

ESEMPI DI ARCHITETTURA

Spazi di riflessione

Direttore

Olimpia Niglio

Kyoto University, Japan

Comitato scientifico

Roberto Goycoolea Prado

Universidad de Alcalá, Madrid, España

Taisuke Kuroda

Kanto Gakuin University, Yokohama, Japan

Rubén Hernández Molina

Universidad Nacional, Bogotá, Colombia

Giovanni Multari

Università degli Studi di Napoli Federico II

Alberto Parducci

Università degli Studi di Perugia

Massimiliano Savorra

Università degli Studi del Molise

Cesare Sposito

Università degli Studi di Palermo

Karin Templin

University of Cambridge, Cambridge, UK

Comitato di redazione

Giuseppe de Giovanni

Università degli Studi di Palermo

Marzia Marandola

Sapienza Università di Roma

Mabel Matamoros Tuma

Instituto Superior Politécnico José A. Echeverría,

La Habana, Cuba

Alessio Pipinato

Università degli Studi di Padova

Bruno Pelucca

Università degli Studi di Firenze

Chiara Visentin

Università Iuav di Venezia

EdA – Collana editoriale internazionale con obbligo del *Peer review* (SSD A08 – Ingegneria Civile e Architettura), in ottemperanza alle direttive del Consiglio Universitario Nazionale (CUN), dell’Agenzia Nazionale del sistema Universitario e della Ricerca (ANVUR) e della Valutazione Qualità della Ricerca (VQR). Peer Review per conto della Direzione o di un membro della Redazione e di un Esperto Esterno (*clear peer review*).

La collana editoriale Esempi di Architettura nasce per divulgare pubblicazioni scientifiche edite dal mondo universitario e dai centri di ricerca, che focalizzino l'attenzione sulla lettura critica dei progetti. Si vuole così creare un luogo per un dibattito culturale su argomenti interdisciplinari con la finalità di approfondire tematiche attinenti a differenti ambiti di studio che vadano dalla storia, al restauro, alla progettazione architettonica e strutturale, all'analisi tecnologica, al paesaggio e alla città.

Le finalità scientifiche e culturali del progetto EDA trovano le ragioni nel pensiero di Werner Heisenberg Premio Nobel per la Fisica nel 1932.

... È probabilmente vero, in linea di massima, che nella storia del pensiero umano gli sviluppi più fruttuosi si verificano spesso nei punti d'interferenza tra diverse linee di pensiero. Queste linee possono avere le loro radici in parti assolutamente diverse della cultura umana, in diversi tempi ed in ambienti culturali diversi o di diverse tradizioni religiose; perciò, se esse veramente si incontrano, cioè, se vengono a trovarsi in rapporti sufficientemente stretti da dare origine ad un'effettiva interazione, si può allora sperare che possano seguire nuovi ed interessanti sviluppi.

Spazi di riflessione

La sezione Spazi di riflessione della collana EdA, Esempi di Architettura, si propone di contribuire alla conoscenza e alla diffusione, attraverso un costruttivo confronto di idee e di esperienze, di attività di ricerca interdisciplinari svolte in ambito sia nazionale che internazionale. La collana, con particolare attenzione ai temi della conservazione del patrimonio costruito nonché dell'evoluzione del processo costruttivo anche in ambito ingegneristico, è finalizzata ad approfondire temi teorici e metodologici propri della progettazione, a conoscere i protagonisti promotori di percorsi evolutivi nonché ad accogliere testimonianze operative e di attualità in grado di apportare validi contributi scientifici. Le attività di ricerca accolte nella collana EdA e nella sezione Spazi di riflessione possono essere in lingua straniera.



