

Manuela Celi, dottore di ricerca in Disegno industriale, è ricercatrice e docente del Dipartimento di Design al Politecnico di Milano. Le sue ricerche iniziali hanno interessato la didattica del progetto, i suoi metodi, l'approccio metacognitivo e gli strumenti di supporto all'insegnamento del design. I suoi interessi di ricerca sono rivolti alle forme di conoscenza legate al progetto, alla loro valorizzazione e traduzione in competenze, e agli aspetti transdisciplinari. Ha approfondito gli studi sull'Advanced Design interessandosi agli approcci metodologici, alle relazioni con i Future Studies, al design dei processi e alla progettazione partecipata. Sul tema ha recentemente curato il volume *Advanced Design Cultures* per Springer. Dal 2011 è uno dei coordinatori dello Humanities Design Lab, dove ha curato seminari e lezioni sul tema dei Future Studies e sulla narrazione nel mondo del progetto. Ha pubblicato articoli per le riviste «DIID», «Strategic Design Journal», «Design Management Journal (DMJ)», «The International Journal of Critical Cultural Studies» e «Futures».

Elena Formia è architetto e dottore di ricerca in Storia dell'Architettura e dell'Urbanistica. Dal 2015 è ricercatrice e docente presso il Dipartimento di Architettura dell'Università di Bologna, dove coordina iniziative didattiche e seminariali. Dal 2003 svolge attività di ricerca nel campo della storia e della critica del design, un'attività alimentata dalla collaborazione con la redazione del mensile «Il Giornale dell'Architettura». Grazie all'esperienza condotta presso lo Humanities Design Lab, dal 2012 si occupa d'indagare e sperimentare le relazioni tra culture del progetto e scienze umane e sociali. È uno dei membri fondatori della Latin Network for the Development of Design Processes. Ha scritto articoli per periodici quali «Il Giornale dell'Arte», «Le Culture della Tecnica», «I+Diseño», «Strategic Design Research Journal», «Design and Culture» e «The International Journal of Critical Cultural Studies». Tra le sue più recenti pubblicazioni *Storie e cronache del design* (Allemandi, Torino 2012), con Pier Paolo Peruccio, e *Innovation in Design Education* (Allemandi, Torino 2012).



Humanities Design Lab

Politecnico di Milano
Dipartimento di Design

www.humanitiesdesign.org

978-88-916-1240-3



€ 15,00

DESIGN

ARCHITETTURA
INGEGNERIA
SCIENZE



politecnica

822

Humanities Design Lab

Humanities Design Lab

Le culture del progetto e le scienze umane e sociali

A cura di

Manuela Celi ed Elena Formia

Attraverso la raccolta dei contributi del gruppo di ricerca raccolto attorno allo Humanities Design Lab del Politecnico di Milano, il testo propone una riflessione sulla relazione tra design e scienze umane e sociali. L'intento è quello di mettere a confronto - attraverso brevi ma incisivi interventi - portatori di saperi diversi per individuare ambiti tematici, approcci conoscitivi, metodi di confine e interferenza reciproca. La raccolta di saggi mira a estendere ed esemplificare il contributo innovativo delle discipline umanistiche nelle culture di progetto.

contributi di

Flaviano Celaschi, Manuela Celi, Chiara Colombi, Elena Formia, Eleonora Lupo, Antonella Penati, Francesca Rizzo, Raffaella Trocchianesi, Salvatore Zingale

Collana Politecnica

Comitato scientifico – Area Architettura

Serie di : Tecnologia, Progettazione dell'architettura, Urbanistica e territorio, Design, Saggi, Documenti e Ricerche, Real Estate

Cristiana Achille | Politecnico di Milano ; Oscar Eugenio Bellini | Politecnico di Milano ; Tim Bennet | Kingston University ; Guya Bertelli | Politecnico di Milano ; Matteo Bolocan Goldstein | Politecnico di Milano ; Giuseppe Bertrando Bonfantini | Politecnico di Milano ; Antonio Borghi | Unispace Global ; Marco Bovati | Politecnico di Milano ; Angelo Bugatti Università degli Studi di Pavia ; Andrea Ciaramella | Politecnico di Milano ; Laura Daglio | Politecnico di Milano ; Anna Delera | Politecnico di Milano ; Riccardo Dell'Oso | Università degli Studi di Catania ; Ioanni Delsante | Università degli Studi di Pavia ; Andrea Di Franco | Politecnico di Milano ; Luca M. F. Fabris | Politecnico di Milano ; Emilio Faroldi | Politecnico di Milano ; Davide Fassi | Politecnico di Milano ; Massimo Fortis | Politecnico di Milano ; Giorgio Garzino | Politecnico di Torino ; Agnese Ghini, | Università degli Studi di Parma ; Elena Granata | Politecnico di Milano ; Areli Marina | University of Illinois ; Declan McKeown | Dublin Institute of Technology ; Marzia Morena | Politecnico di Milano ; Nick Nunnington | Higer Colleges of Technology Abu Dhabi ; Ilaria Oberti | Politecnico di Milano ; Pierluigi Panza | Politecnico di Milano ; Ingrid Paoletti | Politecnico di Milano ; Angela Silvia Pavesi | Politecnico di Milano ; Laura Pezzetti | Politecnico di Milano ; Orsina Simona Pierini | Politecnico di Milano ; Sergio Pone | Università degli Studi di Napoli Federico II ; Valeria Pracchi | Politecnico di Milano ; Massimo Rossetti |, Università IUAV di Venezia ; Michela Rossi | Politecnico di Milano ; Francesco Rubeo, | Sapienza Università di Roma | ; Dario Russo | Università degli Studi di Palermo ; Francesca Scalisi | Università degli Studi di Palermo ; Cesare Sposito | Università degli Studi di Palermo ; Cinzia Maria Luisa Talamo | Politecnico di Milano ; Luca Tamini, | Politecnico di Milano ; Valeria Tatano | Università IUAV di Venezia ; Maurizio Tira | Università degli Studi di Brescia ; Marco Lorenzo Trani | Politecnico di Milano ; Maria Cristina Treu | Politecnico di Milano ; Oliviero Tronconi | Politecnico di Milano ; Gianni Utica | Politecnico di Milano ; Maria Pilar Vettori | Politecnico di Milano ; Arianna Vignati | Politecnico di Milano ; João Pedro Xavier | University of Porto ; Fabrizio Zanni | Politecnico di Milano |

Il presente testo è stato sottoposto alla procedura di valutazione e accettazione del doppio referaggio anonimo (*double-blind peer review*), in conformità con i procedimenti e i criteri definiti per la pubblicazione nella Collana.

Progetto grafico

Carolina Chini



Humanities
Design
Lab

Politecnico di Milano
Dipartimento di Design

HumanitiesDesign Lab | Progetto Farb 2011 | Dipartimento di Design | Politecnico di Milano

Responsabile scientifico: Salvatore Zingale

Coordinamento: Manuela Celi, Eleonora Lupo

Segreteria scientifica: Elena Formia

Partecipanti: Paola Bertola, Cabirio Cautela, Flaviano Celaschi, Chiara Colombi, Paola Cordera, Alessandro Deserti, Davide Fassi, Ettore Giordano, Ilaria Guglielmetti, Valeria Iannilli, Laura Mata, Antonella Montagner, Antonella Penati, Giulia Pils, Agnese Rebaglio, Dina Riccò, Francesca Rizzo, Michele Russo, Alessandra Spagnoli, Davide Spallazzo, Umberto Tolino, Raffaella Trocchianesi, Paolo Volontè

ISBN 978-88-916-1240-3

© Copyright 2016 Maggioli S.p.A.

