

Ardeth
A magazine on the power of the project

5 | 2019
Innovation as it happens

L'altra innovazione

The Editorial Board of "Ardeth"

The Innovation of the Other

Francesca Frassoldati, Alessandro Armando, Daniele Campobenedetto, Valeria Federighi, Caterina Barioglio e Federico Cesareo

Edizione digitale
URL: https://journals.openedition.org/ardeth/295
ISSN: 2611-934X

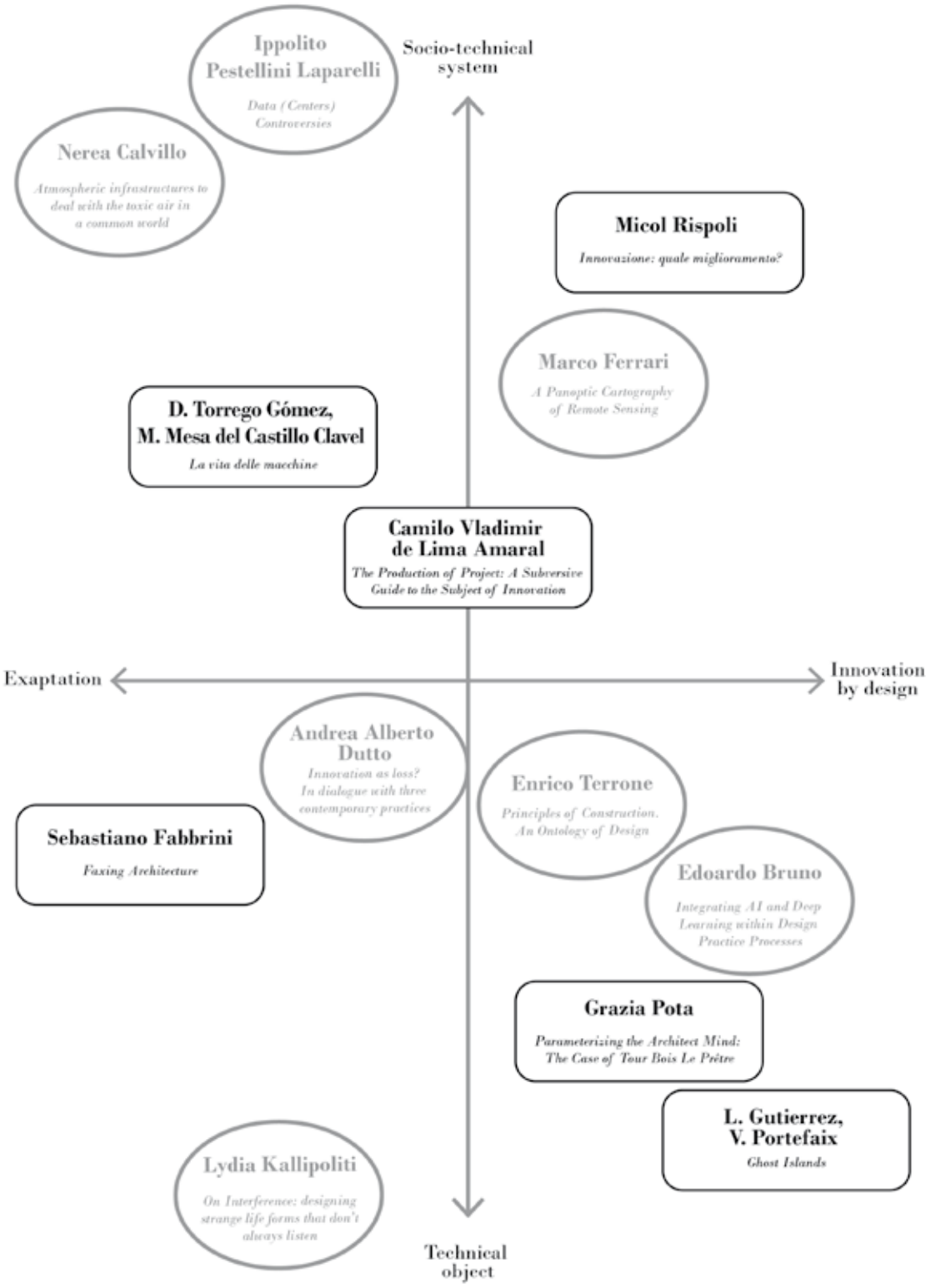
Traduzione(i):
The Innovation of the Other - URL : https://journals.openedition.org/ardeth/278 [en]

