

*a Lorenzo e Antonio ... ad Elena ...
alle mie sorelle e a mia madre!
(sempre)*

*Il vero problema non è già più definire il
virtuale... ma comprendere la realtà!*

Comitato scientifico

Edoardo Dotto (ICAR 17, Siracusa)

Nicola Flora (ICAR 16, Napoli)



Antonella Greco (ICAR 18, Roma)

Bruno Messina (ICAR 14, Siracusa)

Stefano Munarin (ICAR 21, Venezia)

Giorgio Peghin (ICAR 14, Cagliari)

I volumi pubblicati in questa collana vengono sottoposti a procedura di peer-review

Ringrazio Marcos Novak e Marco Brizzi, per la stima dimostrata nell'aver accettato di scrivere la prefazione e la postfazione; a Elena Prozorova che mi ha convinto a chiudere il libro; a Stefania Carucci e Paola Attardo per aver letto il libro e aver detto che andava bene; a ~~Daniele Di Salvatore per aver fatto il lavoro della correzione sul fronte~~; a Gianluca Peluffo per l'aiuto in genere, come amico fraterno e compagno di tante conversazioni; a Giorgia per aver ispirato una storia; alle persone che mi seguono con fiducia nelle mie avventure e mi permettono di portarle avanti, come Kowalsky, Tecla, Sbarbi, Giovanni, Caterina, Daniel  e alcune persone che mi sono vicine nella vita di ogni giorno come Mario, Mirko, Mauro, Andrea , Paola, Gianna, Giovanna, Cristiana, Patrizia, Stefania, Luigi, Annamaria, che non c'entrano nulla con il libro, ma anche sì!

... E poi c'è Claudio che mi nutre.

E infine a una persona che sarà sempre speciale per me, Ettore Spalletti, che non c'è più, ma che ogni giorno vedo nell'azzurro del mare che riempie le mie finestre.

ISBN 978-88-6242-421-9

Prima edizione Maggio 2020

© LetteraVendidue Edizioni

© Enzo Calabrese

La Prefazione è di © Marcos Novak**La Postfazione è © Marco Brizzi****Tutti gli altri testi sono dell'Autore****Cura dei testi:** Paola Attardo**Lettrice prova:** Stefania Carucci**Correzione bozze:** Daniele Di Salvatore

È vietata la riproduzione, anche parziale, effettuata con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico. Per la legge italiana la fotocopia è lecita solo per uso personale purché non danneggi l'autore. Quindi ogni fotocopia che eviti l'acquisto di un libro è illecita e minaccia la sopravvivenza di un modo di trasmettere la conoscenza. Chi fotocopie un libro, chi mette a disposizione i mezzi per fotocopiare, chi comunque favorisce questa pratica commette un furto e opera ai danni della cultura.

Nel caso in cui fosse stato commesso qualche errore o omissione riguardo ai copyrights delle illustrazioni saremo lieti di correggerlo nella prossima ristampa.

LetteraVendidue Edizioni Srl

via Luigi Spagna, 50P

96100 Siracusa, Italy

www.letteravendidue.com

Enzo Calabrese

Fino all'illusione del Luogo

Ritorno dal web

INDICE

7

Prefazione
Marcos Novak

13

42°28'10" N – 14°13'06" E
un diario di viaggio con appunti disordinati...!

PARTE I - PREPARAZIONE

23

Introduzione dinamica

41

An electronic true story I

47

Lo "strano mondo" del Professor Berners-Lee

55

Input 1

57

L'origine del dubbio

65

Input 2

67

Essere consapevoli

73

Input 3

30 e + cose che si possono trovare o fare nel web

77

Prima delle reti

87

An electronic true story II

PARTE II - IMMERSIONE

97

La svolta

121

Ritorno al futuro

129

Input 4

133

Deterritorializzazione e nomadismo temporale

147

The illusion of the place

161

Input 5

La ricostruzione dei sensi

175

Back from the web

189

An electronic true story III

197

Osservatorio sull'archi>te>tura

197

Input 6

197

Post-fazione

Marco Brizzi



Paola Attardo Città 2.0

Prefazione

Marcos Novak

*...È in noi che i paesaggi hanno paesaggio.
Perciò se li immagino li creo;
se li creo esistono;
se esistono li vedo come vedo gli altri.
A che scopo viaggiare?
...I viaggi sono i viaggiatori.
Ciò che vediamo non è ciò che vediamo, ma ciò
che siamo...*

Ferdinando Pessoa



 Sun in a net

42°28'10" N – 14°13'06" E
un diario di viaggio con appunti
disordinati. . .!

«...Hej Sven ses du på den vanliga platsen vid ingången till diamantgruvan?...»¹

«...Kon'nichiwa Yoto, yōkoso Antonio kyōdai ga anata to issho ni iru no ga wakarimashita...»².

Siamo a circa un anno fa: ero di ritorno da un lungo viaggio in un paese difficile, e totalmente sovrappensiero oltre che stanco, apro la porta facendo a gara con la valigia su chi varca per primo la soglia di casa,

• • •

1. In svedese: Ciao Sven... ci vediamo al solito posto all'ingresso della miniera di diamanti?

2. In giapponese: Ciao Yoto, benvenuto, vedo che mio fratello Antonio è con te.

metto la testa dentro prima di lei (la valigia!) e resto in sospensione per un po' ad ascoltare «...Alla kommer, Yoto kommer också att vara där. Det blir en trevlig uppgift att rädda vår by...»³.

😳... Ma che accidenti è?! (fu' l'unico pensiero nella mia testa). Mi avvicino lentamente all'area sospetta e mi accorgo che lo strano groviglio di parole somiglianti al suono di una radio scassata è in realtà la voce di mio figlio più grande, Lorenzo quattordici anni, centosessanta centimetri e qualche brufolo, molto intelligente certo, ma non credevo conoscesse lo svedese (me lo ha detto lui dopo che era svedese!) e il giapponese! Pronunciato male certo, no ma dico... il GIAPPONESE!!!

Ovviamente la prima cosa che faccio è chiedergli cosa stesse accadendo, ma vengo subito interrotto da un'altra voce «Hi everybody, how are you? See you at the mine»⁴ è il piccolino, Antonio, dieci anni, centoquaranta centimetri e nessun brufolo...! Non sapevo conoscesse l'inglese 😳😳.

Mi spiegano che si tratta di un raduno importante su Minecraft. Il giocatore Sven vive in Svezia e Yoto a Yokohama, gli altri un po' ovunque.

• • •

3. In svedese: Ci sarà anche Yoto. Sarà una bella impresa salvare il nostro villaggio.

4. In inglese: Ciao a tutti, come state? Ci vediamo alla miniera.

In genere tra di loro parlano tutti in inglese, i miei figli hanno imparato poche espressioni in altre lingue, come cortesia nei confronti dei giocatori più lontani. «...Ma che accidenti è Minecraft?...» [...] «...Ma come!!! Eddai papi, te lo spieghiamo dopo, adesso dobbiamo rientrare, gli altri ci aspettano...». Così ho cercato la risposta da solo chiedendo a Siri che lo ha chiesto a Google o a chissà chi: Minecraft è un videogioco di tipo sandbox originariamente creato e programmato dallo svedese Markus Persson e successivamente sviluppato e pubblicato dalla Mojang e dal capo sviluppatore Jens Bergensten (dal 2011 a oggi). Complessivamente il numero di vendite del gioco, su tutte le piattaforme, si attesta su centonovanta milioni di copie. Ad oggi è il videogioco più venduto di sempre. 😲 Wow!

La caratteristica principale di Minecraft è il modo in cui il giocatore viene posizionato (in gergo gamer: spawnato) all'interno del mondo di gioco, generato casualmente dal gioco stesso. Con il susseguirsi delle diverse versioni di Minecraft, all'utente è stata data la possibilità di inserire alcuni parametri durante la creazione del mondo: avere o meno biomi giganti, giocare in un mondo superpiatto personalizzabile (una infinita pianura) o inserire il codice di un mondo già generato per replicarlo. Nel frattempo, il Minecraft classico continua a crescere ed evolversi, anche

con la recente aggiunta dell'update "Village". Oggi posso concretamente dire che Minecraft sia qualcosa di molto vicino ad un'illusione, o meglio L'ILLUSIONE DI UN LUOGO.

Qualche giorno dopo racconto tutto alla mia (da poco) compagna, Elena, preoccupato che dietro tutto questo si potesse nascondere qualche pericolo per i miei figli. Mi ha rassicurato mostrandomi il suo smartphone.

Anche lei stava giocando! «...Accidenti – penso io – qui sono tutti tossici!...». Ma Elena mi rassicura subito, spiegandomi che il mondo in cui si immergono i miei figli non crea dipendenza, al contrario di quanto era accaduto invece a lei con World of Warcraft. Elena, siberiana di Krasnoyarsk, era stata una gamer semi-professionista per 5 anni, e quello che faceva adesso con un gioco leggero, Hay Day⁵, era una sorta di de-

• • •

5. **Hay Day** è un videogioco pubblicato da Supercell il 21 giugno del 2012 per iOS e il 20 novembre 2013 per Android e per adesso non supportato da Microsoft. Lo scopo di questo gioco consiste nel creare una propria fattoria e infine vendere i propri prodotti agli altri giocatori. Sebbene *Hay Day* sia un gioco gratuito, è possibile acquistare diamanti con soldi reali. *Hay Day* ha raggiunto una grande popolarità su Android, superando i 100.000.000 download.

Secondo un rapporto del 2013, *Hay Day* e *Clash of Clans*, altro videogioco della Supercell, hanno fatto guadagnare all'azienda finlandese oltre 30 milioni di dollari al mese. Nel 2013 *Hay Day* è arrivato in 4ª posizione fra i videogiochi da cui si è ricavato un profitto più alto.

compressione per uscirne.

«... Quando giocavo, dal 2012 al 2017 – racconta – c'erano 10 milioni di giocatori. Ricordo di non essere praticamente uscita di casa per cinque anni! Con il mio team di gioco, composto da ragazzi e ragazze che vivevano in ogni nazione, arrivammo ad essere i numeri due al mondo. Eravamo fortissimi! Nel gioco si poteva fare davvero di tutto, anche sposarsi virtualmente, e molti lo facevano! Nella chat generale, ad esempio, si postava l'invito per un matrimonio che si celebrava presso una chiesa, nella città di Aserot alle ore diciassette, e tutti quelli che volevano, milioni di persone, si radunavano a festeggiare. Ricordo che una volta, quando morì un top gamer (era stato una vera leggenda virtuale), ci sono stati anche i suoi funerali, hanno partecipato in tantissimi. La sofferenza nel mondo parallelo di World of Warcraft fu tanta e sincera, perché non c'era nessun interesse a fingere, nessuno ti vedeva...».

Il 27 febbraio 2009, l'organizzazione svedese The Youth Care Foundation ha annunciato che nel mondo dei giochi per computer, World of Warcraft può essere assimilato alla cocaina. I rappresentanti dell'organizzazione sostenevano di aver ripetutamente incontrato esempi di dipendenza dai giochi per computer e in quasi tutti i casi World of Warcraft ne era colpevole. Inoltre, dopo la pubblicazione del gioco, il numero di suicidi

sul campo di gioco aumentò di dieci volte. Ci sono casi in cui una partita troppo lunga ha portato a conseguenze fatali. Così, nell'ottobre del 2005, dopo una partita di più ore in World of Warcraft, una ragazza cinese morì di sfinito davanti al suo pc. Nel 2011, sempre in Cina, nel distretto di Chaoyang, vicino a Pechino, per tre giorni consecutivi, un giovane di 30 anni, in pratica non ha mai mangiato, bevuto o dormito, passando 72 ore a giocare davanti allo schermo in un piccolo internet point, fino a entrare in coma e poi morire. I morti per overdose da videogame sono tantissimi, senza contare i tanti fenomeni indiretti come la Blue Whale⁶. Il gioco (?) nato in Russia, non ha scopo ludico: è una sorta di percorso che un ragazzo può compiere assieme al proprio "curatore" attraverso una lunga serie di tappe progressive. Il "gioco" ha una fine nota e predefinita: il suicidio.

• • •

6. Secondo le indagini del giornalista Russell Smith, del collega debunker David Puente, di Know Your Meme, de Il Post e del sito Antibufala Snopes, il mito del Blue Whale Challenge (BWC) è iniziato a maggio del 2016, quando la rete televisiva russa RT (Russia Today) ha trasmesso un servizio sui gruppi di discussione sul suicidio presenti sul social network VK. Sempre a maggio del 2016, un'altra testata giornalistica russa, la *Novaya Gazeta*, ha citato per la prima volta specificamente qualcosa che somiglia al Blue Whale Challenge («киты плывут вверх» e simili), dichiarando che su 130 suicidi giovanili avvenuti in Russia fra novembre 2015 e aprile 2016 almeno 80 erano collegati a questa serie di sfide e a vari gruppi che usano la balena come nome o simbolo (non specificamente al BWC). Da allora un fenomeno di isteria collettiva ha fatto il resto, provocando emulazioni a catena.

42°28'10" N – 14°13'06" E un diario di viaggio con appunti disordinati...!

Ho tanti appunti di virtual news, raccolti nell'arco di trent'anni, lungo il mio viaggio dentro le cavità della rete, e dopo aver visto i miei figli passare del tempo sospesi nel web, parlando giapponese, e svedese, ho capito che dovevo rimettere tutto insieme!

Così come veniva ... di getto!

PARTE I
PREPARAZIONE

INTRODUZIONE

DINAMICA

... E sì, devo ammettere di non essere uno scrittore, e neanche un intellettuale, ma adoro dire la mia, ed è per questo che mi cimento nella scrittura di pseudo-libri che sono, appunto, dei diari di viaggio disordinati e istintivi. Conoscendo i miei limiti, mi sottopongo a delle prove facendo leggere le bozze neanche tanto definitive a un po' di persone di cui mi fido, così, per vederne la reazione! Una di queste è Paola (la mia fatina), che mi bacchetta a cadenze regolari su alcune dimenticanze imperdonabili e vari errori di forma. Un'altra, Stefania, lettrice seriale di qualsiasi cosa si collochi in una libreria. Lei ha letto l'intera bozza del libro in un solo giorno (😬... eroica!) e come immaginavo, subito dopo ha cominciato a scrivermi, o meglio a sparare raffiche ininterrotte di

commenti. Ne è nata una discussione Whatsapp (VISTO L'ARGOMENTO TRATTATO DOVE VOLEVATE CHE SI DISCUTESSE!!! 😊 Lol).

Abbiamo chiuso la chat alle due della notte, ero esausto e ho impiegato un bel po' ad addormentarmi. Lo sforzo fatto nel provare a rispondere, in così poco tempo ai così tanti dubbi della mia "Lettrice Prova" (chiamerò così Stefania), mi aveva sparato adrenalina in tutto il corpo, che è poi arrivata al cervello, agitandomi e non poco. Mi son tornati in mente i tanti concetti espressi nelle mie risposte alle innumerevoli domande pressanti della mia lettrice prova, e ricordo con estrema lucidità che alcuni di questi, riuscivano (o così mi è sembrato) a dare un senso più preciso a tutto il lavoro svolto nel mettere su il libro, fino a quel momento fatto senza capirne bene il perché. Improvvisamente non è stato più così: HO CAPITO CHE COSA HO FATTO!!! 🤔

Figo no? E così, al mattino seguente, ho riletto tutta la discussione, (poi dicono che lo scrivere in chat stia togliendo il gusto di dialogare a voce o peggio stia annientando la scrittura, io credo sia il contrario esatto) e ho pensato: «Accidenti! Queste risposte non saranno esattamente una "trama" e sicuramente neanche una "sinossi" del libro, ma tutte assieme rappresentano la miglior chiave di lettura che un malcapitato lettore possa trovare».

Ed ecco allora l'idea da pigro, senza possibilità di perdono: la sfacciata pubblicazione integrale dello scambio via chat quale "introduzione dinamica" alla lettura del libro. Cos'è una introduzione dinamica? Beh, posso solo inventarlo in diretta, visto che non conosco altri esempi, ma direi che è una introduzione. A differenza di quella tradizionale non segue un filo logico, ma interagisce con qualcuno che è in continuo movimento, e che passeggia qua e là tra le righe del libro.

Le domande si muovono, e così anche le risposte... 🤔... Mmm 🤔... chissà se ho detto quello che volevo dire!

Ehi ci sei? Ho letto la bozza che mi hai inviato... TUTTA!
Una roba così non mi era mai capitata: leggere un libro e sentire la necessità impellente di aprirne degli altri con continui rimandi. Conosco poco i temi legati alla rete e al web in genere, tuttavia credo che la questione non sia la conoscenza, ma la capacità di innescare meccanismi che scatenano curiosità infinita; poi ci sono delle cose che non capisco, ma di quelle bisognerà parlare a voce, scriverle è complicato. Insomma, c'è un sacco di carne al fuoco e sto ancora rileggendo la fine!

Sono un curioso ansioso. Fammi un esempio di "cose" che non capisci

Beh prima tra tutte: perché hai scritto questo libro? Perché oggi? E perché su questo tema?

Accidenti, è vero! Perché l'ho scritto!! In effetti potrebbe avere un sapore vintage, qualcosa di superato, un tema più che trattato! Immagino volessi dire questo.

Sì, più o meno ... ma non volevo essere dura!

Io: Beh, cominciamo col dire che non si tratta di un vero e proprio libro, anzi non lo è affatto e non è neanche un saggio, poi dirò il perché. Diciamo che è un diario. Il diario di un viaggio andata e ritorno nel web, durante il quale ho assistito a cose, conosciuto gente, fatto tante riflessioni.

Ho iniziato a interessarmi a questo tema, o se vogliamo "mondo", venticinque anni fa, quando ho svolto una parte del mio PhD a Berkeley, e fui letteralmente folgorato da alcune conoscenze fatte lì, al Department of Landscape and Environment Design. La mia tesi di dottorato, nata per indagare il rapporto tra flussi, reti infrastrutturali e territorio, virò all'improvviso sui temi nascenti delle autostrade elettroniche.

Ricordo che fu appunto come iniziare un viaggio, con momenti diversi tra entusiasmo, dubbi, normalità, e “preoccupata fascinazione” per quello che può avvenire realmente.

Al ritorno dal mio viaggio, circa venticinque anni dopo, mi sono accorto, e su questo è d'accordo anche Marcos Novak, che trent'anni fa molti degli addetti ai lavori (parlo più degli architetti e teorici dell'architettura ovviamente), pensavano di conoscere tutto ciò che che internet e il web promettevano. I molti esperti erano certi che il web fosse un fenomeno semplicemente di passaggio, magari un ennesimo “tool” a disposizione dell'uomo, e hanno cristallizzato tutto in un dominio/controllo, fatto di certezze, valori e regole, solo in superficie rassicuranti, ma sostanzialmente si sono basati su approcci statici e inadeguati. Oggi in realtà il fenomeno e le sue possibilità si sono evoluti in modo inaspettato.

Basta pensare a giochi innocenti come Minecraft che mettono insieme gente da tutto il mondo e consentono alle persone di incontrarsi quotidianamente in una realtà parallela.

La rivoluzione digitale si è estesa e aperta in modo neurale, come un algoritmo senza controllo, affascinante e sorprendente, minacciosa ma anche tranquillizzante, direi curiosa.

E ora sbarcato dalla mia navicella carica di conoscenza e dubbi, mi son trovato a voler comprendere chi sia realmente il nuovo inquilino che si ritaglia i suoi spazi sulla nostra terra affollata, senza di fatto conquistare altro spazio nuovo! Si tratta del “Nativo Digitale”¹, così ricco di #hashtag ed estremamente sintetico, se non meccanico, nell'uso delle parole, molto diverso dall'Homo Sapiens di cui è una evoluzione quasi sovranaturale.

• • •

1. **Nativo digitale** (dalla lingua inglese *digital native*) è un'espressione oggetto di molte critiche e conosciuta da Mark Prensky nel suo articolo *Digital Natives, Digital Immigrants*, pubblicato nel 2001, è diffusa in Italia dal saggio *Nativi digitali* (2011) di Paolo Ferri. Il termine è stato più volte rivisto dallo stesso autore ed è stato oggetto di diverse critiche soprattutto perché nessuna delle proposte di Prensky è stata supportata da dati scientifici. Nella sua prima stesura il termine identifica una persona che è cresciuta con le tecnologie digitali come i computer, Internet, telefoni cellulari e MP3 facendo riferimento alle persone nate (negli USA) dopo il 1985 come nuovo gruppo di studenti che accede al sistema dell'educazione, Per contro chi non è nativo digitale ma utilizza le tecnologie sarebbe un immigrato digitale. Negli anni successivi, per rispondere alle diverse critiche che mettevano in evidenza il fatto che i più giovani non presentavano tutti diffuse competenze digitali, lo stesso Prensky ha proposto il concetto di *saggezza digitale* e ultimamente quello di *residente digitale e visitatore digitale*.

Non so cosa possa fare questa specie evoluta, dove possa andare e come possa colonizzare territori immateriali di numeri e dati, ma sicuramente ha un campo d'azione impressionante. Non comprenderlo, o peggio rifiutare di farlo, perché ci sentiamo inadeguati, sarebbe davvero una stupidaggine, l'ultima del '900, il secolo che già tanti danni ha prodotto. Ecco il libro è una riflessione al ritorno da questo viaggio. **"Back from the Web"** e **l'illusione del luogo**, il punto da cui è cominciato il ritorno.

Capito! Ma qual è la trasposizione del significato di spazio liquido in architettura reale? (biologica intendo). Cioè non ho capito con quali chiavi di lettura e attraverso quali strumenti dovrei leggere l'architettura di oggi e quella di domani, una volta che questa subisce l'influenza dei temi di cui tratti nel libro!

... Mmm ... e che ne so io!!! (😊 Lol)

In che modo la realtà virtuale entra in gioco e si impossessa dell'architettura reale?

La relazione non è diretta, come magari piacerebbe sentirsi dire, ma è legata più al modo di porsi davanti al progetto (non certo ad un metodo che è roba per tecnologi). Con questo intendo dire che l'atteggiamento corretto di un progettista è quello di considerare un insieme molto complesso di elementi e fattori di contorno, i quali influenzano non poco il risultato finale. Pensa al progetto di una casa, i primi fattori riguardano i desideri del cliente; il progettista li fa suoi, e li fa interagire in una reazione chimica, con diversi tipi di elementi: l'esposizione, il luogo, il contesto, il clima, la cultura e le tradizioni e così via, aggiungendo infine il suo modo di vedere le cose. Il progetto nasce dalla sua capacità di creare un'alchimia tra tutti gli elementi a disposizione, compresi i suoi sogni, la sua visione onirica delle cose ... e così crea! Il progettista elabora delle idee, che servono a decodificare tutti gli elementi acquisiti e trasferisce sulla carta il suo pensiero, per poi trasformarlo in realtà. Il progetto si occupa di questa parte. L'atteggiamento è tutto, se è corretto, e se l'architetto è bravo, il risultato sarà straordinario.

Cioè stai dicendo che il progettista dovrebbe prestare più attenzione agli input e alle potenzialità che provengono dal mondo virtuale?
Beh, una bella prova di abilità quella di ribaltare le regole del gioco!

Certo che sì! Le sue potenzialità non sono state ancora neanche sfiorate (forse da qualcuno solo percepite e raccontate) e di conseguenza non lo sono neanche le riflessioni che ognuno potrebbe o dovrebbe fare prima di porsi davanti al progetto, in questo preciso presente. Parlo di occasioni speciali ovviamente. Il perché è semplice, già accade in altri campi. Quello che si sperimenta a livelli estremi ha poi utilissime ricadute nel mondo di tutti i giorni. Provo a fare un esempio semplicissimo, ma solo in apparenza a rifletterci bene. Pensiamo alla tv: sapere che esiste nella vita di ogni giorno ci dovrebbe far concepire lo spazio di una casa in modo diverso rispetto a come si organizzava lo stesso spazio, nel passato. Se consideriamo infatti lo schermo nella sua versione smart, 4K o 8K, come ad una sorta di finestra sull'infinito, ecco che bisognerà ripensare a tutte le attività che saranno ospitate all'interno dello spazio abitativo, per farle svolgere al massimo delle loro possibilità e non solo adattate, (l'adattamento è tipico dei periodi di transizione, e noi siamo solo agli inizi del "presente" che produce concetti come umanità aumentata, realtà aumentata, intelligenza aumentata).

Quello a cui assistiamo è un continuo disastroso restauro e adattamento forzato di concetti goffi, che non sono tali in senso assoluto, ma sono inadeguati rispetto alla complessità del presente. Ci sarà la necessità di rompere gli schemi classici e provare a elaborare riflessioni profonde su ciò che il nuovo mondo ha portato in superficie. Nel progetto si dovrà pensare (ripensare!) lo schermo della tv, non solo come si tiene conto di una finestra, e già sarebbe tanto!

In un atteggiamento molto corretto, si penserà a questo pannello nero, la tv, come ad **una finestra speciale**, verso la quale graviteranno molte attività della casa, con un panorama diverso da tutti gli altri, non il migliore, ma il più diverso di sicuro.

Siamo da sempre abituati a lavorare con regole fisse, con la concretezza dello spazio tridimensionale e della materia solida.

Quando dico che è l'atteggiamento che cambia, voglio dire proprio questo. Nel brief di progetto le variabili in gioco mutano, e gli schemi crollano. **Se al concetto di distribuzione dello spazio, dovessimo sostituire quello di colonizzazione** dello stesso (cosa che dà l'idea di un azzeramento e un ritorno alle origini) beh, accidenti se le cose cambiano! Non voglio sapere, né dire come, ma cambiano!

Se questo è vero lo è anche **l'esistenza di uno spazio mentale che diviene enorme, si espande, perde i suoi connotati stabili per fluttuare oltre l'esperienza e i confini geometrici, divenendo liquido appunto**. In esso la vita si svolge parallelamente a quella biologica, ma in un'altra modalità. Questa modalità ti porta a non essere esattamente dove sei fisicamente e inevitabilmente ti fa vivere esperienze diverse e ti fa avere aspettative diverse, anche e soprattutto nei confronti dello spazio che ti circonda. Il mio diario vuole essere uno stimolo alla riflessione della complessità del cambiamento che stiamo vivendo.

Ecco questa risposta che ti ho dato mi piace, la devo inserire nel libro, ma all'inizio.

E comunque, al di là del libro (perché ci può stare che tu non voglia dare soluzioni), mi piacerebbe sapere concretamente come tu affronti questa cosa, come pensi ad un progetto oggi, come porti la realtà virtuale nel tuo pensiero progettante, ma è una roba più complicata da spiegare, mi rendo conto.

Le tre "electronic true stories", che inserisco nel libro, hanno un po' questa missione da compiere. Nell'ultima storia c'è un esempio (fantastico e visionario) di come potrebbero essere fatte le architetture di uno spazio percettivo e non geometrico.

Radicalizzando per un attimo la mia posizione, ho immaginato come la vita degli abitanti di luoghi orribili, circondati dalle brutture e orrori delle non-architetture, potrebbe cambiare, grazie agli strumenti messi a disposizione dal digitale. Lo stesso identico spazio, modificato percettivamente, potrebbe ospitare architetture diverse, migliori! L'importante è comprendere che si parla di opportunità, non di soluzioni.

Ripeto, non è una relazione diretta, è piuttosto un processo di consapevolezza. Certamente si tratta della presenza di un elemento in più, nel brief di progetto.

Tutti oramai parlano di Internet, e ovviamente lo fanno anche gli architetti. Lo trattano certamente come una realtà che esiste, ma credono di poterlo usare semplicemente come tool di comodo, per semplificare alcune attività elementari della loro esistenza. Il digitale è un gioco, e così lo snobbano, lo guardano dall'alto e con distacco! O ne sono schiavi (e vuol dire che lo sotto-utilizzano e pure male) o lo maneggiano con estrema superficialità (o così credono). In ogni caso molti pensano di sapere e non sanno, pensano di capire e non capiscono, e infatti le conclusioni che vengono fuori dalle riflessioni e dalle tante discussioni, a volte anche autorevoli, puntano spesso il dito contro **gli spettri del web**. Siamo sicuri di poter percepire la realtà di un ventenne? il mitico millennials se non z generation?² il quale viene spesso imputato di superficialità, aggravata da indifferenza, nel migliore dei casi.

È tutto lì il vero cuore del problema, una parte della società non riesce a capire che questa cosa è un tema, anzi una bomba a tema!

• • •

2. Con i termini **generazione Y**, **Millennials generation**, **generation next** (generazione successiva) o **net generation** (generazione della rete) si indica la generazione che, nel mondo occidentale o primo mondo, ha seguito la generazione X. Coloro che ne fanno parte – detti *millennial(s)* o *echo boomer(s)* – sono i nati fra i primi anni ottanta e la fine degli anni novanta. È la generazione "del millennio", coloro nati alla fine del XX secolo, alla quale succede la generazione Z.

Ok questo ci sta. E mi rendo conto che le mie domande e i miei dubbi saranno molto diversi da quelli di un millennials, ma allora fammi capire come il ventenne deve approcciarsi al progetto. Sei tu l'insegnante! Sei tu quello che deve fornirgli i mezzi. E se gli strumenti di oggi non possono più far riferimento alla storia (come è stato per noi, come è stato insegnato a noi) che strumenti sono? Da cosa si deve partire per pensare ad una architettura che accolga, che inglobi e partecipi la realtà virtuale e lo spazio liquido senza bordi?

Quello che voglio dire è che mi manca la concretezza, ma forse è solo che faccio parte di quelli che non capiscono un'accidenti del web e di tutto quello che gli gira intorno.

Di questi argomenti non conosco molto, se non alcune bellissime immagini di Marcos Novak, tra le quali la rappresentazione dello spazio liquido, che ho visto nella bozza del libro, ma onestamente non ho mai approfondito.

Il problema è proprio che si deve evitare di rappresentare lo spazio liquido; e soprattutto il libro, ammesso che sia un libro, anzi un diario, e che sia utile, vorrebbe rivolgersi ai quarantenni e post quarantenni che non comprendono affatto i millennials, poi anche ai quindicenni e ventenni stessi, che già sanno quello che vogliono ed il cui disagio proviene dal non trovare ciò che per loro è scontato, e dagli ostacoli rappresentati dai residui del '900.

Questo coso, libro, diario o chiamalo come vuoi, parla del viaggio che ho iniziato nel '94 fino ad oggi. Quello che faccio è raccontare una miriade di sensazioni e riflessioni come se ne parlassi durante una cena ai miei ospiti, in una situazione conviviale. Racconto quello che ho elaborato, descrivo chi ho incontrato durante il viaggio e cosa penso ora che sono tornato. Ho scelto questa forma perché mi piace bombardare la gente di spunti e di energia, **poi ognuno costruirà la sua teoria**. Fornire una tesi solida e ben strutturata è molto presuntuoso, a mio modo di vedere e per assurdo direi quasi superficiale. Uno crede di controllare cose che sono incontrollabili, non capendo che la loro complessità può solo essere trasmessa, provocata, stimolata, ma certamente non imbrigliata in una conclusione.

So che può sembrare un paradosso considerare superficiale una tesi dotta e approfondita con delle asserzioni ben definite, e considerare invece profonda e utile una comunicazione a impulsi come quella di un libro/diario, che sfiora una moltitudine di temi tra i più disparati, per metterli a nudo e svelarne solo le potenzialità! Ma è un metodo che mi appartiene e in cui credo!

