

Marina Bertoncin, Andrea Pase
(a cura di)

PRE-VISIONI DI TERRITORIO

Rappresentazioni
di scenari territoriali



Scienze geografiche
FrancoAngeli

Marina Bertoncin, Andrea Pase
(a cura di)

PRE-VISIONI DI TERRITORIO

**Rappresentazioni
di scenari territoriali**

Atti del Convegno di studio internazionale
Rovigo, 14-15 giugno 2007

FrancoAngeli

La pubblicazione è stata finanziata dalla Fondazione Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo, dal Consorzio Università di Rovigo e dalla Facoltà di Scienze della Formazione, Università di Padova.



UNIVERSITÀ DI PADOVA
FACOLTÀ DI
SCIENZE DELLA FORMAZIONE



CONSORZIO
UNIVERSITÀ
ROVIGO



copyright © 2008 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni specificate sul sito www.francoangeli.it

Indice

| | | |
|--|------|---|
| Introduzione. Pre-visioni di territorio. Rappresentazioni di scenari territoriali, di <i>Marina Bertocin e Andrea Pase</i> | pag. | 7 |
|--|------|---|

Parte prima – Il convegno

| | | |
|---|---|----|
| Che cos'è il territorio (e perché crediamo alle mappe), di <i>Franco Farinelli</i> | » | 21 |
| Invenzione del patrimonio e trasformazione del territorio, di <i>Giancarlo Paba</i> | » | 41 |
| Luoghi vissuti, luoghi inventati: la diversità geografico-culturale come risorsa rinnovabile, di <i>Giuseppe Dematteis</i> | » | 54 |
| Pluralità religiosa e convivenza territoriale: le comunità islamiche in Italia, di <i>Enzo Pace</i> | » | 71 |
| Evolution des représentations territoriales et nouvelles territorialités dans le delta et la moyenne vallée du fleuve Sénégal, di <i>Serigne Modou Fall</i> | » | 88 |

Parte seconda - I laboratori formativi

| | | |
|--|---|-----|
| Culture e forme dell'agire territoriale: la sfida della cooperativa competente come soggetto territoriale e organizzativo, di <i>Alberto Baccichetto, Stefano Buzzati e Andrea Conficoni</i> | » | 103 |
|--|---|-----|

| | |
|--|----------|
| Geo-storie: abitare le strutture attraverso il racconto, di <i>Evarossella Biolo</i> | pag. 127 |
| Il “Dal Molin” a Vicenza: un esempio di conflitto territoriale, di <i>Nicola Muraro e Martina Vultaggio</i> | » 141 |

Parte terza – Il seminario di studio

| | |
|--|-------|
| Introduzione al seminario. La territorializzazione idraulica. Storia di un gruppo di ricerca, di <i>Pierpaolo Faggi</i> | » 165 |
| Territorializzazione idraulica nelle terre attorno al lago Ciad, di <i>Marina Bertocin e Andrea Pase</i> | » 172 |
| La SAED: tra irrigazione e sviluppo locale nella Valle del Senegal. Prospettive di un attore territoriale, di <i>Daria Quatrada</i> | » 190 |
| Il Parco del Djoudj, tra protezione della natura e processi territo- riali, di <i>Sara Ariano</i> | » 210 |
| Decentralizzare in Burkina Faso: destinazione “sviluppo locale”?, di <i>Sara Bin</i> | » 225 |
| Burkina Faso: scenari di uno sviluppo locale possibile, di <i>Valerio Bini</i> | » 242 |

Introduzione.
Pre-visioni di territorio. Rappresentazioni di scenari territoriali

di Marina Bertoncin e Andrea Pase

Pre-visioni di territorio e scenari richiamano l'ultimo passaggio dello Statuto dei Luoghi, pretesto didattico e di confronto attorno cui si è costruita l'iniziativa dei quattro convegni di Rovigo (Bertoncin M., Pase A., 2005, 2006, 2007), che si conclude con questo incontro: le relazioni, i laboratori formativi, il seminario di approfondimento.

Strumento per la definizione identitaria di un territorio (Magnaghi A., 2006, p. 42), lo Statuto ha funzionato per noi come occasione per riflettere attorno ad un territorio "nuovo", quello del "Cubo", al processo di territorializzazione che lo ha prodotto, alla territorialità che vi si è impiantata, al suo significato passato, presente e futuro nelle rappresentazioni degli attori che ne condividono l'esperienza nei tempi e negli spazi della didattica. Insieme, il lavoro sullo "Statuto" è servito per allargare la riflessione sulla sequenza territorio-territorializzazione-territorialità e per enucleare una serie di questioni contigue, come quelle del rapporto tra logiche territoriali e progettualità locale, tra prospettive dirigiste o partecipative nella gestione del territorio, tra globalizzazione e crisi delle identità territoriali. In quest'ultimo convegno si intende mettere a fuoco la costruzione dei territori futuri, che rimanda ancora ai temi della massa territoriale creata, dell'individuazione e del ruolo degli attori, della qualità delle relazioni, delle dinamiche di potere, delle rappresentazioni... con il bagaglio delle riflessioni maturate nei precedenti incontri.

