

## Ci sarà una volta | Once upon a time there will be...

### PREMESSA

Questa storia non è vera, ma si può ritenere che sia verosimile, poiché è interamente basata su ciò che centinaia di bambine e bambini tra i 6 e gli 11 anni hanno detto, tentando di immaginare *come effettivamente sarà il mondo del futuro e come desidererebbero fosse un mondo ideale in cui vivere bene insieme*. Raccontando ciò che secondo loro è verosimile aspettarsi nell'uno e nell'altro caso, la storia evidenzia che il futuro previsto e l'utopia disegnata dal desiderio *sono ben lontani dal coincidere*. Proprio tale mancata coincidenza costituisce il punto su cui invitiamo a riflettere chiunque tenti di immaginare e progettare lo spaziotempo futuro delle relazioni umane e le tecnologie che ne tracciano vincoli e possibilità.

### LA CITTÀ FUTURA...

**C**i sarà una volta una città fluttuante, i cui abitanti vivranno in **grattacieli altissimi costruiti su piattaforme girevoli**, oppure in **case e ville più basse, sospese nell'aria grazie a gigantesche calamite respingenti**, studiate per ridurre l'impatto di alluvioni e terremoti. Compariranno qui anche le prime **case volanti**, che si libereranno nell'aria assieme ad **autobus, macchine, biciclette e bolle volanti** – mezzi più innovativi e resistenti di tutti gli altri – che scorreranno lungo rotte tracciate da complessi sistemi di proiezione d'immagini. Tutti i mezzi di trasporto saranno in grado di muoversi senza pilota. Per agevolare il viaggio degli eventuali passeggeri, molti altri oggetti appariranno come sospesi nel cielo: ad esempio, bancarelle per fare acquisti. Quelle che un tempo erano strade d'asfalto saranno ancora percepibili, in basso, come letti di fiumi ormai prosciugati: **strisce progressivamente riconvertite ad aree verdi in cui passeggiare e coltivare**, non appena ci si accorgerà del fatto che troppi saranno gli esseri umani sul pianeta e troppo poche la terra libera e la vegetazione rimaste.

Sarà questo uno dei fili del rasoio su cui la città futura camminerà, incerta tra l'inebriante sentimento di potere che consegnerà ai suoi abitanti – come il potere del *volo individuale* – e il diffuso sentimento della fragilità dell'insieme: **fragilità dovuta al persistente squilibrio tra le connessioni curate e quelle trascurate**. Nella città fluttuante e iper-connessa, infatti, le connessioni trascurate potrebbero aumentare più velocemente di quelle effettivamente monitorabili e curate, *sia* all'interno della città stessa e tra i suoi abitanti, *sia* tra la città e gli ecosistemi naturali.

Tra gli indici dello squilibrio continuerà a esserci l'inquinamento, in forme vecchie e soprattutto nuove, con una parziale e forse sciagurata consolazione: ci saranno **più malattie dovute all'inquinamento**, ma anche **più medicine per curarle**.

Sarà un mondo pieno di cose, quello della città fluttuante, ma non di cose qualsiasi, come potevano essere concepite fino a tutto il Novecento: saranno **cose automatizzate, capaci di connettersi e scambiare informazioni con altri oggetti, ambienti o persone**. A un immaginario viaggiatore che provenisse dal ventesimo secolo saranno ancora riconoscibili alcuni tratti essenziali della città superamericana descritta da Robert Musil, dove «[a]ria e terra costituiscono un formicaio, attraversato dai vari piani delle strade di comunicazione. Treni aerei, treni sulla terra, treni sotto terra, posta pneumatica, catene di automobili sfrecciano orizzontalmente, ascensori velocissimi pompano in senso verticale masse di uomini dall'uno all'altro piano di traffico; nei punti di congiunzione si salta da un mezzo di trasporto all'altro, e il loro ritmo che tra due velocità lanciate e rombanti ha una pausa, una sincope, una piccola fessura di venti secondi, succhia e inghiotte senza considerazione la gente, che negli intervalli di quel ritmo universale riesce appena a scambiare in

fretta due parole. Domande e risposte ingranano come i pezzi di una macchina, ogni individuo ha soltanto compiti precisi, le professioni sono raggruppate in luoghi determinati, si mangia mentre si è in moto, i divertimenti sono radunati in altre zone della città, e in altre ancora sorgono le torri che contengono moglie, famiglia, grammofono e anima». Fin qui Musil, che non poteva tuttavia immaginare l'evoluzione successiva di quel mondo formicolante, riassumibile in due categorie di oggetti: schermi e robot.

