



La città dei bits

Spazi, luoghi e autostrade informatiche

autore:	William J. Mitchell
editore:	Electa
collana:	A&a
pagine:	208
formato:	14 x 21 cm
prezzo:	22 euro
in libreria:	7 novembre 2023
isbn:	9788892823501

City of Bits. Space, Place and the Infobahn è il titolo originale de *La Città dei bits*, uscito in Italia nel 1997 e che ora viene riproposto ai lettori **nella nuova veste grafica della storica collana A&a - Architetti e architetture.**

Diviso in sei capitoli dai titoli cinematografici (vale la pena citarli nella lingua originale: Pulling Glass, Electronic Agoras, Cyborg Citizens, Recombinant Architecture, Soft Cities, Biz Biz, Getting to the Good Bits), il testo è stato precursore rispetto a quanto avvenuto nel processo di progressiva sostituzione dei bits e del software alla materializzazione fisica delle forme. Non riguarda, quindi, unicamente il mondo in cui operano gli architetti. L'architettura dello spazio virtuale (environments mediatizzati, "edifici" e "luoghi" specifici e funzionalmente definiti) è una nuova frontiera sempre più sistematicamente battuta con risultati che ancora non hanno saputo vincere la sfida, annunciata dal libro di Mitchell, di costruire, in ogni senso, una vera città dei bits, e di affrontarne le implicazioni, oggetto peraltro di continue e inalzanti preoccupazioni che nelle pagine finali del libro vengono riassunte con inusuale efficacia.

«I latini, come ha osservato Fustel de Coulanges nella sua grande opera sulla città antica», scrive Mitchell, «distinguevano i termini *civitas* e *urbs*. Le famiglie e le tribù si riunivano e creavano una *civitas* che non era necessariamente collegata a un particolare luogo. Ma quando la *civitas* sceglieva un sito particolare ne risultava un insediamento urbano. Così lo spazio urbano diventava il territorio della formazione civica e i principi civici determinavano la configurazione spaziale della città. Il rituale di fondazione era considerato così importante da venire attribuito a dei o agli eroi mitici della comunità. Oggi questa idea si va sgretolando: una comunità può ora risiedere nel cyberspazio. Questo sito non è un fazzoletto di terra ma un computer. Il rituale di fondazione non consiste nel tracciare confini, bensì nel configurare la memoria sul disco rigido e collegarsi online. Il nuovo compito dell'urbanista non è di predisporre edifici, strade e spazi pubblici per soddisfare i bisogni e le aspirazioni della *civitas*, ma di scrivere codici computerizzati per creare luoghi virtuali e interconnessioni elettroniche. All'interno di questi luoghi avverranno contatti sociali, si svolgeranno transazioni economiche, si dispiegherà la vita culturale, verrà messa in atto la sorveglianza e verrà esercitato il potere». Accadrà, in altre parole, tutto quello che questo libro anticipa e che costituisce la realtà in cui viviamo.

William "Bill" Mitchell (1944-2010) è stato un precursore. Ha insegnato al Massachusetts Institute of Technology, la culla del seminale MediaLab di Nicholas Negroponte, e al MIT è stato Preside della School of Architecture and Planning.