M a r c o s N o v a k
Babele 2000

Marcos Novak - architetto, artista e musicista - sviluppa algoritmi matematici per costruire spazi virtuali, ibridi e intelligenti. È impegnato in una ricerca sugli spazi non euclidei nel laboratorio virtuale che ha creato alla Architecture School of the University of Texas e alla UCLA, dove insegna. Babele 2000 è un estratto dal testo scritto da Novak in occasione della mostra/evento Transarchitecture.

Marcos Novak is an architect, a musician and and artist. He uses algorithms to generate electronic non-euclidean worlds and avatars. Novak teaches at UCLA and has a virtual lab at the School of Architecture of the University of Texas. Babele 2000 is an excerpt from the text written by Marcos Novak for Transarchitecture.

© Marcos Novak

Corpo, cyborg, avatar. Vedere attraverso un caleidoscopio multiplo. Leggere e parlare pensieri in parallelo. Biforcare frasi al limite del caos e continuare a capire ed essere compresi. Quando io sono multiplo, un insieme di sé parcellizzati, chi siamo noi? Dove siamo? In che modo siamo incarnati? Come possiamo muoverci nelle città degli spazi della coscienza?

La comprensione di creature finite in un universo infinito è necessariamente limitata; in ogni epoca e in ogni sistema filosofico, scientifico, artistico, religioso o ideologico c'è sempre un *orizzonte di pensiero*, un confine tra il conosciuto e l'abisso. Alcuni vivono entro quel confine, altri vi passeggiano attorno. Pochi lo superano e cercano di costruire qualcosa sopra l'abisso. Facendo un passo fuori dal mondo conosciuto, costruendo oltre i limiti del pensiero, ingrandiscono il mondo stesso a favore di tutti quanti. Sono queste le persone che io chiamo architetti, anche se possono essere poeti d'ogni sorta: scienziati, filosofi, ballerini, registi, scrittori, attori o musicisti.

Eccovi alcune voci. Ascoltatele.

Proliferazione di spazi

Nel *Tramonto dell'Occidente* Oswald Spengler parla del ruolo fondamentale che hanno avuto le concezioni dello spazio nel caratterizzare le civiltà. Condotti dalle tecnologie della virtualità, noi stiamo vedendo un passaggio epocale e mondiale che potrebbe essere non tanto un segno apocalittico del declino della civiltà occidentale quanto piuttosto un'indicazione della fine del suo dominio e del parallelo sorgere di una cultura globale ricca del proprio meticciato. Questo passaggio è accompagnato da una quantità di concezioni dello spazio. Lo spazio, in ogni sua variabile e sfumatura, sta avendo una radicale rivalutazione: spazio fisico, spazio elettronico, spazio scientifico, narrativo, semantico e stocastico, sociale, economico e politico, liscio e corrugato, interrotto e continuo, cellulare, mediato e addizionato, *broadcast*, *narrowcast* e *pointcast*, spettrale, interno ed esterno, spazio di sogno e spaziotempo, spazio piano e spazio curvo, euclideo, non euclideo, posteuclideo, transeuclideo, hilbertiano, n-spazio e spazio fasico, spazio musicale e sinestetico, spazio genetico, primo, secondo e terzo spazio, cyberspazio, fanno tutti a gomitate nel creare l'infinita permutazione con cui noi viviamo ma della quale non siamo abbastanza coscienti.

Da uno spazio addizionato deriva una realtà addizionata. Se l'architettura è l'arte il cui mezzo è lo spazio, e se la nostra comprensione dello spazio sta mutando, non dovrebbe mutare anche l'architettura? Non dovremmo mutare anche noi?

