



Claudia Ricciardi

Spazi senza uomo

Nuovi paradigmi dei contenitori di memoria



EDIZIONI
**NUOVA
CULTURA**

hortusbooks
16

Claudia Ricciardi

SPAZI SENZA UOMO

Nuovi paradigmi dei contenitori di memoria

hortusbooks



hortusbooks è un progetto editoriale che nasce dall'esperienza di (h)ortus – rivista di architettura.

Raccogliere saggi e riflessioni di giovani studiosi dell'architettura, siano essi sul contemporaneo, sulla storia, la critica e la teoria, sul progetto o sugli innumerevoli altri temi che caratterizzano l'arte del costruire è la missione che vogliamo perseguire, per una condivisione seria e ragionata dei problemi che a noi tutti, oggi, stanno profondamente a cuore.

METODI E CRITERI DI VALUTAZIONE

La collana hortusbooks propone saggi di alto livello scientifico nel campo dell'architettura. I testi pubblicati, che potranno essere anche in lingua straniera per facilitarne la diffusione in campo internazionale, vengono valutati dal Comitato scientifico, che ne considera la validità scientifica sulla base dei seguenti criteri: originalità del lavoro e significatività del tema proposto nell'ambito della composizione architettonica e urbana; rilevanza scientifica nel panorama nazionale e internazionale; attenzione alla letteratura sull'argomento e apparato critico; rigore metodologico; proprietà di linguaggio e fluidità del testo; uniformità dei criteri redazionali.

RESPONSABILI SCIENTIFICI:

Federico De Matteis • Alfonso Giancotti
www.vg-hortus.it

COMITATO SCIENTIFICO:

Marina Pia Arredi, Giovanni Ascarell, Vincenzo Giuseppe Berti, Luigi Calcagnile, Massimo Casavola, Stefano Catucci, Anna Irene Del Monaco, Federico De Matteis, Alfonso Giancotti, Rosario Gigli, Maria Rosaria Guarini, Marco Maretto, Paolo Melis, Dina Nencini, Stefano Nobile, Manuela Raitano, Luca Reale, Giuseppe Strappa, Benedetto Todaro

Il comitato scientifico non risponde delle opinioni espresse dagli autori nelle opere pubblicate in collana.



Copyright © 2025 Edizioni Nuova Cultura – Roma
ISBN: 9788833657967

Composizione grafica e Copertina a cura della casa Editrice
Revisione a cura dell'Autore



Questo libro è stampato su carta FSC amica delle foreste. Il logo FSC identifica prodotti che contengono carta proveniente da foreste gestite secondo i rigorosi standard ambientali, economici e sociali definiti dal Forest Stewardship Council.

È vietata la riproduzione non autorizzata, anche parziale, realizzata con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico.

Indice

Introduzione	9
1. ARCHITETTURE NECESSARIE	
<i>Iconografia e antefatti tra 'custodire' ed 'esplorare'</i>	
1.1 Per una definizione di 'spazi senza uomo'	15
Crisi e Rivoluzione documediale	15
Paesaggi innocupati	30
Uomo e spazio. <i>Spazi senza uomo</i>	36
Accessibilità, permanenza e disponibilità alla modificazione	42
1.2 Inventari	45
Depositare	45
Delle intenzioni e dei tempi di deposito	47
1.3 Ars Memoriae	59
Dati	59
Registrare	69
2. SPAZI ASSOLUTI	
<i>Il Data Center nel paesaggio contemporaneo</i>	
2.1 Data Center	81
Nuovi depositi per nuovi contenuti	81
Caratteri precipui	93