È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo effettuata, anche ad uso interno e didattico, non autorizzata.

Maggioli Editore è un marchio di Maggioli S.p.A.

Azienda con sistema qualità certificato ISO 9001:2008

47822 Santarcangelo di Romagna (RN) — Via del Carpino, 8

Tel. 0541/628111 — Fax 0541/622595

www.maggiolieditore.it

e-mail: clienti.editore@maggioli.it

Diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento, totale o parziale con qualsiasi mezzo sono riservati per tutti i Paesi.

Il catalogo completo è disponibile su www.maggioli.it area università

Finito di stampare nel mese di maggio 2016

nello stabilimento Maggioli S.p.A

Santarcangelo di Romagna (RN)

Humanities Design Lab

Le culture del progetto e le scienze umane e sociali

a cura di

Manuela Celi ed Elena Formia

contributi di

Flaviano Celaschi, Manuela Celi, Chiara Colombi,
Elena Formia, Eleonora Lupo, Antonella Penati, Francesca Rizzo,
Raffaella Trocchianesi, Salvatore Zingale

Indice

Humanities e Design: prove per un dialogo

Manuela Celi, Elena Formia

9

I Parte Il posizionamento culturale

1.1 Design e Humanities al Politecnico di Milano

Flaviano Celaschi, Antonella Penati, Raffaella Trocchianesi

16

1.2 Il design e le scienze umane. Temi per una scienza dialogica

Salvatore Zingale

31

II Parte Saggi esplorativi

2.1 RELAZIONE. Il ruolo degli artefatti

a cura di Chiara Colombi ed Eleonora Lupo

La natura relazionale degli artefatti. Processi di significazione della cultura contemporanea *Chiara Colombi, Eleonora Lupo*

53

Interazione materiale e design *Tim Dant*

69

Oggetti inalienabili. Memoria e identità delle famiglie attraverso la cultura materiale *Matteo Aria*

72

La “democratizzazione” della memoria culturale *Fabio Dei*

82

La valenza antropologica del design *Eleonora Fiorani*

88

La dimensione relazionale degli artefatti con il contesto locale e globale *Simona Romano*

91

L’archivio d’impresa come attivatore d’identità e conoscenza *Federica Vacca*

94

2.2 OSSERVAZIONE. Lo sguardo etnosemiotico e la semiotica del progetto

a cura di Salvatore Zingale

L’osservazione semiotica *Salvatore Zingale*

99

Qualche passo verso l’etnosemiotica *Francesco Marsciani*

109

Comunicare il dolore cronico	<i>Francesco Galofaro, William Raffaeli</i>	118
Semiotica dello spazio e progetto dei luoghi. Orientamento, identità e pratiche culturali	<i>Antonella Montagner</i>	125
Self-mapping e cartografie etnosemiotiche. Uno strumento per l'analisi e la progettazione degli spazi urbani	<i>Federico Montanari</i>	144
Lo spazio e i luoghi. Una prospettiva antropologica	<i>Francesco Ronzon</i>	155
2.3 NARRAZIONE. Il design come narrazione, la narrazione come progetto	<i>a cura di Manuela Celi e Francesca Rizzo</i>	
Design e narrazione	<i>Manuela Celi, Francesca Rizzo</i>	163
Oggetti narranti e altre storie	<i>Giulio Iacchetti</i>	175
La narrazione come prodotto	<i>Donato Carrisi</i>	182
Mani grandi senza fine. La forza narrativa degli oggetti scenici	<i>Laura Curino</i>	189
Altre Storie	<i>Giulia Ceriani</i>	194
Attivare la narrazione	<i>Tuuli Mattelmäki</i>	196
Narrazione, progetto e proceduralità ricorsiva	<i>Maria Cristina Caratozzolo, Oronzo Parlangeli</i>	205
2.4 Design/Humanities. Una mappatura critica come apertura per la ricerca	<i>Elena Formia</i>	212

Postfazione

Verso un modello di laboratorio per l'innovazione continua	<i>Flaviano Celaschi, Eleonora Lupo</i>	234
--	---	-----

Il design e le scienze umane

Temi per una scienza dialogica

di Salvatore Zingale

Politecnico di Milano, Dipartimento di Design

Noi, come singoli individui, non possiamo ragionevolmente sperare di raggiungere la filosofia definitiva che perseguiamo; possiamo soltanto cercarla, dunque, attraverso la *comunità* dei filosofi. [...] Il ragionamento filosofico non dovrebbe formare una catena, che non è mai più forte del suo anello più debole, ma una fune le cui fibre possono anche essere molto sottili, purché siano abbastanza numerose e intimamente connesse.

Charles S. Peirce, *Some Consequences of Four Incapacities* (1868)

L'uomo sarà innanzitutto quello che avrà progettato di essere.

Jean-Paul Sartre, *L'esistenzialismo è un umanismo* (1946)

31

1. Tutte le scienze sono umane In un noto testo del 1907, *Pragmatism*, il filosofo William James ci regala un aforisma che, come direbbe Karl Kraus, dice più che una verità: “*The trail of the human serpent is thus over everything*” (James 1907). Questa è una delle ragioni per cui esordiamo dicendo che tutte le scienze sono umane: perché non vi è scienza dove non vi sia traccia dell'umano, e perché ogni scienza è attività umana per l'umano.

Il dibattito intorno all'incontro-scontro fra cultura scientifica e cultura umanistica è ancora assai vivo e spesso aspro. Non sono pochi gli uomini di scienza che mettono in evidenza i limiti di alcuni atteggiamenti “umanistici”: come quelli che mostrano una sfacciata indifferenza verso nozioni scientifiche, dalla fisica alle neuroscienze, ritenute necessarie per le loro applicazioni tecnologiche, ma inessenziali alla conoscenza delle “umane profondità”. Né sono pochi gli umanisti che lamentano il disinteresse delle scienze esatte verso gli ambiti più sfuggenti della soggettività, come se vi fosse conoscenza solo quando siamo in presenza del dominio dell'oggettivo.

Detto con un po' di retorica esagerazione, e parafrasando un noto titolo dell'epistemologo Alexandre Koyré¹, pare che per gli scienziati le scien-

¹ Mi riferisco a *Dal mondo del pressappoco all'universo della precisione*, Einaudi, Torino, 1967.

ze umane siano il regno di un piacevole quanto inconcludente “mondo del pressappoco”; per gli umanisti, invece, le scienze esatte sarebbero un ben congegnato “universo della precisione”, ma utile solamente a produrre applicazioni tecnologiche.

Questi due atteggiamenti hanno un’antica storia e molti esempi. Si cita spesso l’umiliazione subita al congresso della Società filosofica italiana del 6 aprile 1911 da Federigo Enriques, matematico, storico e filosofo della scienza, da parte di Benedetto Croce e Giovanni Gentile. I due filosofi fecero passare Enriques da dilettante, perché ai loro occhi la scienza non aveva valore conoscitivo: la scienza – sostenevano – è il regno dello *pseudoconcetto* (Croce 1905).

