



QUADERNI di ARCHITETTURA e DESIGN

5|2022 **Tecnica e Forma**

Silvia **Aloisio** · Vincenzo Paolo **Bagnato** · Paolo **Baronio**
Alberto **Bassi** · Roberta **Belli** · Federico **Bulfone**
Gransinigh · Alessandro **Canevari** · Alba **Cappellieri**
Giulia **Conti** · Federica **Dal Falco** · Davide **Franco**
Laura **La Rosa** · Monica **Livadiotti** · Anna Christiana
Maiorano · Francesco **Monterosso** · Matteo **Pennisi**
Beatrice **Rossato** · Dario **Russo** · Valentina **Santoro**
Livia **Tenuta** · Susanna **Testa** · Cristiano **Tosco**

QuAD

Quaderni di Architettura e Design

Dipartimento di Architettura, Costruzione e Design – Politecnico di Bari

www.quad-ad.eu

Direttore

Gian Paolo Consoli

Responsabile scientifico della Sezione Design

Rossana Carullo

Caporedattore

Valentina Castagnolo

Comitato scientifico

Giorgio Rocco (Presidente), Antonio Armesto, Salvatore Barba, Michele Beccu, Vincenzo Cristallo, Daniela Esposito, Riccardo Florio, Angela Garcia Codoner, Maria Pilar Garcia Cuetos, Roberto Gargiani, Imma Jansana, Loredana Ficarelli, Fabio Mangone, Nicola Martinelli, Giovanna Massari, Dieter Mertens, Carlo Moccia, Elisabetta Pallottino, Mario Piccioni, Christian Rapp, Raimonda Riccini, Augusto Roca De Amicis, Michelangelo Russo, Uwe Schröder, Cesare Sposito, Fani Mallochou-Tufano, Claudio Varagnoli

Comitato Editoriale

Roberta Belli Pasqua, Francesco Benelli, Guglielmo Bilancioni, Fiorella Bulegato, Luigi Maria Calì, Rossella de Cadilhac, Luisa Chimenz, Fabrizio Di Marco, Elena Della Piana, Fernando Errico, Federica Gotta, Francesco Guida, Gianluca Grigatti, Luciana Gunetti, Matteo Ieva, Antonio Labalestra, Massimo Leserri, Monica Livadiotti, Marco Maretto, Anna Bruna Menghini, Giulia Annalinda Neglia, Valeria Pagnini, Marco Pietrosante, Vittorio Pizzigoni, Beniamino Polimeni, Gabriele Rossi, Dario Russo, Rita Sassu, Francesca Scalisi, Lucia Serafini

Redazione

Mariella Annese, Nicoletta Faccitondo, Antonello Fino,
Tania Leone, Domenico Pastore, Valentina Santoro, Valeria Valeriano

Anno di fondazione 2017

Alberto Bassi

Sense making, oltre il design tecno-nichilista

Il contenuto risponde alle norme della legislazione italiana in materia di proprietà intellettuale ed è di proprietà esclusiva dell'Editore ed è soggetta a copyright. Le opere che figurano nel sito possono essere consultate e riprodotte su supporto cartaceo o elettronico con la riserva che l'uso sia strettamente personale, sia scientifico che didattico, escludendo qualsiasi uso di tipo commerciale. La riproduzione e la citazione dovranno obbligatoriamente menzionare l'editore, il nome della rivista, l'autore e il riferimento al documento. Qualsiasi altro tipo di riproduzione è vietato, salvo accordi preliminari con l'Editore.

Edizioni Quasar di Severino Tognon s.r.l., via Ajaccio 41-43, 00198 Roma (Italia)
<http://www.edizioniquasar.it/>

ISSN 2611-4437 - eISBN 978-88-5491-334-9

Tutti i diritti riservati

ALBERTO BASSI, *Sense making, oltre il design tecno-nichilista*, QuAD, 5, 2022,
pp. 229-238.

Gli articoli pubblicati nella Rivista sono sottoposti a referee nel sistema a doppio cieco.