2.2 Assetti	125
Lo <i>Spazio dei flussi</i> vs. lo <i>Spazio dei luoghi</i>	125
Figuratività ed utilità	138
Dell'idea di sublime	145
2.3 Tendenze	149
Big box	
<i>PT Covilhã Data Center</i>	150
<i>AM4 Data Center</i>	155
<i>Global Switch Data Center</i>	160
Urbanità	
<i>Digital Beijing Building</i>	165
<i>Qianhai Data Center</i>	170
<i>Sora Data Center</i>	173
Paesaggio	
<i>Kolos Data Center</i>	177
<i>The Spark Data Center</i>	179
<i>Santander Data Center</i>	182
Innesti	
<i>Pionen white mountains</i>	187
<i>MareNostrum Supercomputing</i>	192
<i>Global Switch Data Center Campus</i>	197
3. NUOVE TRAIETTORIE	
<i>Prefigurazioni e scenari</i>	
3.1 Dell'obsolescenza dei prodotti antropici	205
Spazi fragili	205
Data Center tra accumulazione e temporaneità	207

3.2 Alterazioni e Risignificazioni	211
Ibridi	211
Sigilli	220
3.3 Sull'ipotesi di svuotamento	223
Riscritture	223
Monumenti	226
Conclusioni (aperte)	231
Mid-Journey	233
Glossario	253
Spazi senza uomo / Apparato d'indagine	262
Bibliografia selezionata	265
Filmografia selezionata	273

Introduzione

La trasposizione del mondo tangibile in dati immateriali e l'irreversibile automazione dei processi produttivi (e creativi) determinano in modo sempre più evidente un profondo cambiamento anche dello spazio abitabile, sottendendo implicazioni politiche, ambientali, certamente economiche e soprattutto sociali.

Nel 1969 il gruppo Archizoom descrive attraverso il manifesto *Non-stop city*¹ una nuova logica di scrittura urbana avulsa da qualsivoglia codice figurativo e rispondente ai soli precetti di ottimizzazione e ordinazione gerarchica della produzione e del consumo. Un'idea radicale del tessuto urbano in cui «la Fabbrica e il Supermarket diventano di fatto i veri modelli campione della città futura: strutture urbane ottimali, potenzialmente infinite, dove le funzioni si dispongono spontaneamente su di un piano libero, reso omogeneo da un sistema di microclimatizzazione e informazione ottimale»².

Similmente, oggi, centri logistici, Data Center e industrie agricole automatizzate sono contenitori indispensabili devoti alla sola ottimizzazione performativa che si addensano nel tessuto extraurbano determinando un paesaggio non più volto ad essere abitato dall'uomo.

Spazio e 'inoccupante' si pongono come termini antitetici a individuare un ambito di ricerca sul confine tra l'idea di spazio e la sua apparente negazione. Un viaggio che necessita di aprirsi a mondi figurativi ed immaginifici per comprendere la natura di quei luoghi svuotati, celati, inviolati, dissimulati, inaccessibili o non ancora esplorati. Lo '*spazio senza uomo*', di cui si propone una definizione dichiaratamente esplorativa, non identifica infatti un luogo in cui

¹ Archizoom Associati, *Non-stop city*, in «Domus», 496, 1971.

² Ivi, p. 52.

l'essere umano è assente ma uno in cui la sua presenza è del tutto marginale: egli non ne è più l'occupante, ma il beneficiario.

In questo contesto, il Data Center è un esempio significativo di spazio senza uomo.

L'indagine sul contenitore di dati, inteso come monotipo delle architetture utilitaristiche, è stata spesso ritenuta afferente ad un ambito prettamente tecnico, separato da una ricerca di tipo compositivo.

I tradizionali spazi funzionali non modulati sulla corporeità ma devoti alla sola ottimizzazione produttiva della macchina sono oggi, con la progressiva automazione, disoccupati dalla presenza dell'essere umano anche per fini meramente manutentivi.

Dislocati ai margini del tessuto densamente popolato, i Data Center pongono interrogativi tanto importanti quanto inevitabili.

