

SOFTWARE X CASALINGHE

18

Roberto Bottazzi

Stefania Boccaletti

«Voglio un software disegnato da e per casalinghe. Voglio, in altre parole, un computer che mi consenta di poter usare tutto il mio corpo non soltanto le mie dita. I computer sono diventati interamente vittime della propria storia: sono semplicemente calcolatori che analizzano numeri e testo, macchine astratte che non coinvolgono i nostri sensi. Dobbiamo superare questa concezione». Così Brian Eno illustra con *vis* polemica ed ironia la relazione fra computer, vita quotidiana e creatività. Una relazione che lui auspica essere più ibrida, aperta ad altre modalità d'uso al di là di quelle strettamente legate alla cultura scientifica.

L'orizzonte tracciato dall'artista inglese appare tuttavia ancora lontano dai reali sviluppi della domotica — la disciplina deputata all'integrazione dei sistemi informatici negli ambienti domestici. La relazione fra questi due elementi ha rappresentato uno dei primi settori emersi dall'applicazione della tecnologia digitale all'architettura a piccola scala. Pur essendo iniziata nella prima parte del ventesimo secolo con l'introduzione dell'elettricità nelle case (essenzialmente negli Usa), la definizione contemporanea di domotica — che prevede l'integrazione di informatica e telematica — deve la sua attuale forma al significativo sviluppo che negli ultimi venti anni la tecnologia digitale ha attraversato e che ha permesso di im-

maginare un modo diverso di abitare la casa. L'elenco degli esperimenti in questo settore è lunghissimo e di alto profilo: praticamente tutte le più importanti aziende di elettrodomestici hanno ricerche al riguardo, fino a progetti più integrali e, di ambizioni più radicali, ad opere di grandi multinazionali quali Philips e Microsoft. Nonostante gli inegabili progressi tecnologici, questi progetti hanno però incontrato profonde difficoltà nell'alterare l'uso quotidiano degli spazi domestici.

La promessa mancata della domotica è oggi facilmente verificabile attraverso una veloce ricerca Internet. Basta infatti immettere questa parola in un motore di ricerca per vedere decine di siti commerciali in cui si vendono gadget elettronici (spesso piuttosto costosi) per espletare comuni funzioni domestiche. L'apparato tecnologico che viene introdotto nell'ambiente domestico non è quindi altro che uno strato sottile che viene aggiunto senza intaccare la forma degli spazi o i comportamenti dei loro abitanti. L'utente immaginato all'interno questa casa domotica è ancora quello del corpo taylorista, meccanizzato che aveva ispirato la celebre Cucina di Francoforte progettata da Margarete Schutte-Lihotzky nel 1926 e che aveva sancito l'ingresso del Modernismo nell'ambiente domestico: il Movimento Moderno per casalinghe, parafrasando Eno. La tecnolo-

gia odierna ancora una volta si vanta di essere efficiente, vuole apparire come un'ulteriore razionalizzazione delle funzioni domestiche, senza fornire reali possibilità di vivere lo spazio in modo diverso. Stiamo parlando della differenza che corre tra innovazioni che hanno realmente cambiato le case — come ad esempio l'invenzione del frigorifero che ha finito per riconfigurare perfino le nostre città — e una serie di elettrodomestici che ci forniscono con grande accuratezza informazioni piuttosto dozzinali quali pesi, temperature, orari, etc. che però ben poco modificano della nostra relazione come, ad esempio, l'atto di cucinare o l'uso della cucina stessa. Si tratta quindi di una visione tecnocratica più che tecnologica. Le tecnologie intelligenti appaiono così fine a se stesse, chiarendo come in questo settore la tecnologia sia in sintonia con le logiche di mercato, ma rimanga fondamentalmente estranea alla cultura del dibattito architettonico: insomma, l'immagine della casa prodotta dalla domotica è una versione più costosa ma fondamentalmente uguale a quella della casa odierna.

Come quindi integrare il potenziale fornito dalle tecnologie digitali e la progettazione dello spazio domestico? Le tecnologie digitali devono anch'esse essere progettate; devono cioè essere inserite nel progetto fin dall'inizio e non essere posticciamente aggiun-

te ad un prodotto finito. Solo attraverso una progettazione più integrata queste tecnologie potranno influenzare sia la forma che l'uso dello spazio.

