

## City Surfing

Alessandro Marata \*

*D'una città non godi le sette o le settantasette meraviglie, ma la risposta che dà a una tua domanda. (Italo Calvino, Le città invisibili, 1972)*

Possiamo descrivere la città in tanti modi ma, al di là delle molte differenti definizioni, si può dire che una città è, prima di ogni cosa, un luogo nel quale vivere. Si può essere turisti, lavoratori, visitatori, ospiti o degenti, ma innanzi tutto il cittadino è un abitante che chiede alla sua città di poter vivere una vita comoda, serena, sicura, divertente, economica, utile, produttiva e gratificante. E' un luogo che deve rispondere, velocemente e positivamente, alle domande che l'uomo le pone per poter vivere bene. La creatività può essere un facilitatore per queste risposte? La creatività è qualcosa di leggero che ci accompagna per rendere più piacevole le nostre giornate oppure è uno strumento profondo che conduce a risultati di eccellenza in ogni campo del sapere. E' uno strumento del pensiero, del fare o di entrambi? Per descrivere la creatività è stata pubblicata una grande quantità di libri e sono state anche compiute molte ricerche; tante altre parole saranno scritte e altrettanti studi vedranno la luce. Gli stessi contributi di questa call for papers arricchiranno il dibattito, controverso e stimolante, su questa parola che si presta ad emozioni ed interpretazioni molto differenti a volte contrastanti.

Una decina di anni fa il centro di ricerca Ambrosetti, su incarico dell'Associazione Nazionale dei Costruttori Edili realizzò una ricerca, molto interessante ed originale, su questo tema. Nell'introduzione alla pubblicazione troviamo scritto "Che cosa ha a che fare la creatività con un mestiere così terreno come quello dei costruttori? Stiamo assistendo a un passaggio che porterà a una nuova connotazione del sistema produttivo nazionale, nel quale peseranno sempre di più attività terziarie avanzate e produzioni immateriali, frutto dell'ingegno e della creatività. Ecco allora affermarsi con evidenza il ruolo strategico delle città, che devono tornare ad essere quello che furono nell'era preindustriale, cioè incubatrici di sviluppo, poli ricchi di cultura, di stimoli e di opportunità nelle quali la classe creativa trova il suo habitat naturale". Da queste parole si capisce che *advisor* della ricerca fu proprio quel Richard Florida che attraverso questo argomento ha raggiunto una notorietà internazionale. Da questo rapporto si desumono molte informazioni circa la situazione attuale delle città e la direzione che prenderà il loro sviluppo: per essere attrattive le città devono avere una visione, una forte identità, una continuità di azione, potere decisionale e meccanismi di governo efficienti, alta velocità di realizzazione e capacità di realizzare gli obiettivi, grandi eventi, grandi progetti. La città dei creativi deve avere le seguenti caratteristiche: buona qualità del luogo, innovazione, disponibilità di servizi, trama sociale coinvolgente, attrattività culturale, qualità della vita, diversità e tolleranza, densità, multifunzionalità, immaginabilità della città, infrastrutture fisiche e digitali. La ricerca individua per il futuro solamente quattro grandi capitali mondiali, New York,

Londra, Shanghai e Tokyo seguite da una ventina di capitali regionali quali, ad esempio: Madrid, Parigi, Pechino, Singapore, Los Angeles, Nuova Delhi. Vi saranno, infine, un centinaio di capitali provinciali, di terzo livello, che saranno città anche molto importanti a livello locale, ma con un ruolo di secondo piano nello scenario internazionale.

Uno dei fattori più importanti per facilitare la creatività di una città è la diversità, che laddove prospera, è strettamente correlata alla tolleranza. Per fare un esempio nel mondo occidentale Londra e New York sono le città nelle quali si parlano più lingue: quasi duecento a Londra e una ventina di meno a New York. Nelle stesse due città le minoranze etniche sono una cinquantina a New York e poco più della metà a Londra. In Europa primeggia Amsterdam seguita da Parigi e poi, staccate, Berlino e Barcellona. L'attrattività culturale della città, con le sue attività è un altro fattore molto importante. A Londra vi sono oltre cinquecento sale cinematografiche, più di cento teatri, trecento mercati e diecimila tra ristoranti e pub.