Fare riflessioni durante un viaggio, annotarle divagando senza una struttura apparentemente logica, e metterle a disposizione di chiunque voglia leggerle, è una bella cosa. È un modo di comunicare ovviamente personale e può non essere condiviso, ma è un modo.

Gli strumenti per percepire questa modalità comunicativa?
Riflessione profonda, umiltà e consapevolezza.

E infatti, vedi, mi sto ponendo le domande sbagliate.

No, no, le domande che ti poni sono corrette, ma quello che mi viene in mente leggendole è che se le ho scatenate vuol dire che forse ho colto nel segno, o almeno ci sono vicino. Non ti offendere, ma tu sei perfetta per la pre-lettura, rappresenti esattamente il modello di bellissima dinosaurella novecentista, radical-chic, intellettuale-catto-sinistrorsa, abbastanza giovane per riuscire a pensare e comprendere quello che voglio dire, ma abbastanza ancorata alle radici (perché umana del '900) per provare in tutti i modi a rifiutarlo facendo mille domande.

Beh un po' me la prendo! Non è che tu mi abbia fatto proprio un complimento eh! Ma vai avanti che voglio capire dove vai a parare (di questo ne parliamo dopo).

Ok, provo a spiegarmi meglio. Lo spazio liquido, così come è stato inteso da Bauman e da Novak, passando per le intuizioni più disparate di Lynch, Brand, Gibson, Levy, McLuhan, De Lillo, Fisher, Žižek, Morton, Mantellini, Lanier, De Kerkove, Chandra o Bifo e ancora Virilio, è uno stato mentale!

In esso la percezione del virtuale restituisce l'esatta realtà alla quale l'architettura deve rispondere e non una realtà formale da disegnare. Aiutare a raggiungere la consapevolezza di questo presupposto è l'obiettivo del libro. Mi rivolgo proprio a chi crede che il risultato di tutto sia, semplicemente, un edificio a forma di pizzottella schiacciata! (un architetto in più che potrà essere giustamente denigrato!)

Novak ad esempio, è interessante per quello che scrive e anche come artista, per le immagini che riesce a trasmettere con le sue riflessioni e nelle molte installazioni. Il suo lavoro è uno stimolo continuo, fantastico! Le sue sono azioni meditative, ma come puoi vedere non danno soluzioni formali, o perlomeno non in modo diretto. E meno male! Questo fa di lui un grande!

Dare soluzioni sarebbe un po' come spiegare agli studenti che la luce ha un ruolo fondamentale nello spazio, che questo ruolo è per sempre... e poi dire non solo come si deve ottenere, ma indicare loro anche la forma che deve avere una finestra a priori, ovvio che non serve... anzi! La luce è un fondamento, il suo uso da parte di ognuno e i risultati che ne derivano sono alla base della creatività.

Ecco, io vorrei proprio evitare che qualcuno mi dica «... ahò... facce un po' vedè come sarebbe st'architettura strana...». Perché è tutto lì il problema! È quella l'indifferenza pericolosa! ... e poi non c'è nessuna architettura strana da vedere allo zoo delle forme!

Io non vorrei vedere l'architettura strana, non mi interessa (oppure me la vado a cercare altrove). Quello che vorrei invece, dopo questa lettura, è avere degli strumenti per capire e analizzare le cose dal mio personale punto di vista, con il mio bagaglio bello e fatto che improvvisamente si disfa, si incasina, che mescola vecchio e nuovo, reale ed irreale e poi si ricompone sotto altre forme, più ricco di prima! Ecco, questo potrebbe essere un bel risultato. E se pensassi che ne è valsa la pena di leggere questo libro, sarebbe un bel risultato anche per te.

... pausa

Mi è piaciuto leggerlo. Resta però un senso di mancanza. Stavo appunto cercando di raccogliere le idee per spiegare cosa mi è mancato. Quella sensazione ora è più chiara. Mi è mancato il legame con l'architettura, l'approfondimento dell'architettura. Voglio dire che hai affrontato e spiegato nei dettagli la realtà biologica prima dell'avvento del web, hai spiegato con dovizia di particolari la realtà virtuale, ma non sono riuscita a percepire (forse mia mancanza) alcun dettaglio sull'architettura o sull'urbanistica. Forse ero io ad avere delle aspettative sul tema? Boh può essere... però forse anche il titolo mi ha indotta a pensare che qualcosa di quel luogo fisico avrei trovato... non so...

Capisco quello che dici ed è stato un mio cruccio (ndr: infatti ho poi integrato il testo in vari punti dopo questa discussione, aggiungendo anche l'ultimo capitolo che, nella bozza in questione, avevo eliminato). Come ho già provato a dirti, il mio obiettivo è quello di aprire delle riflessioni riguardo la complessità dei temi e degli atteggiamenti da avere. Non voglio certo dire cosa fare.

Come si può pensare che l'architettura e le città non risentano di quello che la rivoluzione digitale ha introdotto nella vita dell'homo digitalis? Così tiro fuori le questioni, provo a fare luce tra queste! Poi chi legge, se si sarà rimesso in carreggiata rispetto alla superficialità latente dei dinosauri del '900, dovrebbe (ognuno a modo suo) provare a capire cosa fare, o meglio come utilizzare input e tool. Magari con la consapevolezza che comunque qualcosa deve fare! Se ci pensi non è poco. Dare una soluzione sarebbe un po' un fallimento.

Ovvio che questa cosa, concordo con te, dovrebbe essere più chiara.

Mmm... va bene che tu non voglia dare soluzioni e cerchi di sollevare solo il problema, ma i dinosauri forse hanno bisogno di una mano, di una spinta ma abbiamo bisogno di qualche elemento in più! Dai, dimmi qualcos'altro su questa faccenda dell'estetica liquida e sul ribaltamento della profondità in superficie che mi pare un concetto chiave e pure molto interessante! Sto rompendo le scatole???

No no! Anzi... (solo un po' ... 😊 Lol)

... provo però ad aggiungere qualche considerazione sugli obiettivi del libro, magari ti aiutano a capire meglio. Diciamo che il libro ha più obiettivi e provo a indicartene tre:

Il primo obiettivo è dire che ci sono tanti reperti umani del '900, pseudo intellettuali, i quali con presunzione si fossilizzano nel difendere gli antichi valori dei tempi che furono, mentre in realtà fuggono di fronte alla consapevolezza su ciò che accade (e in un periodo di transizione questo può capitare, la convivenza è un fondamento), ma non capiscono di essere poco attenti alla realtà che è emersa nel presente. È interessante, a tal proposito, ciò che dice Baricco nel suo libro *The Game*³ «... Quella che stiamo vivendo non è solo una rivoluzione tecnologica fatta di nuovi oggetti, ma il risultato di un'insurrezione mentale. Chi l'ha innescata - dai pionieri di Internet all'inventore dell'iPhone - non aveva in mente un progetto preciso se non questo, affascinante e selvaggio: rendere impossibile la ripetizione di una tragedia come quella del Novecento. Niente più confini, niente più élite, niente più caste sacerdotali, politiche, intellettuali. Uno dei concetti più cari all'uomo analogico, la verità, diventa improvvisamente sfocato, mobile, instabile. I problemi sono tradotti in partite da vincere in un gioco per adulti-bambini. Perché questo è *The Game* ...» e poi ancora Baricco «... Il *Game* digitale rende possibile questa nuova forma di post-esperienza di cui possono giovare tutti, grazie al fatto che qualcuno è andato a disseppellire l'essenza delle cose e l'ha appoggiata sulla superficie del mondo... pensare alla rovescia ... significa infatti rifiutare la profondità come luogo dell'autentico e collocare in superficie il cuore del mondo...»;

Il secondo è quello di chiarire quali sono gli elementi che rendono il cambiamento un fatto ineccepibile e le incomprensioni e l'indifferenza il male vero;



Il terzo è che se questi cambiamenti comportamentali sono la realtà, allora l'architettura deve porsi la questione e capire dove porta tutto ciò, mentre oggi ci si limita a cablare una casa con gli attacchi per il router del wireless, o per uno switch, o per il satellite.

Ok, il primo obiettivo mi pare raggiunto. Il secondo, in parte, perché, è chiaro che il cambiamento è in atto, mi sfugge solo la faccenda delle incomprensioni e dell'indifferenza. Forse però sfugge solo a me! Il terzo resta il vero dilemma...

Vai al dunque: concretamente cos'è che deve cambiare?

Detta così, niente deve cambiare! Provo a spostare l'obiettivo della tua domanda. Tu pensa alla percezione, all'umanità aumentata, allo spazio che non necessita (per alcuni), o può non necessitare di misure e bordi; o quantomeno prova ad immaginare uno spazio la cui percezione esula da quelle misure e da quei bordi stessi.

E allora? Si potrebbe vivere in un interrato? In questo momento ci si vive, ma con le tristi finestre a bocca di lupo, che ti mostrano i tacchi di chi cammina due metri sopra di te. È un problema biologico certo, è un problema di quelle finestre, ma forse siamo giunti proprio al limite esatto, **siamo sulla linea di confine di due realtà: una ha finito il suo spazio e ti lascia nei guai con la tua depressione di insoddisfatto urbano (l'architettura è incapace di risolvere il problema del territorio che si esaurisce e che lei stessa ha divorato), mentre l'altra realtà ti offre spazi e scenari in abbondanza! Un passo in qua e ci siamo, un passo oltre e la luce va via, questo passaggio spartiacque potrebbe dare una percezione diversa delle cose.**

Oooh! ... Questo mi sembra un ottimo esempio! Finalmente andiamo sul concreto! Forse ora riesco persino ad immaginare una finestra capace di dilatarsi nello spazio e nel tempo. Potrebbe aprirsi ogni volta su un panorama diverso, potrebbe rispondere ai miei sbalzi d'umore, potrebbe portarmi sempre altrove...

Nell'ultima storia del libro, le finestre sono sostituite da display Retina, e il personaggio Whinny vive a livello -30 di un edificio, ma si immerge in architetture da sogno che percepisce e che vive! La sua condizione border-line gli permette anche di avere una parte di vita in cui il biologico ha la dimensione di una dose di vita, un appiglio che sopravvive grazie al virtuale! Quello che voglio dire è che si può fare di meglio, basta pensarci prima. Questo è l'invito!

Vero! Bisogna rifletterci sul serio.

La dose di vita è quando Whinny sale in superficie per annaffiare la sua piantina di basilico (Il digitale diventa indispensabile per la sopravvivenza del biologico). L'ultima storia è proprio incentrata a riflettere sulla possibile realtà futura. L'architettura è protagonista ma non è necessario parlarne... è un tool appunto!

Questo è vero ... Con finale aperto!

Vivere in casa Farnsworth ma essere al livello -30 di una comunità, e avere una piantina di basilico a quota zero nel tuo metro di aria biologica! Qual è la realtà? Quella è solo una possibilità. Però questa situazione rappresenta una possibile estetica liquida, un'estetica non fissata in uno spazio concreto, ma su un display ...!

Ad ogni modo, considerando che per me è stata la prima lettura di questo argomento, e ciò mi rende sicuramente l'esempio più lampante della novecentista di cui parlavi prima, la faccenda mi ha incuriosito molto e confermo che uno dei tuoi obiettivi è certamente raggiunto: sollevare l'argomento, chiarire che è indispensabile porsi il problema, scatenare la curiosità per lasciare poi al lettore la possibilità di trarre le sue personalissime conclusioni.

Leggerezza, movimento, profonda superficialità, follia, vorace creatività, indipendenza da... forse per qualcuno risulteranno atteggiamenti irritanti e inadeguati, ma sono indispensabili per affrontare la questione.

«...Il divario fondamentale fra età meccanica ed elettronica consiste in questo: nella prima, azione e reazione non erano strettamente coordinate nel tempo, la risposta era lenta e dilazionata, le implicazioni limitate, le conseguenze incerte; nella seconda, invece, azione e reazione sono simultanee, gli effetti sono subito evidenti, tempo e spazio aboliti...».

Bruno Zevi¹

• • •

1. Bruno Zevi: Il linguaggio moderno dell'architettura, Einaudi, Torino, 1973.

AN ELECTRONIC TRUE STORY I

Eppure le mucche fanno ancora il latte!

Giorgia G. Jane e Whinny, 23 anni lei, un bel po' di più lui, erano seduti al tavolino di un bar, parlavano, ma non tra loro. Guardavano il display di uno smartphone e dialogavano con qualcuno che non era seduto a quel tavolo.

Lei sorrideva spesso, e il sorriso le restava disegnato in volto, i denti bianchi e ben allineati illuminavano la distanza fra le labbra. A tratti si specchiava nel lucido display antigraffio, faceva un check di sé stessa, svelando senza imbarazzo di tenere molto al proprio outfit; più di quanto non facesse lui, abbastanza indifferente e disordinato, dai capelli all'abbigliamento... pareva non curarsi molto del proprio aspetto, forte della sua personalità, sicuro di aver maturato una propria autonomia esistenziale.

Erano così vicini fisicamente, ma sembravano ignorarsi completamente.

Flacom, era un maschio caucasico sui settantacinque anni, con una grande facciona che tracimava sotto i pochi capelli e un corpo ingombrante di centoquaranta chilogrammi di peso. Seduto al tavolino vicino a loro, commentava con lo sguardo espressivo e farfugliava tra le labbra il disappunto per quella scena che riteneva un inaccettabile abominio del tempo condiviso tra persone, sedute insieme, al tavolino di un bar.

Flacom aveva un vecchio cellulare a tasti analogici comprato anni prima con riluttanza, e a dir suo per ripiego, costretto solo dai tempi che avanzavano. Lo usava come citofono portatile, solo per chiamare e organizzare serate con amici in carne ed ossa. Non sopportava quella scena.

Decise che era suo dovere spiegare a quei due sconosciuti come ci si dovrebbe comportare. Si alzò dalla sedia, la ripose al suo posto con lentezza solenne e meticolosa attenzione, come a sottolineare che quello che stava per fare era assolutamente l'unica cosa giusta. E diresse il proprio corpo ingombrante e goffo verso G. Jane e il suo amico Whinny; ma proprio quando fu pronto a dire la sua, accadde qualcosa che lo bloccò. Whinny si alzò all'improvviso, veloce, quasi con un balzo, si portò accanto a G. Jane, la strinse a sé, e contemporaneamente inquadrò con la telecamera del telefono le loro due figure abbracciate e sorridenti.

Ma non era tutto!

Nell'inquadratura inserì anche il display dello smartphone di lei. Insomma che cosa stava accadendo? Flacom con la sua faccia attonita, dichiarava palesemente di non capire. Prima non si parlavano! Sembrava si annoiassero nella solitudine della loro generazione digitale, tanto da preferire lo smartphone a se stessi e invece adesso non solo si divertivano, ma avevano portato al loro tavolo qualcuno che non era lì, anzi un intero gruppo di gente che in realtà era altrove? O no? Sembrava esclamare dentro di sé il goffo Flacom. Forse in realtà questo qualcuno era lì con loro? Solo che era "lì" in un modo di "essere lì" che Flacom non aveva mai considerato fino a quel momento!

Come andava interpretata questa situazione? Lui questa cosa l'aveva già vista, ma solo sull'Enterprise del celebre comandante Kirk! Il teletrasporto?! ERA IL TELETRASPORTO!

... Accidenti che roba!

Flacom andò via ruminando pensieri. Camminava veloce come guidato da un istinto, le gote flaccide sbalanzolavano raccogliendo in fondo ai ripieghi, qualche goccia di sudore che cadeva qua e là, lanciata casualmente dal loro lento dondolare al ritmo con i suoi passi e i pensieri.

Poco dopo era in un negozio di elettronica generico, e chiese un

aggeggio smart super sofisticato, non uno in particolare, l'importante era che gli permettesse la possibilità di tele-trasportarsi. Lo acquistò e lo scartò in fretta, come fa un bambino con un gioco appena ricevuto, e tremante di emozione inserì la sua nuova u-sim (che era micro). Accese il suo smartphone, si agganciò alla prima rete free e impiegando un tempo più veloce di un suo pur minimo pensiero, fu risucchiato nel WEB!

Nessun rumore, non un sibilo, non un fruscio, ma da quel momento per Flacom nulla sarebbe stato più come prima.

Fece ritorno al bar dove tutto era iniziato, speranzoso di poter ingaggiare a suo modo una sfida a distanza su chi si teletrasportava più velocemente, gli smartphone di G.Jane e Whinny erano ancora lì, accesi sul tavolo si guardavano sorretti dai bicchieri semipieni di birra... gli ospiti sui due display dialogavano gli uni di fronte agli altri... ma di loro due nessuna traccia!

LO “STRANO MONDO” DEL PROFESSOR BERNERS-LEE

E vabbè... diciamola tutta, venticinque anni fa non ci avevo capito niente... o forse non avevamo capito in molti!

Sto parlando di Internet, e del Web... del Cyberspazio, del Nuovo-mondo o dello Stramondo o ancora “Oltremondo” come lo chiama Baricco nel suo “The Game”¹. Nel tempo ha preso diversi nomi ma il concetto è lo stesso. Quando Tim Berners-Lee, nel 1991 presentò al mondo intero la sua evoluzione di quello che negli anni della guerra fredda era solo un sistema per lo scambio di informazioni in codice, ciò che accadde dopo non fu proprio come il passaggio dalla carrozza all’automobile, dalla scrittura alla stampa, o dal telegrafo

• • •

1. Alessandro Baricco: The Game – Einaudi Stile Libero Big 2018.

al telefono ...FU MOLTO DI PIÙ! Vi state chiedendo perché?

... Perché la sua invenzione non era confrontabile con nessun punto di partenza, non aveva misura né forma, non aveva tempo né limiti prevedibili, poteva essere ovunque e in nessun dove.

Questo signore nato in un sobborgo di Londra, aveva creato qualcosa che avrebbe cambiato per sempre la cultura e i comportamenti delle generazioni a venire, fino ad arrivare alla creazione di un uomo che Darwin avrebbe definito forse in qualche modo Homo Digitalis (consentitemi la licenza poetica) o Nativo Digitale, che non solo avrebbe pensato in altro modo, ma "avrebbe osservato il mondo attorno a sé con sguardo diverso e quindi avrebbe poi avuto anche esigenze diverse" (se avrete pazienza, poi vedremo perché questo ha conseguenze importanti sull'architettura).

La rete Internet a settembre ha compiuto cinquant'anni, Leonard Kleinrock è stato uno dei ricercatori che il 2 Settembre 1969, presso l'Università della California (UCLA), allestirono il primo "nodo" della Rete. Il 29 Ottobre 1969 lo stesso Kleinrock, dopo aver messo a punto i principi base della commutazione di pacchetto ("packet switching") inviò un messaggio ad un secondo nodo, attivato presso lo Stanford Research Institute. Riuscì appena a scrivere le lettere L e O come parte di Log, e il

cervellone andò in crash per la fatica sopportata. Ma non fu poco. Oggi Leonard Kleinrock guarda quel primate di computer con tenerezza e nostalgia, quasi accarezzandolo e dice "... Questa macchina all'interno è talmente brutta che è meravigliosa ..."

Quella sera del 29 settembre 1969, esattamente alle 22,30, era nato il primo "nodo" di internet, a lungo rimasto l'unico. Poi, nei decenni che seguirono, da quel nodo si sviluppò una rete, anzi "La Rete". E in questa rete oggi siamo tutti presi. Lo siamo a tal punto, che ci viene spontaneo scrivere Internet con la maiuscola, come se fosse il nome proprio di un "super-individuo" o di una "divinità onniveggente e onnipotente".

I passaggi che di lì a poco portarono alla nascita del Web furono semplici. Tra le comunità di scienziati e ricercatori di tutto il mondo c'era bisogno di trovare un modo rapido per scambiarsi le informazioni e i risultati degli studi. Il professor Tim Berners-Lee trovò una soluzione per lo scambio e la diffusione di grandi quantità d'informazioni fra i suoi colleghi.

Studiando il linguaggio di programmazione SGML (Standard Generalised Markup Language), inventò un linguaggio di markup, cioè un insieme di regole che definiscono la struttura di un documento elettronico.

Diede a questo insieme di regole il nome di H.T.M.L. (Hyper Text

Markup Language), che però era molto più che un vero e proprio linguaggio di programmazione. Implementò questo sistema in modo che tutti i documenti elettronici potessero essere collegati tra loro tramite il testo e/o le immagini (ipertesto), inventando di fatto il World Wide Web (ragnatela attorno al mondo), comunemente e a volte impropriamente denominato Internet.

Nel 1990 Tim Berners-Lee propose il suo lavoro al CERN, insieme a quello svolto da Robert Cailliau, suo collega belga e co-fondatore del W.W.W.

Il 23 Agosto 1991 lo presentò al pubblico mondiale dando una breve dimostrazione del suo utilizzo e della modalità di consultazione dei documenti elettronici.

Internet, praticamente come noi lo conosciamo! I link avrebbero permesso la creazione del Web, e il Web diventò presto un vero Mondo in cui passare del tempo, anche la vita, e le web generation che seguirono furono portatrici di una vera e propria rivoluzione digitale.

Fu un po' come se qualcuno avesse aperto un buco in una "dimensione" spazio/tempo che ognuno si portava sempre dietro, come un palloncino, e all'improvviso avesse potuto inserirvi tutto ciò che di digitalizzabile ci fosse a disposizione; contemporaneamente

chiunque poteva utilizzare e verificare i contenuti, oppure semplicemente poteva svuotare il proprio palloncino, come una sacca piena di sorprese.

Il palloncino è diventato realtà ed è stato chiamato in seguito **"Cloud"**.

In realtà all'inizio molti pensavano di poter controllare e prevedere l'evoluzione che avrebbe avuto internet, alcuni ipotizzarono un bluff mediatico che sarebbe imploso di lì a breve. E invece accadde il contrario. Il Web aprì possibilità che nessuno mai avrebbe immaginato, e questo accadde ad una velocità che aumentava in modo esponenziale. In un niente arrivò ovunque!

E così oggi ci si deve ricredere, e agli stessi scettici di allora appare impossibile afferrare il presente e a maggior ragione immaginare il futuro. La rivoluzione digitale ha creato un tipo di uomo che ha il web nel suo DNA, non è uno strumento ma è parte di sé, un'estensione delle proprie capacità.

I Millennials e i loro cugini della generazione Z² vengono spesso

• • •

2. Con il termine Generazione Z [o *Post-Millennial(s)*, *iGen*, *Centennial(s)*, *Zoomer(s)*, *Plural(s)*] si identifica la generazione che segue ai Millennials, generalmente circoscritta tra i nati nella seconda metà degli anni '90 e la fine degli anni 2000. William Strauss e Neil Howe, in *The History of America's Future, 1584 to 2069* (1991) introducono per la prima volta il termine Millennials. Quasi un decennio più

accusati di superficialità dai reduci sopravvissuti del '900 (io lo facevo prima di rendermi conto dell'errore) ma quella apparente superficialità rappresenta proprio la capacità di vivere un mondo in cui tutto è in superficie, senza differenze, senza miti e senza maestri o mediatori, senza ideologie e credi, con le potenzialità e gli equivoci che tutto ciò comporta. **Immersi in un tutt'uno liquido** (Bauman ne avrebbe dato indirettamente una ricca spiegazione) **questi nuovi "abitanti" convivono con tranquillità disarmante nel "tra" che galleggia lì dove lo spazio digitale e quello biologico si sfiorano su una linea retta. Essi non entrano nel cyberspazio, come accadeva ai primi pionieri degli anni novanta, i cyber-cittadini il web se lo portano dietro camminando sempre borderline sul loro "spazio/linea", passando con indifferenza al di qua e al di là della "confine" tra un livello e l'altro, riuscendo a stabilire un contatto continuo e biunivoco tra biologico e virtuale.**

• • •

tardi con Millennials Rising: The Next Great Generation (2000), gli autori utilizzano il 1982 come anno di inizio della nuova generazione e il 2001 come fine. Per cui con i termini **Generazione Y**, **Millennials Generation**, **Generation Next** o **Net Generation** si indica la generazione che, nel mondo occidentale o primo mondo, ha seguito la Generazione X. Coloro che ne fanno parte – detti Millennials o Echo Boomers – sono nati negli anni ottanta e novanta del XX secolo. Questa generazione è caratterizzata da un maggiore utilizzo e una maggiore familiarità con la comunicazione, i media e le tecnologie digitali. In molte parti del mondo, l'infanzia della generazione Y è stata segnata da un approccio educativo tecnologico e neoliberale, derivato dalle profonde trasformazioni degli anni Sessanta.

Ed è proprio nello spazio dove la loro vita si svolge, che il nuovo mondo prende forma ed esiste: il WEB è appunto lo spazio/linea di cui abbiamo parlato.

Con queste premesse, al ritorno dal lungo viaggio durato 30 anni, ho ritrovato un uomo nuovo, non ancora completamente adattato alla convivenza tra il suo essere biologico e il suo essere contemporaneamente digitale. Con infinite combinazioni e possibilità a disposizione ...

ADESSO TUTTO PUÒ ACCADERE E NULLA È SCONTATO!

INPUT

1

«...Spesso ci illudiamo
di essere in un luogo che in realtà non esiste...
percepriamo la sua luce, i suoi colori, la sua essenza,
ma noi non tocchiamo i suoi bordi,
semplicemente li viviamo...!
non possiamo graffiare la sua superficie,
le nostre mani non ne accarezzano le forme,
eppure, noi esistiamo...!
allora mi chiedo quale sia l'Architettura giusta per
un'illusione,
quale l'atteggiamento per poterla creare e percepire...».

L'ORIGINE DEL DUBBIO

«La questione si riduce dunque a questo: ciascuno fa in un giorno ciò che un tempo si sarebbe fatto in una settimana, in un'ora ciò che si sarebbe fatto in un giorno. Ora [...] non discuterò se è un bene o un male; constato il fatto e questo fatto deve reagire e reagisce sull'architettura».

Viollet Le Duc¹

Come già accennato, nel 1994 ebbi la fortuna di poter svolgere una parte del mio Dottorato di Ricerca in Composizione Architettonica a

• • •

1. Viollet Le Duc. Entretiens sur l'Architecture, Entretien13, pp.111/112 Parigi, Morel et Co, 1863/1872.

Berkeley, presso il Department of Landscape Architecture dell'Università della California. Ricordo che arrivai a Berkeley con il mio fagotto di sogni, libri, pensieri e temi confusi riguardanti la ricerca che mi ero proposto di portare avanti. Ricordo anche che all'inizio del mio dottorato, il tema principale della ricerca riguardava le infrastrutture veloci e i flussi.

I flussi in genere, nel loro rapporto in genere, con l'architettura in genere e il territorio in genere!!! ... tutto in genere, e nulla in particolare!
... INSOMMA ERO IN GRANDE GENERALE CONFUSIONE !

Dopo un po' di tempo passato tra la biblioteca del college e facendo su e giù per il Golden Gate cercando dei bar che mi ispirassero, e anche a seguito della diffusa voce che nella casa di una ragazza di origini eschimesi, tale Thammy Pilisuk (la mia landlady) c'era un italiano (io) che preparava i bucatini all'amatriciana in modo impeccabile (non era così esattamente, ma a quelle latitudini il confronto era con le Delicious Italian Sauce in tubetto del Sig. Paul Newman!) e una carbonara da "ingrasso di massa", le cene e le relative bevute si susseguirono numerosissime. Imbandite in una strada come tante, nel piccolo giardino come tanti, della piccola casetta come tante di Thammy Pilisuk a Berkeley. Le cene avevano preso il posto del più tradizionale barbecue, suscitando la curiosità dei vicini di casa e di college, che si auto-invitarono senza pudore.

Fu così che a un certo punto avevo intorno a me tanti "veri amici" !!!

"Al roof-garden dalla Sora Enza", così lo chiamavano i residents !!! Anche se di "roof" aveva poco, perché molto "ground", il giardino di Thammy (e oramai temporaneamente anche mio) divenne noto fin oltre il Golden Gate, così che gli "amici" arrivavano anche da San Francisco, da Oakland, e dintorni, e annoverava tra i vari avventori delle nostre serate, personaggi di ogni tipo, che rappresentavano con mia grande soddisfazione la più incoerente delle mescolanze culturali, professionali, sociali, di genere ed etnia. Vi erano spesso studenti, o semplici vicini, ma anche artisti, scrittori, docenti o ricercatori delle vicine università.

Battezzai gli eventi "Stayn piedi Cena" (aveto mixato e inventato una lingua che non c'era, per la gioia di tutti) mettendo così in evidenza che la piccola casetta di Thammy e il suo piccolo giardino, non avrebbero mai avuto abbastanza posti a sedere e che di conseguenza durante queste cene si stava rigorosamente in piedi, nel giardino, sul marciapiede, e a volte per strada seduti sul cofano di un'auto. Le "Stayn piedi cena" divennero ben presto un must! ... Conobbi così tanta gente e una serie di personaggi molto interessanti, ex allievi di grandi maestri, oramai affermati docenti, che avevano conquistato una propria strada e scritto e teorizzato su diversi argomenti di grande rilevanza nel dibattito

culturale internazionale. Si spaziava dallo sguardo verso il paesaggio classico, alla percezione dello spazio secondo punti di vista diversi da quelli prettamente legati all'architettura. Affrontavamo temi complessi quali il rapporto tra mente e azione, atteggiamento e dimensione, forma e materia, velocità e informazione, ma anche tra amatriciana e piacere.

È difficile a credersi, ci divertivamo anche!

Con alcuni di loro avevo legato di più, erano stati allievi di Kevin Lynch², e i temi di cui si occupavano mi affascinavano in modo particolare. Fra questi, spiccava il nome di Michael Southworth³, con il quale riuscii ad avere interessanti conversazioni, così come con Allan Jacobs⁴, pianificatore illuminato e studioso intuitivo. Tutti loro, e anche

• • •

2. Kevin Andrew Lynch è stato un urbanista e architetto statunitense. Il libro più famoso di Lynch, *L'immagine della città*, pubblicato nel 1960, è il risultato di una indagine durata cinque anni sul modo in cui i frequentatori delle città percepiscono lo spazio urbano e organizzano le informazioni spaziali che ricevono ed elaborano durante le loro esperienze. Usando come caso di studio tre città statunitensi (Boston, Jersey City, e Los Angeles), Lynch mostrò che le persone percepiscono lo spazio urbano che frequentano o nel quale vivono attraverso elementi e schemi mentali comuni, creando le loro mappe mentali attraverso l'utilizzo di cinque categorie: percorsi, margini, quartieri, nodi, riferimenti.

3. Michael Southworth è un Professore di Urban Design and Environmental Planning alla University of California at Berkeley. Ha scritto numerosi libri. Allievo di Kevin Lynch ha curato il suo libro "City Sense and City Design".

