

# From the American suburb to echo chambers and filter bubbles. How urban evolution has shaped the platform society

---

Emiliano Ilardi

## Abstract

The concepts of *filter bubble* and *echo chamber* are two of the most disturbing drifts on the future of digital societies that communication research has offered in the last ten years. They are two online closed spaces: the first is the result of the filtering logics introduced by the affordances of the platforms that govern communication exchanges on the web and is regulated mainly by algorithms; the second derives from the desire to reduce cognitive dissonance through “self-enclosure” in digital environments in which only the same opinions and points of view are repeated.

By comparing the urban sociology of the 1980s and 1990s, and the most recent theories produced in the field of Internet studies, this article aims to demonstrate that the *platform society* in which we live today – and its most dystopian drifts – had already been anticipated and prepared by the urban reconfiguration that took place, especially in the United States starting from the 1950s, with the housing form of Suburbia. The American suburb was born as a desire of a slice of the population to shut themselves up in homogeneous and controlled spaces (echo chambers) but it is also the result of political, urban, economic, and technological algorithms aimed at profiling and classifying the urban population (filter bubbles), thus defusing the conflictual potential of the anonymous metropolitan crowd.

## Keywords

Echo chamber; Filter bubble; Platform society; Suburb; Gentrification

# Dal sobborgo americano alle *echo chambers* e alle *filter bubbles*. Come l'evoluzione urbana ha dato forma alla *platform society*

Emiliano Ilardi

## 1. Un divorzio improvviso

Oedipa Maas protagonista del romanzo *L'incanto del lotto 49* di Thomas Pynchon così descrive San Narciso, quella che oggi definiremmo come una *edge city*, una città istantanea nata come mille altre nei dintorni di Los Angeles:

Guardò dall'alto di un pendio, aggrottando gli occhi per il troppo sole, alla vasta distesa di fabbricati spuntati tutti insieme, come un campo ben tenuto, dalla terra marrone opaca; e Oedipa pensò a quella volta che aveva aperto una radio a transistor per cambiare una pila e s'era incontrata nel suo primo circuito stampato. L'ordinato vortice di case e strade, viste da quella altezza, le saltava agli occhi con la stessa insospettabile e stupefacente chiarezza del circuito stampato. Quantunque di radio se ne intendesse anche meno che dei californiani del sud, i due schemi presentavano un senso e un geroglifico di significati riposti, una intenzione di comunicare. Le rivelazioni leggibili nel circuito stampato sembravano senza limiti. (Pynchon 1965: 21-22)

Siamo nel 1965 ed è a dir poco profetica l'analogia che Pynchon fa tra il circuito stampato e la struttura urbana di Los Angeles. Pochi anni prima Robert Noyce, proprio in California, aveva inventato il circuito integrato ed esattamente come un chip Los Angeles ha «una intenzione di comunicare», è «un agglomerato di concetti» produce «rivelazioni leggibili [...] senza limiti». Se questa è forse una delle prime volte in cui appare l'analogia tra la rete stradale di Los Angeles e quella che sarà la futura rete di internet, tale analogia a partire dalla fine degli anni '70 sarà invece uno degli elementi

costitutivi dell'immaginario digitale. Dalla città diffusa allo sprawl degli scrittori cyberpunk come Gibson, Sterling o Stephenson il passo è breve. A tal punto che c'è chi afferma (Graham – Marvin 1996) che la forma che assumerà internet a partire dagli anni '90 non sia altro che la sublimazione digitale della rete stradale di Los Angeles. Una città senza forma, senza luoghi simbolici forti che la identifichino, polisemica, policentrica, etnicamente e culturalmente ibrida, irriducibile a qualsiasi tentativo di mapparla; in cui a contare sono le connessioni, il continuo movimento di persone, informazioni e immagini; che trasforma il vecchio cittadino della metropoli moderna in un drifter, un nomade che è «in transito permanente tra segni instabili, che non vive affatto il travaglio della decifrazione e [...] non pensa mai di poter riordinare la varietà di informazioni percepite in un intreccio coerente, in un racconto che abbia un inizio e una fine» (Daniele 1994: 15); che ha «abbandonato la preoccupazione di trovare il centro gnostico della città, quello che avrebbe potuto dargli un'identità fissa e stabile nel tempo, [e si lascia] contaminare dalla molteplicità di lingue, dalla eterogeneità di idioletti e stili di vita [...] creando liberamente percorsi e mappe personali che non necessariamente devono corrispondere alla totalità del contesto urbano» (Ilardi E. 2005: 12-13). Siamo ovviamente di fronte al versante utopico del pensiero postmoderno che astraе 'il meglio' di Los Angeles e lo trasporta nella successiva reticolarità del digitale. In questo senso la rete di internet può essere considerata come la sublimazione di una struttura urbanistica in un ambiente costruito per essere percepito e vissuto come libero, anonimo e non conflittuale.

Noi oggi sappiamo quanto questa visione pionieristica della rete fosse utopica: nella cosiddetta *platform society* attuale (van Dijck *et al.* 2019; Boccia Artieri – Marinelli 2018) il nomadismo è guidato dagli algoritmi prodotti da poche piattaforme capaci di 'ri-territorializzare' lo spazio digitale; il sogno dell'animato della rete si è convertito in un tracciamento continuo dei movimenti online dell'utente; l'utopistica 'città senza mappa' è diventata uno spazio digitale facilmente mappabile con giusto un po' di 'bassifondi' (*dark web, silk road*) per rendere credibile la sua promessa di libertà; l'aumento della polarizzazione e conflittualità in rete ha ridimensionato le utopie delle intelligenze collettive o connettive e le profezie di una nuova agorà digitale mondiale dove uno vale uno.

Nell'ultimo decennio le principali teorie sulla comunicazione digitale hanno fatto una sorta di inversione a U rispetto a quelle di fine '900. Eppure, se avessero dato un'occhiata alla sociologia urbana degli anni '90, probabilmente si sarebbero rese conto molto prima di quanto le utopie della rete fossero fallaci fin dall'inizio. Il problema è che proprio a partire dagli

anni '90 (con l'esclusione forse dei soli Manuel Castells e Barry Wellman che, non a caso, prima di occuparsi di comunicazione si erano dedicati allo studio della città) sociologia urbana e sociologia della comunicazione hanno smesso di parlarsi. La prima è entrata in crisi, divorzata in buona parte dalla seconda convinta che ormai i giochi si sarebbero fatti nella dimensione virtuale dell'umano e svalutando così la dimensione fisica. Un divorzio che ha indebolito entrambe le discipline che, fin dagli albori del pensiero sociologico, erano sempre state connesse in maniera spesso indistricabile. Non dimentichiamo, infatti, che la sociologia della comunicazione nasce e si sviluppa all'inizio del XX secolo proprio osservando le folle metropolitane e il loro rapporto con i mass media.