In questi ultimi decenni il mondo della comunicazione ci ha fornito una grande quantità di terminologie nuove e di modi per descrivere la vita urbana, modi e terminologie che hanno invaso il mondo dei *media* a livelli culturali anche inaspettatamente molto diversi tra loro.



Favara: Farm Cultural Park (foto Alessandro Marata).

### *Creative City*

Pare che il concetto Creative City sia stato avvistato per la prima volta nel lontano 1988 in una storica rivista letteraria australiana chiamata Meanjin, nome derivato da parole aborigene. L'autore dell'articolo *The Creative City* è David Yencken, professore di architettura e pianificazione all'università di Melbourne. In questo saggio l'autore sosteneva, tra le tante altre cose, l'importanza per una città di non essere solamente efficiente e giusta, ma anche promotrice di luoghi per la creatività e per esperienze emozionanti. Seguirono, a partire dal 2000, i contributi di Charles Landry, ancora sulla città creativa, di John Howkins, sull'economia creativa, di Richard Florida, sulla classe creativa. Yencken (1988), propulsiva.

### *Smart city*

Il termine è inflazionato. Sia tecnicamente che culturalmente è applicabile a mille contesti anche molto differenti. La "smartability" non è misurabile come lo è l'intelligenza umana ed ha con quest'ultima una cosa in comune. Una persona molto intelligente dal punto di vista fisiologico non è detto che viva bene che sia felice. Carlo Ratti (2013), brillante.

### *Plug&play City*

Il rapporto Ambrosetti *La Città Dei Creativi, visioni & progetti* riporta: "La città dei creativi è contesto di legami allentati e molteplici. Il feeling è simile a quello di una lounge di aeroporto. Il creativo vuole sentirsi parte temporanea del gruppo sociale della città, senza che la sua privacy venga violata. Questo significa che la città deve offrire un contesto sociale ed economico *plug&play* di estrema e totale accessibilità, ma al tempo stesso di estrema discrezione". Ambrosetti *The European House* (2005), facile.

### *24 Hours City*

Nel suo libro *The 24 Hour Society* Kreitzman ha descritto come i cambiamenti avvenuti nel metabolismo urbano delle città contemporaneo abbiano modificato il ritmo e le abitudini degli abitanti. In molti luoghi urbani la giornata attiva è diventata di ventiquattro ore, sia per quanto riguarda le attività lavorative che per quelle ricreative; sia per quelle assistenziali che per quelle commerciali. La metropoli che non dorme mai. Leon Kreitzman (1999), inarrestabile.

### *Post-Fordist City*

In contrapposizione alla città fordista, successiva alla città vittoriana, quella post-fordista ha un grado di complessità molto maggiore, con nuove classi sociali, etnie, distretti tematici legati a comunità o generi mai esistiti sino ad ora. Il centro storico come luogo di svago, le periferie come luoghi multietnici, comunità bunker, enclave gentrificate, infrastrutture digitali e sotto-servizi complessi. Tahl Kaminer (2011), post-industriale.

### *Generic City*

La città generica è forse il futuro delle nostre città occidentali. Rem Koolhaas ha fatto di tutto nella vita, ha progettato di tutto e ha scritto di tutto. Nel fare questo ha trattato innumerevoli volte i temi urbani, con interventi spesso connotati da cinismo e virtuosismo comunicativo, oltre che, naturalmente, da grande competenza pratica ed intellettuale. Rem Koolhaas (2006), cinico.

### *Zero Carbon City*

La prima città ad essere denominata in questo modo è stata Masdar city, progettata da Norman Foster e realizzata negli Emirati Arabi, ad Abu Dhabi. È totalmente autosufficiente dal punto di vista energetico, si promuove anche come centro di eccellenza per gli studi e le ricerche sulle energie alternative, si pone come risposta al problema planetario dei cambiamenti climatici derivanti dall'inquinamento e dalle azioni dell'uomo. Zero Carbon Compendium (2015), ipersostenibile.