5|2022 Sommario

5 EDITORIALE

Gian Paolo Consoli, Rossana Carullo

Architettura

11 DAL NATURALE ALL'ARTIFICIALMENTE NATURALE: LE TRASFORMAZIONI DELL'APERGON

Monica Livadiotti

33 DALLA TECNICA ALLA FORMA: STRUMENTI E TRASFORMAZIONI DELLA CULTURA FIGURATIVA NELLA SCULTURA ANTICA

Roberta Belli

53 TRA CAVE E OFFICINE MARMORARIE: NOTE SULLE FASI DI LAVORAZIONE DEI CAPITELLI PROTOBIZANTINI

Paolo Baronio

73 L'ANASTILOSIS NEL DUALISMO TECNICO-FORMALE DEL NOVECENTO

Valentina Santoro

- 93 LA CALCE TRA FILOLOGIA E INNOVAZIONE. PRATICHE DI CANTIERE TRA TECNICA, FORMA ED ESSENZA
Federico Bulfone Gransinigh
- 119 SULLIVAN E L'IMMAGINE DELL'EDIFICIO ALTO. ORIGINE E ALTRE SORTI DI UN MOTTO DI SUCCESSO
Alessandro Canevari
- 137 DA *ARCHITEKTUR* A *BAUKUNST*: IL CANTONALE E LA MODERNITÀ DI CATANIA
Laura La Rosa, Matteo Pennisi
- 153 UNO STILE PER GLI EDIFICI TECNICI. TECNICA E COSTRUZIONE NELLA *GROSS KRAFTWERK* "KLINGENBERG"
Davide Franco
- 173 FORME ARCHITETTONICHE DEL TENDAGGIO. BERLINO/VENEZIA: STRUMENTI COMPOSITIVI TESSILI A CONFRONTO
Giulia Conti
- 191 ARCHITETTURA TROPICALE IN CALCESTRUZZO ARMATO. LA MODERNITÀ PLASTICA DI MAX BORGES, VICTOR LUNDY E ALEJANDRO ZOHN
Silvia Aloisio
- 211 LA RICOSTRUZIONE TRA TECNICA E FORMA. NOTE SUL PROGETTO D'ARCHITETTURA DOPO IL TERREMOTO
Cristiano Tosco

Design

- 229 *SENSE MAKING*, OLTRE IL DESIGN TECNO-NICILISTA
Alberto Bassi
- 239 FILOSOFIA COME DESIGN CONCETTUALE. MARI E FLORIDI: ETICA, *PHYSIS* E *TECHNÉ* NELL'INFOSFERA
Francesco Monterosso, Dario Russo

- 253 FUTURE SCENARIOS IN JEWELLERY: SUSTAINABILITY, INNOVATION
AND CHALLENGES FOR THE BODY AT THE JEWELLERY MUSEUM
Alba Cappellieri, Livia Tenuta, Susanna Testa, Beatrice Rossato
- 265 FORME, TECNICHE E METODI DELLA MODERNITÀ. LA NUOVA
DIMENSIONE DELL'ABITARE NEL DESIGN POLICROMO DEL
COSTRUTTIVISMO
Federica Dal Falco
- 281 TECNICA E FORMA NEL DESIGN DELLA MANIGLIA
Vincenzo Paolo Bagnato, Anna Christiana Maiorano

Sense making, oltre il design tecno-nichilista

Alberto Bassi

Università Iuav di Venezia | DPPAC - bassi@iuav.it

The topic of scientific innovation and technology transfer, as primary and absolute factors for addressing and managing the current condition, appear connoted in a mode that it is not improper to call “ideological”, resistant to any dialectic and confrontation. It is a verticalized, hyper-specialized, one-size-fits-all approach to open, complex, fluid and unpredictable issues in need rather of integrated and integral approaches provided by multiple knowledge, skills and disciplines. The basic misunderstanding consists in the substitution of thinking for doing, of means for ends, while it is necessary to distinguish “doing as production” from “doing as a search for quality and meaning”, and in this direction design as a specific design action connected to an intellectual and “humanistic” dimension, which in truth has always characterized it and nurtured its specificity with respect to other (equally legitimate) modes of design, is placed. Work and design, in part or in full, freed from the constraints of the technical-executive-material fabrillized dimension find themselves in the unprecedented condition of being able to focus on the construction of meanings (sense making) and on human driven innovation, to design in relation to old and new needs, certainly without neglecting desires, in the meantime much changed along with values, for artifacts, systems and services for real people, for their aspirations, for their best use within a suitable environmental, cultural and psychological context in which they wish to live.