4. Allan B. Jacobs è conosciuto per le sue pubblicazioni e ricerche sulla progettazione urbana. Il suo testo più famoso "Verso un Manifesto dell' Urban Design", scritto con Donald Appleyard, descrive

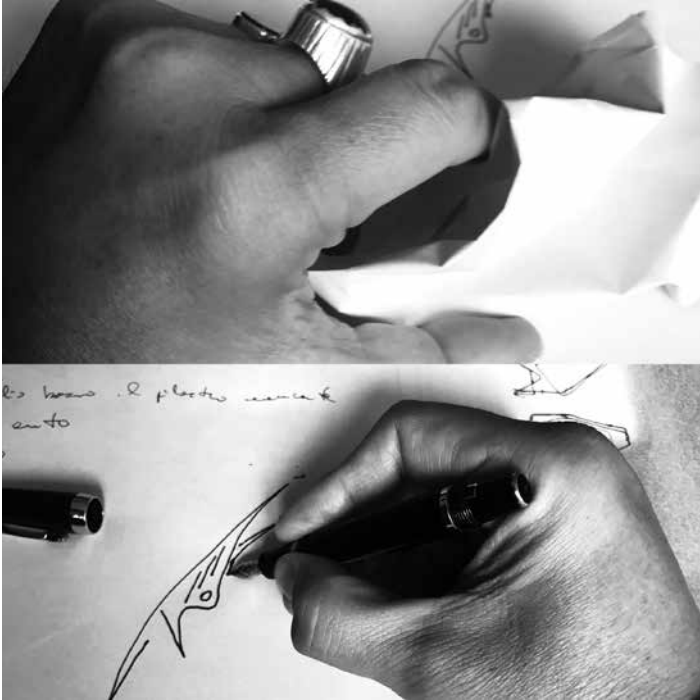
e soprattutto gli studenti di Berkeley, durante quelli che oramai erano molto vicini ad essere dei cenacoli culturali, mi parlavano continuamente, dandole per scontate, di cose abbastanza difficili per me da afferrare. Cose come: **il senso del luogo e della sua fine** (quantomeno così come noi l'abbiamo inteso negli ultimi 2000 anni) lo **studio dell'ambiente reale e della sua dimensione nello spazio virtuale**, la **dimensione non più concepita in metri bensì rispetto alla velocità dell'esperienza vissuta nella dimensione stessa**. Io non sapevo che loro avevano la posta elettronica (non sapevo neanche cosa fosse e lo avrei scoperto in seguito in modo un po' traumatico) e che questa aveva già iniziato a modificare le abitudini e le intuizioni su quello che poteva essere il futuro. Si trattava insomma di riflettere di quale e cosa fosse il "reale" nel paesaggio "virtuale". Un vero viaggio!

• • •

come le città dovrebbero essere disegnate.

Prima di insegnare a Berkeley, il Professor Jacobs ha insegnato presso l'Università della Pennsylvania, e ha lavorato su progetti di pianificazione nella città di Pittsburgh e per la Fondazione Ford a Calcutta, in India, e ha trascorso otto anni come Direttore del Dipartimento di Urbanistica a San Francisco. È stato premiato con il Guggenheim Fellowship, il Berkeley Citation, e il Kevin Lynch Award presso il Massachusetts Institute of Technology. Jacobs ha insegnato al Dipartimento di pianificazione urbana e regionale presso l'Università della California, Berkeley dal 1975 fino al 2001, Attualmente è professore emerito e consulente in pianificazione urbanistica e progettazione urbana con progetti in tutto il mondo.

Fino all'illusione del Luogo - Ritorno dal Web



al ritorno dal web tutto sarà diverso! ...il biologico coesisterà con il virtuale

Fu così che cominciai a pensare che dovevo fare qualcosa: modificare la traccia della mia ricerca! O per meglio dire, bisognava cominciare a darle un senso!

Fino a quel momento, non avevo prodotto altro che qualche confusa e incoerente sequenza di pensieri. Procedetti allora alla grande trasformazione, e il tema si focalizzò su qualcosa di più definito (o almeno così mi sembrava) "i flussi e la realtà del paesaggio percepito". Più o meno una cosa del genere.

Ero ancora in grave stato confusionale e lo sapevo, e i cambiamenti da quel momento sarebbero stati tantissimi!

INPUT

2

«...Work around the space
living in the world
imagine your mood
inspired by the light
lost in the web...».



Yayoi Kusama: [Una passeggiata nell'infinito](#) (New York, David Zwirner Gallery)

ESSERE CONSAPEVOLI

«Nella vita pubblica molte cose si sono trasformate in modo irreversibile svuotando di significato alcune forme architettoniche antiche e noi non possiamo farci nulla. Che possiamo fare, se gli avvenimenti della vita pubblica vengono annunciati e discussi sui giornali, mentre una volta nella Roma antica o in Grecia si apprendevano dalla viva voce dei banditori pubblici nelle Terme, sotto i Portici o nelle Piazze?»¹.

Camillo Sitte, Vienna 1889.

• • •

1. L'arte di costruire le città è un saggio di Camillo Sitte del 1889 che ha avuto un grande successo e impatto sulla cultura architettonica ed urbanistica moderno-contemporanea. Nel 2007 è stato pubblicato un libro dalla casa editrice Jaka Book.

Questo libro non ha la pretesa di indicare soluzioni, ma offre solo la volontà di riflettere in modo profondo, su quanto ci accade intorno, o per meglio dire ci scorre addosso, da un po' di tempo, ormai da un bel po' di tempo. Mentre tutto quello che viviamo, il nostro mondo fatto di cose materiali e immateriali, che lo si voglia o no, è imbrigliato nelle reti e controllato dai loro sistemi, ci sentiamo stranamente al sicuro credendo di sapere tutto quanto era oramai possibile conoscere sul web e sulle sue possibilità o potenzialità. In realtà, nel 1994 circa, quando iniziai la mia ricerca, eravamo solo all'inizio del world wide web, inteso come ciò che sembrava dover essere: il luogo democratico di tutto e tutti, l'Internet delle Cose! E oggi, dopo una evoluzione enorme, durata quasi trenta anni, con accelerazioni culturali, inimmaginabili a quel tempo, possiamo constatare che internet ha ribaltato il concetto tradizionale del modo di stare insieme. Internet ha ribaltato le relazioni sociali, con inevitabili ricadute sull'Architettura, luogo in cui tutto ciò viene ospitato e prende vita. Non ci troviamo neanche a quello che solo immaginavamo potesse essere il "suo" presente. Il futuro del web è lontano e potente, ricco di promesse sostenibili, ma è anche probabilmente sottoposto al prezzo di imprevedibili insidie.

Lo spazio liquido, fatto di sequenze binarie² di 0 e 1, fluttua in continua evoluzione! Ringiovanisce, si rigenera, trovandoci spesso impreparati, mentre il nostro corpo invecchia.

Comprendere questo da diversi punti di vista, vuol dire aprire la strada a riflessioni e chiavi di lettura molteplici sulle realtà percepite, in quanto fenomeni evoluti dei paradossi virtuali, e perché no, dell'Architettura che si sviluppa in essi.

Conoscere gli strumenti e le possibilità di tutto ciò vuol dire comprendere fino a dove l'architettura esiste.

Non esistono i "non luoghi"³. come qualcuno li aveva definiti, esistono

• • •

2. Il sistema numerico binario è un sistema numerico posizionale in base 2. Esso utilizza solo due simboli, di solito indicati con 0 e 1, invece delle dieci cifre utilizzate dal sistema numerico decimale. Ciascuno dei numeri espressi nel sistema numerico binario è chiamato "numero binario". In informatica il sistema binario è utilizzato per la rappresentazione interna dell'informazione dalla quasi totalità degli elaboratori elettronici, in quanto le caratteristiche fisiche dei circuiti digitali rendono particolarmente conveniente la gestione di due soli valori, rappresentati fisicamente da due diversi livelli di tensione elettrica. Tali valori assumono convenzionalmente il significato numerico di 0 e 1 o quelli di vero e falso della logica booleana. Un numero binario è una sequenza di cifre binarie (dette bit).

3. Il neologismo **nonluogo** (o **non luogo**, entrambi modellati sul francese *non-lieu*) definisce due concetti complementari ma distinti: da una parte quegli spazi costruiti per un fine ben specifico (solitamente di trasporto, transito, commercio, tempo libero e svago) e dall'altra il rapporto che viene a crearsi fra gli individui e quegli stessi spazi. Il termine francese fu introdotto dall'antropologo francese Marc Augé nel 1992, nel suo libro *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, tradotto in italiano nel 1996, con il titolo *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*. Il termine

Fino all'illusione del Luogo - Ritorno dal Web



Turbulent Topologies Marcos Novak

i luoghi, da vivere in modi diversi, in un viaggio lungo fino alla loro fine...
Fino alla fine del luogo, fino alla sua illusione... un viaggio andata e ritorno.

Al ritorno (dal web) il luogo sarà sempre lì, ma bisognerà essere consapevoli che la sua realtà, quantomeno quella percepita, sarà un'altra!

Riflessioni di questo genere, o se vogliamo immaginazioni, se inserite nel contesto dei comportamenti di massa, non possono non avere ricadute sulle nostre elaborazioni architettoniche, essendo di fatto l'Architettura l'ospite reale, di tali immaginazioni.

Se l'Estetica è il modo con cui l'architettura si manifesta, di fatto si potrebbe dire che quella che cambia è proprio la percezione che l'individuo ha del concetto di "Estetica" e di bellezza. In questo si riassume l'atto finale del processo progettuale che porta all'Architettura. Il Manufatto occuperà un luogo per un tempo determinato, qui esso produrrà nuove relazioni che stabilirà e inventerà per adattarsi al luogo e sopravvivere. Alcune di queste relazioni, del tutto nuove, gli permetteranno di mutare **altre relazioni riscopriranno quelle storiche. Aumentano le possibilità**".

Il tempo si perde nei meandri del web... l'estetica diventa liquida!

• • •

italiano è stato registrato come neologismo per la prima volta a partire dal 2003 per essere poi accolto nei lessici di tutti i vocabolari italiani.

INPUT

3

30 e + COSE CHE SI POSSONO FARE NEL WEB

Vivere virtualmente ...

Scambiare pensieri

Dimagrire di 10 kg in una settimana

Comprare dei lacci per le scarpe di misura insolita

Sapere tutto ciò che non si sapeva senza comunque sapere se è vero

Allungare il pene di 7/10 cm

Investire in borsa

Perdere dei soldi

Farsi progettare una casa per 300 euro

Avere ogni tipo di incontro

Comprare armi
Comprare dei vibro-radio-dildos unisex
Comprare delle imitazioni di falsi
Inventare altri modi di essere se sessi
Conoscere religioni ancora ignote al mondo conosciuto
Comprare biancheria intima stravagante
Frequentare corsi di auto-coaching sulla propria
personalità
Arruolarsi in un'arma
Meditare
Comprare droghe
Diffondere la pace

Fare una guerra
Farsi crescere i capelli lì dove non esistono più
Trovare lavoro
Perdersi nella propria identità
Pregare
Trovare del sesso saltuario gratuito
Amare
Odiare
Mandare in giro il proprio avatar ad accoppiarsi mentre
si è da un'altra parte
Essere sé stessi
Morire realmente

PRIMA DELLE RETI

«Fuori scorreva un paesaggio che faceva venire in mente le costruzioni dei piccoli, dove certi pezzi sembrava fossero stati disposti a caso, appena usciti di scatola: pompe di benzina, autosaloni periferici, centri commerciali con pennoni e bandiere dei consorzi d'acquisto frementi al vento, casermette di Pubblica Sicurezza che intervallavano piccoli agglomerati di case basse, giardinetti di oleandri polverosi ai margini della ferrovia»¹.

Silvia Ballestra

• • •

1. Silvia Ballestra, *Compleanno dell'iguana*, Mondadori, Oscar Originals, Milano 1991.

I momenti fondamentali della recente storia dell'architettura hanno visto avanzare una cultura legata alla velocizzazione degli eventi, che accetta, e accetterà sempre più, lo sgretolamento della città nella sua accezione classica, per dirigersi senza controllo verso un ignoto paradigma della forma e del paesaggio: eventi visti più come somma di percezioni che non come una sommatoria materiale di esigenze e culture, quali sono state fino ad oggi le città e il territorio che le ha ospitate.

Negli ultimi cento anni c'è stato un processo di preparazione a quello che poi avrebbe permesso a un cospicuo numero d'individui di staccarsi completamente dalla storia, per fondare una nuova socialità: la città telematica, la città priva di distanze.

Nei primi anni del 2000 la "City 2.0" ha reso possibile l'inimmaginabile, e nonostante la novità e la velocità con la quale si è proposta alla massa, essa invecchia con altrettanta rapidità, e così muta fluttuando, superando il presente, ed evolvendo verso i suoi upgrade "3.0" e "4.0".

A questo processo di preparazione sicuramente hanno contribuito, lo abbiamo già detto, eventi culturali importanti, quali il telegrafo, il giornale, il fax, il computer, le autostrade, gli aeroporti, internet, il cellulare, e infine lo smartphone, tutto riassumibile in quello che erano e sono le vie di comunicazione in genere e all'introduzione della velocità quale

parametro qualitativo. Alcune città più di altre, possono raccontare meglio quanto tutto questo abbia portato a sensibili mutazioni nella società e di conseguenza anche al contenitore per eccellenza dei fenomeni sociali, che è l'architettura. È stato così per la Parigi del Barone Haussmann, che sotto la spinta dei cambiamenti urbani ha visto evolvere i suoi modi d'uso. Le grandi arterie di traffico aperte durante quegli anni modificarono inevitabilmente e inesorabilmente le abitudini della città:

«Quando davanti ad una simile trasformazione sociale, che tende ogni giorno a divenire più completa, vedo fare sacrifici ad alcune di queste divinità gelose che governano l'architettura degli ultimi due secoli, invocare gli ordini, Vignola e Palladio, le formule d'arte adottate dai greci in alcune capitali, che non sarebbero per noi che dei capoluoghi di distretto, presentare come innovazioni ardite alcuni elementi compilati senza critica, ciò fa sorridere. [...] Ma strade nuove, magnifiche, che abbreviano le distanze [...] migliorano senza dubbio, le abitudini materiali dei cittadini [...] Sembra che la popolazione si moltiplichi in ragione diretta delle strade che realizza».² L'introduzione di un nuovo modo di percepire le immagini, data dalla velocità delle auto che all'interno della

• • •

2. Viollet le Duc. Entretiens sur l'architecture, op. cit.

città attraversavano le grandi arterie di traffico, mutava alcuni aspetti dell'architettura relazionata essa stessa a queste novità. La spinta, chiaramente, non poteva che venire dal commercio, essendo l'economia la prima vera beneficiaria delle grandi innovazioni e per questo l'assidua sostenitrice.

L'ingresso dell'automobile nella vita pubblica aveva spento, nei luoghi dove questo avveniva, l'anima energica del piccolo commercio da sempre legato al rapporto con i pedoni, per lasciare posto ai primi grandi magazzini: grandi scatoloni vuoti che solo attraverso la facciata stabilivano un rapporto con la strada e percettivamente con l'automobile, rompendo definitivamente qualsiasi forma di rapporto tipo-morfologico con la città.

All'esterno di questi, il rapporto era con la grande scala, più adatta alla velocità delle auto, mentre all'interno, un bombardamento accecante di dettagli luminosi aveva lo scopo di catturare l'attenzione, per ricreare il caos necessario alla distrazione, fondamento dell'esistere del mercato. Ma l'esigenza di stabilire un rapporto con l'automobile, e con la lettura veloce che da essa si aveva dell'architettura della città, e soprattutto della sua immagine, portata a essere quinta teatrale di uno spettacolo in continuo movimento, era oramai arrivata anche ai quartieri residenziali.

A Parigi, Rue de Rivoli è stato l'esempio più concreto di questo processo: per garantire la qualità di uno spazio e di una comunicazione adatti alla velocità, vennero volute dai grandi commercianti, e costruite per prime, le sole facciate degli edifici, affidando poi alla necessità del momento la costruzione dei veri e propri edifici. Quella che stava avvenendo, altro non era, che una sorta di "spettacularizzazione" della città. Questa divenne così l'ambito di tutta una serie di fenomeni di cui la strada è scenario e teatro.

«Tutto il quartiere non faceva altro che parlare della grande strada, la quale doveva essere aperta fra il nuovo teatro dell'opera, e la borsa col nome di Via Dieci Dicembre. I decreti di espropriazione erano già stati resi pubblici, e due schiere di demolitori operavano già ai rispettivi lati: l'una schiera buttava giù i vecchi casamenti di via Luigi il Grande, l'altra i muri leggeri del vecchio Vandeville; i colpi di piccone si sentivano sempre più ravvicinati, la via Choiseul e la Via Della Michodiere si appassionavano per quella loro parte di case condannate. Entro quindici giorni al massimo, sventrate dal lungo taglio, esse dovevano lasciare il posto alla vita e al sole [...] La via Dieci Dicembre, con le sue bianche case d'intonaco fresco e le ultime impalcature di qualche fabbricato in ritardo, si stendeva, nuova di zecca, sotto un limpido sole di febbraio; le

carrozze, numerose, passavano trionfalmente in mezzo a quella striscia di luce che tagliava l'ombra umida del vecchio quartiere di S. Rocco; e tra la via della Michodierre e la via Choiseul, si pigiava, come quando c'è aria di sommossa, una gran folla, eccitata da un mese di pubblicità: stava con gli occhi in su davanti alla facciata monumentale del "Paradiso delle Signore"»³.

Questo processo di straniamento del rapporto profondo che il tessuto urbano aveva stabilito nel tempo con l'abitante della città, portò mano mano al suo cedimento verso il totale dominio dell'immagine, presupposto importante per la nascita dell'uomo moderno. «È senza dubbio il nostro tempo [...] preferisce l'immagine alla cosa, la copia all'originale, la rappresentazione alla realtà, l'apparenza all'essere»⁴. Si assiste ad una lenta ma inesorabile separazione dell'architettura dal suo ruolo sociale di «significare perché appartenente ad un luogo. Tutta la vita delle società in cui regnano le moderne condizioni di produzione, si presenta come un'immensa accumulazione di spettacoli. Tutto ciò che era direttamente vissuto si è allontanato in una rappresentazione».⁵ L'architettura diviene

• • •

3. Emile Zola. *Al Paradiso delle Signore*. Biblioteca Universale Rizzoli, Milano 1989.

4. Feuerbach: prefazione alla seconda edizione de "L'Essenza del cristianesimo".

5. Guy E. Debord. *La società dello spettacolo*, Baldini + Castoldi, 2017 (prima ediz. 1967).

immagine e si trasferisce sulla carta, e a questo punto la separazione tra forma e senso, tra significato e luogo é netta; il monumento che faceva di questo rapporto il suo stesso essere, finisce sui giornali, sulle cartoline e diviene oggetto del mondo. A chi importerà più perché la Torre Eiffel occupa quel sito, essa rappresenterà Parigi nel mondo, e in questa sua interpretazione apparterrà a tutto il mondo, così come per il Colosseo Roma, o per il Partenone la Grecia. L'accettazione di questo passaggio da parte dell'uomo di fine ottocento, lo prepara alla nascita dell'idea di Città Moderna, che trova nella Ville Radieuse di Le Corbusier, e nella Grosszthadt di Hilberseimer, "sua omologa internazionale",⁶ tutta la carica positiva, ma anche tutti gli aspetti negativi dell'equivoco del tempo moderno. L'architettura non è ancora pronta ad un rapporto naturale con il mondo virtuale delle comunicazioni: «...così come la strada che un tempo serviva quasi soltanto per delimitare gli isolati e per accedere alle abitazioni». Nel seicento cominciò a diffondersi l'uso della carrozza per circolare in città, nel 1612 si vedono apparire le prime vetture a nolo, nel 1658 a Parigi vi erano ben 310 carrozze di lusso, a Roma una prova architettonica di analoga innovazione sta nella trasformazione delle

• • •

6. Françoise Choay. L'orizzonte del Posturbano, Officina Edizioni, 1992.

già esistenti porte di ingresso ai palazzi signorili, ampliate per renderle carrozzabili. «La strada è divenuta essenzialmente un organo del movimento. Ciascuno dei sistemi di comunicazioni intervenuti negli ultimi decenni ha portato le sue speciali esigenze alle quali tutto lo schema cittadino deve rispondere, ed ha insieme mutato in modo rivoluzionario, tutto l'andamento edilizio della città [...] Le grandi maglie tecniche della modernità, reclamate dall'accelerazione galoppante della comunicazione dei trasporti, si dispiegano alla scala del territorio e dei territori, ma devono essere associate e combinate ad un modo di sistemazione locale che è il suo necessario complemento»⁷.

Lo straniamento del luogo, che ebbe inizio con la modernizzazione della città portò conseguenze in molti campi, uno fra tutti quello dell'arte a testimonianza dell'influenza della velocità sull'immagine. Personaggi come Picasso e Braque o Juan Gris "il lirico del Cubismo"⁸ saranno spinti a fissare sulle loro tele «Il nuovo mondo delle apparenze e dei segni»⁹ così lo stesso Le Corbusier, anticipando probabilmente, per capacità e qualità delle riflessioni su quanto accadeva intorno, le risposte

• • •

7. Gustavo Giovannoni. *Vecchie Città Edilizia Nuova*. Editrice Torinese 1931.

8. Da Spazio, tempo, architettura. S. Giedion op. cit.

9. Manfredo Tafuri. *Architettura Contemporanea II*, Mondadori Electa, 1977.

dell'Architettura allo stesso tema. Se si pensa al Cubismo ad esempio, e alla sua esigenza di rompere con la prospettiva rinascimentale, si può comprendere come in quel periodo si iniziò a considerare gli oggetti in modo relativo, e a vederli sotto tutti i loro aspetti ma contemporaneamente, "in tempo reale" si potrebbe dire, operando un cortocircuito nell'utilizzare un eufemismo che è proprio dei nostri tempi iper-veloci. Una quarta dimensione si aggiunge così alle tre rinascimentali: il tempo. I personaggi dell'arte spingono l'Architettura a guardare dalla parte del cambiamento, essendo essi sicuramente sintesi di quella cultura oramai pronta, che avrebbe portato allo scardinamento dei presupposti moderni dell'idea di città, troppo vincolati e vincolanti, troppo inchiodati al tavolo delle trattative, con una storia alla quale il mondo delle grandi comunicazioni, oramai alle porte, non doveva nulla.

AN ELECTRONIC TRUE STORY II

... (Novembre 1994). Quella magnifica sera dell'estate indiana a Berkeley, dopo una mostruosa cena alcolica con diversi amici, si concluse passando una indefinita quantità di tempo a dialogare con una ragazza franco-canadese, conosciuta lì, ma che, come in ogni cotta che si rispetti, avevo notato già da qualche settimana, gironzolare all'interno del college. Era bella... anzi bellissima!

Il lungo tempo trascorso con Janette (così si chiamava), fu dovuto più che alla reale quantità di parole scambiate con lei, al fatto che io non riuscivo a capire quasi nulla del suo inglese mezzo francese, con il quale non ero mai stato fortissimo. E in più ero completamente stordito dal Bourbon post cena!

Comunque, in quel lungo/breve spazio temporale, riuscii ad innamorarmi di lei nel giro di due ore, con intensità e insuccesso. O almeno così credevo!

Prima di andare via dalla casa dove si era tenuto il baccanale, lei lasciò nella mia mano un bigliettino di carta argentata, di quelli che si trovano all'interno dei pacchetti di sigarette o delle gomme da masticare, piegato in quattro parti, dicendomi che nella parte interna bianca, aveva scritto il suo indirizzo di "posta elettronica". Io non lo aprì nemmeno, lo ridussi in piccoli pezzettini e lo lasciai cadere in un cestino. «...La posta elettronica?! ... Come se qui esistessero i postini elettronici... Sarà stato un modo per scaricarmi...!» ... Riflettei tra me e me!

"... Mi avrà preso in giro...!" continuai a rimuginare. Non sapevo assolutamente cosa fosse la posta elettronica.

Poi il desiderio del contrario, mi fece riflettere sulla cosa...

Così pensai ad una specie di casella postale, o ad un servizio automatizzato di posta più o meno tradizionale, e mi chiesi come mai mi avesse lasciato una cosa così complicata e non il suo numero di telefono? Ma certo! Voleva sicuramente dire "stai al posto tuo" o quantomeno farmelo capire.

The day after, con gli obbligatori occhiali da sole e la faccia tumefatta dalla notte passata in bianco, mi recai al caffè di fronte all'università,

dove erano soliti sostare gli amici di ogni notte. Al termine delle battute da caserma, che in California sono anche più grasse e pesanti di quelle che facciamo in Abruzzo o in Puglia (provegno da lì), raccontai la mia interpretazione dei fatti... Scoppiarono tutti in una risata fastidiosissima, e mi spiegarono che la posta elettronica, era il modo di comunicare più diretto, più economico e veloce, di qualsiasi altro mezzo in quel momento esistente e mai esistito, e che quel biglietto piegato, contenente l'indirizzo e-mail della mia velocissima e perdutissima amata, era in realtà un segnale amoroso più speciale del lascito di un semplice numero di un telefono fisso... 🤪... Aaaaaaaagh!!! 😞 Un urlo silenzioso e soffocato mi era esploso dentro!

Ma come potevo saperlo? In Italia, nello studio che dividevo con altri, avevamo il telefono con il conta-scatti analogico e la cassetta per raccogliere i soldi e pagare le bollette era stata realizzata riciclando una scatola di cartone, proveniente dall'acquisto di un paio di scarpe, di non so chi!!!

A quel tempo, (...oh mio Dio! parlo da anziano!!!...) consegnavamo i progetti a mano. Si andava da una città all'altra, percorrendo anche centinaia di km, spesso di notte, perché costantemente in ritardo. I file erano letteralmente smontati e riposti in una impressionante quantità di floppy disk, ognuno dei quali conteneva la sua piccola porzione digi-

tale dei file di progetto, collegati tra loro grazie ad un piccolo software, che poi li ricomponeva una volta scaricati sul computer di chi li riceveva. Ma se uno solo dei 100/200 floppy-disk che contenevano le parti smaterializzate del progetto, dico uno solo, per una ragione qualsiasi s'inceppava... beh allora si perdeva tutto il lavoro!!! E sì, proprio così, e bisognava tornare indietro, riacquistare tutti i floppy vergini, rifare l'operazione di dematerializzazione dei file e, numerarli. Occorreva fare attenzione a non sbagliare la sequenza, e poi bisognava ri-trasportare fisicamente i dischetti verso il luogo di consegna del progetto, e senza farci andare la polvere, altrimenti si inceppavano di nuovo. Noi trogloditi analogici, appena affacciati all'alba del digitale, scattavamo foto agli schermi perché non riuscivamo a produrre file troppo grandi. Trascorrevamo giorni a guardare, con faccia stupita, il monitor dei pochi in studio che sapevano metter mano ad un PC, mentre quest'ultimo elaborava file da 1 Mega-byte (si impiegavano svariate ore per elaborati), pregando e toccando ogni forma di materia ferrosa, affinché non uscisse la fatidica scritta... FATAL ERROR!

Insomma, in un istante, mi resi conto che ero un giovane dinosauro trasferito nel futuro. E, cosa per me più grave in quel momento, non avevo proprio compreso il messaggio di Janette. Così, per dimenticare

l'amore perduto grazie al mio gesto inconsulto di gettare il suo biglietto per strada, decisi di vederci chiaro in questa storia della posta elettronica, e iniziai a poggiare il primo piede sul suolo di quel mondo per me assolutamente sconosciuto... WWW ...il World Wide Web.

Passai ben tre giorni nel dolore e nell'oblio, autocommiserandomi nel solito bar sulla baia, al di là del Golden Gate, dove trascorrevi il tempo ingurgitando birra e osservando la lotta tra pellicani e leoni marini, uniti contro i tre cinesi che prendevano a martellate delle enormi granseole; lo scopo degli asiatici era quello di farcire con la polpa dei crostacei appetitosi panini, dopo averli immersi in un barile pieno di acqua bollente. Al quarto giorno, quando oramai sapevo tutto sulle strategie di guerriglia portuale per la sopravvivenza, presi una decisione!

Così mi fiondai nella biblioteca senza fondo dell'Università di Berkeley, dove si potevano utilizzare i PC per navigare in internet e cercare ogni genere di cosa. Navigare? Anche la terminologia era nuova per me. Ad ogni passo nel nuovo mondo, scoprivo cose incredibili, quasi fossi Charles Darwin sbarcato alle Galapagos, dopo un naufragio. Ma soprattutto, cominciai ad appostarmi davanti agli studi dei docenti che avevo conosciuto alla cena dell'amore perduto, e attraverso un po' di chiacchiere, e organizzando altre cene "analogiche", pensai bene di riuscire a

Fino all'illusione del Luogo - Ritorno dal Web

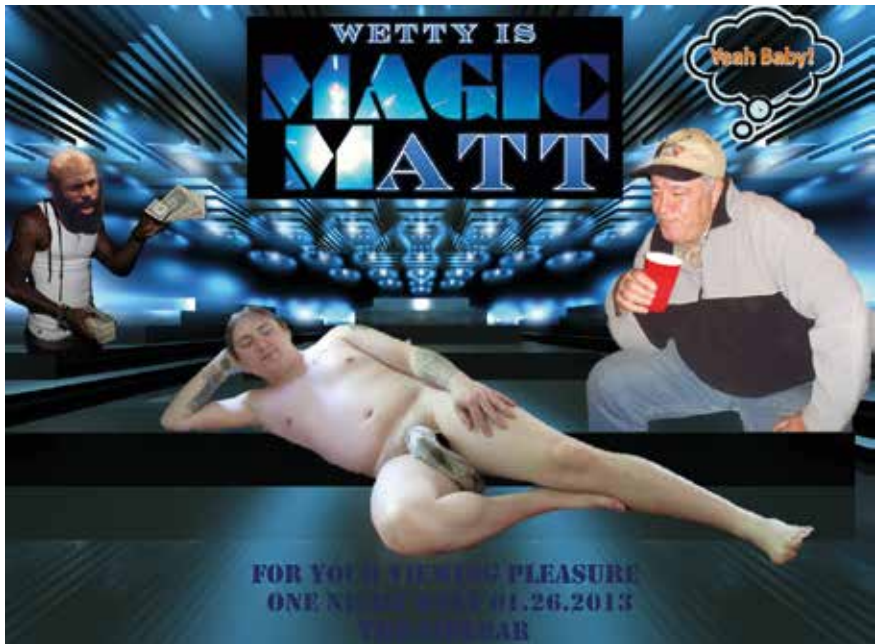


The World Is Watching Our Net Neutrality Debate, So Let's Get It Right

strappare frammenti di input "logici", in grado di riportarmi dal passato alla contemporaneità del presente, e soprattutto futura!

Un altro tassello, del lungo viaggio da intraprendere, era stato aggiunto!

PARTE II
IMMERSIONE



Internet pleasure_matt

LA SVOLTA

«... Quella che stiamo vivendo non è solo una rivoluzione tecnologica fatta di nuovi oggetti, ma il risultato di un'insurrezione mentale ...

... niente più confini, niente più élite, niente più caste sacerdotali, politiche, intellettuali. Uno dei concetti più cari all'uomo analogico, la verità, diventa improvvisamente sfocato, mobile, instabile...».

Alessandro Baricco¹

Dunque, non si può certo dire che non ci sia un casino intorno a noi. Lo dicevano tutti i saggi del Novecento che prima o poi ci sarebbero

• • •

1. Alessandro Baricco. The Game. Ediz. Einaudi 2018.

stati catastrofici travasi di umani da un continente all'altro. Tu consumi la mia acqua e io vengo a bere da te! ... Non c'è niente di male! Se non fosse che sei nero, a volte più bello, e si dice che ci siano cose, non dici-bili qui, nelle quali tu sia più dotato... 🙄... e poi mangi come me e quanto me! ... MA CHE FASTIDIO !!! (... si chiama razzismo)

Iniziano così gli appunti di questa parte del viaggio.

