

Quale Habitat per la città creativa

Leonardo Pugin*

Parole chiave: diaframma, architettura interstiziale, evento, habitat, habitus.

La "città creativa" è un fenomeno urbano e di mercato sia fisico che virtuale attraverso il quale la città investe in servizi per attrarre e concentrare talenti (classi creative) operanti in settori strategici per lo sviluppo di nuovi progetti e tecnologie.

La classe creativa rimodella localmente il paesaggio urbano per le proprie esigenze di consumo di prodotti e di luoghi, di conseguenza, i quartieri creativi sono spazi privilegiati nei quali pratiche culturali e controculturali convivono in un pluralismo nel quale mostrarsi per ottenere consensi e accoglimento assecondando l'esigenza degli spazi urbani contemporanei di riposizionarsi nel quadro del mercato globale per essere maggiormente competitivi. Le grandi città si ridefiniscono per la loro capacità di importare o esportare esseri umani, prodotti, immagini, messaggi.

Occorre interrogarsi su quali esternalità produce la relazione tra il *campo globale* che struttura ampiamente questi processi di rigenerazione e gli spazi fisici della città e sulla relazione tra la contemporanea visione mitica del mondo (*Habitus*) e la struttura dello spazio urbano e domestico (*Habitat*).

L'*habitus* contemporaneo sembra non credere nel valore del tempo e quindi di un progetto del futuro dell'*habitat* locale e a lungo termine con pesanti ricadute sul piano dell'esclusione sociale e sull'approccio alla pianificazione della città.

Il tempo presente e il vissuto della città creativa: da fatto ad evento a forma

Da un paio di decenni il presente è diventato egemonico, e si impone come autosufficiente e autoreferenziale. Alla complessità, specificità e stratificazione temporale, necessaria all'esperienza e allo sviluppo del contesto urbano, si è sostituita una superficiale e ludica istantaneità dell'esperienza fondata sull'*ideologia del presente* e sull'esplicita appartenenza della città (in questo contesto "meta-città") alle varie reti mondiali per poter offrire un'immagine prestigiosa di se concepita per l'esterno, per attirare capitali, investimenti e turisti che ne sanzioneranno il successo.

Parlare di ideologia rispetto al tempo presente significa riconoscere che questa agisce come una nuova *frontiera* della percezione temporale, dell'avvenire e della speranza con pesanti ripercussioni nella lettura dei contesti entro i quali lo sviluppo urbano si colloca e, di conseguenza, nella pianificazione della città. La meta-città virtuale è una ricapitolazione che accoglie e divide tutte le varietà e le disuguaglianze del mondo e le omogenizza tramite un'*estetica della distanza* che tende a farci ignorare gli effetti di rottura, discontinuità e divieto che emergono dal cuore della città, da una lettura immergente e dettagliata della stessa.

La realizzazione del binomio apparentemente insuperabile democrazia rappresentativa/economia liberale sancisce, secondo Francis Fukuyama, la "fine della storia" immobilizzandoci nella

“grande narrazione” del tempo presente.

L'ideale del tempo presente porta a una fuorviante sopravvalutazione dell'esistente, cosicché la città nel suo insieme accetta visioni prima di poterle condividere semplicemente costruendole in una sorta di “esistenzialismo pratico” che cambia il mondo prima di immaginarlo ampliando il divario tra espressione (dell'arte, architettura e strumenti urbanistici) e riflessione.

E' necessaria una prima distinzione. L'esistenzialismo pratico della città che non lascia spazio e tempo alla riflessione produce opere *attuali*, destinate a un consumo immediato, ma non per questo *contemporanee*. Un'opera non è pienamente contemporanea se non è al tempo stesso originale nella sua epoca e unica, riferita ad un arco di tempo tra il passato e il futuro.

