Va però considerato che aggiungere alle città informazioni aggiornate e collegate alla specifica posizione dei cittadini le modifica, ma senza un'adeguata conoscenza della dinamica di tali cambiamenti e di come la comunità vorrebbe che la propria vita cittadina migliorasse, non c'è alcuna garanzia che i nuovi usi delle tecnologie migliorino l'esperienza urbana. In pratica bisogna comprendere cosa distingue una *smart digital community* – caratterizzata da una particolare dimensione temporale in cui convivono passato e presente – da una «comunità», in generale condizionata dal luogo in cui ci si trova e dalla collettività che la compone.

È indubbio che questa sorta di sensibilità alla posizione non vada solo ad aggiungersi semplicemente agli altri aspetti tecnologici legati all'interazione, alla velocità e alla multimedialità, perché ne moltiplica le opportunità reciproche. Gli effetti economici e sociali e i passaggi di questa condizione sono definiti da tre leggi: la prima è la legge di Moore, che asserisce che la potenza dei componenti raddoppia mentre si abbassano i prezzi; la seconda è la legge di Metcalfe dove il valore di una rete si moltiplica rapidamente con l'aumento dei nodi della rete stessa; e per finire la terza, la legge di Reed, che si sofferma sull'utilità di una rete, che – specialmente se amplifica



i rapporti sociali – aumenta in proporzione al numero di gruppi sociali che vi hanno accesso.

Le *smart mobs*, definite da Howard Rheingold nei suoi lungimiranti articoli, assumeranno, dunque, sempre più nuove forme di potere sociale, dettate dalla combinazione di *pervasive computing* e di *wireless connectivity*, continuando ad agire con spontaneità e una paradossale intelligenza che può dare vita a pratiche urbane sociali e culturali inaspettate.

Le *smart mobs* si possono raggruppare ovunque e sono potenzialmente capaci di intervenire e interagire su tutte le sfere sociali: dall'improvvisare una danza nelle piazze o nei centri commerciali per beneficenza all'organizzare azioni urbane e proteste contro un governo. Una moltitudine intelligente che, grazie alla rete, organizza gruppi di pressione, che possono rafforzare o indebolire il potere dell'opinione pubblica e per questo potenzialmente cambiare i linguaggi della politica del territorio. In sintesi, questa è la forza sociale e cognitiva delle *smart mobs*. Una dematerializzazione che sempre più caratterizza i luoghi urbani, dove tutto è digitalizzabile, insieme virtuale e immediatamente materiale, connessi da un «collante elettronico e non visivo» (Moore, 1967, p. 54), ma che presentano una componente temporale che in passato era stata sottovalutata.

Oggi, una combinazione di sensori, di reti telematiche, di giacimenti di informazioni pervasive prodotte dall'innovazione e dalla immaginazione, quest'ultima ancora una volta terreno di invenzioni iconografiche, rappresentano i nuovi approcci che rivoluzionano il modo di vedere il mondo e di fabbricare i miti, dove la città non è solo e non è più luogo di simmetria, armonia e quindi non è più luogo di certezze, ma digitale, multi-attoriale e multi-risoluzione nel suo essere aumentata e simultanea in *sentient city*. Una città senziente che presenta le condizioni infrastrutturali per tracciare e gestire le informazioni implementate da diversi *prosumers* (*producer* più *consumer*) (Tofler, 1980) non solo pronti a leggere e contemporaneamente a scrivere, interagendo con le informazioni e ricostruendole dopo averle elaborate, ma anche spinti dalla visione di cosa una città dovrebbe essere. *Smart mobs* di *prosumers* che costituiscono, dunque, una «aggregazione volontaria ed attiva di attori» (Magnaghi e Fanfani, 2009), più informata e attenta, critica e per certi versi più diffidente, difficile da attrarre e da coinvolgere.

D'altronde la possibilità di sviluppare una comunità intelligente è legata a un modo diverso di progettare la partecipazione, la creazione di valo-

re, l'innovazione in cui tutti gli attori sociali – cittadini, imprese, istituzioni, associazioni – hanno la necessità di collaborare strettamente nell'uso dei servizi cittadini e nell'assumere comportamenti virtuosi, che possano favorire la qualità della vita secondo le linee strategiche della città.

