

**ABITARE L'ITALIA
TERRITORI, ECONOMIE, DISEGUAGLIANZE**



XIV CONFERENZA SIU - 24/25/26 MARZO 2011

Lupi G., Quadri S. Quali spazi per quali servizi

www.planum.net
ISSN 1723-0993

quali spazi per quali servizi

giorgia lupi (interactiondesign-lab, politecnico di milano), simone quadri (interactiondesign-lab, naba design)

premessa

Discutere di città e di pianificazione in questo particolare momento storico genera ovviamente dialoghi diversi rispetto a qualche decennio fa.

Non si tratta più solo di saper maneggiare ed argomentare temi relativi agli edifici, alle infrastrutture, allo spazio pubblico, al paesaggio, ci sono ora tutta un'altra famiglia di temi da incrociare: accessibilità e connettività, ad esempio, sono estremamente legate all'interno del discorso urbanistico contemporaneo.

Tale legame ha modificato di fatto la percezione e fruizione degli spazi della metropoli, portandoci a ragionare sempre di più sul tema della a-spazialità.

Immaginando di fare un salto in avanti di una decina d'anni, o anche di più, cosa vorrà dire parlare di smart cities?

Probabilmente, si nomineranno molto poco edifici, strade, e tutta una serie di ingredienti ricorrenti nelle ricette della pianificazione tradizionale.

Ma in realtà, la questione è che non lo sappiamo.

Viviamo in un mondo in cui le mutazioni sono rapide, non lineari (non legate da immediati rapporti di causa effetto) e assolutamente poco prevedibili.

città e flussi

Già a partire dagli anni '90 illustri sociologi e antropologi descrivono la città contemporanea come *liquida* (Zygmund Bauman), e composta di *flussi* (Manuel Castells), dominata dal traffico di informazioni, piuttosto che dal traffico di "vetture". La caratteristica principale del capitalismo del XXI secolo sembrerebbe quindi essere la smaterializzazione delle merci, o per lo meno, il rapporto tra spazialità e a-spazialità risulta sicuramente di grande importanza per chi vuole occuparsi di città ai giorni nostri.

Parlando di servizi e spazialità, genericamente i servizi (soprattutto in urbanistica e architettura) sono sempre stati espressi in termini "spaziali".

La realtà ci suggerisce però che sempre più servizi vengono erogati in modalità "a-spaziale".

Se la carta di identità si fa all'anagrafe, si tratta di un bisogno misurabile in termini spaziali (distanza tra dove io vivo e l'ufficio anagrafe più vicino). Che cosa però capita se offro la possibilità di rinnovare la carta di identità attraverso un sito web o usando il telefono cellulare?

Eccetera eccetera.

Possiamo a questo punto descrivere e visualizzare la città contemporanea come un sistema composto da grandi quantità di flussi in costante movimento.

Flussi di tipo diverso: persone e mezzi di trasporto, ma anche attività, beni, dati, reti, informazioni di qualsiasi genere...

Per dare una forma a questa circolazione materiale e immateriale potremmo semplificare ulteriormente e immaginare la città contemporanea come una serie di persone che utilizzano una serie di mezzi (*medium*) per ottenere soddisfazione dei loro bisogni e desideri.

In quest'ottica è chiaro come l'autobus o la metropolitana siano *medium*, ma allo stesso modo una scuola, un parco, un cinema sono anch'essi *medium*.

E' allora utile iniziare a concepire il paesaggio della città come *mediascape*, attivo,

fatto di un incrocio di dinamiche a-spaziali strettamente collocate sul territorio locale: lo spazio fisico sul quale ci muoviamo ogni giorno.

il dizionario alla voce "pianificare"

Fatta questa premessa, se dovessimo aggiornare un ipotetico dizionario contemporaneo alla voce "pianificazione", probabilmente sarebbe opportuno rimandare direttamente i lettori ad un altro termine...

Come è possibile "pianificare" oggi? Come è possibile prendere decisioni che verranno attuate ad anni di distanza da noi, quando non riusciamo neanche a prevedere cosa succederà dopodomani? Probabilmente questo è il punto.

In un mondo altamente imprevedibile riteniamo sia poco produttivo progettare rigidamente specifiche soluzioni per un futuro quanto mai incerto. Il progettista oggi (che si tratti di città, servizi o prodotti) dovrebbe facilitare l'avvento delle giuste condizioni per un reale cambiamento, piuttosto che concentrarsi sulla pianificazione del cambiamento stesso. Un progettista che in realtà diventa un *facilitatore*, un progettista che parte dall'osservazione attenta delle dinamiche che gli stanno intorno.

un caso operativo, il piano dei servizi per il comune di milano

Un caso operativo può aiutare ad inquadrare meglio questa definizione.

