

TUTTO CIÒ CHE È SOLIDO SI DISSOLVE NELL'ARIA

32 | RIFLESSIONI SU POSTMODERNISMO, MUSICA, E DATABASE

Roberto Bottazzi

Troppo spesso le innovazioni tecnologiche sono discusse solo all'interno dell'ambito scientifico nel quale pervade un positivismo di fondo che non consente di valutare appieno le loro ripercussioni sociali e culturali. Più interessante è andare al di là di queste letture per capire quale potenziale creativo che la tecnologia, soprattutto quella digitale, ha nella cultura contemporanea.

La musica è probabilmente il settore che meglio di altri ha sfruttato queste innovazioni. Infatti negli ultimi trenta anni sia il consumo che la produzione musicale sono state radicalmente trasformati non senza traumatiche ripercussioni per l'intera industria.

L'ascolto musicale, per esempio, si è completamente integrato con la città grazie all'avvento di apparecchi portatili prima analogici (quali il *walkman* introdotto sul finire degli anni settanta) e poi digitali (di cui l'*iPod* rappresenta il risultato più convincente). Le stesse modalità di acquisto hanno portato alla progressiva chiusura dei negozi specializzati in favore di una quasi totale digitalizzazione (sia attraverso *website* quali *Spotify* che consentono il live streaming di canzoni o l'acquisto diretto dei brani attraverso l'*iTunes Store*). Questo a sua volta ha avuto ripercussioni sui gusti musicali: avendo a disposizione archivi di capacità virtualmente

infinita l'utente può scegliere fra opere recenti o passate al di fuori da schemi prestabiliti dall'industria musicale, secondo i principi della cosiddetta economia 'long tail' descritta da Chris Anderson. Infine le stesse modalità di consumo non più legate ad un impianto stereo collocato in un interno hanno influenzato nuove generazioni di musicisti dando vita a nuovi generi musicali direttamente ispirati all'ascolto in movimento (prima anticipato da Brian Eno con il suo *Music for Airports* e poi popolarizzato attraverso generi musicali quali, ad esempio, l'*easy listening*).

La fase creativa è stata anch'essa radicalmente modificata dall'emergere di nuove tecnologie. La diffusione e il relativo basso costo della strumentazione digitale necessaria per comporre ed incidere ha frammentato lo studio di registrazione che ormai può essere ricostruito all'interno di un qualsiasi spazio. Ancora una volta la trasformazione non è meramente tecnologica ma culturale: nuovi generi musicali quali la house, la techno, e la garage music sono tutti basati sull'uso di campionatori e che avvicinano la figura del musicista più a quella del curatore o editore che compone aggregando elementi esistenti piuttosto che quella del musicista classico.

La profondità e rapidità con cui queste trasformazioni sono avvenute non hanno dato

tempo all'industria musicale di pianificare la sua evoluzione con il risultato di proiettare l'intero settore in uno stato di permanente crisi. Al tempo stesso non si può negare che la crisi dell'attuale musica pop abbia avuto anche effetti energizzanti sia dal punto di vista creativo che culturale. È infatti quest'ultimo aspetto che ci qui preme sottolineare. L'introduzione di nuove tecnologie si è presto trasformata in un'opportunità di cambiare la cultura musicale. Non si tratta quindi di sostenere un certo positivismo tecnologico, ma piuttosto attuare un'analisi culturale del fenomeno, delle sue possibilità creative nel ridefinire le basi epistemologiche su cui la cultura contemporanea viene prodotta o consumata.

E l'architettura? Il digitale non ha risparmiato nemmeno la nostra professione. Negli studi di progettazione non si trovano più tecnigrifi ma monitor. Le possibilità formali a disposizione dei designer si sono anch'esse moltiplicate grazie alle cosiddette tecnologie CAD/CAM che consentono una relazione diretta tra progettazione e fabbricazione. Il tutto condito da un intenso dibattito teorico che cerca di contestualizzare le nuove tecnologie e capirne le loro motivazioni più profonde.

Le metafore che supportano la cultura del digitale sono riferiscono alla pervasività e fluidità dei *network*, allo

scambio di informazioni ed infine della convergenza dei diversi media in una singola piattaforma digitale quale, ad esempio, lo smartphone. Desta quindi una certa sorpresa vedere che il 2011, perlomeno osservato da Londra, verrà probabilmente archiviato come l'anno del ritorno del postmoderno. Una serie di pubblicazioni ed eventi hanno marcato il periodo finale dell'anno riportando all'attenzione di architetti e critici non solo un periodo storico che godeva decisamente di poco favore presso la critica, ma soprattutto che ancora celebra l'oggetto architettonico, spesso statico, attraverso la lettura semantica e che inevitabilmente predilige la figura dell'icona.

Non ci riferiamo solo alla mostra organizzata dal *Victoria and Albert Museum – Postmodernism: Style and Subversion 1970-1990* – che già dal titolo dichiara il postmoderno come periodo storico concluso, ma piuttosto alle due pubblicazioni curate da Charles Jencks in cui i paradigmi postmoderni sono indicati quali categorie essenziali per capire la produzione architettonica attuale.

