

An unexciting truth may be eclipsed by a thrilling lie

Note sul curioso rapporto tra il progetto urbano e la tecnologia

Walter Aprile, Stefano Mirti, giugno 2006

Nota.

Questo contributo è scritto in forma di dialogo.

Si parte da una citazione di Aldous Huxley (una verità noiosa può essere eclissata da una bugia emozionante) per poi giocare una partita a ping-pong tra il tecnologo (Aprile) e l'architetto (Mirti).

Come in ogni dialogo che si rispetti, la parte importante sono le domande che mano a mano vengono rimbaltate attraverso l'email. Le risposte sono una scusa per cercare di definire un insieme di punti interrogativi da cui partire per i nostri progetti.

Buona lettura.

Walter, tu sei in una condizione privilegiata. Sei un tecnologo hard-core, sai programmare, ti intendi di software e di hardware. In più hai lavorato per quattro anni in un ambiente di designer e architetti. Senza contare il tuo presente: un dottorato in robotica all'Istituto Sant'Anna di Pisa, la crema tecnologica del nostro paese. Mosè Ricci ci chiede un contributo per questo convegno, il tema è il progetto urbano e le nuove tecnologie. La scelta di partire da Huxley ti sembra appropriata?

Huxley è interessante, perché le tecnologie gli interessano soprattutto come strumento per manipolare le persone, più che come mezzo per manipolare il mondo fisico. Ogni tecnologia diventa una psicotecnologia. A parte l'altro grande ovvio caposaldo, cioè Orwell, bisogna ricordare Hugo Gernsback che è un po' il padre della fantascienza ottimistica con le città perfette, le auto volanti e il cibo in pillole.

Sul rapporto tra progetto urbano e tecnologia, quale altra citazione di Huxley avremmo potuto usare come titolo?

"Eccentricity...It's the justification of all aristocracies". Huxley fa dire questa frase a un personaggio di Crome Yellow (decisamente non il suo romanzo più letto). E' importante perché ci ricorda il ruolo nella

storia dell'arte dell'individuo originale, e che ha i mezzi necessari per essere originale su grande scala. Questi personaggi spesso sono i primi sul fronte dell'innovazione: i Rucellai, i Brion, i finanziatori di Las Vegas. Insomma quelli che ci salvano da un futuro di tedio.

Mi sembra di poter dire che nel ventesimo secolo c'è una lunga tradizione di nuove tecnologie applicate al progetto urbano. Una lunga tradizione di fallimenti. Come mai?

Mi sembra che le tecnologie falliscano sempre nel momento in cui sono intese come oggetti isolati che risolvono un problema. Una tecnologia si porta sempre dietro delle salmerie sotto forma di effetti sociali, nuovi tipi di persone e di azioni che emergono... Cohen e Gooch hanno scritto un grande libro intitolato "Military Misfortunes". La loro idea è che i disastri militari hanno tre grandi ragioni: failure to learn, failure to anticipate, failure to adapt. Nell'applicare le nuove tecnologie si cade spesso nella failure to anticipate, cioè non si fanno le doverose previsioni delle conseguenze. Credo anche che questo succeda perché le previsioni e le conclusioni non sono necessariamente radiose...

Adesso ti faccio io una domanda: so che tu sei un appassionato di militarità e di storia, la Parigi di Hausmann era fatta per i movimenti di cavalleria e per i tiri dell'artiglieria. La città contemporanea che tipo di attività bellica richiede?

Mica facile rispondere. Senza finire nell'imbuto di internet / controllo sociale / etcetcetc mi viene in mente un tema di progetto che è trasversale a qualsiasi latitudine e longitudine. La panchina pubblica disegnata in maniera tale che i senzatetto non la possano usare per dormire. Il tema del rompi-tratta da panchina per il parco. Declinato in mille maniere diverse, in Giappone, negli Stati Uniti, nei vari paesi europei.

Partendo da un micro-esempio come questo direi che la città contemporanea richiede una serie di accorgimenti legati alla guerra nei confronti delle nostre paure più profonde. Le telecamere e le recinzioni dei quartieri tipo Milano 2 fioriti in tutto il belpaese. I sistemi di controllo, la paura dell'altro. In questo momento la guerra in atto è quella che ha per nemico le paure sociali più profonde e oramai non così nascoste. A Londra ci sono 400.000 videocamere in spazi privati, che diventano 4.000.000 se si

conta l'intero Regno Unito. Il tutto fa una videocamera ogni 14 abitanti. Altro che Orwell, altro che Hausmann...