Vi state chiedendo che nesso ci sia? Beh, se l'ho annotato un nesso ci sarà! Ad esempio, riflettevo sulla differenza che ci sarebbe potuta essere fra lo spostarsi fisicamente alla conquista di nuovi spazi, che poi sono tra l'altro finiti, quando si poteva andare in giro per il Cyberspazio senza misure nè limiti nè fine: «...L'immigrazione diventa un "problema" (demografico, culturale o sociale) in quanto denota la non integrazione, dei nuovi stranieri, nella società ospitante. In una cultura che promuove spasmodicamente il turismo, le reti informatiche, l'internazionalizzazione della formazione, dell'economia e del sapere (e quindi un'integrazione virtuale), la circolazione delle persone produce, a seconda dei tipi coinvolti, indifferenza, repulsione e inospitalità...»².

Pensateci bene! Quanti conflitti si eviterebbero se il territorio fisico

• • •

2. Zygmunt Bauman. La solitudine del cittadino globale In Search of Politics, 1999.

non rappresentasse più l'economia di un paese e i suoi interessi geopolitici non avessero la necessità di essere difesi? Il problema dell'immigrazione dimostra quanto rozzo sia il nostro sistema di relazioni e organizzazione delle risorse! Nel nostro mondo gli ingranaggi sociali scricchiolano in continuazione, analogici, brutali, fino ad essere violenti. Certo, in quel caso si parla di fame, e si aprirebbero discorsi infiniti su cosa vuol dire "fame indotta" o "proiettare il disagio", quindi passo oltre.

Fino ad oggi, ogni qualvolta una nuova tecnologia è subentrata a una precedente, l'enorme impatto che questa ha generato, si è riversato inevitabilmente sulla cultura, sui costumi, sulle abitudini, sul lavoro, sui modi di vivere in genere. Tutto ciò ha innescato un processo di sostituzione radicale dei parametri di controllo (validi e insostituibili fino ad un istante prima), strutturanti il sistema comportamentale e sociale. Il fuoco, la ruota, la navigazione, la trabeazione, l'arco, la carta stampata, il telefono, il volo, la fotografia, il cinema, il cemento armato, il fax, la coca-cola, la TV, lo Swatch, il cellulare, lo smartphone e poi tutto ciò che è "smart-qualcosa" in genere, ha fatto sì che questo processo di sostituzione si verificasse puntualmente, e in modo sempre più veloce e "indigesto".

In genere siamo portati a dare per scontate tante cose, e spesso non entriamo nel merito della provenienza di ciò che utilizziamo e delle

conseguenze di buona parte di quello che facciamo. Evitiamo in qualche modo, ma solo temporaneamente, di farci delle domande le cui risposte spesso potrebbero sorprenderci se non preoccuparci.

Fino alla metà del secolo scorso, gli uomini, le merci e l'informazione, viaggiavano alla stessa velocità, e lo spostamento dell'informazione comportava usualmente quello del suo latore. Oggi le persone e le merci possono viaggiare fino alla velocità di mille chilometri orari, e noi diciamo WOW ! ... ACCIDENTI CHE SBALLO !!! ... e questo mentre zitte zitte le informazioni si spostano in un istante. Possono avvicinarsi alla velocità della luce.³ Sono oltre cinquecentomila volte più rapide! Il trasferimento delle informazioni è notevolmente meno costoso di quello di una persona o delle stesse merci fisiche⁴. Questo ci obbliga a riflettere su un cambiamento a trecentosessanta gradi, che, per forza di cose, investe anche l'Architettura.

• • •

3. In fisica, la velocità della luce è la velocità di propagazione di un'onda elettromagnetica, indicata tradizionalmente con la lettera *c*, dal latino *celeritas* ("velocità"), da quando nel 1894 fu così rappresentata da Paul Drude. Nel vuoto assume un valore pari a $c_0=299\,792,458$ Km/s. Secondo la relatività ristretta, c_0 è inoltre la velocità massima a cui può viaggiare tutta l'informazione nell'universo (energia e/o materia), ed è la velocità nel vuoto di tutte le particelle senza massa e dei relativi campi, tra cui la radiazione elettromagnetica stessa.

4. Pier Luigi Capucci. Lo spazio telematico, in *Cybernauti2: Utopie della città, la città virtuale*. Atti del convegno.

L'uomo, mercante di viveri, di arte, di cultura, di guerre, si è spostato in lungo e in largo sulla superficie del mondo (a lui conosciuto fino a quel momento) ha misurato le distanze e i tempi e ha lasciato ad ogni suo passaggio segni indelebili.

Tracce che cancellavano altre tracce.

Il nuovo non ha mai tollerato il vecchio. Così è stato per i grandi colonizzatori, per le culture e gli stili che hanno occupato e sovrascritto il loro sapere, su testi già scritti e ben più antichi. I Papi smontavano i monumenti della Roma imperiale per costruire i loro templi. Il barocco ha sovrapposto, con estrema indifferenza, le sue facciate in stile, su chiese e palazzi. La Parigi del Barone Haussmann, non ci ha pensato due volte a tagliarsi, a sciabolate, intere fette di tessuto urbano originario, rinunciando alla sua memoria, per costruire una nuova storia, più idonea a quella contemporanea. Le guerre hanno impiegato ancora meno, attraverso la distruzione totale, ad incentivare a loro modo il processo del cambiamento.

Oggi, le guerre economiche, impiegano il tempo di un "fremito da dubbio" per cancellare un intero paese e inghiottirlo nei cavò delle banche di un altro, senza sparare un solo colpo di arma da fuoco, ma provocando danni ben più letali.

I sentieri e gli antichi tratturi delle lente e solenni transumanze, e le strade, sono stati per lungo tempo lo spartito attraverso cui leggere e collegare il risultato di tutto ciò. Esse hanno fasciato il territorio, lo hanno graffiato e segnato in modo indelebile.

Tali e tante sono state le sovrapposizioni che oramai le collisioni fra esse sono inevitabili, schizofreniche e irrispettose di "cosa fosse stato fatto per chi, quando e perché!". E così oggi proviamo ad abbracciare tutto quello che resta per difenderlo a volte senza senso. Non sembra più un evento paradossale (ma sicuramente lo è) quello di dover rinunciare a un ultratecnologico auditorium per concerti, luogo di cultura, aggregazione e svago, per lasciare sopravvivere i resti non visibili di una antica villa termale, elitario isolamento per antichi potenti, senza più funzione oramai da duemila anni; oppure deviare il percorso veloce e nascosto di una linea metropolitana, per non turbare l'affascinante lentezza e vanità di un basolato appartenuto a chissà quale tratto, di quale via, dedicata a questa o quella divinità o imperatore. Non ci accorgiamo che non è più possibile riversare sotto i nostri piedi enormi masse di liquami fognari. È necessario magari realizzare un nuovo collettore più ampio e più efficiente del precedente, frutto della collaborazione di una multinazionale equipe di esperti del settore (fognario), ma questa impresa è impossibile

perché nello stesso posto, ma in un'altra epoca, un romantico guerriero ha deciso di costruire la sua dimora eterna, comprensiva di signora. È evidente che l'incompatibilità fra le azioni, (stratificatesi nel tempo) porta a situazioni di notevole disagio, soprattutto ogni qualvolta un nuovo intervento esterno va a disturbare quello che era un intimo equilibrio sommerso.

Purtuttavia negli ultimi anni, la **rivoluzione digitale**, ha fatto sì che si è arrivati a poter spostare enormi quantità di eventi, di tipo mediatico, culturale, lavorativo, legislativo, amministrativo, politico, artistico, scientifico, e così via... senza che tali spostamenti avessero un qualsiasi rapporto con forme alcune di materialità, del tipo biologico-degradabile.

Il processo di ampliamento delle capacità comunicative ha tratto grande impulso dall'informatica, che da parte sua **ha uniformato e accettato informazioni che prima erano poco o nulla compatibili tra loro**, e richiedevano supporti di diversa natura per essere veicolate. Informazioni diverse (testuali, grafiche, sonore, audiovisive) sono state codificate nella medesima unità elementare di base: il bit, e trattate alla stessa stregua con gli stessi strumenti, secondo la sequenza logica di 1 e 0.

Il linguaggio digitale unifica le informazioni e i "mezzi" su cui viaggiano: su di un unico supporto è oramai possibile l'inserimento di più

media, registrarli, fruirli e diffonderli. **Tutti sappiamo questo, è già accaduto, e ci ha trovati spesso impreparati e quindi inadeguati.** Sono inadeguati i nostri strumenti analogici, il modo in cui ci muoviamo, le nostre auto, le nostre città, il modo in cui progettiamo le nostre case e i luoghi di lavoro, dove sostiamo per buona parte delle nostre giornate. Rivendichiamo la tradizione e i valori ma **dimentichiamo di contestualizzare gli stessi ai nuovi parametri e riferimenti che si presentano sfuggenti, indefiniti, senza dubbio liquidi.**

Un conto è sapere tutto questo e nicchiare somioni con un atteggiamento un po' snob, pericolosamente snob... mostruosamente snob!... e un altro è **riflettere sulle ricadute che tutto ciò sta avendo e continuerà ad avere sulla nostra vita, e sull'architettura che la ospiterà.**

La codifica digitale consente di manipolare, trasportare e concentrare merci immateriali, informazioni e, ciò che è molto importante, a differenza di quanto accade con le informazioni analogiche (acustiche e ottiche), favorisce un'enorme flessibilità di riproduzione ed elaborazione, potenzialmente illimitate.

La codifica digitale **porta a galla valori e regole che ne determinano l'organizzazione, tiene in superficie le gerarchie e azzera le differenze fra queste,** cogliendoci anche in questo caso impreparati.

Attraverso le autostrade elettroniche è sostanzialmente possibile fare tutto quanto fatto finora, senza segnare, interferire o danneggiare il territorio.

Possiamo nutrire la nostra cultura di nuove conoscenze in giro per il mondo, senza muovere un solo piede dalla nostra abitazione, e non che le due esperienze siano interscambiabili fra loro, ma basta pensare a cosa sia l'ignoranza per difficoltà di spostamento e, soprattutto, cosa significa, in termini di civiltà democratica, poter **conoscere senza interferire**.

Possiamo recapitare fino a domicili lontanissimi parte delle nostre capacità lavorative, senza spostare mezzi che inquinano o costruire altre infrastrutture che devastano, possiamo **attraversare senza segnare**.

Possiamo simulare catastrofi senza doverne verificare i danni in modo diretto, possiamo prevedere gli effetti concreti di operazioni che una cultura dell'approssimazione valuta a rischio, possiamo in sostanza **sperimentare senza alterare**.

«È ovvio che calarsi in una realtà virtuale non è lo stesso che calarsi in una realtà fisica. Nulla impedisce però di accettare, in linea teorica, che la nostra interazione con la prima ci aiuti ad acquisire nuove conoscenze sulla seconda. Benché ci siano discontinuità forti, occorre pure

ammettere che tra le due non mancano continuità altrettanto forti»⁵.

Questo, e quant'altro di ottimizzabile nel "oltremondo"⁶ è consentito fare, può autorizzarci a credere (forse per la prima volta), che sia possibile guardare a un'innovazione tecnologica, con tutte le implicazioni sulle culture comportamentali di cui essa è causa, senza gridare e sottoscrivere i manifesti del cambio epocale e senza decapitare i vecchi valori che hanno abitato la nostra vita fino a ieri. La vera **svolta** sta proprio in questo: «[...] **tutto ciò che avviene nello spazio dei numeri coesiste con ciò che avviene al suo esterno. Nessuna fine drammatica della nostra memoria, delle nostre abitudini, dello spazio che ospita il nostro vivere [...] dell'Architettura appunto**»⁷.

Grazie alla **Information Technology**, è possibile conservare, ripristinare, migliorare, utilizzare al meglio, cose, spazi, architetture e territori, che l'intelligenza dell'uomo ha segnato a suo modo. La vera sfida è quella di riuscire a **comprendere forme nuove di aggregazione**. Se

• • •

5. Tomàs Maldonado. Reale e Virtuale p. 67: cauto nell'analizzare le complesse questioni che gravitano intorno a questo tema, Maldonado affronta il fenomeno della virtualità valutandolo nei rischi che comporta e negli eventuali esiti positivi.

6. Alessandro Baricco. The Game. Einaudi 2018.

7. Enzo Calabrese. "L'Architettura dell'Altro Paesaggio... dal Foro al Cyberspazio..." Dottorato di Ricerca in Composizione Architettonica 1994-1998 - Pescara, Roma, Ancona.

prendiamo ad esempio le espansioni urbane degli ultimi quaranta anni, quelle degli insediamenti caotici diffusivi per intenderci, è facile intuire come questi siano stati e sono ancora il substrato culturale più idoneo all'attecchimento delle culture 2.0; da una parte è possibile riscontrare la mancanza di identità e una generale forma di spaesamento, dall'altra nascono nuove culture e forme di socializzazione di conseguenza anche abitative, che introducono un concetto diverso di qualità di spazio e quindi anche di vita, **modificando le aspettative dell'individuo nei confronti dell'architettura**. È difficile concentrarsi su questo concetto e non scivolare altrove. Le enormi potenzialità che il web ha introdotto fino ad oggi, in ogni campo in cui è stato possibile utilizzarlo, e quelle in continua evoluzione, ci sorprendono oramai quotidianamente. Il pericolo, come già detto, è quello di non indagare più sui processi causa-effetto che una evoluzione così veloce è in grado di innescare. La **possibilità di co-esistenza con il resto** è resa concreta dalla **immaterialità-virtualità** delle operazioni alle quali questa stessa co-esistenza può portare e delle attività alle quali si rivolge.

Il biologico sopravvive e convive con il virtuale e da questo trae nuova energia e stimoli. ECCO LA SVOLTA...!!!

Eppure, a più di trent'anni dal suo avvento nel **mondo di tutti**, il

significato di virtuale e le sue potenzialità ancora sfuggono, in realtà, anche ai "nerds" più "smanettoni" tra i **naviganti dello spazio liquido**. Le sue interazioni e interferenze con la realtà fisica sono ancora una cultura di nicchia, pericolosamente confusa come cultura di massa, da chi la osserva con superficialità. Non è semplice e immediato comprendere il termine virtuale nella varietà delle sue declinazioni scientifiche e filosofiche; per questo è necessario riflettere un momento sul concetto di **virtuale**, abbiamo bisogno di fissarlo bene, e in tutte le sue accezioni, altrimenti non ci capiamo più niente.

In filosofia, il virtuale è un insieme di sconcertanti assunti che portano a un grande stato di insicurezza. Il termine virtuale si usa normalmente per indicare tutti gli stati che si trovano in una posizione potenziale e non in atto. Virtuale significa quindi potenziale, non ancora realizzato concretamente. E quindi di per sé incerto... un bel casino! Mi viene in aiuto uno stralcio di un'intervista a Jean Baudrillard, che trovo illuminante...

«La realtà è già scomparsa in certo modo, ma perché essa in fin dei conti, non è mai altro che l'effetto di uno stimolo, di un modello. C'è un modello di realtà, un principio di realtà, che è stato costruito e che si può scomporre molto rapidamente [...] Ciò che viene chiamata la realtà

virtuale ha senza dubbio un carattere generale e in qualche modo ha assorbito, si è sostituita alla realtà nella misura in cui nella virtualità tutto è il risultato di un intervento, è oggetto di varie operazioni. Insomma, tutto si può realizzare di fatto, anche cose che in precedenza si opponevano l'una all'altra: da una parte c'era il mondo reale, e dall'altra l'irrealtà, l'immaginario, il sogno, eccetera. Nella dimensione virtuale tutto questo viene assorbito in egual misura, tutto quanto viene realizzato, iper-realizzato. A questo punto la realtà in quanto tale viene a perdere ogni fondamento [...] Accade effettivamente che a un certo punto il reale ci sta pur sempre di fronte, e noi ci confrontiamo con esso, mentre con il virtuale non ci si confronta. Nel virtuale ci si immerge, ci si tuffa dentro lo schermo [...] **Lo schermo è un luogo di immersione**, ed ovviamente di interattività, poiché al suo interno si può fare quel che si vuole; ma in esso ci si immerge, non si ha più la distanza dello sguardo, della contraddizione che è propria della realtà. In fondo tutto ciò che esisteva nel reale si situava all'interno di un universo differenziato, mentre quello virtuale è un universo integrato. Di certo qui le care vecchie contraddizioni fra realtà e immaginazione, vero e falso, e via dicendo, vengono in certo modo sublimite dentro uno spazio di iper-realtà che ingloba tutto, ivi compreso un qualcosa che sembrava essenziale come il rapporto fra

soggetto e oggetto [...] nella dimensione virtuale non c'è più né soggetto né oggetto, ma entrambi, in via di principio, sono elementi interattivi. Parlo in termini un po' approssimativi perché non appartengo completamente a questo mondo, non ne faccio parte, ma in ogni caso posso parlarne nonostante tutto, e mi sembra di vedere determinate cose che succedono al suo interno. In questo universo il soggetto non ha più una sua posizione propria, una condizione vera, in quanto soggetto, di un sapere o di un potere o di una storia. C'è invece un'interazione, che vuol dire in fin dei conti uno svolgimento o un riavvolgimento di tutte le azioni possibili. Nella realtà virtuale tutto è effettivamente possibile, ma la posizione del soggetto è pericolosamente minacciata, se non eliminata»⁸.

Più rassicurante della sua componente filosofica, è la definizione "tecnica" della parola "virtuale", utilizzata in due significati correnti molto diversi tra loro a seconda che si sia nel campo dell'ottica o dell'informatica: «In ottica si parla d'immagine virtuale quando, invece di raggiungere il punto di focalizzazione determinato su una superficie dura, aldilà

• • •

8. Intervista a Jean Baudrillard. Da: <http://www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/b/ baudrillard.htm>

dell'obiettivo (lente convessa), l'immagine è riflessa al di qua dell'obiettivo (da una lente concava) e si forma tra l'oggetto e l'obiettivo. "Iconicità", come spiega Paul Viriliò, senza supporto apparente, senza altra persistenza che quella della memoria visiva strumentale [...] In informatica la nozione di virtuale è più complessa, perché non è necessariamente un oggetto dello sguardo e la sua percezione fa intervenire il giudizio soggettivo dell'utilizzatore. In termini informatici, il virtuale si oppone alla nozione di trasparenza. Per esempio, la memoria di un sistema è la disponibilità di un sovrappiù di memoria viva che proviene, non da un blocco esistente, ma dall'accorta gestione da parte della macchina della memoria utile»⁹.

L'ambito del virtuale, che d'ora in avanti farà parte delle modalità di trattamento dell'informazione, è ben più vasto di quanto questo dettaglio di vocabolario tecnico lascerebbe intendere. Per comprendere la dimensione dello "spazio orizzontale" che ospita il Web, bisognerà

• • •

9. Derrick de Kerckhove. *La Civiltà Video-Cristiana*, Feltrinelli 1995 p.184 : nel dibattito sul ruolo della televisione, un'importante linea di pensiero la interpreta, a torto o a ragione, come "lo" strumento che ha determinato profondi e duraturi cambiamenti nelle attitudini psicologiche, soprattutto delle più giovani generazioni. In realtà secondo de Kerckhove, il più interessante fra gli allievi di McLuhan, la televisione deve essere intesa come uno tra i tanti media che, nel corso della civiltà europea, ha significativamente contribuito a comporre la psiche dell'uomo occidentale.

introdurre il concetto di "spazio liquido". Lo potremmo intendere in due diversi modi. Il primo è quello legato al concetto della **liquidità sociale** di Bauman, allo sciogliersi dei miti e delle certezze. «...Le frontiere, materiali o mentali, di calce e mattoni o simboliche, sono a volte dei campi di battaglia, ma sono anche dei workshop creativi dell'arte del vivere insieme, dei terreni in cui vengono gettati e germogliano (consapevolmente o meno) i semi di forme future di umanità...».¹⁰

Il secondo è lo spazio architettonico fluttuante definito da Marcos Novak¹¹, legato invece alla **dissoluzione delle dimensioni** nello spazio, dopo che il web ne avrà invaso le regole e preso possesso di ogni sua coordinata.

Per comprendere questo concetto bisognerebbe immaginare una **dimensione senza misura**, una sorta di **contenitore dai bordi indefiniti** o meglio privo di bordi, al cui interno coesistono informazioni di

• • •

10. Zygmunt Bauman, *Cose Che Abbiamo In Comune: 44 Lettere Dal Mondo Liquido*, Laterza 2013.

11. Marcos Novak, è riconosciuto come il padre della "Transarchitettura", della "Architettura Liquida", della "Archi-music" è stato il primo a preoccuparsi su come impiegare la purezza di uno spazio incontaminato ed eburneo, spazio che avrebbe poi influenzato i suoni, le architetture, le arti, il modo di comunicare. Noto come l'architetto del cyberspace, Novak utilizza algoritmi matematici per costruire spazi ibridi ed intelligenti, tesi a realizzare una nuova architettura, in grado di fondere i due mondi, reale e virtuale, generando un terzo: "l'ibrido radicale dei due mondi".

diverso tipo. Lo spazio contenuto al suo interno non è statico ma dinamico: esso fluttua attraverso i sistemi di reti, fra i meandri spigolosi delle coordinate cartesiane, evitandoli, adattandosi ad essi... **la sua natura sta nel suo artificio.**

Un **super OS**¹², creato per gestire una **Super Architettura**.

Ora cerchiamo di legare il concetto di compatibilità e di co-esistenza di questi temi, immaginando di poter rappresentare il territorio dal punto di vista delle nuove potenzialità, offerte dallo spazio 2.0.

Mosso dall'esigenza di capire quale potesse essere la strada (fra le tante da seguire!), mi son fermato a riflettere e ho provato a fissare sul taccuino di viaggio, ciò che immaginavo di poter vedere. Ho visto, come in un passaggio estatico, che il territorio in realtà non cambia, con la sola straordinaria differenza che alla sua componente reale si aggiungono altri elementi, dati appunto dalle nuove potenzialità. che non ne alterano l'esistenza ma si sovrappongono ad essa. Immaginiamo questi

• • •

12. Una definizione esemplificativa di OS, Operating System (sistema operativo) può essere la seguente: "il sistema operativo è una sorta di strato che si pone sopra la macchina fisica e permette di fare richieste ad una macchina virtuale ma che l'utente crede vera, inoltre il compito del sistema operativo, oltre a quello di controllare l'esecuzione degli altri programmi, consiste nell'impedire alle applicazioni di eseguire dei comandi che potrebbero rivelarsi dannosi".

elementi o altre realtà, come disposti su più **livelli paralleli**¹³. I diversi livelli saranno così i **supporti specializzati** che di volta in volta si renderanno idonei ad ospitare quelle attività ritenute più consone alla loro stessa specializzazione, relativamente ad una determinata connessione bi-univoca attività/funzione.

Ecco che si avrà un livello delle attività biologiche, fatte di materia degradabile e un livello delle attività immateriali, concepite per essere semplicemente dei flussi che a loro volta si allocheranno sullo stesso livello, o su uno diverso, a seconda del grado e tipo di compatibilità e co-esistenza a cui essi appartengono.

Sarà necessario oltre che possibile, fare sì che i diversi livelli interagiscano tra loro attraverso connessioni verticali, o trasversali più in generale, che avranno il compito di by-passare alcune specializzazioni rispetto ad altre, senza entrare in collisione con l'equilibrio dell'intero sistema.

La grandezza di tutto questo sta nell'infinità dei livelli ai quali si può fare riferimento.

In Architettura questo vuol dire poter disporre una quantità enorme

• • •

13. Enzo Calabrese. "L'Architettura dell'Altro Paesaggio... dal Foro al Cyberspazio ..."
Dottorato di Ricerca in Composizione Architettonica 1994-1998 - Pescara, Roma, Ancona.

di strutture per i programmi di gestione funzionale dei territori e degli edifici, significa progettare modi di aggregazione di attività così diverse tra loro (impossibile anche solo da immaginare, fino a qualche anno fa!). Questo significa che sarà necessario **avere qualcosa da dire, prima di impugnare una matita per fare.**

Sarà inoltre possibile pensare alla capacità dei diversi livelli, che si adeguano di volta in volta a nuove esigenze, sia dal punto di vista cronografico sia culturale. La possibilità e la capacità di adeguamento dei sistemi soggetti a sollecitazioni continue, porta a introdurre il concetto di "Intelligenza" che William L. Stern¹⁴ definiva come "... La capacità generale di adattare il proprio pensiero e condurlo di fronte a condizioni e situazioni nuove...". Concetto questo, che nel nostro caso possiamo definire con più precisione, intuendo che l'intelligenza di cui parlava Stern, assume aspetti molteplici a seconda del suo campo di definizione.

La possibilità infatti, di un qualsiasi prodotto dell'operato umano, di adeguarsi agli eventi, modificando, avendolo previsto, la sua impostazione iniziale, segue un processo evolutivo che trae nutrimento per la sua crescita dall'apprendimento. Essa si evolve così fino all'esaurimento

• • •

14. William L. Stern in Introduzione alla Psicologia Generale, Pearson Italia 2002, p. 98.

del suo ciclo vitale, anche questo previsto e calcolato. Questa sequenza può portare anche all'auto-terminazione, se questo fosse necessario.

...L'eternità è infatti della pietra, che non è per definizione intelligente...!

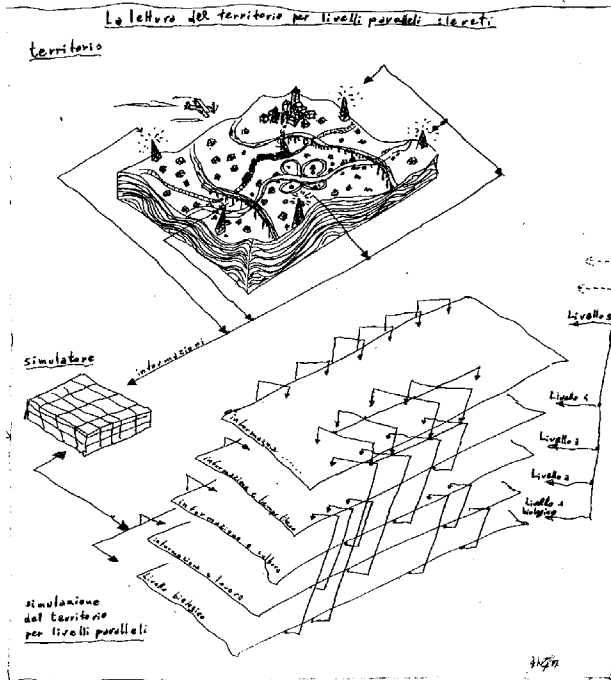
Intelligente, infatti, non è l'edificio nella sua forma, ma la sua Architettura, e se vogliamo l'Architettura del suo Programma¹⁵; esso avrà la possibilità di interagire in tempo reale con altre architetture dello stesso tipo, creando così una sorta di complementarità fra i diversi sistemi, i quali in tal modo vedranno moltiplicarsi le loro specificità, aumentando per una serie innumerevole di volte il loro potenziale di base. In questo senso, una architettura semplice come Villa Malaparte a Capri, è una Architettura Intelligente.

I ripetitori di segnale satellitare, i riferimenti degli indirizzi di posta elettronica disseminati nel territorio, le *Reti* in genere, disegnano i nuovi spartiti su cui tutto ciò si racconta. Nuove reti si avviluppano intorno al pianeta, ma questa volta non ci sarà nessun segno, nessuna traccia, non un impedimento e nessuna devastazione.

• • •

15. ... Per Architettura del Programma di un edificio, si intende il controllo delle funzioni di questo e dei flussi che le tengono in relazione tra loro, permettendo la coesistenza e la collaborazione sinergica fra di esse.

La svolta

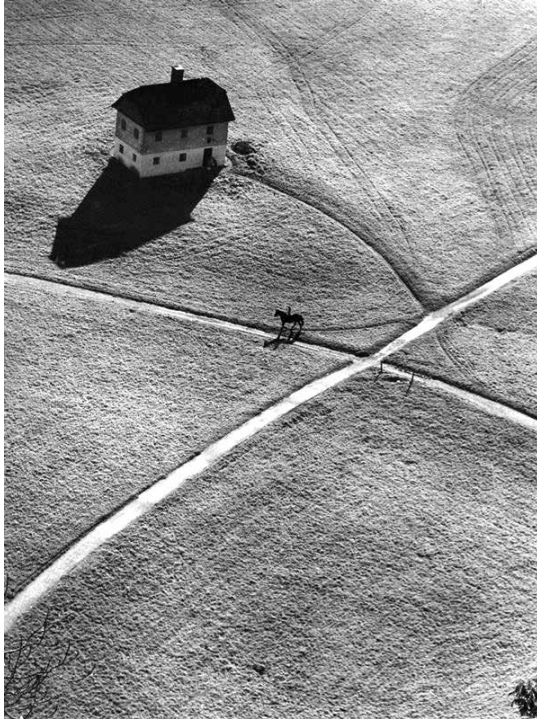


«Il cavallo e il suo fattore continueranno a smussare l'angolo all'incrocio fra due vecchi tratturi, tracciando una via alternativa che cancellerà quella più antica, e durante il tempo di un solo passo, centinaia di milioni di dati numerici e informazioni avranno già fluttuato sotto di esso»¹⁶.

• • •

16. Enzo Calabrese. "L'Architettura dell'Altro Paesaggio... dal Foro al Cyberspazio ..."
PHD in Composizione Architettonica 1994-1998 - Pescara, Roma, Ancona

La svolta



Miloš Budík 1935

RITORNO AL FUTURO

«...Lo scioglimento diventa un processo continuo, niente ha il tempo per solidificarsi; è ciò che io chiamo "modernità liquida". La modernità odierna, come i liquidi, non può assumere una forma per un lungo tempo... Questa nostra epoca eccelle nello smantellare le strutture e nel liquefare i modelli, ogni tipo di struttura e ogni tipo di modello, con casualità e senza preavviso....Tutti i punti di riferimento che davano solidità al mondo e favorivano la logica nella selezione delle strategie di vita (i posti di lavoro, le capacità, i legami personali, i modelli di convenienza e decoro, i concetti di salute e malattia, i valori che si pensava andassero coltivati e i modi collaudati per farlo), tutti questi e molti altri punti di riferimento un tempo stabili sembrano in piena trasformazione. Si ha la

sensazione che vengano giocati molti giochi contemporaneamente, e che durante il gioco cambino le regole di ciascuno...».

Zygmunt Bauman¹

Ci sono alcuni aspetti del web che riguardano in modo evidente la sua intromissione nella nostra vita, nel nostro modo di vivere e di utilizzare alcuni luoghi quotidiani (dalla strada, al nostro lavoro, dagli spazi pubblici alla nostra casa) e di conseguenza nell'Architettura ... Beh, è lì che viviamo no?

Questo tipo di intromissione a prima vista appare controllabile, o quantomeno gestibile, e c'è chi crede di riuscire in questa gestione spegnendo semplicemente il cellulare di tanto in tanto, o ancora dosandone l'uso, come accade quando disegniamo continuamente strategie di protezione per i nostri figli. E così a chi si auto-organizza in questa sorta di provvedimenti di auto-disciplina, sembrerebbe aver risolto il problema, e di conseguenza di non subire ripercussioni poi così importanti

• • •

1. Zygmunt Bauman, *Modernità Liquida*. Laterza, Roma-Bari, 2002.

sulla sua vita ... MA COME POTREBBE MAI ESSERE COSÌ ...?!