### *Slim City*

Mick Cornett, sindaco di *Oklahoma City*, nel 2012 mise nel suo programma elettorale un obiettivo inconsueto: quello di fare dimagrire i suoi cittadini. Dopo alcuni anni ha orgogliosamente annunciato che i cittadini avevano perso quasi quattrocentomila chili di peso corporeo. In effetti la riqualificazione intrapresa dalla sua amministrazione ha prodotto un tessuto urbano molto più favorevole alla mobilità ciclopedonale e molto più dotato di spazi di qualità nel quale il cittadino si muove volentieri. Anche a Boston è stata fatta una azione analoga: Il programma *Prescribe-a-Bike* promosso dal *Boston Medical Center* e dall'amministrazione della città, sindaco Martin J. Walsh, prevede che se la bicicletta viene prescritta dal medico, l'abbonamento al servizio di *byke sharing* sia praticamente gratuito. Dato che la percentuale di obesità è doppia tra i cittadini meno abbienti, questo risparmio economico è molto efficace. Questo schema triangolare, amministrazione pubblica, struttura sanitaria e società privata ha funzionato benissimo. Sabrina Minardi (2014), performante.

### *Velo City*

Si tratta di un programma di conferenze iniziato nel 1980 in Germania, a Brema. Questi simposi rappresentano una delle più importanti sedi di scambio di competenze sulle problematiche della mobilità urbana ciclo-pedonale. Ogni anno la città candidata mostra le sue realizzazioni e i suoi programmi sulla mobilità. Molto efficace e conosciuto il programma di *byke sharing Velib* di Parigi, con oltre ventimila biciclette e quasi duemila stazioni al servizio di residenti e turisti. Gavin Blyth (2014), tonificante.

### *Active city*

Un po' come *Slim City* e *Velo City* la città attiva impone come obiettivo prioritario la salute e la forma fisica dei propri cittadini. Gli attrezzi per raggiungere lo scopo non sono quelli delle palestre, ma le infrastrutture per la mobilità pedonale e ciclabile, per il tempo libero, per una socialità gradevole e sana. Le città che fissano questi obiettivi possono avere benefici quali: minor spesa sanitaria e per i trasporti, miglioramento della qualità acustica e dell'aria, migliore accessibilità, maggiore partecipazione, miglior qualità degli spazi. Borgogni e Farinella (2017), corroborante.

### *Accessible City*

Il concetto di design for all, meglio declinabile con il binomio universal design, promuove una progettazione non limitata solo al problema della disabilità. La diversa composizione sociale della cittadinanza urbana, derivante soprattutto dai flussi migratori, e la maggiore sensibilità su questi temi, comporteranno una progettazione sempre più attenta ai bisogni dell'uomo e più rispettosa di tutti i cittadini. Isabella Steffan (2012), democratica.

### *Sim City*

Si tratta di un *simulation game* sviluppato nel 1989, un anno dopo la prima comparsa del termine città creativa. Obiettivo del gioco è realizzare una nuova città dal nulla, una vera e propria città di fondazione. Il giocatore, che è il progettista, deve pensare a tutto: centrali elettriche, scuole, dipartimenti di polizia, fabbriche, case, teatri e ogni altra cosa indispensabile, o anche solamente utile, alla vita dei cittadini. Come nella realtà vi sono però incidenti e catastrofi che incombono e che ogni tanto producono danni più o meno gravi. Un allenamento per la creatività di ogni cittadino. La visualizzazione è in forma assonometrica, per cui vi è una percezione moderatamente tecnica della costruzione della città. Bjarke Ingels (2009), realistica.

### *Cannibal City*

Il riferimento si utilizza quando la funzionalità della città viene cannibalizzata dalle vicende del libero mercato e dalla speculazione immobiliare. La malattia riduce le possibilità di azione delle funzioni pubbliche in termini amministrativi e funzionali. Come per tutte le malattie, quando sono trascurate, si possono determinare complicazioni a volte difficilmente curabili. L'importante è una buona diagnosi al momento giusto. Mike Davis (1991), metabolica.

### *Resilient City*

La resilienza dal punto di vista fisico rappresenta la capacità di un materiale di assorbire un urto senza rompersi. Da quello metaforico rappresenta la capacità di affrontare e superare eventi traumatici o periodi di difficoltà. Per una città significa essere durevole in termini ambientali e degli eventi catastrofici e di non consumarsi, rompersi, a causa di azioni incompatibili con la vita e lo spazio urbano; in particolar modo, con le azioni negative derivanti dai cambiamenti climatici. Peter Roberts (2013), resistente.

### *Sprawl City*

Città diffusa, dispersione urbana, limitazione del consumo di suolo, densità abitativa, mobilità non sostenibile, centri commerciali, non luoghi, uniformità formale con disegno indifferenziato e ripetuto dell'edificazione, dissoluzione del confine tra città e campagna. La problematica è in via di soluzione nelle città occidentali, ma è assolutamente attuale nelle città in Oriente e in Africa, lo sviluppo delle quali è totalmente incontrollabile. Gillham e MacLean (2002), distesa.