Fammi però tornare alla mia domanda di prima, sui numerosi fallimenti legati alla sovrapposizione tra la città e le nuove tecnologie. Un guru come Richard Buckminster Fuller, dove sbagliava?

*Buckminster Fuller commetteva diversi errori: uno generoso, di pensare che tutti fossero intelligenti come lui, un secondo molto americano, cioè pensare che le persone non hanno storia, e un terzo: ritenere che i problemi (come l'abitare, lo spostarsi, il mantenere vivibile l'ambiente) siano fundamentalmente problemi **tecnici**, a cui si trova una soluzione ottimale, come si trova un profilo aerodinamico ottimo dati alcuni vincoli progettuali.*

Quando Fuller si ossessiona per anni con la mappa Dymaxion, che secondo lui era il modo migliore per farti capire che il mondo è un tutt'uno organico, sta andando nella direzione giusta? È giusto insistere tanto sulla rappresentazione?

Direi di sì. Nel caso della mappa Dymaxion, abbiamo un esempio di tentativo di modificare un sistema cultura dato (che fallisce). Nel 1931 Harry Beck disegna la mappa della metropolitana di Londra in forme praticamente identiche a quelle che usiamo oggi. Nel suo caso, la rivoluzione concettuale funziona. Ancora oggi, qualsiasi rappresentazione spaziale legata ai trasporti pubblici deriva dal primo prototipo di Beck.

Dal mio punto di vista, la città fisica (così come il paesaggio in genere), non esiste. Quello che esiste per davvero è la rappresentazione concettuale che abbiamo di esso. Il paesaggio marchigiano è lì da migliaia di anni, invisibile. Poi un giorno il Duca di Montefeltro chiede al Laurana di aprire una finestra sul muro di cinta di Urbino. Una finestra che non ha alcuna funzione che non sia quella di godere del paesaggio circostante. In quel momento, il paesaggio inizia a esistere.

Questo è un nodo centrale, il rapporto tra realtà, rappresentazione e interpretazione. Non credi?

Curiosamente, questo è uno dei temi centrali dell'informatica: la rappresentazione e l'interpretazione. Perché è vero che dentro a un computer ci sono delle unità di informazione chiamate bit, ma è dire troppo poco: come dire che una città è fatta di atomi. Ancora non risolve il

problema. Nella storia dell'informatica le rivoluzioni e i conflitti di paradigma non sono tanto legate a quanti bit vengono memorizzati e manipolati in un secondo: ma a come questi bit vengono associati in unità, relazioni e infine sistemi di significato e rappresentazione. Per esempio, uno dei problemi irrisolti è come collegare il mondo della programmazione ad oggetti con il mondo dei database relazionali. Entrambi funzionano benissimo, sarebbe eccellente che funzionassero assieme, ma non è chiaro come fare questa traduzione.

E tornando a Fuller, alle sue mappe, ai suoi congegni che spaziano dalla città al cucchiaino. Che cosa possiamo imparare dai suoi errori?

La prima cosa da imparare da Fuller è come fare innamorare le ragazze di ogni età per un periodo di tempo che si può misurare in decenni.

Poi per le ripetizioni, si passa da Feynman.

Immediatamente dopo, da Fuller bisogna imparare a tenere conto del desiderio individuale. Non importa che noi siamo in grado di fare una casa incredibilmente intelligente, che si pulisce da sola, che è energeticamente ottima, che riflette ogni aspetto della vita moderna e che si adatta alla famiglia contemporanea: se questa casa non è desiderabile, non si venderà e non funzionerà. Le opere di Fuller hanno come errore fondamentale (di nuovo, errore da cui imparare) quello di tendere alla forma chiusa e compiuta.

Quindi, si ritorna al punto di partenza? Che se non si progetta il desiderio non si va da nessuna parte?

Direi che in questo momento storico, per le culture che conosco io, la risposta è sì. Nell'America in cui viveva Fuller, gli abitanti desideravano intervenire sulla propria casa, magari renderla meno intelligente ma più propria. Il desiderio si può incanalare e magari sfruttare e dirigere, ma non ignorare.

Domanda: opera aperta - opera chiusa nel progetto urbano. La tecnologia aiuta nel risolvere questa tensione? O il progettista perfezionista è inevitabilmente contrapposto agli utenti-abitanti-bricoleur?