Tardi

Sono passati due secoli da quando Gauss si rese conto per la prima volta di come la geometria euclidea avesse fatto il proprio tempo e di come si fosse avviata una serie di rivalutazioni della natura dello spazio e del tempo. Siamo in ritardo di almeno due secoli nel trovare un'espressione architettonica per il mondo posteuclideo. Ora, per la prima volta dopo duecento anni, gli spazi elettronici permettono agli architetti di investigare le concezioni dello spazio che sono state sinora impossibili da esplorare con mezzi differenti dalla matematica e dalla poesia. Al tempo stesso le tecnologie dei media permettono la formazione di un nuovo ambiente ricettivo per un'architettura appropriata e rilevante. Mano a mano che gli strulmenti per creare spazi non fisici si rendono disponibili, gli architetti affrontano la doppia sfida di creare lavori che esprimano l'estrema singolarità delle nostre concezioni spaziali e si riferiscano a una cultura emergente, delocalizzata e virtuale. Affrontare questa sfida significa tre cose: 1) progettare architetture liquide nel cyberspazio; 2) fondere il mondo fisico e quello virtuale in *transarchitetture*, l'ibrido radicale dei due mondi; 3) accettare il compito di progettare la costituzione e l'identità di *avatar*, gli abitanti di questi nuovi ambienti, come parte dell'evoluzione della disciplina architettonica, senza mai smettere di cercare il superamento dell'orizzonte di pensiero.

Compito

Il cambiamento che stiamo sperimentando ebbe inizio quasi duecento anni fa, quando l'avvento di una geometria non euclidea portò a fondamentali ripensamenti sul significato dello spaziotempo, della materia e dell'energia, dell'informazione e del rumore. Vennero introdotte delle idee alle quali l'architettura non poteva più dare forma. S'ingenerò di conseguenza una rottura che portò a una crescente marginalizzazione dell'architettura. Chiamiamo il mondo newtoniano ed euclideo *Mondo A*, chiamiamo *Mondo B* il mondo posteuclideo che lo ha rimpiazzato e che si estende all'oggi, definiamo *Mondo C* il mondo elettronico e telematico che stiamo creando. Mentre la cultura globale si sta rapidamente spostando verso il Mondo C, gli architetti iniziano finalmente a considerare il Mondo B con un enorme salto in avanti, comunque insufficiente a portarli al passo con i tempi. Lo iato non deve essere perpetuato: sta a noi il compito di accettare il presente e inventare il futuro.

transArchitetture

Il termine *transArchitetture* descrive una trasformazione o una trasmutazione dell'architettura verso la rottura dell'opposizione di fisico e virtuale e la proposta di un continuum che conduca da un'architettura fisica a un'architettura tecnologicamente potenziata a un'architettura del cyberspazio. La transarchitettura si dà come una modalità di espansione e di rafforzamento dello scopo e della rilevanza dell'architettura nell'era informatica, che permetta di considerare vie alternative agli angusti confini della disciplina delle costruzioni.

La transarchitettura prende in esame gli aspetti del progresso tecnologico e teoretico dello spazio e le loro relazioni con l'esplorazione di differenti modalità spaziali

che era in passato impossibile perseguire. I computer vanno visti sia come strumenti per investigare queste modalità spaziali sia come creatori d'istanze per una nuova architettura.

Le idee sono ponteggi invisibili sopra i quali si costruisce il reale. La storia dell'architettura è la storia di una sempre crescente elaborazione di questi ponteggi. Ci sono ponteggi in senso letterale, come quelli che reggono archi e volte mentre li si costruisce, ponteggi industriali, come le fabbriche che inducono le materie prime a combinarsi, a consolidarsi e a formare strutture e città, e ci sono scaffali informatici che collegano gli interessi e le attività umane attraverso le vastità delle distanze fisiche e della conoscenza.

La transarchitettura - architettura oltre l'architettura - è un'architettura di scaffali invisibili.

Avatara

Avatara: incarnazioni di Vishnu, discese dalla loro divinità per correggere i disequilibri del mondo. Versioni multiple di un sé pertinente; identità preconfezionate per portare a termine compiti; corpi compromessi con finalità legate a mondi inferiori. Progetti con cui popolare progetti. Dieci incarnazioni/versioni come desideri, l'ultimo dei quali per chiedere altri dieci desideri: metacarne.

