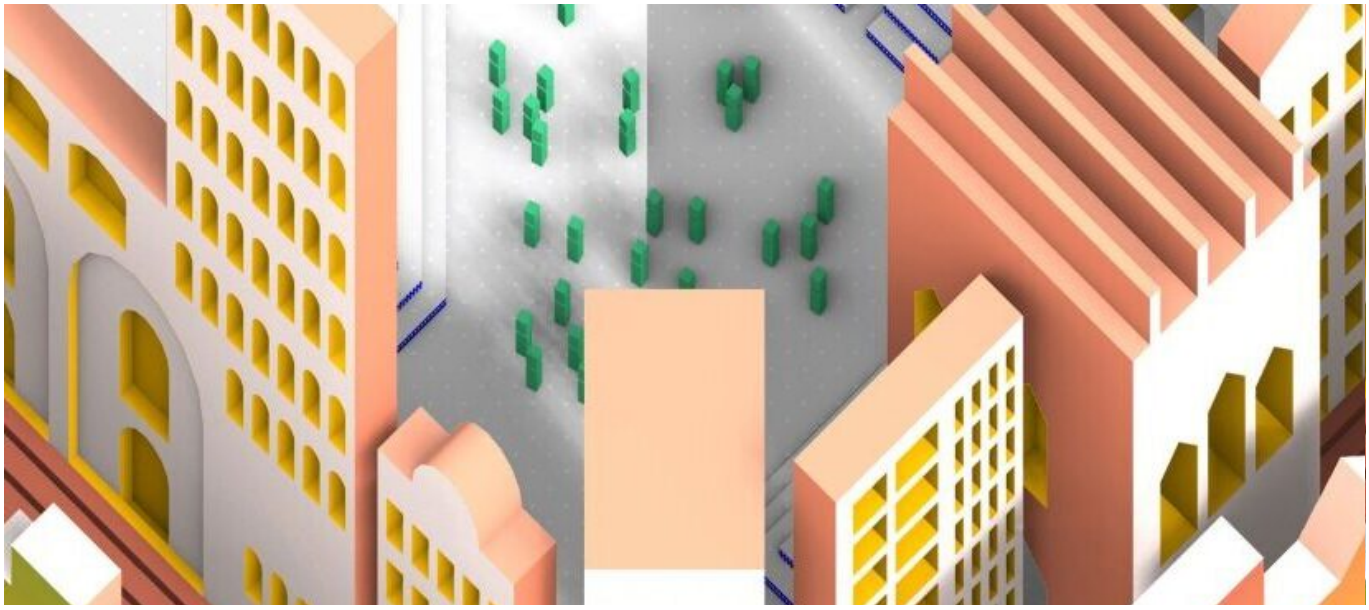
il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ



Le mani sulla città (digitale)

Space Popular, Arquia Proxima, 2020

Il processo a Meta, le ricerche di Space Popular e una serie di iniziative affrontano una questione cruciale: chi decide la forma dello spazio, non fisico ma in cui siamo immersi quotidianamente? Una questione che riguarda anche progettiste e progettisti

Otto giorni. Tanto è durata l'illusione che il processo a Meta, intentato da 29 Stati americani e in corso davanti alla corte federale di **Oakland, in California**, potesse arrivare fino al punto che probabilmente interessava di più: **aprire la scatola dell'algoritmo** e discutere il modo in cui Facebook e Instagram sono stati progettati per trattenerci al loro interno.
Cominciato il 18 agosto, il processo si è chiuso una settimana dopo con un patteggiamento che ha evitato a Meta uno dei più importanti confronti giudiziari mai aperti sul funzionamento dei social network. L'accordo introduce limiti di tempo, notifiche bloccate in alcune fasce orarie, maggiori controlli parentali e altre protezioni, ma **il sistema che seleziona i contenuti e, soprattutto, trasforma il tempo trascorso sulla piattaforma in valore economico** resta sostanzialmente invariato.
A guardarle con gli occhi dell'architettura, quelle limitazioni assomigliano a **una forma di urbanistica tardiva**: regole introdotte quando la città è già stata costruita, le strade tracciate, i comportamenti dei suoi abitanti consolidati e soprattutto il valore immobiliare saldamente