Vai al contenuto multimediale

Rossana Gaddi

Design e città

Forme e processi di valorizzazione urbana

Prefazione

Raffaella Trocchianesi

Nota introduttiva

Flaviano Celaschi

Postfazione

Arturo Dell'Acqua Bellavitis





Aracne editrice

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

Copyright © MMXVIII
Giacchino Onorati editore S.r.l. – unipersonale

www.giacchinoonoratieditore.it
info@giacchinoonoratieditore.it

via Vittorio Veneto, 20
00020 Canterano (RM)
(06) 4551463

ISBN 978-88-255-0987-8

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: dicembre 2018

A mio padre

- 11 *Prefazione*
di Raffaella Trocchianesi
- 17 *Nota introduttiva*
di Flaviano Celaschi
- 19 **Capitolo I**
La città contemporanea
1.1. Il sistema urbano globale — 1.2. L'internazionalizzazione delle città e i sistemi di cooperazione e competizione tra territori — 1.3. La città multiculturale — *Approfondimento. L'Europa dei popoli tra cittadinanza europea e identità locali* — 1.4. Lo sviluppo urbano e la città contemporanea, bene culturale complesso — 1.5. Nuove politiche e pratiche di sviluppo urbano — 1.6. Grandi eventi e rigenerazione urbana — *Approfondimento. L'esperienza e il lascito di Expo Milano 2015.*
- 51 **Capitolo II**
Il design nel processo di valorizzazione urbana
2.1. Il ruolo del design nei processi di conoscenza — 2.2. Trasformazione dei terreni di progetto — 2.3. L'approccio del design dei beni culturali per la valorizzazione strategica urbana — 2.4. Ruoli dell'urban design nel macro mutamento urbano contemporaneo — 2.4.1. *Design come "attore" e "interprete" del cambiamento* — *Approfondimento. Corporate image per le città* — 2.4.2. *Design come "motore" del cambiamento* — *Approfondimento. Rifunzionalizzazione dello spazio urbano. Milano, la moda e la città* — 2.4.3. *Design come "regista" del cambiamento* — *Approfondimento. Il caso Torino: la comunicazione, le Olimpiadi e il marketing del territorio* — *Approfondimento. Design Council* — 2.5. L'esperienza dei Design Center. La diffusione e la ricerca nel settore del design come modello di sviluppo.

95	Capitolo III <i>Modelli di Innovazione Urbana</i> 3.1. Progettare per la città nell'era della conoscenza — <i>Approfondimento. Evoluzione dell'idea di governance urbana negli Stati Uniti e in Europa</i> — 3.2. Creative cities: modello di sviluppo culturale? — 3.3. Innovazione e valore apportati dall'industria creativa ai processi di promozione culturale — 3.4. Fattori competitivi per lo sviluppo delle comunità e delle industrie creative — 3.5. Luoghi della creatività — 3.6. Dal marketing territoriale all'analisi dell'identità competitiva delle città — 3.7. L'esperienza degli Urban Center — 3.8. Urban Center e Design Center. Realtà a confronto per la creazione di un modello design driven di innovazione locale.
135	<i>Conclusioni</i> Milano nello scenario contemporaneo
139	<i>Postfazione</i> di Arturo Dell'Acqua Bellavitis
141	<i>Bibliografia</i>

Prefazione

RAFFAELLA TROCCHIANESI*

Il gruppo di ricerca *DeCH — Design for Cultural Heritage* è da diversi anni attivo presso il dipartimento di Design del Politecnico di Milano, ed è in questo contesto che il lavoro di Rossana Gaddi si iscrive abbracciando una delle tematiche centrali del design per la valorizzazione del patrimonio culturale: la fruizione, comunicazione e gestione urbana e territoriale.

L'autrice tratteggia una traiettoria interessante e ricca di connessioni interdisciplinari che ha come prospettiva il “bene città” come “sistema culturale complesso” individuandone valori, opportunità, linee di intervento e logiche di fruizione. In quest’ottica la città contemporanea viene indagata nelle sue molteplici sfaccettature partendo dal suo forte potenziale comunicativo; lo spazio urbano infatti non è misurabile solo in termini geografici ma è costituito da un insieme di fattori (sociali, storici, relazionali) che gli conferiscono diversi livelli valoriali.