Editore
Rosenberg & Sellier

Edizione cartacea
Data di pubblicazione: 1 novembre 2019
Paginazione: 10-14
ISSN: 2532-6457

Notizia bibliografica digitale
Francesca Frassoldati, Alessandro Armando, Daniele Campobenedetto, Valeria Federighi, Caterina Barioglio e Federico Cesareo, «L'altra innovazione», *Ardeth* [Online], 5 | 2019, online dal 01 mai 2020, consultato il 07 décembre 2022. URL: http://journals.openedition.org/ardeth/295

Creative Commons - Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale - CC BY-NC-ND 4.0
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/


Socio-technical system
Technical object
Exaptation
Innovation by design
Ippolito Pestellini Laparelli
Data (Centers) Controversies
Nerea Calvillo
Atmospheric infrastructures to deal with the toxic air in a common world
Micol Rispoli
Innovazione: quale miglioramento?
Marco Ferrari
A Panoptic Cartography of Remote Sensing
D. Torrego Gómez, M. Mesa del Castillo Clavel
La vita delle macchine
Camilo Vladimir de Lima Amaral
The Production of Project: A Subversive Guide to the Subject of Innovation
Andrea Alberto Dutto
Innovation as loss? In dialogue with three contemporary practices
Enrico Terrone
Principles of Construction. An Ontology of Design
Sebastiano Fabbrini
Faxing Architecture
Edoardo Bruno
Integrating AI and Deep Learning within Design Practice Processes
Grazia Pota
Parameterizing the Architect Mind: The Case of Tour Bois Le Prêtre
L. Gutierrez, V. Portefaix
Ghost Islands
Lydia Kallipoliti
On Interference: designing strange life forms that don't always listen

Per definire una possibilità concreta di innovazione, in qualsiasi direzione la si intenda, è necessario poter concepire una forma di progresso che procede nel tempo. Vale a dire che ogni discorso che ammette o promette un processo di innovazione implica due condizioni: la prima è che nel futuro possa o debba accadere qualcosa di "meglio" di ciò che c'è nel presente; la seconda è che questo miglioramento (crescita, evoluzione, emancipazione…) sia in qualche misura permanente. L'innovazione può essere un carattere totalizzante, come avveniva nella fenomenologia dello Spirito di Hegel (e nelle filosofie della storia che ne sono seguite) ma anche nell'evoluzionismo darwiniano originario; oppure può riferirsi, più laicamente, a fenomeni contingenti: come avviene ancora oggi con l'ottimismo tecnologico che ci fa credere che l'IT, la meccatronica o l'intelligenza artificiale siano processi intrinsecamente ottimizzanti. In questi casi l'*ottimismo* ci fa aver fiducia nell'*ottimalità* futura della performance in un ambito particolare, senza necessariamente persuaderci della traiettoria redentiva della storia nel suo complesso.