In prima istanza, la smisurata scala degli ipertecnologici depositi suggerisce una riflessione circa il rapporto con il contesto che abitano, in un processo di necessaria astrazione. In secondo luogo, appare evidente che i dati implicino una dimensione spaziale estremamente affascinante che vive proprio del rapporto apparentemente paradossale tra contenitore tangibile e contenuto immateriale, sottendendo la potenzialmente illimitata capacità contenitiva del Data Center. Un contenuto, oltretutto, inconsumabile perché digitalizzato che interroga l'uomo, essere finito, sull'importanza della conoscenza e, forse, la necessità dell'oblio. Il testo mira a sostenere una lettura critica del Data Center che assurge a tipo simbolo del nostro secolo e a prefigurare possibili traiettorie di evoluzione muovendo dalla intrinseca temporaneità dell'edificio stesso. Si diramano percorsi e tracciati che contrappongono una possibile apertura ad un processo di risignificazione e riscrittura, alla rivendicazione di obsolescenza dell'edificio stesso, all'inclusione nel tessuto urbano o all'inesorabile processo di monumentalizzazione che fa del Data Center simbolo e memoria di un futuro passato, trascendendo il contenuto stesso.

Le pagine che seguono tenteranno di dare risposta ad alcuni, imprescindibili, interrogativi:

Il Data Center è un organismo architettonico?

È possibile identificare uno spazio ibrido di interscambio tra uomo e automazione?

Se il paesaggio è da intendersi nella sua dimensione attiva di spazio di relazioni, potranno gli spazi senza uomo diventare spazio ospitali?



1. ARCHITETTURE NECESSARIE

Iconografia e antefatti tra *custodire* ed *esplorare*

Alphonse de Neuville e Edouard Riou, *Nautilus*
Disegno in Jules Verne, *Vingt mille lieues sous le mers*, 1871

1.1 Per una definizione di ‘spazi senza uomo’ Crisi e Rivoluzione documediale

«Il significato più duro del termine post-industriale significa infatti che l'industria, accelerando tutti i suoi processi di automazione si separa dalla sua società, e diviene invece un canale autonomo, una economia specifica, che non si assume più il ruolo di gestire la forma della società, (che il lavoro deve reinventarselo tutti i giorni), del mercato, della metropoli: realtà queste che le sono ormai del tutto estranee e verso cui si colloca in posizione di pura alimentazione dei consumi, ma non certo di riforma, di trasformazione o di controllo»¹

Brussels World's Fair, 1958

Le immagini del corto animato *The Information Machine* di Charles e Ray Eames riempiono gli spazi del Padiglione IBM raccontando la tecnica come costante contrappunto della storia dell'evoluzione umana. I computer venivano presentati, in quell'occasione, come dispositivi utili a raccogliere ed elaborare dati al grido *This is information!*, anticipandone la loro irrinunciabilità.

Il corto animato diventa presto occasione di riflessione sul ruolo etico e sociale delle macchine calcolatrici destinate a proliferare vertiginosamente e sull'importanza della registrazione dei dati e della loro custodia, la cui evoluzione si farà repentina ed irrefrenabile.

¹ A. Branzi, *Una generazione esagerata. Dai radical italiani alla crisi della globalizzazione*, Baldini + Castoldi, Milano, 2014, p. 276.

Si stima che oggi, ogni giorno, vengono creati 2,5 quintilioni di byte² di dati conservati su supporti sempre più performanti: le schede perforate lasciano presto il posto al Cloud storage³ che, contrariamente a quanto di impalpabile ed etereo il suo nome possa suggerire, si traduce in enormi ed energivori contenitori disseminati nel territorio extraurbano.

L'epoca digitale che viviamo fa del Data Center il prototipo più significativo di deposito contemporaneo della memoria umana, implicando non solo questioni compositive che oscillano tra figuratività e funzionalità, ma anche temi politici, sociali ed etici.

Il Data Center è certamente ascrivibile agli 'spazi senza uomo', architetture necessarie, sempre esistite, che hanno rappresentato, in particolare nel periodo industriale tra la fine dell'Ottocento ed il Novecento, una matrice di disegno urbano.

Intese spesso come mere costruzioni utilitaristiche avulse dai precetti della composizione architettonica più nobilmente intesa, le architetture necessarie sottendono, al contrario, una profonda relazione tra l'uomo che non abita questi spazi ma ne è il diretto beneficiario e l'utensile.

L'indagine che esplora il rapporto tra 'architettura' e 'tecnica' si rafforza della progressiva disoccupazione umana degli spazi produttivi, dettata da un sempre maggiore processo di automazione che ne ridefinisce non solo le logiche funzionali ma anche quelle figurative.