Negli anni '90 avviene una sorta di rimozione del peccato originale. La forma di internet che viene immaginata in California sublimando la visione postmoderna di Los Angeles funziona solo se riesce a rimuovere gli aspetti negativi, i pezzi di DNA difettoso dell'archetipo metropolitano originario: ossia, come vedremo più avanti nell'articolo, la folla urbana e i suoi conflitti. Eppure, che l'immagine della metropoli postmoderna non fosse altro che una distorsione sublimata di alcuni elementi estetico-comunicativi della metropoli vera e propria, la sociologia urbana e una parte di letteratura allora considerata fantascienza (J.G. Ballard su tutti) se n'erano rese ben conto. Nel 1990 ad esempio esce *Città di quarzo* di Mike Davis che ribalta totalmente l'immagine postmoderna di Los Angeles: la città senza mappa diventa una città-prigione totalmente enclavizzata che, solo se vista dall'alto come aveva fatto Oedipa Maas, può apparire come un circuito integrato. Davis mostra come quelle che dall'alto sembravano connessioni, una volta in strada, diventano muri che separano porzioni di territorio urbano etnicamente, culturalmente ed economicamente omogenei, che delimitano i confini tra ghetti e sobborghi, questi ultimi sempre più simili a *gated communities*, quartieri-prigione. Se la versione sublimata, postmoderna, di Los Angeles, quella che servirà da modello alla struttura di internet, esalta le connessioni della rete stradale a discapito dei nodi; Mike Davis ci ha mostrato trent'anni fa come invece siano proprio i nodi (intesi come luoghi, territori perimetriti e facilmente identificabili) a determinare le connessioni e la struttura di quella rete. È già una definizione in ambito urbanistico di quella oggi, trasferita nella mediasfera digitale, chiamiamo *platform society*.

La tesi di questo articolo è che il malware, il pezzo di DNA metropolitano difettoso che è finito di soppiatto nella struttura della rete di internet, è proprio uno di quei nodi di cui parlava Davis: il sobborgo. Il sobborgo è diventato il principale modello di polarizzazione degli spazi urbani che

si produce in California tra gli anni '50 e gli anni '90 del '900 e che ha anticipato e contribuito a modellare la forma attuale del web. Il velo è caduto definitivamente soltanto nel 2016 quando, con l'elezione di Donald Trump, è divenuta manifesta la forte interconnessione tra la polarizzazione degli spazi metropolitani (i centri urbani con Biden, i sobborghi con Trump) e la parallela polarizzazione degli spazi digitali.

## 2. L'enclavizzazione

Da qualche anno negli Internet Studies si parla insistentemente di *filter bubbles* ed *echo chambers* come di due pericolose derive che starebbero riconfigurando, polarizzandolo, il web. Entrambe le definizioni sono sorte all'interno del ramo della Communication Research che va sotto il nome di Teorie della Selettività che studia appunto quanto e in che modalità gli individui sono liberi di selezionare ed esporsi ai messaggi che gli arrivano dai media.

Secondo Sunstein (2017) la formazione di *echo chambers* digitali dipende dal fatto che la rete dà a tutti la possibilità di esprimersi pubblicamente e quindi moltiplica a dismisura i punti di vista e le affermazioni su singoli fenomeni bypassando i media di massa ossia i tradizionali luoghi in cui si strutturava dialetticamente l'opinione pubblica. Questo caos porterebbe una parte dell'opinione pubblica a rinchiudersi in camere di risonanza in cui si ripete ossessivamente lo stesso punto di vista per ridurre al minimo la dissonanza cognitiva. Ed è a tale fenomeno che sarebbe legato, ad esempio, l'aumento della polarizzazione politica che caratterizza sempre più le democrazie attuali e la loro incapacità di trovare mediazioni. D'altronde se i differenti punti di vista non hanno più uno spazio condiviso in cui confrontarsi, diventa impossibile qualsiasi compromesso o sintesi.

Le *filter bubbles* invece sono gli esiti della «polarizzazione dell'informazione prodotti dalle logiche degli algoritmi nei social media e dai motori di ricerca [...] Mentre nel caso delle echo chambers l'attenzione si focalizza sull'accesso costante a pensieri e idee di persone con credenze simili [...], nel caso delle filter bubbles l'attenzione si concentra sulle peculiari logiche di filtraggio introdotte dalle affordances di piattaforme e ambienti digitali regolate principalmente da algoritmi» (Bentivegna - Boccia Artieri 2019: 78). Nelle 'bubbles', quindi, sono invisibili algoritmi di profilazione e personalizzazione che rinchiudono l'individuo, indipendentemente dalla sua volontà, in «un universo di informazioni specifico per ciascuno di noi, una 'bolla dei filtri', che altera il modo in cui entriamo in contatto con le idee e le informazioni» (Pariser 2011: 10). Ai fini di questo articolo, la principale

differenza tra *echo chambers* e *filter bubbles* risiede nella intenzionalità dell’utente: nel primo caso usa gli strumenti del sistema mediale per autorecludersi volontariamente, nel secondo caso è lo stesso sistema che, spesso a sua insaputa, lo rinchiude in “bolle” più o meno ermetiche.

Le *filter bubbles* sono frutto del sistema politico capitalista dominante che da sempre mira a catalogare, classificare, omogeneizzare l’anonima folla metropolitana trasformandola in folla di consumatori o di elettori targettizzati e cerca di evitare i conflitti impedendo gli attriti tra clusters diversi o consentendo solo quelli facilmente controllabili e governabili. Le *echo chambers* sono invece un effetto dell’esigenza dell’individuo di ridurre la dissonanza cognitiva con il mondo esterno attraverso la volontà di esporsi il meno possibile a ciò che è diverso da lui dal punto di vista culturale, politico, economico, etnico o religioso. Una modalità di esposizione all’altro, al diverso, che nelle società digitali avviene sempre più negli spazi del web ma che, come questo articolo vuole dimostrare, era già stata anticipata dai processi di suburbanizzazione: queste due derive polarizzanti, infatti, sono le stesse che hanno interessato lo sviluppo di alcune grandi metropoli americane tra gli anni ’50 e gli anni ’90 del ’900 e che hanno portato alla rapidissima diffusione dei sobborghi negli USA. L’attuale «piattaformizzazione della sfera pubblica» (Sorice 2020) è stata preparata da 50 anni di piattaformizzazione degli spazi pubblici urbani.