Forse è proprio la dimensione sociotecnica del mondo in cui viviamo che presenta le caratteristiche di innovazione più evidenti, se non persino innegabili in termini oggettivi. E tuttavia, se per un verso accettiamo facilmente che scienza e tecnica siano portatrici di innovazioni certe, d'altra parte non riusciamo a confinarle in un ambito distinto dalla nostra vita ed esperienza quotidiana. Bruno Latour ha illustrato bene questo macrofenomeno, facendo notare come la scienza e la tecnologia abbiano esteso e densificato i loro legami con quella parte di realtà che eravamo abituati a considerare come "esterna" ai laboratori e alle loro sperimentazioni: non solo "il laboratorio ha allargato i suoi confini a tutto il pianeta", ma per di più "gli esperimenti sono condotti a scala reale e in tempo reale", creando una saldatura tra esperienza e sperimentazione (Latour, 2006). Non possiamo più considerare l'innovazione come un fenomeno *separato* dall'esistenza ordinaria. Se seguiamo la definizione di Latour, questo enorme movimento ci porta di nuovo a una descrizione globale della realtà in cui viviamo, che implica necessariamente una filosofia della storia; nel caso specifico, una sorta di legge di espansione irreversibile dei legami sociotecnici. Ma con una differenza importante rispetto alle versioni precedenti: l'allargamento del laboratorio (o del "collettivo") non è necessariamente diretto verso un *optimum*, perché non esiste una prospettiva certa da cui giudicare il "bene" e il "meglio" del cambiamento. L'innovazione diviene allora un carattere di mutamento, non sempre migliorativo, né chiaramente riconducibile a una intenzione individuale. Un mutamento che può assumere i contorni di un'esplicitazione, di un'emersione o di un'apparizione, a seconda che si consideri il *novum* come un fenomeno latente, nascosto, o come qualcosa che si aggiunge alla realtà precedente.

In termini globali, l'innovazione potrebbe dunque essere una funzione del divenire, una catena di eventi e di sperimentazioni che modificano l'orizzonte comune dell'esperienza. In termini particolari, essa invece

andrebbe ricondotta all'*invenzione*, come atto individuale o collettivo, volto a scoprire (o creare) qualcosa di nuovo. E qui giungiamo a un secondo nodo: l'innovazione è un disvelamento o una produzione? Come ci ricorda Jacques Derrida (2008: 45), "[a partire dal] XVII secolo, forse tra Descartes e Leibniz, non si parlerà pressoché più di invenzione come scoperta svelante di ciò che si trova già lì (esistenza o verità), ma sempre di più come scoperta produttiva di un dispositivo che si può chiamare tecnico in senso lato, tecno-scientifico o tecno-poetico" Ovvero inventare significa ormai, per lo più, produrre qualcosa di nuovo. Tale "scoperta produttiva" avrebbe a che fare con l'esigenza diffusa e permanente di accumulazione e di crescita: "ovunque il progetto di conoscenza e di ricerca è anzitutto una programmatica delle invenzioni" (p. 42). L'invenzione (come atto costitutivo di un processo di innovazione) sarebbe inserita in un sistema che richiede produttività, efficienza, affidabilità. In altre parole, Derrida ci ricorda l'ineludibile imperativo economico-politico che detta il passo a "tutte le istituzioni, private o pubbliche, capitaliste o non capitaliste, che si proclamano macchine per produrre e orientare l'invenzione". E ci pone una domanda radicale: "un'invenzione programmata è ancora un'invenzione?". Perché in fondo, se abbiamo *programmato* un'invenzione significa che l'abbiamo già prevista (e di conseguenza che invenzione sarebbe?).

La serie di ambiguità che abbiamo toccato (ottimizzazione, intenzionalità, produttività, programmabilità) per delimitare le definizioni dell'innovazione può essere integralmente trasferita all'epistemologia del progetto architettonico. Anche per gli architetti esiste il problema di definire la consistenza delle proprie innovazioni (sono oggetti, sistemi o processi?), e di fare programmi per l'innovazione e la ricerca (come prevedere un effetto collaterale o un'eccezione?)

Per rendere più chiaro lo spettro di possibilità di innovazione che attraversano il campo del progetto possiamo farci aiutare dalle considerazioni di Latour e di Derrida. Il primo ci aiuta a misurare la *separatezza* che distingue la sperimentazione dei laboratori chiusi, dove lavorano i "camici bianchi", dal mondo esterno, in cui la scienza certa viene dibattuta in modo incerto: una condizione che, nel mondo contemporaneo, non è più affatto garantita – né per gli scienziati né tantomeno per gli architetti.

Il secondo ci aiuta a vedere la *programmabilità* dell'innovazione, ovvero la differenza che possiamo cogliere tra un'invenzione che conferma un percorso pianificato, o almeno orientato verso un obiettivo posto a priori, e un'invenzione che emerge imprevedibilmente, come effetto collaterale o *ex-aptation* di una situazione contingente.