Questo secondo me è una direzione fuorviante. Se il progetto è ben congegnato, all'utente, al cittadino, non fa

grande differenza (tra il sistema aperto e quello chiuso). L'utente gode del Walkman o dell'iPod (sistemi chiusissimi), così come gode del pc Dell da customizzare a seconda dei propri desideri e necessità. Stesso dicasi per la città. Gli orti urbani sono il trionfo del fai-da-te e sono perfetti per soddisfare xyz funzioni. Avere una linea di metropolitana che finalmente funziona è una rivoluzione completa nella vita degli abitanti di Torino. Non so. Mi sembra che quello che importa sia la "visione", la capacità di andare oltre. Anche se su questo argomento ho forti dubbi. L'iPod è una visione che cambia per davvero il mondo. Il Superstudio, la No-Stop city degli Archizoom, gli Archigram. Loro erano progettisti visionari. Visioni straordinariamente affascinanti e in alcuni casi molto avanti su quello che poi è veramente capitato. Ancora, uno stratosferico decennio di Archigram ci ha regalato un edificio a forma di rene con la facciata che fa blink-blink nelle Alpi austriache. Che cosa è andato storto? Dove? Quando?

E' andata storta, o comunque ha preso un'altra direzione, tutta la nostra cultura. Non siamo più esploratori, né del pianeta (che ormai supponiamo, sbagliando, essere tutto compreso e mappato) né dello spazio interplanetario o interstellare. Ci siamo ripiegati su noi stessi, almeno per adesso, e soffriamo di un'incontrollabile passione per le cose virtuali, le cose piccole e i cambiamenti discreti, tanto che quando si parla di un progetto grande e molto fisico (per esempio, una grande diga o un grande ponte), la prima reazione è di dover chiedere scusa per la dimensione! Subito dopo si chiede scusa per avere disturbato natura e cultura (come se la natura stessa del fare umano non fosse proprio di modificare natura e cultura).

E quindi l'edificio con le circoline che fungono da pixel, per quanto in sé sia intelligente, è un ben magro raccolto di fronte alla possibilità della città che cammina. E' decisamente un raccolto di compromesso.

Mmmmmhhhhh...

Mi sembra che alla fine, quello che capita per davvero è che la città si trasforma per processi e non per progetti. Internet, il web, le colossali trasformazioni (anche urbane) legate alle nuove tecnologie... Sono tutti esempi di processi più o meno spontanei. Non sono mai frutto di operazioni progettuali a tavolino. Concordi?

Questa domanda mi fa venire in mente una trilogia di fantascienza intitolata "The Baroque Cycle" di Neal Stephenson, che è uno dei miei autori di riferimento. L'opera gira attorno all'invenzione del sistema finanziario moderno, all'alchemia, alla monarchia assoluta di Luigi XIV, ai contatti con l'Oriente. Cerca di rendere conto, in forma di romanzi, di una complessità estrema e barocca che è il nostro mondo quotidiano. Personalmente la semplicità mi sembra pericolosa, anche se in passato ne sono stato molto attratto. Quando le cose sono molto semplici spesso si finisce che qualcuno viene semplificato a morte. Ti faccio un'altra domanda. Ma ci vorrà proprio un'altra guerra fredda per poter tornare a immaginare le città su Marte e sulla Luna?

Temo di sì.

Se il mondo procede con orizzonti che non vanno oltre il campionato del mondo di calcio, alla fine quello che ci rimane è il nuovo stadio di Herzog e de Meuron a Monaco. Che per quanto bello e affascinante, tecnologicamente perfetto, non mi definisce un granché.

Nel contempo, non posso non pensare che il Colosseo nasceva su presupposti simili e a grandi linee non è che si possa considerare una stupidaggine.

Mah... Se poi tra duemila anni rimane lo stadio di Herzog e de Meuron con dei figuranti vestiti in lederhosen + maglietta di Ronaldinho che trincano birra... Chissà...

Ma secondo te, la fantascienza (intesa come libri, film, immaginari) è un aiuto per i progettisti o piuttosto un disastro?

La fantascienza ormai contiene di tutto, dalle cosmogonie alla Stapledon all'inner space. Si è perfino mangiata il fantasy. Secondo me più che la fantascienza bisognerebbe guardare alla pornografia, in particolare alla pornografia su Internet, per avere aiuto. I siti porno sono un rivelatore delle fantasie, e in particolare delle fantasie insoddisfatte. Credo che in passato la progettazione ascoltasse di più il grido di desiderio che ci arriva dalla pornografia, tu cosa ne pensi?

