

# OLTRE IL FILE SHARING

Roberto Bottazzi

13

A giudicare dal volume di file condivisi online — i siti internet che consentono il “peer-to-peer” o il “file sharing” raggiungono i cinquanta milioni di visitatori giornalieri — il tema dello sharing o della condivisione è uno dei punti centrali della cultura digitale. Questo fenomeno costituisce anche uno dei pilastri della cosiddetta *Città Intelligente* (che “Opere 34” ha già più opportunamente ridefinito quale *Città Dialogante*); il continuo flusso di dati provenienti dalla città permette la mappatura in tempo reale dell’area urbana. Queste tecnologie sono infatti largamente impiegate nei più importanti esempi di città intelligenti — quali Masdar negli Emirati Arabi Uniti o Songdo in Corea del Sud — ma preannunciano trasformazioni molto più sostanziali che andranno ad investire anche le città esistenti, oltrepassando le distinzioni fra paesi occidentali ed in via di sviluppo (Rio de Janeiro ha infatti una delle infrastrutture digitali più avanzate al mondo). La struttura portante della tanto celebrata *Città Intelligente* è quindi la crescente condivisione di dati (in formato digitale) riguardanti sia le persone che gli oggetti che la popolano. È infatti importante notare che circa il 75% dei microprocessori prodotti ogni anno non vengono installati in oggetti fissi ma mobili quali laptop, smartphone, etc. Questo non solo consente di condividere foto, notizie o semplicemente gossip, ma soprattutto di computare dati in maniere “diffusa”, cioè

combinando spazio virtuale e fisico, stabilendo quindi un primo ed importante livello di condivisione. Tuttavia definire in che cosa esattamente consista una *Città Intelligente* o *Condivisa* è a tutt’oggi un’ardua impresa. Il motivo è dato dal fatto che il dibattito che va definendo questi termini si svolge fuori dagli ambiti dell’architettura o dell’urbanistica; sono infatti le multinazionali dell’informatica e le case automobilistiche ad essere le più intraprendenti in questo settore. Le definizioni fornite dai siti delle varie compagnie offrono una visione piuttosto laconica della *Città Dialogante*: il sito di “LivingIT” è il più conciso e forse onesto nell’offrire una possibile definizione quando annuncia che “... la Città Intelligente è l’anello mancante tra il mercato immobiliare e la tecnologia digitale”. La *Città Condivisa* immaginata dalle multinazionali digitali è fondamentalmente uno strumento delle logiche di mercato la cui rilevanza culturale rimane inesplorata. La quantità di dati raccolta e gestita dalle grandi multinazionali digitali necessariamente le trasforma in vere e proprie entità culturali e politiche e, sosteniamo noi, perfino urbanistiche. È questo anche il lavoro di ricerca intrapreso da gruppi quali gli olandesi Metahaven che ha come scopo quello di analizzare questa nuova condizione culturale e prefigurare il ruolo che i designer potranno rivestire al suo interno. Le multinazionali digitali non sono quindi più soltanto metafora del sistema politico

generato dai network digitali, ma sono tale sistema politico. La cultura promossa da Facebook è, ad esempio, quella di un internet privato, un’infrastruttura completa in se stessa che fornisce gradi di libertà e flessibilità al suo interno, ma che è impermeabile alle connessioni con il resto della rete. Il suo parallelo urbano potrebbero essere i centri commerciali, vero e proprio strumento di sviluppo urbano privato il cui successo commerciale dipende in gran parte da regole interne — quali la circolazione tra i negozi — e il cui rapporto con la città è basato sulle necessità funzionali — ad esempio, il traffico veicolare. Apple, diversamente da Facebook, viene paragonata da Benjamin Bratton alla Disney: un mondo parallelo dettato da un assillante controllo sull’identità della propria immagine. Il perimetro tracciato da Apple attraverso i suoi prodotti, sia materiali che immateriali, è netto, senza incertezze: un’isola all’interno della quale si può vivere l’utopia del brand. Infine la più urbana delle multinazionali del digitale è certamente Google, la più diversa e cosmopolita, per così dire. L’identità di Google non viene espressa attraverso il design ma attraverso il linguaggio astratto e complesso della statistica e matematica su cui i suoi famosi algoritmi sono costruiti (primo fra tutti quello del suo motore di ricerca). È bene anche ricordare che Google investe più dei suoi avversari sull’interazione con la realtà fisica: primo fra tutti Google

Earth — un’eccezionale rete di mappatura della intero pianeta (ma anche della Luna e Marte); secondo ed ancora più esplicitamente fisici sono gli investimenti nei grandi centri di raccolta dati (che anche i suoi avversari vantano); da menzionare anche il progetto per un’auto che è guidata da un computer (già legalizzato nello stato del Nevada); una propria rete di cavi ottici per la distribuzione dei dati, e, limitatamente agli Stati Uniti, la concessione per la vendita di energia (forse la prossima evoluzione delle aziende digitali?). La realtà della *Sharing City* ha quindi subito una profonda trasformazione dalla prima immagine della condivisione digitale raccontata da Eric S. Raymond nel rivoluzionario saggio del 1997 intitolato *The Cathedral and the Bazaar*<sup>1</sup>. Raymond oppone l’immagine statica della cattedrale che ha come custodi le grandi multinazionali che proteggono i loro prodotti a colpi di copyright, alla realtà caotica della condivisione della conoscenza, incoraggiata dalla rete digitale qui paragonata al vibrante e colorato bazar. Tuttavia il modello di condivisione che si sta via via prefigurando assume sempre più connotazioni opposte da quelle auspiccate da Raymond: è proprio il modello della cattedrale, del controllo centrale, non dissimile al carcere panottico descritto da Michel Foucault, a guidare le iniziative in questo settore. Non a caso molte più città — come detto, senza distinzione fra occidente e paesi in via di sviluppo — co-