Il tema dell’innovazione scientifica e del trasferimento tecnologico, come fattori primari e assoluti per affrontare e gestire la condizione attuale, risultano connotati in una modalità che non è improprio definire “ideologica”, resistente a qualunque dialettica e confronto. Si tratta di un approccio verticalizzato, iperspecialistico, univoco e lineare a fronte di problematiche aperte, complesse, fluide e imprevedibili necessitanti piuttosto di approcci integrati e integrali, forniti da più saperi, competenze e discipline. L’equivoco di fondo consiste nella sostituzione del pensare con il fare, dei mezzi con il fine, mentre è necessario distinguere il “fare come produzione” dal “fare come ricerca di qualità e significato”, e in questa direzione si colloca il design come specifico agire progettuale collegato ad una dimensione intellettuale e “umanistica”, che in verità da sempre lo caratterizza e ne alimenta la specificità rispetto ad altri (altrettanto legittimi) modi del progetto. Lavoro e progetto, in parte o integralmente, liberati dai vincoli della dimensione fabbrile tecnico-esecutiva-materiale si trovano nella inedita condizione di potere concentrarsi sulla costruzione di significati (sense making) e su human driven innovation, di progettare in relazione a vecchi e nuovi bisogni, senza certo per questo trascurare i desideri, nel frattempo molto cambiati assieme ai valori, per artefatti, sistemi e servizi per le persone reali, per le loro aspirazioni, per il loro miglior utilizzo all’interno di un idoneo contesto ambientale, culturale e psicologico nel quale desiderare vivere.

Keywords: *design as sense making, technological and knowledge innovation, human design driven innovation*

Parole chiave: *design come sense making, innovazione tecnologica e della conoscenza, human design driven innovation*

«L'arte precede la tecnica come l'odore precede la torta» (Saul Steinberg)

Riflessione e operatività dentro i contesti socio-economici-culturali contemporanei si presentano focalizzati attorno ad alcune parole-chiave e direzioni di ricerca-sviluppo che si possono considerare univoche e parziali.

Il tema dell'innovazione scientifica e del trasferimento tecnologico, come fattori primari e assoluti per affrontare e gestire la condizione attuale, risultano connotati in una modalità che non è improprio definire "ideologica", resistente a qualunque dialettica e confronto. Si tratta di un approccio verticalizzato, iperspecialistico, univoco e lineare che prospetta soluzioni unicamente rivolte ad un'idea dello sviluppo incontrollato e insostenibile, sostenute da possibilità tecnologiche considerate aprioristicamente risolutive in ogni contesto e condizione, a fronte di problematiche aperte, complesse, fluide e imprevedibili necessitanti piuttosto di approcci integrati e integrali, forniti da più saperi, competenze e discipline.

La comune esperienza quotidiana, nonché l'indagine scientifica e culturale più avanzata relativa alle condizioni e al contesto socio-tecnico ed economico, mostrano piuttosto una realtà bisognosa di articolati sistemi di conoscenze, competenze, strumenti elaborati e affinati, esito obbligato del confronto e dialogo anche con la cultura – *latu sensu* – umanistica, portatrice di ispirazioni e aspirazioni alte e altre, che vanno oltre mercato, volontà di potenza e di potere¹.

Il sociologo Mauro Magatti ha argomentato attorno alla libertà demagogico-immaginaria del capitalismo tecno-nichilista². Vale a dire che gli accadimenti legati a progetto-produzione, inteso in un'accezione ampia (dall'oggetto tecnico all'*automotive*, dall'abitare alle differenti forme di declinazione della progettazione visiva, dai servizi al digitale e all'immateriale), hanno privilegiato in modo particolare le possibilità e gli strumenti delle cosiddette tecno-scienze, attive dentro logiche performative-esibitive e modalità di "fare per fare", in sostanza organiche e funzionali al sistema capitalistico-consumistico. Sono stati prioritari il consumo, il possesso, la performance e la velocità, anche come forme privilegiate di realizzazione del sé attraverso l'"agire e/o apparire per esistere".