**Schermi fluttuanti o incorporati** nelle pareti più diverse, schermi **indossabili** con gli abiti e **schermi grandissimi e al tempo stesso portatili**, capaci di espandersi e di ripiegarsi in forma di cubetto ad un semplice tocco. Nell'evoluzione del mondo multischermo che ancora agli inizi del XXI secolo appariva *nuovo* ad uno degli attori principali dell'epoca – Google – le immagini visualizzate saranno abitualmente fruibili in 3D senza bisogno di occhiali. Saranno tanto realistiche quelle immagini, che si potrà così pensare di avere a disposizione una sorta di **tecnologia del teletrasporto**, o della “multi-presenza”: poiché un corpo potrà essere “qui” e quasi altrettanto realisticamente nei molteplici “altrove” connessi. D'altro canto, per chi sarà ormai abituato alla costante sovrapposizione tra online ed offline e all'osmosi tra esperienze e schermi, le differenze tra originali e copie appariranno più sottili che in passato.

### ... E I SUOI ABITANTI

Come gli schermi, i robot saranno dappertutto. **Robot sempre più perfezionati**, dalle **case robotizzate** agli **animali-robot** uguali a quelli veri, indistinguibili come voleva Cartesio, che si diffonderanno perché controllabili agevolmente con telecomandi. «Con il telecomando si dura meno fatica» – sarà il ragionamento di fondo – com'è chiaro ad esempio considerando ciò che accade se si vuole portare a passeggio un cane. La gente vorrà in generale *durare meno fatica* nel fare le cose: sarà perciò **più pigra, più sedentaria e anche più diffidente** nei confronti degli altri rispetto al passato, avendo più occasioni d'incontro con gli *avatar* delle persone che con le persone stesse. Si sarà meno abituati a stare insieme agli altri, nel senso antico dello “stare insieme”.

**I robot sostituiranno gli esseri umani in molte circostanze**: innanzitutto nel pulire, nel cucinare, nel mettere in ordine le case (almeno per le case che non saranno fornite di pulsanti auto-ordinanti); poi sostituiranno gli esseri umani nel lavorare e in particolare nei compiti di aiuto agli altri. Sostituiranno ad esempio maestre, badanti, babysitter e forse anche i genitori per giocare con i bambini, così – si dice – i genitori potranno «essere più tranquilli». Ma su questo punto non tutti saranno d'accordo il dibattito sarà grande in città: «*i bambini sono abituati a stare con babbo e mamma*»; «*i robot non potrebbero parlare, non capirebbero i bambini, non potrebbero pensare a loro tutti i momenti, tutti i giorni*»; «*i robot possono servire, ma non possono guardare i bambini*»; «*con i genitori non ci si annoia*»; «*i genitori ti fanno sentire bene, protetto*»; *ma i robot hanno il vantaggio che non si ammalano e non si annoiano, che se sono programmati per fare una cosa non pensano a farne altre, anche se può accadere che, «se vogliono troppo bene, impazziscono».*

Ci saranno **robot che lavorano guadagnando soldi per il proprietario** e altri controllabili con telecomandi e comandi vocali, studiati **per la difesa e per l'attacco**: serviranno *per difendere gli uomini da altri uomini*, in città. I robot faranno anche la **guerra** al posto degli esseri umani e le guerre di conseguenza potranno essere più distruttive di quelle del passato, perché «*i robot distruggono tutto, anche se possono essere programmati per non distruggere proprio tutto*».

**Il corpo umano sarà integrato con parti robotiche**, che permetteranno ad esempio di allungare braccia e gambe. Ci saranno macchinari automatici indossabili che cureranno le persone e dispositivi portatili che faranno arrivare le cose che servono dove ne abbiamo bisogno (con mezzi di trasporto personali senza pilota – come droni – che arrivano dove uno ne ha bisogno).

## NUOVE ABITUDINI E ANTICHE OSSESSIONI

Nonostante le innumerevoli nuove abitudini della città fluttuante, le guerre – antica ossessione – continueranno ad esserci, anche più che in passato e soprattutto a causa del non risolto problema della disegualianza tra la minoranza dei ricchi e la maggioranza dei poveri. Chi potesse avventurarsi nei recessi più segreti della città vi incontrerebbe un nuovo paradossale vertice della distruttività umana: da un lato, laboratori dove si costruiscono **armi simili alla bomba atomica, ma più distruttive**; dall'altro lato, laboratori dove si progettano **robot molto avanzati e praticamente indistruttibili**, in grado di sopravvivere a un'eventuale catastrofe che potrebbe distruggere la Terra. Dunque armi distruttive come non mai e robot indistruttibili, capaci di sopravvivere alla distruzione del pianeta e all'uomo stesso!

Intanto negli spazi pubblici della città tutte le nuove abitudini troveranno modo di esprimersi e di essere pubblicizzate. Risalteranno i dispositivi che permetteranno di **modificare l'esperienza di gioco integrandola con potentissimi elementi di virtualità**. Ci saranno campi da gioco che, a seconda del codice digitato entrando, cambieranno aspetto, diventando campi da pallavolo o da calcio o adatti a qualsiasi altra attività, con spettatori virtuali e giocatori virtuali capaci di riprodurre caratteristiche e fattezze dei campioni più famosi (del passato e del presente). Sistemi portatili di telecamere e proiettori permetteranno di produrre immagini con cui giocare e interagire, rendendo visibili e interagibili cose distantissime o immaginarie. Tutto accadrà come se cose e personaggi fossero usciti dagli schermi: in questo modo tutti potranno interagire con oggetti e persone che *non potrebbero permettersi* altrimenti. Lo spaziotempo della città fluttuante sarà dunque carico di virtualità: non solo una *realtà aumentata*, ma una **deutero-realtà di fantasie svolazzanti nell'aria, come fantasmi divenuti visibili e interagibili**.