L’agire territoriale si manifesta attraverso un’infinita molteplicità di atti che, pur nella loro complessità, possono essere suddivisi in tre grandi categorie che appartengono:

- *al mondo dei simboli*, che riguarda il modellamento e la comprensione intellettuale del territorio;
- *al mondo della materia*, che riguarda il modellamento e la comprensione fisica del territorio;
- *al mondo del senso*, che riguarda la messa a punto di strutture atte a “far crescere” il territorio (Turco 2000).

Lavorare sull’innovazione e sulla possibilità di individuare nuovi scenari di sviluppo e valorizzazione significa modificare il modo di vedere le problematiche, il che vuol dire sia andare ad analizzare il sistema organizzativo, produttivo, sociale, sia trovare nuovi linguaggi per mettere in scena immaginari, storie e narrazioni che abbiano in sé un potenziale di progetto e di attuazio-

* Dipartimento di Design, Politecnico di Milano.

ne. L'autrice giustamente si sofferma sulle potenzialità dello *scenario building* in ambito urbano e territoriale, la possibilità cioè — attraverso la costruzione di una visione d'insieme di qualcosa di complesso colto nelle sue trasformazioni — di “mettere in forma” un ipotetico stato delle cose che qualcuno ha saputo concepire e descrivere in modo comunicabile e comprensibile. Proprio per questo secondo Manzini e Jegou (2004) lo scenario è costituito da tre componenti che ne supportano la struttura: la *visione*, la *motivazione* e le *proposte*, e diventa strumento di progetto nel suo essere *possibile* e *discutibile*. Questi si rivelano requisiti fondamentali soprattutto quando — a livello territoriale — ci si confronta con le Pubbliche Amministrazioni, che non solo devono comprendere il percorso di ricerca che si sta compiendo, ma devono anche riuscire a intravederne la potenzialità e la possibile fertilità progettuale. Il coinvolgimento degli stake holders e la finalizzazione dei loro possibili contributi operativi è cruciale, e ciò può accadere solo se si riesce a veicolare una visione comune complessiva relativa sia all'esistente che al possibile sviluppo futuro. Ecco allora che all'interno dello scenario devono essere presenti e ben visibili le risorse del territorio, le potenzialità, l'individuazione della leva progettuale, e il relativo impatto nel contesto.

Il tema della *città come bene culturale complesso* è quanto mai attuale e dimostrato dal paesaggio terminologico che ne tratteggia i confini. Fino ai primi decenni del secolo scorso i paradigmi e le metafore usate per descrivere il contesto urbano o comunque la città nelle sue parti e nel suo insieme, si rifacevano al corpo umano considerato “forma architettonica” perfetta, oppure alla casa quale modello costruttivo a misura d'uomo. Le avanguardie artistiche del primo Novecento introducono l'immagine della *macchina*, delle *nuove tecnologie* e del *Nuovo* come valore; poi si passa attraverso il movimento dettato dagli strumenti e dai *linguaggi cinematografici* fino ad arrivare ai paradigmi dell'immateriale contemporaneo, dei flussi, dei *multileyer informatizzati e informatizzanti*, dello *spazio-tempo* variabile. Di seguito alcuni paradigmi urbani che trovano il senso della loro natura nell'immagine simbolica di riferimento:

- la “città ipertesto” formata da diverse densità e dai flussi che le interconnettono. “Essendo soggetta a continue ricombinazioni, è un territorio aperto alle più diverse possibilità di progetto.” (Fiorani 2005, p.199).
- L'immagine della “città territorio” assimilabile a un “mosaico” che raccoglie diverse situazioni geografiche “è un'ipercittà' frammentata in molteplici paesaggi nel senso della discontinuità percettiva e della perdita dei tradizionali valori di riconoscibilità dei luoghi. Una città che si riscrive semanticamente con i molti linguaggi massmediali e diasporici, interculturali, che la segnano, le parlano, la attraversano”. (op. cit., p.34).