<sup>1</sup> RAYMOND E.C., *The Cathedral ad the Bazaar*, disponibile su: [http://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Cathedral\\_and\\_the\\_Bazaar](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Cathedral_and_the_Bazaar) (last accessed on June 27, 2013)

stiuscono vere e proprie stanze di controllo dove i dati “estratti” da persone ed oggetti presenti nella città vengono aggregati e visualizzati, diventando di fatto proprietà delle compagnie stesse che li amministrano. L’ambizione è quella poi di “ri-immettere” nella città informazioni e servizi utili a suoi cittadini. Se i dati digitali raccolti ritraggono la ricchezza, la densità e perfino il caos della vita urbana nella sua granularità, gli strumenti urbanistici che li leggono ed interpretano mirano invece alla standardizzazione ed al controllo. Ancora una volta la tecnologia digitale viene introdotta nel dibattito urbano attraverso le lenti del positivismo, dell’omogeneizzazione e dell’efficienza, sottintendendo in un qualche modo che l’elemento imprevedibile delle città sia un problema piuttosto che una fonte di ricchezza. Sappiamo tuttavia quanto queste nozioni siano deleterie alla qualità della vita urbana che in realtà, come ogni altro organismo, necessita di una certa dose di entropia, anche conflittuale, per proliferare. Insomma nella *Sharing City* attuale condivisione ed entropia finiscono paradossalmente per avere significati opposti. Da dove ripartire quindi? Ancora una volta è bene ricordare che la gran parte delle capacità computazionali sono già disperse nel territorio fisico e che l’immagine dei centri di controllo dei dati nasce già superata rispetto alle potenzialità fornite dalle nuove tecnologie. Un modello più calzante è

quello del governo come piattaforma che faciliti e distribuisce potere ai suoi cittadini, concetto di grande interesse e che è sempre più diffuso nei paesi occidentali (il governo come API, come ha sintetizzato Tim O’Reilly). Anche se questo è un passo necessario, esso non garantisce ancora la necessaria evoluzione degli strumenti progettuali per una effettiva integrazione fra reale e digitale che consenta la trasformazione del territorio e della comunicazione con i cittadini. Il concetto di scala, che nella progettazione tradizionale si muove in modo lineare (dal generale al dettaglio o, più raramente, nella direzione opposta), può essere ad esempio sostituito da un approccio più complesso. Le tecnologie digitali diffuse e le reti che le connettono consentono un’interazione continua e diretta tra le diverse scale di intervento. La condivisione di queste informazioni è vitale per trovare una risposta progettuale e non soltanto legislativa a problemi attuali (in particolare a quello ecologico). Attraverso la diffusione di sensori sempre più minuscoli, l’infinitesimamente grande (scala planetaria) e l’infinitesimamente piccolo (struttura atomica dei materiali) possono dialogare assottogliando le distinzioni tra artificiale e naturale, tra visibile ed invisibile. L’idea di sviluppare sistemi di progettazione e di costruzione che connettono due scale non accessibili alle nostre capacità sensoriali non è qui dettata da paranoie di controllo quanto dal deside-

rio di informare il design attraverso le urgenti questioni ambientali, politiche, e culturali. La logica dei network diffusi dovrà anche alterare i sistemi per la gestione dati ed il loro utilizzo. Il modello della “stanza di controllo” — attualmente così popolare — può essere sostituito da un modello in cui i dati raccolti rimangono all’interno della comunità che li ha generati, in modo che siano utilizzati direttamente con il minimo livello di intermediazione. Questo comporta non solo una condivisione dei dati generati ma anche delle infrastrutture fisiche e/o digitali che li hanno creati. Ancora una volta l’idea di condivisione digitale viene disgiunta dalla quella di controllo e diviene uno strumento attraverso il quale istanze culturali e politiche possono influenzare gli strumenti progettuali. L’immagine qui abbozzata della *Sharing City* preferisce la cultura alle rigide regole economiche; le nozioni di complessità, incertezza, e dinamismo al controllo e all’standardizzazione. Si vuole soprattutto sottolineare come una vera e propria integrazione fra l’universo digitale ed urbanistica potrà avvenire soltanto se le nuove tecnologie digitali non saranno considerate in se stesse, ma asseconderanno le trasformazioni urbane delle nostre città. Nello slogan *Sharing City*, è la città che dovrà rivestire un ruolo più centrale. Citando l’architetto inglese Cedric Price: “la tecnologia è la risposta, ma qual è la domanda?”.