Il contemporaneo, in quanto *fatto* urbano, è soggetto alla misura della propria *pertinenza* nel suo contesto secondo una *storia interna*, una *storia esterna* (e quindi contestuale) e la *capacità simbolica*. Cercare di valutare la pertinenza di un progetto esclusivamente nel tempo presente rappresenta di per se un paradosso in quanto il progetto ha sempre una storia interna e una *pertinenza implicita* data dal contesto, dunque una storia esterna. Non è possibile, se non nella totale irrazionalità, operare modificazioni fisiche della città che siano esclusivamente attuali. L'ideale del tempo presente e la sua traduzione fisica (l'attuale) non sembra trovare un campo di possibile applicazione nella città se non accettando che quanto si realizza non sia pertinente. Storia interna, ovvero l'esprimersi di un progetto nel tempo e storia esterna in quanto in relazione fisica con un contesto specifico, sembrano essere categorie a priori della città: fattori impliciti che informano il progetto con i quali si possono stabilire diversi gradi di reciproca approssimazione, relazione, interpretazione ma mai negazione. Pena: la non pertinenza, il fallimento, l'isolamento del progetto, l'essere fuori luogo e fuori dal tempo.

Qual è l'idea di contesto nella città contemporanea? E' l'idea di contesto stesso ad essere messa in discussione, a decentrarsi, stratificarsi e a rendersi parzialmente virtuale ampliandosi verso nuove frontiere ancora indefinite. Perché possa realizzarsi un evento nella città un fatto urbano deve diventare un *vissuto* della città con una propria storia interna, storia esterna e capacità simbolica.

La capacità simbolica che si esprime attraverso la forma è l'unico elemento a-temporale che può operare esclusivamente nel campo del pensato anziché del vissuto. La *forma* opera una rottura con il tempo e un'apertura allo spazio, dunque la capacità simbolica si può esprimere anche nell'attuale e nella non pertinenza. In questo caso, proprio del linguaggio globale, la forma diventa *figura* sottraendosi alla sua universalità.

Queste considerazioni sul tempo ci portano a una prima conclusione:

Un evento urbano è un bene se posto in relazione ad altri, è un fatto che attraverso una storia interna e una storia esterna diventa contemporaneo e non esclusivamente attuale. La città come manufatto si compie necessariamente tramite la forma esprimendo una propria capacità simbolica che può essere pertinente solo attraverso un corretto vissuto che la sottrae all'attualità'.

La città creativa è una opportunità educativa per insegnare ai propri cittadini a *far muovere il tempo* e uscire da questo eterno presente, far muovere lo spazio, muoversi nello spazio ed andare a vedere da vicino, a toccare con mano, a frequentarne gli spazi in modo trasversale attuando dinamiche transculturali, a generare un vissuto quale strumento di lettura e interiorizzazione

soggettiva e collettiva dei fatti urbani. L'immagine globale della città creativa si trasforma, tramite la soggettività collettiva, in un *evento* e, a seguito di una comprovata pertinenza del fatto, in *forma della città*, parte del suo linguaggio. Il vissuto trasforma dunque, in termini Aristotelici il particolare, lo specifico dell'intervento della città creativa in una forma della città di carattere e valore universale.

Habitus

La fine delle grandi ideologie del '900 ha sancito la "fine della storia" e del senso di appartenenza di ogni singolo individuo, a gruppi organizzati caratterizzati per omogeneità sociale. La frammentazione sociale conseguente ha lasciato spazio ad un individualismo più accentuato che non consente il riconoscimento *nell'altro* della propria condizione, cosicché i singoli faticano, rispetto al passato, ad individuare i tratti omologanti della propria condizione sociale. Al concetto di "classe sociale", si è sostituito il concetto di *campo*, entità dinamica, dai confini incerti e spesso trasversale rispetto a fasce di reddito diverse, dinamica ma anche instabile. Globalizzazione, libero mercato e meta-città (città collegata alla rete delle altre città), diffusione mezzi di comunicazione, rendono il mondo una città. Il "mondo-città" della globalizzazione nel quale le relazioni dal globale al locale sono univoche è in contrasto con la "città-mondo" (il locale) nella quale emergono le contraddizioni e le tensioni provocate da questo sistema. *Il rapporto tra globale e locale non sembra operare tramite un paritario e democratico rapporto biunivoco* tale da rendere la globalizzazione un fenomeno realmente transculturale e terreno di costruzione di traiettorie di sviluppo per un futuro a lungo termine.