### *Vertical City*

La questione se sia migliore la città alta di quella bassa è antica e forse superata. Non solo è ormai appurato che una più alta densità abitativa migliora le relazioni sociali; è anche argomentazione consolidata quella che dimostra che anche in termini ambientali la città verticale è più sostenibile in termini di risorse e di inquinamento. Shihai e Huisheng (2015), perpendicolare.

### *Spatial City*

Forse caratterizzata da una dose di creatività eccessiva questo progetto, più che utopico, che Yona Friedman propose un po' più di sessant'anni fa, ha ispirato il gruppo Archigram e quasi per intero il movimento Metabolista in Giappone. Erano i tempi nei quali sarà possibile proporre una città sopraelevata di quindici metri, posta al di sopra quella esistente, con le abitazioni autocostruite

dagli abitanti, con l'unica indicazione di lasciare dei vuoti per non togliere l'aria alla città esistente sottostante. Yona Friedman (1972), strabiliante.

#### *Lost city*

Le città perdute hanno da sempre esercitato un indiscutibile fascino nella fantasia dell'uomo. Le cause si possono ricercare in catastrofi naturali, in sconvolgimenti economici, guerre. Da Atlantide, passando per Detroit per arrivare a Mosul la storia dell'uomo è costellata da città che nascono, muoiono, cambiano. Bussard, Kathryn A.; Fisher, Alison; Foster-Rice, Gregory (2015), traumatica.

#### *Basin City*

Città immaginaria creata da Frank Miller, uno dei più famosi fumettisti mondiali, per ambientare la *graphic novel Sin City*, la città del peccato dove il clima è variabile perché deve rappresentare la complessità climatica di tutta l'America. In questa città avviene tutto quello che ha a che fare con sesso, violenza e crimine, nella migliore tradizione *hard boiled* americana. Per quanto duro sia l'ambiente che viene rappresentato, bisogna rilevare che spesso la realtà supera l'immaginazione. Big Bjarke Ingels Group (2009), immaginaria.

#### *Leisure City*

Tecnicamente è un quartiere situato nella parte meridionale della Contea di Miami. Dal punto di vista letterario è un libro del 2000 scritto da MVRDV. Nella realtà è l'attitudine delle città più attrezzate dal punto di vista turistico e dei servizi ad alimentare il mercato economico e culturale del cosiddetto tempo libero. Winy Maas (2000), eclettica.

#### *Fractal City*

Il termine frattale legato al metabolismo e alla logistica delle metropoli rimanda a geometrie che si ripetono alla diversa scala, intensificazione delle disuguaglianze socio economiche, complessificazione crescente dei modelli sociali. Soja descrive la trapunta etnica di Los Angeles, composta da vecchie e nuove etnie all'interno di spazi urbani segregati. Edward W. Soja (1998), frammentata.

#### *Panic City*

Dopo aver coniato il neologismo dromologia per definire il rapporto tra spazio e velocità e dopo avere correlato la velocità nella progressione della storia dell'uomo a quella degli armamenti, Paul Virilio indaga il rapporto tra città e paura. Il filosofo francese sostiene che la città è diventata il luogo della paura e della guerra, mettendo il cittadino in stato di allerta permanente a causa di possibili incidenti o atti terroristici. Un nuovo compito della politica è amministrare la paura in una città nella quale il panico è divenuto una presenza costante e percettibile che ci accompagna in ogni momento della giornata. Paul Virilio (2004), insicura.

#### *Convertible city*

Nel 2006 alla Biennale di Architettura di Venezia la Germania propose e realizzò una sopraelevazione del proprio padiglione nazionale chiamata *CONVERTIBLE CITY – Modes of densification and dissolving boundaries*. Questa installazione si fondava su alcune considerazioni. Dal documento ufficiale presentato alla mostra: "*Convertible City* è un'espressione della continuità

e potenza trasformativa dello spazio urbano, è una chiamata per mantenere la diversità della vita cittadina, è una domanda per l'uso sostenibile delle città, è un'alternativa alla *sprawl* urbana che attraversa le aree naturali, è la dissoluzione dei confini nell'ambiente urbano, è una richiesta di appropriazione creativa delle aree metropolitane, è l'espressione di un atteggiamento positivo alla vita urbana, è un'ispirazione e una stimolazione per i nuovi concetti di vita, è il risultato di un'ampia discussione interdisciplinare". Rossana Galdini (2008), upgrading.