Se solo si pensa alle merci, che i mercati delle innumerevoli web-zo-
ne hanno trasformato da materiali a immateriali, o alla velocità relativa
di spostamento per miliardi di merci digitalizzate, che ha trasformato il
tempo in istanti. **Il flusso delle merci all'improvviso coincide con un
punto e determina zero tracce sul territorio.**

Lo spazio reale è sostituito dallo spazio percepito, la dimensione è
sostituita dalla sensazione, la distanza metrica da quella temporale... e
così l'azzeramento della differenza tra realtà fisica e realtà virtuale è un
fatto concreto.

Circa trenta anni fa, comprendere la vita nel 3W fu per me uno sforzo
enorme. Avevo capito cosa fosse Internet, una infrastruttura, ma il web
era tutt'altra cosa... apparentemente era solo (si fa per dire!) un servizio
di trasferimento e visualizzazione di dati sui nostri browser, utilizzando
internet come infrastruttura, in realtà oggi possiamo dire che è un siste-
ma ipertestuale a diffusione neurale, i cui algoritmi sono in evoluzione
praticamente continua ed oramai autonoma! All'epoca, io che non ave-
vo neanche un indirizzo di posta elettronica, ero arrivato al bivio del
viaggio, così mi tappai il naso e presi la strada più oscura ma ovviamente
anche quella più affascinante.

Decisi definitivamente di chiamare la tesi per conseguire il mio PhD **"L'Architettura dell'Altro Paesaggio - dal foro al cyberspazio"**.

Stavo per infilarmi nei meandri delle vie digitali ed entrare in un'altra dimensione per esplorarla e provare a capire. Era sorprendente il modo in cui tutto all'improvviso cominciò a cambiare nella mia percezione delle cose. Ero la cavia di me stesso. Il tempo del mercante by-passava quello fine-ottocentesco della macchina per procedere direttamente alla velocità dei bit.

Niente strade, niente segni, solo un nuovo punto di vista per osservare, o forse immaginare qualcosa di nuovo: **un paesaggio senza dimensione e un contesto senza tempo.**

Quello che si è modificato continuamente durante questo viaggio senza sosta, non è tanto il concetto di spazio inteso come incrocio di misure, linee e assi cartesiani, ma la definizione del suo stesso senso!

Il luogo, o almeno quello che noi abbiamo sempre inteso come tale, ha seguito un percorso di evoluzione direttamente collegato alle possibilità offerte dal nuovo mondo digitale, ma come in ogni storia che si rispetti, all'inizio ha lasciato intendere che la fine sarebbe stata lontana e difficile da comprendere in anticipo, dando spazio a innumerevoli "sequel" dal risvolto non facile da prevedere.

Quello che è sicuramente evidente oggi, è che a svanire nella nebbia digitale non è la materia o il luogo in senso assoluto, ma solo quello che a noi architetti viene alla mente con loosiana² memoria... quello sì che si sta allontanando dalla nostra percezione! Ben presto, altri luoghi e il loro senso, ben più affollati di quelli in via di estinzione o di rigenerazione, prenderanno il sopravvento.!

Con l'avvento del web, si è messo in atto (e lo è tuttora) un processo inarrestabile, dalle dimensioni imprevedibili, che sta proseguendo la sua marcia modificandosi e adattandosi continuamente alle esigenze della sua contemporaneità, affiancandola fino a sostituirsi ad essa, forte di una dimensione senza limiti fisici e presente in ogni dove. **La materia biologica sarà tanto più la stessa, quanto più avverrà questo cambiamento, sarà il suo limite a cambiare, la percezione del suo stato dimensionale. Non credo sarà una sostituzione ma, come già accade, un'alternativa, o una convivenza simbiotica. L'una non potrà più prescindere dall'altra.**

Questa mutazione continua a sorprendere, e probabilmente conti-

• • •

2. Adolf Loos sul Genius Loci: "...se in un bosco troviamo un tumulo lungo sei piedi e largo tre, disposto con la pala a forma di piramide, ci facciamo seri e qualcosa dice dentro di noi: qui è sepolto un uomo. Questa è architettura..." in Parole nel Vuoto - Biblioteca Adelphi 1972 8ª ediz.

nuerà a farlo senza sosta e forse solo la cinematografia di nicchia riesce a intuire e a restituirci. Alla fine, il futuro ci passerà davanti superando la nostra capacità d'immaginazione.

Dove finisce il viaggio? ... Probabilmente non finisce!

È qui il bello... è come un continuo andare e tornare tra più realtà...

Ad un certo punto si dovrà essere tanto più digitali, quanto più si vorrà essere biologici e viceversa.

Ritorno al futuro



Marcos Novak Turbulent Topologies

INPUT

4

«La band prese il nome dal titolo di una rivista porno trovata in una latrina della metro di NY, sede appropriata... dissi del titolo a Lou che si stava disintossicando legato ad una sedia nella sua stanza a casa dei genitori, gli piacque e nacquero i Velvet Underground».¹

«Pochi comprarono i dischi dei Velvet Underground, ma quelli che lo fecero fondarono una band e segnarono la storia...».²

1. John Cale è un compositore, polistrumentista e produttore gallese. È noto principalmente come musicista rock e in particolare per la militanza nello storico gruppo The Velvet Underground che fondò insieme a Lou Reed.

2. Brian Peter George St. John le Baptiste de la Salle Eno è un musicista, compositore e produttore discografico britannico. Considerato uno dei più importanti autori moderni, è ricordato anche per essere stato l'inventore della musica d'ambiente

«La Rail Band, il gruppo nato nel Buffet della Stazione di Bamako, era esattamente questo, cioè il gruppo che si esibiva nel Buffet della stazione [...] Qui addirittura l'incrocio fra mondi musicali separati è materiale, concreto: rotaie, scambi, gente che sale e scende, eccetera. Quale migliore rappresentazione per un luogo di produzione multiculturale, se non una stazione?»³.

«... (1995) il telefono è uno strumento che in un domani non lontano ci permetterà di prendere il tè con un amico che è distante da noi più di diecimila chilometri. Immaginiamo un oggetto che costituisce quella scatola stupida che è la televisione, e ci permette di entrare in un mondo altrimenti irraggiungibile in tempo reale. Questa sarà una nuova possibilità per la democrazia...»⁴.

3. Felice Liperi. *Le Città sonore, realtà urbana e produzione musicale*. Costa&Nolan, pre-testi Genova 1995.

4. Franco Berardi (Bifo). Estratto di un'intervista rilasciata alla trasmissione video: *Quattro passi nel cyberspazio*, curata da Paolo Calcagno, durante il Siggraph '95 di Los Angeles.

«(1995) Robert, capo bibliotecario dell'Università di Queensland a Sidney, e Charlene sua collega di New York, si conoscono sulla madre di tutte le reti: Internet. Digitando per sei mesi apparentemente insignificanti sequenze logiche di "0" e di "1", attraverso i circuiti dei loro personal computer, si sono conosciuti, amati e sposati. Oggi vivono comunque lei a New York, lui a Sidney e si incontrano nel Web!»⁵.

«...Whinny,⁶ resta fermo in un autogrill sull'autostrada ad aspettare che milioni di auto lo avvicinino a milioni di persone che gli parlerebbero di milioni di cose diverse, di luoghi diversi in lingue diverse, nel frattempo legge le notizie sul suo smart-phone, invia una mail, scambia qualche affetto con lei... e poi?! ... poi torna a casa e preme un bottone per raggiungere quelli che mancavano...».

5. Articolo apparso su: La Repubblica del 16/3/1995

6. Il personaggio Whinny è protagonista di una serie di racconti da me scritti di cui uno solo è pubblicato e segnalato al premio letterario "Aprilia scritti". Il pezzo non ha importanza bibliografica ai fini del tema trattato, ma ha solo uno scopo introduttivo all'argomento trattato in questo paragrafo.



Anno 2045, Periferia di Columbus Ohio "The Stacks"¹

• • •

1. In Ready Player One di Steven Spielberg – 2018: Nel 2045 la terra è diventata un luogo inquinato, funestato da guerre, povertà e crisi energetica. Gli abitanti versano in condizioni precarie, stipati in grossi container spogli, senz'altra evasione che il nostalgico mondo virtuale di Oasis

DETTERRITORIALIZZAZIONE E NOMADISMO TEMPORALE

A un certo punto del mio viaggio girovagando tra le pagine di un quotidiano, mi sono imbattuto nientemeno che in Honoré De Balzac il quale, citato da Paul Virilio in una intervista¹ del 1994. Balzac nel 1838 affermava: «Ogni eccesso si basa su un piacere che l'uomo vuole ripetere al di là delle leggi ordinarie promulgate dalla natura. Meno la forza umana è occupata, più tende all'eccesso. Ne consegue che più le società sono civilizzate e tranquille, più si addentrano nella vita degli eccessi: per l'uomo sociale, vivere significa spendersi più o meno rapidamente».

• • •

1. Archivio La Repubblica.it 1994 09 14: I Signori Del Tempo.

Velocità, eccitazione, progressivo allontanamento dallo stato di natura... Balzac è un vero precursore, non c'è che dire!

La velocità in qualche modo rimanda al tempo, e il fenomeno più importante, negli anni della rivoluzione dei media digitali, ha visto il tempo prevalere sullo spazio e di conseguenza la velocità di spostamento delle informazioni sulla lentezza delle comunicazioni materiali. Il luogo ha così perso di significato, e il risultato è quella che Gilles Deleuze ha definito "deterritorializzazione", e che Levy ha descritto come «il movimento che prende avvio agli albori dei tempi moderni che non porta alla soppressione dei territori ma al loro sovvertimento, alla loro subordinazione ai flussi economici».²

Lo spazio delle merci non sopprime gli spazi precedenti, ma li supera in velocità.

Paul Virilio, nella già citata intervista del 1994, provava a spiegare questi concetti, probabilmente fallendo su alcune intuizioni relative a fenomeni culturali e comportamentali, e ce ne accorgiamo analizzando i fatti oggi, che poi avrebbero preso direzioni imprevedute: «... Se una volta la storia era fatta da un tempo locale, diverso in Francia dalla Re-

• • •

2. Pierre Levy. L'intelligenza collettiva, per un'antropologia del Cyberspazio - Feltrinelli 1996.

pubblica di Venezia, ora con le tecnologie "live", con i media, abbiamo creato una cosa che prima esisteva solo in astrofisica. Vale a dire un tempo universale, ubiquo, istantaneo: le cose si dicono e si svolgono in diretta, nel presente immediato di uno show televisivo che supera qualunque ostacolo rappresentato dallo spazio. È l'arte del comando a distanza, una sorta di cybernetica socio-politica contro la quale è difficile organizzare una qualche resistenza, dato che la natura stessa delle tecnologie dello schermo si oppone alla memorizzazione e quindi a una riflessione condivisa, pubblica. Dopo che tutta la storia si era costruita sull'appropriazione della terra, ora diventa centrale l'appropriazione del tempo: dell'istantaneità, dell'ubiquità. Il "live" offerto appunto dai media [...] Quand'anche le autostrade elettroniche determinassero un arricchimento delle scelte, non modificherebbero mai la situazione di fondo: davanti al video si è soli. Mentre la democrazia ha bisogno del rapporto con l'altro. In questo caso, invece, l'altro è il media. L'altro è una macchina. Questa è la cybernetizzazione della società. Non accade lo stesso con queste straordinarie macchine del sesso? Si crede di far l'amore con una donna che non c'è. Grazie a dei sensori tattili, sonori, visivi, stiamo facendo soltanto onanismo automatico. Ora, la stessa cosa vale per le autostrade elettroniche. Non è moltiplicando le situazioni cybernetiche

che si ritroverà il proprio simile ... non è che io sia contrario alle tecniche. Però sono contrario alla dimensione pubblicitaria e alla totale mancanza di spirito critico nei loro confronti. Non sono un passatista, un ecologista. Dico solo che ogni nuova tecnica veicola un nuovo, specifico incidente. E che vi sono incidenti specifici dei media che non vengono rilevati ... gli incidenti propri della rivoluzione industriale, quelli ferroviari o automobilistici, procurano morti e feriti. Nel regno dell'immateriale, dell'ondulatorio, gli incidenti sono invece mascherati. Dissimulati nel regno della virtualità. Quale incidente c'è se faccio l'amore a distanza con le macchine cybernetiche? Semplice, che non ho più bisogno della donna. Virtualizzata, defunta ... non sono contrario alla tecnica, ma sono qui per smontarla. Se voglio impadronirmene, devo smontarla, perché soltanto padroneggiandola continuerò a considerarmi umano. Altrimenti il mio sarà soltanto un commercio con dei fantasmi. Fantasmi di donne, di guerre...»³.

Perché queste citazioni? Intanto per onestà. Le vedo come celebrazioni di un futuro oramai acquisito, e a volte subito, per essere coscienti di ciò che è accaduto, che accade, e che accadrà. Il tema è la comunica-

• • •

3. Archivio La Repubblica.It 1994 09 14: I Signori Del Tempo (op. cit.).

zione nei suoi diversi livelli di espressione. I suoi mezzi di trasporto, dalle autostrade di asfalto a quelle di acciaio, fino al web, hanno introdotto la variabile "tempo" e il concetto di "distanza temporale", nella cultura comportamentale delle nostre società, ma ancora oggi non viene considerata fra i dati di cui tener conto quando si progetta e si analizza il rapporto con il contesto.

Accidenti, ho detto proprio IL CONTESTO??!!

Il fattore "tempo", distorcendo le reali distanze nello spazio, ha portato a mutazioni genetiche di luoghi a noi conosciuti, e alla nascita di luoghi altri, quelli che in un passato che sembra oramai lontanissimo, ma che in realtà poi non lo è, venivano detti e profetizzati come "non-luoghi⁴." In origine era assolutamente incomprensibile per molti capirne il reale senso, e ci si affezionò subito alla definizione di Marc Augé, tanto che divenne un modo facile per liquidare il problema.

• • •

4. Il neologismo **non-luogo** definisce due concetti complementari ma distinti: da una parte quegli spazi costruiti per un fine ben specifico (solitamente di trasporto, transito, commercio, tempo libero e svago) e dall'altra il rapporto che viene a crearsi fra gli individui e quegli stessi spazi. Il termine francese fu introdotto dall'antropologo francese Marc Augé nel 1992, nel suo libro *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, tradotto in italiano nel 1996, con il titolo *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*. Il termine italiano è stato registrato come neologismo per la prima volta a partire dal 2003 per essere poi accolto nei lessici di tutti i vocabolari italiani.

In realtà, i luoghi esistono sempre, non saranno mai dei "non". I viaggi di questo tipo hanno sempre un ritorno, e così oggi le "conurbazioni del non", sono realtà urbane virtuali, con un grande ruolo nella **cultura contemporanea della temporalità**.

Difficili da misurare con il passo di un uomo, i **nuovi luoghi dell'oltremondo** risultano più semplicemente afferrabili con il concetto di **spazio mentale**, diventano la base per ciò che la cinematografia ha già intuito, in una dimensione la cui unità di misura cambia la distanza fra le cose e gli eventi, perdendo la storica connessione fra fatti, e luogo in cui i fatti stessi avvengono.

Il termine "**deterritorializzazione**" sovverte il concetto di luogo, non lo elimina, lascia intravedere un rapporto con gli attraversamenti (o se vogliamo con i segni che questi lasciano sul territorio) non più statico ma dinamico, non più subordinato a questi ma libero. Lo spazio delle reti non sopprime il passato, lo supera in velocità. Semplicemente toglie fisicità ai luoghi cui eravamo soliti fare riferimento.

«Transumanze d'informazioni rappresentano i non segni lasciati dalle nuove merci!».

«Muoversi non è più spostarsi da un punto all'altro della superficie terrestre, vuol dire attraversare universi di problemi, mondi vissuti, pa-

esaggi di senso. Queste derive nelle trame dell'umanità possono incrociare le traiettorie ordinarie dei circuiti di comunicazione e di trasporto, ma le navigazioni trasversali, eterogenee dei nuovi nomadi esplorano un altro spazio. Noi siamo gli immigrati della soggettività»⁵.

Il viandante del web, cerca gli elementi dei suoi luoghi sociali altrove e in altro, caratterizza la città in cui vive, con sensibilità diversa. Sensibilità che agli occhi distratti degli osservatori più scettici, sembra essere svanita. Stazioni come auditorium per fare concerti, autogrill come piazze per incontrare e conoscere, il cyberspazio come luogo dove rintanarsi per fare l'amore, lo smart-phone che ascolta i nostri pensieri e li riferisce in un istante e fedelmente. Questi sono i nuovi scenari in cui si consumano le attività di una società senza frontiere, in un paesaggio senza bordi, dove la parola "architettura" assume un significato diverso da quello che Loos riconosceva al suo "tumulo di terra".

«Il luogo "non-luogo" non esiste, ma si ha la sensazione che il suo significato esista!».

Se prendiamo ad esempio la "velocità", e riflettiamo su di essa dimenticando la sua definizione, come l'abbiamo sempre conosciuta, e cioè

• • •

5. Pierre Levy. L'intelligenza collettiva. op. cit.

come espressione del rapporto distanza/tempo/materia/movimento, allora riusciamo anche ad acquisire consapevolezza sul come sia possibile perdere, cambiare, evolvere, il significato di esperienza a seconda che si sia nel mondo biologico o in quello virtuale.

«I ruoli sociali (cioè il "luogo" sociale) si possono intendere solo nel senso di situazioni che, fino a poco tempo fa, erano legate a un luogo fisico, la logica dei comportamenti situazionali è molto legata ai modelli del flusso informatico, cioè con i sensi dell'uomo e le loro estensioni tecnologiche. L'evoluzione dei media ha cambiato la logica dell'ordine sociale, ristrutturando il rapporto tra luogo fisico e luogo sociale»⁶. Un'altra di queste condizioni è quella di appartenere in qualche modo ad una rete. Far parte di una rete, significa essere uno dei punti d'incrocio delle sue vie di percorrenza. Una casa apparentemente isolata, costruita fra i piloni di uno svincolo autostradale, le cui relazioni al massimo sono con le piccole fabbriche e le pecore al pascolo, ma comunque vicina a una grossa infrastruttura viaria, si può dire che sia in qualche modo in rete.

• • •

6. Joshua Meyrowitz. Oltre il senso del luogo, l'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale: come si modifica nell'uomo moderno la percezione dello spazio dopo l'apparizione dei media, Meyrowitz si interroga su come percepiamo la realtà del luogo in cui siamo, se possiamo azzerarla così facilmente, nell'era della radio, del telefono, della televisione, del fax. Baskerville, Bologna 1993.

Conoscere le coordinate che dovrebbero individuare la sua posizione, sarà meno importante del tipo di rete alla quale appartiene. Allo stesso modo può essere considerato in rete un luogo nei pressi di una linea ferroviaria, di una linea telefonica.

Con un simile atteggiamento, cioè osservando il paesaggio intorno a noi da un punto di vista diverso, possiamo considerare un auto-grill un punto in movimento nella rete delle infrastrutture asfaltate, vicino a tutti e a nessuno, a tutti i luoghi dello spazio, a tutti gli strati sociali del sistema. **L'Architettura risente dell'esistenza di questo punto in movimento.** L'esistere della rete infrastrutturale da' un significato al suo luogo. «La rete è un virtuale che opera sul reale, investendolo di senso». ⁷

La realtà delle reti telematiche è il "Cyberspazio".⁸

«L'universo complessivo delle infinite relazioni possibili in un sistema che connette virtualmente ogni terminale umano a ogni altro terminale umano, simultaneamente, in una forma che è quella della rete». ⁹

• • •

7. M.P. Mazzocchi, L. Tognoli. Virtual Communities. In: Cibernauti, tecnologia, comunicazione, democrazia, Internet e il futuro della comunicazione; a cura di Franco Berardi (Bifo), Castelvechi, Roma 1995.

8. Conviene sempre ricordare, come già è stato fatto altre volte, che tutti dobbiamo la nostra "conoscenza" del cyberspazio alle descrizioni fatte nel 1984 da William Gibson nel suo romanzo Neuromante.

9. Cibernauti. op. cit.

Questa realtà senza misura ma con un tempo, senza luogo ma con un senso, sarà la forma evoluta di ciò che una volta era stata affidata all'immaginazione. Quello che nel 1516 spinse Tommaso Moro a unire le voci greche "u" (non) e "topos" (luogo). Il non luogo sinonimo di "irraggiungibile" ... "l'Utopia", non è più tale se si opera un piccolo artificio per arrivare all'"atopia" ... *il luogo c'è ma è senza materia!*

Per la sua comprensione bisognerà saper andare oltre la logica statica. Sarà difficile parlare del carattere di un luogo. In alcuni ambiti parole come esoticità, mediterraneità,¹⁰ hanno meno senso in un mondo in cui l'infrastruttura televisiva (quale mezzo di trasporto delle immagini) ha il potere di abbattere le distinzioni tra "qua" e "là", tra diretto e immediato, tra personale e pubblico. In questa realtà, possiamo scoprire con gioia di essere un po' africani senza essere mai stati in Africa, e ritrovarci a battere i piedi al ritmo dei loro suoni; possiamo soffrire di una guerra senza essere infastiditi dai suoi schiamazzi e senza sporcare del suo sangue

• • •

10. Si cerca qui di scardinare la convinzione, insita nella cultura che ci vede legati al luogo in cui viviamo con tutto il suo bagaglio storico, che oggi abbiano ancora ragione d'esistere cose come gli stili, i suoni, gli odori, le società, le città, caratterizzanti una zona particolare della cartina geografica. I cortocircuiti culturali in atto, abbattano queste frontiere, e forse ci dicono che le carte geografiche tradizionali, non dicono più la verità.

i nostri indumenti; preleviamo un libro in una fantastica Library di San Francisco, senza varcare la soglia di casa. Ma più di tutto possiamo vivere in un luogo fra il nulla e un'autostrada, fra il nulla e una linea telefonica, fra il nulla e il cyberspazio, che è ad un tempo, e non ad una distanza, dal resto del mondo. La città contemporanea è una di queste realtà... "essa non ha scala¹¹ *ma ha tempo*".

New York ad esempio, è una città che ha una sua scala, al contrario di Los Angeles, che ne è totalmente priva. Ma L.A. ha un tempo, quindi, in questo senso, sarebbe da considerarsi più contemporanea. Gli abitanti di N.Y. e L.A. risentono nei loro comportamenti di questa differenza. Prendiamo in analisi il comportamento nella comunicazione verbale: i primi hanno uno slang, che tendenzialmente li porta a dare descrizioni che si soffermano in modo maggiore sui dettagli legati alle questioni fisiche di un certo luogo o di un certo evento; gli altri, nel loro slang, descrivono le cose e gli eventi con un impalcato linguistico che fa largo uso di riferimenti temporali.¹² È evidente, che questa condizione è indispensabile

• • •

11. Françoise Choay. *L'Orizzonte del Posturbano*, a cura di Ernesto d'Alfonso. Officina, Roma 1992

12. Questa riflessione è venuta fuori all'interno di una interessante discussione avvenuta fra chi sta scrivendo e Peter G. Rowe, direttore della School of Architecture alla Harvard University, durante il seminario internazionale di progettazione "La Charrette, progetti per Pescara", tenutosi a Pescara nel Maggio del 1995.

per riuscire a investire di senso il luogo in cui essi vivono.

... L'uomo contemporaneo fissa il prezzo della sua scommessa sull'esistenza, nel trovare le vie che portano al dare un senso al suo non luogo. La sua cultura lo porta ad accettare con mente veloce che questo luogo possa non lasciare traccia di sé quando va via la luce, e quindi non cerca tracce; lo porta a fare l'amore non amore, sostituendo sofisticati microchip e sensori al corpo e al sentimento; può ingerire il caffè non caffè, scambiando misteriosi quanto inutili (avendo perso di senso) intrugli neri, alla mitica caffeina, insostituibile compagna di tante notti senza sonno. **Il luogo non luogo è, per chi comprende il caffè decaffeinato, il cortocircuito culturale, l'ossimoro reale delle società fuori dai ristretti confini delle scale architettoniche ...**

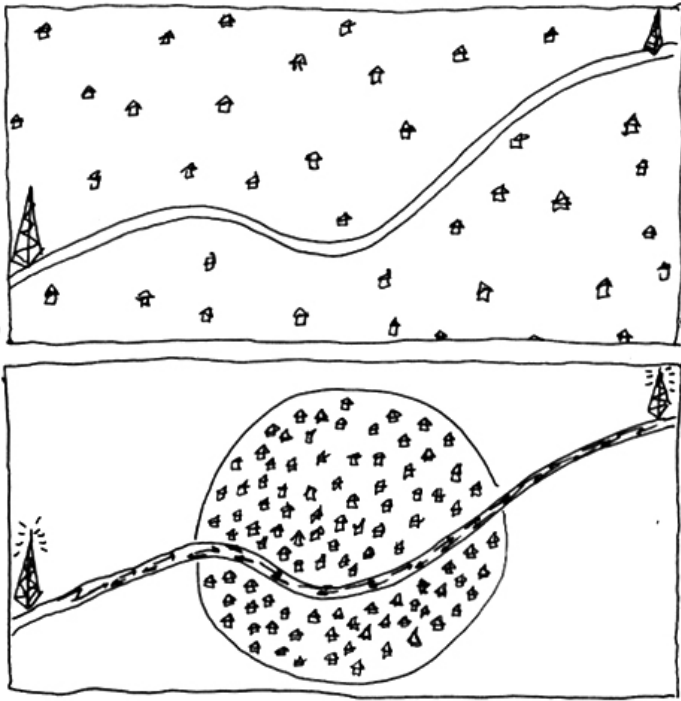
I porti della comunicazione, grazie a forme sempre più evolute di interfaccia, permettono il passaggio dallo spazio fisico biologico a quello elettronico.

«Nelle ore che precedono il mattino Hismael lascia il Gridiron e vaga nell'universo elettronico: guarda ciò che c'è da vedere, ascolta i suoni, ammira le architetture dei vari sistemi e raccoglie i dati che costituiscono i souvenir dei suoi viaggi gratuiti nell'ogni dove e nel nessun dove [...] Va ovunque la rete lo porti, come uno che segua un filo d'oro in un

labirinto tortuoso [...] Il mondo è racchiuso in un granello di silicio, l'eternità condensata in pochi attimi. Ogni monitor è una finestra sull'anima di un'altro utente. Queste sono le porte elettroniche del paradiso di Ishmael [...] Il suo primo porto elettronico è Tokyo, una città immersa nel commercio, dove ogni E-strada sembra portare a un nuovo database. la zona più indaffarata è Marounuchi, il distretto finanziario, una mecca elettronica in cui folle di guardoni dello schermo ingolfano i viali delle comunicazioni come tanti gitanti diretti alla spiaggia [...] Da qui a sud, passando per il nuovo Bund siliceo di Shangai, a 280.000 bit al secondo, fino al porto parallelo di Hong Kong [...] Uno sbattere di fibra ottica, ed ecco nell'antico porto di Londra [...] Ma sempre dissimula le sue tracce, quando travasa informazioni [...] quando si infila nei condotti delle valli elettroniche e sotto le mura di edifici».¹³

• • •

13. Philip Kerr. Gabbia d'Acciaio. Rizzoli, Milano 1996: Ishmael, nella fantasia di Philip Kerr, è un super computer in grado di gestire sistemi dalle architetture complessissime.



Scala Metrica vs Scala Temporale

THE ILLUSION OF THE PLACE

«Quale posto va riconosciuto al moto, e come va utilizzato il movimento nel disegno della città? Dobbiamo osservare gli effetti che gli oggetti in movimento producono sulle nostre coscienze, sul senso di padronanza, e di orientamento nella città, e sulla stessa comprensione della città.

Prolungamenti temporali di tali esperienze possono essere organizzati in forma di sequenze per mezzo di forme sensorie, rivelazioni di immagini, e strutture della attenzione. I "sistemi di sequenze" potranno essere un giorno utilizzati come organizzatori visivi della metropoli, progettati su grande scala»¹.

Donald Appleyard.

• • •

1. Donald Appleyard. Motion Sequence and City in the Nature and Art of Motion. In automobilismo e Automobilismo Industriale, 1966. È stato uno degli allievi e poi collaboratori di Kevin Lynch durante gli anni delle sperimentazioni sugli spazi delle percezioni visive.

Nel corso dei questi ultimi 30 anni, dalla sua nascita ad oggi, il nostro rapporto con il Web ha subito accelerazioni enormi: da quello che veniva definito web 1.0 si è arrivati a parlare di 4.0, dalle precognizioni appena accennate del Tagliaerbe², o del Neuromante³ di Gibson, si è passati alla realtà aumentata e alla fantastica "Oasis" raccontata da Spielberg nel suo Ready Player One, passando per Matrix e Minority Report.

«Il cervello umano è un ecosistema biologico in costante dialogo con la tecnologia e la cultura. Le tecnologie basate sul linguaggio, come la radio e la televisione, possono incorniciare il cervello sia fisiologicamente, sul piano dell'organizzazione neuronale, che psicologicamente, sul piano dell'organizzazione cognitiva [...] Altre tecnologie, come i satelliti e le reti telefoniche, sono divenute dei prolungamenti del cervello e del sistema nervoso centrale»⁴.

• • •

2. Il Tagliaerbe (The Lawnmower Man) è un film del 1992 diretto da Brett Leonard. Il film tratta il tema della realtà virtuale. Nel 1996 ne uscì il seguito Il Tagliaerbe 2 - The Cyberspace (Lawnmower Man 2: Beyond Cyberspace), diretto da Farhad Mann.

3. Neuromante (Neuromancer) è un romanzo di fantascienza di William Gibson, pubblicato nel 1984. Primo romanzo di Gibson, è unanimemente considerato il manifesto del genere cyberpunk. Neuromante costituisce il primo volume della cosiddetta Trilogia dello Sprawl, composta dai successivi Giù nel ciberspazio (Count Zero, 1986) e Monna Lisa Cyberpunk (Mona Lisa Overdrive, 1988).

4. Derrik De Kerckhove. Brainframes. Baskerville, Bologna 1993.

Se penso ai primi territori virtuali degli anni novanta,, con i loro prati piantumati di inalterabili sequenze logiche di 0 e 1, e alle nuove città di fondazione colonizzate dai primi cybernauti, mi rendo conto della velocità e della imprevedibilità di alcuni passaggi che da lì in poi si sono susseguiti senza sosta e cresciuti in modo esponenziale. Queste città, veri e propri agglomerati di postazioni informatiche poste "ovunque e in nessun dove", venivano fondate ogni giorno, con i loro abitanti e frequentatori sempre più numerosi ed entusiasti. I cybernauti le visitavano incuriositi, come si visita un luogo qualsiasi, prima di decidere se prendervi o no una dimora. Ricordo in particolare "De Digitale Stad", in Olanda. Fu un esempio di luogo elettronico, e già nel 1995 contava oltre 10.000 abitanti, più di 120.000 turisti al giorno e un milione di pagine consultate giornalmente. Il cuore di questa Amsterdam digitale aveva il nome di Overheid, era una sorta di municipio virtuale nel quale centinaia di cittadini si affollavano ogni giorno ponendo questioni e domande di ogni tipo ai deputati comunali, (come negli attuali blog), intessendo con questi animatissime discussioni in rete (più o meno quello che fa oggi il Movimento politico dei 5 Stelle con la piattaforma Rousseau, a prescindere dal suo grado di successo).