La città, quale *luogo per eccellenza* nel quale i fatti (i manufatti) e le figure (i linguaggi visivi) si trasformano attraverso i vissuti cittadini in eventi in seguito interiorizzati dalla collettività come forma, si trova in ritardo nei processi di accettazione e declinazione in diverse specificità locali di contenuti globali. I vissuti collettivi sono spontanei momenti di partecipazione e condivisione transculturale e transideologica in grado di relativizzare valori, speranze, progetti. Il paradosso nella città è che queste nuove dinamiche che la investono ne dissolvono il contesto rendendolo multistrato e multiscale, globale e nebuloso. L'idea stessa di città ci sfugge di mano proprio quando non rimane che essa sottoforma di mondo-città.

Da sempre la relazione con l'altro avviene nella città tramite l'evento, il vissuto, il *rito* quali momenti di negoziazione di identità e di conservazione e divulgazione di miti collettivi (Habitus). Progressivamente si assiste alla rimozione dell'abitudine alla negoziazione, fattore implicito nella relazione con la città come luogo in nome di *confort* e *piacere*. Confort come nuova giustizia, diritto, anestesia alla defocalizzazione dal consumo insieme promiscuo e repressivo. Piacere come intensificazione dell'esperienza emotiva della città, esperienza iper-reale, vissuto come intrattenimento e parte di uno spettacolo il cui accesso si identifica con il massimo del consumo. La socializzazione diventa uniforme, superficiale e prosaica, priva della necessità di tradurre fra universi di significato differenti. In tale contesto è probabile che si disimpari l'arte del negoziare significati condivisi e un piacevole *modus cum-vivendi*. E' di prioritaria importanza che questo aspetto sia parte integrante del quartiere creativo in quanto si tratta di uno *strumento di inclusione di classi povere e deboli* sulla soglia dell'esclusione che agisce come stimolo a un impegno partecipativo nella città evitando che il "sentimento comune" unisca senza che si verifichi "l'esperienza comune",

deteriorando la vita pubblica e isolando la classe creativa e i cittadini negli spazi dell'interdizione della città generica quali spazi pungenti, sfuggenti, stressanti, esclusivi. Ci troviamo in quella che Ulrich Beck definisce "società del rischio" nella quale le opportunità generate dal rischio possono trasformarsi in fallimentari progetti per la città, principio di esclusione, incertezza e instabilità. Nella definizione del programma della città creativa è *necessario individuare l'entità di questi rischi e la loro eventuale redistribuzione in ambiti sufficientemente ampi e resilienti da poterli assorbire*.

Da questo quadro emerge come, nel rapporto con il mondo globale, la città creativa nella sua dimensione locale abbia a disposizione strumenti di *addomesticazione* di fenomeni globali che sono deregolati. La crisi della socialità nella città necessita di strumenti di attuazione specifici, locali e condivisi che possano *filtrare* istanze di mercato internazionali al fine di trasformarle in opportunità limitandone i rischi impliciti. In questo senso le amministrazioni locali hanno il dovere di operare come entità sovrane.

La città creativa può operare come un condensatore di vissuti collettivi di qualsiasi natura e può essere pensata come l'anello di connessione tra una sovrastruttura economica e comunicativa globale, anonima e generica e una entità locale con necessità specifiche che si trova a rimodellare. Se la globalizzazione, il mondo-città, è un fatto innegabile e inarrestabile, *la città creativa è potenzialmente lo strumento di adattamento di valori propri della globalizzazione in contesti differenziati e specifici. L'attuarsi di vissuti collettivi necessari a sancire il successo delle opere e l'attrattività globale che la città creativa si prefigge di ottenere restituiscono alla relazione globale-locale un proficuo rapporto biunivoco di scambio economico e culturale* e una stabilità in grado di sostenere la mobilità associata agli aspetti più dinamici e destabilizzanti dell'economia.

