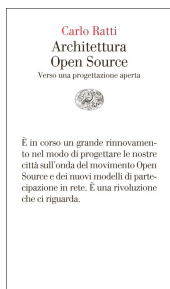




Architettura Open Source

Verso una progettazione aperta

Andrea De Sanctis



É possibile pensare nuove pratiche per la condivisione del processo di trasformazione della città?

La questione fa riferimento alla recente pubblicazione di *Open Source Architecture. Verso una progettazione aperta* (successivamente OSArch) a cura di Carlo Ratti e Matthew Claudel (1).

Il progetto OSArch ha origine da una pagina Wikipedia (2), creata da Ratti per raccogliere opinioni da inserire in un editoriale dedicato alla progettazione *open source* nel quale vengono esposti attraverso una voce plurale vari punti di vista sul tema. Nel libro i contenuti della pagina web sono stati approfonditi e integrati al fine di ricavarne un testo di divulgazione scientifica.

Oggi la voce enciclopedica continua a modificarsi, tanto da aver ricevuto la definizione di manifesto di genere del XXI secolo (3), aperto alle modifiche e portavoce di quella molteplicità che Italo Calvino aveva prefigurato nelle sue *Lezioni Americane* (4).

Nel testo sono presi in esame limiti e potenzialità di alcune tra le più importanti esperienze di pianificazione per avanzare l'ipotesi di un suo ripensamento e proporre nuovi strumenti di gestione delle trasformazioni urbane.

Tra le esperienze descritte viene evocata la figura dell'architetto visionario, raccontato al grande pubblico dal personaggio Howard Roark (5) nel film *La fonte meravigliosa*, lo spirito nuovo di Le Corbusier e gli altri maestri del Moderno. Parallelamente vengono citate visioni diametralmente opposte. Si parla quindi di architettura senza architetti. Tra i vari riferimenti troviamo il manifesto dell'architettura vernacolare, anonima e spontanea pubblicato da Bernard Rudofsky e sostenuto dalle teorie di Mumford; il lavoro degli Smithson e *l'architettura della partecipazione* di Giancarlo De Carlo (6).

Oggi sono evidenti i limiti e le contraddizioni di queste esperienze. Le impostazioni *top down* della pianificazione hanno fallito, così come il mito dell'architetto visionario. Le proposte realizzate hanno dimostrato staticità di visione e risposte insufficienti di fronte alle esigenze della città non riuscendo a riprodurre quella complessità in grado di garantire vitalità e qualità urbana. Le esperienze *bottom up*, invece, con l'intento di rispondere

all'impostazione impositiva della pianificazione dall'alto hanno trovato altro genere di limiti. Tra questi l'*impasse* decisionale dovuta alla difficoltà di coordinare i molteplici interessi in gioco unitamente all'inadeguatezza degli strumenti preposti alla loro gestione e al coinvolgimento dei cittadini.

Di fronte a queste considerazioni si manifesta l'urgenza di pensare ad una nuova formula di partecipazione in grado di garantire una visione sintetica dei vari interessi superando le problematiche legate alla pianificazione *top down* e i limiti dei modelli partecipativi finora sperimentati.

Una possibile risposta viene dal *MIT SENSEable City Lab* di Boston, che ha elaborato numerosi modelli sperimentali di analisi. In questi si ipotizza la possibilità di far partecipare tutti i cittadini alla progettazione, analizzando le abitudini invece che le opinioni (talvolta confuse e poco relazionate con le reali esigenze), attraverso la raccolta in maniera passiva ed anonima dei dati. Questa possibilità garantita dalla diffusione dello *smartphone* come strumento di raccolta dati permette di creare dei database fondamentali per lo sviluppo di analisi dettagliate dei fenomeni urbani. In questo modo si crea la possibilità di gestire in maniera più efficiente ed efficace la partecipazione definendo chiaramente i limiti di competenza degli addetti e dei non addetti ai lavori.

L'idea di Ratti e del gruppo di ricercatori che coordina è di considerare i cittadini come sensori della città, da cui deriva la definizione di città sensibili.

Le numerose attività finora analizzate dal *Senseable City Lab* (7) spaziano dalla scala urbana al dettaglio del design. Tra gli esempi che affrontano la grande scala troviamo: *community detection* e *network & society*, che dallo studio delle interazioni urbane e dei flussi di mobilità suggeriscono come ottimizzare la gestione del territorio anche in termini di ridefinizione dei confini amministrativi in una configurazione più efficiente (8); *visual exploration of urban mobility* nell'ambito di *Live Singapore* che si rapporta alla mobilità pubblica (9); numerose ricerche analizzano traffico, incidenti e situazione in tempo reale dei parcheggi (10).

Invece tra le esperienze più note vanno segnalate: *Trashtrack* richiesta dalla NYC Green Initiative dove sono stati tracciati, tramite dispositivi GPS, i percorsi (dalla pattumiera alla discarica) di varie tipologie di rifiuti (11); *Copenhagen Wheel*, un dispositivo di facile installazione in grado di trasformare una bici qualsiasi in una *Hybrid E-Bike* a pedalata assistita che misura inquinamento, livello di congestione del traffico, condizioni del manto stradale e altri aspetti legati alla viabilità (12); *Wikirome* e *Real Time Copenhagen*, sistemi di mappatura in tempo reale della programmazione degli eventi culturali previsti nella città, sperimentati durante giornate di manifestazioni culturali quali la notte bianca a Roma e la Culture Night di Copenhagen (13).

