

| Design & Humanities |

| Giornata di studio intorno al ruolo delle discipline del progetto e delle discipline umanistiche nella didattica |

| Il futuro è nelle discipline trasversali. Ergonomia olistica e design for all

| Luigi Bandini Buti e Avril Accolla

Una caratteristica fondamentale dell'epoca che viviamo è sicuramente l'esasperata specializzazione che viene richiesta dallo sviluppo tecnologico, dalla sofisticazione dei mezzi di ricerca e di produzione e dalla complessità degli interventi.

Il filosofo e storico delle scienze S. Toulmin¹, individua la causa del sorgere delle distinte discipline dell'umano sapere a partire dal XVIII secolo, nel fatto che si siano voluti tracciare confini tra le scienze umanistiche da un lato e quelle naturali dall'altro, e precisa che questa specie di applicazione del principio della divisione del lavoro ha condotto alla creazione senz'altro positiva delle specializzazioni con i relativi addetti, ma che la nostra società sta pagando un caro prezzo per una specializzazione esasperata e fuori controllo.

La razionalità esasperata conduce a forme di prepotenza e per questo esercita un fascino da sirena tentatrice, al contrario della ragionevolezza che ha bisogno di essere difesa e pubblicizzata. L'invito di Toulmin alla moderazione negli approcci razionalistici e al conseguimento di un equilibrio già conosciuto, non è utopico, è soltanto difficile da portare a compimento dopo secoli di "wounds inflicted on the Reason by the seventeenth-century obsession with Rationality".

È emblematico il caso della medicina ove non si hanno più solo specialità legate ai segmenti corporei (cardiologia, ortopedia, neurologia, ecc.), ma specialità per tipi e per sottotipi di affezioni. Lo storico della Medicina A. Riva² osserva che il concetto stesso di "Medicina" si è modificato durante i secoli, aggiungendo che è emblematica la sua evoluzione ove inizialmente predominava l'approccio che poneva l'uomo al centro di tutto (anche perché non si avevano le conoscenze per capire le cause delle malattie), successivamente, si è passati ad una concezione riduzionistica (dallo studio dell'organo, al tessuto, alla cellula, alla molecola e, infine, all'atomo). Questo ha portato ad una esasperata specializzazione che, se per un verso è positiva, osserva Riva, dall'altro ha fatto sì che venisse posta al centro la malattia e non l'uomo.

Anche nel costruito è avvenuto un analogo fenomeno di specializzazione. I componenti degli edifici negli anni '50 erano elaborati essenzialmente dal progettista del fabbricato che aveva e poteva avere competenze sufficienti per svilupparli. Molto pochi erano gli aspetti che richiedevano interventi specialistici. Per esempio il calcolo delle strutture, il progetto e la fornitura degli ascensori, l'impiantistica in genere, ecc. I serramenti per esempio erano progettati di volta in volta.

In tempi più recenti l'aumento della complessità e la sofisticazione della tecnologia hanno imposto che moltissimi aspetti tecnici ed organizzativi debbano essere affidati, offerti e sviluppati da aziende, da enti o da specialisti che progettano, propongono, producono. Lo stesso avviene anche per gli artefatti industriali di uso diffuso e complessi (come le auto o gli elettrodomestici) per i quali i fornitori ricercano, sviluppano, propongono, offrono, mentre le case produttrici assemblano. I progettisti ricevono input progettuali che provengono dal mercato, dai fornitori, dagli utenti, cioè ricevono una sommatoria incoerente di sollecitazioni che devono trasformare in una immagine globale e coerente utilizzando la creatività.

Aree specialistiche

La formazione superiore si è adeguata a questo quadro e si è articolata in specialisti sempre più di dettaglio, sempre più settoriali, che sembrano guardare la realtà solo col teleobiettivo. Per esempio le scuole di Specializzazione in medicina in Italia nel 2010 si articolavano in ben 52 articolazioni diverse.

Ma l'uomo, io, voi, quello che passa per la strada, non si sente un insieme di fegato, polmoni, cervello... ma si sente, ed è, una unità inscindibile... è se stesso e basta. Solo per opportunità analitica abbiamo bisogno di

¹ Toulmin, Stephen E., Return to Reason, Cambridge (MA), Harvard University Press, 2003

² Riva. A., Appunti dalle Lezioni di Storia della Medicina, Edizione online a cura di B. Orrù e B. Spina, 2010.

sezionarlo, di vederlo per parti spesso disgiunte. Dov'è la sinergia fra tutte le facce, che è poi quello che interessa l'individuo?