Al contrario, nella nostra epoca può accadere che “uomini di scienza” trovino del tutto legittima – anzi doverosa – la quasi totale esclusione degli umanisti dal Consiglio Direttivo dell’Anvur, l’Agenzia Nazionale di Valutazione dell’Università e della Ricerca, come avvenuto all’inizio del 2011², per la supposta carenza di scientificità degli studi umanistici. Così come accade che, a ogni dibattito sulla riforma della scuola, la Storia dell’arte e la Filosofia siano le discipline che si pensa subito di ridurre nella scuola media superiore. Recentemente, nell’estate 2015, il dibattito sulla presunta inutilità degli studi umanistici per ciò che riguarda le possibilità di occupazione è riapparso sulle pagine di diversi organi di informazione, mostrano come ancora la distanza fra le “due culture” (Snow 1959/1963) sia lontana dall’essere superata.

Non è questa la sede per affrontare in modo completo e documentato tale diatriba, spesso motivata più che altro da questioni di primato meramente accademico o ciecamente economicista. È però chiaro che tali posizioni hanno più del pregiudizio che del giudizio, e che deve esserci “qualcosa” che alimenta la tendenza a un tale pregiudizio. Che cosa?

Forse, il fatto che delle scienze, di tutte le scienze, si considera spesso più la natura dell’oggetto di studio e dei relativi metodi di indagine, che non il fine della ricerca. E quando il *che cosa* si studia prevale sul *perché* si studia, una conseguenza pericolosa è la difesa dei propri strumenti e delle proprie posizioni. Così, umanisti e scienziati si ritrovano non poche volte ad autorappresentarsi come avidi mercanti: i primi rivendicano il primato del senso delle cose, i secondi quello della loro razionalità. Come se le due cose potessero mai essere divise. Come se la spinta alla

2 Così inizia un documento del 14 febbraio 2011 dell’Accademia dei Lincei su tale questione: «La Commissione Lincea per i problemi dell’Università, preso atto della composizione del Consiglio Direttivo dell’Anvur esprime vivo disappunto per una decisione che esclude da tale Consiglio Direttivo studiosi con specifiche competenze nei settori umanistici e con conoscenze dirette della realtà universitaria nel Mezzogiorno d’Italia». <www.lincei.it>.

conoscenza non seguisse un principio che chiamerei darwiniano: far lavorare la mente umana in ogni direzione, al fine di rendere la nostra condizione e la nostra esperienza sempre più adatta a sopravvivere – o a primeggiare – nel mondo-ambiente.

L'agire scientifico, insomma, è sì caratterizzato dal metodo e dall'impiego di sistemi di verifica delle procedure e dei risultati, ma non può mai essere scisso né da una *causa* che lo muove né da una *meta* cui tendere. L'agire scientifico è un agire intenzionale e finalizzato, orientato verso un obiettivo che non può non essere comune a ogni ambito di studio: la condizione umana. Ogni scienza non è nulla senza una intenzionalità e una finalità che la sorreggono, e senza le quali si riduce presto a mito di conquista, dominio sulla natura o potenza della tecnologia.

33

Il problema di fondo con cui dovremmo confrontarci è, in una prima istanza, il modo in cui si passa dal dubbio alla consapevolezza del sapere; e in una seconda istanza le decisioni su come utilizzare tale sapere. In genere, le scienze chiamate “esatte” si occupano della prima istanza; mentre la riflessione sui fini e sull'uso della conoscenza sembra appartenere più alle scienze chiamate “umane e sociali”. È per questa ragione che, come sempre più si sostiene (Lingiardi e Vassallo 2011), la distinzione fra scienze esatte e scienze umane va considerata come artificiosa. Perché tutte le scienze sono umane. Tutte le scienze sono, nel loro insieme, la narrazione del modo in cui l'uomo attraverso la progettualità cerca via via gli strumenti più adatti alla propria sopravvivenza, sia materiale sia culturale (Brockman 2003; Citton 2010; Lingiardi e Vassallo 2011).

A partire da questa ipotesi, va osservato come l'ambito del design – attività progettuale e quindi per ciò stesso scientifica – è uno dei campi che maggiormente soffre la storica diatriba per il primato dell'una o altra cultura.

Il design progetta artefatti e ne predispone la produzione, orientando le sorti tanto dell'economia quanto della cultura. Ma oggi il design non è solo questo. In quanto teoria del progetto, e in quanto osservazione perspicua sugli effetti degli artefatti sulla vita sociale, il design è via via divenuto anche una forma di distribuzione del sapere, di didattica delle pratiche quotidiane, di modellazione e propagazione di credenze. Infatti, prodotti e artefatti non sono più solo strumenti in funzione di una prestazione, ma organismi quasi-intelligenti, che assorbono e distribuiscono conoscenza. Più che significare qualcosa, gli artefatti determinano le forme e le modalità di significazione.

Così, se il design, in quanto ambito di ricerca, viene inteso come indagine sulle motivazioni e sui fini della produzione di artefatti e sistemi,

e come interrogativo su come sia possibile prefigurare tali artefatti e sistemi *al servizio* dell'uomo, ecco allora che proprio nella ricerca del design può prendere vita il superamento delle due culture.

2. La mente umana è più complessa dell'universo? Propongo una citazione apparentemente frivola e tutt'altro che accademica, ma che invita a qualche riflessione:

34

LARRY: Ecco, vedi, Charlie, tu sei un matematico, e quindi costantemente alla ricerca di eleganti soluzioni. Ma il comportamento umano raramente è elegante. Al contrario, l'universo è qualcosa che si avvicina alla perfezione della divinità. Forse devi trasformare la tua equazione in una cosa che sia meno elegante e più articolata, meno precisa e più elastica. Non sarà bella, ma potrebbe funzionare un po' meglio. Ehi, Charlie, quando devi lavorare su problemi umani, vai sempre incontro a dolore e pentimento. [...]

A pronunciare queste parole è il personaggio della serie tv *Numb3rs*³, il fisico Larry Fleinhardt, maestro di Charlie Eppes, il giovane genio della matematica che risolve casi di criminologia con l'aiuto di numeri ed equazioni. L'interesse per questo passaggio – non a caso posto dagli sceneggiatori nel primo episodio della serie, quasi a voler sottolineare il fascino e i limiti dell'impiego della matematica nella comprensione dei comportamenti umani – sta in quella messa in guardia quando si deve “lavorare su problemi umani”. Dove il dolore e il pentimento – e quindi l'immane fatica e la ricorrente delusione – cui va incontro lo scienziato sono causati tanto dalle difficoltà nella risoluzione dei problemi quanto dalla natura sfuggente della realtà umana: la natura del comportamento umano – dice il personaggio di *Numb3rs* – mostra una complessità ben superiore a quella di tutto l'universo fisico.

Gli sceneggiatori delle serie tv non sono certo filosofi o epistemologi: però spesso sanno cogliere lo spirito del tempo. Ecco così un noto passaggio di Douglas Hofstadter, dove lo studioso statunitense vede noi umani «sospesi a metà tra l'inconcepibile immensità cosmica dello spazio-tempo relativistico e il guizzare elusivo e indistinto di cariche quantiche»: perché noi umani «siamo imprevedibili poemi *che scrivono sé stessi* – vaghi, metaforici, ambigui, e a volte straordinariamente belli» (Hofstadter 2007: 434; corsivo mio).