Il territorio, largamente caratterizzato da fratture e da discontinuità, presenta sempre nuovi scenari di organizzazione/disorganizzazione/riarticolazione territoriale. Nuove forme di concentrazione e nuovi vuoti. Centralità e perifericità sono sempre in mutazione con effetti diversi a scale differenti. Nelle tipologie di insediamento, la densità, ad esempio, assume sfaccettature differenti a seconda che la si consideri da un punto di vista quantitativo o qualitativo, fatta di insider o outsider, guardata da una prospettiva locale o dall'esterno; residenziale, produttiva o mista. E così viene da chiedersi come si definisca il "diritto"

allo sviluppo. Nuovi attori e forse nuove relazioni tra territori, pratiche di territorializzazione e territorialità si affacciano. Distacchi e continuità con le territorialità “tradizionali” e moderne “di contatto” provocano rotture di equilibri, forse ormai solo ideali, in termini di stili di vita, ad esempio tra economie rurali ed industriali/urbane, dove le società rurali non sono più periferie ma neppure territori urbani. Territorialità in cambiamento. Dice Agamben (Andreotti R. e De Melis F., 2006) che la forma del territorio è la forma del nostro perderci e del nostro possibile ritrovarci.

Sullo sfondo della consapevolezza della differenza esistente tra progetto territoriale pianificato (sperato/proposto), reale (i progetti territoriali realizzati dagli attori territorializzanti) e progetto territoriale vissuto (l’impatto dei progetti sulla territorialità degli attori sociali), l’interpretazione delle progettualità esplicite ed implicite dei soggetti in gioco permette di identificare i diversi punti di vista, le relazioni di potere, l’emersione delle contraddizioni, il sorgere di conflitti e l’urgenza di infrangere i modelli convenzionali di territorialità: classificazione e suddivisione per aree (ad identificare il “dove” e il “che cosa”), comunicazione simbolica di possesso ed esclusione (che contorna il “chi”), controllo dell’accesso (a stabilire le norme) (Sack R.D., 1986). Così si permeabilizzano i confini: si individuano nuovi “dove”, trasgredendo le norme consolidate: nuove condizioni di “accesso”, e costruendo territorialità inclusive: nuovo concetto di “chi” (Remotti F., 1996; Raffestin C., 2007).

L’interpretazione di questo cambiamento – ciò che in fin dei conti intendiamo come scenario – non può che avvalersi di codici interpretativi ampi, di linguaggi metaforici ricchi, di approcci cognitivi ed operativi differenti attraverso l’apertura alla collaborazione di sguardi diversi che compongono immagini di altre pratiche d’uso del territorio. È una dichiarazione di “credo” nella necessità di raccogliere le certificazioni di esistenza di quegli attori che tali pratiche conducono o subiscono, le congruenze e le differenze che li segnano, il cambiamento di senso e di ruolo di territorializzazioni e territorialità consolidate. Se alcune delle tendenze in atto sul territorio sono “rilevate” occorre, per dare senso al loro riconoscimento, legittimarle ad esistere, quindi ascoltarle. Nel momento in cui verrà loro attribuita una “ragionevole spiegazione” avremo fatto il primo passo per avviare una costruzione diversa del territorio. Il loro esistere non apparirà come un elemento di complicatezza del territorio, ma di complessità: da governare, ma la cui ricchezza è sinonimo di multistabilità e di apertura di possibilità per i territori. La costruzione di una struttura relazionale adeguata a gestirle sarà il passo successivo. Inclusioni ed esclusioni, scontri e incontri non appariranno come atti definitivi ed inevitabili, ma come inevitabilmente modificabili. Si tratta di accettare il gioco delle trasgressioni prevedibili e imprevedibili. Di rischiare. Ci sembra uno dei modi più interessanti per accorciare le distanze “critiche” con il territorio oggetto di indagine

che può riuscire, per questa via, a trasformarsi in soggetto che si... guarda e dialoga con gli sguardi di quanti ne hanno parte.

È un nuovo rapporto che chiede di essere impostato tra mete dell'azione ed esperienze quotidiane di territorio, tra ideologia e pragmatismo, tra progettazione reale e progettualità vissuta. Nel senso che non si può fare perno solo su uno dei due termini della relazione e da questo guardare l'altro, ma è necessario un avvicinamento, di più, un saltare incessante dall'uno all'altro per trovare un percorso che li integri, senza scappare – per stanchezza, o fretta – in visioni territoriali tratte dal “libro dei desideri” che coccolano soluzioni improbabili, frutto di un mondo in cui gli attori decidono “naturalmente” per condivisione o in cui “il più saggio (forte?)” ha la risposta giusta.

Spesso in questo modo si pensa agli scenari.

Nel primo caso si cadrebbe in una prospettiva globalizzata di territori senza attori o attori senza territori per cui si interviene per aree o categorie omogenee o problemi simili indipendentemente dalle storie e geografie dei territori coinvolti, nel secondo, per contro, in una prospettiva localistica, di tensione ad una parcellizzazione ingovernabile di casi territoriali particolari (Governa F., 2006).