Il *suburb*, che nasce all’inizio del ’900 ma si sviluppa diffusamente solo a partire dagli anni ’50, è il livello massimo raggiunto dall’America nella sua ansia di simulazione di nuovi costrutti spaziali a livello urbanistico con l’obiettivo di distruggere l’anomia e l’insicurezza della folla pericolosa delle metropoli. Probabilmente negli anni ’30 Franklyn Lloyd Wright e Lewis Mumford non si rendevano conto che, attraverso i loro progetti utopici essenzialmente antimetropolitani, in realtà stavano ponendo le basi teoriche per la suburbanizzazione dell’America. Il progetto di Broadacre City (1932) di Wright secondo il noto teorico dell’architettura Reyner Banham non era altro che una «versione della ‘Vita meravigliosa’ per zone periferiche a bassa densità edilizia; in realtà era una periferia elevata al rango di arte consapevole; una redistribuzione di uomini, donne e bambini su una superficie trattata a giardino, resa possibile da due fattori: l’automobile in ogni famiglia e la rete di energia elettrica» (Banham 2006: 68).

A partire dagli anni ’50 i *suburbs* crescono 15 volte più veloci delle comunità urbane rurali e alla fine degli anni ’90 poco meno di due terzi degli americani vivono nei sobborghi (Smicek 2014). A emigrare verso questa nuova terra promessa è, soprattutto all’inizio, la classe media bianca in un periodo (anni ’60-’90) in cui le metropoli appaiono sempre più ingovernabili.

bili, i tassi di criminalità si impennano e si moltiplicano le rivolte urbane a sfondo razziale.

Secondo Hollings (2008) uno dei modelli per immaginare la forma che doveva avere «the spatialization of the American Dream» (Kenyon 2004: 149), la nuova «utopia realizzata» abitativa (Baudrillard 1986) di *Suburbia* è stato quello di Oak Ridge, costruita nel 1943 in Tennessee per ospitare gli scienziati e i tecnici del Progetto Manhattan finalizzato alla realizzazione della bomba atomica. Si ispirava cioè a un luogo chiuso, elitario, omogeneo, ma anche utopico e pieno di infinite promesse visto che a Oak Ridge si stava sperimentando sulla possibilità di manipolare l'atomo e quindi la materia stessa. L'analogia tra il sobborgo e il luogo in cui è stata costruita la bomba atomica non era casuale: il sobborgo doveva funzionare come 'un ordigno esplosivo' che avrebbe frantumato in piccoli pezzi le affollate e ingovernabili metropoli; pezzi che, come in una reazione a catena, si sarebbero poi riprodotti fino a coprire l'intero territorio degli Stati Uniti. Il trasferimento nei sobborghi andava cioè considerato dagli americani come un vero e proprio esodo senza ritorno, un viaggio pionieristico verso la terra dell'utopia: la fine di un mondo (quello metropolitano) e l'ingresso in un nuovo mondo fatto di spazio in abbondanza, sicurezza e in cui nessuno sarebbe stato un atomo insignificante come nelle anonime folle urbane (Ilardi E. *et al.* 2021).

Già negli anni '30 Lewis Mumford uno dei padri della sociologia urbana e acerrimo nemico delle metropoli scriveva: «Si sentiva il bisogno di una forma più stabile di esodo: a questo bisogno venne incontro il romantico sobborgo per i ceti medi [...] Nei suburbii si esprimeva il riconoscimento della varietà dei temperamenti umani, ed una scherzosa protesta contro il livellamento imposto loro dal regime metropolitano» (Mumford 1938: 199 e 207). Che su questa utopia di uscita dalla società di massa metropolitana, attraverso specifici 'algoritmi' urbanistici di personalizzazione dell'abitare che daranno vita ai sobborghi, si sia basata la successiva utopia della rete mi pare innegabile. E d'altronde, come affermava anche Banham (2006), lo sviluppo dei sobborghi è strettamente legato allo sviluppo tecnologico. È questa nuova struttura abitativa, lontana dai centri urbani, che rende necessari gli elettrodomestici, la televisione, l'automobile, i drive in, gli shopping mall, i parchi di divertimento. È in fondo la grande utopia tecnologica del XX secolo che si riversa come un fiume in piena nel XXI: racchiudere in uno spazio finito e controllabile il maggior numero di informazioni e servizi in modo che all'individuo appaia come illimitato. Dai primi spazi simulati di inizio Novecento prodotti dai media elettrici (radio, cinema e televisione) si passa rapidamente a quelli virtuali contenuti in computer, smartphone e

tablet; un mondo infinito di segni, percepito, al contrario delle strade della metropoli, come non pericoloso e totalmente disponibile e malleabile nelle mani dell'individuo. *Suburbia*, insomma, sebbene si sviluppi nell'era dei mass media, presuppone in nuce già la nuova era digitale. Ed è proprio la California suburbanizzata della seconda metà del Novecento, e non poteva essere altrimenti, il suo modello. È lo stesso Steve Jobs nella biografia autorizzata scritta da Walter Isaacson che ci racconta come l'estetica del sobborgo in cui è cresciuto abbia influenzato la forma delle sue successive 'utopie' digitali.

La casa dei Jobs e le altre del quartiere erano opera dell'imprenditore edile Joseph Eichler, la cui ditta costruì, tra il 1950 e il 1974, oltre undicimila case nelle varie aree residenziali della California. Ispirandosi all'idea di Frank Lloyd Wright di case moderne razionali per l'uomo comune americano, Eichler costruì abitazioni economiche che presentavano pareti di vetro dal pavimento al soffitto, piante aperte, pilastri e travi a vista, pavimenti a lastre di cemento e molte porte scorrevoli di vetro [...] L'apprezzamento per le case di Eichler, mi disse Jobs, gli trasmise il gusto di fare prodotti di ottimo design per il mercato di massa. "Mi piace molto quando si possono combinare insieme un bellissimo design e semplici funzioni tecniche in un prodotto che non costa molto" disse indicando la limpida eleganza dell'architettura delle case di Eichler. "È stata la visione da cui sono partito per la Apple. È quello che abbiamo cercato di fare con il primo Mac. È quello che abbiamo fatto con l'iPod". (Isaacson 2011: 19)

D'altronde anche pionieri del cyberspazio come William Gibson o Bruce Sterling hanno paragonato spesso l'avvento dei mondi digitali alla nascita ed espansione improvvisa di città utopiche e sobborghi in California.