Dalle serie tv al romanzo d'avventura, ecco un altro caso interessante. Ricordiamo tutti la destrezza tecnica di Robinson Crusoe, che la lotta per la sopravvivenza trasforma in un prototipo di ingegnoso designer

3 Prodotta da Ridley e Tony Scott e trasmessa negli Usa dalla Cbs.

dell'autoproduzione. Ma come nota Giorgio Vallortigara (2000), riprendendo gli studi dello psicologo Nicholas Humphrey (1983), «i problemi che deve affrontare Robinson, quelli veri, quelli grossi, sono problemi di natura *sociale* piuttosto che *fisica*» (Vallortigara 2000: 263). I problemi più grossi, quelli veri, noi umani li abbiamo quando dobbiamo affrontare la *vita di relazione*, non quando dobbiamo costruire macchine giganti. La metafora di Robinson, così come le conclusioni di Larry e la visione di Hofstadter, forse corrono sul filo del paradosso e del romanzesco. Però corrono verso una direzione che non possiamo trascurare. Non è infatti del tutto errato, come suggerisce il personaggio Larry, pensare alla mente umana come a uno dei più complessi oggetti di indagine scientifica. E se rimaniamo al genere narrativo da cui è tratta la citazione, ossia la *detection*, ciò dovrebbe risultare ancor più evidente: per quanti passi in avanti abbia fatto finora la criminologia, le cause psicologiche e sociali che portano alla devianza del crimine sono più imprevedibili di quelle che determinano catastrofi naturali e più inspiegabili della struttura della materia.

Ma se la criminologia è un caso limite, tali non sono le molte patologie e psicopatologie della vita quotidiana. Sia che venga vista come regno dell'armonia, sia che venga considerata come sistema caotico, la natura è ai nostri occhi un modello di processi che avvengono secondo regolarità, dove anche le leggi più remote possono essere un giorno portate alla luce della conoscenza⁴. Ma tale non è l'idea che abbiamo della natura umana. La natura umana ci appare instabile e imprevedibile; soggetta a cadere, al tempo stesso, sotto i colpi dell'emotività così come sotto quelli di una razionalità illusoria. La mente umana è soggetta alla devianza e alla distrazione, che conducono per vie diverse tanto alla follia quanto all'esplorazione; non procede sempre e necessariamente secondo schemi tracciati, perché ha bisogno di inventare e reinventare ciò che è e ciò che potrebbe essere. In altre parole, la mente umana non è regolata solo dalla *necessità*, ma è esposta anche alla *possibilità* e quindi alla *progettualità* (Zingale 2012 e Fadda 2014). Da qui il suo potere: la capacità di prefigurare e raggiungere mete. E da qui la sua debolezza: il cadere nel disorientamento, ambientale e psichico⁵.

4 Da questo punto di vista la scienza è, non molto paradossalmente, una forma di fede ancor più solida e assoluta delle fedi religiose: lo scienziato infatti non può non credere nell'esistenza di una legge di cui ancora non conosce la struttura.

5 La complessità della mente umana, del resto, è stata esplorata e rappresentata prima dalle arti e dalla letteratura che dalle scienze (psichiatria, neuroscienze, scienze cognitive). I *Racconti fantastici* di E.T.A. Hoffmann e i *Racconti dell'incubo e del terrore* di Edgar Allan Poe – per stare agli esempi più noti – precedono Freud.

Una prova indiretta sembra provenirci dalla storia dell'arte figurativa, dove è possibile notare una curiosa tendenza: le rappresentazioni della natura tendono verso strutture armoniche e ponderate, anche quando tentano di cogliere il raccapriccio del *sublime*, come nelle tempeste di William Turner; mentre le rappresentazioni della condizione umana non disdegnano visioni oscure e indecifrabili. Nel 1816 John Constable dipinge *Wivenhoe Park*, teorizzando una pittura come studio della realtà, esercizio scientifico di razionalità. Non molti anni dopo, in Spagna, Francisco Goya si ritira alla periferia di Madrid, dove dal 1820 al 1823 si dedica alle *Pitture nere*, come un'immersione nelle oscurità della mente, che però sembra prendere avvio dalla dissoluzione dell'immagine del corpo. Il corpo umano non è più l'organismo armonico indagato dalla curiosità sperimentale di Leonardo prima e dalla "geometrica anatomia" di Andrea Vesalio poi, nella *De humani corporis fabrica* (1543). Armonioso e idealizzato quando è visto come "corpo naturale", diventa disfatto e realistico quando è segno di sofferenza o smarrimento. Dopo Goya, il corpo di Prassitele non è più il corpo di Kirchner, Bacon, Giacometti.

3. Il soggetto di Brunelleschi Dal corpo allo spazio. O meglio, come ha sottolineato Franco Farinelli nel nostro convegno⁶, allo *spazio* contrapposto al *luogo*. È con il *Portico degli Innocenti* di Brunelleschi che all'inizio del Quattrocento prende tecnicamente forma l'idea di spazio come entità metrica e misurabile, universalmente equivalente, indipendente dall'accidentalità e temporalità dei luoghi. A differenza dello spazio, diceva Farinelli, un luogo è una «porzione della terra che noi dotiamo di qualità irriducibili a quella di qualsiasi altra parte della terra stessa»⁷.

Riassumendo l'osservazione di Farinelli, ripresa in diversi suoi interventi, il Portico di Brunelleschi è un limpido esempio di come un artefatto possa contenere una *Weltanschauung*. Brunelleschi non disegna solamente un portico, ma iscrive in questo disegno un assunto della modernità: la separazione fra conoscenza geometrico-spaziale ed esperienza dei luoghi. Sotto il Portico degli Innocenti Brunelleschi *assoggetta* – sottomette, proprio mentre lo rende soggetto del guardare – l'osservatore a una visione scientifica dello spazio, a una visione quantitativa del mondo. All'interno del portico, lo spettatore viene inserito come dentro

6 *Humanities/Design. Un dialogo per l'innovazione*, 14 maggio 2013, Dipartimento di Design, Politecnico di Milano.

7 Questa citazione è necessariamente basata sui miei appunti.

una scatola geometrica, dove tutto converge verso un punto di fuga materialmente installato dal progettista: la finestrella posta su uno dei lati del porticato, quella dove i fiorentini portavano gli orfanelli. Tuttavia, osserva Farinelli, dentro quella finestrella, come fosse la soglia di un altro mondo, convergono e finiscono anche tutte le linee del portico; che finché le percorriamo lungo la costruzione architettonica sono del tutto euclidee (non si toccano mai), ma appena le osserviamo e immaginiamo prolungarsi al di là della finestrella le “vedremmo” convergere e toccarsi. In quanto “forma simbolica”, il Portico del Brunelleschi ci dice che i luoghi diventano spazi, ossia artefatti della nostra cognizione. E qui abbiamo un passaggio importante: quello da un soggetto che si autopercepisce *dentro* l'ambiente in cui agisce (e dove prevale la tattilità) a un soggetto che percepisce tale ambiente come entità a lui *esterna* e controllabile (dove prevale la visualità).

Farinelli così vede gli effetti della separazione fra luogo e spazio, fra tatto e vista: «[...] da tale dissociazione almeno altre due cose si originano, all'inizio della crisi dell'uomo moderno: la schizofrenia, perché la mente non sa più a quale senso prestare fiducia, e la pornografia, perché tra il vedere e il toccare d'improvviso si spalanca un invalicabile abisso» (Farinelli 2007: 81).