#### *Capital City*

La città dei Simpson, dal 1987. Da non confondere con uno dei tanti fumetti che costellano le produzioni attuali di cartoon e sitcom. Matt Groening è un genio e i consulenti interdisciplinari per le sceneggiature sono il meglio che un autore possa desiderare. Sembra qualcosa di fantasioso realizzato per uno scherzoso appagamento. La città dei Simpson è molto più vicina alla realtà contemporanea di quanto si possa percepire ad una visione fugace e superficiale. Irwin, Conard, Skoble (2005), reale.

#### *Fantasy City*

Analogamente a Leisure City ha iniziato a diventare un fenomeno percepibile negli anni ottanta, in seguito alla crescita dell'industria del tempo libero. Promotori di questa inarrestabile progressione sono stati le banche, le multinazionali dello svago, le amministrazioni locali, le proprietà immobiliari. I parchi tematici rappresentano una delle più riconoscibili operazioni immobiliari degli ultimi decenni. Fruitore privilegiato la Generazione X. Hannigan (1998), intrattenitiva.

#### *Edge City*

Termine coniato dal giornalista e studioso americano Garreau per descrivere la città americana e le sue trasformazioni nel corso dei secoli. Le aree periferiche di bordo, sono state molto ricercate per il loro basso costo, la facilità nelle comunicazioni infrastrutturali, una maggior sicurezza derivante dal maggior spazio a disposizione. Hanno caratteristiche formali ben precise, con edificazione bassa ed estesa, con grandi spazi verdi. Joel Garreau (1991), alienata.

#### *Cyber City*

Il termine *cyber space* è stato inventato dal geniale scrittore americano William Gibson nel 1984 e identificava qualcosa che stava tra la realtà digitale e la rete, una specie di universo parallelo governato da regole virtuali. Una città abitata da cibernauti, luogo di eccitazione per chi è affascinato dalle tecnologie futuristiche, luogo di frustrazione e segregazione per chi è ancora legato al ritmo metabolico del corpo umano non ancora invaso da bio e nano tecnologie. Christine M. Boyer (1996), multisensoriale.

#### *Agro City*

Struttura caratteristica dell'area mediterranea, sistema rurale e urbano caratterizzati da una alta produttività del territorio, via di mezzo tra un organismo urbano vero e proprio e una antropizzazione controllata della natura. Raymond Williams (2001), bucolica.

#### *Analogous City*

La relazione analogica dell'accezione russiana può sussistere solamente all'interno di una stessa memoria collettiva, formatasi su una base culturale condivisa. Un'altra interpretazione è

offerta da uno studioso americano che ha analizzato un fenomeno che ha caratterizzato le città nord americane a partire dagli anni ottanta e che riguarda le connessioni pedonali, sopraelevate e sotterranee. Trevor Body (1992), connettiva.

#### *Centrifugal City*

Tendenza verso la dispersione in direzione centrifuga, causata da ampie vie di scorrimento che collegano velocemente aree monofunzionali, segmentazione sociale accentuata, colonizzazione veloce e speculativa del territorio, aree molto ampie con pochi servizi, sottomissione alla logica automobilistica. Janet L. Abu Lughod (1999), nordamericana.

#### *Bit City*

William J. Mitchell, coordinatore del gruppo di ricerca *Media Lab's Smart Cities* al *Massachusetts Institute of Technology*, tratta il problema sia dal punto di vista architettonico ed urbanistico sia da quello informatico e digitale e illustra, interpretandolo, il rapporto di crescente dominazione del software e degli spazi virtuali sulle strutture urbane, anche attraverso le nuove superstrade informative. William J. Mitchell (1995), digitale.

#### *Consumer City*

Molte città sono diventate centri di consumo e ciò ha contribuito al loro successo. Le città a basso profitto crescono più lentamente come quelle a bassa densità. Una buona economia urbana deve essere molto dinamica per poter produrre effetti positivi; i centri di produzione sono sempre più mobili e di conseguenza i meccanismi del metabolismo urbano devono essere flessibili e ricettivi riguardo alle domande che con grande velocità si presentano sul mercato. Glaeser, Kolko, Saiz (2001), consumistica.