I bambini impareranno a usare tutte le tecnologie nelle scuole, dove gli schermi *touch* e le lavagne digitali saranno conservate come reperti archeologici. Lì ci saranno dispositivi che faranno apparire **lettere e immagini davanti agli occhi, quasi galleggianti nell'aria**, mostrando al bisogno cosa e come scrivere, leggere e cercare. Lì «non si sa se si usa la testa o no»: secondo alcuni abitanti della città, usare questi dispositivi porterà a «dire senza capire». «Pigi un bottone e sei facilitato», ma forse «le immagini scappano via prima che si possa capire».

Lo stesso problema si presenterà in altri ambiti: Per imparare a fare sport, ad esempio a danzare, potranno esserci **tute meccaniche robotiche in cui si entra lasciando il corpo un po' "abbandonato" e "rilassato"**: saranno le tute a muoversi come si deve per fare le mosse giuste: così tu «ti vedi come fai e ti valuti». Non mancheranno coloro che riterranno tutto ciò limitante e perfino pericoloso per le possibilità dell'essere umano: i più decisi e arditi si uniranno e fonderanno comunità di persone ostili al proliferare *eccessivo* delle nuove tecnologie, impegnandosi nella ricerca di nuovi e vitali equilibri tra “naturale” e “artificiale”; o, forse, di diverse forme dell'artificialità, più vivibili, aggiornabili ai bisogni dell'uomo e non tali da costringere l'uomo a trasformare troppo in fretta se stesso, per aggiornarsi. Le domande cruciali saranno, per ogni nuova tecnologia introdotta: *quali nuove possibilità ci offre davvero questa tecnologia? Quali vecchie possibilità trasforma? Quali possibilità e capacità ci farà perdere?*

## MA IL DESIDERIO PORTERÀ ANCORA ALTROVE

L'uomo conserverà ancora, nonostante tutto, la sua originaria prerogativa di *non coincidere con il punto in cui si trova*. Quale utopia immagineranno gli abitanti della città fluttuante non è dato dirlo; ma sappiamo che le bambine e i bambini, che all'inizio del XXI secolo hanno immaginato la città fluttuante del futuro, concepiscono ben diversamente le loro utopie. Nelle loro isole utopiche sono stabiliti molti limiti e cautele all'utilizzo degli schermi, in particolari di televisioni e videogiochi, che “trattengono”, “incantano”, “fanno perdere tutto il divertimento fuori, all'aria aperta” e rendono

i genitori *assenti*, anche quando sono *presenti e vicini*, ma assorbiti da smartphone e tablet tra giochi, mail e social network.

Nelle utopie contano gli spazi aperti e verdi, l'aria pulita, l'assenza di traffico e di ritmi troppo veloci; contano gli spazi pubblici ben curati per mangiare, giocare e fare avventure insieme all'aperto. Il tema ricorrente che emerge in tutti i dettagli della progettazione è quello di evitare il *troppo*: non bisogna costruire troppo, consumare troppo, permettere solo a uno o a pochi di governare per troppo tempo, tagliare troppi alberi, pescare troppi pesci, consumare troppa energia, pretendere di avere troppe cose e troppe comodità, permettere troppa differenza tra chi ha troppo e chi ha troppo poco; giocare troppo ai videogiochi e stare troppo davanti alla televisione...

Si cerca la misura e le tecnologie che aiutano a trovarla, che aiutano cioè ad esercitare il *sens*o normalmente deficitario *del limite*, sono le benvenute. Le tecnologie più dispendiose in termini energetici e d'impatto ambientale continuano ad essere quelle destinate a difendere l'utopia dagli estranei, a difendere i suoi abitanti da altri esseri umani. Non sempre è così, ma lo è in molti casi significativi.

Dunque la morale della storia non c'è. Come in passato, siamo sempre e ancora "tra": tra creazione e distruzione; tra tecnologia che impigrisce o "incanta" e tecnologia che libera e moltiplica le possibilità di agire e scoprire; tra ciò che il senso di realtà ci mostra e ciò che il senso di possibilità ci fa presagire. I piccoli Prometeo, che sanno immaginare città fluttuanti e utopie, sentono oggi molti discorsi che annunciano la prossimità di una soglia critica; sentono parlare di crisi ambientali e sociali imminenti, come vasi di Pandora che pericolosamente oscillano e sembrano sul punto di rovesciarsi; al tempo stesso, continuano a sperare di essere *sulla soglia* non di uno, ma *di tanti "inizi" possibili*, alcuni dei quali potrebbero essere belli e ragionevolmente felici.