Dov'è l'approccio olistico?

La cultura del progetto non fa eccezione. C'è lo specialista delle forme, quello del colore, quello delle luci, quello del suono, quello dei rumori, quello del gusto e quello dell'olfatto...

Aree problematiche

Molte attività, e sempre più, però tendono a rifuggire da schemi preconcepi e rigidi. Ditemi a quale corso di studi del progetto possa essere associato un evento come una sfilata di moda sulla scalinata di Trinità dei Monti? Conservazione dei beni, progetto architettonico, Arredamento, Design, Illuminotecnica, Scenografia, Musica, Fashion design, Regia, Comunicazione, o quale altra diavoleria accademica? E poi deve occuparsene la facoltà del Design, l'accademia di Belle Arti, l'accademia della Moda, il dipartimento di illuminotecnica, il DAMS?

E' solo e sicuramente un progetto multisensoriale nell'area delle emozioni, naturalmente con il fondamentale contributo di tutte gli altri saperi necessari.

Stiamo cioè assistendo allo svilupparsi di esigenze di approccio per problemi piuttosto che per competenze disciplinari, più o meno sofisticate.

Alcune discipline infatti cercano una visione generale del sapere che possiamo definire con "il grandangolo". Sono quelle che fanno riferimento non tanto ad aree *specialistiche*, ma soprattutto ad aree *problematiche*, come l'ecologia, che pone al centro la natura nella sua totalità, il cognitivismo che pone al centro il comportamento umano nella sua totalità, l'ergonomia olistica, che pone la centro l'uomo nella sua totalità, o il Design for All che pone al centro l'individuo nelle sue complessità e differenze.

Le discipline

Possiamo quindi dire con ragionevole certezza che il sapere si sta sviluppando in due vie distinte e sinergiche:

- **discipline accademiche** che per occuparsi dell'uomo fanno riferimento alle *specializzazioni* o alle *iperspecializzazioni*. Si articolano in cattedre e corsi di studio, si avvalgono di centri di ricerca e di laboratori spesso molto sofisticati e spesso si configurano come vere e proprie professioni. Esse si occupano prevalentemente dell'*uomo spezzato*.

- **discipline trasversali** che per occuparsi dell'uomo fanno riferimento ai *problemi*. Esse sanno riconoscere e gestire la complessità del reale per giungere a progetti finalizzati ad obiettivi precisi. Esse si occupano dell'*uomo ricomposto*.

Sanno utilizzare tutti i saperi necessari ai loro obiettivi attingendo ai saperi consolidati, ricercando la trasversalità fra i vari approcci disciplinari al progetto, che è l'unico modo per rispondere veramente all'uomo e alle sue esigenze.

L'approccio olistico al progetto per problemi

L'approccio olistico al progetto non si rifà a ciò che è stato definito "a priori", cioè ciò che dice il manuale, ma richiede indagini per conoscere i reali bisogni ed aspirazioni dei "tutti".

Nell'approccio al progetto non ci sono degli a priori ma ricerche originali e specifiche. Ma attenzione perché l'analisi serve a porsi domande finalizzate al progetto che non sono tout court il progetto. Spesso si è portati a pensare che una corretta analisi dei bisogni generi quasi automaticamente la definizione del prodotto. Nulla di più scorretto. Se ciò fosse vero sarebbe possibile delegare ad un sofisticato strumento informatico la traduzione dei dati raccolti in un progetto virtuoso che invece richiede sempre l'apporto della creatività. Formulato in questo modo il problema tende a mostrare la sua intrinseca contraddizione.

Ergonomo/designer - designer/ergonomo³

Per mantenere distinte la fase analitica e quella creativo/progettuale ci sembra necessario definire l'approccio al progetto olistico da parte di due figure che si configurano come *ergonomo/designer* e *designer/ergonomo*. Non si tratta di sofisticazioni linguistiche, ma della definizione di due momenti

³ Bandini Buti L., Ergonomia olistica, Franco Angeli, 2008

fondamentali, distinti e necessari alla realizzazione di prodotti ergonomici. C'è da chiarire che in genere non si tratta di due professioni e/o tipologie di professionisti ma di due atteggiamenti distinti e sequenziali necessari per l'approccio a sistemi e prodotti ergonomici.