#### *Global City*

Megacittà, città del mondo, città globale; termini diversi per descrivere lo stesso luogo, caratterizzato da elementi che lo qualificano come centro di grande importanza per il sistema economico mondiale, concentrazione di potere economico, finanziario e culturale. Le città globali rappresentano lo scheletro funzionale ed il sistema logistico del sistema economico capitalistico. Saskia Sassen (1991), totale.

#### *Anthropocene City*

Quella dell'antropocene è una delle ultime intuizioni trasversali del pensiero contemporaneo. Racchiude tutte le città descritte precedentemente e rappresenta perfettamente la complessità delle metropoli contemporanee, le loro contraddizioni e le loro meraviglie.

L'uomo dell'antropocene, termine proposto quasi quaranta anni fa dal biologo Eugene Stoermer, per indicare l'era geologica nella quale l'attività antropica ha fatto più meraviglie per il pianeta e contemporaneamente più danni per l'ambiente, è un animale molto affascinante. Rappresenta il superamento dell'*Homo Sapiens* e la consapevolezza, prima inesistente, della transitorietà della vita umana sulla terra e degli effetti devastanti che l'opera dell'uomo sta avendo sul metabolismo del pianeta. Le città sono al centro di queste attività perturbanti. Estok, Chou (2001), omnicomprensiva.





New York: Times Square (foto Alessandro Marata).

## Bibliografia

- Ambrosetti The European House (2005). *La città dei creativi*. Rapporto ANCE
- Barja, Juan; Duque, Felix; Gallego, Joaquin, eds. (2004). *No ciudad*. Revista Sileno n. 14-15: Abada Editores.
- Benjamin, Walter (1971). *Immagini di città*. Torino: Einaudi.
- Blyth, Gavin (2014). *Velo City. Architecture for Bikes*. Monaco di Baviera: Prestel Pub.
- Big Bjarke Ingels Group (2009). *Yes is more*. An archicomic on architectural evolution. Koln: Evergreen.
- Body, Trevor (1992). *Underground and overhead: building the analogous city*. New York. In *Variations on a theme park. The new american city and the end of public space*, Hill and Wang.
- Boeri, Stefano (2011). *L'anticità*. Bari: Editori Laterza.
- Boyer, Christine M. (1996). *Cybercities. Visual perception in the age of electronic communication*. New York: Princeton University Press.
- Borgogni, Antonio; Farinella, Romeo (2017). *Le città attive. Percorsi pubblici nel corpo urbano*. Milano: Franco Angeli.
- Bossart, Diane (2014). The rise of tactical urbanism. *NEXTpittsburg*. Testo consultabile al sito: <http://www.nextpittsburgh.com/features/rise-tactical-urbanism/>.
- Bussard, Kathryn A.; Fisher, Alison; Foster-Rice, Gregory (2015). *The City Lost and Found: Capturing New York, Chicago, and Los Angeles, 1960-1980*. Princeton University Art Museum.
- Castells, Manuel (1995). *La ciudad informational. Tecnologías de la información, restructuración económica y el proceso urbano-regional*. Madrid: Alianza Editorial.
- Davis, Mike (1991). *City of Quartz*. New York: Vintage.
- Delrio, Graziano (2011). *Città delle persone*. Roma: Donzelli editore.
- De Masi, Domenico (2005). *L'emozione e la regola. L'organizzazione dei gruppi creativi*. Milano: Rizzoli.
- Detheridge, Anna (2016). *L'arte pubblica salverà la città*. *Limes*, 4.
- Droege, Peter (2008). *La città rinnovabile*. Milano: Edizioni Ambiente.
- Estok, Simon C.; Chou, Shiuuhuah Serena (2017). *Foreword. The city and the Anthropocene*. In *Concentric: Literary and Cultural Studies* 43.1 March 2017.
- European 12 (2014). *The adaptable city. Inserting urban rhythms*. Roma: European Italia Publication.
- Florida, Richard L. (2002). *The rise of the creative class: and how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. New York: Basic Books.
- Friedman, Yona (1972). *L'architettura mobile*. Bologna: Edizioni Paoline.
- Galdini, Rossana (2008). *Reinventare la città. Strategie di rigenerazione urbana in Italia e in Germania*. Milano: FrancoAngeli.
- Galdini, Rossana (2017). *Terapie urbane, I nuovi spazi pubblici della città contemporanea*. Soveria Mannelli: Rubbettino.
- Garreau, Joel (1991). *Edge City. Life on the new frontier*. New York.
- Gillham, Oliver; MacLean, Alex S. (2002). *The Limitless City. A Primer on the Urban Sprawl Debate*. Washington: Island Press.
- Glaeser, Edward L.; Kolko, Jed; Saiz, Albert (2001). *Consumer City*. In *Journal of Economic Geography* 1. Oxford University Press.
- Hannigan, John (1998). *Fantasy City: pleasure and profit in the postmodern metropolis*. Routledge, London.
- Irwin, William; Conard, Mark T.; Skoble Aeon J. (2005). *I Simpson e la filosofia*. Milano: I Libri Guidemoizzi.
- Kaminer, Tahl (2011). *Architecture, Crisis and Resuscitation: the Reproduction of Post-Fordism in Late-Twentieth-Century Architecture*. London: Routledge.
- Koolhaas, Rem (2006). *La ciudad genérica*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Kreitzman, Leon (1999). *The 24 hours society*, London: Profile Books.
- Landry, Charles (2006). *The Art of City making*. USA: Earthscan.
- Landry, Charles (2008). *The creative city*. London: Comedia Routledge.
- La Varra, Giovanni (2003). *Post-it city: the other European public spaces*. In Boeri, Stefano. *Multiplicity. USE-Uncertain States of Europe*. Milano: Skyra.

