

## Scena creativa, bricolage e cantiere: tre immagini (più una) della città contemporanea

Marco Cremaschi\*

Per chi si occupa di politiche urbane, è successo di incontrare la questione ‘creativa’ è a più riprese nel corso degli ultimi venti anni. Naturalmente, l’accezione di creatività e la connessione con l’aspetto urbano variano in modo sensibile, a seconda delle stagioni e degli interessi. Recentemente, è stato sottolineato nelle politiche urbane di diversi paesi europei il richiamo all’innovazione tecnologica, fenomeno urbano per eccellenza. Per esempio, in Francia, il 45% degli impieghi superiori è localizzato nella capitale, il 39% nelle altre 77 aree metropolitane superiori a 100 mila abitanti. In Germania, le politiche nazionali sostengono i poli urbani di “competitività”, associando agglomerazioni produttive e ricerca scientifica. Numerose città europee hanno investito in progetti e strategie ambiziose, da questo punto di vista, cercando di anticipare i cambiamenti e catturare nuove attività.

Sarebbe possibile, a questo punto, procedere ricordando l’elenco delle iniziative, delle politiche e delle opere messe in atto dalle città in ricerca e a sostegno della creatività. Piuttosto che rischiare di compilare un elenco di *best practices*, non di rado ripetitivo o inutilmente virtuoso, è forse più utile cercare degli orientamenti nel cambiamento in corso.

Provo allora ad indicare tre scenari -non alternativi tra loro- che descrivono altrettanti modi di coniugare il tema, cercando di evidenziare il ruolo delle città, soprattutto di quelle italiane. Prima, è però necessaria un’avvertenza (e, alla fine, un ulteriore scenario più problematico).

### Un’avvertenza sullo spazio dei flussi

Nella nuova, grande, narrazione della globalizzazione si insiste sul superamento dello spazio geografico e dei luoghi nella società dei ‘flussi’, primo di tutti quello finanziario -in costante e incredibile movimento- che investe i territori imponendo di accoglierlo ed adattarsi.

Una narrazione perspicace e incisiva, che ha subito più correzioni di quanto di solito si pensi. La prima, rivincita forse del senso comune, riguarda la resistenza dei luoghi: anche nelle città globali, ha ricordato la Saskia Sassen, le relazioni faccia a faccia sono importanti, la socialità e la geografia non scompaiono, e ancorano il business alle città nonostante l’astrazione crescente della produzione. Si forma così una nuova gerarchia nel network urbano, con alcune città dove si concentrano le funzioni di comando, le città globali; altre che operano le connessioni tra i diversi sistemi, le città *gateway*, e i diversi territori, le capitali regionali.

Osservazione importante, ma c’è di più: un’ulteriore correzione riguarda il senso del cambiamento. Non è detto, infatti, che lo spazio dei flussi sia l’ultimo stadio dello sviluppo territoriale, e la città globale il punto di arrivo delle dinamiche urbane. Anzi, se andiamo a guardare la letteratura scientifica, troviamo una varietà di combinazioni tra lo spazio dei flussi -delle informazioni, del capitale, delle tecnologie- e lo spazio dei luoghi, delle identità, delle conoscenze locali, delle qualità. Questo ruolo di cerniera regola l’atterraggio delle risorse mobili (quelle tipiche della società dei flussi) e la valorizzazione di quelle immobili (non solo materiali: spesso anche le persone sono stanziali). Svolto in gran parte dall’attore città, incide molto sulle scelte di prospettiva in tutto il mondo e in Europa.

Infine, le città operano un ruolo attivo in queste dinamiche economiche e territoriali; anzi, sono l’unico punto nell’assetto organizzativo del capitalismo dei flussi dove si rivelino le poste del gioco, dove si capisca chi guadagna e chi perde, cosa sacrificiamo di un valore all’altro (della sostenibilità allo sviluppo, per esempio). Questo è anche il ruolo della politica, e non è un caso che dal 1993 siano i sindaci -i politici locali- a giocare in prima persona la partita della mobilitazione strategica, con maggior efficacia di ogni altro livello o attore politico.