- La “città generica” dominata dall’indifferenziato spazio del consumo, dal turismo, dall’effimero.
- La “città collage” che di fatto non è una città costituita da frammenti, ma può essere letta come composta di frammenti stessi (Viganò 1999). La rappresentazione creata attraverso il montaggio/collage porta in primo piano il rapporto spazio-tempo affermando che l’effimero e il transitorio siano l’ambito caratteristico per la produzione di simboli.
- La “città puzzle” segue le regole dell’accostamento, della vicinanza e della continuità non lineare tra elementi, regole che presuppongono una ricomposizione e un completamento fino a rendere comprensibile la “figura” corrispondente a un brano di tessuto urbano. (Viganò op.cit.).
- Nella “città domino” invece emerge la concatenazione, la regola dell’associazione (Viganò op.cit.).
- La “città arcipelago” è quella scoperta dalle erranze degli artisti persi in un liquido amniotico dove si formano spontaneamente gli spazi dell’*altrove*, un arcipelago urbano navigabile, una città in cui gli *spazi dello stare* sono le isole del grande mare formato dagli *spazi dell’andare*. “Gli spazi vuoti (...) sono i luoghi che più di ogni altro rappresentano la nostra civiltà nel suo divenire inconscio e molteplice. Queste *amnesie urbane* non sono solo in attesa di essere *riempite di cose*, ma sono spazi vivi da riempire di significati”. (Careri 2006, p.133)
- La “città bunker” è la *Seaside*¹ in cui è ambientato il film *The Truman Show* di Peter Weir (1998): non solo scenografia ma anche città vera, “scenografia” vissuta e realizzata secondo un accuratissimo progetto basato su distanze di sicurezza e di comportamenti a misura d’uomo volti a garantire prevedibile tranquillità e benessere.

La città quindi come *topos dell’immaginario*, diventa icona della città multiversa, luogo dell’erranza e delle relazioni.

Queste identità plurali della città sono oggetto di studio, riflessione, proiezione critica nel panorama strategico contemporaneo e diventano implicitamente — in questo volume — oggetto di una lettura consapevole e puntuale delle dinamiche di relazione urbane e sociali.

Il testo affronta anche il tema della dimensione temporanea dell’evento quale leva strategica di valorizzazione includendo casi studio interessanti e significativi. A questo proposito va sottolineato

1. Si tratta di una vera città situata sulla costa della Florida tra Pensacola e Panama City, la prima città costruita nel 1979 secondo i principi del Neourbanesimo.

infatti che il territorio sovrascrive alla sua componente tangibile e permanente (fatta di pianificazione urbanistica, piani regolatori, architetture...) una componente temporanea ed effimera (fatta di eventi culturali e sociali) che implicano una trasformazione — quasi sempre reversibile — del territorio stesso in termini funzionali, fruitivi, simbolici, rituali.

Questa dimensione è esemplificata in modo magistrale da una ricerca presentata alla 15. Mostra Internazionale di Architettura di Venezia (2016) intitolata *Ephemeral Urbanism. Cities in constant flux*, a cura di Rahul Mehrotra, Felipe Vera e José Mayoral con la collaborazione di Richard Sennett, il coinvolgimento della Harvard University (Design department) e il Centro de Ecología, Paisaje y Urbanismo–DesignLab Universidad Adolfo Ibáñez, Santiago del Chile. La ricerca si articola in sette declinazioni di urbanizzazione effimera: i paesaggi effimeri delle *celebrazioni*, delle *transazioni*, delle *estrazioni*, dei *rifugi*, della *guerra*, delle *religioni* e dei *disastri*. Ognuna di queste declinazioni è documentata con una serie di casi che testimoniano la potenza e la portata di questa dimensione temporanea e intangibile (anche in termini di valore relazionale–sociale–rituale che si sovrappone a quello fisico–urbano–territoriale) e che porta a delineare il concetto centrale di *urbanizzazione effimera* che riflette su “atteggiamenti” di *materiale impermanenza*, di dematerializzazione e disassemblamento quali atteggiamenti progettuali nei processi di costruzione delle città. Si parla di *insediamenti informali* e *insediamenti pop-up* in cui i pixel prendono il posto delle pietre, le città sono costruite intorno a spazi di comunicazione “mobili” più che a punti di riferimento fissi e fisici (Sennet, 2016).