² Secondo la ricerca condotta da IBM nel 2017, ogni giorno vengono prodotti circa 2,5 quintilioni ed il 90% dei dati disponibili è stato prodotto negli ultimi due anni. *"Becoming Data driven"*, Domo (Becoming A Data-Driven CEO | Domo). Ultima visita 08/12/2021.

³ Si fa riferimento alla Legge di Moore per cui *"(...) la complessità dei microcircuiti (per es., misurata dal numero di transistor per chip o per area unitaria) raddoppia periodicamente, con un periodo originariamente previsto in 12 mesi, allungato a 2 anni verso la fine degli anni Settanta e dall'inizio degli anni Ottanta attestatosi sui 18 mesi"*.

Enciclopedia online Treccani, voce *Legge di Moore*, accessibile all'indirizzo: (<https://www.treccani.it/enciclopedia/ricerca/legge-di-Moore/>).

Attraverso la rilettura di Lewis Mumford, di Constant Nieuwenhuys e delle architetture radicali, si rintracciano le trame di sviluppo, di convergenza e divergenza del 'mito della macchina', chiarendo il contesto socio-politico che viviamo e ricostruendo l'evoluzione della centralità dell'uomo nel corso del secolo scorso.

Se l'uomo viene definito da Thomas Carlyle, intorno agli anni Trenta dell'Ottocento, come un «*animale che maneggia utensili*»⁴, da esso usati e inventati, indispensabili per affermare la sua supremazia, Lewis Mumford subordina la superiorità della specie umana all'evoluzione del linguaggio e dell'intelletto. Non gli utensili intesi come strumenti di intervento e modifica della realtà che ci circonda, ma «*la loro modificazione attraverso simboli linguistici*»⁵ e la trasmissione alla collettività ne hanno sancito il valore di tramite evolucionistico. Partendo dagli studi del biologo scozzese Patrick Geddes, Lewis Mumford distingue tre fasi non necessariamente sincrone dell'evoluzione del rapporto tra Civiltà e Macchina: una fase Eotecnica, una Paleotecnica e una Neotecnica.

La fase Eotecnica corrisponde ad un rapporto primordiale tra uomo, tecnica e natura che convivono in un equilibrio positivo attingendo, per le attività quotidiane, unicamente da fonti rinnovabili di energia. Gli strumenti sono ancora rudimentali e utilizzati esclusivamente a servizio dell'uomo e delle sue necessità.

Intorno al XVII secolo l'affinamento delle tecniche, in particolare quelle di estrazione del carbone ed il suo impiego nella produzione del ferro, apre la fase Paleotecnica. La costruzione di macchine operanti conduce ad una progressiva sostituzione dell'essere umano nello svolgimento di alcune mansioni, gettando le basi di una futura (ed irrefrenabile) meccanizzazione. L'equilibrio precedente tra uomo, tecnica e natura viene compromesso dalla macchina che, concepita per sintetizzare le molteplici forze agenti, «*provocò la sistematica negazione di*

⁴T. Carlyle, *Sartor Resartus*, in «Fraser's Magazine», Gran Bretagna, 1833-34.

⁵L. Mumford, *Il mito della macchina*, Il Saggiatore, Milano, 2011.

*tutte le sue promesse: fu il Regno del Disordine»*⁶. Pian piano inizia a germogliare il seme di quella ideologia di ottimizzazione produttiva che avrebbe successivamente portato ad una progressiva mercificazione. La macchina, sempre più potente e performante, si sarebbe presto trasformata in strumento di dominio e controllo.

L'era definita Neotecnica si sostanzia di una società più equa e città più vivibili, prevedendo che le scorie prodotte dalla società della macchina fossero «*trasformate dall'intelligenza e dalla cooperazione sociale, ed adattate ad usi più vitali*».