In conclusione, se ritorniamo alle osservazioni sulla complessità umana, qui ci interessano le due metafore, che ci dicono (forse) di come la razionalità prosegue sì per progressi ma anche per contraddizioni. Non è cioè del tutto un caso che Farinelli parli di *schizofrenia e pornografia*. In una prospettiva semiotica che non disdegna la psicoanalisi, si tratta di due “patologie segniche”: da un lato l'incapacità di trovare o dare senso alle cose per via di disorientamento (la schizofrenia, che possiamo reinterpretare come “dissociazione semantica”); dall'altro la confusione e scambio di un'esperienza sensoriale con un'altra (la pornografia, reinterpretabile come sostituzione di un'esperienza di senso con un'altra, con la mediazione di un oggetto mercificato). Ci si domanda se queste due patologie non siano solo due fra le innumerevoli che condizionano l'umana esperienza. E se tale stato delle cose non costituisca per il design un imperativo morale, uno stimolo a non trascurare mai le possibili distorsioni – ad esempio – tra la “pulizia” dell'artefatto e la possibile “sporcizia” della sua ricezione. L'umana complessità ci rende infatti mentalmente imprevedibili. Nel bene e nel male.

Dovrebbe essere allora proprio la complessità umana e il suo mutare con il mutare dei contesti, delle situazioni e delle circostanze, il vero oggetto di ogni sfida scientifica, o per lo meno il suo orizzonte ineliminabile. Se è vero che nulla si studia e ricerca se non per la propria “fe-

licità”, l’umanità dovrebbe essere l’oggetto di indagine di ogni scienza. E in modo più specifico delle scienze dell’artificiale (Simon 1969), o scienze del progetto: perché in nessun artefatto o sistema progettato la componente umana è eliminabile, e perché gli artefatti condizionano la vita psichica non meno dell’ambiente naturale o delle relazioni sociali. Parafrasando un aforisma dello scrittore svizzero Max Frisch, “vi sono oggetti che non lasciano respirare la nostra anima”⁸ – e altri che invece la liberano.

38

4. Humanitas e progettualità Proseguendo nella distinzione fra spazio e luogo, fra tattilità e visualità, si trovano altre e fondamentali opposizioni semantiche – ad esempio quella fra mondo naturale e mondo artefattuale –, a partire dalle quali è possibile uno sguardo più completo sul concetto di umanità. Un recente testo di Felice Cimatti, *Filosofia dell’animalità* (2013), si sofferma sull’opposizione fra ambiente e mondo, risalente al biologo Jakob von Uexküll, uno dei padri dell’ecologia. L’ambiente è proprio dell’*animalitas*, il mondo invece dell’*humanitas*. Nell’ambiente la vita coincide con sé stessa; il “mondo” dell’umano è invece ciò che permette una visione al di là e al di fuori dell’immanenza della vita. Ciò vuol dire che «l’umano si è costruito [...] staccandosi dalla propria animalità» (Cimatti 2013: 17), anche attraverso ciò che maggiormente distingue umano e non umano: il linguaggio. Da qui l’implicito invito di Cimatti a «cominciare a immaginare quale potrebbe essere un’animalità umana mai prima sperimentata» (*ibidem*).

Allo studio di Cimatti fa eco un ricco numero (il 361, del gennaio 2014) della rivista di cultura filosofica *aut-aut*. Il numero è dedicato alla *Condizione postumana*, dove con questo termine si intende sia il superamento di una visione obsoleta dell’umanesimo (che rimane in ogni caso «il luogo della nostra provenienza», come si legge nella Premessa) sia delineare le possibili strade per una teoria del postumano. Due temi, fra i tanti, si appaiono felicemente con la nostra ricerca: (a) il superamento della separazione dell’umano dalla grande catena dell’essere e quindi la «decostruzione del modo in cui la tradizione ha pensato la dicotomia animale/uomo» (ciò che ci fa ritornare all’animalità di Cimatti); (b) il ripensare la socialità come un ambiente in cui artefatti e oggetti diventano parte integrante del nostro universo, non solo pratico ma anche cognitivo e affettivo.

Se proviamo allora a legare queste riflessioni all’orizzonte della progettualità, due osservazioni possono essere avanzate.

8 L’aforisma di Frisch non riguarda gli oggetti ma gli spazi: “Es gibt Räume, die unsere Seele nicht atmen lassen” (“Ci sono spazi che non lasciano respirare la nostra anima”).

La prima: che non sia solo il linguaggio articolato a differenziare l'*humanitas* dall'*animalitas*, ma anche la stessa idea di progettualità, a partire dalla percezione e dalla consapevolezza della temporalità⁹. Come spesso osserva Clifford Geertz (1973), l'uomo non può non essere progettuale, così come, secondo il noto assioma di Paul Watzlawick, non può non comunicare. La mente umana pensa *nella* temporalità, esattamente così come pensa *nel* linguaggio. Ora, la temporalità, l'attesa o preparazione del futuro, è progettualità. E viceversa. Ecco perché un carattere ineliminabile del progetto è la processualità, seppure mai definita, sempre da rinegoziare e ripensare. Ecco perché il progettare, come e più di ogni altra forma di pensiero, procede per inferenze e salti abduitivi, in cerca di ciò che *ancora non è* ma che *può essere*¹⁰. Allo stesso modo, la progettualità procede attraverso la *costrizione a scegliere*, a decidere quale direzione tentare davanti a un bivio. Ed ecco anche perché la progettualità è pensiero sul *metodo*, riflessione sul sentiero da intraprendere, individuare la via per giungere a un determinato luogo. O individuare un determinato *design* – qui inteso come intenzione o scopo¹¹.

La seconda: non bisogna pensare al design solo come al regno della bellezza, dell'efficienza o della creatività. Lo sappiamo: nel design, l'estro inventivo o la cura della forma sono sempre mezzi, processi mediatori che utilizziamo per approdare a un fine. O a un *effetto di senso*, come diciamo noi semiotici. Ciò vuol dire che il design si trova spesso ad affrontare – sebbene attraverso gli artefatti, anche nella loro dimensione di empatia estetica – compiti progettuali al servizio di esigenze vitali di base, come ad esempio la tutela della salute, la cura dell'alimentazione, la sicurezza fisica o il benessere percettivo e cognitivo. Tutti casi in cui la dimensione dell'*humanitas* si confonde con quella dell'*animalitas*, specialmente quando abbiamo a che vedere con comportamenti collettivi, come le evacuazioni o le fughe di massa, dove le scelte intenzionali e razionali dei singoli producono esiti collettivi inintenzionali e irrazionali¹². Il design di un sistema di comunicazione dell'emergenza, in que-

9 «La temporalità è il fondamento dei soggetti e quindi dell'*humanitas*, come l'assenza di temporalità è il fondamento dell'*animalitas*» (Cimatti 2013: 29).

10 Su abduzione e progetto rimando a Zingale (2012).

11 *Intenzione e scopo*, oltre che *disegno e progetto*, sono i significati in cui il termine "design" viene usato in inglese, anche al di fuori dell'ambito che noi definiamo *design*.

12 Sui modelli razionali di scelta e sulle conseguenze del saper prendere decisioni rimando a Oliverio (2007).

sti casi, non può non impegnarsi con la conoscenza dei comportamenti mossi da istintività ed emotività. Comportamenti, cioè, il cui l'animale umano agisce più sulla base di modelli elementari (schemi, pattern, abitudini) che di procedure razionalizzate.

5. L'umano come prodotto della cultura Le domande da porre potrebbero allora essere le seguenti: siamo in grado di dare una rappresentazione, seppure ipotetica e approssimativa, di questa complessità? perché il design dovrebbe essere interessato alla conoscenza di tale complessità? quale ruolo svolgono gli artefatti che progettiamo e produciamo nella formazione di ciò che chiamiamo "umanità"?