In sintesi la geografia della città è di conseguenza ridisegnata dalle potenzialità di tre importanti risorse competitive: l'informazione geolocalizzata, la connessione in rete e i *citizen networks*, che vedono, da un lato, i decisori politici confrontarsi con la necessità di creare un sistema di fiducia all'interno della comunità locale, attraverso una maggiore trasparenza sulle informazioni e sui processi decisionali e, dall'altro, il ruolo sempre più evidente dell'intelligenza collettiva e la conseguente richiesta di una collaborazione interattiva tra istituzioni e cittadini nei processi decisionali.

Risorse che se combinate e integrate con sei elementi¹ – leggerezza/*lightness*, rapidità/*quickness*, esattezza/*exactitude*, visibilità/*visibility*, molteplicità/*multiplicity* e apertura/*openness* – sono in grado di avviare il *civic empowerment*, stimolando la co-creazione della città verso una nuova identità collegata alla ricerca della *performance*, del miglioramento della qualità percepita, del rafforzamento del senso di appartenenza dei luoghi della collettività e della capacità di ascolto di *city users* e di *feedback* delle istituzioni.

Alla base di questa visione c'è, infatti, la rinascita dell'idea di comunità che si pone come «strumento per la creazione di immaginario sociale» (Goodman, 1978, p. 92). Non a caso alcune teorie urbanistiche sostengono l'impossibilità di arrivare a un modello di vita sostenibile in assenza di collettività locali che si ispirino ai principi di *smart equity*, intesa come «processo locale, creativo e volto a raggiungere l'equilibrio che abbraccia tutti i campi del progetto decisionale» (Carta di Aalborg, 1994, p. 3). Tuttavia, la realizzazione di questo progetto è tutt'altro che facile, poiché necessita di tre passaggi sostanziali che riguardano l'esistenza di una adeguata infrastruttura tecnologica in grado di gestire in tempo reale le necessità e le domande della comunità, di conseguenza vi deve essere la disponibilità del cittadino a interagire e ad accedere facilmente ai servizi e, infine, la flessibilità delle amministrazioni nel rispondere e prevedere le numerose esigenze della cittadinanza.

Il paradigma di città ideale è dunque cambiato: la città deve avere un approccio collaborativo, partecipato e condiviso, ma allo stesso tempo rimane agganciata a una finzione iper-narrativa che le permette di ritrovare la sua alterità spaziale, in



parte o del tutto fantastica. I percorsi, i nodi-centri, i margini-periferia, sono parti di luoghi e di immaginari, che innescano narrazioni parallele in uno spazio paratopico – luogo dell’acquisizione della competenza – e in uno spazio utopico, luogo della performance. È la divisione tra spazi eterotopici e topici che nutre la realtà e l’immaginazione, tutto diventa una proiezione di una dimensione più profonda, che accentua e mette in discussione l’*imageability* (Lynch, 1969). Le *smart mobs* spingono a ragionare sul funzionamento/*functioning* e sulle capacità/*capabilities* della vita urbana intelligente. È una *human revolution* che investe la città, una rivoluzione legata all’innovazione sociale e alla leggerezza dei flussi di *bit*, mediante i quali la città recupera la sua multidimensionalità rizomatica, sperimentando linguaggi innovativi e pervasivi che ne ridisegnano la figurabilità, ovvero quegli spazi e quei tempi che rendono più facile la costruzione di immagini fortemente strutturate a favorire la concezione più efficace possibile della realtà urbana esistente, altrimenti tutto sembrerà cambiare, ma invero tutto rimarrà esattamente così come è.