È un'architettura di tipo plug and play. Togliete la parte superiore, tirate via la scheda madre, mettetene una nuova di maggiore potenza, che si tratti di un PC o di un negozio al dettaglio della Edge City. E i dintorni – lo scatolone – può sembrare postmoderno e sofisticato, ma alla base è liscio, in plastica e a buon mercato. E in diciotto mesi buttate l'intero kit, baracca e burattini senza alcun senso di rimpianto e fate largo al nuovo modello. (Sterling 1992: 61)

Sembra quindi che ci sia stata una sorta di travaso, uno sgocciolamento per dirla con Simmel, dall'urbanistica e dall'architettura dei sobborghi al design immaginifico della rete e dei suoi spazi. Questa fiducia che algoritmi

e stringhe di codice alfanumerico o «i comandi che si digitano sulla tastiera di un computer [siano] una specie di linguaggio che più che comunicare [faccia] accadere le cose, in modo diretto e ineluttabile» (Dery 1996: 74), trasformino il pensiero in azione, reifichino immediatamente qualsiasi concetto o contenuto dell'immaginazione, in realtà deriva dall'utopia del sobborgo degli anni '50. È quello che Alessandro Aresu ha definito lo 'standard di Silicon Valley' valido sia per la progettazione urbanistica che per quella digitale:

Una narrazione attraente di controcultura e indipendenza che ha avuto in Steve Jobs la sua insuperabile icona. L'utopia del tecnologismo, su questo binario, riprende l'idea del mondo piatto: in ogni luogo sono possibili start up [...], in Danimarca come in Mongolia. La geografia non esiste, o comunque è irrilevante. Al di là delle differenze tra sistemi industriali e della divisione internazionale del lavoro, ogni uomo ad ogni latitudine ha il diritto inalienabile alla sua Silicon Valley, che coincide con la ricerca della felicità. (Aresu 2013: 58)

Uno spazio percepito come liscio e senza storia in cui costruire unità abitative autosufficienti e di facile sostituzione in base agli infiniti e mutevoli gusti, interessi o fobie dei singoli cittadini/consumatori. In queste nuove dimensioni spaziali non è necessario mescolarsi e scendere a compromessi con l'imprevedibilità della folla; si può invece progettare la propria casa, il giardino e perfino la tipologia di vicinato di preferenza. È possibile concretizzare dal nulla uno spazio dell'abitare e metterlo totalmente sotto il proprio controllo. Visto così, non difficile passare da un sobborgo ai nuovi spazi digitali dell'abitare messi a disposizione da piattaforme come Facebook; è nel sobborgo che nasce ciò che studiò come Wellman o Castells (2001) definiranno successivamente come *networked individualism* o *reti sociali basate sull'io* ciò sull'idea che ciascuno può diventare un nodo di rete capace di produrre autonomamente le proprie personali connessioni.

La suburbanizzazione dell'America che avviene tra gli anni '50 e gli anni '90 si poggia sulle stesse basi della suburbanizzazione di internet che si produce a partire dagli anni 2010 con l'avvento della *platform society*. Da una parte catalogare e frazionare lo spazio digitale in segmenti di utenti il più omogenei possibile; dall'altra il formarsi autonomo di enclave di utenti spinti dal bisogno di sicurezza e di riduzione della dissonanza cognitiva: *filter bubbles* ed *echo chambers*.

I sobborghi sono *filter bubbles* perché figli di una serie di algoritmi decisi dall'alto, dall'alleanza tra Stato e Mercato; algoritmi di natura economica sicuramente, ma anche e soprattutto di natura urbanistica. Si pensi ad

esempio alla costruzione di autostrade che attraversano le metropoli americane e separano come in una scacchiera i quartieri utilizzando parametri economici ed etnici. È così ad esempio che Marshall Berman nel suo classico *L'esperienza della modernità* (1982) legge il violento intervento urbanistico di Robert Moses a New York tra gli anni '30 e gli anni '60 del '900 in cui le nuove autostrade urbane avevano la funzione di connettere alcune zone della metropoli e 'disconnetterne', recintandole, delle altre come il Bronx; la stessa cosa fa Mike Davis analizzando la rete di freeways urbane di Los Angeles che, se le si interpreta come meri elementi connettivi, danno vita all'immagine postmoderna di LA; se invece le si legge nella loro funzione di separazione producono enclave e ghetti. I nodi di queste nuove reti autostradali sono rappresentati dai luoghi del loisir come gli shopping mall o i parchi di divertimento progettati come unico possibile spazio pubblico controllato in cui permettere l'interazione a-conflittuale tra i vari gruppi sociali: dei veri e propri hub o platform come oggi li definiremmo. Insomma una parte della sociologia urbana fin dagli anni '80-'90 aveva già intravisto la natura ambivalente di concetti come connessione o nodo di rete che poi daranno vita alla *platform society attuale*.

Si pensi ad esempio a piattaforme di *housing* come i CID, *Common Interest developpement* che, fin dagli anni '70 del '900, hanno presieduto alla suburbanizzazione dell'America (McKenzie 2003). I CID hanno la funzione di mettere in contatto gruppi di cittadini che abbiano la stessa età, gli stessi gusti o semplicemente condividano la stessa idea di abitazione o di vicinato: attraverso questionari etichettano (taggano) lo spazio in cui il cittadino desidera vivere (con o senza giardino, cani, bambini, guardie private; con case in stile andaluso, italiano o postmoderno, etc.). Successivamente, una volta raggiunta la massa critica, si acquista un terreno e si costruisce il *suburb* a cui avranno accesso solo ed esclusivamente gli abitanti pre-selezionati i quali, in parziale autonomia dalle leggi dello Stato, ne decidono le regole anticipando forme di filtraggio sociale (persone che selezionano altre persone) che si manifesteranno in pieno solo con l'avvento della *platform* e della *connective society*. È l'utopia del filosofo che si trasforma nella *Privatopia* (McKenzie 1994 e 2011) del consumatore applicata all'abitare: ciascuno deve avere il diritto di possedere abbastanza spazio e mezzi per disegnare autonomamente il proprio territorio in base ai suoi gusti. I tradizionali algoritmi di funzionalizzazione urbana basati sulla produzione e le mansioni lavorative tipici della metropoli moderna, sono sostituiti da quelli basati sul consumo. I CID forniscono da 50 anni al cittadino americano una sorta di sistema di authoring – basato su parametri etnici, culturali, economici, anagrafici, securitari, etc. – tra i quali scegliere per profilare e