Progettiamo e produciamo in continuazione perché un certo modello di economia e mercato richiede continue novità; non possiamo procedere a interventi strutturali e sostanziali di ricerca sul sistema complessivo perché tempistiche, supposte come definite e vincolanti, non lo permettono; ipotesi culturali-progettuali che discutono *smart economy* e sviluppo indiscriminato sono bollati di incompatibilità con le esigenze dei nostri giorni.

In verità da tempo si sono configurate con forza inedite condizioni di criticità, con cui anche il design si trova a confrontarsi: dalla crisi del modello di crescita e consumo infinito alla "coda lunga" e alle nuove nicchie dei mercati³; dalle obbligate necessità di strategie ed identità riconoscibili (per qualità e responsabilità) per aziende e prodotti alle rinnovate modalità del consumo, esperienziale, personalizzato e consapevole; dagli orizzonti delineati dalle nuove tecnologie di comunicazione, di progettazione, di distribuzione e di produzione legate al digitale e alle reti

informatiche, alle pressanti richieste – rivolte alla cultura del progetto a imprese e società – di “prenderci cura” (sia in senso culturale che concreto attraverso un design sociale, etico e consapevole) delle persone e del pianeta. Il tema centrale è da tempo diventato come progettare, produrre e consumare dentro la “società post-crescita” e rendere tali attività compatibili in sostanza con un’ “economia del limite” (e con le crisi strutturali e permanenti del nuovo millennio)⁴.

In relazione a questo, si sono delineate direzioni diverse, non esclusive bensì complementari, nel praticare impresa e progetto, nell’ intendere consumo e mercati⁵. Lungo queste direzioni sembrano convivere da una parte un modello teso ad un’ idea indiscriminata di sviluppo, stretto fra l’ obbligatoria esigenza della novità a tutti i costi e il prodotto usa e getta, dall’ altra un’ ipotesi di aziende e utilizzatori consapevoli e responsabili, sorretti da un’ idea di progetto “per la lunga durata”. Design e prodotti *fast* si confrontano perciò con possibilità *slow*, come possibilità valide e diversamente legittime.

Ayesha e Parag Khanna sostengono che siamo entrati in un’ età ibrida⁶, una nuova epoca sociotecnica che emerge man a mano che le tecnologie si fondono tra di loro e gli esseri umani con questi. Informatica, computerizzazione e robotica, ad esempio, stanno avocando a sé un numero sempre più cospicuo di processi che un tempo richiedevano la mano dell’ uomo: l’ automazione sta soppiantando il lavoro umano nella logistica, nella produzione e nella distribuzione. Per contribuire a far intendere la progressiva marginalità del tema del produrre e dei suoi costi Jeremy Rifkin parla di rivoluzione del costo marginale “quasi zero”: fare cose costa infatti sempre meno⁷.

Accanto al binomio capitale-lavoro – che ha identificato a lungo una modalità tradizionale di produzione di valore –, hanno assunto massima rilevanza i processi connotati di una dimensione immateriale e simbolica, come comunicazione, distribuzione, commercializzazione e, appunto, design. Anche perché al contempo imprese e società sono sempre più caratterizzate da *knowledge organization*, basata su consapevolezza, cultura, immaginario e creatività.

Lavoro e progetto, in parte o integralmente, liberati dai vincoli della dimensione fabbrile tecnico-esecutiva-materiale si trovano allora nella inedita condizione di potere concentrarsi sulla costruzione di significati (*sense making*) e su *human driven innovation*, di tornare con convinzione a progettare in relazione a vecchi e nuovi bisogni (non dimenticando, fra l’ altro, i molti Sud del mondo piuttosto che il dovere di un design inclusivo o di guardare progettualmente a urgenze/calamità/insicurezze), senza certo per questo trascurare i desideri (ma forse non i capricci), nel frattempo molto cambiati assieme ai valori, per artefatti, sistemi e servizi per le persone reali, per le loro aspirazioni, per il loro miglior utilizzo all’ interno di un idoneo contesto ambientale, culturale e psicologico nel quale desiderare vivere e provare a inseguire realizzazione personale e felicità. Scrive Stefano Bartolini «non è tanto lo sviluppo che conta per il benessere quanto la qualità sociale»⁸.