In questo contesto il ruolo del design si modula su diverse competenze che necessariamente si confrontano con un impianto valoriale fortemente connotato territorialmente. L'autrice ne evidenzia la vocazione di *facilitatore*, *attore*, *interprete*, *motore* e *regista* del cambiamento nei processi sociali e culturali dello sviluppo urbano. Questa dimensione “plurale” e “multiversa” della disciplina del design è più che mai evidente nell'ambito urbano e territoriale caratterizzato da complessi processi individuabili in un contesto in continuo mutamento sociale e culturale.

Bibliografia

CARERI F., *Walkscapes*, Einaudi, Torino, 2006.

FIORANI E., *I panorami del contemporaneo*, Lupetti, Milano, 2005.

MANZINI E., JÉGOU F., *Design degli scenari*, in BERTOLA P., MANZINI E. (eds.), *Design Multiverso*, Milano, Polidesign, pp. 189–208, 2004.

- SENNETT, R., *Introduction to Research Project on The Ephemeral City*, in R. MEHROTRA, P. VERA, J. MAYORAL, *Ephemeral Urbanism. Cities in constant flux* (pp. 11-12), Ediciones ARQ Escuela de Arquitectura Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, 2016.
- TURCO A., *Semiotica del territorio: congetture, esplorazioni, progetti*, in FIORANI E., GAFFURI, L. (a cura di), *Le rappresentazioni dello spazio*, FrancoAngeli, Milano, 2000.
- VIGANÒ P., *La città elementare*, Skira, Milano, 1999.

La città mutante è un grande living lab

Nel giro di due decenni siamo passati dall'idea che l'innovazione possa nascere nei luoghi a essa deputati (Design Center, centri di ricerca, laboratori di sperimentazione, etc.) all'idea che la città stessa sia in realtà l'unico e vero laboratorio vivente nel quale monitorare, conoscere, ideare, progettare e sviluppare la vera innovazione, quella che cambia la realtà e che ci permette di vivere meglio.

Ad Incheon (Seoul airport city, South Korea) stanno terminando i lavori alla città sperimentale nella quale le grandi corporation coreane si sono attrezzate per ospitare a condizioni di favore circa 40.000 abitanti, che accetteranno di essere monitorati in continuo nella loro vita privata e collettiva attraverso un approfondito sistema di big data analytic processes. Un vero e proprio laboratorio vivente che offrirà al sistema produttivo e sociale coreano la possibilità di conoscere e quindi perfezionare e ottimizzare ogni istante della nostra esistenza urbana, in tempo reale.

La città contemporanea è piena di design (progettato consapevolmente o meno) dei comportamenti, dei linguaggi espressivi, delle tecnologie e dei touch point di queste. La città contemporanea è piena di vita necessitata, oltre che di vita relazionale desiderata o sofferta, di sistemi e centri di ospitalità, di ristoro, di formazione, di produzione di beni e servizi, di luoghi e sistemi dediti al trasporto, di luoghi per lo sport, di spazi per l'incontro e il tempo libero, di shopping mall naturali e artificiali, di luoghi di cultura dove produrla, riprodurla e consumarla o semplicemente ammirarla e studiarla. La città è l'integrazione in tempo reale di tutto questo e la possibilità di riprodurre in scala 1:1 questa complessità, soprattutto rispetto alle specificità di cultura, di clima, di abitudini sociali, etc. che la contraddistinguono rendendola ogni volta unica, è assai difficile.

Nello stesso tempo l'avvento delle tecnologie abilitanti della rivoluzione digitale in atto si è trasformate in — quasi commodities — per costo, miniaturizzazione, possibilità di applicazione, semplicità di gestione, velocità di implementazione. Ma la vera caratteristica dominante delle tecnologie abilitanti è

* Dipartimento di Architettura, Alma Mater Studiorum — Università di Bologna.

quella che esse possono venire integrate tra di loro fornendo inedite situazioni di cambiamento della realtà con investimenti tutto sommato modesti ma di effetto capillare.