costruire il suo sobborgo preferito e quindi gli elementi basilari della sua identità. È chiaro che chi non rientra in tali parametri è escluso dall'utopia di *Suburbia* e sarà costretto ad abitare gli spazi metropolitani restanti. Non è un caso, come ha mostrato anche Davis, che alla progressiva suburbanizzazione delle metropoli americane ha corrisposto un proporzionale processo di ghettizzazione soprattutto su base etnica ed economica. L'identità del nuovo cittadino suburbano non è più frutto di un compromesso tra l'io e il mondo esterno ma esclusivamente di una scelta individuale<sup>1</sup> e, filtrando rigidamente chi può accedere a *Suburbia*, produce di conseguenza una serie di *bubbles* urbane (i ghetti) a loro volta chiuse ed enclavizzate.

Ciò che conta è che nel momento in cui l'ethos consumistico investe in pieno perfino gli spazi dell'abitare, esso diventa perfettamente trasferibile anche alle future forme di abitare la rete. L'avvento della platform society e dei social media era quindi stato preparato da almeno mezzo secolo di suburbanizzazione legata agli algoritmi del consumo, della profilazione e del controllo degli spazi urbani.

### 3. Tra paura e desiderio

Una ventina di anni fa, nel momento di massima espansione di internet, questo scriveva Bruce Bégout riferendosi a Las Vegas, luogo in cui

si trovano a convivere gomito a gomito, a solo pochi chilometri di distanza, delirio urbano e reclusione volontaria, gusto per l'eccesso architettonico e scelta di costruzioni austere e dal carattere intimidatorio che, dall'alto delle loro forme militaresche, lanciano in direzione di coloro che osano contemplarli un no trespassing. Eppure non bisogna lasciarsi ingannare dalle apparenze, perché è lo stesso tentativo di combinare soddisfazione del desiderio e bisogno di sicurezza a far sorgere qui i casinò e là le gated communities. (Bégout 2002: 41)

In questa descrizione troviamo la funzione primaria della suburbanizzazione degli Stati Uniti nella seconda metà del XX secolo: un tentativo di compromesso tra desideri e paure. Fin dalle sue origini il vero

---

<sup>1</sup> Bisognerebbe riflettere su quanto l'esplosione delle politiche dell'identità basate su genere, sesso, razza, etnia, religione, che si produce in America a partire dagli anni '90 del '900 e si diffonde in maniera sempre più polarizzata con il consolidamento della *platform society*, dipenda dal modello di suburbanizzazione di cui stiamo parlando.

effetto psicosociale della metropoli è stato quello di ridurre le distanze tra desideri (stimolati dal consumo e dai media) e paure (incrementate dall'anonimato della folla) che si ritrovano per la prima volta concentrati in uno spazio molto ristretto; e di togliere desideri e paure dal dominio del sacro e materializzarli sul territorio con l'unica vera mediazione dell'industria culturale e del suo poderoso immaginario che, a partire dal XIX secolo, non a caso, si fa quasi totalmente metropolitano. Ma in questo modo desideri e paure si sono trovati pericolosamente intrecciati fino quasi a coincidere, trasformando le metropoli in spazi sempre più conflittuali e ingovernabili.

L'utopia della suburbanizzazione è stata quella di trasformare le 'vecchie' paure metropolitane, per l'anonimato, conflittualità e imprevedibilità della folla, in merci; in desideri identitari e consumistici – di tranquillità, di sicurezza, omogeneità – attraverso la loro collocazione in spazi diversi e separati rispetto alle merci tradizionali: le prime nei sobborghi, le seconde negli shopping mall. Questa esigenza di catalogazione di spazi e persone da parte del pubblico si sposava perfettamente con le esigenze di targettizzazione e clusterizzazione del Mercato. I desideri consumistici, che nelle strade della metropoli potevano produrre paure e conflitti (Ilardi M. 2017), si trovano adesso spazialmente distanti e in luoghi chiusi e sorvegliati in cui il consumatore non è mai totalmente anonimo e, come spiega Wendy Hui Kyong Chun, crea relazioni basate esclusivamente sulla «homophily».

It serves as an alibi for the inequality it maps, while also obviating politics: homophily (often allegedly of those discriminated against)—not racism, sexism, and inequality—becomes the source of inequality, making injustice “natural” and “ecological.” It turns hate into love and transforms individuals into “neighbors” who naturally want to live together, which assumes that neighborhoods should be filled with people who are alike. If we thus manage to “love our neighbor”—once considered a difficult ethical task—it is because our neighbors are virtually ourselves. (Kyong Chun 2018: 76)

Questo algoritmo urbanistico basato sulla 'omofilia', replicabile potenzialmente dappertutto, ha come risultato una rete di sobborghi che hanno come hub gli spazi del loisir e del consumo: supermercati, shopping mall, parchi tematici, etc. Questi ultimi dovevano funzionare come snodo controllato di connessione tra i differenti sobborghi tra di loro e il resto della città, inclusi i ghetti.

La suburbanizzazione appare quindi come il primo algoritmo di profilazione e datificazione di una nuova tipologia di cittadini che, sempre più, coincide con il consumatore; negli spazi laboratoriali dei sobborghi e dei centri commerciali se ne può studiare il comportamento come se si trattasse di cavie da laboratorio. Un po' come oggi i nuovi etnografi e sociologi del web, i data analyst o gli esperti di digital marketing cercano di studiare in che modo (attraverso algoritmi e/o scelte degli utenti) avviene la clusterizzazione della rete.

La benzina, la cinghia di trasmissione e il lubrificante di questo motore desiderante che sembrava essere riuscito a disinnescare ogni tipologia di paura era ovviamente rappresentato dai mass media che, non a caso, grazie alla suburbanizzazione, proprio a partire dagli anni '50 evolvono verso una logica *narrowcasting* e di piattaforma, passando dai grandi *broadcast* alle televisioni via cavo che trovano proprio nel popolo dei sobborghi le loro audience più attive (Smicek 2014).

