



Architetti, siete troppo marginali; fatevi makers!

Non molto prima che i cosiddetti *makers* guadagnassero l'attenzione che i media sembrano ora riservargli, nel marzo 2009, appena compresa la portata che avrebbe avuto nel lungo termine la crisi economica, «H+ Magazine» pubblicò un numero quasi interamente dedicato al tentativo di rispondere alla domanda: *Is the future cancelled?*

Il dibattito che ne derivò coinvolse un gran numero di filosofi, economisti, divulgatori scientifici (per strappare qualche nome all'anonimato: Ben Goartzel, Chris Anderson e Douglas Rushkoff), tutti già allora più o meno concordi sul fatto che la crisi avrebbe portato a un imminente ripensamento dei modelli ereditati dalla seconda rivoluzione industriale.

Fukuyama avrebbe dovuto aspettare ancora per assistere alla *fine della storia*: un nuovo regime di storicità si starebbe oggi per presentare, accompagnato da un nuovo statuto della tecnica disposta a lasciarsi alle spalle il superfluo, ammettendo lo scarto e il riassettraggio come dispositivo creativo. Anzi, l'aspetto emozionale offerto dal surplus dato dal «disegno» dovrà essere garantito proprio dalla capacità

dell'oggetto tecnologico di narrare la "tecnica" dello strumento che si sta usando. I *device* con i quali siamo abituati a interagire saranno venduti sempre meno nella propria forma oggettuale e sempre più come "manuali di montaggio", corredati da "licenze d'uso" e particolari componenti non reperibili altrimenti, in maniera non dissimile da quanto è già avvenuto con i software open source. È lo stesso progetto a perdere la propria *centralità*, definendo una condizione operativa in cui le *comunità* destituirebbero dal proprio trono l'autorialità del designer. Ed è proprio qui che risiede il seme che ha dato vita al movimento dei makers.

Ma in cosa consiste questo movimento? In buona sostanza, il movimento dei makers si basa sulla possibilità di sviluppare un qualsiasi progetto, anche a forte contenuto tecnologico, tramite lo scambio di competenze, per rendere poi disponibile il risultato di questa collaborazione.

Fin qui nulla di rivoluzionario, se non un'accelerazione del processo. L'elemento innovativo consiste nella costante revisione del progetto, il quale, inserito in una rete d'individui disposti a prestare il proprio *know how*, viene progressivamente migliorato senza che vi sia una versione *definitiva* del prodotto. Abbiamo così progetti di robot, stampanti 3d, complesse protesi o addirittura automobili in continua evoluzione, la cui elaborazione è il frutto del contributo di centinaia d'individui che condividono protocolli comuni. L'obiettivo finale è quello di rendere replicabile, in qualsiasi luogo, a basso costo e senza il bisogno di complesse strumentazioni industriali, il prodotto.

Dal 3 al 5 ottobre si è svolta, presso l'Auditorium Parco della Musica di Roma, la seconda edizione italiana della Maker Faire, in cui sono stati esposti più di 600 progetti, molti dei quali legati all'architettura: da innovativi congegni domotici a prototipi costruttivi, da sensori propriocettivi a "stampanti" in grado di produrre interi alloggi.

Eppure, nonostante il fin qui abusato termine "progetto", e la centralità che la nozione di "spazio" ha avuto in questa manifestazione, stupisce la bassa presenza,

tra i progettisti (appunto), di architetti. Del resto, una delle idiosincrasie che colpisce la figura dell'architetto riguarda proprio la sua marginalità rispetto alle innovazioni legate al proprio ambito disciplinare, preferendo l'uso di tecniche e tecnologie in forma di prodotti commerciali pronti all'uso. La modernità industriale non ha visto molti architetti tra i primi teorici della "città nuova" (Charles Fourier era impiegato di commercio, Victor Considerant ingegnere, Étienne Cabet avvocato, Robert Owen imprenditore, Benjamin Ward Richardson medico, William Morris e Herbert George Wells erano dei letterati) e anche la software house di Frank Gehry e i prototipi di Buckminster Fuller restano delle meravigliose eccezioni. Sarebbe ingenuo costruire una tesi attorno a una statistica neppure troppo scientifica, ma non sarebbe neppure difficile argomentare il disinteresse generale dell'architettura a partecipare attivamente ai processi di trasformazione, arrivando con puntuale ritardo, appena in tempo per un ruolo di attore passivo. Non è un caso se il controllo del progetto da parte della figura dell'architetto è stato progressivamente eroso nel corso della modernità, lasciando scivolare intere parti del processo progettuale nelle mani di altre figure professionali.