Dunque spingiamo questa idea che la città contemporanea è il miglior laboratorio di se stessa, e il designer contemporaneo è un cittadino o un city user che ogni giorno si immette nel fenomeno che potrebbe contribuire a cambiare con lo spirito di chi conosce le regole del cambiamento intenzionale della realtà, tenendo in alta considerazione che:

- il futuro è un fatto collettivo, che non esiste un futuro auspicabile per me o per pochi, la probabilità che il futuro possibile–probabile–auspicato si possa avverare è direttamente proporzionale al numero di persone che saprò coinvolgere nell’auspicio;
- l’osservazione della realtà è fondamentale per poter fare modelli semplificati ma efficaci della realtà da modificare. Quindi il designer deve avere la capacità di registrare, raccogliere e usare grandi moli di informazioni (big data) che in tempo reale gli possono arrivare dal comportamento sincrono dei cittadini;
- la compartecipazione dei cittadini–utenti–consumatori che siano all’immaginazione della città e del suo patrimonio culturale, storico architettonico, ambientale, relazionale, è il modo più efficiente che conosciamo di aprire e quindi rendere accettabile il cambiamento;
- la città contiene infinite scale di applicazione sperimentale: il quartiere, la strada, il condominio, la famiglia, la scuola, l’impresa, etc., e a ognuna di queste scale è possibile introdurre cambiamento dosato e sostenibile per poter valutare i pro e i contro dell’impatto e dei costi del cambiamento per poi trasferire questa innovazione a sistemi più articolati.

Anche sotto l’aspetto culturale, del patrimonio e dell’impiego di questi fenomeni come elementi di produzione del valore sociale, culturale, economico di una città, questo libro dimostra azioni, esplicita casi, racconta storie di come questo processo non solo sia conveniente e fattibile, ma sia da qualche anno a questa parte diventato il sistema fattibile per antonomasia.

Cerchiamo dunque designer cittadini o cittadini designer che sappiano rendersene conto e che abbiano l’umiltà di adoperarsi a vivere la città come un enorme cantiere vivo e delicatissimo, nel quale ogni azione deve essere sperimentata con cautela, tempi, impieghi economici, saperi assai controllati. Cerchiamo amministratori e decisori che si rendano conto che senza questa manutenzione sistematica e continua del territorio urbano, non solo infrastrutturale (strade e reti) ma socioculturale la città cessa di mutare, e se la città non muta in continuo significa che è una città morente.

Evviva la città mutante.

1.1. Il sistema urbano globale¹

L'economia globale dell'informazione è organizzata sulla base di centri gestionali in grado di coordinare, gestire e innovare le attività di aziende strutturate in reti di scambio interurbano e spesso transnazionale.

Al centro dei nuovi processi economici si collocano attività riguardanti la finanza, le assicurazioni, le proprietà, la consulenza, i servizi legali, la pubblicità, il design, il marketing, le pubbliche relazioni, la sicurezza, la fornitura di informazioni e la gestione di sistemi informatici. Le attività di ricerca e sviluppo sono di importanza altrettanto decisiva nell'industria, nell'agricoltura e nei servizi. Tutte queste attività hanno qualcosa in comune: si tratta di flussi di informazioni e di conoscenza basati su un sistema di telecomunicazioni altamente sviluppato che ne permette la dislocazione in un qualsiasi punto del pianeta.

Studi empirici² hanno concluso che il nuovo schema per la dislocazione spaziale di servizi avanzati è caratterizzato dal fatto di essere al tempo stesso concentrato e disperso: la caratteristica importante è la sua interrelazione tramite una rete di flusso.