Design: la miniaturizzazione ha distrutto qualsiasi scusa per avere forme che inseguano altro dai bisogni del corpo e dalle sue allucinazioni. Molto design non è altro che una serie di splendide variazioni sul tema dell'involucro. Mentre questi sofisticati involucri si contraggono sino ad assumere le dimensioni di microchip praticamente invisibili, diviene evidente che il design non riguarda la vera espressione ma l'esaltazione sensuale delle interfacce tra corpi, possessioni e ossessioni.

Dopo la caduta di tutti i miti, siamo sull'orlo di un precipizio. Cadiamo. Ogni giorno il virtuale si fa avanti con più baldanza, si impadronisce di qualcosa, spezza qualcos'altro, cambia tutto. Lo spazio fisico – già posteuclideo – è oggi del tutto contaminato dal virtuale: nessuna cura in vista. Facciamo design, e quindi siamo. Quando ci dissolviamo nella virtualità, cosa rimane del design? E cosa rimane di noi?

Ciò che si era soliti disegnare nello spazio fisico ora viene assorbito nell'insaziabile virtualità. Inizialmente non vi sono sensi nello spazio virtuale. Quando ci spostiamo nella virtualità, si chiarisce il ruolo del design del futuro: fornire i sensi al virtuale come i designer di oggi forniscono sensi al fisico. Ma i sensi appartengono ai corpi, e quindi fornire sensi al virtuale significa innanzitutto inventare corpi virtuali dotati di sensi virtuali. Questo implica una nuova operatività: niente collage, niente meccanica, nemmeno alchimia: si deve imparare a curvare la matrice spaziale sottostante.

Il design del futuro è quello degli avatar e dei loro sensi, il tutto in spazi ugualmente artificiali, anche quando fisici. Le tecniche con cui disegnare lo spazio, l'avatar e gli strumenti si riassumono in un solo termine: avatarchitecture.

L'architettura si tripartisce: architettura liquida nel cyberspazio, transarchitettura al

confine ibrido di spazio fisico e spazio virtuale, design del sé e dell'altro in spazi addizionati.

Avatararchitecture

La storia del corpo è inestricabilmente legata al progresso tecnologico. Il corpo è la tecnologia della vita. Nella nostra epoca la tecnologia e il corpo si sono fusi in ciò che io chiamo il *continuum corpo/cyborg/avatar*. Abbiamo a lungo dato per scontato che la nostra identità dipenda dal nostro corpo. La ricerca biologica e psicofisiologica continua a imbattersi in nuove scoperte che rivelano nuove interrelazioni nell'intricata danza tra chimica e personalità. La rivoluzione cibernetica ci ha messi di fronte al cyborg come secondo livello della formazione del sé attraverso l'addizione tecnologica. Il terzo livello è ora apparso nel cyberspazio: l'incarnazione totalmente virtuale, l'avatar. Il biochimico, l'elettromeccanico e il televirtuale formano un contiuum nella costruzione dell'identità. Le discipline del design – quelle che Herbert Simon ha chiamato "le scienze dell'artificiale" – si ritrovano faccia a faccia con una prospettiva senza precedenti: estendere il design a tutti i livelli.

Nel passato gli architetti disegnavano lo spazio entro il quale si formavano e agivano le identità. Ora, in mondi di integrale artificialità, gli architetti sono chiamati a disegnare non solo lo spazio, ma anche i suoi abitanti, e non solo il loro aspetto ma anche i loro sensi e le loro capacità. Le barriere tassonomiche che tenevano separati i modi dell'espressione sono caduti, si sono trasformati in finestre, in specchi. Il pittore deve disegnare gli occhi dell'osservatore, il compositore deve comporre le orecchie dell'ascoltatore.