In definitiva, la geografia non scompare nello spazio dei flussi; ci sono più percorsi di quanto la nuova immagine riesca a raccontare; la dimensione locale agisce come una variabile indipendente.

Percorsi ibridi, pertanto, tutt'altro che scontati, che mettono in valore la capacità di giocare la partita. La nozione di strategia urbana nasce qui, come capacità di definire quel mix di risorse locali che influenza l'atterraggio dei capitali finanziari.

### **La scena pubblica**

Il primo esempio riguarda il *convenire* dei pubblici (al plurale): le città producono eventi e raccolgono pubblico che si muove per fruire di questi eventi. Le città resistono perché sono la *scena* dove pubblici diversi si confrontano. Uso il plurale, e non è un caso, perché i servizi urbani prodotti sono sempre più immateriali, sempre più dominati dalla produzione simbolica, ma non sono prodotti da una cittadinanza che vota e risiede dentro i confini comunali. La produzione di eventi può correre il rischio di banalizzare la cultura (tema ampiamente dibattuto), ma crea il pubblico. Un pubblico che si riconosce perché *conviene* in un luogo e fruisce di un'esperienza in condizioni di prossimità. Anzi, il senso degli eventi è la costruzione di un pubblico; certe città, come ricorda Peter Hall, hanno dato un contributo cruciale all'invenzione della cultura di massa. Memphis e Hollywood hanno prodotto, in certi momenti, la cultura di massa della contemporaneità -la musica, il cinema- che poi il capitalismo globale ha diffuso e generalizzato.

Siamo un paese debole dal punto di vista della produzione di massa, inutile dirlo, non abbiamo una Hollywood a Roma, e non l'avremo neanche nell'Europa unita. Eppure qualche esempio di città capace di creare 'scena' e mobilitare il pubblico si può trovare. L'Estate Romana degli anni '70 è stata un'invenzione che ha cambiato durevolmente il modo di fare politiche culturali; ma, soprattutto, ha cambiato il pubblico di una città in parte militarizzata dai duri confronti di piazza degli anni precedenti.

La città europea che fa scena culturale per eccellenza è stata forse la *swinging London*, che dagli anni '60 è riuscita a mantenere una capacità di produrre senso musicale per l'intero continente. Altre città, come Parigi, giocano bene le proprie carte dal punto di vista del marketing, ma forse hanno meno capacità di fare cultura di massa.

La città come scena è dunque il primo scenario su cui le città occupano uno spazio, e le politiche urbane sono chiamate impegnarsi.

### **Il milieu innovatore**

Il secondo esempio è più canonico ed è stato ampiamente studiato. Il bricolage delle risorse materiali porta all'innovazione: le città contaminano linguaggi e sapere, elaborando nuovi oggetti e servizi.

La città come *milieu* innovatore, come concentrazione di cervelli che producono tecnologie, come nuova interfaccia con il mondo delle tecnologie. Forse gli esempi più significativi sono i due modelli antinomici della Silicon Valley e di Tokyo, la prima che riesce a produrre ondate di innovazione successiva una all'altra; la seconda, che grazie all'impulso pubblico concentra capacità creativa da tutta la nazione. Creazione che sta dentro all'industria, che sta dentro alle pratiche, e diventa base economica produttiva per tutta la città. L'aspetto più interessante segnalato da chi studia questi incubatori è che sono centri di *bricolage*: nel senso che le risorse, come la creatività, sono ampiamente disponibili e il vero problema è l'assemblaggio. Il fax, per esempio, è stato inventato più volte in diverse realtà industriali, ma è stato perfezionato e portato a stilema della contemporaneità dai giapponesi perché rispondeva alla domanda di trasmissione del linguaggio ideogrammatico. E da allora è divenuto standard, così come poi in altri momenti è avvenuto per il walkman, il cellulare... Nessuna di queste invenzioni è originale (il sapere è fluido); e non c'è una risorsa esclusiva (come il petrolio). C'è una capacità di mescolare una domanda rimasta inesplorata con la varietà di risorse conoscitive disponibili. Questo è il lascito positivo della società delle reti, del capitalismo dei flussi.