Ovviamente tu sai che io sono completamente d'accordo. Il sesso (soprattutto inteso come immaginario collettivo) è una chiave di accesso straordinaria per capire una società e le direzioni verso le quali essa è diretta. Però qui si aprirebbe un nuovo tema che forse è fuorviante. Magari di questo possiamo parlare in un'altra occasione. Dal mio

punto di vista la New Babylon di Constant è mille volte più avanti delle visioni techno-hippy degli Archigram. Però, ancora, non divaghiamo troppo. Ti riporto subito all'ordine con questa domanda: dal tuo punto di vista, ci sono maniere intelligenti di sovrapporre alla città fisica il media basato sul web?

Il modo canonico è ormai l'augmented reality, in cui alla realtà reale si sovrappongono informazioni digitali. Naturalmente non è una cosa originale, al paesaggio urbano si sovrappongono sempre informazioni ed emozioni, a volte in modo molto pubblico come cartelloni e segnali e a volte in modo privato, come storie e immagini che ti passano per la testa. Il passo reso possibile dal digitale è di condividere più agevolmente questo ulteriore strato di informazioni, di poter creare comunità che condividono questo genere di insiemi di informazioni.

Ancora, il serio limite è quello della concentrazione umana, cioè di quanti flussi di informazione, quanti fenomeni diversi di "presenza" in luoghi diversi siamo in grado di gestire contemporaneamente. Le nostre tecnologie attuali sono tutte tecnologie della distrazione metodica. Secondo te, quando ci sarà il colpo di coda del single tasking?

Non sono sicuro che ci sarà questo colpo di coda. Non so. Sono realmente in difficoltà quando si tratta di fare previsioni. Per dire, gli ingegneri usano gli rf-id tags in molteplici modi. Per evitare che si rubino i libri da Feltrinelli. Applicandoli al nostro parabrezza per il Telepass. Incastonati nell'abbonamento della metropolitana. E se i designer e gli architetti applicassero la loro intelligenza su questa tecnologia, che cosa ne potrebbe venire fuori?

Un mondo interessante, ma non vorrei cadere in sogni alla Buckminster Fuller in cui ogni cosa se ne va al suo posto e ogni piccione occupa la nicchia che gli è destinata.

Quello che mi colpisce sempre è la mentalità da gazza ladra di cui soffrono un po' designers e architetti: vedono una cosina che brilla in distanza, e la portano a Mach 3 (sono gazze supersoniche) fino al loro nido, per adornarsene. Dopodiché si domandano, aspetta un momento, questo oggettino brillante, a che diavolo serve?

Cedric Price dice: "La tecnologia è la risposta. Quale era già la domanda?" Quale era già la domanda?

La tecnologia è un pezzo del processo. Ogni tanto estraiamo dal processo globale (che contiene cultura, tecnologia, economia, psicologia, sociologia, geografia...) un frammento e lo indichiamo, strillando eccolo qui, è lui, è questa la chiave di volta: adesso abbiamo capito tutto, e non cascheremo più negli errori del passato.

Lo vediamo oggi perfettamente, siamo tutti concentrati sull'evoluzione tecnologica e il commercio, e ci dimentichiamo che questi soggetti tecnologici e commerciali che siamo noi abbiamo anche il problema putacaso di avere dei bambini, una casa e magari una pensione. E non solo di come trovare, con maggior efficienza, degli MP3 simpatici per il nostro iPod.

Cedric Price credo fosse estremamente sarcastico nel suo dire. Senza voler risolvere tutti i problemi del mondo, dell'uomo, di questo universo ed altri, tu da architetto come tieni a mente la complessità? Come fai a non perdere i pezzi?

Non so. Ho sempre la sensazione di essere di essere inadeguato, di perdere dei pezzi. Da questo punto di vista la tecnologia (soprattutto nelle sue nuove forme) è realmente un surrogato pazzesco della religione. Una volta si andava a catechismo con il terrore che Dio sapeva tutto di noi eppoi dovevamo andare a confessarci, e imparavamo i dieci comandamenti, facevamo la comunione e la cresima, le preghiere prima di andare a dormire. Adesso è uguale. Solo che al posto dei dieci comandamenti abbiamo il supplemento "technology" dell'"Economist", anzichè confessare i nostri peccati tentiamo di mascherare le nostre ignoranze avendo il terrore che il resto del mondo sia già cinque anni più in là... Anzichè imparare le preghiere a memoria, leggiamo avidamente i blog legati al design e le nuove tecnologie. Un vero e proprio disastro. Anche perchè come nella religione, la salvezza è quasi impossibile e l'inferno è garantito. Come dice (e qui chiudiano) Aldous Huxley: "Forse questo mondo è l'inferno di un altro pianeta".