Ergonomo/designer

L'operatore quando si pone come *ergonomo/designer* esegue le analisi per acquisire i dati relativi alle caratteristiche degli utenti reali e potenziali, dell'ambiente d'uso, delle modalità d'uso, ecc. Il suo obiettivo sarà quello di conoscere le esigenze della più ampia gamma di utenza; per questo la sua analisi si potrà chiamare ergonomica. Il suo operare dovrà essere coerente, anche formalmente, agli interessi, ai mezzi e ai bisogni, dai progettisti ed essere da loro utilizzabile concretamente. Per esempio concetti come la trasportabilità di una borsa, dovranno essere espressi non come principi o volontà astratti, ma in termini di dimensioni, pesi ammissibili, manipolabilità, ecc., anche facendo riferimento ad esempi concreti.

In questa fase non verranno operate delle scelte progettuali, ma verranno formulate delle gamme di proposte, anche come supporto ed esplicitazione dei concetti espressi. Per intenderci non potrà essere proposto il volante esemplare (cioè buono per tutti i casi, che non esiste), ma solo delle tendenze da confrontare con le singole applicazioni. Verranno anche sviluppate ipotesi metaprogettuali riguardanti, per esempio, i vari modi di "portare con se" con caratteristiche pregi e difetti di ogni soluzione.

Bisogna osservare che l'analisi dell'*ergonomo/designer* può produrre risultati contrastanti fra loro. Tipico è il caso del telefono cellulare che deve avere tasti facilmente centrabili e conformati per evitare falsi comandi, quindi grandi, ma in un cellulare che per la portabilità deve essere piccolo. E' necessario mettere in evidenza la contraddizione insita nella natura ed uso dell'oggetto e avere il coraggio di affermare che il telefono cellulare deve avere tasti grandi in un insieme piccolo, perché entrambe le indicazioni sono corrette. Sarà il designer che trarrà stimolo dalla contraddizione e la risolverà attraverso la forza della sua creatività.

Designer/ergonomo

Il *designer/ergonomo* sviluppa il progetto mirando al benessere di "tutti" gli utenti; è cioè un designer che possiede tutti gli strumenti concettuali, i mezzi e le capacità per sviluppare il progetto, ma che è sensibilizzato e sensibile all'approccio ergonomico.

Per ottenere questi risultati si avvale delle analisi ergonomiche effettuate dall'*ergonomo/designer* (che magari è lui stesso) e le assume come vincolo, sfida e riferimento per sviluppare il progetto per il quale si dovrà avvalere comunque di tutti gli strumenti tipici della sua disciplina. Il progetto consisterà nella ricerca creativa del miglior compromesso fra le varie soluzioni possibili che mirino al benessere degli utenti.

Nell'esempio del cellulare, la contraddizione fra tasti grandi e cellulare piccolo, dovrà stimolare ulteriori specificazioni d'uso. I più giovani conoscono tutti i segreti dello strumento, digitano molto poco i numeri del telefono e sono molto abili nel comporre testi SMS; la tastiera potrebbe anche essere ridottissima o eliminata (come è già stato fatto in alcuni modelli). L'uso del cellulare per le emergenze (protezione civile) deve invece preveder l'uso anche con guanti protettivi e con scarsa visibilità, quindi cellulare grosso.

Per gli anziani massima semplicità d'uso e tasti a prova di parkinson.

Il design for All

Il problema connesso allo spezzettamento delle discipline, che noi chiamiamo visione con il teleobiettivo, è che il progetto rischia sempre di più di rispondere alle esigenze dell'uomo medio (che non esiste) e a rispettare le esigenze che il progettista (spesso arbitrariamente) attribuisce agli utenti.

Se si vuole realmente rispondere alle esigenze degli individui noi pensiamo ci si debba affidare alle discipline trasversali che considerano l'uomo nella sua interezza. Il Design for All, per esempio, si propone di applicare in sede di progetto tutti gli accorgimenti e tutte le tecniche ragionevolmente possibili per migliorare l'agibilità di luoghi e sistemi e per creare un *modus operandi* diffuso e permanente

Questi metodi ci consentono di realizzare un principio progettuale fondamentale del DfA e cioè che non deve essere il progettista ad imporre all'utente un comportamento che lui ritiene essere il più corretto (con quali criteri?), ma egli deve fornire una gamma di possibilità d'uso all'interno delle quali ciascuno, abile o meno abile, possa trovare quella più corretta per lui o per la circostanza.

In altre parole il Design for All si propone non di rispondere a domande come “che difficoltà avrà un soggetto con un certo deficit a usare un certo ambiente”, ma di porsi domande del tipo: “cosa deve/vuole vedere, dove deve/vuole andare e chi? Che strumenti e cognizioni ha per sapere? Che strumenti ha per andare? Ecc.”.