

# Rendere le città vivibili

C'è un concetto nuovo di città che sta emergendo, **le città esplorabili**. Queste sono città diverse da come le conosciamo. Quelle in cui viviamo non sono costruite a misura d'uomo, non sono pensate per la vita che conduciamo ora, ma per quella delle fabbriche dell'800.

**Una città esplorabile, invece, è una città in cui l'uomo è al centro di tutto.** Con questo non voglio dire che le auto o i negozi devono sparire dall'oggi al domani, ma che sono strumenti che devono essere usati in maniera diversa.

Se le città fossero costruite a misura d'uomo, mettendo i suoi bisogni al centro di tutto, vedremo più persone. Invece l'elemento minoritario, che proprio si incontra di meno in una città, è l'uomo.

Siamo sommersi di auto, per lo più inquinanti, visto che l'elettrico e l'ibrido ancora fanno fatica ad emergere. Siamo schiacciati da palazzi, per lo più orribili e dubbio gusto, siamo colmi di strade, parcheggi e complessi enormi chiamati centri commerciali. Nulla contro questi e quello strumento.

Ma come è possibile che manchino spesso i marciapiedi? Non ci sono piazze vivibili, è difficile vedere una panchina. E' sotto gli occhi di tutti che proprio gli strumenti per l'uomo, sono proprio quelli che mancano di più.

**Dovremmo immaginare una città in cui prima di tutto il cittadino sia spronato a viverla.** Da quanto non ci facciamo una bella passeggiata?

**Come è possibile farlo?** Nella città tipica tutto è distante. Se volete convincere la gente a camminare, bisogna offrire un percorso bello quanto un giro in auto, o addirittura meglio.

**Cosa significa?** Bisogna offrire quattro elementi

contemporaneamente: un buon motivo per camminare, un percorso che faccia sentire al sicuro, un cammino che sia confortevole e che sia interessante. Avete bisogno di tutti questi quattro elementi insieme, non uno in meno.

Nel 1800 le persone soffocavano per i fumi delle fabbriche, gli urbanisti dissero: "hey, allontaniamo le abitazioni dalle fabbriche". E l'aspettativa di vita aumentò immediatamente.

Questo è l'inizio della **zonizzazione euclidea, la separazione del territorio in larghe zone ad uso singolo**. E quando si progetta una città o un nuovo quartiere, c'è già un progetto simile sul tavolo. Un progetto come questo garantisce che la città non sarà esplorabile, perché tutti i luoghi sono lontani tra di loro. Ogni luogo serve ad una cosa ed una soltanto.

Ci sono solo due modi che sono stati collaudati per costruire le comunità, nel mondo e nel corso della storia. Uno è il classico quartiere. Luoghi dove vivere, lavorare, comprare, divertirsi, educarsi. L'altro è un'invenzione che risale a dopo la Seconda Guerra Mondiale, la periferia.

Questa chiaramente non è esplorabile, perché ci sono poche strade collegate e quelle che fungono da collegamento sono sovraffollate. Per capire dobbiamo analizzare i luoghi uno alla volta. Il posto dove vivi soltanto, il posto dove lavori soltanto, i posti dove fai solo compere, e le nostre gigantesche istituzioni pubbliche. E poi c'è l'ultimo elemento che tutti dimenticano: se si separa tutto da ogni cosa e lo si ricollega solo con le strade, ecco come risulterà il paesaggio.



Una città esplorabile (e vivibile) non può seguire questo modello tentacolare. Questo è il risultato di un tipo di progettazione. Serve un nuovo modello urbano di riferimento.

Ecco i due modelli contrapposti.



Sopra c'è il quartiere tradizionale, a destra, e un nuovo tipo di quartiere a sinistra. Uno è una massa confusa, l'altro è un luogo vivibile. Il bello è che hanno le stesse cose. La differenza è la vicinanza tra i luoghi, come questi sono intervallati e se si ha una rete di strade piuttosto che un sistema a vicoli ciechi o a 'strade a imbuto'.

Poi abbiamo il percorso sicuro. Per esempio sono molto importanti le dimensioni degli isolati. Portland, in Oregon, ha isolati di 60 metri, vivibili e esplorabili. Salt Lake City, ha isolati di 180 metri, invivibili e inesplorabili. Paragonando le due città, sembrano due pianeti diversi, ma l'uomo ha costruito entrambi questi luoghi.

**Uno studio su 24 città californiane ci dice che se gli isolati sono grandi il doppio, il numero di incidenti mortali si quadruplica.**

Passiamo al **percorso confortevole**. Fa riferimento al fatto che tutti gli animali cercano due cose: punto di vista e rifugio. Vogliamo poter vedere i nostri predatori e al contempo vogliamo sentirci al sicuro. **Per questo siamo attratti dai luoghi con begli angoli e se i luoghi non hanno angoli, le persone non vogliono andarci. I posti che costruiamo non sono confortevoli.** Perché qualcuno dovrebbe andarci a passeggiare?

E infine **il cammino interessante**: segni di umanità. Siamo primati sociali. Nulla ci interessa più delle altre persone. Vogliamo i segni delle persone. A Roma, Viale Libia fu resa pedonale per i lavori della metro. I negozianti si rivoltarono, perché questo avrebbe causato perdita di acquirenti.

Quando i lavori finirono, riaprirono le strade alle auto. I

negozianti si rivoltarono, perché questo avrebbe causato perdita di acquirenti. Avevano visto che ambienti vivibili portano gente e la gente porta altra gente. Ripeto, siamo animali sociali.

Il fatto di aver reso una zona pedonale non ha influito sul traffico, anzi forse lo ha migliorato.