La città di Milano, attraverso il nuovo Piano di Governo del Territorio, progettato tra il 2008 ed il 2009 e di recente approvato, ha introdotto un innovativo approccio di disciplina urbanistica.

Il Piano di Governo del Territorio è composto di tre parti: il Documento di Piano, il Piano delle Regole ed il Piano dei Servizi.

Il progetto dei servizi è concepito esattamente in questo senso:

Tradizionalmente un Piano dei Servizi è inteso come prodotto, come una mappa rigida che fissa dei vincoli riferiti ad aree precise. In questo caso è stato progettato un processo.

Un processo che non è mai finito e definitivo, un processo che va ripetuto, affinato e migliorato costantemente, un work in progress che muta al mutare della vita della città.

Id-Lab (interactiondesign-lab) ha ideato il progetto del piano, sviluppando una serie di strumenti in grado di comprendere bisogni, desideri, opportunità, problematiche e cambiamenti della metropoli contemporanea. Tali strumenti sono esattamente dei mash-up.

(Dall'informatica impariamo che il sistema è semplice: si prendono vari elementi localizzati su supporti differenti e si lavora alla loro combinazione con l'obiettivo di creare un prodotto/servizio completamente nuovo.)

In questo caso sono state ideate e realizzate piattaforme di tipo inclusivo in grado di raccogliere e visualizzare informazioni, dati ed indicatori esistenti o di facile raccolta. Il risultato è semplice ma stupefacente.

Ottantotto carte di identità (quelle che nel piano vengono chiamate schede NIL, ossia schede dei Nuclei di Identità Locale) per ottantotto quartieri della città. Ciascuna

scheda raccoglie valori demografici e indicatori sullo stato dei servizi, indicizza e localizza i servizi esistenti, visualizza problemi e potenzialità emerse nel corso dell'ascolto della città, include i reclami ufficiali dei cittadini, specifica le aree dove sono previste sviluppi edilizi. Il tutto può essere visto come un vero e proprio cruscotto di navigazione che, accendendo spie differenti a seconda delle necessità del quartiere, accompagna il soggetto pubblico nella decisione.

strumenti: la griglia

Può essere comodo visualizzare fisicamente la progettazione di un metodo nell'impostazione di una griglia così intesa: la stesura di una griglia possiamo identificarla non tanto nell'impostazione di un ordine vincolante, quanto in una mappatura del possibile.

la griglia è come una collana, che ha una sua particolare curvatura ma può essere in qualsiasi momento tirata da una parte e modificata radicalmente.

la griglia è uno strumento che permette l'inserimento di contributi anche diversi rispetto ad alcune regole, ma che può essere modificata anche per microaggiustamenti successivi qualora le condizioni del momento della sua progettazione non siano più le stesse.

strumenti: la prototipazione

A progettare processi possono essere associate diverse dinamiche di sperimentazione e verifica sul campo.

Pensiamo per esempio all'introduzione della logica della prototipazione a fianco della griglia di inquadramento.

La prototipazione rapida è una tipica prassi dell'ingegneria e del design estendibile a ogni forma di progettazione: consiste nel produrre svariati prototipi grossolani ed economici (sia in termini di costo dei materiali che in termini di tempo) nelle fasi precoci del processo progettuale, quando altre metodologie si limiterebbero a studi su carta e schermo.

Il suo fondamento è la forza comunicativa e conoscitiva del prototipo per quanto limitato esso sia. Come conseguenza si ha anche l'aver un progetto che avanza per verifiche periodiche molto frequenti fondate sulla correzione pubblica di "demo" fin dalla fase iniziale del progetto.

Se ritorniamo alla pianificazione, possiamo identificare la prototipazione tipica dell'ingegneria e del design di prodotto in una serie di "progetti pilota", che a fronte di una serie di osservazioni e potenzialità sperimentano operativamente le soluzioni in campi e situazioni estremamente precisi.

il fattore tempo

Introduciamo ora un altro elemento di complessità: la temporaneità.

È abbastanza ovvio come la temporaneità sia una condizione tipica dei nostri giorni, la caduta delle barriere spazio-temporali, il venir meno dei limiti al trasferimento di persone, capitali, merci e informazioni ci ha catapultati in una dimensione inedita. Pluralità di scelte e accelerazione costante.... Risultato, un aumento della temporaneità.