In "De Digitale Stad" vi era anche un'area dedicata alla socialità

quotidiana, e il metrò sotterraneo, un ambiente MOO in solo testo⁵ nel quale si celebravano anche matrimoni, rigorosamente online: gli sposi, i testimoni e gli invitati, non si incontravano mai faccia a faccia, né pare abbiano mai avuto alcuna voglia o necessità di farlo. Il rispetto della teledemocrazia era garantito dal sindaco Marleen Stikker, che era anche una dei fondatori.

Fra gli entusiasti di allora, è ovvio, non posso non citare Nicholas Negroponte⁶, per il quale Internet rappresentava, rappresenta e rappresenterà il mondo della "democrazia realizzata", e chi vi partecipa è come facesse parte di uno stormo di anatre: ... in Internet infatti, tutti possono, così come in uno stormo di anatre, vivere e muoversi in autonomia, senza dover rispondere ad un vero e proprio capo, o meglio, avendo tutti la possibilità e la capacità di diventare, prima o poi, il capo dello stormo. Negroponte era così affascinato dalle possibilità del web che ne raccontava le storie come si raccontano i vissuti dei viaggi, o

• • •

5 MOO (MUD Object Oriented) è un sofisticato programma informatico che permette a più utenti di collegarsi da remoto, normalmente via Internet, ad un ambiente condiviso che contiene stanze ed oggetti. All'interno di esso è quindi possibile interagire, sia con l'ambiente che con gli altri utenti, in tempo reale.

6 Nicholas Negroponte (New York City, 1° dicembre 1943) è un informatico statunitense, celebre per i suoi studi innovativi nel campo delle interfacce tra l'uomo e il computer. Nel 1985, al MIT, fu cofondatore insieme a Jerome Wiesner di uno dei più prestigiosi laboratori del mondo: il MediaLab.

gli aneddoti della propria socialità; uno di questi racconti era la storia di un matrimonio Cyberpunk: un giorno mentre teneva una lezione in una Università americana, un'allieva gli disse che lo doveva ringraziare per avergli fatto conoscere indirettamente suo marito. Questa ragazza passava infatti molte ore della sua giornata nell'ambiente "MOO", ambiente di chatting (e non solo) molto vivo e frequentato negli Stati Uniti già allora; e proprio in questa 'vita virtuale' aveva conosciuto un signore di Dallas ... aveva dialogato a lungo con lui, ritenendo ad un certo punto che potesse essere un suo papabile sposo. Decise così di prendere l'aereo e di recarsi a Dallas, ma una volta incontrato scoprì amaramente che non era così ... nella vita reale questo signore non le piaceva. Tornò a casa, rituffandosi nel suo MOO notturno, tre ore per notte, tutte le notti, e così conobbe un signore tedesco di Francoforte, figurandoselo ben presto come un altro papabile sposo. Riprese l'aereo – era una ragazza molto determinata – volando a Francoforte, e questa volta il signore le piacque, tant'è vero che il matrimonio fu celebrato ... su Internet, ovviamente: i due sposi stavano in una macchina, si trovò un prete disposto a celebrare questo particolare rito, tutti i testimoni di lui erano in Germania, tutti i testimoni di lei negli Stati Uniti. Si trattò forse di uno dei primi esempi di evento civile, introdotti da questo strumento.

Sembra abbastanza evidente, che tale tipo di virtualità è *"il racconto di un luogo privo di immagini"*. In pratica tutto quello che è stato descritto è funzionale a "dare concretezza" ad alcune attività, a ricordo di quelle che si svolgevano nei luoghi materici, biodegradabili. L'uomo ha sempre sentito il bisogno di associare a concetti puramente spirituali (che nulla hanno a che fare con la sua idea di estetica), un'immagine fisica. Tale immagine, era facilmente il riflesso della sua esistenza: bella se doveva infondere amore, brutta se doveva incutere timore, imponente se doveva esigere rispetto.

Così, ad un certo punto, si è provato a dare un volto anche al Nuovo Mondo. Si sono ricostruiti gli spazi, si è cercato di dargli una dimensione, si sono riprodotti i sensi primari come la vista, il tatto, l'olfatto, l'udito. Il tutto affascina molto - e ne tratteremo gli sviluppi in seguito. Al tempo stesso però si sono riproposti, all'interno di un cosmo tutto da scoprire (del quale si decantano le libertà da tutta una serie di luoghi comuni e di valori oramai obsoleti e non più in grado di stabilire e regolare gli eventi e la differenza fra le cose), proprio quegli elementi che a questo stato di goffa prigionia avevano portato il primo dei livelli paralleli: quello materico-biologico.

È un grosso limite imporre ad un Mondo Nuovo "vecchie modalità

di costruzione”; esso infatti ha la capacità (una volta avviato l’input), di poter generare da solo le proprie forme, una propria gravità, dei propri odori e dei propri suoni. Insomma, la sfida è costruire una propria realtà, non in sostituzione, ma in sovrapposizione a quella dove passiamo la nostra vita fisica. Una realtà “complementare” in cui gli eventi sintetici sono lì a segnare uno spazio che fluttua libero, privo di tempo.

Poi, quando si stacca la luce, tutto scompare senza lasciare traccia di sé, ma milioni di informazioni sono ferme, in attesa che qualcuno prema quel pulsante e in qualsiasi momento la vita riprende a “Digital City”.

«È evidente che la distinzione fra illusione e realtà è un problema umano fondamentale. Non abbiamo nessun dispositivo all'interno del nostro cervello che possa permetterci di stabilire la differenza fra uno stato e l'altro»⁷.

Già l'illusione ottica tradisce questo nostro limite. A volte siamo convinti di vedere cose che in realtà sono costruite solo nella nostra mente, ed è ciò che accade, ad esempio, quando ci si trova a riflettere su immagini come la figura di Muller-Lyer, le maschere di R.L. Gregory,

• • •

7. G. Bateson, “Verso una ecologia della mente” Adelphi 1977.

l'Arco di S.Louis, l'anatra-lepre di Jastrow, le figure-figure di Scott E. Kim, le figure ricorsive di Escher: veri e propri trucchi ottici. Si tratta della ricostruzione virtuale di una realtà che viene distorta e trasformata, (secondo gli schemi di Bailly⁸), in modelli che la rappresentano. Tutto ciò avviene attraverso due filtri: il primo è definito dai nostri sensi, il secondo, è costituito dai codici attraverso i quali passiamo dalla moltitudine di immagini della realtà a modelli semplificati. Si potrebbe aggiungere che la semplificazione avviene sempre secondo principi di convenienza che rifugiano nella realtà dell'irreale. Si disegna appositamente, secondo i dettami del nostro io, tutto quanto è contrario alla naturalità relativa del nostro essere?????. In tutto ciò trova ragione l'affermazione di Gregory Bateson, quando sostiene che: "l'illusione non è razionale".

Nel sogno, si verifica una situazione analoga, anche se l'immersione nell'illusione avviene in modo più completo, e quindi più coinvolgente: quando noi sogniamo, infatti, crediamo di essere nella realtà. Questo significa che non siamo in grado di indagare all'interno delle nostre percezioni. Nel sogno, in pratica, le immagini e la percezione che noi abbiamo di esse, sono la semplice trasposizione di quello che i nostri

• • •

⁸ Verso una ecologia della mente. op. cit.

sensi ci trasmettono. Tutto questo avviene attraverso un linguaggio che è la traduzione di ciò che vediamo, e che altro non è se non la nostra conoscenza: una strana e insondabile alchimia inventiva.

Per contro, quando siamo in uno stato di veglia, sappiamo che abbiamo sognato, e sappiamo anche che lo stato di veglia è diverso dallo stato di sogno perché in esso le cose sono molto più stabili.

Le nuove tecniche di riproduzione della realtà aumentano il disorientamento dovuto all'incapacità del nostro cervello di comunicarci che ci si trova di fronte ad un inganno. Ad esempio, quando guardiamo una foto, noi assistiamo ad una elaborazione che corregge quello che i nostri sensi hanno visto. Ma le foto possono essere truccate, manipolate e quindi possono creare incredibili equivoci.

È come dire: la nostra vista non è proprio uno strumento affidabile!

Nel mondo dei video accade la stessa cosa, si possono manipolare. È possibile costruire eventi storici falsi e realizzare scoop giornalistici, fino ad arrivare al delirio fake dei "terraplattisti"... (ops... forse non dovevo citarli!).

Si può pensare che il "problema" tra ciò che è illusorio e ciò che è reale sia amplificato proprio dagli strumenti tecnologici che dovrebbero permetterci di conoscere la realtà stessa?

Questo paradosso pone la questione che ossessiona oggi alcuni studiosi dotati di uno spirito critico. Non si parla qui certo di quelle persone che hanno un rapporto paranoico con la realtà virtuale, e che si sentono perseguitati da questa, ma della sua collocazione nella vita di tutti i giorni e, per quanto mi riguarda, nell'architettura.

Secondo il sociologo francese Edgar Morin⁹ ad esempio «[...] prima della realtà virtuale ci sono state delle invenzioni che hanno avuto come scopo quello di realizzare dei sogni, ed in particolare il desiderio di volare. L'invenzione dell'aereo realizza il sogno di Icaro. È evidente che la realtà virtuale ci può permettere di diventare dei navigatori nel cyberspazio».

Ma, in altre parole, noi evolviamo sempre per realizzare i miti fondamentali dell'umanità, e penso che uno di questi miti sia la scoperta di cosa c'è dall'altra parte dello specchio. È come essere in *Alice nel paese delle meraviglie*. Lo schermo, che è quello della televisione o del cinema o del cyberspazio, è uno schermo che può essere attraversato, ma in un certo modo!!

In realtà noi restiamo dove siamo, tuttavia è possibile attraversarlo

• • •

⁹ Edgar Morin, pseudonimo di Edgar Nahoum (Parigi, 8 luglio 1921), è un filosofo e sociologo francese. È noto per l'approccio transdisciplinare con il quale ha trattato un'ampia gamma di argomenti, fra cui l'epistemologia.

sensorialmente, infatti possiamo essere in un altro universo e trovarvi un rapporto fra reale e immaginario. Lo ritroviamo intatto, ma sempre "rinnovato nella nostra immaginazione".

I parchi a tema sono straordinarie realtà che soddisfano i desideri di molti. I visitatori sono accolti in luoghi illusori dove i desideri stessi si concretizzano. I video game più evoluti fanno un largo uso della realtà virtuale; essi immergono, nel modo più credibile possibile, gli spettatori nelle "realtà" di vere e proprie stregonerie architettoniche (luoghi immaginari dei loro sogni, o dei loro incubi).

Il successo è assicurato per diversi motivi: per l'individuo contemporaneo la realtà virtuale può essere una sorta di fuga dalla realtà, oppure può diventare un "doping mentale", con tutto ciò che di positivo e di negativo questo comporta.

L'interesse intorno alle questioni delle immagini simulate è così forte che le grosse società del settore hanno in mente progetti che riusciranno, in alcune nostre città, a cambiare anche il concetto di "spazio pubblico".

Soffermiamoci per un attimo a riflettere su alcune sovrapposizioni culturali e comportamentali che ci stanno piombando addosso. Pensiamo al bombardamento mediatico nel pubblicizzare il gioco perverso delle scommesse online, dove si eleva a ruolo eroico chi scommette in maniera

perversa, esaltando le emozioni che le scommesse permettono di vivere (salvo poi dire che tutto questo fa male e provoca dipendenza). Pensiamo anche all'indebitamento sociale ed economico che la scommessa provoca ad alcuni soggetti sensibili. E poi ancora se pensiamo agli effetti sempre più incredibili, o forse sarebbe meglio dire "credibili", delle "realità immersive", ci si accorge che le immagini proposte da Spielberg nel suo Ready Player One, nella sovrapposizione di situazioni estreme diverse – il degrado sociale e contestuale (le Cataste), il degrado politico (la dittatura digitale di un colosso informatico), e la fuga verso il paradiso (il mondo ideale di Oasis) – non sono poi così lontane dalla realtà.

«La realtà virtuale è una specie di nuovo luogo potenziale che si stabilisce fra la gente come un mondo reale, fisico, che però puoi cambiare drasticamente, perciò contemporaneamente si può avere il contatto con le persone e con la propria immaginazione. Tutto ciò è come una scoperta pari a quella della lingua; è quindi una nuova forma di espressione. Una nuova forma di comunicazione che influenzerà tutti gli aspetti della vita proprio come la lingua, e caratterizzerà la nuova società».¹⁰

• • •

¹⁰ Jaron Lanier, ha rilasciato questa intervista al Preathel Festival della Arts Elettronica di Lintz. In Quattro Passi nel Cyberspazio, op. cit.

Alla fine, la ricerca che si focalizza verso le immagini di sintesi non è che un settore indispensabile per poter ottenere, un giorno, tecnologie sempre più avanzate e a basso costo, e sempre più alla portata di tutti. Queste, una volta liberatici dal fardello ingombrante del nostro passato, ci permetteranno di portare nelle reti di comunicazione quello che manca ancora: l'esistenza dei nostri sensi, per scrutare oltre lo schermo di che colore è il paesaggio della realtà parallela, per ascoltarne i suoni, sentirne gli odori, toccarne le superfici!

INPUT

5

LA RICOSTRUZIONE DEI SENSI

«Ci sono componenti nel mondo della natura, che noi non possiamo sperimentare fisicamente, ma alle quali ci possiamo avvicinare attraverso le simulazioni. L'Architettura deve tenere conto di questo e così l'ambiente in cui viviamo ricostruito».

Toyo Ito

Il Tatto Virtuale

Nonostante si siano fatti passi da gigante, la risoluzione degli stimoli sintetici ottenuta fino ad oggi è ben inferiore a quella degli stimoli reali. Questo vale anche per la "multi-sensorialità" della realtà virtuale, che riduce molto spesso le sue applicazioni ai soli canali uditivo e visivo.

In alcuni campi per contro, dove è implicita una forte componente manipolativa, vedi la telepresenza o il training per operazioni chirurgiche o le esplorazioni di spazi architettonici sintetici, diventa spesso necessario aggiungere gli stimoli del cosiddetto "canale epicritico", ovvero la capacità del sistema di fornire dei ritorni di forza, intesa in senso tattile e di temperatura; tutto questo è necessario per dare all'utente le informazioni necessarie riguardanti le forze e le condizioni di contatto con l'ambiente simulato. Afferrare così un oggetto virtuale significherà sentirne il peso, la consistenza, la temperatura; il poterlo stringere significherà trovare impedimento nel movimento di chiusura della mano, la sua esistenza fisica simulata sinteticamente, coinciderà con l'impossibilità della mano o del corpo di passarvi attraverso, che tradotto significa trovare resistenza in alcuni movimenti in determinati punti, con coordinate ben specifiche, che saranno coincidenti con quelle

dei punti che formano la superficie dell'oggetto in questione.¹

I sistemi che rispondono al canale epicritico, sono affrontati in genere in modo separato a seconda dei diversi stimoli che si vogliono simulare: abbiamo così mano e avambraccio; temperatura e tatto; forza. Nel primo caso vi è la concentrazione maggiore di sperimentazioni essendo il gruppo braccio-avambraccio-mano, il dispositivo umano per eccellenza di interazione fisica con il mondo. Si possono dividere questi sistemi in due categorie: da una parte si hanno strutture meccaniche differenti da quella del braccio e della mano umana, con un'estremità fissata a terra e l'altra che viene impugnata dall'operatore. Appartengono a questa categoria sistemi come quelli che trovano applicazione soprattutto dove è necessario agire attraverso uno strumento. Vi sono poi una seconda categoria di strutture dette ad esoscheletro che avvolgono il braccio e/o la mano, connesse sia alla sua estremità sia in punti intermedi.

1. Fin dalla metà degli anni settanta studi nel campo della teleoperazione hanno mostrato che i tempi di completamento di un'operazione di manipolazione vengono ridotti fino al 50% in presenza di ritorno tattile. Sono oramai quarant'anni che nell'industria nucleare si lavora con sistemi di manipolazione remota che necessariamente utilizzano sistemi con ritorno di forza. Uno dei primi progetti di realtà virtuale con forze feedback. Il GROPE, un sistema di modellazione molecolare messo a punto dall'Università della North Carolina a Chapel Hill, già nel 1995, può tuttora utilizzare come dispositivo di output di forza un grosso braccio meccanico, l'ARM, Argonne Remote Manipulator model E-3, sviluppato dal centro di ricerca nucleare statunitense Argonne National Laboratory.

Le articolazioni del dispositivo e la sua struttura cinematica devono corrispondere a quelle dell'arto per non ostacolarne il movimento e garantire la cosiddetta manovrabilità del sistema. La Scuola Superiore S. Anna di Pisa, è uno dei laboratori più importanti al mondo in questo settore.

Meno diffusa è la produzione per ciò che riguarda il sistema temperatura e tatto. La prima uscita pubblica in questo campo fu il DTSS, Displaced Temperature Sensing System, che usava dei sensori/attuatori detti "termodi", i quali lavorano sui principi della termodinamica come i pozzi di calore. Il sistema poteva essere usato sia in casi di telepresenza, misurando la temperatura reale con uno o più termodi sugli indumenti indossati dall'utente e riproponendola, sia in caso di realtà virtuale, in quanto si poteva semplicemente chiedere all'unità di controllo, connessa al calcolatore seriale, di portare i termodi ad una certa temperatura. Per il ritorno tattile vi sono più esempi, sebbene i più sofisticati Data-glove esistenti sul mercato derivano tutti dal famoso Dexterous HandMaster, una struttura a esoscheletro che associata al TouchMaster (un sistema basato su piccoli elementi vibratili che possono essere applicati sulla punta delle dita) poteva dare degli ottimi risultati.

Numerosissime sono le possibilità per i sistemi a ritorno di forza,

che derivano tutti da quelli che negli anni '90 utilizzavano strutture esoscheletriche a tre, cinque e sei gradi di libertà. Alcuni di questi utilizzavano dei cappucci in cui infilare la punta delle dita, connessi ad altrettanti servo-meccanismi, che per mezzo dell'elaboratore opponevano la forza corrispondente a quella che occorrerebbe per afferrare l'oggetto virtuale, se fosse reale.

«Quello che mi auguro di fare, è di creare un programma che mi permetta di usare il mio corpo per poter suonare strumenti musicali virtuali, arrivando così a lavorare su strutture molto complesse creando un nuovo modo espressivo».

Jaron Lanier²

Il Suono virtuale

Quando si parla di mondi virtuali vengono subito alla mente le immagini fantastiche che la grafica computerizzata è in grado di produrre, forme liquide che si dissolvono e si rigenerano, colori e luci che collaborano a costruire l'immagine del Cyberspazio così come l'hanno trasmessa i racconti fantastici della letteratura cyber in questi anni. Ma il tutto sempre in silenzio, mai o almeno difficilmente un suono, quasi che il mondo elettronico fosse immerso in un eterno e frastornante spazio a sonorità praticamente a zero Hz.

2. Jaron Lanier, inventore e musicista statunitense, ha trentacinque anni e si esibisce in concerto disegnando inediti pentagrammi con l'ausilio della maschera e del guanto cybernetico.

È evidente che non è così. Al contrario nelle applicazioni di realtà virtuale il suono gioca un ruolo fondamentale, come nella vita di tutti i giorni. In alcuni casi poi si riescono a costruire situazioni virtuali quasi esclusivamente con l'ausilio del suono.

Tempo fa ad esempio, mi sono sottoposto, durante una serata cyber, ad una seduta di "Brain Machine", una sorta di "droga virtuale". Gli effetti che la macchina avrebbe dovuto avere sul mio stato di coscienza erano in realtà dati quasi esclusivamente dalla particolare sequenza di sonorità che con ritmo vertiginoso si susseguivano e riempivano i fumosi spazi del locale che ospitava questa serata. Anche quando ci si siede ad ascoltare della musica d'avanti ad un impianto di riproduzione sonora Hi-End (lo stadio più evoluto dell'alta fedeltà), si creano le condizioni per una situazione virtuale. Le nostre orecchie ricevono i suoni e li inviano al cervello sotto forma di dati. Qui vengono codificati e proiettati in uno spazio virtuale che ci consente di avvertire la profondità della cosiddetta "scena sonora", la sua ampiezza, e di riuscire a distinguere le posizioni che i diversi musicisti occupano nel momento in cui compiono l'atto del suonare, cosa non da poco se si pensa all'importanza che ha la posizione dei vari settori musicali (fiati, archi, legni, etc...), nella composizione di un'orchestra sinfonica che si appresta ad eseguire una determinata opera.

In alcuni tipi di applicazioni per la sonorizzazione del cyberspazio, è interessante notare come vengano utilizzati due tipi separati di soundtracks: la prima che è costituita da vera e propria musica, accompagna l'esperienza virtuale e di solito non è sincronizzata con quello che avviene nell'ambiente generato dal computer; l'altra invece, è composta da suoni ambientali generati dalle azioni che si svolgono nel mondo sintetico. Solitamente la prima delle due sonorizzazioni è creata molto agevolmente attraverso l'uso di un normale CD. I suoni invece correlati agli avvenimenti sono gestiti direttamente dal programma e generati in genere da un hardware e software appositi, e possono essere campionati (registrati e selezionati dalla realtà) o completamente di sintesi. Combinando infine queste due tecniche possiamo avere suoni legati agli avvenimenti virtuali generati matematicamente che portano a risultati con infinite possibilità di forma (musicale).

Detto questo, la parte più interessante nella produzione e utilizzo dei suoni in ambiente virtuale è la cosiddetta "spazializzazione", ovvero l'audio in 3D.

In realtà noi percepiamo la direzione e la posizione dei suoni grazie a diversi sistemi, quali ad esempio la differenza di volume fra i diversi segnali, che arrivano ai due padiglioni auricolari o il ritardo fra gli stessi

segnali, che porta al cosiddetto effetto Doppler. Dopo aver effettuato faticosissimi calcoli che in matematica si chiamano convoluzioni (sistema numerico molto potente per filtrare segnali), è possibile modificare un suono puro in modo da ingannare il nostro cervello e fargli credere che questo suono abbia una precisa posizione nello spazio. Apparecchiature come il Beachtron, o il Convolvotron furono messe a punto dalla NASA negli anni 90', e già allora erano in grado di simulare rese acustiche di stanze cyberspaziali di cui era possibile specificare forma, dimensioni e perfino i tipi di legni diversi, con i quali erano rivestite le pareti.

«La realtà virtuale ci dà una panoramica all'interno degli elementi che caratterizzano la nostra vita permettendoci di realizzare quello che prima esisteva solo concettualmente. In questo modo potremo guardare e toccare questi elementi, sarà come guardare la nostra vita».

Myron W. Krueger

L'Olfatto Virtuale

Il tentativo di ricostruire la realtà in ambienti virtuali, attraverso la percezione di tutti i sensi, ha sempre trovato uno scoglio in quelli olfattivi. Da diversi decenni oramai si prova a dotare gli ambienti virtuali di caratteristiche olfattive; Morton Heilig fu uno dei pionieri in questo ambito con il famoso "Sensorama Simulator" con il quale gli utenti potevano sperimentare, guardando un film, gli odori emanati da una serie di diverse fiale di profumo che si aprivano "in sincronia con le diverse scene."³

Oggi esistono oramai molte società che testimoniano gli enormi

3. Luca Mellis, Giuseppe Riva. "Questioni di naso" su Virtual n°34, Settembre 1996.

progressi fatti in questo campo, così importante per le sfumature che può dare alla simulazione della realtà, e quindi alla creazione di percezioni del tutto nuove, ma di queste solo alcune sono in grado di dare delle "reali garanzie al virtuale". Con lo sviluppo delle tecnologie per il "virtual olfacting", le richieste divenute sempre più complesse hanno portato alla specializzazione del mercato in due grossi settori: uno si occupa di "olfactory input", relativo ai dispositivi per il riconoscimento e l'analisi degli odori, che vengono comunemente chiamati "nasi artificiali"; l'altro si occupa dell' "olfactory output", relativo ai dispositivi per la sintesi, la riproduzione degli odori. È chiaro che nella maggior parte dei casi i due settori sono connessi fra loro.

Attualmente esistono sistemi completi per il "tele-smell", composto da un apparecchio per l'identificazione degli odori, un metodo per la trasmissione dei dati e un sistema per la rigenerazione degli odori stessi. Uno di questi sistemi, fu battezzato "NOSE" (Neotronics Olfactory Sensing Equipment) faceva della telepresenza olfattiva una realtà.

Il naso elettronico altro non è che una sorta di simulazione del sistema olfattivo umano.

Il nostro naso possiede un numero molto alto di sensori, normalmente attorno ai diecimila, che sono fondamentalmente di tipo non specifico

ma che possono essere molto sensibili a determinati odori. In presenza di uno stimolo, i segnali provenienti da questi sensori vengono inviati al cervello per essere elaborate e per trarre una conclusione sulle caratteristiche dell'odore. Il naso elettronico segue praticamente lo stesso processo ma utilizza un numero di sensori decisamente più basso insieme a un cervello artificiale. I sensori sono realizzati con speciali polimeri conduttivi che, grazie alle loro caratteristiche di progettazione, presentano risposte molto stabili e tempi di reazione abbastanza bassi. A seguito del progetto NOSE, usato in vari campi: medicina, ambiente, alimentare, altre aziende si sono attivate per portare a termine progetti che prevedono l'uso di sistemi di emissione di fragranze, assieme ai normali caschi per la realtà virtuale.

BACK FROM THE WEB

«La città degli uomini si fa fluida tanto la città costruita è un *caravan serrai* che ospita come una pelle, un albergo esteso, i flussi in transito che si combinano e si incontrano per lo spazio di tempo insufficiente a decretare una nuova identità del luogo»¹.

Sandra Bonfiglioli

• • •

1. Sandra Bonfiglioli. L'architettura del tempo, la città multimediale. Liguori Editore, Napoli 1990.

A volte le intuizioni portano alla verità!

Nella Los Angeles plumbea del futuro, disegnata da Ridley Scott in Blade Runner, scorgere dei segni di evoluzione era un'impresa proibitiva. Relegata ad un buio perenne, la megalopoli assume le forme di un mostro urbano che fagocita una società massificata e incolore. La città intuita da Scott pullula di grattacieli e baracche, confusa tra il gotico e il barocco, dispersa in un labirinto di palazzi e nebbia di cui il regista riesce quasi a far sentire l'odore. Ed è per questo che il suo protagonista si muove in solitudine, e anche quando si ritrova in luoghi pubblici (club, mercati, strade) appare totalmente slegato dal contesto in cui si aggira. Essere soli è possibile anche in una metropoli. Le ispirazioni visive di Ridley Scott provengono dalle fonti più disparate. L'arte pittorica di **Hopper** incontra il fumetto di **Jean Giraud**² e le visioni cinematografiche di **Fritz Lange**. Un manifesto di umanità che si interroga (e invita lo spettatore a riflettere) sul senso della morte, sul **valore dell'esistenza** e il **peso della libertà** nel mondo moderno.

• • •

2. **Jean Giraud**, più noto con gli pseudonimi di **Moebius** e di **Gir** (Nogent-sur-Marne, 8 maggio 1938 – Parigi, 10 marzo 2012, è stato un fumettista francese. È stato per lungo tempo considerato uno dei maggiori talenti mondiali e il suo stile ha influenzato una generazione di artisti del fantastico e della fantascienza.

La stratificazione della città immaginata in Blade Runner, da 30 anni a questa parte si sta materializzando nel nostro immaginario, ma molti spesso esclamano con spocchia sapiente "... è una cazzata! ...". Le evoluzioni del web, e la sua intrusione nella nostra vita, ci trovano spesso critici e scettici, senza sapere che tutto sta accadendo comunque.

Al ritorno dal viaggio nel web, molte cose sono cambiate e la superficialità di cui vengono accusati gli Homo Digitalis, è in realtà esattamente il distacco che esiste tra i novecentogradi e i generazione Z. Nel pre-secolo XXI° non abbiamo compreso che la vita richiede regole (o "non-regole") e stimoli diversi da quelli che ci siamo trascinati dietro, e oggi le città pagano la transizione di un processo di trasformazione estremamente complesso.

Il web 1.0, la prima versione della rete internet, rilasciata a disposizione del pubblico nei primi anni '90, era contrassegnata da **siti web statici**, realizzati in semplice HTML, con una **frequenza di aggiornamento ridotta**. Solo i **webmaster** avevano le competenze tecniche necessarie e gli strumenti per poter aggiornare le pagine di un sito internet. L'utenza poteva così **solo usufruire dei contenuti** senza creare interazione e le pagine offrivano la possibilità di essere semplicemente consultate.

Con il web 2.0, e l'introduzione dei linguaggi di programmazione di-

namici, gli sviluppatori hanno permesso all'utenza non tecnica di interagire con i contenuti dei siti internet. Dal **2004**, data in cui è stato definito **l'aggiornamento del web da 1.0 a 2.0**, la possibilità di utilizzare applicazioni online come i blog, i wiki, i forum e i social network ha permesso all'utenza, con grado di alfabetizzazione informatica non elevata, di **pubblicare i propri contenuti online**, interagendo con la rete.

Dopo solo due anni dal passaggio al web 2.0, nel **2006** si è cominciato a parlare di **web 3.0**, l'epoca informatica in cui ci troviamo oggi. La differenza in questo caso non è nettamente marcata dall'introduzione di nuove tecnologie, ma da differenti fattori.

L'esigenza di poter disporre della **rete come un enorme database** ha portato all'introduzione, prima degli RSS e dei file XML, poi dei rich-snippet e meta-data, offrendo così la possibilità di utilizzare internet come un archivio senza fondo, da utilizzare in diverse applicazioni, per recuperare dati da fornire all'utenza: si parla quindi di **Data Web**.

Le **Intelligenze Artificiali** sono oramai una presenza scontata nella normale vita di molti. Un software capace di **interagire con l'utenza** viene definito I.A.

Oramai esistono diversi esempi di programmi evoluti che si protendono verso questa direzione. Per fare tre esempi possiamo citare gli algorit-

mi di Google, che analizzano la rete per comprendere come posizionare i contenuti a seconda della qualità e della pertinenza con determinate parole chiave, l'algoritmo di Facebook, che ci presenta notizie dai nostri amici in linea con il nostro pensiero e gli algoritmi che regolano i software anti-spam, per filtrare i messaggi realizzati da utenti reali da quelli creati artificialmente da software.

Poi c'è il **web semantico**, una declinazione del concetto di "rete come database", cioè l'introduzione dei contenuti correlati a determinate parole chiave, che permettono una ricerca di informazioni più performante.

Logico che si sia arrivati ad un **web adattabile ai diversi dispositivi**, il Responsive Web Design e la grafica vettoriale correlata, permettono di poter visualizzare su diversi dispositivi il contenuto presente sulla rete.

Ad un certo punto tutto ciò non è stato più sufficiente. Come in ogni evoluzione che si rispetti le necessità divengono ovvie e così si parla di un **web potenziato**, capace di modificare la società: grazie ai Social Network i contenuti di internet escono dallo schermo e modificano il mondo che ci circonda. La potenza del mezzo di comunicazione digitale permette uno scambio di informazioni tra azienda/consumatore, politico/elettore, artista/fan e proprietario/visitatore che prima era impensabile.

Ed ecco quindi il **web in 3 dimensioni**: le nuove tecnologie e l'ele-

vato accesso alla rete internet hanno permesso di replicare la realtà in formato digitale. Possiamo quindi accedere alla rete ed effettuare buona parte delle interazioni che compongono la nostra vita reale. Il primo esempio è stato "second life"³, ma ad oggi Facebook, anche se graficamente in una sola dimensione, è il nuovo modello di web 3D.