Il progresso tecnico e l'ascesa della *macchina* hanno certamente condizionato il modo di vivere dell'essere umano, plasmandone lo spazio abitativo, lavorativo e lo stesso spazio urbano. L'insieme di abitudini sociali che costituisce elemento fondativo della comunità stessa, viene in molti ambiti sostituito dalla meccanizzazione imponendo una convivenza inedita tra la macchina e l'uomo. *Il progresso diviene obiettivo precipuo. Il prodotto la divinità da venerare.*

È ciò che Samuel Butler denuncia aspramente nel romanzo *Erewhon* (che gioca sulla parola *Nowhere* rovesciata) del 1872 attraverso il racconto, appunto al contrario, di un mondo utopico che l'autore immagina senza macchina o tecnologia. Attraverso i suoi personaggi Butler esprime i timori della progressiva sostituzione da parte delle macchine del lavoro manuale che determinerebbe un inevitabile asservimento dell'essere umano.

*Nessuna delle macchine attuali, ripeto, mi spaventa. Ciò che mi spaventa è la straordinaria rapidità con cui esse si stanno trasformando in qualcosa di ben diverso da quello che sono oggi. (...) Non dobbiamo dunque sorvegliare il loro progresso, e arrestarlo finché siamo ancora in tempo?*⁷

⁶ L. Mumford, *Tecnica e cultura*, Net (Nuove Edizioni Tascabili), Milano, 2005, p. 216.

⁷ S. Butler, *Erewhon*, Adelphi, Milano, 1979 [1872], p. 177.

A partire dagli anni '10 dello scorso secolo l'assembly-line fordista prevede che gli operai si dispongano ordinatamente in catene di montaggio tanto lunghe da non riuscirne più a vedere l'inizio o la fine, collaborando strettamente con un sistema meccanizzato volto ad una estrema ottimizzazione produttiva.

L'oggetto viene scomposto nelle sue parti più piccole, ognuna delle quali affidata ad un lavoratore, a cui viene richiesta «(...) assoluta precisione; perché il pezzo (...) deve essere esatto per continuare a svolgere il suo ruolo di pezzo particolare, chiamato a collocarsi automaticamente in un insieme»⁸.

In *Modern Times*, in una fabbrica fatta di giganteschi ingranaggi costantemente in funzione, a Charlot⁹ viene chiesto di sperimentare un nuovo sistema di alimentazione che possa ridurre il tempo dedicato al pranzo per massimizzare la produzione. Definitivamente alienato, Charlot è portato alla follia.

La fabbrica assurge a modello organizzativo sociale in cui la logica della produzione diviene logica fondativa. La capacità di produrre beni di consumo legittima la classe operaia al diritto alla sussistenza facendo del capitale l'obiettivo ultimo a cui ambire.

Nella società industriale la divisione tra classe capitalista e classe operaia è netta e profonda tanto che il rafforzarsi della prima, sull'onda del progresso tecnico ed economico, è direttamente proporzionale al maggiore sfruttamento della seconda. Tale disequilibrio ha una famosa trasposizione cinematografica in *Metro-polis* del regista austriaco Fritz Lang del 1927 (Fig. 1), in cui il divario sociale viene rappresentato spazialmente da una gerarchica disposizione verticale delle parti: in una metropoli del futuro il sottosuolo è abitato dai lavoratori schiacciati dai ritmi di produzione forsennati della macchina, mentre il sopra-suolo ospita attività commerciali e grattacieli nei quali la classe capitalista risiede.

⁸ Le Corbusier, *Verso una architettura*, Milano, Longanesi, 2003, [1925], p. 231.

⁹ Charlot è operaio di una fabbrica e protagonista di *Modern Times*, diretto e interpretato da Charlie Chaplin nel 1936.



Figura 1. Fritz Lang, *Metropolis*, 1927

L'indagine critica del rapporto imperfetto tra essere umano e meccanizzazione, così come il progresso e l'avanzata tecnologica, costituiscono la forza vivificante di un nuovo immaginario, una lettura anticipazionista del mondo e di realtà utopiche e distopiche.

Se da un lato prefigurazioni immaginifiche dell'automazione salvano Charlot dalla follia e disegnano città come *New Babylon* di Constant Nieuwenhuys in cui l'essere umano, sollevato dal lavoro e dall'obbligo di essere produttivo, vive in un tempo e in uno spazio liberi, dall'altro, mondi sopraffatti dalla mercificazione e parcellizzazione del lavoro in virtù dell'esaltazione produttiva raccontano una società iniqua che abita un mondo fragile e compromesso dalla incontrollata ricerca di supremazia.