Quest'ultima domanda ci conduce a un rapido, ma imprescindibile, richiamo a una delle aree di ricerca dell'antropologia culturale che a mio avviso implicitamente chiama in causa il design: l'*antropopoiesi*¹³, il processo attraverso cui le diverse identità culturali danno forma alla propria umanità e al proprio ambiente. Intendo in particolare l'ambiente "artefattuale", che comprende pressoché ogni ambito di interesse del design: oggetti e strumenti, architettura e città, media e strumenti di comunicazione, servizi e sistemi organizzativi, e poi il vestiario, il cibo, la tecnologia, i beni culturali. E altro ancora: tutto ciò che noi umani produciamo e che dà forma alla nostra esperienza nel mondo.

L'*antropopoiesi* prende le mosse dalla considerazione dell'uomo come essere incompleto e organicamente incompiuto. È un'idea che affonda le sue origini nel mito di Prometeo e che ci dice che, a differenza degli animali non umani, che sono dotati di "organi endosomatici" (dalla pelliccia che protegge dal clima alla forza fisica che permette di difendersi o di aggredire), strumenti parziali ma efficienti nell'aiutarli a sopravvivere nell'ambiente, noi umani abbiamo bisogno di completarci attraverso "organi esosomatici": appunto, l'ambiente artefattuale.

La teoria dell'*antropopoiesi* si sviluppa in Europa già a partire dal Settecento con il filosofo Johann Gottfried Herder (1706-1763)¹⁴ e poi più

13 Sull'*antropopoiesi* vedi Geertz (1973) e Remotti (2013). Geertz sottolinea che «Noi siamo animali incompleti o non finiti che si completano e si rifiniscono attraverso la cultura, e non attraverso la cultura in genere ma attraverso forme di cultura estremamente particolari [cioè quelle specifiche dell'ambiente geografico e storico in cui viviamo]». La cultura è lo strumento attraverso cui possiamo colmare il «vuoto» tra le nostre condizioni psicofisiche e le nostre necessità o aspirazioni. Infine, Geertz individua uno dei modi culturali per riempire questo vuoto in ciò che molta attinenza con il design: «Gli attrezzi, la caccia, l'organizzazione familiare e poi l'arte, la religione e la "scienza" modellarono l'uomo somaticamente, e sono quindi necessari non solo alla sua sopravvivenza ma alla sua realizzazione esistenziale» (Geertz 1973).

14 Precisamente nel saggio *Idee per la filosofia della storia dell'umanità* del 1791.

compiutamente nel Novecento con le opere di Arnold Gehlen (1904-1976)¹⁵. Da Herder e da Gehlen l'antropopoiesi riprende il concetto dell'uomo come "essere carente" (*Mängelwesen*). In altri termini, sia la nostra conformazione anatomica e organica, sia la nostra "abilità istintuale" contengono dei *vuoti*, delle *lacune*, delle abilità virtualmente presenti ma carenti alla prova dei fatti. Rispetto all'ambiente – la nostra maggiore fonte di problemi – l'uomo risulta disarmato e inerme. Da qui la cultura: che non è da intendersi come la via attraverso cui rendiamo il mondo bello e migliore, né come la via che ci garantisce un'esistenza più agiata, quanto invece come lo strumento che produce l'«integrazione indispensabile alla stessa sopravvivenza biologica dell'essere umano» (Remotti 2013).

41

L'essenza umana prende forma attraverso la cultura. La cultura – che comprende anche il linguaggio e prima ancora di questo la semiosi¹⁶ – è ciò che *forma* l'umano. È da notare che, secondo l'indirizzo dell'antropologia di Geertz, la cultura non è qualcosa di separato o aggiunto all'essenza umana, qualcosa cioè che l'animale umano sfrutta a proprio vantaggio e sulla base della quale costruisce la propria storia. In altri termini, anche in considerazione nel processo evolutivo che ha portato all'*Homo sapiens* (fra cui: stazione eretta, uso libero delle mani, capacità cranica, e altro), Geertz sostiene che *non* è corretto sostenere che l'essere umano sia un produttore di cultura, quanto invece che l'essere umano è un prodotto dell'esistenza della cultura. Come sintetizza Remotti: «Dalla cultura come adattamento e come sviluppo di capacità migliorative dell'esistenza umana si passa a un'idea di cultura come fattore che *produce umanità*» (Remotti 2013).

Secondo lo schema di un circolo virtuoso, potremmo allora dire che in primo luogo è la cultura a dare forma all'uomo, in quanto essere organicamente incompleto; poi a sua volta è l'uomo che darà forma a ogni suo specifico sistema culturale. «L'uomo – osserva Salvatore Natoli – è un animale artificiale, perché *produce sé stesso*, attraverso la sua azione sul mondo» (Natoli 2006: 69). La produzione di artefatti-utensili, ad esempio, dall'arco per la caccia all'aratro per coltivare la terra, è resa possibile dalla nostra umana capacità mentale di inventare (trovare) relazioni funzionali tra una forma e delle operazioni che tale forma può compiere. Anche il gesto di staccare un ramo dall'albero per farne un'ar-

¹⁵ In particolare con *L'Uomo. La sua Natura e il suo posto nel mondo*, pubblicato in prima edizione nel 1940 e infine nel 1978.

¹⁶ Con "semiosi" si intende il processo attraverso cui una mente è in grado, attraverso inferenze, di scorgere un significato negli oggetti e negli eventi in determinate situazioni e circostanze. In generale, la semiosi è quindi una *produzione di senso*.

ma o un mezzo per smuovere la terra vuol dire *dare forma* all'*humanitas*. Ma poi, arco e aratro diventeranno punti di partenza per dare forma a sistemi culturali più ampi, a sistemi di difesa o aggressione così come a sistemi economici e – se pensiamo al mito dell'aratro di Romolo – anche urbanistici.

La cultura è così *prima* lo strumento che rende l'umanità possibile, *quindi* il campo in cui l'umanità si esprime e sviluppa. È in questo spazio del possibile che si inseriscono le arti e le tecniche, e soprattutto il design. In questo senso, il termine tedesco *Formgebung*, il dare forma alle cose, spesso usato come sinonimo di design, andrebbe esteso fino a comprendere ogni esperienza e condizione umana: perché ogni azione umana è sostenuta da una capacità trasformativa, essendo volta al dare forma e senso alle cose: «La *segmentazione* sia dell'oggettualità materiale sia della soggettività rappresentativa è la prima operazione di trasformazione» (Bonfantini 2000: 110).

42

6. Il design come scienza della prassi Ritorniamo al design. Per dire che se intendiamo il design, oltre che intenzione orientata verso un fine, anche come scienza che guida e fornisce un metodo all'intenzionalità, esso andrebbe allora visto come *scienza della prassi*, ossia come prefigurazione dell'azione di *formazione* della condizione umana che l'insieme degli artefatti può determinare sulla vita sociale e sull'ambiente ecologico. Anche per questa ragione il design è sia una scienza *dell'umano* sia una scienza *per l'umano*. Perché l'oggetto della progettualità non può che essere ciò che, in ultima analisi, è *utile* all'umano.

Ma che cosa vuol dire *scienza della prassi*?