▪ Sense making

A fronte di questa centralità (e all'accresciuta notorietà), per il design tuttavia sembra essersi verificata un'equivoca sostituzione dei mezzi con i fini combinata con l'erosione di spazi teorico-operativi, assorbiti frequentemente da altre forme del sapere: il disegno fatto coincidere con il design; il marketing divenuto *design thinking*; il "progetto per funzionare" dell'ingegnere confuso con il "progetto per usare" del designer; fino all'omnicomprensivo e neutralizzante "tutto è design" e tutti siamo designer⁹.

Design diffuso ha voluto dire – mischiando esperti e dilettanti – confondere il fare disciplinare e disciplinato del progetto (in quanto rispondente a un compito) con il libero, liberatorio e liberato (per quanto certo legittimo) "fai da te" o *Do It Yourself*. Inoltre, l'affermarsi "storico" del cosiddetto design (e pensiero) debole ha portato alla riduzione della capacità di resistenza e di intervento critico, a favore di una accomodante resilienza.

Il ruolo e l'operare del designer si trovano di fronte allora ad un obbligato ripensamento, ad una necessità di ricollocazione culturale, teorica e operativa del senso-valore attribuibile al progetto, con l'opportunità di liberarlo dalle incrostazioni ideologiche dell'autorialità o del sussiego mercantile, da un'autoreferenzialità votata all'irrelevanza. Che conduca, ad esempio, a ragionare attorno al ruolo etico, alla vocazione democratica, nella sua accezione di interlocuzione allargata, fino alle opzioni politiche (da intendersi come relazionate a un'idea e progetto di *polis*) connesse alle libere scelte, rispetto al ruolo e alle conseguenze del proprio agire, verso cui per lungo tempo teorie e prassi progettuali hanno palesato un'indifferenza, talvolta spregiudicata, scambiata per consonanza con l'ineffabile spirito del proprio tempo.

Di fronte ad una lettura critica della contemporaneità, le confutazioni ricorrenti invitano infatti ad "essere realisti", ad accettare le condizioni di fatto, lo *status quo* dei ruoli e dei poteri ideologici ed economici dominanti. Una modalità, oltre che auto-assolutoria, incapace di disamina di altre possibilità per il ruolo che può assumere il progetto, inteso non come atto creativo decontestualizzato e perlopiù ego-riferito oppure schiacciato sulle presunte regole del mercato, ma come dinamica processuale, complessiva e condivisa dentro condizioni e contesti in grado di determinare innovazione sociale e di significato. Ma ancora di più, una modalità incapace di affrontare le accelerate dinamiche di trasformazione socio-culturale connesse alle nuove condizioni dei sistemi conoscitivi, tecnologici e comunicativi¹⁰.

Per uscire dall'*empasse* ideologica del capitalismo tecno-nichilista, è necessario indagare con lucidità le mutate condizioni all'interno delle quali spendere diversamente il ruolo di cultura, pensiero e ricerca scientifica, modi e luoghi del trasferimento della conoscenza e ricollocare la funzione del progetto.

Ha sostenuto l'economista Mariana Mazzucato: «per un reale cambiamento dobbiamo andare oltre i singoli problemi e sviluppare uno scenario che ci permetterà di plasmare un nuovo tipo di economia: una che lavorerà per il bene comune»¹¹.

▪ *Dalle “possibilità del fare” al “significato del fare”*

Dematerializzazione, digitalizzazione e virtualizzazione comportano una sorta di mutazione genetica degli oggetti e dei servizi. Sottoposti a integrazione delle funzioni, miniaturizzazione delle componenti, fino a totale scomparsa di fisicità – in un processo di “evaporazione della merce”¹² –, hanno compensato con altre qualità, di tipo culturale, comunicativo ed evocativo.

Parallelamente è cresciuto il valore economico assunto dai servizi, neo-merci contemporanee per eccellenza, soprattutto quelle collegate alla dimensione digitale e virtuale, dove assumono massima rilevanza le modalità di progetto di interfaccia e di interazione.