Habitat

Tra le *esternalità della globalizzazione* assistiamo a un progressivo impoverimento culturale delle classi deboli che, esposte alle pressioni del mercato globale, vengono private dei saperi tradizionali senza avere, per contrappeso, un sistematico accesso ai sistemi di conoscenza moderni. Tra le responsabilità della città creativa c'è la necessità di offrire questi strumenti rendendoli disponibili, accessibili e interpretabili. La città creativa sancisce il suo successo nella città quando raggiunge una certa "porosità", ovvero, quando le dinamiche di accesso alla stessa garantiscono la *mixité* sociale e intellettuale che alimentano positivamente la relazione tra le funzioni che si insediano nel quartiere creativo e i cittadini. La città creativa può comprendere la realtà nella quale si colloca solo riconoscendo il posto che quella realtà le assegna e a sua volta la città nel suo insieme può comprendere e accettare il quartiere creativo se quest'ultimo ne diventa parte integrante offrendo opportunità in senso lato, mettendo la propria identità alla prova degli altri per poter essere modellata da questi ultimi.

Cosa succede nell'operazione di passaggio dalla città creativa come evento e quindi come propulsore di nuovi sistemi funzionali per la città alla città come struttura spaziale, manufatto, architettura? Funzioni e opportunità possono essere indipendenti dalla forma con la quale si definiscono, sono *programmi*.

La città creativa si introduce nelle dinamiche di sviluppo della città come una nuova funzione complessa e in quanto tale non rinnova necessariamente manufatti urbani o parti di città esistenti

che, per loro natura, possono essere formalmente indipendenti dalla funzione che vi si insedia. Il problema ha dunque una *dimensione a-funzionale e a-scalare* che non muta la sua complessità all'aumentare della dimensione dell'intervento urbano. *La funzione del quartiere creativo va intesa come relazione, non come schema di organizzazione*, dunque non ha senso definire un modello tipologico di riferimento per la città creativa. I suoi contenuti e le relazioni che si instaurano con la città sono molteplici e specifici del contesto, variabili di progetto con caratteristiche a-scalari e a-funzionali finalizzate a contrastare la superficiale estetica della distanza (globale) a favore di un'approccio al progetto *multiscalare* (globale-locale). Di conseguenza si può affermare che, *il carattere di permanenza oltre le funzioni e pratiche proprie del manufatto urbano, giustifica la progettazione della città creativa in relazione all'ambito locale* rimodellando la città secondo un intenzionalità estetica non necessariamente globalizzata. Questo processo garantisce la biunivocità nel rapporto globale-locale auspicabile per il successo del progetto. Da qui il paradosso riguardo l'attrattività e la visibilità che la città può offrire nel mercato dell'immagine globale che sembra necessitare un proprio linguaggio architettonico, espressione di un evento e spesso limitato alla figura, e lo specifico linguaggio della città'. L'architettura e la città nel contesto del linguaggio globale non sembrano essere lo strumento più appropriato per rispondere a questo tipo di esigenza se non accettando il presupposto di realizzare edifici-evento tramite forme effimere e temporanee o di trasformare l'immagine dei centri storici in pura figura. In questo caso l'architettura sarebbe scenografia, sfondo di una pierce teatrale cittadina in cui il regno dell'immagine, rafforzato dalle reti di comunicazione, accentua il carattere iper-reale della dimensione globale e rafforza la sopravvalutazione dell'esistente e la sua conseguente accettazione non riflessiva e antidemocratica. Questo è accettabile come uno degli aspetti posto in relazione al quartiere creativo come un *volano* per la rigenerazione urbana in un arco temporale che fruisce anche di edifici per i quali la loro primaria funzione è andata perduta. Il valore di questi edifici risiede nella loro forma in relazione all'evento e dunque al vissuto cittadino.