Condividiamo l'affermazione che non esistono esiti predefinibili a priori, neppure facendo riferimento all'impronta forte che qui e adesso segna il territorio e che il là ed allora rimangono sempre esito di una contingenza dettata dal gioco che gli attori hanno fatto. Si parte da una razionalità che è limitata e che esprime una specifica “personale” dotazione/percezione di dati, possibilità e vincoli, in relazione agli obiettivi da raggiungere, ma è soprattutto nell'immediatezza del gioco e nel cercare di raggiungere almeno una soglia minima di soddisfazione che si decide il territorio.

Non ci interessa, quindi, esplorare il concetto di scenario né come un futuro, nel bene o nel male più o meno avverabile, secondo le tendenze attive o ipotesi accreditate di esperti né, tanto meno, come sogno territoriale da coronare alla fine di rosee procedure partecipative diligentemente applicate secondo “manuale” e quindi nella maggior parte dei casi fallimentari, proprio perché non esistono né un territorio, né degli attori da “manuale”; o per effetto di miracolose e/o ingegnose soluzioni tecniche, o, peggio, ancora esito di visioni “visionarie” disegnate facendo appello alla “creatività” o ad un più televisivo gioco del “cosa accadrebbe se fossi/fosse...”, o all'insegna del “si terrà conto di tutti i needs e wants” (Magnaghi A., 2000, p. 156). E neppure, come vedremo, in generatori di territori virtuali.

Ciò che ci sembra interessante nella proposta di scenarizzare il futuro del territorio è la possibilità di evidenziare, scontornare da un fondo, al presente incerto, possibili percorsi di alcune “costellazioni” di territorialità da selezionare, per immaginarne la “probabile” traduzione in esito territoriale. Si “evi-

denziano” in questo modo – esasperati per l’essere proiettati su un foglio bianco senza altri elementi di disturbo o rumori di fondo – le dinamiche degli scontri/incontri tra attori deboli e forti, le forme delle differenze nella restituzione territoriale di tali scontri in termini di territori forti, deboli, aperti, chiusi, dell’integrazione, dell’esclusione, del disagio, del successo, della dispersione, della concentrazione, del disordine casuale o imposto, dell’ordine imposto o voluto, dell’estraneità o della pertinenza o dell’inadeguatezza. Pensando in queste immagini sia agli aspetti materiali (il costruito) che a quelli immateriali (il senso).

Da questa evidenza dovrebbe consolidarsi e magari suscitare spunti operativi la consapevolezza dell’importanza della verifica e della costruzione di strutture relazionali adeguate prima di qualsiasi intervento sul territorio. È molto di più che un ribadire come ogni territorializzazione affondi in una precedente territorialità. È sostenere la necessità di una nuova “cura” della territorialità per costruire territorializzazioni più adeguate. È un’operazione culturale nel senso di saper guardare ad una questione da angolature diverse da quelle consuete. È una gestione del cambiamento più attenta alla qualità dei processi e alla qualità del contesto relazionale in cui avvengono e da cui dipendono. Non si tratta di prefigurarsi successi o insuccessi e quindi “giocare” in anticipo, bensì pensare il futuro veramente per ragionare sul presente, tenendo presente il passato dell’agire territoriale (Magnaghi A., 2000, pp. 152-153).

Nel trattare di pre-visioni di territorio e scenari, invece, la prospettiva immediata e ancora molto diffusa è quella di mettere l’accento solo al futuro. Anche se in qualche caso si parte dal presente o dal passato, quando pure si tengano presenti le tre dimensioni, i modi della loro articolazione non sono chiari. Si oscilla tra quanti guardano al futuro con negli occhi territori del passato, giudicati migliori di quelli attuali e quindi pensando di ripristinarli scontrandosi però sulla selezione del passato da riprodurre e quindi sulla scelta e sul peso del valore storico, sociale... da elevare a modello (Governa F., 2006), e quanti, invece, hanno sorpassato a gran velocità il passato, totalmente affascinati dal gioco della costruzione del futuro sorvolando il presente. Ci sono coloro che, saldamente piantati nel presente, secondo la logica dei piccoli passi e a partire dall’analisi degli errori commessi o delle scelte vincenti, pensano a definire minuziosamente tessere di un futuro del quale sfugge frequentemente il disegno d’insieme o che è contenuto nelle linee di un generico criterio di sostenibilità. Altri ancora sono attenti a un dettagliato criterio che arriva a comprendere invece numerose sostenibilità differenti da far interagire: politica, sociale, ambientale, economica e territoriale, in qualche caso restando impantanati nel tentativo di far sì che TUTTI i conti tornino.

Sicuramente i territori attuali si connettono sempre meno con un patrimonio territoriale riconoscibile (Magnaghi A., 2000) e simulare o rintracciare

“stracci” di storia ed esperienze ritenute importanti può produrre un miscuglio di stili a volte disorientante che può far sentire... poveri. Benjamin la definirebbe una povertà da «nuova barbarie. [...] A cosa mai è indotto il barbaro dalla povertà di esperienza? È indotto a ricominciare da capo; a iniziare dal Nuovo; a farcela con il Poco; a costruire a partire dal Poco e inoltre a non guardare né a destra né a sinistra» (Benjamin W., 1980, pp. 204-205). Per povertà di esperienza non si intende tanto quella «reale» fatta di dati accumulati di cui spesso non si ha neppure consapevolezza, quanto quella «vissuta», «prodotto della soggettività vigile» che organizza una barriera difensiva attorno alla memoria di sé.