Dal punto di vista del progetto, la possibilità di fruire di molti servizi dai *devices* personali multifunzionali, ha reso meno rilevante la componente fisica dei dispositivi e gli aspetti ad essa collegati (forma esteriore, emozionalità fruitiva, valenza ludica)¹³, mentre è decisivo il modo con cui queste attività interagiscono con le persone, in termini di interazione visiva, tattile e sonora nonché di comunicazione e gestione dell’informazione. Come ha spiegato Vilém Flusser, legando il fenomeno alla trasformazione dei valori borghesi basati su produzione, accumulo e consumo degli oggetti: «possedere le cose ci interessa sempre meno, mentre ci preme sempre più usufruire di informazioni»¹⁴.

Lo sviluppo del sistema dei servizi e dell’idea di usare senza possedere comporta un radicale ripensamento del sistema degli oggetti, con una conseguente riduzione delle cose tangibili, ma anche dell’impegno nel muoverle, gestirne la logistica, collocarle in spazi per la vendita. Basta considerare la riflessione in corso sui prodotti “a kilometro zero”, realizzati, gestiti e consumati nei luoghi d’origine invece che spostati per l’intero pianeta oppure sulla città dei “quindici minuti” all’interno della quale muoversi con ridotto impatto ambientale.

Inoltre, in molti settori è attualmente diventato difficile distinguere fra produzione e consumo: i consumatori hanno cominciato a produrre ciò che consumano o a consumare esperienze che sono possibili solo in virtù del fondamentale ruolo di co-protagonisti, secondo una dinamica da *top down*, dall’alto verso il basso, a *peer to peer*, fra pari. Una situazione evidente in molte forme di “collaborazione” imprese-consumatore, potenziata dalla rete e dalla comunicazione digitale, basata sulla produzione di contenuti e sull’interazione da parte dei fruitori, che in verità ci sta trasformando, spesso con poca consapevolezza, in produttori-consumatori, nuovi “proletari” nella generazione di merci e di servizi, dagli arredi Ikea da montare ai social network da alimentare con il nostro pubblico-privato. Si può parlare insomma di consumo produttivo – utilizzo e contribuisco a realizzare – con un bilancio complessivo costi-benefici ancora molto da indagare in termini economici, ma anche etici.

Un altro aspetto riguarda la necessità di confrontarsi e dialogare con nuove prospettive e metodologie progettuali – *open (source, knowledge, innovation, production, design)*, *crowd, codesign*¹⁵ –, ma allo stesso tempo con condizioni, logiche e

strumenti scientifico-tecnologici avanzati, dall'intelligenza artificiale alla robotica, all'automazione, ai sistemi computazionali. Ad esempio, si parla di design generativo in grado di disegnare-produrre infinite soluzioni per un problema secondo le logiche di un progetto "automatico" governato da onniscienti e onnipredenti algoritmi matematici.

Le opportunità legate alla rivoluzione digitale in chiave *human design driven*, le possibilità di detenere un "potere laterale" determinate, ad esempio, dalle energie rinnovabili, dai sistemi di conoscenza e dalle tecnologie "diffuse"¹⁶, così come il governo dei *big data*, dell'*artificial intelligence*, del *machine* e del *deep learning*, hanno poi trasformato i termini del lessico comune con l'irrompere di parole come *commons*, *open*, *sharing* o *crowd*, in verità cariche di potenzialità eversive verso un sistema apparentemente consolidato.

Ma che si tratti di potenzialità produttive, gestionali e organizzative (attraverso automazione o robotizzazione) oppure di possibilità di sviluppo tecnico-esecutivo del progetto, si pongono i medesimi problemi: nulla è in grado di autogenerarsi-determinarsi con senso in assenza di un'intenzione, di una volontà di far esistere.

In tale contesto i modelli quantitativi di progetto-produzione automatica o *A.I. based* – proposti e affermantesi in relazione alla oggettiva consonanza fra tecnoscienza e sistema capitalistico-finanziario – sembrano non (potere e/o volere) considerare (ancora) appieno intenzioni di significato e qualità complessive di prodotti, sistemi e servizi per le persone, concentrandosi appunto soprattutto sul "fare per fare" funzionale – in modo cosciente, dunque ideologico, o in maniera inconsapevole, dunque "ignorante", cioè in assenza di conoscenza – ad un modello di consumo infinito e senza limiti¹⁷.