L'occasione prestata dalla Maker Faire di Roma potrebbe essere un pretesto per spronare la figura dell'architetto a guidare lo sviluppo di simili progetti, o perlomeno a cercare un coinvolgimento all'interno del processo. Un coinvolgimento che potrebbe anche limitarsi alla capacità di formulare la giusta domanda, ricercando quell'integrazione tra ricerca tecnologica e architettura che aveva trovato un suo apice nella vasta corrente che negli anni '80 e '90 fluiva attorno alle possibilità - allora solo promesse - della rivoluzione informatica. Quelle promesse ora possono essere mantenute, e lo sviluppo di un nuovo sentire legato più al processo (altro termine abusato) che alla composizione, potrebbe essere il sintomo di una maturità capace di lasciar scivolare via ogni velleità formalistica. Non è un caso se le poche proposte provenienti da architetti sembrano proprio rielaborare, e concretizzare, concezioni molto di voga in quegli anni.

Tra queste, vale la pena di citare almeno due esempi. Il primo è di natura prettamente ludica, trattandosi di un piccolo padiglione interattivo dedicato al rapporto tra uomo e insetti. Intitolato emblematicamente *Wunderbugs*, il progetto nasce da un'idea di OFL Architecture (Francesco Lipari e Vanessa Todaro), nonché dalla collaborazione di una biologa (Chiara Settanni), un tecnico del suono (Marco Pesoli) e un compositore (Vincenzo Core). Gli autori ci mettono un pizzico di enfasi: *Wunderbugs* è un prototipo di "architettura emozionale", un dispositivo teso a identificare percorsi didattici incentrati sull'esperienza diretta. All'interno del padiglione sono presenti sei strane ampole, ognuna delle quali racchiude un ecosistema autonomo e abitato da diverse specie d'insetti. Alcuni dispositivi monitorano le condizioni ambientali, rilevando i comportamenti degli insetti e i parametri vitali dell'ecosistema. I dati delle ampole si sommano a quelli raccolti da una rete di sensori esterni che monitorano la posizione dei visitatori. La combinazione di questi dati va a modulare in tempo reale una composizione musicale elaborata per l'occasione. Già visto, già fatto, ma non è questo il punto: l'elemento forte del progetto consiste nella sua realizzazione, che prevede una combinazione di artigianato e di prototipazione a controllo numerico. Questo permette la replicazione dei singoli elementi e il loro riassemblaggio in diverse configurazioni e dimensioni, virtualmente da chiunque voglia. Il progetto non ha una sua condizione definitiva, e ogni sua reificazione porterà nuovi standard qualitativi o formali.

Il secondo progetto è un prototipo sviluppato da Maurizio Caudullo, *Interfaces*, che consiste in un elemento tecnico capace di rendere interattive le varie superfici di un ambiente. L'idea è semplice: alcuni piccoli servomotori, azionati da sensori di prossimità, spingono porzioni di superficie interagendo con il fruitore. Questa pelle, che ricoprirebbe come una pellicola in polipropilene una qualsiasi partizione, è pensata per potersi adattare all'ambiente in base a diverse condizioni d'uso, ad esempio per rispondere a particolari esigenze acustiche, semplicemente cambiando

la propria conformazione. Le applicazioni più affascinanti sono legate all'abbattimento delle barriere architettoniche e all'assistenza alla deambulazione: l'ambiente, reso adattivo e reagente, può modificare localmente la sua conformazione rispondendo agli stimoli degli utenti, ad esempio guidando la mano dei non vedenti o evitando ostacoli per i portatori di handicap motorio. Ovviamente, essendo ancora al livello di prototipo, il progetto *Interfaces* ha ancora davanti a sé una lunga fase di sviluppo per poter essere indirizzato verso un'applicazione reale in ambito architettonico. Ma come si è detto, è proprio nella stessa evoluzione che si annida la vera potenzialità di questo movimento. La sfida è lanciata: l'architettura ha ancora molto da dire.

About Author



[emmanuele_jonathan_pilia](#)

[See author's posts](#)

[!\[\]\(0aff635c4179ba9e710b00f4b01d3b20_img.jpg\) Condividi](#)