Riferimenti bibliografici

- Amin Ash e Nigel Thrift (2005), *Città. Ripensare la dimensione urbana*, Bologna, Il Mulino.
- Benjamin Andrew (a cura di) (1989), *The Problems of Modernity*, Londra, Routledge.
- Calvino Italo (1972), *Le città invisibili*, Torino, Einaudi.
- Calvino Italo (2002), *Lezioni americane*, Milano, Mondadori.
- Carbone Luisa (2014), *Centri urbani minori: Nuovi territori delle smart technologies*, in Rosario De Iulio e Antonio Ciaschi (a cura di), *Aree marginali e modelli geografici di sviluppo. Teorie e esperienze a confronto*, Viterbo, Settecittà, pp. 59-68.
- Carta di Aalborg (1994), *Carta delle città europee per uno sviluppo durevole e sostenibile*, documento approvato nella «Conferenza europea sulle città sostenibili» (Aalborg, 27 maggio 1994).
- Codeluppi Elena, Nicola Dusi e Tommaso Granelli (2010), *Riscrivere lo spazio. Pratiche e performance urbane*, Roma, Nuova Cultura.
- Dear Michael (2001), *Postmodernism and Planning*, in Minca (2001), pp. 87-114.
- Durkheim Émile, (1972), *La scienza sociale e l’azione. Sociologia e pratica sociale*, Milano, Il Saggiatore.
- Eco Umberto (1985), *Sugli specchi e altri saggi*, Milano, Bompiani.
- Goodman Nelson (1951), *The Structure of Appearance*, Cambridge, Harvard University Press.
- Goodman Nelson (1978), *Ways of World Making*, Indianapolis, Hackett.
- Guarrasi Vincenzo (2003), *I mondi e il luogo. Ricerca geografica e Sistemi Informativi Geografici*, in Giuseppe Dematteis e Fiorenzo Ferlaino (a cura di) *Il mondo e i luoghi: Geografie delle identità e del cambiamento*, Torino, IRES, pp. 119-130.
- Lévy Pierre (1992), *Le tecnologie dell’intelligenza*, Bologna, Synergon.
- Lynch Kevin (1969), *L’immagine della città*, Padova, Marsilio.
- Magnaghi Alberto e David Fanfani (a cura di) (2009) *Patto città-campagna. Un progetto di bioregione urbana per la Toscana centrale*, Firenze, Alinea.
- Minca Claudio (a cura di) (2001), *Introduzione alla geografia postmoderna*, Padova, Cedam.
- Minca Claudio (a cura di) (2005), *Lo spettacolo della città*, Padova, Cedam.
- Moore Charles Willard (2001), *You Have to Pay for the Public Life*, Cambridge, MIT.
- Piovene Guido (1963), *La giornata d’uno scrutatore di Calvino è lo specchio dell’incertezza in cui viviamo*, in «La Stampa», 13 marzo.
- Rheingold Howard (2003), *Le smart mobs. Tecnologie senza fili, la rivoluzione sociale prossima ventura*, Milano, Cortina.
- Rosset Clement (1977), *Le réel. Traité de l’idiotie*, Parigi, Editions de Minuit.
- Queneau Raymond (1985), *Odile*, Milano, Feltrinelli.
- Sánchez Chillón Pablo (2013), *Cittadino è spina dorsale della Smart City*, in *Non solo tecnologia: sette protagonisti internazionali raccontano l’altra faccia della smart city*, dossier di Smart City Exhibition di Bologna (<http://smartinnovation.forumipa.it/story/69695/pablo-sanchez-chilloncittadino-e-spina-dorsale-della-smart-city>, ultimo accesso 15.VI.2018).
- Shepard Mark (a cura di) (2011), *Sentient City. Ubiquitous Computing, Architecture, and the Future of Urban Space*, New York, The Architectural League.
- Simmel George (1984), *Filosofia del denaro*, Torino, Einaudi.
- Toffler Alvin (1980), *The Third Wave*, New York, Bantam.
- Tönnies Ferdinand (2011), *Comunità e società*, Bari, Laterza.
- Turco Angelo (2010), *Configurazioni della territorialità*, Milano, Angeli.

Note

¹ I titoli dei sei elementi sono un rimando alle sei proposte per il nuovo millennio, pensate da Calvino nel 1985 per le lezioni che avrebbe dovuto tenere presso l’Università di Harvard. Sei proposte per discutere oggi, così come all’epoca, il valore e l’effetto del cambiamento dovuto al digitale: «Chi è ciascuno di noi se non una combinatoria di esperienze, di informazioni, di letture, di immaginazioni? Ogni vita è un’enciclopedia, una biblioteca, un inventario di oggetti, un campionario di stili, dove tutto può essere continuamente rimescolato e riordinato in tutti i modi possibili» (Calvino, 2002).