Un'accusa che viene spesso mossa alle scienze umane è che si tratti di scienze non sperimentali e quindi non soggette a verifica e al principio di falsificabilità. In effetti, non tutto nell'indagine sulla condizione umana è sperimentabile, o comunque non lo è allo stesso modo in cui accade nelle scienze fisiche, chimiche e biologiche. Ciò è tanto più vero quando le scienze umane fuggono dal confronto con la prassi. E quando si pensa che il pensiero possa essere autosufficiente e senza alcun legame (o con legami accidentali) con il mondo della vita, l'ambiente, anche nel senso strettamente biologico, condizione del nostro benessere/malessere.

Ma si può avere una diversa visione delle scienze umane, visione che per molti aspetti le avvicina, almeno in alcuni aspetti metodologici, alle scienze della natura. Penso a quella che potrebbe essere una *visione pragmatista* della ricerca, e con questo aggettivo mi riferisco all'indirizzo filosofico, scientifico e metodologico elaborato innanzitutto da

Charles Peirce e William James, e poi da John Dewey e George Mead, ripreso in Italia, fra gli altri, da Mario Calderoni e Giovanni Vailati (1909)¹⁷.

Per quanto espresso la prima volta in una formula complessa nella sua costruzione sintattica, il pragmatismo – e più precisamente il *metodo pragmatista* – è racchiuso in nuce in una massima che Peirce espone nel 1878 in *How to Make Our Ideas Clear*:

Consider what effects, that might conceivably have practical bearings, we conceive the object of our conception to have. Then, our conception of these effects is the whole of our conception of the object. (Peirce, *Collected Papers* 5.402)

43

Provo a fornire una rappresentazione visuale della massima (fig. 1), secondo una rielaborazione diagrammatica che spero metta in evidenza la proprietà di reciproca interdipendenza fra la *conception of the object* e i suoi *practical bearings*. Diciamo così che le “practical bearings” sono il *sensu* di ogni concezione, in quanto *effetti* o *conseguenze* che un artefatto potenzialmente comporta (letteralmente: che *porta dentro di sé*).

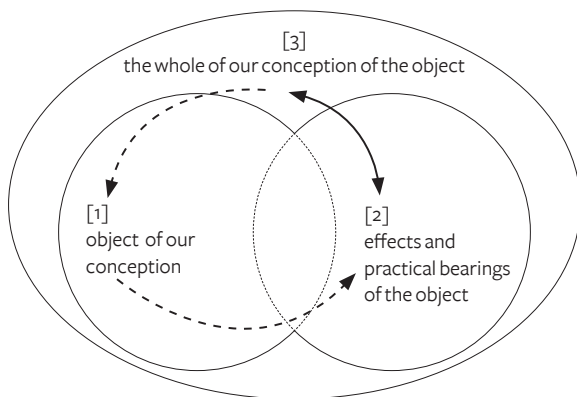


Figura 1. Grafo della massima pragmatica di Peirce.

La massima pragmatica è stata ben sintetizzata da Calderoni e Vailati (1909), che a proposito del metodo pragmatista così scrivono: «il solo mezzo di determinare e chiarire il senso di una asserzione consiste

¹⁷ Un altro termine è *Pragmaticismo*, escogitato da Peirce proprio contro le posizioni assunte da James. Ma a parte queste precisazioni, è bene non confondere Pragmatismo con *Pragmatica* (che è una branca delle scienze del linguaggio), e soprattutto l'aggettivo *pragmatista* (cui faccio qui riferimento) con il generico *pragmatico* (specie quando questo vuol dire “improntato a senso pratico” o “attinente all'azione”).

nell'indicare quali esperienze particolari si intenda con essa affermare che si produrranno, o si produrrebbero date certe circostanze».

Ora, se in questa citazione sostituiamo il termine *asserzione* con *artefatto*, dovrebbe apparire chiaro il legame fra design e metodo pragmatista, essendoci fra le intenzioni progettuali, gli aspetti del prodotto e i suoi effetti di senso un legame di continua interdipendenza.

Da qui, due osservazioni. La prima: da una analisi pur solamente lessicale della massima pragmatica di Peirce non possiamo non notare come in forma di verbo, sostantivo e avverbio, l'idea del *conceive* (*to conceive*) vi appaia ben cinque volte. Se pensiamo ai sinonimi di questo verbo, forse la massima pragmatica inizia a dirci qualcosa di più. I sinonimi sono: *generare, comprendere, ideare, immaginare, intendere, creare, pensare, inventare, progettare*. In questi verbi, possiamo dire, sta tutta la nostra comune "concezione" di ciò che dovrebbe essere il *design*.

La seconda osservazione è sui termini-chiave che interessano il design, espliciti o impliciti nella massima: *effetti* e *conseguenze*. Con effetti dobbiamo intendere, in senso ristretto, tutte le risposte pertinenti che un utente sarà chiamato a produrre una volta entrato in relazione con l'artefatto o prodotto. Che si tratti di effetti utili (l'usabilità), di empatia emozionale (il gradimento), di riflessione critica (un giudizio estetico) o di altro tipo, non importa. Il senso dell'artefatto va cercato in tutto ciò che accade una volta che l'artefatto viene immesso nel vivo dei suoi contesti d'uso, nelle azioni che questo artefatto compie in ogni sua circostanza e situazione d'uso. Ma in senso più generale, storico e sociale, le conseguenze delle diverse concezioni progettuali vanno cercate negli abiti (*habits*) di comportamento e nelle credenze che l'insieme degli artefatti, nel corso del tempo, tendono a produrre. Il metodo pragmatista, potremmo sintetizzare, riguarda lo studio di come tali credenze si generano attraverso la cultura e in un ambiente sociale¹⁸.

Considerare le idee (e quindi anche i progetti e i loro prodotti) secondo il metodo pragmatista, quindi, vuol dire che non basta soffermarsi sulla "verità" di queste idee, quanto soprattutto sui risultati cui tali idee portano. E tra l'insorgere di una idea o concezione e le loro conseguenze sulla prassi umana si colloca – ribadiamo – tutto il complesso mondo della nostra *humanitas*.

Un esempio possiamo prenderlo dall'economia: la "verità" dei modelli economici sta tutta nella valutazione dei loro effetti, non solo nella lo-

¹⁸ Il testo di Peirce che apre questo, a mio avviso, ancora poco esplorato campo di ricerca è *The Fixation of Belief* (1877; *Collected Papers* 5,358-sgg.). Sarebbe ad esempio interessante unire lo studio del formarsi delle credenze con l'antropopoiesi di cui abbiamo parlato in precedenza.

gica interna del modello. E dall'economia al design il passo è breve: il giudizio su un progetto ("our conception of the object") non può dipendere da come il progetto *si presenta*, bensì da come esso *si comporterà*.

Da qui la domanda che il metodo pragmatista contiene: che cosa si trova fra la *concezione di un oggetto* e le sue *conseguenze pratiche*? Oppure: di che cosa dobbiamo tener conto per fare in modo che fra concezioni e conseguenze non vi siano deviazioni e distorsioni? Il tragitto che collega le une alle altre non è forse ciò che qui abbiamo, certamente con inevitabile approssimazione, chiamato "complessità umana"?

Per rispondere a queste domande, non resta che l'indagine e la ricerca. Non resta che tentare di comprendere, finché ci è possibile, che cosa sia l'*humanitas* con cui abbiamo a che fare. Ciò significa anche che le scienze umane non solo non devono escludere la sperimentazione, ma dovrebbero cercare nel confronto con la prassi il valore della loro esistenza; anche sforzandosi di abbandonare la loro natura meramente descrittiva, per imbracciare un ruolo attivo all'interno delle scienze del progetto.