In questa prospettiva l’aprirsi di crepe, il perdere di forza dell’esperienza «reale» – che è il nostro punto di vista nel proporre una riflessione sugli scenari – può facilitare l’emersione di quella «vissuta» (Benjamin W., 1986). Lo sgretolarsi dei grandi progetti irrigui permette nell’Africa asciutta di comporre scenari in cui prendono respiro territorialità a lungo soffocate.

Ragionando di territorio, Agamben cita Benjamin a proposito della metafora delle «costellazioni» usata dal filosofo per stabilire dei contatti tra passato e presente. Ci sembra che essa possa gettare una luce e contribuire a illuminare la nostra riflessione e i contenuti proposti nel modo seguente. Gli oggetti territoriali hanno “dei” tempi e “dei” luoghi. Gli oggetti territoriali, come nel rapporto tra idee e cose, per se stessi appartengono ad ordini diversi (le logiche che li hanno prodotti) ma si coordinano nella forma concreta che noi vediamo e che nel nostro linguaggio sono i territori in mutazione. Tali territori sono dunque esito della coordinazione di diversi elementi, come le “cose” che compongono un concetto, – costellazioni di elementi –. «Le idee stanno alle cose come le costellazioni alle stelle» – e per noi – come gli scenari/territori in mutazione stanno agli oggetti territoriali. Nello scenario, come nel territorio, gli attori disegnano la trama della costellazione che connette i fatti empirici/oggetti territoriali inviando in tal modo un input per arrivare a una certa identità: la nuova forma della costellazione.

I problemi sono: chi disegna la trama e come disegnare la trama. Per la prima questione, il problema metodologico che si pone è il rapporto tra disegno dello scenario e attori potenzialmente convocabili per la sua composizione (Magnaghi A., 2000, p. 151). Per la seconda questione, si tratta di come “onorare” il rapporto tra stelle e costellazione. Non di certo tentando di riportare alle “origini” un territorio, o ad un qualsiasi tempo passato giudicato “giusto”. In questo caso, infatti, si procede in una prospettiva contraria a quella delle costellazioni benjaminiane. Non c’è più rapporto vivo tra un momento del passato e uno del presente. Non è possibile accedere a qualcosa così com’era. Si procederebbe per congetture e si finirebbe per “produrre” il territorio del passato che si vuole restaurare. O, meglio, un suo simulacro. Non si può neppure pensare che il passato debba gettare una luce sul presente, perché un oggetto

territoriale non sta più nel passato né nel presente, bensì in una *liaison* tra i due momenti.

A questo l'oggetto territoriale de-temporalizzato e de-localizzato (non territorio passato, non territorio presente) diviene «immagine dialettica»: oggetto di conoscenza, ma anche, con Elias Canetti, mezzo per conoscere (Ishaghpour Y., 2005). L'immagine possiede una natura di mediazione: per se stessa trasmette una memoria, da cui partire. In questo senso, afferma Canetti, «quando ci sentiamo sopraffatti dal fuggire dell'esperienza ci rivolgiamo a un'immagine». Si parla di dialettica delle immagini non nel senso di processo o continuità ma nel senso di contiguità, di immagini come sedimentazione di movimenti geo-storici (i *passages* parigini), «dei cristalli di memorie» (Agamben cita Warburg: Andreotti R., De Melis F., 2006, p. 8) da coordinare, dopo averli destrutturati e ristrutturati, in una costellazione di singoli enunciati senza volontà di comunicare o convincere. Il rapporto è quello tra il mosaico e l'immagine.

La costellazione come riferimento metodologico per la costruzione di scenari ci sembra una possibilità attraverso cui poter procedere per risolvere almeno in prima battuta il problema del rapporto tra passato, presente e futuro. Corrisponde, richiamando Foucault, ad un procedimento per paradigmi, per esempi. Metafore, con Dematteis.

Non si tratta, infatti, di una simbologia in cui idee e forma coincidono, poiché il linguaggio allegorico, metaforico ed esemplificativo svincola dal tempo e dallo spazio, dal passato e dalla prospettiva utopica del futuro e fissa dei requisiti territoriali. Il *panopticon* come esempio per capire le società di controllo, lo «stato di eccezione» per capire il governo oltre la legge in risposta ad un'emergenza, che però da straordinaria diventa la «normalità», o le costellazioni per gli... scenari, nel nostro caso.

