

# IL BENESSERE È UNA CAPANNA NELLA NATURA

Il restorative design

di Paolo Legrenzi

**L**e scienze cognitive, uscendo dai laboratori, si sono irradiate nel mondo in due modi diametralmente opposti. Abbiamo avuto il perfezionamento di qualcosa che già si intuiva. Oppure, al contrario, l'invenzione radicalmente nuova di entità in precedenza totalmente sconosciute. Di questo secondo tipo sono gli artefatti che potenziano tramite algoritmi il cervello umano frutto dell'evoluzione naturale della specie *Homo Sapiens*.

Il prototipo originario di queste protesi della mente risale a ottant'anni fa ed è stato raccontato nel film *Imitation Game* dedicato alle avventure (sventure) dello scienziato britannico Alan Turing. Egli, insieme ai colleghi, si impegna nella simulazione di una specifica capacità umana riuscendo così a decifrare in modo automatico i messaggi segreti scambiati dall'esercito tedesco durante la seconda guerra mondiale. I codici sono vecchi tanto quanto gli eserciti e le spie.

Da sempre però erano stati sia escogitati che decodificati dall'ingegno umano, tant'è vero che inizialmente l'esercito britannico aveva arruolato linguisti, enigmisti e crittografi. L'eroe del film, al contrario, inventa il primo esemplare di quelle «macchine di Turing» che andranno a formare, in tutte le loro varianti, una popolazione che oggi sulla Terra è più numerosa degli umani.

Ogni persona china su un cellulare, che in realtà è un mini computer più potente dell'ingombrante progenitore britannico, produce documenti in gran quantità: scritti e immagini. Questi vanno a depositarsi creando una biblioteca di dimensioni mostruose consultabile da chiunque. Ma i modi di funzionare di queste mac-

chine con cui molti si intrattengono diverse ore al giorno sono misteriosi per i più, indecifrabili quanto lo erano i codici tedeschi.

Una macchina di Turing impara grazie a meccanismi che noi non considereremmo molto intelligenti ma che si rivelano efficaci se accompagnati da una strabiliante potenza di calcolo. Oggi si possono persino creare opere d'arte uniche e irripetibili: ultima tappa del sempre più potente impero dell'intangibile nato dagli algoritmi e cresciuto poi grazie ad applicazioni raffinate e versatili.

A fronte di queste innovazioni quasi magiche abbiamo progressi della psicologia che non hanno fatto altro che misurare qualcosa che era già stato intuito in forme e in contesti culturali diversi. Un esempio tra questi è il *restorative design* a cui due docenti dell'università di Padova, Francesca Pazzaglia, esperta di psicologia ambientale, e Leonardo Tizi, architetto della progettazione di spazi di vita, hanno dedicato un libro. Un'opera breve, compatta e aggiornata che spiega come dovrebbero essere progettati gli appartamenti, gli edifici, le città, quello che insomma è il tradizionale campo d'azione di designer, architetti e urbanisti. Progetti che, almeno dal punto di vista delle ricerche degli psicologi, abbiano effetti riparatori (*restorative*). Riparatori di che cosa?

Il tentativo di plasmare i contesti di vita degli umani ha animato l'architettura fin dalla costruzione delle prime palafitte. Tale obiettivo oggi non basta più. In una società industriale sempre più popolata e complessa dobbiamo venire a patti con quella che il grande biologo Edward Wilson ha chiamato «biofilia». La biofilia è l'innata preferenza per ciò che è vivente, organico, naturale, in contrapposizione ai manufatti artificiali costruiti dall'uomo. Molti dati evidenziano il benessere che deriva dal sottrarsi alla vita

urbana e immergersi, almeno per certi periodi, in mezzo alla natura. Questa è una strategia sottrattiva dove la minore presenza di costruzioni umane corrisponde a una maggiore pace interiore.

Il pioniere di questa valorizzazione della Natura che sfocia nella creazione dei mirabili parchi statunitensi è Henry David Thoreau. In *Walden ovvero Vita nei boschi* (1854) scrive: «Andai nei boschi perché desideravo vivere con saggezza, per affrontare solo i fatti essenziali della vita e succhiare tutto il midollo di essa, vivere da gagliardo spartano, falciare ampio e raso terra ...».

Ben presto però questo ideale di immersione nella natura deve venire a patti con la conquista del West che spinge sempre oltre la frontiera e cancella l'equilibrio che caratterizzava la vita degli indiani nostalgicamente ricordata in film come *Balla coi lupi*.

Un secolo fa progettisti come Frank Lloyd Wright realizzano il connubio tra costruito e natura con soluzioni architettoniche nell'area suburbana di Chicago. Il successo di questo modello di abitazione autenticamente «americano» è tale che all'insegnante in pensione Linda McQuillen nel 1989 capita di comprare, senza saperlo, una casa progettata da Wright, come sarà poi dimostrato dalle ricerche negli archivi.

La diffusione dell'architettura organica di Wright anticipa la biofilia di Wilson e spinge gli psicologi a studiare le componenti di questa capacità riparatrice e restauratrice del benessere psicofisico. Dalla fuga dalla civiltà industriale di Thoreau si giunge così al *restaurative design* che cerca di equilibrare artificiale e naturale. Si va al di là del generico auspicio dell'inserimento di elementi naturali – piante, acqua, legno, e così via – all'analisi dettagliata e sperimentale delle fonti di benessere generate dalla biofilia.

La biofilia ha ancora molta

strada da percorrere. Herbert Clark - che conosco fin dai tempi di un convegno dell'estate del 1969, reso glorioso dal sole di Chomsky - e Kerstin Fischer stanno per pubblicare su «Behavioral and Brain Sciences» un lavoro che mostra che i robot devono essere progettati con sembianze biologiche specifiche: queste, anche se posticce, facilitano l'interazione e riducono lo stress generato dal venire aiutati da macchine invece che da uomini.

Gli eredi dell'impero dell'intangibile e di quelli che vivevano gagliardi e spartani nei boschi stanno per riconciliarsi.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Che cos'è  
il restorative design

**Francesca Pazzaglia,  
Leonardo Tizi**

**Carocci**, pagg. 111, € 13



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

003383