

TESTO INTRODUTTIVO

La cultura del progetto, e il design in particolare, stanno attraversando nel mondo occidentale un processo di trasformazione piuttosto profondo, legato in gran parte al mutamento della società nell'epoca postindustriale.

Da un lato si è compiuta la riorganizzazione dei processi produttivi, con la delocalizzazione delle attività più ripetitive e povere di competenze e lo sviluppo di tecnologie capaci di realizzare prodotti interattivi o, entro certi limiti, creativi. Dall'altro lato ha avuto luogo un mutamento radicale delle dinamiche di consumo legato alla frammentazione della struttura sociale, che ha portato con sé, tra l'altro, la moltiplicazione dei ruoli giocati dai singoli nella loro vita quotidiana, l'attivazione sempre più spontanea e meno prevedibile del consumatore all'atto della scelta d'acquisto e nello stile d'uso, l'espansione del peso riservato alle funzioni immateriali (comunicative, relazionali, esperienziali) nello spettro complessivo delle funzioni svolte dagli oggetti materiali per gli esseri umani.

Parallelamente, altri contesti della cultura occidentale hanno subito profonde trasformazioni connesse allo stesso quadro socioeconomico. La tecnologia, per esempio, procedendo lungo un percorso di crescita esponenziale della propria capacità innovativa, ha intaccato sfere precedentemente sacralizzate, come quelle del corpo e della vita umana. Le scienze, sempre più inestricabilmente connesse con le proprie applicazioni tecnologiche, hanno perduto il tradizionale alone di esclusività e di possesso della verità sul mondo. Lo sviluppo delle tecnologie dei media ha sottratto alla dimensione verbale, e quindi al campo letterario, la sua tradizionale posizione dominante nella produzione e divulgazione della conoscenza, a favore di una dimensione maggiormente iconica e intuitiva.

In un mondo di questo tipo, in cui produrre cose significa sempre anche produrre dei testi, in cui la tecnologia può essere artistica così come l'arte può essere tecnologica, in cui la natura è manipolata fin nei suoi recessi, salvo poi ribellarsi con violenza alle manipolazioni umane, anche il design deve riconsiderare con attenzione la propria posizione e il proprio ruolo. E così ha fatto. Negli ultimi decenni si sono proposte e imposte molte visioni dell'attività progettuale che hanno cercato di fare i conti con queste trasformazioni, dal design dei servizi all'interaction design, dal tema della sostenibilità alle molte forme di co-design e design partecipato, fino allo sviluppo della semiotica del design. Molte di queste proposte sembrano accomunate dal fatto di basarsi su quella che potremmo chiamare una "dimensione umanistica del design", e che si può manifestare in molti modi diversi: attribuendo la centralità nel progetto all'essere umano o alla relazione sociale; relazionandosi apertamente e direttamente col territorio, vale a dire con la geografia sociale dei destinatari finali; rielaborando i nessi tra l'artificiale e il naturale, tra l'umano e il non-umano; gettando ponti tra la memoria e l'innovazione; coinvolgendo attivamente gli utenti finali nel processo progettuale; e così via.

Questo processo comporta un costante incremento del peso che nelle società occidentali viene attribuito all'innovazione semiologica, accanto a quella tecnologica, portando l'aspetto comunicativo al centro del problema progettuale e conferendo al designer una funzione primaria di comunicatore o, meglio, di produttore di strumenti di comunicazione. Nel contempo, il design sembra chiamato a sviluppare sempre più un approccio "metadisciplinare" idoneo ad affrontare il nomadismo culturale dell'odierno cittadino

globale, fino a divenire un “design multiverso” capace di corrispondere all’intrinseca dinamicità dei saperi contemporanei.

In questo contesto di trasformazione e di ibridazione è fondamentale capire come sono mutati i saperi: le humanities, ma anche l’idea di scienza, le pratiche tecnologiche, il sapere politecnico. È specialmente importante capire la relazione tra cultura del progetto e discipline umanistiche perché il design produce innovazione nei territori di confine, su quei terreni dove si sviluppa in modo più fertile la ricerca e che divengono spesso i luoghi d’incubazione di traiettorie sperimentali. Ed è proprio su questo continuo ridisegno dei confini che lavora lo stesso design, e cioè sulla valenza umanistica perché antropologica, sociale ed estetica della tecnologia e delle metodologie scientifiche.

La dimensione umanistica del design si esplica nei modi in cui esso opera per attribuire centralità all’uomo, al territorio, al sociale, per rielaborare i nessi tra artificiale e naturale, per ripensare la memoria, per usare l’innovazione. Essa si esplica, quindi, in una serie di “tecniche umanistiche” attraverso le quali il design realizza l’importante passaggio dell’umanizzazione della tecnologia, trasformando l’invenzione in innovazione che entra nel quotidiano degli artefatti, degli ambienti, delle reti, della comunicazione, nei corpi e nelle superfici, nelle forme, nei materiali. Con tutte le conseguenze estetiche, emiche ed etiche che ciò comporta.

In questo quadro complessivo diviene possibile e necessario cercare di chiarire il contributo che i diversi ambiti disciplinari del sapere umanistico e sociale danno al design, il loro carattere essenziale e costitutivo, e insieme il modo in cui essi stessi si ridefiniscono alle luce del faro problematico e metodologico che il design proietta. Molte sono le domande, le curiosità, i problemi, le inquietudini che insorgono. Noi vogliamo soffermarci su due aspetti in particolare, che vogliamo articolare in gruppi di questioni aperte:

1) In che modo, concretamente, il design di oggi manifesta la propria dimensione umanistica nella prassi quotidiana di progettazione? Quale ruolo svolgono le discipline umanistiche nella cultura del progetto? E come si introducono nella concreta attività progettuale? Attraverso forme di collaborazione tra specialisti di discipline diverse? Attraverso le competenze maturate dai designer in ambito umanistico e sociale?

2) Quali ripercussioni ha tutto questo sui processi di socializzazione al design, e quindi in particolare sulle attività di formazione, sull’insegnamento e sull’apprendimento? In che modo design e discipline umanistiche e sociali interagiscono nel percorso formativo? E in che modo dovrebbero interagire in condizioni ottimali? Esistono best practices in questo campo da imitare?

Alla discussione di quest’ampia area tematica sono dedicate le due giornate di studio su Design & Humanities promosse dall’Unità di Ricerca e Didattica DeCH_Design for Cultural Heritage e della Facoltà del Design del Politecnico di Milano.