La forza e la potenzialità della metafora stanno nell'introdurre nel discorso «un modo per produrre un effetto»¹. Produrre una metafora è usare parole familiari in modi insoliti, travalicando il significato letterale. Una metafora non è un enunciato con un significato, quindi, ma «qualcosa che non è né vero né falso» e che non si può argomentare ma solo assaporare o rigettare. Una «metafora fresca», citando Davidson (Mari G., 2001, p. 28), non sostituisce un significato precedente perché questo appunto non c'era, non era dicibile con gli enunciati familiari, ed è stato necessario ricorrere ad un uso insolito per provocare quell'effetto sull'interlocutore². La «freschezza» delle metafore, il loro

1. «Immettere una metafora in una conversazione è come interrompere la conversazione per fare una smorfia, estrarre una fotografia dalla tasca per mostrarla, indicare un elemento dell'ambiente circostante, dare uno schiaffo al proprio interlocutore, baciarlo. Immettere una metafora in un testo è come usare il corsivo, un'illustrazione, una punteggiatura o un formato anomali. Tutti questi sono modi di produrre un effetto sul proprio interlocutore o lettore, non di comunicare un messaggio». Vuol dire «pronunciare una frase senza ruolo fisso in un gioco linguistico» (Rorty R., 1989, p. 27).

2. Questo concetto di «metafora fresca» può essere utilmente accostato a quello di «metafo-

essere inusitate, garantisce la possibilità di incidere attraverso un uso originale delle parole sulle stratificazioni calcificate dei significati depositati dal tempo e ormai incapaci di offrire spunti innovativi. Insomma, per dirla con Mari, «lo scopo della metafora [fresca] è [...] di produrre degli effetti di attenzione e di disvelamento verso ciò cui il ‘vocabolario’ presente non è in grado di farci volgere» (Mari G., 2001, p. 28). Riportato al nostro contesto, la metafora consente una ridescrizione del mondo che evidenzia forme prima non esprimibili, individua «costellazioni» mai rappresentate, legami tra passato-presente-futuro inattesi. Un enunciato ha invece un posto familiare in un gioco linguistico – inteso in senso wittgensteniano – ed esige «un impiego abituale» (Rorty R., 1989, p. 28). La metafora potrà anch’essa nel tempo divenire enunciato, ma a quel punto è una «metafora morta», seguendo la lezione di Davidson. La metafora è perciò una nuova forma che fa evolvere il linguaggio, che chiama l’introduzione di un nuovo vocabolario³. Le metafore possono trasformare i vocabolari consolidati, i giochi linguistici familiari in cui inseriamo i nostri enunciati sul territorio, portando non tanto un nuovo significato quanto piuttosto un nuovo effetto, una ricombinazione inattesa degli elementi dello sguardo, che potrà condurre, se ha esito, ad una ridescrizione del mondo in cui quella metafora cessa di essere tale e diviene enunciato, portatore quindi di significato. Nella costruzione di scenari, esempio di meta-progettazione, potenziale luogo di emersione degli attori con energie innovative in grado di confrontarsi progettualemente con i processi di trasformazione che interessano il territorio locale (Magnaghi A., 2000, p. 158) ci si muove dal ricercare e fare emergere i diversi modi di rapportarsi al territorio, trasgredendo sguardi convenzionali attraverso l’acquisizione di elementi inediti per comporre nuove vedute e quindi nuove capacità di lettura e strumenti utili (Raffestin C., 2007). La distanza tra i territori passati, attuali e quelli futuri è distanza di individui, gruppi, rappresentazioni, culture.

Necessariamente la costruzione di scenari esplora tendenze, proposte di visioni e proiezione di retoriche attraverso l’interrogazione su vincoli e opportunità dei trend evolutivi in corso o di interventi che comportino dei cambiamenti di rotta, tentando di far interferire i differenti scenari che necessariamente si produrranno attraverso le rappresentazioni, l’evidenza dei conflitti – conflitti “preziosi”, a volte, perché muovono energia, informazione e interesse, “benzina” da bruciare per costruire possibilità di cambiamento –, inducendo a riflettere su compatibilità e compresenze. Si tratta di portare avanti la ricerca di un

ra aperta» indicata da Dematteis come un requisito essenziale della metafora scientifica (anche, ovviamente, in geografia): «Nel momento in cui la metafora è introdotta nel linguaggio scientifico, il suo riferimento (A) non può e non deve essere completamente definito. In altre parole la metafora scientifica deve essere concettualmente aperta: non dev’essere possibile una parafrasi letterale di essa» (Dematteis G., 1985, p. 131).

3. Se la metafora «ha colpito giusto, potrà costituire una sorta di richiesta di vocabolario, cioè essere una spinta alla costruzione di un nuovo vocabolario che ne definisca il significato» (Mari G., 2001, p. 27).

accordo dei ritmi delle diverse territorialità in costellazioni collettive creando territori di condivisione, abbandonando la logica dell'efficienza dei pochi e dello scontento di molti, dell'indifferenza dei più e della conflittualità di altri...

Si elabora in tal modo un documento culturale esito di una comunicazione, di un dialogo e di un confronto tra attori, interessi e relazioni in gioco, propeudeutico alla costruzione della struttura relazionale, condizione necessaria ad una valutazione territoriale strategica e ad una progettazione territoriale strategica (Dematteis G., 1995, p. 41; Magnaghi A., 2000, pp. 158-159). Attraverso lo scenario il territorio può diventare "arena" sociale di ripensamento per la territorialità post-moderna, luogo in cui ritrovarsi e far sentire la propria voce, condizionalità (vincolo/opportunità) per la territorializzazione che lo investe.