Le scelte formali deliberate in questa complessità difficilmente riescono a prendere le distanze. Il sistema globale è adatto a interiorizzare e metabolizzare tutte le dichiarazioni di indipendenza e le ricerche di originalità banalizzandole e appiattendole in una noia variegata. Il globale è il sistema considerato dal punto di vista del sistema stesso: è l'interno, il locale è l'esterno. Nel mondo globale la forma che disegna una storia in relazione biunivoca con il sistema, può arrivare solamente dall'esterno, dal locale. Rem Koolhaas si è espresso in una formula icastica: "Fuck the context" ma non è più possibile non considerare il contesto perchè questo, globalizzandosi e moltiplicandosi nella meta-città, è ovunque ed è tangente ai contesti locali.

I confini, le frontiere tra interno ed esterno, tra l'altrove e il qui diventano sempre più indistinguibili, la compresenza di strati di contesto globali e locali genera incertezza negli strumenti di analisi della città e l'espressione volontaria della forma dell'architettura diventa spesso passiva, un qualsiasi aspetto o frammento del sistema globale. Lo scarto tra espressione dell'architettura e riflessione si assottiglia. La città creativa potrebbe quindi ispirarsi a *un'estetica del discreto* quale strumento di analisi e progetto trasversale al multi-contesto della città contemporanea e di completamento alla carente estetica della distanza.

La città creativa nel rapporto tra pubblico e privato, luogo e nonluogo

Il rapporto che intercorre tra lo spazio pubblico e lo spazio privato, in tutti i suoi possibili gradi di reciproca relazione è un fattore che delinea un tratto fondamentale della città, basti ricordare che presso gli antichi greci, Hestia veniva riconosciuta come dea del focolare e dello spazio privato mentre Hermes il Dio della soglia, del limite e dello spazio pubblico. La natura mercantile, industriale, culturale, militare di diverse città ha portato all'interno delle stesse diverse funzioni e quindi relazioni tra pubblico e privato determinando, in larga misura le istanze formali che rappresentano la città nella sua concretezza, costruzione fisica ed elementi di permanenza.

La città creativa, in quanto fenomeno reale ma anche virtuale, finalizzato al rinnovamento urbano tramite il rilancio mediatico della città, ricalca modalità comunicative proprie della globalizzazione che portano lo spazio pubblico virtuale (principalmente il mercato) a insinuarsi nel privato attuando strategie finalizzate alla "non defocalizzazione" dal consumo. Le pratiche quotidiane strumento di questa strategia sono strutturate secondo la logica del "decentramento". Si può parlare di "decentramento" della città che si focalizza verso ciò che le è esterno e di decentramento della casa e dell'individuo. Questo fenomeno, non nuovo, ha subito con la globalizzazione cambiamenti di enorme portata. Siamo lontani dalla dolce vita di Fellini e dalla città moderna (vile Radieuse) che esprimono un ideale di città autocentrata, un quadro di vita in cui tutte le risorse erano a portata di mano. La casa e la città autocentrate, luogo della memoria in cui il soggetto si circonda di tutto ciò che gli è familiare si dissolve. *Il decentramento assume caratteristiche di stile di vita*, una qualità dell'uomo contemporaneo che non può venire meno, pena l'esclusione dal mondo delle opportunità. *Il principio di decentramento* sembra operare con le stesse modalità alla scala urbana e planetaria (a-scalare) ridefinendo e in certi casi dissolvendo l'idea stessa di luogo e di città come luogo per eccellenza.

Questo è il campo di maggior interesse per il successo della città creativa in quanto le modalità con le quali si operano strategie di decentramento necessarie a dare visibilità e riconoscibilità all'esterno della città creativa possono sancire la riuscita di un progetto a lungo termine per la città come entità locale evitando fenomeni di consumo e abbandono propri della città generica e la concentrazione di sapere e scienza esclusivamente nei medesimi poli in cui si coagulano il potere e la ricchezza. La città creativa è all'incrocio delle reti globali, ne è margine, diaframma, frontiera superficie di contatto e di scambio di contesti globali e virtuali con quelli locali.

Questa analisi colloca qualsiasi progetto per un quartiere creativo all'interno di *due sfondi o contesti (globale-locale) e di due tempi (presente egemonico e tempo della memoria)* per i quali possono trovare spazio sviluppi e strategie insediative differenziate pur conviventi nello stesso progetto. *L'opposizione luogo/nonluogo* posta in relazione ai due sfondi di riferimento è uno strumento di misura del grado di socialità e simbolizzazione di un dato spazio e ci può offrire una concreta visione sulla riuscita del progetto.