45

7. Conclusione: un laboratorio dialogico Scrive Giacomo Leopardi in *Elogio degli uccelli*: «Una grandissima parte di quello che noi chiamiamo naturale, non è; anzi è piuttosto artificiale». Questo potrebbe essere il crinale su cui agisce il design: il confine fra naturale e artificiale. E potremmo anche dire: fra condizione umana e mondo artefattuale. Questo crinale è anche quello, come visto, su cui si biforcano grandi temi storici e filosofici, come lo storico dibattito sui rapporti fra tecnica e cultura; come l'alienazione del soggetto dalla concretezza dei *luoghi* e la sua iscrizione nell'astrazione dello *spazio*; o l'incapacità dell'*humanitas* di riconoscere la propria *animalitas*. E altro ancora.

Ma come possiamo muoverci lungo questo crinale? Per saperlo, non resta che l'indagine, lo sperimentare, l'affinare l'osservazione, il confronto sui problemi e la prassi della ricerca. Insomma, un *laboratorio* in un senso ampio, luogo di incontro e di dialogo scientifico. Fra cultura umanistica e cultura scientifica non si tratta di *scegliere fra* o *parteggiare per* l'una o l'altra cultura, ma di *integrare* e fare *agire insieme* le conoscenze, i metodi, le finalità elaborate dalle diverse discipline. Tutte le scienze hanno necessità di trovare le reciproche collateralità, la complementarità fra ambiti di studio. Tutte le scienze possono essere l'una un modello per l'altra.

Per il superamento delle "due culture", in favore di una ricerca integrata e dialogica, serve così il riconoscimento dei limiti di qualsiasi scienza, e quindi la cooperazione fra tutte le scienze. In estrema sintesi, e nel tentativo di aprire spazi di ricerca più che di dare definitiva conclusione

alle argomentazioni fin qui presentate, questi potrebbero forse essere alcuni obiettivi da cui prendere le mosse.

A. *Obiettivi per una cultura scientifica dialogica:*

- affrontare l'epistemologia intorno alla complessità umana, in considerazione di un'idea del design come produzione di artefatti e sistemi al servizio della vita individuale e sociale;
- definire le dimensioni della realtà umana via via coinvolte nei diversi settori di progetto e produzione del design;
- partire dal principio per cui la nostra vita sociale e culturale, ma anche economica e politica, può essere intesa come la risultante del modo in cui l'uomo nel corso della sua storia dà forma a sé stesso e alle comunità in cui vive;
- riprendere il dibattito su tecnica e cultura, riconsiderato anche sulla base del rapporto fra produzione e sostenibilità, media e comunicazione, macchine e human factors, ecc.

B. *Obiettivi di ricerca per il design:*

- considerare come fine ultimo del design la formazione degli abiti mentali e delle credenze, che sono effetto e non causa delle pratiche umane;
- elaborare un quadro delle finalità umanistiche finora emerse nell'ambito delle teorie e delle ricerche del design, per delineare una rete di saperi scientifici coordinati;
- individuare gli ambiti di studio, i temi, i modelli teorici delle scienze umane e sociali che maggiormente concorrono al sapere di base della ricerca per il design;
- ripensare la “ricerca di base” nel design come studio della realtà umana, antropologica, psichica e sociale.

AA.VV.

2014 *La condizione postumana*, a cura di G. Leghissa, “aut-aut”, 361, gennaio.

Bonfantini, Massimo A.

2000 *Breve Corso di Semiotica*, Napoli, Esi.

Bonfantini, Massimo A.; Fabbrichesi, Rossella; Zingale, Salvatore (a cura di)

2015 *Su Peirce, Interpretazioni, ricerche, prospettive*, Milano, Bompiani.

Brockman, John

2003 *I nuovi umanisti*, Milano, Garzanti, 2005.

Calderoni, Mario; Vailati, Giovanni

1909 *Le origini e l'idea fondamentale del pragmatismo*, "Rivista di Psicologia Applicata"; poi in *Scritti*, Firenze, B. Seeber, 1911.

Cimatti, Felice

2013 *Filosofia dell'animalità*, Torino, Einaudi.

Citton, Yves

2010 *Future umanità. Quale avvenire per gli studi umanistici?*, Palermo, Deupunti.

47

Croce, Benedetto

1905 *Lineamenti di una logica come scienza del concetto puro*, Atti dell'Accademia Pontaniana", Napoli; seconda edizione riveduta, Bari, Laterza, 1909.

Eco, Umberto; Sebeok, Thomas A. (a cura di)

1983 *Il segno dei tre*, Milano, Bompiani.

Fadda, Emanuele

2014 "L'iconismo come arte della possibilità" in C. Tarantino, A. Givigliano (a cura di), *La possibilità sociale*, Milano-Udine, Mimesis, pp. 63-76.

Farinelli, Franco

2007 *L'invenzione della Terra*, Palermo, Sellerio.

Geertz, Clifford

1973 *Interpretazione di culture*, Bologna, il Mulino 1987.

Hofstadter, Douglas

2007 *Anelli nell'Io. Che cosa c'è al cuore della coscienza?*, Milano, Mondadori, 2008.

Horkheimer, Max; Adorno, Theodor W.

1947 *Dialettica dell'illuminismo*, Torino, Einaudi, 2010.

James, William

1907 *Pragmatism*, Cambridge, Harvard University Press, 1973; tr. it di S. Franzese, *Pragmatismo*, Torino, Aragno, 2007.

Koyré, Alexandre

1950 *Dal mondo del pressappoco all'universo della precisione*, Einaudi, Torino, 1967.

Lingiardi, Vittorio; Vassallo, Nicla (a cura di)

2011 *Terza cultura. Idee per un futuro sostenibile*, Milano, il Saggiatore.

Natoli, Salvatore

2006 "Tecnica e rischio", in P. D'Alessandro e A. Potestio (a cura di), *Filosofia della tecnica*, Milano, Led.

Oliverio, Albertina

2007 *Strategie della scelta. Introduzione alla teoria della decisione*, Roma-Bari, Laterza.

Peirce, Charles Sanders

CP *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Voll. I-VI a cura di Charles Hartshorne e Paul Weiss, 1931-1935; voll. VII-VIII a cura di Arthur Burks, 1958; Cambridge MA, Harvard University Press.

2003 *Opere*, a cura di M.A. Bonfantini, con la collaborazione di G. Proni, Milano, Bompiani.

Remotti, Francesco

2013 *Fare umanità. I drammi dell'antropo-poiesi*, Roma-Bari, Laterza.

Sartre, Jean-Paul

1946 *L'esistenzialismo è un umanismo*, Milano, Mursia, 1963-1971.

Simon, Herbert A.

1969 *Le scienze dell'artificiale*, Bologna, il Mulino, 1988.

Snow, Charles P.

1959/1963 *Le due culture*, Venezia, Marsilio, 2005.

Vallortigara, Giorgio

2000 *Altre menti*, il Mulino, Bologna.

Watzlawick Paul; Helmick Beavin, J.; Don, Jackson D.

1967 *Pragmatica della comunicativa umana. Studio dei modelli interattivi, delle patologie e dei paradossi*, Roma, Astrolabio, 1971.

Zingale, Salvatore

2009 *Gioco, Dialogo, Design. Una ricerca semiotica*, Milano, ATi Editore.

2012 *Interpretazione e progetto. Semiotica dell'inventiva*, Milano, FrancoAngeli.