Abbiamo così due assi, lungo i quali è possibile tentare di ordinare le molte accezioni attraverso cui delineiamo i processi di innovazione.

L'asse verticale distribuisce il livello di *separatezza* tra luoghi dell'innovazione e spazio dell'esperienza: seguendo Latour, ogni innovazione dovrebbe ripercuotersi sul collettivo, e viceversa. Dunque l'innovazione sarebbe per lo più un fenomeno distribuito e correlato (*entangled*) con

il resto della realtà, difficilmente isolabile in un singolo oggetto. D'altro canto, esistono forme di innovazione che si concentrano sulla produzione di entità puntuali, specialmente oggetti tecnici, che vengono testati e sviluppati in laboratori accuratamente separati dal mondo. In questi casi la misura dell'innovazione può essere efficacemente ricondotta all'oggetto. Fino a che punto possiamo però assimilare un'architettura a un oggetto tecnico sviluppato *in vitro* e ai suoi paradigmi di innovazione? Per esempio: l'innovazione dei componenti edilizi è una forma di innovazione del progetto architettonico?

L'asse orizzontale ci consente invece di distinguere il grado di intenzionalità che attribuiamo a un processo innovativo. Derrida (2008: 58) ci dice che l'invenzione programmata è quella promossa dalle "politiche della scienza e della cultura", inevitabilmente: "Nessuna sorpresa assoluta. Invenzione del medesimo, la chiamerei". Il medesimo è ciò che è possibile, che dunque *era già lì* fin dall'inizio. Mentre l'invenzione libera sarebbe, al limite, l'invenzione dell'*impossibile*, ciò che non poteva essere previsto, *invenzione dell'altro*: "Inventare sarebbe perciò "saper" dire "vieni" e rispondere al "vieni" dell'altro. Avviene mai? Di tale evento non si è mai sicuri". L'innovazione potrà dunque oscillare tra la prospettiva determinante di un'intenzione programmatica (invenzione del medesimo), e l'apertura all'evento incalcolabile, collaterale, persino *impossibile* (invenzione dell'altro).

Ne emerge un piano cartesiano, dove si combinano quattro polarità, sui due assi della *separatezza* e dell'*intenzionalità*. La separatezza (asse verticale) si dispiega tra due poli: l'innovazione intesa come fenomeno distribuito (*entanglement*), oppure come processo che può investire un'entità isolata dentro un laboratorio chiuso (*object*). L'intenzionalità (asse orizzontale) oppone il polo dell'innovazione programmatica, che deve essere istituita e anticipata, al polo dell'innovazione collaterale, che emerge da condizioni inattese.

I quattro piani così individuati ci restituiscono uno spettro possibile delle declinazioni dell'innovazione di progetto. Nel primo quadrante abbiamo considerato quelle proposte che intendono l'innovazione come un fenomeno programmabile, ma anche distribuito (*entangled*), e che dunque presuppongono la possibilità di istituire programmi di ricerca applicabili alla multidimensionalità di un sistema sociotecnico. In questi termini, **Micol Rispoli** sostiene la descrivibilità dei processi di innovazione da una prospettiva sociotecnica, come esperimenti collettivi a scala reale. Mentre, a partire da premesse simili, **Marco Ferrari** offre un esempio di applicazione attraverso una serie di mappe, immagini satellitari e modelli, che rivelano le varianze temporali e geografiche di un apparato all'apparenza pervasivo, ma in realtà delimitato da specifiche contingenze sociali, commerciali, e politiche.

Il secondo quadrante include i contributi in cui l'innovazione si riferisce prevalentemente a oggetti brevettabili – e dunque anche inscrivibili in un programma. Gli autori trattano le innovazioni di progetto prevalen-