1. Cfr. SASKIA SASSEN, *Le città nell'economia globale*, il Mulino, Bologna, 2003. Nel suo saggio, Sassen dimostra come numerose metropoli mondiali si siano sviluppate all'interno di mercati transnazionali e abbiano ormai più caratteri in comune tra loro che con i rispettivi contesti regionali o nazionali. La "città globale" è un nuovo concetto teorico per studiare i luoghi di intersezione tra globale e locale. Le città globali sono quindi il centro di snodo per commerci, finanza, attività bancarie, innovazioni e sbocchi economici. Città come New York, Tokyo, Parigi, Londra, Seoul, Pechino e Shanghai sono connesse globalmente ma disconnesse localmente, fisicamente e socialmente. Saskia Sassen ha contribuito a elaborare un quadro analitico e metodologico in grado di definire la città globale come una componente strategica dell'economia globale e in secondo luogo a identificare territorialmente i processi di potere scaturiti dalla ristrutturazione economica.

2. STEPHEN GRAHAM, *Telecommunications and the city: electronic spaces, urban places*, Routledge, London, 1996.

Questi servizi avanzati sono i settori di attività con la maggiore crescita in termini di posti di lavoro e di percentuale del prodotto interno lordo dei Paesi di riferimento e si tratta inoltre dei settori più dinamici e con i maggiori investimenti nelle principali aree metropolitane³. (Thrift, 1989)

Per quanto queste attività siano presenti in tutte le grandi città e in quasi tutti i Paesi, i livelli più alti di reti di servizi avanzati sono concentrati nelle principali aree metropolitane del mondo.

Nel caso dell'Europa, uno studio⁴ sulle reti di servizi nelle città mostra però la crescente interdipendenza e la natura complementare dei centri urbani di medie dimensioni. Così, parafrasando quanto afferma l'economista Riccardo Cappellin in questo studio, l'importanza relativa delle relazioni tra città e regione sembra diminuire rispetto alle relazioni che collegano le città di diverse regioni e Paesi e le nuove attività che si concentrano in poli specifici, il che porta a una crescente disparità tra i poli urbani e i loro rispettivi *hinterland*.

Insieme alla concentrazione gestionale delle grandi metropoli, si è quindi creata una rete dispersa e articolata per la gestione dei servizi, dislocata nei distretti periferici e nei centri metropolitani regionali minori.

Centri gestionali secondari sono emersi negli Stati Uniti (per citare un esempio, Atlanta), in Europa (Barcellona, Nizza, Stoccarda o Bristol) e in Asia (Mumbai, Bangkok, Shanghai).

Le periferie delle grandi aree metropolitane brulicano di attività di servizi avanzati, come nel caso di Reading (periferia di Londra) o di Walnut Creek (San Francisco). In alcuni casi i nuovi centri manageriali sono sorti all'ombra dei centri cittadini: il quartiere de *La Défense* a Parigi ne è l'esempio più evidente. Ma, in generale, la maggior parte delle attività di servizio decentralizzate nelle periferie consiste di uffici in cui si svolge lavoro di routine collegato su larga scala.

Ciò che è significativo in questo processo spaziale non è la concentrazione o la dispersione delle attività, ma il rapporto tra le due tendenze, ovvero la creazione di una rete interdipendente e gerarchicamente organizzata, che produce servizi lavorando con flussi di informazioni telecomunicanti⁵. New York, Londra o Tokyo non sono città globali (anche se costituiscono i centri gestionali più importanti del sistema), ma sono nodi che articolano l'economia globale, collegano le reti dell'informazione e concentrano in essi il potere mondiale.

3. Cfr. NIGEL THRIFT, *New models in geography. The political-economy perspective*, Unwin Hyman, London, 1989; Nigel Thrift, *Città: ripensare la dimensione urbana*, il Mulino, Bologna, 2005.

4. RICCARDO CAPPELLIN, *Regional networks, border regions and european integration*, Pion, London, 1993.

5. Per un approfondimento sulla fortissima competizione interurbana in settori come la finanza e gli investimenti si veda PETER WALTER DANIELS, *Service industries in the world economy*, Blackwell, Oxford, 1993.