L'aumento delle relazioni sociali tipico di questi anni va di pari passo con la superficialità e la concentrazione temporale delle stesse. L'aumento delle automobili disponibili sul mercato porta

ad una maggiore predisposizione all'acquisto e, di conseguenza, ad una vita media del veicolo più breve. L'aumento delle informazioni di cui disponiamo è controbilanciato dalla poca profondità dei contenuti. E via dicendo.

Asap, ossia nel minor tempo possibile, è diventato il sinonimo della nostra gestione del tempo. Tutto deve avvenire subito, o meglio, già ieri. Risparmiare tempo diventa fondamentale. La compressione delle attività e l'esecuzione simultanea, il famoso multitasking, si configurano come gli strumenti a disposizione dell'individuo postmoderno.

In un mondo così complesso la semplicità risulta essere una qualità di grande valore. Le persone oggi vogliono prodotti e servizi che siano in grado, in maniera reale o quantomeno presunta, di semplificare la vita quotidiana. La contemporaneità ci suggerisce quindi che qualsiasi attività di progetto debba oggi partire da una attenta, o meglio, acuta osservazione della realtà che ci circonda, ed anche concentrarsi principalmente sul processo (il come) piuttosto che sul prodotto (il cosa).

il fattore spazio

A conferma ulteriore di quanto scritto, continuando a visualizzare la città in termini di media-scape, l'esempio più semplice di "imprevedibilità" è dato proprio dall'analisi dell'era del digitale.

Se dovessimo chiederci oggi quali servizi e dinamiche richiederanno uno spazio fisico tra 5 o 10 anni, certamente non sapremo rispondere. Qualche tempo fa probabilmente la risposta si sarebbe orientata sul "prevedere", seguendo le tendenze della digitalizzazione, che ogni attività avrebbe necessitato sempre meno spazio reale per essere svolta, sempre meno contatto con beni e persone al di fuori del nostro nucleo iper-tecnologico.

Molti hanno infatti immaginato che la città molto presto potesse non servire più: che in una qualsiasi campagna o deserto si sarebbe presto potuto avere la stessa accessibilità ad informazioni e servizi, la stessa qualità della vita che nel centro di una metropoli.

A distanza di qualche decennio possiamo affermare invece che gran parte delle preoccupazioni relative alla possibile natura degli spazi urbani nell'epoca di internet (dai luoghi di lavoro ai luoghi di svago) erano infondate. La città ha rafforzato la sua centralità, incrementando le potenzialità economiche e sociali che la contraddistinguono.

Nessuna forma di telelavoro, ma meccanismi sempre più complessi di co-working. Niente esodi di massa in campagna, al contrario la popolazione mondiale vive oggi prevalentemente in agglomerati urbani. Colossi industriali come IBM che decidono di spostare attività ed energie dalla fabbricazione di computer alla gestione di sistemi integrati per trasformare le metropoli in entità intelligenti.

Se da una parte ancora si insegue l'ovunque, dall'altra si ritorna alla terra, alla località, al momento, alla situazione.

un modello possibile

Riprendendo la premessa iniziale, e dopo tutta questa serie di esempi si può provare a teorizzare un modello...

Genericamente, avere a che fare con i flussi è piuttosto complesso. Al contrario di una componente solida, un flusso non si può limitare, rinchiudere in uno spazio circoscritto. Quello che si può fare è indirizzare il flusso nella giusta direzione. Il progettista si deve quindi trasformare, e come accennavamo, dovrebbe diventare

da pianificatore a facilitatore. Niente vincoli, niente soluzioni definitive. Serve un sistema in grado di accogliere di volta in volta i diversi contributi, grazie alla sua flessibilità e ad un affinamento costante.

conclusioni

La sfida, a nostro avviso, per qualsiasi pianificatore è quindi quella non banale di cambiare il suo paradigma di riferimenti:

...dal ragionare per vincoli al ragionare per opportunità;

...dall'immaginare scenari definiti al costruire diagrammi di possibilità,

...dal prendere decisioni a lungo termine al mettere in discussione qualsiasi domani,

...dal delegare la responsabilità ad un incerto futuro all'assumersi il rischio di organizzarne il corso...

(alcune di queste riflessioni hanno iniziato a prendere forma nella progettazione del Piano dei servizi per il Comune di Milano, e nell'articolo "Id-lab on city tour" pubblicato su Diid 45)