In *The Story of Post-Modernism: Five Decades of the Ironic, Iconic and Critical in Architecture* ed il recente numero monografico della rivista *Architectural Design* intitolato *Radical Post-Modernism* (in collaborazione con lo studio londinese FAT) gli autori ci avverto-



¹ B. MARSHALL, *L'esperienza della modernità*, Il Mulino, Bologna 1999.

no che pressoché tutta l'architettura attuale è postmoderna (da Atelier Bow-Wow, Herzog & De Meuron, David Chipperfield, fino ad arrivare a FOA). Anche se è interessante e lodevole il tentativo di periodizzare la produzione architettonica contemporanea (in questo senso Jencks potrebbe essere considerato l'ultimo storico dell'architettura, una professione virtualmente estinta), le acrobazie intellettuali che gli editori devono compiere per racchiudere tutti questi studi sotto un'unica categoria sono rimarchevoli quanto implausibili.

Più che mancanza di conoscenza o agilità intellettuale, Jencks e FAT sembrano concentrarsi su un problema inessenziale per la concettualizzazione dello spazio contemporaneo. Nel soffermarsi su questioni di stile e semantica non registrano le trasformazioni più profonde che la tecnologia digitale sta operando sul mondo fisico erodendo le strutture cognitive che utilizziamo per rapportarci ad esso e rendendo impraticabile l'analisi dello spazio costruito attraverso la semantica delle icone.

Dovremmo ancora produrre icone statiche? Sono questi i problemi che la cosiddetta avanguardia architettonica dovrebbe porsi? Come suggerito nel caso della musica, le potenzialità di trasformare l'intera disciplina a partire dalle trasformazioni tecnico-sociali sono più profon-

de e potenti di quelle suggerite da Jencks, un potenziale che l'analisi semantica semplicemente non può cogliere da sola. Invece di ridefinire le modalità di produzione e consumo artistiche ed intellettuali, il risultato di queste recenti pubblicazioni è la constatazione che un'opportunità di analizzare il presente è stata sprecata. Ancora una volta il problema non è semplicemente tecnologico o, ancor peggio, tecnico, ma culturale: come può l'architettura rifondare le basi epistemologiche del suo operare a partire dalle tecnologie digitali?

Parlando ad una assemblea a Londra nel 1856, Karl Marx premoniva la platea di come le rivolte del 1848 non fossero altro che piccoli movimenti tellurici sulla crosta della vecchia Europa al di sotto della quale *oceani di materia liquida* continuavano la loro azione, inevitabilmente destinata ad eruttare come un vulcano. Altri hanno già fatto notare come il linguaggio di Marx in quegli anni fosse particolarmente poetico, ricco di metafore estreme e fluide quali il costante riferimento a terremoti, eruzioni vulcaniche, e alla smaterializzazione dei beni materiali. Non a caso la metafora dell'aria diventa un escamotage linguistico a cui Marx fa spesso riferimento: non solo nella citazione che dà il titolo a questo pezzo, ma anche quando provocatoriamente chie-

de sempre alla platea londinese «l'atmosfera in cui viviamo esercita una forza di 20.000 libbre su di noi, ma riuscite a sentirle?»¹. Il ruolo dell'intellettuale è quello di queste trasformazioni invisibili, di *sentirle*, captare la loro potenziale energia distruttiva, ed incanalarla all'interno dei processi creativi. Non si tratta soltanto di una metafora che ancora valida, ma anche di un *modus operandi* che ancor oggi è la sfida culturale che le tecnologie digitali portano con sé.

Sentire cosa, però? L'esperienza spaziale contemporanea è sempre più erosa dalla vasta quantità di dati che circondano ed influenzano le nostre azioni quotidiane. Definiti come *database*, questi archivi virtuali di capacità pressoché infinita non solo sono in grado di obliterare differenze spazio-temporali, ma sono anche sempre più in grado di far convergere media diversi attraverso la loro traduzione in unico codice binario.

Le recenti trasformazioni nel campo della tecnologia digitale consentono di abbandonare la dialettica reale/virtuale in favore di un modello continuo che connette realtà e spazi virtuali: il *database* è il paradigma di questo schema concettuale. La sovrapposizione di reale e virtuale trasforma lo spazio fisico in un spazio di dati – *datascape* – dove la realtà sconfigge nello spazio virtuale. Di fatto il *dataspace* non è in

contrapposizione allo spazio fisico. Essi di fatto costituiscono uno spazio solo, quello della nostra esperienza. L'esperienza reale viene accresciuta da quella virtuale dando vita ad uno spazio e comportamento ibrido (basti pensare agli *incomprensibili* e straniati gesti di una persona che sta parlando al cellulare). Sull'esempio della musica, la produzione ed il consumo dello spazio vengono quindi frammentati e *aumentati*. La scala a cui percepire queste trasformazioni è decisamente quella della città o addirittura quella globale. Ancora anacronisticamente basata su i principi modernisti del riformismo, l'urbanistica, la disciplina che più si occupa di queste scale, non ha ancora utilizzato la nozione di database sia dal punto di vista dell'archiviazione dei sistemi urbani che da quello creativo, non ha ancora cioè inventato gli strumenti necessari in grado di *sentire* i movimenti tellurici cui si riferiva Marx più di un secolo e mezzo fa.

La cultura della città contemporanea è sempre più il risultato di queste reti di informazioni, invisibili e fluide. Esse sono parte integrante della città, anche se accessibili solo attraverso monitor e telefoni cellulari. L'urbanista di questa città non opera più attraverso indici e oggetti statici, ma abbraccia la natura dinamica ed incompleta dello spazio urbano. Ne è il suo deejay.