Se da un lato, la richiesta del mercato globale rende indispensabile per la città creativa, produrre edifici icona, immagini architettoniche di consumo (figure) della città da proiettare all'esterno di essa, dall'altro non richiede necessariamente localizzazioni specifiche o fisicamente prossime ai luoghi della memoria e dell'immagine della città in quanto luogo. La città creativa può essere un'*architettura*

interstiziale che pone in convivenza luoghi consolidati eventi urbani e nonluoghi.

Il carattere temporaneo degli edifici concepiti come evento e la loro autoreferenzialità consente una loro localizzazione anonima, in luoghi marginali o in zone residue dei processi speculativi di trasformazione della città fungendo da volani economici per il rilancio di queste aree.

Il maggior potenziale di progetto si gioca nella relazione tra edificio come identità, espressione in un contesto globale-locale e la città creativa come sistema ovvero entità. Il progetto si attua come programma che prevede la rifunzionalizzazione degli edifici in archi temporali predeterminati o flessibili concependo l'edificio quale oggetto resiliente non assoggettato alla risposta a programmi funzionali specifici e contestuali. Ecco che, l'edificio come permanenza della città ospita funzioni diverse in tempi diversi avvalorando il principio dell'autonomia della sua forma rispetto agli eventi, qualsiasi essi siano e nei tempi che li attuano. La città creativa, nel suo funzionamento non sembra portare nuovi tipi di funzioni né di necessitare di spazi fisici specifici e non usuali. La città creativa è un evento che richiede spazi "normali" che generano relazioni nuove, non il contrario.

La città creativa: diaframma tra globale e locale

Qual è il significato della città creativa nella globalizzazione? Può essere uno strumento per perseguire l'ideale umanista dell'universalismo? L'ideale di un mondo egualitario non passa attraverso la retorica globale dell'abolizione di tutte le frontiere ma dal loro riconoscimento. Il nostro ideale non dovrebbe perciò essere quello di un mondo senza frontiere, ma di un mondo nel quale tutte le frontiere siano riconosciute, rispettate e attraversabili. La città creativa è un progetto di frontiera, di margine, un *diaframma* posto all'interno della città finalizzato ad intercalare tramite i suoi dispositivi formali, le pressioni globali che agiscono sul locale e le potenzialità del locale sulla meta-città globale.

Bibliografia

- Diano C. (1952), *Forma ed evento*. Vicenza: Neri Pozza Editore.
Lynch K. (1960), *The image of the city*. Cambridge: Mit Press.
Auge' M. (2007), *Pour une anthropologie de la mobilite'*. Barcelona: Editorial Gedisa S.A.
Auge' M. (1992), *Non-lieux*. Edition du Seuil.
Auge' M. (2010), *Ou' est passe' l'avenir?* Edition du Seuil.
Secchi B. (2005), *La città del ventesimo secolo*. Roma-Bari: Gius. Laterza & Figli S.p.A.
Secchi B. (2013), *La città dei ricchi e la città dei poveri*. Roma-Bari: Gius. Laterza & Figli Spa.
Secchi B. (2011), *tra letteratura e urbanistica*. Pordenone: Giavedoni Editore.
Thoreau. (2009), *Camminare*. Milano: Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.
Heidegger M. (1976), *Lettera sull' "umanismo"* Milano: Adelphi Edizioni S.p.A.
Moneo R. (2012), *L'altra modernità*. Milano: Christian Marinotti Edizioni s.r.l.
Inaki Abalos. (2000), *Il buon abitare*. Milano: Christian Marinotti Edizioni s.r.l.
Virilio P. (1998), *La bomba informatica*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
Koolhaas R. (1995), *Junkspace*. Macerata: Quodlibet s.r.l.
Rossi A. (1966), *L'architettura della città*. Macerata: Quodlibet s.r.l.

* Architetto