Sembrerebbe, invece, urgente e necessario spostare il punto di vista dalle "possibilità del fare" alla ricerca del "significato del fare" e, ancor di più, muovere dalla logica del "poter fare" a quella del "saper fare", per quanto possano apparire azioni complesse e difficoltose, in relazione a presente e futuro prossimo. La seconda questione relativa alla competenza, pertinenza e appropriatezza – oltre le logiche della "interessata" disintermediazione diffusa contemporanea – in particolare risulta decisiva per la cultura del design, in una fase in cui le possibilità tecnico-operative sembrano compromettere le forme di costruzione di significati derivanti dagli strumenti specifici della "disciplina".

In tutta evidenza l'equivoco consiste nella sostituzione del pensare con il fare, dei mezzi con il fine, mentre serve distinguere il "fare come produzione" dal "fare come ricerca di qualità e significato", per cui è necessario mettere in campo l'idea e/o l'atto creativo dal progetto come operazione disciplinare, dove il design ha la possibilità di proporsi come sintesi di un percorso complessivo, globale e collettivo di attenzioni per le persone e il mondo. Il che vuol dire anche cercare di capire se e perché progettare, produrre, comunicare, distribuire e gestire al termine del ciclo di vita di oggetti-sistemi e servizi; intendere come farlo costruendo le condizioni migliori perché questo avvenga nel rispetto dell'ambiente e del lavoro.

Si tratta allora di collocare il design ancora più a monte, di riconnettere con forza il necessario e specifico agire progettuale ad una dimensione intellettuale e “umanistica”, che in verità da sempre lo caratterizza e ne alimenta la specificità rispetto ad altri (altrettanto legittimi) modi del progetto¹⁸.

Byung-Chul Han basicamente distingue fra calcolo e pensiero «Big Data mette a disposizione un sapere rudimentale che resta limitato a correlazioni e riconoscimento di schemi, senza tuttavia consentire la comprensione di alcunché... Le informazioni e i dati non recano alcuna profondità. Il pensiero umano è molto più del calcolo e della risoluzione dei problemi. Esso rischiarava e illumina il mondo»¹⁹.

In questo senso è necessario tornare a parlare del profumo della torta.

▪ NOTE

¹ Sulla condizione contemporanea, fra gli altri, NAPOLEONI 2008, MAGATTI 2009, COOPER RAMO 2009, RICOLFI 2014, BYUNG-CHUL 2015, WILLIAMS, SRNICEK 2018 e FISHER 2018.

² Vedi, MAGATTI 2009.

³ ANDERSON 2007, CODELUPPI 2007, CODELUPPI 2012.

⁴ Vedi, ZANINI 1997, LATOUCHE 2012, LATOUCHE 2015. Le crisi strutturali e permanenti, nonché la perdurante divaricazione fra differenti modelli economico-sociali, pongono di fronte alla drammatica e profetica alternativa – oggi più che mai di cogente attualità – posta ormai diversi anni orsono da Jacques Attali, fra condizioni di “iperconflitto” o di “iperdemocrazia”: figurativamente (ma non troppo) fra “muri” e “ponti”, cfr. ATTALI 2007.

⁵ Si tratta, sostiene Anderson, del passaggio «dalla *or culture* alla *and culture*», ANDERSON 2007, p. 180.

⁶ KHANNA, KHANNA 2013.

⁷ RIFKIN 2015.

⁸ Vedi anche BARTOLINI 2010, p. 21.

⁹ Vedi MANZINI 2015, PERINOLA 2015.

¹⁰ Gregotti ha sostenuto che cultura e progetto post-moderno (come «estetica del rispecchiamento ideologico del capitalismo finanziario globale») hanno finito in sostanza «per muoversi fra soggettivizzazione dell'espressione e il suo totale asservimento allo stato post-sociale dell'ideologia dei mercati e delle tecnoscienze», cfr. GREGOTTI 2008, p. 30.

¹¹ MAZZUCATO 2018, p. 291.

¹² Vedi, BYUNG-CHUL 2022.

¹³ Dentro e in relazione a questa direzione dominante (rilevante in questa sede, senza dimenticare l'impatto materiale dell'immateriale-digitale) va riprendendo ruolo una “nuova materialità”, vedi PAOLETTI 2021.