temente come oggetti tecnologici, in modo analogo a quanto avviene nella prospettiva dell'innovazione industriale – ovvero come invenzioni e trasformazioni che accadono in un ambiente controllato e separato dalle contingenze. **Enrico Terrone** ci introduce all'ontologia del progetto, tracciando una relazione di intenzionalità diretta fra l'azione del progettare e l'oggetto progettato: in questo quadro, la misura della distanza fra i due definisce la soglia fra progetto di architettura – rispondente a condizioni uniche e contingenti – e progetto di ingegneria – per sua definizione finalizzato alla riproducibilità dell'oggetto. Nei testi successivi, tre declinazioni di oggetto tecnico aiutano a sondare il rapporto fra progetto di architettura e oggetto progettato: l'intervista di **Edoardo Bruno** alla start-up **XKool** Technology descrive una piattaforma di intelligenza artificiale in grado di apprendere e rendere automatiche determinate fasi di progettazione, e **Grazia Pota** esplora le possibilità offerte dagli algoritmi di progettazione parametrica per definire retrospettivamente dei parametri replicabili, sulla base del noto progetto di Lacaton e Vassal per la Tour Bois le Prêtre. Infine, **Valérie Portefaix** e **Laurent Gutierrez** propongono un'installazione galleggiante che contribuisca a ripulire un angolo di oceano da reti da pesca inutilizzate, e che funzioni da collettore di narrative e tradizioni locali.

Il terzo quadrante delimita quei testi in cui l'innovazione è riferita ancora prevalentemente a un'entità oggettuale, seppure non come esito di un programma, bensì di un effetto collaterale (ex-aptation), di un riuso o rifunzionalizzazione. Qui, **Lydia Kallipoliti** utilizza il metro dell'interferenza e della deviazione per scardinare l'apparentemente necessario determinismo del sapere progettuale, mentre **Sebastiano Fabbrini** guarda all'appropriazione della nuova tecnologia del fax nelle due sedi dello studio di Aldo Rossi come, al contempo, causa ed effetto di determinate scelte progettuali. In un'intervista parallela a tre studi di architettura emergenti, infine, **Andrea Alberto Dutto** definisce l'innovazione come perdita in un contesto di non-narrazione, nel quale il sapere disciplinare deve costantemente rinnovarsi e ridefinire i propri confini alla ricerca di una qualche rilevanza sociale, politica, tecnica.

Nel quarto quadrante abbiamo infine collocato quei testi in cui l'innovazione veniva trattata come un effetto dislocato e sistemico, che emerge in condizioni difficilmente prevedibili o controllabili. Al limite, questa nozione di innovazione può arrivare anche a dissolversi in una forma di cambiamento latente, su cui il progetto può avere solo un'influenza indiretta e distante. **Daniel Torrego Gómez** e **Miguel Mesa del Castillo Clavel** raccontano un sistema distribuito di raccolta di rifiuti elettronici che si costituisce dal basso, per aggiustamenti successivi e contingenti e su scala incrementale. A partire da una simile concezione del progetto come esperimento su scala reale, **Nerea Calvillo** riflette sul potenziale performativo del progetto di architettura che si fa atmosfera e, al contempo, sulle condizioni di produzione – sociali, politiche e tecniche – di un'installazione dematerializzata. **Ippolito Pestellini** definisce l'avvento

di una nuova tipologia architettonica-urbana, la cui pervasività e discrezione insieme la rendono un necessario punto di partenza per analizzare le traiettorie di convergenza e divergenza fra le discipline del progetto e le tensioni sociali e politiche del mondo digitale. Infine, **Camilo Vladimir de Lima Amaral** si posizione a cavallo dell'asse verticale, fra intenzionalità positiva e negativa, rileggendo il mito dell'architetto individuale e il ruolo delle narrazioni che, *ex post* e collettivamente, definiscono i confini all'interno dei quali l'innovazione e il ruolo politico della disciplina possono agire.

References

Derrida, J. (2008), *Psyché. Invenzioni dell'altro*, vol. 1, Milano, Jaca Book.

Derrida, J. (2007) *Psyche. Inventions of the Other,* vol. 1, Stanford (CA), Stanford University Press.

Latour, B. (2006) *Nessuna innovazione senza rappresentanza! Un parlamento delle cose per i nuovi esperimenti socioscientifici*, in M. Bucchi (a cura di), *Sapere, fare, potere. Verso un'innovazione responsabile*, Fondazione Giannino Bassetti - Rubbettino, pp. 67-97.