Pochi esempi d'attualità sono presenti oggi in Italia (ma Milano è stata capitale del design e della moda in altre epoche), ma nuovi milieu innovatori non sono impensabili, proprio perché la loro caratteristica non è disporre di un vantaggio competitivo assoluto, ma mobilitare risorse sommerse.

E' possibile, per esempio, che città come Milano crescano nel campo della ricerca medica; Roma nelle bio-tecnologie.

La seconda immagine è, dunque, quella della città come incubatore che crea innovazioni; mai partendo da zero, ma attraverso operazioni di bricolage che sono tipiche azioni di interfaccia.

### **Il cantiere**

La terza immagine riguarda la città che conosciamo meglio, che ricrea se stessa, e ricrea la propria base economica diventando un cantiere di ri-progettazione delle attività insediate locali.

L'accento è posto in questo caso sulla parola *cantiere*, con tutte le sue incognite e le incertezze: il cantiere allude alla pratica di costruzione (realistica) del futuro, basato non su astratti progetti e ingegnerie sociali, ma sull'agire riflessivo che dischiude nuove possibilità che vengono progressivamente esplorate.

Anche le città italiane hanno posto mano al programma di ricostruzione e hanno elaborato iniziative di cambiamento nello scorso decennio. E' un treno partito in ritardo, rispetto ad altre città europee, ma che ora sollecita a traguardare il prossimo futuro, quando bene o male prenderà forma il nuovo assetto in via di realizzazione.

Nei prossimi anni vedremo entrare in servizio nuove reti infrastrutturali, nuove centralità direzionali e commerciali, spazi pubblici e spazi aperti concepiti negli scorsi anni. Sono coinvolte sia le grandi metropoli che le medie città.

Negli ultimi trent'anni le città del mondo sono state dei grandi cantieri di opere che ne hanno radicalmente rinnovato il volto. Ma, soprattutto, dei grandi cantieri di futuro, che hanno elaborato nuovi codici e nuovi rapporti di relazione tra gruppi sociali.

La terza immagine riguarda, dunque, l'edificazione di nuovi spazi e nuove attività: le città cantiere - in tutti i sensi- produttrice di futuro.

### **Il vaso di pandora**

Un ultimo elemento in conclusione suggerisce delle avvertenze ancora meno rassicuranti sul lato oscuro della creatività urbana. La città del '900 è stata la città della concentrazione delle risorse e della capacità produttiva, capace di estrarre dalla natura le forze vitali primigenie che promettevano straordinarie acquisizioni immateriali. Trovo particolarmente significativa, a questo proposito, l'immagine di Shelley che 'l'inferno è una città simile a Londra'. L'idea del modernismo opera un ribaltamento della cosmogonia: la tecnica, il presente diventa rappresentazione di quello che è il simbolico.

Non disponiamo oggi di un immaginario consolidato per la società del XXI secolo. Non abbiamo alcunché di equivalente che descriva le nostre città; sappiamo però che quell'inferno ha lasciato scappare dei demoni, che disseminano semi di paura nel tessuto del presente. Le bombe di Londra (dell'estate 2005) mettono doppiamente in gioco la città, come obiettivo militare e come speranza di ricostruzione. Perché se esistono degli elementi che possano rimettere in gabbia i demoni fuggiti, sedare le paure, diffondere enzimi che sgretolino le paure scatenate da questa transizione del capitalismo, queste sono la città ed il ruolo politico che hanno assunto in questo particolare frangente culturale dell'Europa.

1. "Tre immagini più una della città contemporanea", in *Urbanistica informazioni*, 2006, n. 206, pp. 50-53.