nelle mani di chi possiede il suolo. **È come montare semafori e introdurre limiti di velocità in una città della quale non si mette in discussione la viabilità**. Lo spazio digitale, insomma, è stato progettato molto prima che decidessimo di considerarlo uno spazio.
Se accettiamo di allargare per un attimo il significato della **parola progetto**, l'illusione di uno spazio digitale più libero riguarda da vicino anche architetti e designer. In questi anni abbiamo scoperto con una certa brutalità che il web e le sue estensioni possono essere accoglienti oppure ostili, che possono favorire l'incontro o esasperare il conflitto, orientarci o costringerci dentro un percorso dal quale diventa difficile uscire.
Tutte qualità che siamo abituati a riconoscere immediatamente in una piazza o in un edificio, ma che fatichiamo ancora a considerare quando il luogo nel quale ci troviamo è uno schermo. Continuiamo a chiamare questi ambienti piattaforme, applicazioni, feed, come se il vocabolario informatico potesse rimandare ancora per qualche anno una constatazione piuttosto semplice: **trascorriamo una parte consistente della nostra vita dentro spazi digitali progettati da qualcuno**, secondo regole precise e con obiettivi altrettanto precisi.

Porte e portali

Lara Lesmes e Fredrik Hellberg, fondatori di Space Popular, hanno cominciato da tempo a guardare questo territorio con gli strumenti dell'architettura. Nel 2022, per Search History al MAXXI di Roma, a cura di Domitilla Dardi e in collaborazione con Alcantara, hanno scelto **come compagno di viaggio Aldo Rossi**, riprendendo la sua idea della città come deposito di esperienze, memoria, percorsi, i celebre fatti urbani dell'architetto milanese.
Trasferita nello spazio digitale, quell'intuizione produce un cortocircuito interessante: **la città che attraversiamo online possiede una memoria infinitamente più precisa di quella fisica**, registra dove siamo stati, quanto ci siamo fermati, che cosa abbiamo cercato, da quale luogo siamo arrivati e dove siamo andati dopo. La cronologia del browser diventa così una specie di autobiografia urbana, una mappa personale costruita camminando dentro Internet.
Da allora **Space Popular** ha insistito soprattutto su una questione apparentemente elementare: come entriamo in questi luoghi e come passiamo dall'uno all'altro. Il progetto "The Portal Galleries" raccoglie oltre 900 portali comparsi in 150 anni di letteratura, cinema, fumetto e videogame e li ordina in diciotto archetipi. Dentro il catalogo c'è una questione di architettura: a lungo ci è bastato cliccare su una parola blu sottolineata per comparire altrove, senza farci

troppe domande. **L'hyperlink è una soglia**: esattamente come il browser, cambia significato se lo guardiamo **alla maniera di Lesme e Hellberg. Chrome, Safari, Edge** sono le porte attraverso le quali iniziamo ogni giorno milioni di passeggiate digitali.
Appartengono a Google, Apple, Microsoft. La situazione sarebbe piuttosto singolare se la trasferissimo nella città fisica: per entrare in una strada, raggiungere una biblioteca o attraversare una piazza, dovremmo ogni volta passare **attraverso un ingresso controllato da una società privata**, che nel frattempo registra il percorso e conosce una parte considerevole dei nostri spostamenti precedenti. Con "The Fabric of Civic Teleportation" Space Popular prova allora a immaginare portali leggibili, stabili, interoperabili e soprattutto civici, **una rete di accessi capace di evitare che l'Internet immersivo replichi automaticamente il modello proprietario delle piattaforme attuali**. Il tema della soglia porta direttamente a quello della proprietà e dello spazio pubblico.