Per alcuni versi, anche la *platform society* attuale funziona in questo modo: alcune piattaforme, quelle di condivisione (Facebook, Instagram, etc.), fungono da sobborghi e altre (Netflix, Amazon Prime, Disney+, etc.) quelle di contenuti, da supermercati. Ci sono ovviamente sostanziali differenze: in teoria infatti i sobborghi possono diventare essi stessi shopping mall, in quanto ciascuno potenzialmente oggi può crearsi il proprio sobborgo-supermercato privato. Nel vecchio modello, il consumatore dei sobborghi andava al centro commerciale a comprare le merci e poi magari le riassemblava in maniera creativa nel garage di casa come facevano Steve Jobs, Bill Gates, o Steve Wozniak. Oggi avviene il contrario: il prosumer crea nel proprio sobborgo digitale i contenuti e cerca di poterli distribuire nelle grandi piattaforme. È chiaro che l'obiettivo del *platform capitalism* (esattamente come era quello del *suburbia capitalism*) sia quello di costruire *walled garden* (Terenzio 2018), di chiudere al suo interno tutta filiera (produzione-distribuzione-consumo) utilizzando gli algoritmi come ha mostrato magistralmente Dave Eggers nel suo romanzo distopico *The Circle* (2013) che si ispira appunto agli ecosistemi chiusi di Amazon e Apple (Gazoia 2014). Ma Eggers va oltre e racconta come, una volta recintato e controllato l'ambiente digitale, 'il Cerchio' passi all'assalto dell'intero territorio metropolitano, quel resto materiale, come lo definiva Perniola (1994), che sembrava resistere ad ogni tentativo di smaterializzazione.

Negli ultimi 20 anni alcuni ricercatori (Anacker 2015; Short *et al.* 2007; Sarzynski – Vicino 2019) hanno evidenziato come il modello del sobborgo in America sia ormai entrato in crisi e come una parte del ceto medio, soprattutto quello con alti livelli di studio, stia tornando ad abitare i centri

urbani, perfino quartieri difficili e conflittuali, considerati off limits fino a pochi anni prima (un caso da manuale è quello di Harlem a New York). È un processo definito quasi sempre in modo negativo come 'gentrificazione' ossia la trasformazione di quartieri storici da popolari in borghesi, con allontanamento e sostituzione dei vecchi abitanti con settori specifici della classe media. Ma dal punto di vista di questo articolo la *gentrification* potrebbe essere considerata l'ennesima forma di *suburbanization*: da una parte algoritmi architettonici, urbanistici ed economici finalizzati a selezionare e profilare i nuovi abitanti dei centri urbani; dall'altra la volontà di questi ultimi di vivere in quartieri socialmente e soprattutto culturalmente omogenei e che rispondano ad alcune precise aspettative. Ancora una volta la fusione di *filter bubbles* ed *echo chambers* attraverso una negoziazione sugli algoritmi: titolo di studio, offerta culturale, ibridazione etnica controllata, capacità di esprimersi e comunicare seguendo le regole del politicamente corretto, elevati standard di sicurezza prodotti da pervasivi sistemi di sorveglianza urbana. Addirittura, Francesco Macarone Palmieri (2016) ha mostrato come l'omosessualità (e le attività imprenditoriali ad essa legate soprattutto nel campo del loisir e dei club di musica elettronica) sia stata uno degli algoritmi fondamentali che ha portato alla gentrificazione di alcuni quartieri centrali di Berlino Est dopo la caduta del muro. È chiaro che i processi di gentrificazione, che nascono negli anni '60-'70 quando comincia ad andare in crisi il modello di metropoli basato sull'industria pesante, accelerano proprio a partire dagli anni Duemila con l'avvento della *platform society* che permette una fusione tra aggregazione di elementi omogenei in rete e una analoga sul territorio. In questo senso i nuovi processi di *gentrification* non hanno nemmeno bisogno dell'intermediazione di piattaforme specializzate come erano i CID. Se la suburbanizzazione ha funzionato come modello per la *platform society*, una volta che quest'ultima si è consolidata, funziona oggi come strumento di gentrificazione urbana. In rete si formano aggregazioni omogenee di individui con gli stessi gusti e aspettative che identificano un quartiere rendendolo 'cool' (magari sulla scorta di qualche *influencer* o *trendsetter*) e successivamente intervengono i capitali e la politica a 'riqualificare' quel quartiere. Gli algoritmi di gentrificazione o 'piattaformizzazione' urbana, insomma, funzionano solo se prima vengono selezionati specifici target di cittadini che condividono gli stessi valori e desideri. In uno dei più famosi episodi della acclamata serie televisiva *Black Mirror* intitolato *Caduta libera* (2016), la protagonista vuole comprare una casa in un sobborgo esclusivo ma, nonostante possegga il denaro sufficiente all'acquisto, per essere accolta deve raggiungere un preciso livello di reputazione online stabilito dalla

quantità e qualità di like che riceve dagli altri cittadini. Ma d'altronde le logiche di filtraggio urbano messe in atto dalle piattaforme, e senza ricorrere alla fantascienza distopica, ce le abbiamo di fronte agli occhi con la capacità che ha avuto Airbnb di riconfigurare, omogeneizzandoli sia dal punto di vista economico-sociale che estetico, i centri storici delle grandi città rispondendo al desiderio di nuove esperienze turistiche nato in rete.

