



Bruno Taut, Alpine  
 Architecture, 1917

# L'UTOPIA NARCOTICA DEL VIRTUALE

---

José Manuel Pozo Municio

**A**gli inizi degli anni Ottanta, quando frequentavo l'università, partecipavo a dibattiti con filosofi e pensatori, ai quali si univano a volte alcuni studenti di architettura per scambiare opinioni. In uno di questi dibattiti sono rimasto particolarmente colpito dal discorso di uno dei relatori, Leonardo Polo, il quale sosteneva, parlando dei locali alla moda, (discoteche, bar, *night club*), che buona parte del loro successo era dovuto al volume assordante della musica e ai giochi stroboscopici delle luci e ciò nonostante che questi due fattori portassero allo stordimento dei sensi e si riuscisse a stento a parlare con la persona al proprio fianco. Rimaneva il fatto che questi ambienti piacevano alla gente perché davano l'impressione di liberare le loro menti dalle preoccupazioni e dagli obblighi. Un fondo di verità nel suo discorso c'era, tuttavia la questione non è così semplice. Sono trascorsi da allora circa trent'anni e quell'estasi descritta da Polo ha superato il confine delle discoteche e ha invaso man mano le strade, influenzando profondamente la nostra società per mezzo dei *mass media* e della realtà virtuale (*internet, e-mail, facebook, ecc.*).

Purtroppo anche l'architettura è andata risentendo di tale influenza. Il virtuale ha conquistato e dominato sempre di più gli spazi del sapere e della cultura offrendo un mondo nuovo, senza barriere né confini, un mondo nel quale tutto ciò che può essere immaginato dà l'impressione di diventare possibile. Tutto ciò sembrerebbe offrire un'esperienza unica che non richiede nessun impegno o responsabilità ma che in maniera subdola tende ad offuscare la capacità dei sensi e ad alienare l'essere umano dal mondo reale e tangibile in cui egli vive. L'impressione che si ha è che lo schermo sia diventato lo strumento capace di farci vivere l'impossibile, di realizzare i nostri desideri attraverso delle realtà virtuali così realistiche da apparire quasi fisiche. Questa sembrerebbe la nuova utopia che ci viene offerta, un'utopia che non ha bisogno di descrizioni né di regole, a differenza di quella di Tommaso Moro, basta soltanto immergersi in essa astenendo il giudizio. Si tratta però di un'utopia tanto irrealista quanto quel-

la del mondo di *Narnia* di C. S. Lewis o simile al mondo della mitologia greca, popolato da ninfe, centauri, eroi, fauni, tritoni, sirene note per i loro comportamenti non certamente virtuosi. Si tratta di un'utopia che può definirsi tale solo in apparenza, che non può dare frutti concreti in quanto, di sua natura, non si basa sulla realtà concreta e ordinaria. È un dato di fatto che questa nuova utopia riscuota un sorprendente successo tra le nuove generazioni: un successo a mio avviso preoccupante. Sono sempre meno, infatti, i giovani disposti ad assumersi delle responsabilità e a riconoscere il valore dell'impegno e sono sempre di più quelli che non pongono limiti alle loro volontà dal momento che rifiutano la trascendenza di Dio o di qualsiasi altra forma, valore o entità. Essi sono disposti ad accettare come verità indubbia solamente la loro volontà e la natura divinizzata spesso adottando un nuovo panteismo naturalista. Da questo punto di vista il mondo digitale offre un buon rifugio per l'uomo ma allo stesso tempo rappresenta una grande minaccia per la società e per l'architettura.

È noto quanto possa essere pericoloso, nel sistema di insegnamento adottato dalle scuole di architettura, l'abuso dei modelli digitali come strumento principale per lo sviluppo e la rappresentazione del progetto: in quello spazio virtuale tutto sembra strutturalmente possibile così si rischia di perdere il senso tettonico delle masse, di ignorare il peso dei corpi e di sottovalutare la scelta dei materiali usati.