Una piazza nelle Asturie

Su questo terreno "Filandón: Public Infrastructure for Transmedia Gatherings" diventa particolarmente interessante. Il progetto nasce nelle Asturie, territorio di piccoli centri e popolazione anziana, dove la **digitalizzazione può significare (anche) una nuova forma di esclusione**. Space Popular costruisce un luogo nel quale persone presenti fisicamente, collegate attraverso uno schermo, rappresentate da un avatar o raggiunte attraverso voce e testo possono partecipare allo stesso incontro.
Il nome recupera il *filandón*, l'antica consuetudine delle comunità rurali di riunirsi la sera per lavorare, raccontare storie e stare insieme. Quella stanza collettiva viene allargata fino a comprendere server indipendenti, software open source, realtà virtuale e differenti livelli di accesso tecnologico.
Lesmes e Hellberg chiamano oggi questo campo **Transmedia Architecture**. Alla Universität für angewandte Kunst di Vienna studiano una condizione nella quale presenza fisica e digitale si intrecciano continuamente e chiedono alla cultura del progetto di occuparsi anche delle infrastrutture civiche che rendono possibile questo nuovo modo di stare insieme.

Domande e sperimentazioni, da Francoforte a Manchester

In questo 2026 l'interrogativo compare in diversi progetti. "An Alle! – Who Owns the Digital Public Space?", nel programma della World Design Capital Frankfurt RheinMain, in corso fino a fine dicembre, **sovrappone alla città uno strato di realtà aumentata** nel quale i cittadini possono lasciare disegni, fotografie, testi e oggetti virtuali che altri incontreranno passando fisicamente da quel punto.

Basta immaginare questa possibilità trasferita dagli smartphone agli occhiali che le aziende tecnologiche stanno sviluppando per capire la portata della domanda contenuta nel titolo. Sopra una facciata, una strada, una piazza potrebbe presto esistere stabilmente **un secondo spazio**, fatto di indicazioni, immagini, pubblicità, opere, messaggi e servizi. Il suolo continuerà ad avere proprietari, regole urbanistiche e amministrazioni pubbliche. Lo strato sovrapposto potrebbe appartenere a chi possiede il sistema operativo attraverso il quale lo vediamo.

Alla Manchester School of Architecture, "The Crowded Room" immagina già **la congestione della città aumentata**, con trasporti, eventi, media e attività sociali digitali che competono per gli stessi luoghi. Riemerge così **una vecchia ossessione urbanistica**: governare densità, flussi, traffico e destinazioni d'uso, questa volta dentro uno spazio sovrapposto alla città.

Le intuizioni, prima di Internet

Nel 1972, **Superstudio** aveva immaginato con "Supersurface" una griglia continua di energia e informazione capace di rendere abitabile qualsiasi punto del territorio. Negli stessi anni **Constant Nieuwenhuys con New Babylon, Archigram con Plug-In City e Instant City, Cedric Price con il Fun Palace** spostavano l'attenzione dall'edificio ai sistemi, alle connessioni, ai comportamenti.

Non avevano previsto lo smartphone, ma avevano intuito la condizione spaziale che avrebbe prodotto: **una superficie continua, accessibile quasi ovunque**, nella quale informazione, relazioni e servizi accompagnano l'abitante.

Quella superficie oggi **la portiamo in tasca**. Ha ingressi, percorsi, scorciatoie, recinti, zone affollate e periferie invisibili. Soprattutto, cambia per ciascuno di noi sulla base di ciò che abbiamo fatto prima. A questo punto molte vecchie domande dell'architettura tornano utili: **chi controlla gli accessi**, quali luoghi appartengono a tutti, dove finisce la proprietà, chi decide i percorsi, quale libertà abbiamo di cambiare strada?

Henri Lefebvre rivendicava il diritto degli abitanti a partecipare alla produzione della città. **Oggi queste domande riguardano anche il feed che costruiamo ora dopo ora**. Il processo a Meta non ha cassato per sempre gli interrogativi: ha soltanto rinviato le risposte.

Autore

Paolo Casicci

Paolo Casicci è giornalista, curatore e docente. Da oltre 25 anni si occupa di design, architettura e cultura del progetto, con particolare attenzione al modo in cui oggetti e spazi raccontano le trasformazioni della società. È fondatore di Cieloterradesign , piattaforma indipendente di critica e ricerca sul progetto. Cura mostre e progetti culturali lavorando all'incrocio tra design, impresa, materia e nuovi scenari sociali. È fondatore di Sirio Academy, progetto dedicato alle nuove generazioni del design e alla costruzione di strumenti per leggere e affrontare il contemporaneo.