#### **4. Per un nuovo matrimonio tra sociologia urbana e sociologia della comunicazione**

All'inizio degli anni '90, Mario Perniola scriveva queste parole:

Il fenomeno urbano implica l'incontro di due aspetti distinti: uno di carattere sociale, riguarda la natura del legame esistente tra gli abitanti della città, l'altro, di carattere formale, riguarda la struttura architettonico-urbanistica della città. Ora questi due aspetti, che sono strettamente congiunti nell'esperienza urbana e nella riflessione sulla città, divergono tra loro e si rendono indipendenti e autonomi l'uno dall'altro. Il legame sociale diventa sempre più immateriale e privo di connessione con un insediamento, con un luogo, con un territorio: il dissolvimento delle relazioni sociali tradizionali, l'indebolimento dei rapporti personali diretti, il regresso degli incontri non finalizzati al raggiungimento di uno scopo, l'informatizzazione degli strumenti di comunicazione crea da un lato un isolamento senza precedenti storici, dall'altro una nuova socializzazione che si configura sul modello di una rete di collegamenti. La metropoli costituisce un resto materiale che la smaterializzazione informatica non riesce a dissolvere. (Perniola 1994: 53)

Se è vero quanto scritto nei precedenti paragrafi in realtà le cose sono andate diversamente: una forma dell'evoluzione urbana tipicamente americana, la suburbanizzazione, ha in parte influito sull'evoluzione della rete portandola verso la 'piattaformizzazione' che, a sua volta, negli ultimi anni sta imponendo i suoi algoritmi e modelli di relazioni sociali sul territorio sotto forma di gentrificazione o di neo-suburbanizzazione. In realtà le derive che portano verso la polarizzazione e la chiusura rappresentate dalle *echo chambers* e dalle *filter bubbles* sono state pesantemente criticate<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Una rassegna delle principali critiche rivolte ai concetti di *echo chambers* e *filters bubbles* è consultabile in Benitvegna – Boccia Artieri (2019)

in quanto visioni troppo estreme che non corrisponderebbero alle reali dinamiche comunicative degli ambienti digitali. La struttura originaria della rete, sebbene sia oggi governata da un numero limitato di custodi rappresentati dalle grandi piattaforme, impedirebbe una chiusura ermetica dei suoi abitanti (sia essa prodotta volontariamente o dagli algoritmi) in bolle autoreferenziali. Ma d'altronde nemmeno il sobborgo urbano è mai divenuto un'enclave totalmente impermeabile all'esterno se non nelle speculazioni distopiche di scrittori come Ballard ed Eggers o di alcuni recenti romanzi di successo come *Divergent* o *The Giver*.

È interessante notare piuttosto come il contrasto alla polarizzazione effetto delle *filter bubbles* e delle *echo chambers* sia stato identificato in comportamenti individuali e/o modifiche della struttura della rete che portino verso l'aumento dell'imprevedibilità e della casualità delle relazioni comunicative online ed espongano quindi l'individuo a molteplici e differenti punti di vista (Sunstein 2017). Qualcosa che già Jane Jacobs nel 1961 nel suo famoso e rivoluzionario libro *Vita e morte delle grandi città. Saggio sulle metropoli americane*, divenuto con gli anni una bibbia per sociologi urbani e urbanisti, proponeva per salvare l'eterogenea e imprevedibile folla metropolitana dai processi omologanti frutto sia della funzionalizzazione degli spazi basata sulla produzione che della suburbanizzazione emergente in quegli anni, basata sul consumo. Ennesima dimostrazione del distanziamento che, a partire dagli anni '90, si è verificato tra studi urbani e sociologia della comunicazione. A guardar bene, infatti, «la divaricazione» di cui parlava Perniola 25 anni fa si è invece prodotta in ambito accademico per cui la sociologia della comunicazione è andata sempre più a coincidere con gli internet studies convinta che quel «resto materiale» rappresentato dalla metropoli fosse ormai in via di smaterializzazione definitiva e rendendo quindi inutili gli approcci e i saperi della sociologia urbana. Quest'ultima invece, se si esclude la grande riflessione sulle *global city* (anch'esse un modello di *platform society* urbana a scala mondiale), si è spesso rinchiusa nel *close reading* di singole realtà cittadine perdendo di vista le trasformazioni del contesto soprattutto in ambito comunicativo.

Nel passaggio alla mediasfera digitale la sociologia della comunicazione, nella sua comprensibile ansia di trovare e identificare gli elementi di discontinuità rispetto al passato, ha perso però di vista gli elementi di continuità (suburbanizzazione, polarizzazione, affermazione dell'ethos consumistico, etc.) che invece hanno agito potentemente sotto traccia nella configurazione attuale del web come il presente articolo ha cercato di dimostrare. Ritrovandosi poi disarmata nel comprendere certe derive della

rete (come ad esempio le *echo chambers* e le *filter bubbles*) opposte a quelle dell’utopia postmoderna originaria e che proprio la sociologia e l’antropologia urbana, la teoria dell’architettura, la sociologia dei consumi e dell’immaginario avevano in qualche modo anticipato nelle loro ricerche degli anni ’80-’90.

## Bibliografia

- Anacker, Katrin (ed.), *The New American Suburb. Poverty, Race and the Economic Crisis*, Burlington (USA), Ashgate, 2015.
- Aresu, Alessandro, "La rivincita dei nerds", *Limes*, 8 (2013): 57-64.
- Banham, Reyner, *Scene in America Deserta*, London, Thames and Hudson, 1982, trad. it. *Deserti americani*, Torino, Einaudi, 2006.
- Baudrillard, Jean, *Amérique*, Paris, Gasset, 1986, trad. it. *America*, Milano, Se, 2000.
- Bégout, Bruce, *Zéropolis*, Paris, Allia, 2002, trad. it. *Zeropoli. Las Vegas, città del nulla*, Torino, Bollati Boringhieri, 2002.
- Bentivegna, Sara – Boccia Artieri, Giovanni, *Le teorie delle comunicazioni di massa e la sfida digitale*, Bari-Roma, Laterza, 2019.
- Berman, Marshall, *All that is Solid Melts into Air. The Experience of Modernity*, New York, Simon & Schuster, 1982, trad. it. *L'esperienza della modernità*, Bologna, il Mulino, 1985.
- Boccia Artieri, Giovanni – Marinelli, Alberto, "Piattaforme, algoritmi, formati", *Problemi dell'Informazione*, 43.3 (2018): 349-368.
- Castells, Manuel, *Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business and Society*, Oxford, Oxford University Press, 2001, trad. it. *Galassia Internet*, Milano, Feltrinelli, 2002.
- Davis, Mike, *City of Quartz*, London, 1990, Verso, trad. it. *La città di quarzo*, Roma, manifestolibri, 1993.
- Dery, Mark, *Escape Velocity. Cybersculture at the end of the century*, Grove Press, New York, 1996, trad. it. *Velocità di fuga. Cybersculture a fine millennio*, Milano, Feltrinelli, 1997.
- Daniele, Daniele, *Città senza mappa. Paesaggi urbani e racconto postmoderno in America*, Alessandria, Dell'Orso, 1994.
- Eggers, Dave, *The Circle*, Knopf, New York, 2013, trad. it. *Il cerchio*, Milano, Mondadori, 2014.
- Gazoia, Alessandro, *Come finisce il libro. Contro la falsa democrazia dell'editoria digitale*, Roma, minimum fax, 2014.
- Graham, Steve – Marvin Simon, *Telecommunications and the City. Electronic spaces, urban places*, London-New York, Routledge, 1996, trad. it. *Città e comunicazione. Spazi elettronici e nodi urbani*, Bologna, Baskerville, 2002.
- Hollings, Ken, *Welcome to Mars, London*, Strange Attractor Press, 2008, trad. it. *Benvenuti su Marte*, Milano, Isbn, 2010.
- Ilardi, Emiliano, *Il senso della posizione. Romanzo, media e metropoli da Balzac a Ballard*, Roma, Meltemi, 2005.
- Ilardi, Emiliano – Gola, Elisabetta – Lovari, Alessandro, "Il sobborgo e la città globale. Le smart cities come distopie", *La città globale. La condi-*