Il dibattito però si fa più complesso quando si affronta il problema concreto di come questa integrazione si possa manifestare e ancora una volta la conversazione si fa molto vicina — almeno per la terminologia adottata — al mondo della cultura digitale. La relazione fra spazio e tecnologia è descritta attraverso i termini hardware e software: il primo è l'elemento fisso, un'infrastruttura, mentre il secondo è intercambiabile, customizzato su esigenze più specifiche. La trasposizione di questo dibattito all'interno dell'architettura si è manifestato attraverso la formazione di due posizioni: quella dei "generici" e quella degli "espressivi". La posizione generica — capitanata da Rem Koolhaas — propone un'architettura più neutra, semplice, uno fondale scenico su cui le mutevoli possibilità della tecnologia possano liberamente cambiare. La posizione espressiva — sostenuta dagli architetti "digitali" quali Greg Lynn — riconosce invece alle nuove tecnologie la capacità di generare nuovi spazi più complessi e sofisticati. Una possibile linea di ricerca per superare la tensione dialettica tra le due posizioni è quella avanzata dalla cosiddetto movimento Open Source Software. Ormai presente



da circa vent'anni nel mondo della cultura digitale — da cui proviene — i fondamenti dell'Open Source possono essere criticamente adattati al dibattito odierno per quanto riguarda il ruolo della tecnologia digitale negli ambienti domestici. L'Open Source propone la condivisione dei software, i cui codici non sono protetti da diritti d'autore e quindi possono essere liberamente appropriati e modificati. Al di là della semplice passione condivisa per i computer, questo movimento è andato ben oltre riuscendo a cambiare aspetti dell'industria informatica, come il caso del sistema operativo Linux ben dimostra con ben 65.000 progetti generati attraverso la sua piattaforma digitale. Alla base di questa cultura risiede il valore fondamentale della condivisione, della trasparenza fra prodotto, produttore, e consumatore che — almeno dal punto di vista teorico — si possono fondere in un'unica figura. Vi sono già esempi interessanti nel campo architettonico che utilizzano alcuni principi dell'Open Source: il fenomeno dell'auto-costruzione — ad esempio in Germania — è un esempio. L'abitazione disegnata secondo alcuni dettami dell'Open Source prevede un incremento degli spazi comuni in cui attività collettive quali quelle che ruotano intorno alla cultura del tempo libero e del cibo — dalla conservazione, alla preparazione e con-

sumo — che trovano spazi a loro dedicati.

Come possiamo pensare questi recenti esempi all'interno di una casa in cui gli abitanti sono circondati da dati? Saskia Sassen spiega in modo molto convincente come la trasparenza della cultura Open Source possa essere applicata all'architettura — sia a scala domestica che urbana — attraverso il diretto accesso da parte dei suoi abitanti ai dati raccolti dai vari sistemi digitali. La prima mossa è quindi quella di trattenere i dati nel luogo stesso in cui sono generati, annullando completamente, o almeno minimizzando, la distanza fra dati e utenti. Il problema diviene rapidamente un problema progettuale. Se pensiamo alla capacità che queste tecnologie hanno nel monitorare, controllare e facilitare la produzione di energia, si ca-

pisce subito quali possibilità si prefigurano per gli architetti. La casa Open Source si trasforma nelle forme, materiali, e prestazioni in un unico ambiente in cui consumo e produzione di dati (ed esempio, sul consumo energetico) si fondono: oggetto e processo architettonico convergono. Non è più quindi un problema solamente stilistico, ma, riprendendo Eno, più profondo in cui cultura, performance e progettazione cercano un nuovo equilibrio. Questa interpretazione della domotica rimanda ad esempio alla nozione di Spime proposta da Bruce Sterling nel suo *Shaping Things*. Coniata dalla fusione di spazio (space) e tempo (time), gli Spime sono oggetti che possiedono sia una presenza fisica che digitale; hanno cioè un indirizzo internet che permette di conoscere tutte le informazioni

riguardanti il loro contenuto e la loro storia (proprio come una pagina internet).

Le ramificazioni della cultura Open Source sono molto ampie fino a proporre modelli economici e legislativi diversi da quelli attuali. Tuttavia qui utilizziamo alcuni dei suoi dettami in maniera “infrastrutturale”. La condivisione e l'integrazione dei dati digitali con gli spazi reali è una pre-condizione necessaria per l'emergere di una diversa interpretazione della casa digitale.

Una volta superato l'orizzonte tracciato dalla versione della domotica attuale, possiamo iniziare ad immaginare una relazione tra digitale e domestico non soltanto più profonda, ma soprattutto di carattere trasformativo, in grado cioè di ripensare un modo diverso di abitare. Insomma un software per casalinghe.