- Lynch, Kevin (1960). *The image of the city*, Cambridge: Mit Press.
- Lughod, Janet L. Abu (1999), *New York, Chicago, Los Angeles. America's Global Cities*. Minneapolis: University of Minneapolis Press.
- Maas, Wyni (2000). *Upbeat to the Leisure City*. New York, Barcelona: Actar
- Minardi, Sabrina (2014). *Slim city*. L'Espresso, 10 aprile 2014.
- Mitchell, William J. (1995). *City of bits. Space, place and the Infobahn*. Cambridge MA: The MIT Press.
- Nello, Oriol (2016). *La città in movimento. Crisi sociale e risposta dei cittadini*. Roma: Edicampus Edizioni.
- Neuwirth, Robert (2005). *Città ombra*. Roma: Fusi orari.
- Podalsky, Laura (2004). *Specular city. Transforming culture, consumption and space in Buenos Aires*. Temple University Press Philadelphia.
- Ratti, Carlo; Mattei, Maria Grazia, a cura di (2013). *Smart city, smart citizen. Meet the media guru*. Milano: Egea.
- Ravazzini, Marzia; Saraceno, Benedetto, a cura di (2012). *Le sfide della felicità urbana*. Milano: Il Saggiatore.
- Riva, Franco, a cura di (2013). *Leggere le città. Quattro testi di Paul Ricoeur*. Roma: Castelvecchi.
- Roberts, Peter (2013). *Resilient Sustainable Cities. A Future*. Edited by Peter Newton and Leonie Pearson. London: Routledge.
- Sassen, Saskia (1991). *The Global city. New York, London Tokyo*. Princeton: Princeton University Press.
- Shihai, Jin; Huisheng, Huang (2015). *Vertical City. A Solution for Sustainable Living*. China Social Sciences Press.
- Sitte, Camillo (1889). *Der Städtebau nach seinen künstlerischen Grundsätzen*, Vienna: Birkhäuser.
- Soja, Edward W. (1998). *Postmetropolis: studi critici di città e regioni*. Blackwell Publishing Ltd.
- Steffan, Isabella T. (2012). *Design for all. Il progetto per tutti*. Bologna: Maggioli Editore.
- Virilio, Paul (1997). *The overexposed city*. In Leach Neil ed. *Rethinking architecture. A reader in cultural theory*. London: Routledge.
- Virilio, Paul (2004). *Città panico. L'altrove comincia qui*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Williams, Raymond (2001). *El campo y la ciudad*. Buenos Aires.
- Yencken, David (1988). *The creative city*, Meanjin, Vol 47, Number 4.
- Zero Carbon Compendium (2015). *The Future of Low Energy Cities and Communities*. London: Zero Carbon Hub and NHBC Foundation.

\* Coordinatore Dipartimento Ambiente Energia e Sostenibilità CNAPPC - Consiglio Nazionale Architetti Pianificatori Paesaggisti e Conservatori