Le nuove generazioni tendenzialmente danno l'impressione di apprezzare gli strumenti digitali in quanto consentono loro di rappresentare, con grande realismo, edifici fuori dall'ordinario tanto che chiunque si sente un demiurgo, capace di realizzare un mondo fantastico in alternativa a quello reale. Tutto ciò è molto preoccupante in quanto porta ad un disinteresse nei confronti di ogni aspirazione a una società migliore impedendo la nascita di nuove utopie, dunque di pensieri che possano prefigurare un progresso sociale, pensieri che, al contrario dell'utopia virtuale, si basano su quello che definirei un realismo ontologico o gno-seologico o etico che dir si voglia. Ho l'impressione che l'architettura si sia già da tempo degradata e per rimediare a questo stato si sia dovuto ricorrere a dei nuovi *slogan* quali sostenibilità, effimero, digitale, ecologico, *smart city*, tutti termini che nel complesso hanno portato al deterioramento del termine stesso architettura, un termine di cui molti architetti paradossalmente intendono non considerare più affatto.

Il 29 e il 30 giugno del 2016 si è svolto a Pamplona un congresso sui cambiamenti climatici nel quale gli applausi più rumorosi e

l'entusiasmo più acceso degli studenti sono andati alle fantasie di Winy Maas, e alle ricerche sull'empatia di Ingels Bjarke. Nessuno ha però prestato attenzione al fatto che i due architetti non hanno citato nemmeno uno dei problemi reali e attuali del mondo, ad esempio quelli climatici a cui era dedicato il congresso. A questi due architetti non interessa affatto risolvere le problematiche del mondo, piuttosto preferiscono offrire delle immagini, dei *render* così fantasiosi e divertenti da garantirgli il successo. Sono proprio loro che si rifugiano nella realtà virtuale, vivendo in un sogno. Goya però ci ha insegnato che "i sogni della ragione generano mostri" e che utopia e fantasia non sono affatto la stessa cosa. L'utopia richiede infatti una missione e una missione corrisponde ad una strategia per intervenire nel mondo reale, nella realtà fisica dei suoi processi, ovvero l'esatto opposto di ciò che vogliono gli esegeti dell'utopia virtuale. Nello stesso anno, il 2016, la Spagna è risultata vincitrice all'ultima *Biennale di architettura di Venezia* del Leone d'oro come migliore padiglione. Una scelta questa che ha premiato un progetto collettivo, fatto da più voci focalizzate su un tema comune molto reale, quello delle architetture lasciate incompiute dall'avvento delle crisi. Quindi testimonianze di impegno reale e non virtuale, di certo non mancano e continuano ad essere apprezzate.

Con lo sviluppo della società moderna europea il mondo sta tentando di raggiungere una nuova utopia: offrire nuove abitazioni a tutti i lavoratori. Questo problema andrebbe affrontato e risolto a Caracas, San Paolo, Lagos invece di creare isole artificiali nell'Oceano Indiano. Due terzi del pianeta lo richiedono. Però ciò non fa rumore mentre le isole artificiali lo fanno. Rem Koolhaas nel congresso citato ha affermato che "abbiamo scambiato Libertà, Uguaglianza e Fraternità per Sicurezza, Comfort e Sostenibilità". In queste parole c'è del vero, perché, come abbiamo visto nello stesso congresso, invece di sognare una società più democratica, ammiriamo e accogliamo con entusiasmo edifici-paesaggio che invece di integrarsi all'esistente si isolano dall'intorno, disgregando ogni forma di solidarietà sociale in cambio di una messa in scena della sicurezza, del *comfort* e della sostenibilità.

Per ultimo mi faccio una domanda: quei *render* spettacolari, pieni di giovani sorridenti in bicicletta, cani a passeggio e aquiloni per aria, sono molto affascinanti, ma a chi interessa il *render* di una baracca periferica o di una casa auto-costruita che tenta concretamente di risolvere il problema dell'abitazione a basso costo?