Costruire visioni condivise di una città nel futuro è anche l'obiettivo che si propone un software chiamato MetroQuest⁴. È uno strumento di supporto per una pianificazione interattiva che promette agli attori coinvolti di realizzare immediatamente la connessione tra le diverse scelte che possono essere effettuate oggi e le conseguenze che ne verranno in un arco di quarant'anni.

Per comprendere la logica di questo simulatore di scenari territoriali è opportuno considerare come l'ispirazione iniziale del programma sia stato il video gioco SimCity.

Ideato da Will Wright e uscito per la prima volta nel 1989, SimCity è un gioco di simulazione in cui il giocatore si mette le vesti del sindaco di una città virtuale: dopo aver modellato lo spazio naturale (mare e terraferma, monti, fiumi, laghi...), progetta un impianto urbano e ne segue l'evoluzione intervenendo sulla pianificazione della città (nuove strade, ferrovie, centrali e linee elettriche, fabbriche, musei, stazioni di polizia e dei vigili del fuoco, scuole, università [Cubi...], quartieri residenziali, parchi e aree verdi...), anche in reazione al mutare di variabili (di cui può continuamente controllare l'andamento) come la crescita demografica, lo sviluppo economico, il consenso della popolazione all'operato del politico, ecc. L'analisi del videogioco proposta da Bittanti (2004) ci consente di cogliere alcune caratteristiche importanti, ad iniziare dal tipo di sguardo che il giocatore ha sulla città: è uno sguardo performativo, ovvero una osservazione che precede ed accompagna l'azione. Uno sguardo efficiente, potremmo dire, perché diviene immediatamente intervento, modificazione della realtà virtuale. Uno sguardo assoluto: il potere del costruttore non ha limiti, se non quelli delle regole del gioco.

4. Prodotto dalla Envision Tools (sito <http://www.envisiontools.com>) è stato introdotto nel 1997 dopo anni di ricerca e sviluppo condotti dal Sustainable Development Research Institute della Università della British Columbia. L'ispirazione è venuta dall'interesse e dal successo del videogioco SimCity. È stato testato in realtà molto differenziate, città e regioni in Inghilterra, Australia, Stati Uniti, Malesia, Messico (Fulco I., 2006).

Quattro sono le dinamiche che muovono il videogioco (Bittanti M., 2004): la prima è la miniaturizzazione del reale. Il reale è ridotto a modello in scala per creare una rappresentazione osservabile “a colpo d’occhio”, immediatamente comprensibile in tutte le sue parti a differenza di ciò che nella realtà è caotico e sfuggente. Inoltre è una rappresentazione plasmabile, continuamente modificabile a seconda delle intenzioni e dei desideri del giocatore e per questo è rassicurante. La seconda dinamica riguarda la produzione di paesaggi immaginari, definiti da Bittanti «immaginaggi». Non solo costruisci una città ma crei un ordine anche estetico, un cosmo, e manipoli il tempo (lo acceleri, lo rallenti, ti proietti in avanti). Un’altra caratteristica è la capacità assoluta di controllo del giocatore sull’oggetto urbano: la visione totale del territorio può essere vista come la realizzazione in forma ludica del *panopticon* di Bentham. Dall’alto della tua posizione di sindaco-demiurgo vedi tutto senza essere osservato e puoi ridisegnare in ogni momento il paesaggio urbano. Le trasformazioni apportate non lasciano traccia, non c’è memoria storica⁵ (il contrario della cristallizzazione di memorie): in ogni momento puoi fare tabula rasa di quanto c’era prima. È la realizzazione piena dell’aspirazione del progetto territoriale moderno a costruire il nuovo sullo spazio bianco della carta, completamente libero da ogni “residuo” precedente (Magnaghi A., 2006). In *SimCity* c’è un territorio ma non c’è una territorialità: in fin dei conti non ci sono abitanti⁶, non ci sono altri attori se non il sindaco e gli “accidenti” che il “caso programmato” infliggerà (terremoti, uragani, attentati...). Il gioco è la simulazione di un processo di territorializzazione, a partire dalla configurazione dello spazio naturale, ma non è innervato da territorialità: quindi non può essere discusso, almeno non dall’interno. L’ultima caratteristica è l’autoreferenzialità: evidentemente la simulazione si riferisce solo a se stessa, vive per vivere. La *SimCittà* non ha altro scopo che continuare ad allargarsi, a mutare per essere. La sua aspirazione è continuare ad attrarre l’attenzione e il tempo del giocatore, senza i quali non può vivere e, letteralmente, rimane spenta. Un’ultima osservazione concerne la forma della rappresentazione con cui è resa la città virtuale: pur restituendo la tridimensionalità degli oggetti territoriali “a volo d’uccello” e pur comprendendo il movimento (di auto, treni e quant’altro) il riferimento è la metrica euclidea della cartografia moderna. Vale appena richiamare la critica radicale della logica cartografica che Farinelli propone nei suoi scritti.