- zione urbana come fenomeno pervasivo/*The global city. The urban condition as a pervasive phenomenon*, atti del IX Congresso internazionale dell'Associazione Italiana di Storia Urbana AISU (Bologna, 11-14 settembre 2019), Ed. AISU international, 2021: 136-142, in press.
- Ilardi, Massimo, *Potere del consumo e rivolte sociali. Verso una libertà radicale*, Roma, DeriveApprodi, 2017.
- Isaacson, Walter, *Steve Jobs*, New York, Simon & Schuster, 2011, trad. it. *Steve Jobs*, Milano, Mondadori, 2011.
- Jacobs, Jane, *The Death and Life of Great American Cities*, New York, Random House, 1961, trad. it. *Vita e morte delle grandi città. Saggio sulle metropoli americane*, Torino, Einaudi, 2009.
- Kenyon, Amy, Maria, *Dreaming Suburbia: Detroit and the Production of Post-war Space and Culture*, Detroit, Wayne State University Press, 2004.
- Kyong Chun, Wendy, Hui, "Queering Homophily", *Pattern Discrimination*, Eds. Clemens Apprich – Wendy Hui Kyong Chun – Florian Cramer – Hit Steyerl, Minneapolis, University of Minnesota press, 2018: 59-97.
- Macarone Palmieri, Francesco, *Skin city. Il corpo della metropoli globale tra conflitto culturale e social media economy*, Tesi di Dottorato in Ingegneria dell'Architettura e dell'Urbanistica, Università di Roma "La Sapienza", XXVIII ciclo, 2016.
- McKenzie, Evan, *Privatopia: Homeowner Associations and the Rise of Residential Private Government*, New Haven and London, Yale University Press, 1994.
- McKenzie, Evan, "Common-interest housing in the communities of tomorrow", *Housing Policy Debate*, 14.1-2 (2003): 203-234.
- McKenzie, Evan, *Beyond Privatopia: Rethinking Residential Private Government*, Washington, Urban Institute Press, 2011.
- Mumford, Lewis, *The Culture of Cities*, New York, Brace and Company, 1938, trad. it. *La cultura delle città*, Torino, Einaudi, 2007.
- Pariser, Eli, *The Filter Bubble: What the Internet is Hiding from You*, London, Penguin, 2011.
- Perniola, Mario, "Celebrare la città", *Millepiani*, 2 (1994): 53-61.
- Pynchon, Thomas, *The crying of lot 49*, Philadelphia, J. B. Lippincott & Co. 1965, trad. it. *L'incanto del lotto 49*, Roma, Edizioni e/o, 1996.
- Sarzynski, Andrea – Vicino, Thomas J., "Shrinking Suburbs: Analyzing the Decline of American Suburban Spaces", *Sustainability*, 11 (2019), doi: [10.3390/su11195230](https://doi.org/10.3390/su11195230).
- Short, John R. – Hanlon, Berandette – Vicino, Thomas J., "The Decline of Inner Suburbs: The New Suburban Gothic in the United States", *Geography Compass*, 1.3 (2007): 641-656. Sunstein, Cass R., *#Republic: Divided*

- Democracy in the Age of Social Media*, Princeton, Princeton University Press, 2017.
- Smicek, Melanie, *American Dreams, Suburban Nightmares. Suburbia as a Narrative Space between Utopia and Dystopia in Contemporary American Cinema*, Hamburg, Anchor Academic Publishing, 2014.
- Sorice, Michele, "La «piattaformizzazione» della sfera pubblica", *Comunicazione politica*, 21.3. (2020): 371-388.
- Sterling, Bruce, *The Hacker Crackdown*, New York, Bantam Books, 1992, trad. it. *Giro di vite contro gli hacker*, Milano, Mondadori, 2004.
- Terenzio, Charlie, "How Walled Gardens Like Facebook Are Cannibalizing Media Publishers", *Forbes*, 06.06.2018, <https://www.forbes.com/sites/forbescommunicationscouncil/2018/06/06/how-walled-gardens-like-facebook-are-cannibalizing-media-publishers/?sh=34c06d-cb5101> (ultimo accesso 15/05/2021).
- van Dijck, José - Poell, Thomas - de Waal, Martin, *The Platform Society: Public Values in a Connective World*, Oxford, Oxford Scholarship Online, 2018, trad. it. *Platform society. Valori pubblici e società connessa*, Milano, Guerini e Associati, 2019.

## L'autore

### Emiliano Ilardi

È professore associato presso l'università di Cagliari dove insegna Sociologia dei processi culturali e comunicativi. Svolge attività di ricerca nei campi della sociologia della letteratura, della sociologia urbana e della comunicazione e valorizzazione dei beni culturali. Nell'ambito degli studi urbani ha pubblicato: *Il senso della posizione. Romanzo, media e metropoli da Balzac a Ballard* (2005) e *La frontiera contro la metropoli. Spazi, media e politica nell'immaginario urbano americano* (2010).

Email: [ilardi@unica.it](mailto:ilardi@unica.it)

## L'articolo

Date sent: 17/05/2021

Date accepted: 18/10/2021

Date published: 30/11/2021

## **Come citare questo articolo**

Ilardi, Emiliano, "Dal sobborgo americano alle echo chambers e alle filter bubbles", *Spazi chiusi. Prigioni, manicomì, confinamenti*, Eds. F. Fiorentino – M. Guglielmi, *Between*, XI.22 (2021): 67-88, [www.betweenjournal.it](http://www.betweenjournal.it)

