



## SMARTCITY

Ha senso prendere oggi decisioni che rischiano di realizzarsi fra anni, quando tutto sarà nuovamente cambiato? Ecco le sfide di fronte ai progettisti dei sistemi urbani che stanno trasformandosi

A CURA DI ANDREA GRANELLI E PIERCIRO GALEONE



➔ Il nuovo ruolo di pianificatore nel mediascape metropolitano

# Ideare il possibile

*Buttare alle ortiche il ragionamento per vincoli, le decisioni a lungo termine, i progetti definiti: i programmatori di smart city non devono cambiare, ma creare le condizioni per il futuro cambiamento*

**I**mmaginando 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, mentre accessibilità e connettività, ad esempio, saranno estremamente legate all'interno del discorso urbanistico contemporaneo.

Ma in realtà, non sappiamo con certezza quello che accadrà. Viviamo in un mondo in cui le mutazioni sono rapide, non lineari (non legate da immediati rapporti di causa effetto) e assolutamente poco prevedibili.

Partendo da quello che possiamo analizzare e scrutare ora, la città contemporanea può essere intesa e descritta 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 semplificare questa circolazione materiale e immateriale potremmo descrivere la città contemporanea come una serie di persone che utilizzano una serie di mezzi (media) per ottenere soddisfazione a bisogni e desideri.

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

È pertanto 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. Date queste premesse, ragionare oggi in termini di "pianificazione" appare un esercizio sempre più complesso e per certi versi sterile. Cosa significa 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.

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 quindici anni fa ci avessero chiesto quanti servizi avrebbero necessitato di uno spazio fisico nel 2015,

probabilmente avremmo risposto "molto pochi". Seguendo le tendenze della digitalizzazione si è diffusa la convinzione che ogni funzione si sarebbe potuta svolgere all'interno di un 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 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.

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.

## CODICESMART

# Nel cruscotto digitale la vita di Milano

**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?

Il progetto dei servizi è il cuore pulsante del nuovo Piano di Governo del Territorio della città di Milano, di recente approvato. La sfida non è stata banale: inventare una maniera completamente nuova di fornire i servizi per una metropoli come Milano, tenendo conto dei vincoli economici e di quelli sociali.

Il Piano dei Servizi nasce da tre concetti chiave: l'ascolto della città, l'idea di sussidiarietà (o coinvolgimento del privato) e il concetto per cui il Piano non è un prodotto, quanto piuttosto un processo continuo.

Per prima cosa è indispensabile capire quali sono i servizi richiesti o desiderati dai cittadini, e ovviamente prevedere un sistema in grado di aggiornare ciclicamente questa raccolta di bisogni e desideri.

Si parte quindi dalla raccolta di informazioni. Per ogni quartiere viene costruita una specie di carta d'identità. L'obiettivo è quello di descrivere il quartiere in ogni suo aspetto. L'analisi si focalizza su dati quantitativi (metri quadri di servizi, dati demografici, flussi di entrata e di uscita dal quartiere) e su valori qualitativi (l'ascolto della città attraverso incontri pubblici, analisi rassegna stampa e web).

Le informazioni acquisite vengono georeferenziate, visualizzate e sintetizzate attraverso infografiche ed indicatori (come una grande google map in cui è descritta tutta Milano per "criticità" e "potenzialità")

L'analisi viene ripetuta ciclicamente al fine di ottenere un strumento informativo che assomiglia al cruscotto di un'automobile con delle spie che si accendono per segnalare problematiche in corso. Questo sistema permette al soggetto pubblico di avere informazioni aggiornate sullo stato dei servizi e sulle esigenze espresse, in maniera tacita o esplicita, dai cittadini, potendo diventare il regista dello sviluppo della città.

Come avviene l'interazione Comune-cittadini? Ogni qualvolta il privato intende realizzare un intervento che prevede nuove volumetrie (e quindi nuovi abitanti) è chiamato a pagare degli oneri di urbanizzazione, si tratta di un contributo per l'ulteriore sviluppo di infrastrutture e servizi dell'area. Spesso il privato chiede uno sconto sugli oneri, proponendo di realizzare un servizio pubblico nel corso dell'intervento edilizio.

Generalmente il privato propone dei servizi che possano aumentare il valore degli immobili in vendita (il parco, la piazza, il museo, il teatro.)

Grazie alla scheda quartiere, il soggetto pubblico potrà chiedere al privato, a titolo di sconto degli oneri, esattamente i servizi di cui ha bisogno in quel momento (l'asilo, la manutenzione di una piazza esistente, l'impianto di illuminazione per il parco).

Soggetto pubblico e soggetto privato agiranno sinergicamente per lo sviluppo della città e per il corretto funzionamento dei suoi servizi.

Il Piano di Governo del Territorio è raccontato nel suo insieme a questo indirizzo: [www.milanoperscelta.it](http://www.milanoperscelta.it)

Giorgia Lupi, Simone Quadri (interactiondesign-lab)