Così, tornando dal videogioco al simulatore di scenari, *MetroQuest* è calibrato su uno specifico contesto territoriale attraverso l’inserimento di più di

5. Bittanti (2004, p. 242) osserva però che «*SimCity* non racconta storie. Ma i giocatori sì. In rete sono disponibili centinaia di ‘diari’ di architetti e sindaci virtuali che riportano con maniacale minuziosità l’evoluzione delle ‘loro’ città: è questa la vera narrativa postmoderna».

6. Certo, ci sono i *sims*, gli abitanti virtuali, che in certe situazioni possono anche scendere in piazza a protestare contro il sindaco e bloccare così la città... Ma i *sims* non sono altro che una variabile ulteriore interna al programma, prevista e quindi prevedibile.

cinquanta variabili (ambiente, economia, trasporti...) e dei dati storici dell'area, così da adattare alle singole realtà il programma (Fulco I., 2006). A quel punto diviene possibile esplorare gli scenari alternativi che si generano a partire dalle opzioni individuate dagli attori: gli scenari sono descritti in sequenze di carte tematiche e in grafici che illustrano l'evoluzione delle diverse variabili. L'intenzione è favorire, da un lato, la creazione di visioni di sviluppo urbano e regionale sostenibile e, dall'altro, di facilitare il coinvolgimento degli attori al fine di renderli «partner costruttivi». È dichiarato esplicitamente dagli ideatori del programma il «potere degli scenari e del dialogo narrativo per costruire un terreno condiviso» tra gli attori della pianificazione. In tal modo, viene detto, si possono raccogliere gli input e le aspirazioni degli attori, facilitare la decisione sulle priorità, visualizzare le alternative possibili e valutare gli scenari che ne derivano, comunicarli ai decisori e all'opinione pubblica e monitorare i progressi della pianificazione. I valori e le opzioni degli attori possono così, si afferma, essere trasformati in visioni del futuro urbano o regionale, superando le difficoltà che derivano dalla complessità della pianificazione ed evidenziando in modo immediato possibilità e vincoli. Tra gli obiettivi conseguibili con l'impiego di MetroQuest sono indicati la promozione dell'ingaggio degli attori e la dissoluzione delle «opposizioni polarizzate». Il programma si propone quindi come uno strumento efficace di coinvolgimento e di soluzione di conflitti territoriali. Inserito nel ciclo di pianificazione questo «costruttore di visioni» sembra garantire una fluidificazione dei processi di confronto tra gli attori: cattura il loro interesse con la forza delle immagini, appiana le divergenze evidenziando gli «esiti» prevedibili delle diverse decisioni, crea un terreno comune. La potenza evocativa delle immagini del futuro pare sciogliere i nodi del presente. C'è da dubitare che la proceduralità definita dall'algoritmo del programma consenta di «incasellare» tutte le alternative possibili, per quanto ampie siano le casistiche di riferimento e per quanto numerose le variabili utilizzate. Come è dichiarato da Dave Biggs, il fondatore dell'azienda sviluppatrice del programma, gli scenari sono tutti simili perché «gli obiettivi delle persone si assomigliano sempre. Non vogliamo, forse, tutti un avvenire rassicurante?». Sottolineiamo due nodi critici che rimandano al già evidenziato problema fondamentale osservato per il disegno di «costellazioni»: «chi disegna la trama e come disegnare la trama». Il primo ci sembra stare nell'uniformazione dei bisogni e degli obiettivi «in entrata»: gli scenari che ne risultano sono uniformati e l'intero programma può essere visto come un riduttore di differenze e, forse, come un efficace creatore di consenso. Piuttosto che vera partecipazione sembra puntare ad un coinvolgimento su un set, certamente sofisticato ma pur sempre «prevedibile», di scenari futuri. E il coinvolgimento passa attraverso il tramite «fantastico» di una macchina che consente di «vedere» prima quanto succederà poi. Passato (i dati storici), presente (le variabili attuali, le scelte alternative possibili), futuro (gli esiti territoriali a dieci, venti, trenta, quarant'anni) sono sì collegati ma il tramite è costituito dai percorsi prestabiliti dal programma. L'inatteso, la novità, la rilettura diversa di passato-