Figura 2. Sorveglianza

In questo contesto, la società ideale di *Utopia* descritta da Thomas Moore (1516) si sgretola sotto i poteri totalitari, i conflitti mondiali, i disequilibri sociali, la corsa al potere economico che segnarono profondamente lo scorso secolo, sostanziando prefigurazioni deliranti ed esasperate. Proprio nel disequilibrio del rapporto uomo-macchina si innesta il più profondo dei paradossi: il timore di un futuro possibile e non lontano in cui la macchina, ormai intelligente, diviene dominante e che proprio nel progresso tecnologico fissa il suo obiettivo più entusiasmante.

Se il perfezionamento tecnologico pone, sul finire del XIX e l'inizio del XX secolo, un interrogativo rivolto all'affiancamento della macchina al lavoro tradizionalmente svolto dall'uomo, a metà dello scorso secolo l'idea di macchina comincia ad essere esaltato.

Si succedono in questo momento narrazioni distopiche della convivenza uomo-macchina, in cui quest'ultima riesce a dominare ed asservire l'essere umano. Si tratta di prefigurazioni che anticipano una visione certamente estrema, esasperata e delirante ma che si innestano in maniera profonda nella realtà e nel sentire di quel preciso momento storico.

In *Brave New World* di Aldous Huxley pubblicato nel 1932, il principio della catena di montaggio fordista viene trasposto alla riproduzione umana per generare una società controllata e divisa in caste.

George Orwell pubblica *1984* (Fig. 2) all'alba degli anni '50 nelle cui pagine dipinge una società schiacciata dal totalitarismo dell'occhio vigile del *Big Brother*. In questo senso la macchina diventa un dispositivo di sorveglianza con potere assoluto sull'essere umano.

In *Mechanization Takes Command* (1948) Siegfried Giedion propone un'indagine fondamentale volta da un lato ad una disamina dell'ascesa della macchina in diversi contesti applicativi e dall'altro ad una ricognizione lucida delle implicazioni che l'avvento della tecnica ha avuto sulla vita dell'essere umano. Per Giedion l'aspetto da cui deve muovere l'indagine critica non è la meccanizzazione del lavoro in virtù di un suo estremo potenziamento, ma è la concezio-



Figure 3-4. "2001: Odissea nello spazio", film del 1968 diretto da Stanley Kubrick

ne meccanizzata attraverso la quale osserviamo ed intendiamo il mondo che ci circonda. La tecnologia evolve e passa dall'essere a servizio dell'uomo ad una divinità da venerare e al contempo temere, prodotta dallo stesso essere umano. L'intelligenza che Butler temeva che le macchine potessero acquisire diventa realtà.

È con assoluta consapevolezza, tanto inaspettata quanto significativa, che il supercalcolatore appena collegato da Dwar Ev risponde alla domanda se esistesse o meno Dio con «*Sì, ora esiste*» nel breve racconto *Answer* di Fredric Brown, pubblicato nel 1954.

Si assiste in questo contesto ad un cambio di paradigma fondamentale: il *supercomputer* prende il posto del *superuomo* assurgendo a entità senziente e cosciente, protagonista di visioni immaginifiche ed esaltanti. HAL 9000, ad esempio, è dotato di un'intelligenza evolutissima, ben più grande di quella umana e proprio sul suo sentire si avvicenda la narrazione di Kubrick.