¹⁴ FLUSSER 2003, p. 94.

¹⁵ HOVE 2008.

¹⁶ Vedi fra gli altri RIFKIN 2011, RIFKIN 2015.

¹⁷ Vedi, fra i molti O'NEIL 2017, CHIRATTI 2019.

¹⁸ Vedi anche FLORIDI 2020.

¹⁹ BYUNG-CHUL 2015, pp. 55-56.

▪ BIBLIOGRAFIA

ANDERSON 2007

Anderson C., *La coda lunga: da un mercato di massa a una massa di mercati*, Torino 2007
(*The long tail: how endless choice is creating unlimited demand*, London 2006)

ATTALI 2007

Attali J., *Breve storia del futuro*, Milano 2007

BARTOLINI 2010

Bartolini S., *Manifesto per la felicità*, Roma 2010

BYUNG-CHUL 2015

Byung-Chul H., *Nello sciame. Visioni del digitale*, Milano 2015 (*Im Schwarm. Ansichten des Digitalen*, Berlin 2013)

BYUNG-CHUL 2022

Byung-Chul H., *Le non cose. Come abbiamo smesso di vivere il reale*, Torino 2022

CHIRATTI 2019

Chiratti M., *Humanless. L'algoritmo egoista*, Milano 2019

CODELUPPI 2007

Codeluppi V., *La vetrinizzazione sociale*, Torino 2007

CODELUPPI 2012

Codeluppi V., *Ipermondo. Dieci chiavi per capire il presente*, Bari 2012

COOPER RAMO 2009

Cooper Ramo J., *Il secolo imprevedibile*, Roma 2009

FISHER 2018

Fisher M., *Realismo capitalista*, Roma 2018

FLORIDI 2020

Floridi L., *Pensare l'infosfera. La filosofia come design concettuale*, Milano 2020

FLUSSER 2003

Flusser V., *Filosofia del design*, Milano 2003

GREGOTTI 2008

Gregotti V., *Contro la fine dell'architettura*, Torino 2008

HOVE 2008

Howe J., *Crowdsourcing: Il valore partecipativo come risorsa per il futuro del business*, Roma 2010 (*Crowdsourcing: Why the power of the crowd is driving the future of business*, New York 2008)

KHANNA, KHANNA 2013

Khanna A., Khanna P., *L'età ibrida. Il potere della tecnologia nella competizione globale*, Torino 2013

LATOUCHE 2012

Latouche S., *Limite*, Torino 2012

LATOUCHE 2015

Latouche S., *Come sopravvivere allo sviluppo*, Torino 2015

- MAGATTI 2009
Magatti M., *Libertà immaginaria. Le illusioni del capitalismo tecno-nichilista*, Milano 2009
- MANZINI 2015
Manzini E., *Design, when everybody designs*, Cambridge-London 2015
- MAZZUCATO 2018
Mazzucato M., *Il valore di tutto. Chi lo produce e chi lo sottrae nell'economia globale*, Bari 2018
- NAPOLEONI 2008
Napoleoni L., *Economia canaglia. Il lato oscuro del nuovo ordine mondiale*, Milano 2008
- O'NEIL 2017
O'Neil C., *Armi di distruzione matematica. Come i big data aumentano la disuguaglianza e minacciano la democrazia*, Milano 2017
- PAOLETTI 2021
Paoletti I., *Siate materialisti!*, Torino 2021
- PERINOLA 2015
Perniola M., *L'arte espansa*, Torino 2015
- RICOLFI 2014
Ricolfi L., *L'enigma della crescita*, Milano 2014
- RIFKIN 2011
Rifkin J., *La terza rivoluzione industriale*, Milano 2011
- RIFKIN 2015
Rifkin J., *La società a costo marginale. L'internet delle cose, l'ascesa del commons collaborativo e l'eclissi del capitalismo*, Milano 2015
- WILLIAMS, SRNICEK 2018
Williams A., Srnicek N., *Manifesto accelerazionista*, Bari 2018
- ZANINI 1997
Zanini P., *Significati del confine. I limiti naturali, storici, mentali*, Milano 1997