presente-futuro che è consentita nel rapporto oggetti territoriali/costellazioni, di cui prima si è detto, è evidentemente un'alternativa radicale a questa impostazione. Attraverso la metafora delle costellazioni non si presume di sapere cosa succederà tra decenni (la previsione di MetroQuest arriva al 2046), non si assume a modello il passato, non si predefinisce la gamma delle alternative presenti ma si aprono suggestioni da immagini contigue, a partire da bisogni autodefiniti dagli attori. In MetroQuest invece, la «potenza delle immagini» – rivendicata giustamente nei materiali illustrativi del programma – costituisce da questo punto di vista una gabbia quanto mai vincolante, a partire dall'adozione della logica euclidea della carta geografica e dalla pretesa che tutto ciò che è rilevante per il futuro del territorio sia traducibile in numero (le variabili in entrata e in uscita) e rappresentabile in immagini cartografiche. MetroQuest si inserisce in un contesto più ampio in cui aziende private e centri di ricerca universitari lavorano per applicare le tecnologie informatiche e comunicative alla costruzione di simulazioni di scenari urbani e territoriali possibili. Certo, i più avvertiti si rendono conto e dichiarano che la simulazione non può essere «previsione deterministica» e che la «componente sociale» del territorio non può essere ridotta a variabile «controllabile». Inoltre è evidente come la costruzione di simulazioni in realtà sia già un intervento sulla realtà, ovvero possa andare a modificare il comportamento degli attori che in essa si muovono. Ciò non toglie che da molte parti si studino le potenzialità dell'inserimento di questi programmi “costruttori di scenari virtuali” nelle pratiche della pianificazione urbana e regionale.

E qui si apre il secondo nodo critico su MetroQuest. Nonostante una più volte ribadita attenzione all'ascolto sociale, è una ben connotata committenza che individua e acquista lo strumento procedurale, che gestisce la tecnologia e che decide come, dove, quando e alla fine quali attori interpellare. In questa prospettiva il processo partecipativo cui si dà ampio risalto non può che assumere «il ruolo di consensus building: l'orizzonte della trasformazione è dato entro i confini dei valori socio culturali degli attori presenti nell'interazione» prevista (Magnaghi A., 2000, p. 153). L'enfasi esalta la “magia” che, a partire dalla scelta delle variabili desiderate e attraverso la loro correlazione, le traduce nella compilazione di uno scenario concretamente realizzabile. È a questa dimensione computerizzata che è affidata la “concezione” dei nuovi territori: i migliori!

Bibliografia

- Andreotti R., De Melis F. (2006), “I ricordi per favore no. Conversazione con Giorgio Agamben”, *Alias*, a. 9, n. 35 (420), pp. 2-8.
- Barone P. (2005), “Da Elias Canetti un pensiero per immagini”, *il Manifesto*, 11 settembre 2005.
- Benjamin W. (1980), “Esperienza e povertà”, in Rella F. (a cura di), *Critica e storia: materiali su Benjamin*, Cluva, Venezia, pp. 203-208.

- Benjamin W. (1986), *Parigi, capitale del XIX secolo: i "passages" di Parigi*, Einaudi, Torino.
- Bertoncin M., Pase A. (a cura di) (2005), *Logiche territoriali e progettualità locale*, FrancoAngeli, Milano.
- Bertoncin M., Pase A. (a cura di) (2006), *Il territorio non è un asino. Voci di attori deboli*, FrancoAngeli, Milano.
- Bertoncin M., Pase A. (a cura di) (2007), *Territorialità. Necessità di regole condivise e nuovi vissuti territoriali*, FrancoAngeli, Milano.
- Bittanti M. (2004), "Urbano, troppo urbano. Vivere e morire a SimCity", in Bittanti M. (a cura di), *SimCity. Mappando le città virtuali*, Unicopli, Milano, pp. 229-253.
- Dematteis G. (1985), *Le metafore della Terra. La geografia umana tra mito e scienza*, Feltrinelli, Milano.
- Dematteis G. (1995), *Progetto implicito. Il contributo della geografia umana alle scienze del territorio*, FrancoAngeli, Milano.
- Farinelli F. (1992), *I segni del mondo. Immagine cartografica e discorso geografico in età moderna*, Nuova Italia, Scandicci (Firenze).
- Fulco I. (2006), "Scopri la tua città nel 2046", *La Stampa, TuttoScienze*, 13 dicembre 2006, p. II.
- Governa F. (2006), "Territorio e territorialità fra risorse e valori", in Bertoncin M., Pase A. (a cura di), *Il territorio non è un asino. Voci di attori deboli*, FrancoAngeli, Milano, pp. 52-68.
- Ishaghpour Y. (2005), *Elias Canetti: metamorfosi e identità*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Magnaghi A. (2000), *Il progetto locale*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Magnaghi A. (2006), "Gli atlanti del patrimonio e lo 'statuto dei luoghi' per uno sviluppo locale autosostenibile", in Bertoncin M., Pase A. (a cura di), *Il territorio non è un asino. Voci di attori deboli*, FrancoAngeli, Milano, pp. 23-51.
- Mari G. (2001), *I vocabolari di Braudel. Lo spazio come verità della storia*, Luciano, Napoli.
- Raffestin C. (2007), "Il concetto di territorialità", in Bertoncin M., Pase A. (a cura di), *Territorialità. Necessità di regole condivise e nuovi vissuti territoriali*, FrancoAngeli, Milano, pp. 21-31.
- Rella F. (a cura di) (1980), *Critica e storia: materiali su Benjamin*, Cluva, Venezia.
- Remotti F. (1996), *Contro l'identità*, Laterza, Roma-Bari.
- Rorty R. (1989), *La filosofia dopo la filosofia*, Laterza, Roma-Bari.
- Sack R.D. (1986), *Human territoriality: its theory and history*, Cambridge University Press, Cambridge.

Parte prima

Il convegno