2001: A Space Odyssey del 1968 (Figg. 3-4), considerato a pieno titolo una pietra miliare del cinema di fantascienza, svela la composizione fisica del cuore – e cervello – di bordo della nave spaziale *Discovery*, immaginandola come una stanza riempita di elementi luminosi montati su degli array. L'ambiente è rosso, come rosso è



l'occhio di HAL – di orwelliana memoria – che può vigilare e controllare tutto ciò che succede all'interno e all'esterno della Discovery. Coscienza, controllo e potere si intrecciano nella nuova idea di macchina, non più strumento ma entità senziente che l'uomo ha creato a sua immagine ma che sfugge ormai dal suo controllo. L'analogia sempre più profonda con l'essere umano, preludio all'intelligenza artificiale, si rintraccia anche nella celebre sequenza in cui Bowman disattiva il supercomputer rimuovendo dal *memory terminal* alcuni hard disk, scatole bianche luminose che ricordano le custodie delle cassette audio degli anni '80: HAL regredisce progressivamente fino a riesumare il suo primo ricordo, un programma con cui l'elaboratore si presenta amichevolmente e canta una filastrocca (*Giro giro tondo*, nella versione originale si tratta della canzone *Daisy Bell*) che gli era stata insegnata dal suo primo istruttore.

Ancora più estremo è il mondo svelato dalla trilogia di *Matrix* delle sorelle Wachowski, dominato da macchine che si nutrono dell'energia degli esseri umani per sopravvivere. La matrice costruisce l'immagine di una realtà fittizia che gli umani possono abitare ignorando di essere sottomessi.

Apocalittica e terrificante è l'immagine di campi sterminati «*dove gli umani non nascono*» ma sono collegati a formare batterie organiche di energia (come spiega Morpheus nella pellicola «*un corpo umano genera più bioelettricità di una batteria da 120 volt ed emette oltre 6 milioni di calorie*»). Si tratta di un profondo cambio di paradigma sostenuto, certo, da un contesto di eventi sociali, politici, economici e religiosi che tuttavia traccia la strada che ancora oggi fermamente percorriamo verso l'intelligenza artificiale.

È necessario, a questo punto, chiedersi se il progredire della tecnologia fino alle sue più estreme ed immaginifiche rappresentazioni abbia effettivamente sollevato l'essere umano dal lavoro. In questo senso è possibile affermare che l'uomo non è sopraffatto dalla macchina, che riesce a replicarne in maniera decisamente più performante la capacità produttiva, quanto piuttosto viene liberato dal dovere di un lavoro attivo, rimanendo assolutamente dominante

in un sistema uomo-centrico che nel 2000 il Premio Nobel per la chimica Paul Crutzen chiama *Antropocene*¹⁰.

Ancora lontani dall'utopica *New Babylon* poiché, come sostenuto dall'economista e sociologo americano Jeremy Rifkin

*le forze del mercato continuano a generare produzione e profitto, senza preoccuparsi affatto di procurare tempo libero e piacere supplementare ai milioni di persone il cui lavoro è diventato ridondante*¹¹

la meccanizzazione prima e l'automazione poi hanno scardinato il concetto tradizionale di lavoro dell'essere umano.

L'indagine sul rapporto tra corpo e progressiva automazione è alla base del progetto *Work, Body, Leisure*¹² allestito presso il Padiglione Olandese della 16. *Mostra Internazionale di Architettura della Biennale di Venezia* e curato da Marina Otero Verzier (Fig. 5).

Il corpo umano, inteso nel suo rapporto con lo spazio (sempre più) automatizzato, è al centro dell'indagine critica dell'installazione che si concentra su inedite configurazioni spaziali e nuovi modi di abitarle. Attraverso la *Locker Room*, una stanza organizzata da superfici infinite di armadietti arancioni, si propongono visioni inedite di spazi comuni come uffici, fabbriche, spazi domestici, spazi esterni di gioco.

¹⁰ Antropocene è un termine diffuso negli anni ottanta dal biologo Eugene Filmore Stoermer e ripreso nel 2000 dal Premio Nobel per la chimica Paul Crutzen. Crutzen P., *Benvenuti nell'Antropocene. L'uomo ha cambiato il clima, la Terra entra in una nuova era*, Mondadori, Milano, 2005

¹¹ J. Rifkin, *La fine del lavoro*, Mondadori, Milano, 2005 [1995]

¹² "Work, body, Leisure" è un progetto commissionato dall'Het Nieuwe Instituut e curato da Marina Otero Verzier per il Padiglione Olandese della 16. *Mostra Internazionale di Architettura della Biennale di Venezia*