Naturalmente se siamo passati da un web 1.0 al 2.0 e all'attuale 3.0 giungeremo presto alla **nuova versione della rete, la 4.0**. La Realtà Aumentata, gli alter ego digitali, le nuove interfacce e metodi di controllo, sono le basi per il web 4.0.

La **realtà aumentata**, attraverso dispositivi come i Google Glass, gli occhiali di Google per la realtà aumentata in fase di sviluppo, o gli smart-watch, interfaccia veloce di comunicazione con il proprio micro-computer portatile (lo smart-phone) ci permetteranno in futuro (e in alcuni casi già oggi) di **interagire in tempo reale con il web** sovrappo-

• • •

3. **Second Life** è un mondo virtuale (MUVE) elettronico digitale online lanciato il 23 giugno 2003 dalla società americana Linden Lab a seguito di un'idea del fondatore di quest'ultima, il fisico Philip Rosedale. Si tratta di una piattaforma informatica nel settore dei nuovi media che integra strumenti di comunicazione sincroni ed asincroni e trova applicazione in molteplici campi della creatività: intrattenimento, arte, formazione, musica, cinema, giochi di ruolo, architettura, programmazione, impresa, solo per citarne alcuni.

Gli utenti, detti *residenti*, accedono al mondo virtuale attraverso un avatar tridimensionale. Nel rispetto dei termini di servizio essi sono liberi di fare qualunque cosa.

nendo il mondo che ci circonda con la rete. Un esempio? Una persona con al viso i Google Glass potrebbe, dopo aver visionato la cartina per andare in un bar, scegliere di cambiare meta perché in quel momento è sovraffollato o chiuso a causa di una emergenza.

Possedere un vero e proprio **alter ego digitale** sarà "la figata" (e vabè... dovevo dire così) del momento che verrà, sarà più o meno come avere una Ferrari, solo che l'avranno tutti!

Man mano che i nostri documenti si aggiornano e si collegano fra loro, inglobando chip, (con a supporto una infrastruttura tecnica e mentre popoliamo la rete con i nostri contenuti personali), andremo a creare un vero e proprio alter ego virtuale, che ci permetterà, nel bene e nel male di far interagire in real-time le due identità: quella reale e quella digitale.

Le **nuove interfacce** (come la domotica, che oramai ha la meglio sulla gestione degli elettrodomestici e delle nuove automobili intelligenti) ci permetteranno di scambiare i dati del mondo reale con il nostro **alter ego digitale**. Questo passaggio è caratterizzato dagli apparecchi elettronici che ci circondano e il loro rapporto con la rete internet. Potremo così (ma si può fare già) fare la spesa dal frigorifero o scegliere i film da acquistare e farli vedere ai nostri figli, dal monitor del sedile posteriore dell'auto, mentre andiamo al mare.

Ma questo è già il "futuro passato".

Potremo avere più **controllo dell'informazione**, visto che il passaggio ad un web potenziato ci permette di modificare la società, intervenendo sulle informazioni della rete potremo modificare la realtà che ci circonda.⁴

L'abitante delle grandi colonizzazioni suburbane, a differenza di quello che abitava la città storica, è un uomo precocemente più veloce, egli precede di un soffio l'avvento dell'Homo Digitalis. Geneticamente è un uomo che ha accettato di ricercare altrove la qualità del luogo in cui vive, dato che il suo luogo fisico non lo appaga. Questa ricerca avviene attraverso un rapido processo di somamatoria di fatti e cose estranee alla realtà che lo circonda fisicamente.

Un fumetto nato un po' di anni fa, "Natan Never", dava vita al "Cyberspazio"⁵ il luogo in cui i non luoghi si ritrovano: «[...] viaggiando nel "supernet" in un battito di ciglio si può raggiungere qualsiasi luogo sfrecciando nel Cyberspazio [...] qualsiasi banca dati, qualunque archivio [...] la terra diviene un punto [...] ci chiamano Cowboys, ma non somiglia

• • •

4. Web 4.0: Quali Differenze? Di Pino Galvagno – posizionamento-seo.com.

5. Molti dei personaggi e delle storie della fumettistica contemporanea fantascientifica, ricalcano le immagini dipinte dalle fantasie cybernetiche di William Gibson, nel suo libro "Neuromante".

per niente ad una prateria il Cyberspazio, non più di quanto Disneyland somigli al Paradiso Terrestre»⁶.

Le reti Internet, in qualche modo, danno vita ad un Cyberspazio; l'abitante del "**dopo l'illusione del luogo**" cerca gli elementi del vivere sociale altrove ed essendo questi gli aspetti che definiscono la città, egli la vive e la "ristruttura" secondo questi schemi. La domanda che sorge spontanea è: la coscienza civile, la coscienza dello spirito, la coscienza della storia, le relazioni sociali, che nelle piazze, nei comuni, nei musei, nelle chiese, trovano vita e sviluppo, da cosa vengono sostituite?

Si potrebbero estrarre gli elementi del vivere sociale dalle nostre città storiche e attraverso un processo di sintesi farli diventare numeri, lettere o icone; sarebbe un po' come se facessimo interagire tanti elementi chimici tra loro, e altrove, ad esempio nei territori delle conurbazioni diffuse. Probabilmente ci accorgeremmo che l'abitante di questo spazio reagirebbe in modo diverso a questi agenti. Il processo di elaborazione di

• • •

6. Natan Never. Dirty Boulevard. La storia di questo avvincente fumetto, si svolge fra le rovine di una città Moderna costruita secondo le teorie di "un certo" Le Corbusier, vissuto parecchi anni prima. In uno scenario che sovrappone architetture e paesaggi stratificati alla Blade Runner, a spettrali desolazioni provenienti dai luoghi misteriosi del Dylan Dog di Tiziano Sclavi, si aggirano gli Aker, cowboys e pirati di un Cyberspazio che nemmeno la fantasia libera dei fumettisti riesce a descrivere se non con un nero fondo segnato da luccicanti intrecci di reti

tali reazioni sarebbe talmente complesso che per essere gestito avrebbe bisogno forse di un software vero e proprio, studiato e progettato appositamente: una sorta di "simulatore" capace di ottenere un risultato, elaborando milioni di informazioni contemporaneamente e in tempo reale. Quello che possiamo definire "**uomo 4.0**", (un sociologo potrebbe farne l'identikit!) avrà passioni ed esigenze che avranno sicuramente una grossa influenza sull'architettura che le dovrà ospitare e soddisfare. Nel Cyberspazio, l'uomo 4.0 si troverà a vivere alcune situazioni, alcune emozioni, provocate da qualcosa che non si troverà nello stesso luogo fisico. Così sarà possibile trovare un depresso metropolitano in una piccola cittadina con non più di quattromila abitanti, e un citizen con voglie naturaliste nel bel mezzo di una metropoli. In Giappone alcune radio tempo fa trasmettevano ventiquattro ore al giorno rumori urbani o suoni della natura, non so se lo fanno ancora ma l'intuizione era affascinante. Qualcuno diceva che si può considerare la strada come il corridoio della nostra casa, e le architetture che la definiscono, gli ambienti stessi di questa casa. In effetti si può abitare bene in un centro storico, pur avendo un piccolo appartamento, il resto dello spazio sarà rubato alla città che è lì fuori e che lo completa. «...Progetta sempre una cosa considerandola nel suo più grande contesto, una sedia in una stanza,

una stanza in una casa, una casa nell'ambiente, l'ambiente nel progetto di una città...»⁷.

Se proviamo a riportare tale filosofia all'interno del luogo virtuale appena descritto, noteremo che gli elementi che lo rappresentano subiscono notevoli alterazioni. Il modo di vivere la città senza qualità, come nelle già citate "conurbazioni dei territori diffusivi", è sicuramente diverso dal modo di vivere la città storica e addirittura le sue periferie (tentativi falliti di ripetere la stessa). In questi territori, l'abitare diviene più complesso.

La ricostruzione artificiale dell'immaginario comune diventa indispensabile, un intero mondo urbano viene riprodotto all'interno del lotto che è destinato a contenere l'abitazione, alterando irreparabilmente i caratteri genetici che la rendevano tipologicamente riconoscibile. **Lo spazio all'interno del recinto diviene così luogo di implosione, operando il raggiungimento di una prima illusione analogica. Gli "elementi del vivere sociale" che facevano dello spazio pubblico, il luogo della nostra vita fuori dall'abitazione, si ritrovano in questa prima illusione di luogo. Accettabile perché immaginabile.**

... Questo è già avvenuto!

• • •

7. Su: Eiel Saarineen 1910-1961: A Structural Expressionist. Taschen 2006.

Sarà l'assimilazione del concetto di "distanza temporale" a far sì che l'evoluzione avesse inizio in modo concreto. Ecco che a tanti anni di distanza dai primi studi del fenomeno diffusivo da parte delle culture di nicchia, definito allora come luogo di alterazione dell'architettura, la Città 2.0 trova in questi stessi territori il suo terreno di sperimentazione, per l'inizio di un nuovo viaggio.

Nessun fascino, ma solo fenomeni da osservare e analizzare per comprendere.

Nuove richieste e visioni hanno e avranno bisogno di spazi nuovi e di nuove tecnologie per essere costruiti, nuovi pensieri per essere immaginati e di nuove architetture per essere creati e disegnati.

Lo spazio dei numeri, quello della relazione astratta e immateriale legata alla trasmissione dei dati e delle informazioni, "l'agorà elettronica" per dirlo con la definizione di Pierre Levy⁸, (integrato allo spazio materiale, biologico, degradabile), caratterizzerà la città nella sua accezione estesa del XXI° secolo.

Le visioni intuitive dello sprawl totale, romanizzato da Gibson⁹, ci con-

• • •

8. Pierre Levy, fornisce questa definizione dello spazio elettronico dell'informazione, del Cyberspazio come lo descrive Gibson, nell'opera L'Intelligenza Collettiva, edita da Feltrinelli

9. William Gibson. Neuromante. Edizioni Nord, Milano 1984

ducono verso una nuova forma di conoscenza che crea e ri-crea nuovi valori, energie: una nuova cultura in grado di vedere oltre l'estetica in senso classico. E senza dubbio la progettazione dello spazio fisico, appartiene e non può più prescindere da un atteggiamento diverso da parte degli addetti ai lavori.

Green, Eco, Smart, sono parole "etichette" utilizzate per definire le esigenze del presente (o già futuro passato?), ma appartengono ad un vocabolario bloccato; non sono sufficienti, infatti, a "sbrogliare" la complessità del reale e le infinite combinazioni ormai senza controllo, scatenate dagli algoritmi a partire da quella innocua sequenza di 0 e 1.

Non è certo il BIM, o altri strumenti simili per il controllo del progetto, che cambieranno questo atteggiamento, per portare alla definitiva comprensione della complessa sovrapposizione che viviamo nel nostro tempo. **Questi strumenti semmai serviranno a cancellare le piccole realtà progettuali, i bacini di fantasia libera, a favore di enormi strutture pianificatrici, con la conseguenza di un inevitabile appiattimento attraverso il controllo, di quelle che Nietzsche chiamava «le variabili incontrollate del disordine dei nostri borghi, che nascondono in sé il segreto di quella che noi chiamiamo bellezza».**



Future space travel by Moebius_aka Jean Giraud

AN ELECTRONIC TRUE STORY III

«Tutte queste "architetture" sfidano quella che noi riconosciamo come architettura e il modo in cui concepiamo e creiamo spazi [...] ma sono soltanto l'inizio».

Marcos Novak¹

• • •

1. Marcos Novak è direttore dell'Advanced Design Research Program presso la Scuola di Architettura dell'Università del Texas ad Austin, e docente di Advanced Design and Theory.

... More years later ... 42° 28' 03" N - 14° 12' 43" E

"...Architettura?! Ma che palle... al diavolo l'architettura!!!...". Quel giorno non avevo voglia di vedere proprio nessuno. Galleggiavo tra i miei pensieri sospeso nello spazio del mio work-corner, pensando al viaggio che avrei dovuto fare per raggiungere Tokyo4, una delle capitali identitarie scelte dall'Organizzazione per il grande game.

Pensavo alla strategia che avrei dovuto adottare e anche alle difficoltà che avrei incontrato a causa dei sistemi anti-esodo che controllavano gli accessi di tutte le 10 Capitali Identitarie...

Avevo bisogno di relax e concentrazione, ma gli hydro-scooters ronzavano numerosi al di là del vetro, producendo un frastuono insopportabile: non lo sentivo il rumore, lo immaginavo! Ma era lo stesso, anzi peggio.

In realtà i nuovi vetri retina della Silicon Electronics tenevano bene, ma l'immaginazione? Cosa fare per arrestarla? E così mi toccava sopportare quell'inferno svolazzante di flussi luminosi...

All'improvviso il silenzio! Che quei così maledetti fossero stati assorbiti da un mangia energia?! Nessun ronzio, nessun flusso luminoso... il silenzio era forte quanto un rumore improvviso... ah ecco, nessun

mangia energia... era solo il drone della Forrest Intercapital Post che era venuto per recapitarmi un pacco... gli metteva una paura da matti. Mi divertiva un casino vedere quei fastidiosi "movers volanti a doppi ioni" fuggire terrorizzati alla sola vista del mega drone.

... Finalmente un po' di pace ed ero solo con il mio pacchetto tutto da scartare... non potevo aprirlo senza la giusta atmosfera così mi recai nella privacy della dream room... La mia stanza preferita! Un concentrato di "tecnologia liquida" di decima generazione, l'inimmaginabile fatto realtà... uhm, ecco, sì, dunque... o forse il contrario.

Insomma, era davvero un posto fico dove rintanarsi!

L'OS intuì immediatamente di quale atmosfera avevo bisogno, e così fu. In un attimo ero nella mia casa nei boschi dell'Illinois, prospiciente il fiume Fox, a 80 km da Chicago¹, che una certa Edith Farnsworth si era fatta progettare e costruire tra il 1945 e il 1950 da un famoso architetto di origine germanica. Cento anni fa! Un vero pezzo di antiquariato, ma sempre bella, anzi fantastica. Avevo anche fatto qualche modifica, ma poca roba... Quel luogo mi piaceva così com'era, era perfetto ... non che non avesse difetti intendiamoci, ad esempio la criticata invivibilità dovuta alla sua totale trasparenza, ma io avevo la possibilità di controllare questo difetto a mio piacimento... vantaggi della mia epoca!

Quando ero lì, riuscivo a sentire la presenza dello spazio esterno, e l'odore di terra e muschio proveniente dal mondo biologico che era chissà dove, ma fuori, mi riempiva la mente di pensieri piacevoli (merito del mio NOSE, Neotronics Olfactory Sensing Equipment, acquistato usato all'annuale raduno nostalgico dei cyberpunk del XX secolo) ...

Niente da dire, l'algoritmo e l'OS facevano un gran lavoro!

Così iniziai ad aprire il pacco. Beh, aprire si fa per dire, l'e-commerce si era molto evoluto: quello che mi era arrivato era frutto di un complesso lavoro sulla realtà aumentata della World Clothing Corporation.

In pratica, un prodotto arrivava come ricostruzione della sua realtà, così, come in questo caso, un indumento esisteva in quanto memoria in grado di interagire con l'OS... ma non era mai stato prodotto fisicamente... quello che importava è che chiunque fosse venuto a trovarmi avrebbe visto quella felpa all'ultimo grido addosso al mio corpo, e non la tutina aderente a stimolazione muscolare controllata, che portavo (ops, che tutti portavamo) addosso ogni giorno, per non incappare nella atrofia da immobilità prolungata.

Ma non era finito lì, il pacchetto aveva un doppio fondo (ecco, dovete capire che il pacchetto è in realtà una stringa codificata da lanciare nel web, e che un doppio fondo, in gergo, è una stringa criptata per accedere

a stanze alienate del deep web) ... lo aspettavo da tempo!

Con questa, il mio OS avrebbe finalmente fatto il salto... un upgrade senza precedenti: avrei visitato i posti più incredibili, ammirato paesaggi da sogno, e abitato le architetture dei maestri. Forse avrei smesso di andare sempre nella stessa casetta in Illinois...

Insomma, una cosa a cui tenevo da tanto, una mia vera e propria fissa, una perversione.

Avevo sentito parlare di un certo Corbu, un tizio del '900 che mi aveva incuriosito. Si era cambiato il nome, forse per non confonderlo con quello originale che lo avrebbe destinato, per tradizione di famiglia, a fare l'orologiaio, anzi no l'incisore e smaltatore di casse d'orologio. Dopo aver studiato questa strana arte decorativa (provo ad immaginare come si potrebbero incidere gli ologrammi 4K) aveva deciso di diventare architetto. Beh, questo tipo a un certo punto, fra le varie cose che si era messo in mente di fare, era quella di stipare centinaia e centinaia di persone in spazi microscopici (forse forte dell'esperienza di orologiaio!) spazi bassi e piccoli. Corbu aveva immaginato gli abitanti di questi spazi tutti insieme, come api in un alveare, o come diceva lui, (forse per fregare un po') come passeggeri di una nave. Aveva prodotto un formicaio umano che fu chiamato "Unitè D'Habitation".

Beh, non è che la mia abitazione nel 2050 fisicamente sia molto diversa, solo che allora non c'erano gli adattatori dimensionali, nessuna realtà aumentata, a dire il vero allora c'era solo la semplice realtà fisica... ma come si poteva vivere così? Era un vero inferno! Per non parlare degli interpreti e delle imitazioni che seguirono.

L'upgrade all'OS, mi avrebbe permesso di passare un po' di tempo in uno di quei micro-appartamenti e di realizzare la mia perversione: metter mano ai micro-spazi nei quali venivano imprigionati i malcapitati.

Questi erano misurati da un presuntuoso elemento ripetitivo che, il tipo con gli occhiali, aveva battezzato Modulor. Pensate che palle! Una dimensione inumana e senza il Cosmics (l'adattatore dimensionale di cui sopra). Devo però riconoscere che questo Corbu era bravo a vendere il suo prodotto. I suoi disegni mostravano un dettaglio non da poco: i microspazi, pur non lasciando tregua a qualsiasi forma di spreco, in qualche modo trovavano un momento di enorme esaltazione quando si sviluppavano su due altezze nei pressi della finestra, che così poteva addirittura essere più grande del normale fino ad ospitare anche un albero! Bah, il tipo era tutto matto!

Comunque, Corbu a parte, la mia perversione era ora possibile: adeguare i microspazi alle mie esigenze!

I vetri Retina mi avrebbero permesso di posizionare la finestra ovunque, anche più d'una, senza alcun legame con la facciata. Il levitatore gravitazionale GLS, (Gravitational Levitating System) avrebbe permesso di non avere più quei fastidiosi piedini che il bassetto aveva chiamato pilotis. Niente pilotis! Si galleggia! E poi avrei potuto raggiungere il massimo sul tetto... lui lo chiamava tetto giardino... in realtà era una spelacchiata sequenza di oggetti in cemento...

Io invece avrei creato il tetto Eden! Altro che tetto giardino... Roba da sballo puro!

Così, indossate le lenti micro-Retina, acceso il NOSE, e lanciata la stringa nel deep web, ero pronto per partire...

Al ritorno dai viaggi, avrei potuto coltivare il mio pezzo di terra risalendo di tanto in tanto dal mio livello (-30) fino in superficie, e respirare la mia porzione temporale di aria biologica...

Intanto mi godo il viaggio ... continua!

OSSERVIARIO SULL'ARCHI > TE > TTURA

«... Cos'è l'architettura liquida? Un'architettura liquida è un'architettura la cui forma dipende dagli interessi dell'osservatore, è un'architettura che si apre per accoglierti e chiuderti per difenderti, è un'architettura senza porte e corridoi, dove la prossima stanza è sempre dove deve essere e ciò che deve essere. È un'architettura che balla o pulsa, diventa tranquilla o agitata. L'architettura liquida rende le città liquide, le città che cambiano al passaggio di un valore, dove i visitatori con background diversi possono avere diversi punti di riferimento, dove i quartieri variano con idee tenute in comune, e evolvono quando le idee maturano o si dissolvono...».

Marcos Novak¹

• • •

1. Marcos Novak, "Liquid Architectures in Cyberspace" from "Cyberspace: First Steps" edited by Michael Benedikt.

Provare a descrivere lo spazio in cui viviamo nel nostro presente ha risposte differenti in base a cosa in realtà si voglia osservare e come. Possiamo immaginare di essere immersi in uno spazio liquido fatto di informazioni cangianti e mutevoli, e il motore che ne ha consentito lo sviluppo è costituito dall'avvento della digitalizzazione elettronica.

La domanda centrale è: in che modo l'architettura (per sua natura statica e poco liquida!!!) interagisce con tali cambiamenti? Beh, io non lo so bene! Ma sono sicuro che di relazioni ce ne sono tante eccome, e ho raccolto così una serie di riflessioni, citazioni, ed esempi che ritengo utili.

Alcuni di questi esempi sono dei veri e propri presagi di cosa stava per accadere in ambito architettonico (il futuro è completamente imprevedibile e non afferrabile).

Il concetto stesso di archetipo viene reinterpretato e si proietta verso ruoli diversi da quelli tradizionali.

Presagi 1: Prendiamo un tema come quello delle architetture trasformabili e interattive² ad esempio. Interattivo vuol dire che è recipro-

• • •

2. Luigi Prestinenza Puglisi, Hyperarchitettura. Spazi nell'età dell'elettronica, Testo & Immagine, Torino 1998: LPP affronta bene nel suo testo il tema dell'interattività.

camente attivo, riferendosi a due o più elementi che esercitano reciproca attività l'uno sull'altro. L'interattività oggi può essere assunta ad archetipo vero, dato che fa parte dell'immaginario collettivo, come uno degli aspetti caratterizzanti il nuovo mondo, fa pensare alle superfici o alla pelle degli edifici. Essa è l'immagine con la quale una architettura si manifesta al mondo.

«L'interattività è la dimensione tattile del cyberspazio. Essa gli dà pressione, trama e densità, poiché qualsiasi strumento di interfaccia è una variazione di contatto, anche se consiste in un mero sguardo su un bottone attivo. [...] Uno dei requisiti richiesti dall'interattività è certamente la risposta in tempo reale, e l'altro il controllo»³.

La pelle in realtà è un'ipersuperficie per eccellenza, è la parte tattile del corpo, non solo qualcosa da guardare, perché «[...] da quando Toyo Ito e Jean Nouvel hanno indicato la strada, gli architetti hanno cominciato a esplorare la nozione di pelle»⁴.

Nouvel è stato il pioniere con il progetto e realizzazione dell'involucro dell'Institut du Monde Arabe a Parigi nel 1987. La facciata principale

• • •

3. Derrick De Kerckhove: *L'architettura dell'intelligenza*, Testo&Immagine, Torino, 2001.

4. Derrick De Kerckhove: op. cit.

dell'edificio è dotata di appositi meccanismi che avrebbero dovuto reagire alla luce del sole, permettendone o meno il passaggio.

L'involucro dell'edificio quindi è stato immaginato come un vero e proprio filtro attivo e reattivo per permettere una migliore fruibilità e benessere degli spazi progettati. Nouvel, Ito, Koolhaas, per citarne alcuni, hanno anticipato i temi e le soluzioni rispetto ai quali sta lavorando alacremente l'ultima generazione di architetti.

Presagi 2: ... La Torre dei Venti, a Yokohama, fu un concreto esempio di rarefazione e di liberazione dello spazio architettonico. Toyo Ito mostrò al mondo come la pelle di una costruzione potesse interagire con la forza degli eventi naturali, per diventare una architettura mutante. L'architetto scrive "... Perché dunque l'architettura si rifiuta ostinatamente di uscire dal suo guscio? Perché deve continuare a fare così pesantemente e volutamente mostra delle sue formalistiche realizzazioni? (...) Così l'idea fluida, rarefatta, dello spazio-corpo si è irrigidita, oggettivata, è divenuta astratta, formale e si è costituita in quell'inaccessibile maestà che conosciamo sotto il nome di architettura.⁵

• • •

5. Toyo Ito, *Transfinity, Sciogliere la camicia di forza all'architettura*, Domus 691, 1988.

Toyo Ito: Transfinity.

«...Fa' un giro nelle parti più trendy di Tokyo, lungo l'Aoyama Boulevard e poi giù attraverso Harajuku. Non potrai fare a meno di notare le ragazze vestite da "nomadi urbani", fasciate da strati di pura stoffa che fluttuano nella brezza come vele. Una parata di colori, onde simili a pizzi, tessuti tradizionali scintillanti d'oro e d'argento così lucenti e sgargianti da non sembrare quasi più abiti. Quando i raggi del sole vi proiettano il loro gioco, queste donne scintillanti galleggiano a mezz'aria come prive di peso. L'ennesima nuova moda? In un certo senso, sì, ma quello che queste giovani donne hanno creato sovrapponendo strato a strato di pura stoffa va al di là di un semplice fenomeno di "look".

Questi soffici, avvolgenti bozzoli non si limitano a vestire, ma danno forma nelle accoglienti pieghe a dei loro particolari rinfrescanti ambienti. Perciò, se è vero che questi costumi traggono ispirazione dal modo di vestire delle donne arabe e indiane, che si velano dalla testa ai piedi e avvolgono i loro corpi nell'aria, queste giovani trendy che si aggirano per le strade di Tokyo, dovrebbero con pieno diritto essere considerate delle nomadi. Molto prima che gli abiti abbandonassero le loro rivendicazioni di stile e negassero le loro forme, la città di Tokyo ha demolito il suo aspetto.

È ormai impossibile parlare di semplici "scenari di strada" o di un "paesaggio urbano" globale, poiché ogni edificio rivaleggia con quello che sorge accanto in una violenta competizione d'interesse, che preclude ogni armonia fra le strutture confinanti. Nessun individuo può riuscire a cogliere nella sua totalità quell'espansione assurdamente vasta che è Tokyo. Tuttavia, non tutto è assoluto caos: anche in questo caso io posso percepire sulla città come una pura stoffa, una membrana, una "seconda pelle".

Contro tutto il diluvio di facciate e insegne che sopraffanno il pedone che passeggia nelle più importanti vie commerciali, contro tutte le merci accatastate le une sopra le altre, a un superiore livello emerge una splendida cortina di patchwork di seta. Ognuna delle miriadi di facciate, vetrine e insegne al neon forma un disegno ricamato o stampato che scintilla sulla superficie di questa pelle. Ci muoviamo nei reconditi recessi di questo tessuto, totalmente immersi nella coscienza di un immenso spazio-corpo.

Proprio come il nostro modo di vestire muta i suoi ben delineati disegni nella flessibile levità di un abbigliamento fluido. **Perché dunque l'architettura si rifiuta ostinatamente di uscire dal suo guscio? Perché deve continuare a fare così pesantemente e volutamente mostra delle sue formalistiche realizzazioni?**

Gli interni delle nostre case servivano un tempo ad avvolgere il corpo come vestiti e ad estenderlo. Ora che quella connessione si è spezzata, ponendo il corpo in antitesi con lo spazio circostante, ha di fatto strutturato le nostre percezioni, dando vita all'architettura formale. L'atto di costruire qualcosa, e in special modo il gesto architettonico per eccellenza di redigere un progetto, ha sempre voluto dire sottrarre più spazio al corpo, e definire quello stesso spazio in termini di qualche altro dettaglio. **Così l'idea fluida, rarefatta dello spazio-corpo si è irrigidita, oggettivata, è divenuta astratta, formale e si è costituita in quell'inaccessibile maestà che conosciamo sotto il nome di architettura.**

Giorno dopo giorno la città cresce sempre più indefinita, evolvendosi in un ambiente simulato, decorato da sparpagliati frammenti caleidoscopici di luci e suoni.

Da qualche parte nei meandri delle loro menti, gli architetti nutrono ancora un sogno di gloria. Le loro costruzioni portano ancora caratteri accuratamente annodate, si levano ancora inflessibili nella camicia di forza della storia mostrando al mondo esterno l'abito della festa. Mi riesce davvero arduo comprendere come una simile architettura possa adattarsi ai nostri giovani nomadi urbani. È proprio impossibile creare edifici luminosi, ariosi e piacevolmente scintillanti quanto le pure stoffe

che essi indossano? In ogni epoca devono apparire degli ambienti che si dimostrino più vivibili e in sintonia con i tempi. Perciò le odierne tendenze, dall'abbigliamento e dall'arredamento fino all'insieme degli ambienti urbani, devono poter contare su spazi di un coerente, rilevante carattere. Sento che è attraverso questo processo di rarefazione e di liberazione dello spazio architettonico che riusciremo a creare un ambiente davvero **"transfinito"** per i nostri giovani nomadi urbani ...».

Presagi 3: ... Toyo Ito allestisce la sua "Dream Room", e così, inventa lo **spazio senza limiti** provando a restituire un'immagine concreta di questa filosofia. Lui è uno che si gioca la faccia non c'è che dire!

Nella Mostra "Visions of Japan" tenutasi a Londra nel 1991 ed organizzata da Arata Isozaki, l'architetto nipponico realizzò un allestimento dal titolo *Dreams*. Il progetto espositivo di Ito perseguiva l'intento di visualizzare, sotto forma di nuvole o di foschia, le particelle d'informazione che i vari media emettono nell'aria della città. Così si venivano a creare, tramite l'uso di cristalli liquidi, delle "visioni" del Giappone a grandezza naturale nelle pareti e nel pavimento, con dispositivi trasmettitori sospesi per fare da guida ai visitatori.

Uno schermo ondulato creava una parete mediale il cui grado di

trasparenza veniva controllato elettronicamente. Particelle di luce erano trasmesse dal videoproiettore sullo schermo e mentre la luce permeava gradualmente la parete mediale, le immagini si proiettavano sul pannello riflettente opposto o sugli abiti dei visitatori. Le immagini di Tokyo erano proiettate a caso e senza sosta, come in un allestimento multimediale. Anche la quantità di luce nel pavimento galleggiante poteva essere regolata, mentre le immagini scorrevano sulla superficie resinosa come su acqua ferma. Quando la luce della lampada al neon, posta sotto il pavimento aumentava, la sala si trasformava in un soffice spazio bianco, nel quale tutte le sostanze sembravano sciogliersi e sparire. Vi erano anche cinque terminali galleggianti sulla superficie che, essendo stati collegati con *Tokyo city*, permettevano alla gente di comunicare in modo interattivo. Le immagini di Tokyo in continuo cambiamento, proiettate sulle pareti e sul pavimento, volevano raccontare il flusso elettronico delle metropoli nipponiche e rendere, con l'uso delle immagini analogiche, l'idea di una città simulata e in continua trasformazione.

L'effetto sui visitatori voleva simulare la sensazione di camminare in un quartiere di Tokyo di notte, come se si fosse immersi in quel traffico umano e veicolare, nelle immagini, nelle luci e nei suoni, in uno spazio incessante e piatto, composto da *layer* di luci, catapultati in una realtà virtuale.

Presagi 4: Nel Water Pavillion di Lars Spuybroek dei NOX, alla HtwoO expo del 1997, il corpo è assimilabile a un sistema di movimento che è possibile amplificare o modificare tramite un sistema architettonico immaginato come estensione protesica del corpo stesso. In entrambi i casi la sfida dei progettisti si gioca prevalentemente sulla superficie, cioè sulla possibilità di ripensare al confine della materia come qualcosa di estremamente flessibile e deformabile, piuttosto che con la funzione di contenimento.