Lo scenario delle città sensibili è ampio e in espansione. Gli esempi riportati sono una selezione dei vari lavori pubblicati. Perciò, in questa fase, è bene considerarli come test anticipatori della potenzialità innovativa di questi strumenti, piuttosto che per i singoli contenuti.

Per spiegare quale sarà il ruolo del progettista nel nuovo processo ipotizzato, viene introdotta la figura dell'*Architetto Corale* (14). Il suo compito è recepire e organizzare le potenzialità generatrici dei *Big Data*, grazie ai quali produrre progetti condivisi che rispondano alle esigenze intrinseche della società con la prerogativa di non anteporre la propria visione.

In questo modo si configura la possibilità di superare l'inerzia decisionale propria della partecipazione dovuta al continuo passaggio di responsabilità che delega al corso degli eventi e a tempi mai quantificabili l'elaborazione dei progetti e le realizzazioni.

Con le parole di John Habraken, «to Inhabit is to Design», si vuole infine spingere a recuperare interesse per il progetto, imprescindibile rispetto a qualsiasi processo di trasformazione indipendentemente dalla scala di intervento. Con la speranza che attraverso la condivisione delle idee, i nuovi strumenti a disposizione e una concreta partecipazione, si riesca a rigenerare la richiesta e l'offerta di qualità urbana e architettonica, superando l'assuefazione alle cattive pratiche che ha ormai pervaso i nostri occhi di cittadini e di progettisti.

Note

(1) I curatori sono riferiti all'edizione italiana, presente in bibliografia. Hanno contribuito al testo come curatori aggiunti: Ethel Baraona Pohl, Assaf Biderman; Michele Bonino; Ricky Burdett; Pierre-Alain Croset; Keller Easterling; Giuliano da Empoli; Joseph Grima, John Habraken; Alex Haw; Hans Ulrich Olbrist; Alastair Parvin; Antoine Picon e Tamar Shafrir.

(2) <http://senseable.mit.edu/osarc/> Al presente collegamento è disponibile la pagina Wikipedia aggiornata e la stessa così come è stata pubblicata su *Domus* n.948, Giugno 2011.

(3) La definizione è presente in una nota all'articolo pubblicato su *Domus* n.948, Giugno 2011.

(4) Italo Calvino, *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Garzanti, 1988, p. 85

(5) Carlo Ratti e Matthew Claudel (a cura di), *Architettura open source. Verso una progettazione aperta*, Einaudi, 2014, p. 10-12.

(6) *Ibidem*, p. 18-42. Vengono citati tra gli altri, Habraken con la sua partecipazione *Plug-and-play*; Cedric Price e la sua Architettura Interattiva; l'*Electronic Urbanism* del greco Takis Zenetos; le esperienze orientali di Fumihiko Maki che diedero il via alla formazione del movimento Metabolista introducendo la dinamicità temporale e la compresenza di forze interrelate nella vita della città; per finire con l'approccio matematico dell'architetto Christopher Alexander.

(7) Tutte pubblicate sul sito web del Senseable CityLab: <http://senseable.mit.edu/>

(8) Pagina web: http://senseable.mit.edu/community_detection/

e <http://senseable.mit.edu/network/network&society2.html>

(9) Pagina web: <http://senseable.mit.edu/visual-explorations-urban-mobility/>

(10) Pagine web: <http://senseable.mit.edu/rfi/>, <http://senseable.mit.edu/bos311/>

, <http://senseable.mit.edu/parcupine/>

(11) La ricerca ha dimostrato che il percorso dei rifiuti presenta numerose inefficienze. È stato rilevato che alcune tipologie di rifiuti hanno attraversato l'intero continente (Nord America) prima di fermarsi definitivamente in discarica, mentre altre hanno percorso chilometri per poi tornare non lontano dai punti di partenza.

Pagina web: <http://senseable.mit.edu/trashtrack/>

(12) Il dispositivo trasferisce i dati raccolti durante il tragitto, i quali vengono elaborati e raccolti in un sistema informativo condiviso con tutti gli utenti. Oltretutto il dispositivo dota la bici di un sistema di pedalata assistita accumulando energia dal moto e dalle frenate e restituendola automaticamente alla ruota motrice.

(13) Pagina web: <http://senseable.mit.edu/copenhagenwheel/>

(14) Pagina web: <http://senseable.mit.edu/realtimecopenhagen/>

(15) Pagina web: <http://senseable.mit.edu/wikicity/rome/>

Aut Carlo Ratti

ore

Titolo Architettura Open Source. Verso una

o progettazione aperta

Edit Einaudi

ore

Città Torino

à

Ann 2014

o

Pagi 142

ne

Prez € 11,00

zo

ISB 978-88-06-21427-2

N

Autore	Data public azione	Volume public azione
DE SANCT IS Andrea	2015-05 -19	n. 92 Maggio 2015