L'architettura liquida descritta così da Marcos Novak: «...Se descrivessimo l'architettura liquida come una sinfonia nello spazio, questa descrizione non sarebbe ancora all'altezza della promessa. Una sinfonia, sebbene vari all'interno della sua durata, è ancora un oggetto fisso e può essere ripetuta. Nella sua massima espressione, un'architettura liquida è più di questo. È una sinfonia dello spazio, ma una sinfonia che non si ripete mai e continua a sviluppare. Se l'architettura è un'estensione del nostro corpo, rifugio e attore per il fragile sé, un'architettura liquida è quell'io nell'atto di diventare il suo rifugio mutevole. Come noi, ha un'identità; ma questa identità viene rivelata completamente solo nel corso della sua vita...». Agisce sulle nostre coscienze e sulla nostra immaginazione, certamente è meno reale della Dream Room di Toyo Ito, ma il

concetto di liquidità trasferito all'architettura così espresso ci permette di comprenderne a fondo le possibilità.

Presagi 5: I presagi non mancano in Italia. Nel 1997, Beppe Riboli, con il Fura di Desenzano, apparentemente solo una discoteca, creò forse l'unico esempio di allestimento ludico che ha utilizzato la percezione per modificare la dimensione, la forma e la qualità dello spazio. Al Fura, ogni giorno lo spazio percepito era diverso da quello del giorno prima, e così nessuno degli utilizzatori ne conservava lo stesso ricordo. Un progetto sinestetico analogico, agli albori dello spazio liquido. La cosa interessante, è che Beppe Riboli non sapeva di aver fatto nulla di tutto questo... così mi ha detto quando l'ho intervistato qualche anno fa. Lui voleva solo progettare una discoteca... Una scatola magica che dedicò a Stanley Kubrick!

Fino all'illusione del Luogo - Ritorno dal Web



Beppe Riboli – Fura a Desenzano del Garda

Presagi 6: L'abitazione.

Le riflessioni sul ruolo dell'architettura nella costruzione della città contemporanea devono affrontare il tema dell'abitazione. La velocità, introdotta dalle innovazioni nel campo della comunicazione, diviene strumento di alterazione dell'equilibrio spazio-temporale che definisce l'organizzazione delle società e delle città.

«L'urbanizzazione post-industriale del tempo reale che tende a concretizzare l'identità di una comunità politica in via di formazione accelerata. L'unità di tempo dei programmi di diffusione succede alla vecchia **unità di luogo** della geografia delle regioni del mondo»⁶.

- Lo scollamento in atto è irreversibile, fra un mondo che accelera sempre più per esistere e un altro che rallenta fino a fermarsi.
- L'abitazione è il luogo di questo scollamento. Una volta era oggetto di mediazione nel disegno della città fra i differenti elementi: l'estremamente sociale e l'estremamente naturale.
- Le piazze, i palazzi comunali, le chiese, gli ospedali e i cimiteri erano da una parte, la campagna si trovava dall'altra parte.

• • •

6. Paul Virilio. La deriva di un continente. Millepiani n°3 1993

- L'abitazione ha rappresentato da sempre il tessuto connettivo tra questi estremi.

«L'alloggio è contemporaneamente un supporto apparentemente innocente della vita quotidiana e il frutto pesantemente caricato di una cultura»⁷.

Nella città contemporanea questi estremi sono crollati, così l'abitazione va ad occupare con indifferenza tutto il territorio, divenendo essa stessa luogo di giustapposizione di quelle attività che una volta le erano estranee: il lavoro in casa, la campagna in casa, il mondo in casa.

Una volta essa rappresentava il dominio assoluto dell'attività familiare, ed era suo luogo rappresentativo, ma era comunque un luogo di passaggio, perchè per al suo interno le persone vi occupavano un tempo minimo, con attività e azioni ridotte. L'abitazione diviene invece oggi sempre più nomade, meno durevole e rappresentativa, ma è sempre più espressione dello scenario completo del nostro vivere.

In essa si trasferisce la città, in essa si trasferisce la campagna, in essa si trasferiscono in parte i luoghi del sociale, disperdendosi al suo interno.

• • •

7. J. Paul Robert. L'alloggio, uno spazio all'incrocio dei tempi. Su Edilizia Popolare n° 202, 1989

L'organizzazione attuale della cellula abitativa si basa ancora sulla separazione tra zona giorno e zona notte. Questa distinzione rinvia a ciò che Le Corbusier chiamava il giorno solare di ventiquattrore. Questa nozione di tempo attraversa l'alloggio nella sua interezza.

In realtà, oltre alla giornata solare, altri tempi e altre durate percorrono l'alloggio e questo è tanto più vero quanto più si sposta il punto di vista dell'osservatore nella direzione dei contemporanei territori diffusivi.

Fernand Braudel ha raggruppato questi altri tempi in tre categorie di durata: una lunga durata, con la sua profonda arcaicità; una media durata, all'interno della quale evolvono lentamente i tre presupposti che si rifanno ai concetti di fondazione, rappresentatività, intimità; una breve durata, più sincopata, dove si muovono e si urtano gli usi che percorrono l'alloggio.

La rappresentatività di un alloggio si è modificata. «Per effetto della banalizzazione degli alloggi disponibili e della standardizzazione delle loro prestazioni, l'immagine di un alloggio che si può offrire a sé stessi e agli altri non passa più per la sua architettura»⁸. All'arredamento, portato dall'abitante novello, nomade sul suo carretto, viene affidato il compito

• • •

8. J. Paul Robert. L'alloggio, uno spazio all'incrocio dei tempi. op. cit.

di abitare e di rappresentare. L'alloggio, un tempo così stabile da conservarsi per tutta la vita, anche quando si era in affitto, oggi diviene un luogo di passaggio. Ma forse, proprio per esorcizzare questa perenne transumanza cui l'uomo contemporaneo va incontro, o forse per tutta una serie di sconvolgenti cambiamenti apportati dai progressi della tecnologia e non solo informatica, il tempo che l'individuo trascorre in casa (e qui ci interessa soprattutto l'abitante dei territori del senza luogo, dell'indeterminato, della non città)... ha superato il tempo che egli trascorre immerso nella socialità.

Sono aumentate notevolmente le attività che si svolgono in casa, quello che un tempo era il soggiorno, il luogo di riunione, si trasforma ogni sera in una sala spettacolo, c'è chi vorrebbe coltivare i pomodori in camera da letto, o allevare i polli in casa. Quale alloggio, quale cucina lo permetterebbe?

La distribuzione delle attività che l'alloggio sottende deve poter assorbire gesti, necessità, piaceri e desideri della vita quotidiana, che è instabile, agitata, sussultante. «Le distribuzioni fisse di spazi predeterminati, ostacolano la varietà degli usi e le loro variazioni nel tempo»⁹.

• • •

9. J. Paul Robert. L'alloggio, uno spazio all'incrocio dei tempi. op. cit.

Purtroppo oggi, nella maggior parte dei casi, si continuano a costruire alloggi il cui modello culturale è ancora riferito a quello del periodo post-bellico, concepito per la nuova famiglia generatrice del baby-boom.

Le famiglie oggi invece hanno un figlio in meno e magari una baby sitter in più, devono parcheggiare oltre alla macchina anche il windsurf, e allenarsi in casa per una maratona stracittadina, oltre a giocare, ascoltare musica, vedere la TV, parlare al telefono, fare dei fax, e spedire vedette sotto forma di bit, verificare gli avamposti di quel cyberspazio che è al di là dello schermo, nell'altro paesaggio.

Nozioni come lo scuro e il chiaro, il secco e l'umido, l'aperto e il chiuso, l'esposto e il protetto, il visibile e il nascosto, sono forse più determinanti di quelle che portano a distinguere una camera da un soggiorno, la notte dal giorno appunto.

Usare alcuni di questi aggettivi può servire a eludere le categorie univoche e riduttive del funzionalismo, rischio che si può correre nel momento in cui ci si trova a reinventare lo spazio dell'abitare soprattutto quando si vogliono ridefinire gli spazi d'uso e soprattutto i tempi della vita che vi scorre all'interno.

Lo spazio dell'abitare dovrebbe così consentire altri usi, dovrebbe offrire la capacità di assorbire le mutazioni che il tempo con le sue

innumerevoli sfaccettature impone. «Gli edifici si stanno accostando alla natura e alle caratteristiche dei sistemi viventi [...] Le costruzioni della nostra prossima era elettronica saranno sempre più programmate perché si governino organicamente in auto-organizzazione e auto-regolazione»¹⁰.

L'architettura in questo scenario in costante mutazione ha una nuova strada: quella di avvicinarsi a una condizione di non finito, di indeterminatezza costruttiva, di essere disponibile a qualsiasi evento che ne potrebbe cambiare e modificare l'utilizzo.

Vicina a nessuno e a tutti, l'abitazione non ha più una forte relazione con il sito che la ospita, essa non struttura più una parte della città: essa è la città.

In un mondo in cui ancora esistono, e probabilmente ancora esisteranno, centri storici le cui strade di porfido o di ciottolato si consumano

• • •

10. John M. Johansen. È sicuramente una delle più vivaci espressioni della seconda generazione di Moderni. È stato allievo alla Harvard di Gropius e Breuer. Agli inizi degli anni sessanta, ispirato dal "Brutalismo" inglese realizza la Clowes Opera House di Indianapolis e il Charles Center Theater di Baltimora che egli stesso definisce imponenti sculture in calcestruzzo. Intervista a cura di C. Cantella su l'Arca n° 29, 1989.

e si deformano sotto l'incessante camminare degli uomini che le vivono, in cui basta una stanza per poter vivere bene, dato che la strada è il nostro corridoio, la piazza la nostra sala, il caffè il nostro salotto, così come è scritto nelle parole di Louis Khan.

Nello stesso mondo e allo stesso tempo, la città contemporanea, in alcune sue forme si manifesta occupando il territorio senza leggi che ne governino la forma, senza limiti né dimensioni.

In questa situazione la telematica si è sostituita all'urbanistica: «[...] motore della crescita del XX secolo, le tele-tecnologie dell'era post-industriale si apprestano ad essere ugualmente il motore della realtà del mondo, di un mondo "virtuale" in cui la polluzione delle "distanze" temporali completerebbe quella delle diverse "sostanze" del nostro orizzonte naturale»¹¹.

L'architettura vede così restringersi inesorabilmente il suo campo d'azione e in questo l'abitazione occupa un posto di rilievo, in quanto luogo della celebrazione della lentezza, necessario complemento ad un mondo in continua accelerazione.

Quale sarà la casa che più degnamente risponderà ai quesiti che

• • •

11. Paul Virilio. op. cit.

ci poniamo? Quale sito sarà più giusto per questa casa? Quale paesaggio potremo scrutare da una finestra che potrebbe non esserci?

La casa si adegua agli eventi. Lo spazio è senza un luogo che lo ospiti, il paesaggio di tutti è un artificio della nostra mente.

In questo ambito un posto a sé merita "Nomad's Land"¹², con tutta l'inesattezza di ciò che è sperimentale e che apre a esplorazioni e comprensioni in un futuro non lontano.

"Nomad's Land" si impossessa, in una condizione temporale, dei nuovi spazi attraverso l'appropriazione del loro paesaggio virtuale. Il progetto è pensato per le popolazioni nomadi del Canada, la cui cultura comporta degli spostamenti ciclici che richiedono la reiterazione di gesti di appropriazione del territorio e l'edificazione di costruzioni temporanee. Il nomadismo produce un vero e proprio rituale nel quale l'architettura assume una dimensione temporale. In Nomad's Land, il video si impossessa dello spazio fisico e temporale del sito per mezzo dei suoi archetipi o video-tipi: lo sguardo della telecamera, l'immagine dello schermo, la

• • •

12. Nomad's Land. Progetto per una casa nomade in un territorio nomade: di Annie Lebel, Genevieve L'Heureux, Stephane Pratte. Esposto al padiglione canadese in occasione della sesta Mostra di Architettura alla Biennale di Venezia, Settembre 1996.

memoria della registrazione video. Limite e insieme punto di riferimento, la telecamera-testimone avvia il progetto.

Fissata al suolo, essa segna il territorio; l'inquadratura dell'obiettivo stabilisce i limiti del sito e lo sguardo della telecamera capta il paesaggio visivo.

«Testimone dell'istante, la telecamera diviene l'occhio che sorveglia costantemente il territorio. Lo schermo illumina il presente: offre in diretta le immagini catturate dalla telecamera-testimone. Così la costruzione si svela e appare. Però ogni immagine dell'istante presente cancella quella dell'istante passato: lo schermo è anche l'eterno oblio. Il rifugio, come il nastro-video, protegge e segretamente rivela la memoria: mostra le rappresentazioni fisiche nei riquadri di una struttura tridimensionale e svela le rappresentazioni virtuali su una superficie di schermi video, che presenta le riprese del rituale di costruzione registrate dalla telecamera. Lo schermo offre un rifugio e protegge. La memoria virtuale degli schermi, la memoria fisica dei riquadri e l'eterno oblio sono presenti simultaneamente»¹³.

• • •

13. Dal catalogo della Biennale Di Architettura 1996.

Presagi 7: The Digital House, il progetto del 1999 delle sorelle iraniane Mojgan Hariri e Gisue Hariri (Hariri&Hariri architects) prova a dimenticare i mattoni e il cartongesso per azzardare il passaggio alla tecnologia digitale avanzata, la quale diviene così materiale da costruzione. Un giorno l'esterno e l'interno della casa potrebbero essere costituiti da schermi a cristalli liquidi che funzionano come muri, finestre e portali multimediali.

Questo è il futuro dello spazio domestico previsto in The Digital House, qui enormi schermi L.C.D. prendono il posto di muri e finestre. Quando sono attivati, gli schermi fungono da monitor per computer o video, visualizzando immagini, video, testo o qualsiasi altra informazione digitalizzata. Quando sono spenti, gli schermi sono trasparenti e sembrano finestre dal pavimento al soffitto.

«Lo chiamiamo l'elemento costitutivo del futuro» – dichiarò Mojgan Hariri quando il progetto fu esposto al MoMA – «...Tali blocchi, potrebbero essere prodotti prefabbricati e pronti all'uso che la gente potrebbe comprare in un posto come l'Home Depot...».

Il video, presentato al pubblico del MoMA, ad esempio, mostrava una persona che cucina la cena secondo le indicazioni fornite da uno chef del ristorante che era apparso sullo schermo L.C.D. di fronte al bancone

della cucina. In un corridoio, musica e video lampeggiano da un muro. Nel soggiorno, i membri della famiglia si riuniscono per parlare con gli amici che non sono fisicamente presenti, ma che sono esposti davanti al divano, più grandi della loro realtà fisica.

Gli architetti immaginano che le persone siano in grado di disconnettersi a piacimento da tale interattività. «...Quando gli schermi sono spenti, puoi vedere oltre e attraverso la natura ... È quella flessibilità che stiamo cercando...».

Terence Riley, allora curatore della mostra al MoMA affermava entusiasta «...La casa è già un ambiente sempre più orientato ai media. Questa è una conclusione logica di ciò che è già una situazione comune nella casa tipica...».

Presagi 8: Nel 2016, il regista Werner Herzog, gira e produce un film documentario: "Lo and Behold - Internet: il futuro è oggi" (Lo and Behold, Reveries of the Connected World, Usa, 2016).

Si potrebbe ribattezzare "Sogni ad occhi aperti del mondo connesso"¹⁴. Stupore, spaesamento, meraviglia, apertura all'immaginario "inimmaginabile".

Il viaggio nella realtà e nel mito di internet si avvicina all'idea di un mondo in continuo, **precaro equilibrio fra l'attesa di una catastrofe e la fascinazione per quello che ne potrà venire**; così come la crudeltà e l'infamia che si fanno forti dell'anonimato promesso e offerto dalla rete. Come ogni strumento umano, anche il web può esaltare non solo il meglio, ma anche il peggio di chi lo usa. Ma non occorre pensare alle ignominie "postate" in Facebook, o a quella nuova forma di guerra che già adesso viene combattuta con strumenti informatici, ora dai gruppi sovranazionali che ci dominano (o anche contro di loro, come fanno gli hacker, nuovissimi pirati), ora dagli stati in conflitto. A giustificare il pessimismo di molti, e a trasformarlo in angoscia, basta immaginare che la rete venga "bruciata" da una catastrofe indipendente dall'azione umana,

• • •

14. Da "Lo Stupore dell'Internauta Herzog" di Robert Escobar, su archivio il Sole 24ore Cultura.

e da essa incontrollabile, magari da una "brillazione solare" come quella detta Evento di Carrington, che nell'estate del 1859 interruppe per 14 ore i collegamenti telegrafici. Con una tempesta geomagnetica uguale, o più potente, che cosa resterebbe del nostro modo di vivere? Non ci sarebbero più comunicazioni e interconnessioni e l'universo tecnologico umano collasserebbe.

Fra gli entusiasti qualcuno immagina un tempo in cui saranno le macchine a imparare per noi, e proprio correggendo i loro sbagli, ma con il vantaggio che ogni loro "correzione" diventerà patrimonio di tutte le altre macchine, diversamente da quel che capita agli esseri umani. Qualcuno invece trova orribile un mondo governato da questa "razionalità" fredda e sicura, impermeabile alle preoccupazioni morali, che per definizione sono felicemente aperte al dubbio. In ogni caso, notano altri, la rete e i suoi nodi non fanno e non faranno che seguire le indicazioni dei loro umanissimi creatori.

Presagi 9: Prove sul Campo.

Precedentemente a questi scritti, e durante i periodi di riflessione che inevitabilmente si frapponavano ad essi, sono arrivato a porre a me stesso un enorme quantità di quesiti su quale fosse lo spazio reale, per le possibilità di un'architettura che provi a caratterizzarsi nella naturalità di un paesaggio virtuale, anzi un "altro paesaggio", che aveva ed ha, la particolarità di *non essere paesaggio*.

Così grazie ad alcuni amici, studenti-laureandi,¹⁵ veri e propri sperimentatori volontari della Facoltà di Architettura di Pescara, ho costituito tempo fa, un piccolo gruppo di ricerca, con una mission ben precisa: essere un po' sciagurati e provare a indagare, attraverso il progetto, cosa volesse dire "luogo del cambiamento" in una architettura che si misurava senza esitazioni, con il complesso e sfuggibile mondo dell'informatica!

...ACCIDENTI ... 🤪 ...

I temi affrontati, cercavano di mettere alla prova alcune delle questioni finora trattate, analizzando i risultati del confronto duro con le esigenze e le problematiche, anche a volte banali, di una città contemporanea

• • •

15. Il gruppo era costituito da: Luigi Bonifazi; Mario Michetti; Martino Mitidieri; Gianni Padalino; Roberto Ramicola;

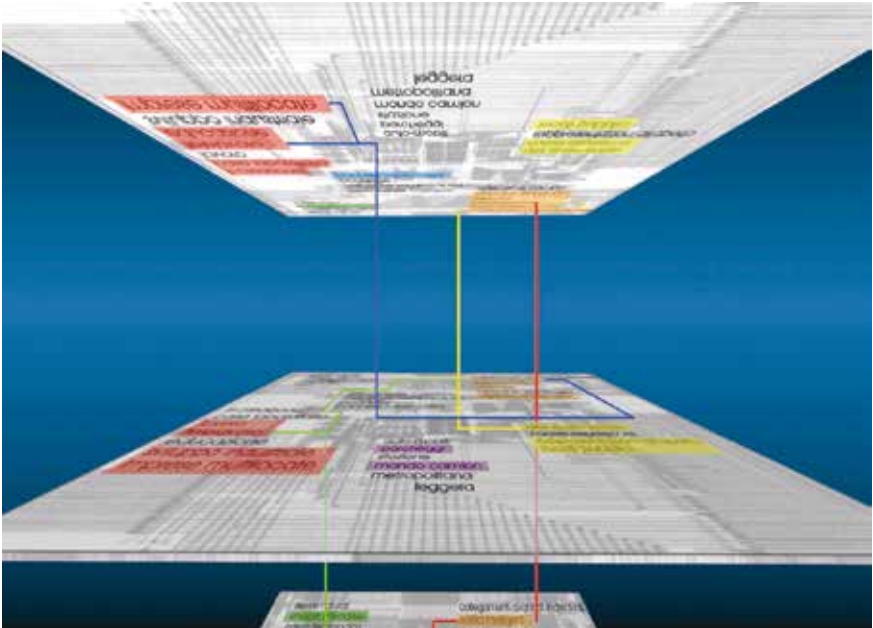
in mutazione continua, sotto la spinta della rivoluzione digitale... In tutti e quattro i progetti si ritenne allora importante mettere in evidenza la differenziazione per noi fondamentale fra **progetto del processo** e **processo del progetto**, fra "... strategia e design ...", per dirlo con le parole di Koolhaas¹⁶. L'utilizzo dei **livelli paralleli** di cui ho parlato già in precedenza, quale *Simulatore Progettuale*, è stato a questo scopo, un altro punto fisso nell'affrontare il lavoro, quale che fosse il suo campo di azione.

L'obiettivo per me fu quello di provare l'estrema versatilità di quella idea di progetto, realizzato facendo uso della simulazione della realtà interpretata e in qualche modo decodificata dai livelli paralleli, quale strumento in grado di raccontare e controllare.

• • •

16. Oma. Rem Koolhaas. Architetture 1970-1990

Fino all'illusione del Luogo - Ritorno dal Web



Interpretazione dello spazio liquido: back stage¹⁷

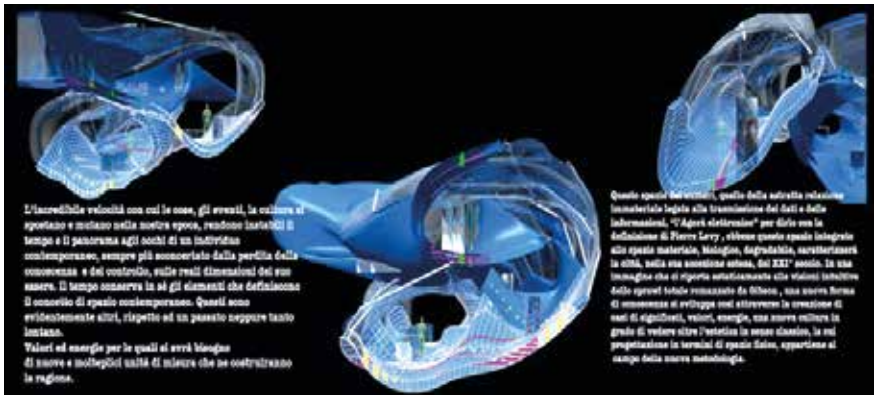
• • •

17. Laboratorio tesi di laurea prof. Enzo Calabrese - DdA Pescara - anno 1999 Roberto Ramicola, Martino Mitidieri

l'idea è un'architettura liquida, il progetto di una complessa struttura che regge i flussi informatici allo scorrere delle attività, ospiti di uno spazio temporale in grado di flettersi alla continua richiesta delle leggi ergonomiche, cui le attività stesse devono sottostare.

Era interessante a questo proposito verificare le interazioni fra i vari livelli, le attività che in questi venivano immesse, e gli spazi del progetto, compatibilmente a temi e luoghi (anche a volte inesistenti) che i ricercatori (posso chiamarli così anche se non erano ancora architetti, perché in realtà lo furono) del gruppo avevano individuato attraverso tutt'altri presupposti.

È chiaro che i risultati raggiunti rappresentavano una simulazione solo dimostrativa ed esemplare, rispetto alle possibilità ben più ampie che l'uso di questo strumento metterebbe a disposizione. Intendo dire che nel cercare di spiegare ad un interlocutore la struttura di un progetto, che utilizzi questo tipo di approccio, si è dovuto semplificare molto il tipo ed il numero di elementi che si immettevano di volta in volta nel simulatore, rappresentando questo come un esplosivo assonometrico



Progetto di uno spazio tramite algoritmo generativo¹⁸

• • •

18. Laboratorio tesi di laurea prof. Enzo Calabrese - DdA Pescara - anno 2000 Mario Michetti

fatto di pochi livelli e soprattutto occupati da un numero ridotto di attività e innescando un numero ridotto di interazioni fra le attività stesse.

Il vero *simulatore di livelli paralleli* sarebbe in realtà costituito da numerosi livelli occupati da milioni di dati, fra informazioni base e informazioni elaborate dal sistema, attraverso la struttura architettonica che lo gestisce. Un super "OS" in fondo.

Il suo scopo apparirebbe più chiaro: *quello di simulare la compatibilità reale fra le diverse attività messe in gioco, studiando l'ergonomia più appropriata allo scorrere dei loro flussi, se si vuole la loro distribuzione, se si vuole ancora la loro tipologia.*

È certo che **l'architettura del sistema** che il simulatore individua, è costituita da spazi che hanno bisogno più che di una vera e propria distribuzione, di una **colonizzazione libera, e imprevedibile.**

Forse la Città Moderna, la "città per tre milioni di abitanti" di L.C., trova la sua concretizzazione nell'ordine cablato di un supporto elettronico, forse la città contemporanea apparentemente caotica, può attraverso l'informatizzazione dei suoi territori trovare quella razionalità propria degli spazi del Moderno, ma in un'altra dimensione.

È difficile immaginare esattamente quali interferenze ci saranno tra la nostra sopravvivenza e il Web, sono troppe le variabili e troppe le strade

tra le quali scegliere. Il Paesaggio Elettronico è vasto e oramai casuale. All'inizio gli utenti di Internet erano solo negli Stati Uniti ed erano qualche migliaio... e c'era una specie di elenco cartaceo che li conteneva tutti – come quello telefonico – e neanche tanto grande... Pare che oggi sia stato calcolato, che un elenco che contenesse tutti coloro che hanno un account sarebbe spesso circa 110 km... NO, DICO, 110 KM !!!

Il flusso dei dati è aumentato tantissimo, sentiamo parlare di miliardi di miliardi di informazioni, ma difficilmente riusciamo ad immaginare le dimensioni fisiche di questi numeri. Bene, per dare una idea, basti pensare che «[...] se si masterizzassero CD per contenere il flusso di dati che attraversa internet in un solo giorno, e si sovrapponevano i CD uno all'altro, questi coprirebbero la distanza dalla Terra a Marte e ritorno».¹⁹ Ecco, forse così è più facile capire di che cosa stiamo parlando. Dopo quarant'anni, secondo Leonard Kleinrock, Internet sarebbe giunta solamente alla sua adolescenza.

Io credo che gli algoritmi vengano creati con delle caratteristiche, ma che poi intraprendano una vita propria, si evolvono secondo un loro carattere, imprevedibili e sorprendenti. The Algorists, la corrente

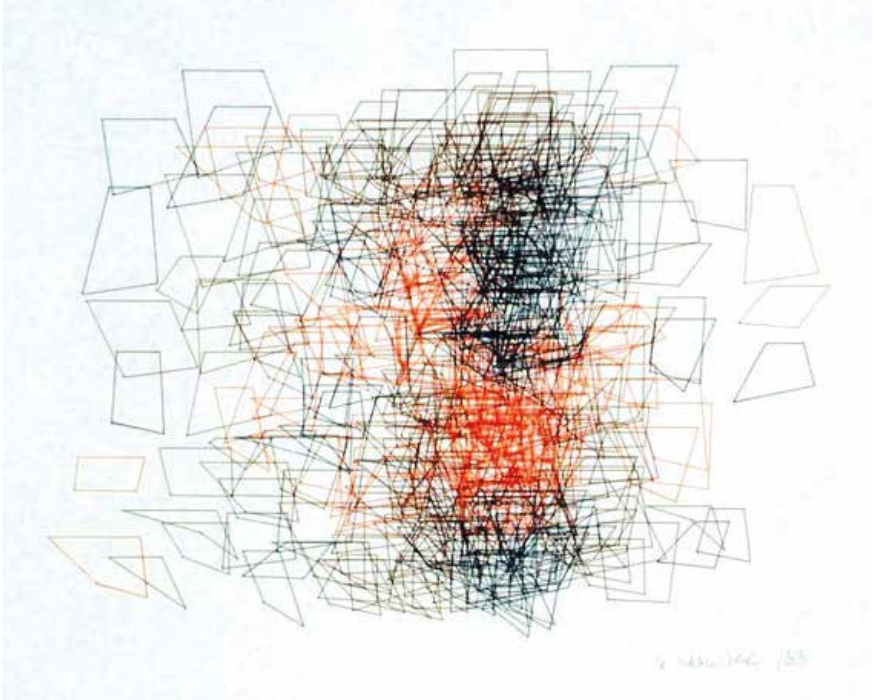
• • •

19. Da "Lo and Behold, Reveries of the Connected World" Usa, 2016.

artistica che lavora da anni sugli algoritmi, testimonia esattamente questo affascinante fenomeno tutto 4.0. Sin Dal 1970 artisti come Yoshiyuke Abbe, Harold Cohen, Charles Csuri, Hans Dehlinger, Helaman Ferguson, Manfred Mohr, Vera Molnar, Mark Wilson, e altri, hanno lavorato sugli algoritmi di prima generazione con i plotter a penna come prima interfaccia grafica. Alcuni algoritmi condividevano una storia comune nata dall'arte concettuale e dall'interesse per le tecnologie emergenti di elaborazione delle informazioni degli anni '60. Mettere in prospettiva il lavoro degli algoritmi di prima generazione ha segnato una svolta nella storia della cultura occidentale. Le procedure algoritmiche hanno cambiato tutto dal modo in cui creiamo film e musica al modo in cui gestiamo wall street, i militari e i nostri sistemi di comunicazione.

I numerosi siti e gruppi coinvolti con l'arte degli algoritmi all'inizio del secolo testimoniano una notevole crescita delle procedure codificate praticamente tutte le arti. Possono essere usati altri termini, ma condividono tutti una cosa in comune: la procedura algoritmica. Questo vale per l'arte generativa, l'arte genetica, le arti biologiche e le arti cibernetiche, nonché una vasta gamma di lavori interattivi e robotici. Man mano che questo 21° secolo si svolge, l'arte algoritmica emerge come una delle forze maggiori nelle arti.

Fino all'illusione del Luogo - Ritorno dal Web



Vera Molnar, Quadrilaterals, pen & ink, 1988, Coll. Szollosi-Nagy-Nemes

Kleinrock, con un'immagine senz'altro colorita, in una intervista recente paragona "il lato oscuro della Rete" (diffusione di malware, spam, frodi online...) alle sregolatezze di un giovane ancora immaturo e si dice fiducioso che questi aspetti negativi verranno superati. «Quando svilupparammo la rete, davamo fiducia a qualunque informazione. Chiunque poteva partecipare e mettere a fattor comune i propri dati. Non imponemmo alcun tipo di limitazione», ha aggiunto Kleinrock. «Se potessi tornare indietro, proverei a sviluppare una Rete che utilizzi un approccio in grado di bloccare le minacce così ampiamente diffuse al giorno d'oggi».

Come sarà Internet nei prossimi 50 anni?

«...Sarà ovunque e invisibile: nascosta negli oggetti, nelle pareti degli edifici, perfino nei nostri corpi. Non avremo più bisogno di schermi e tastiere. E accanto a noi avremo ologrammi e realtà aumentata...».

Certo è che sarà difficile fermare il cambiamento, e la qualità dei suoi risultati sarà tanto più alta, quanto più ci si affretterà ad accettare le sue "non regole" per lasciarsi trasportare dal fluido.

INPUT

6

La più grande opera di design interattivo della storia?
Modificabile, adattabile, personalizzabile?
La poltrona Sacco di Gatti, Paolini e Teodoro del 1968

Postfazione

Marco Brizzi

Fino all'illusione del Luogo - Ritorno dal Web

