

Dal digitale al post-digitale: la relazione dialogica tra disegno e progetto di design

Patrizia Ranzo

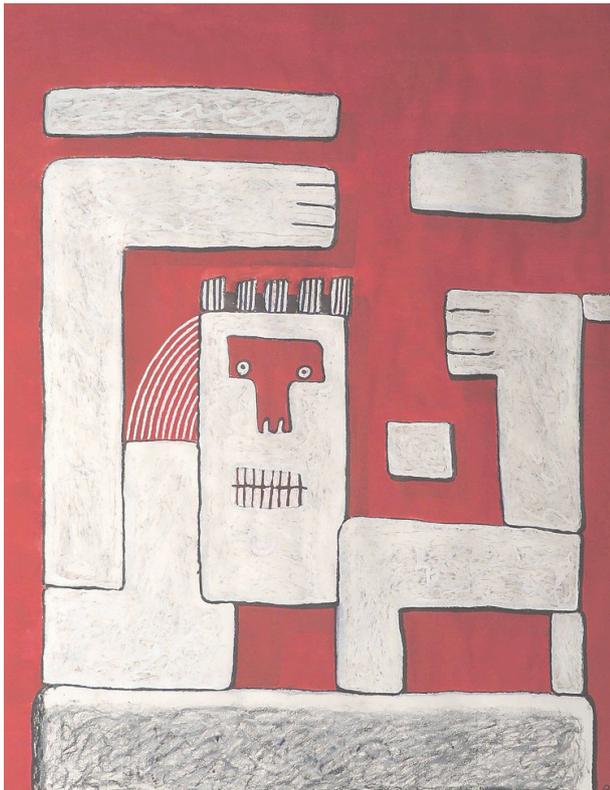
Come tanti gesti primari, anche il disegno, espressione dialogica sintetica che non necessita di parole, è stato profondamente trasformato dalla transizione digitale, così come il progetto di design. La distinzione semantica tra disegno e design (intesi l'uno come fondamentale strumento di rappresentazione e comunicazione del progetto e l'altro come azione di senso progettuale proiettata sul reale attraverso gli artefatti) si è affermata con l'emergere delle nuove tecnologie di rappresentazione e progetto. Culturalmente, all'interno del pensiero e della prassi del design italiano tale distinzione, come si rileva anche dagli scritti dei maestri italiani, indica solo fasi diverse del progetto, in cui il disegno è "pensiero concreto", il momento in cui il possibile appare.

Per Ettore Sottsass il disegno era collegato anche a un rituale collegato al piacere del rapporto con gli oggetti

del disegno, carte particolari, matite, colori, che conservava in un armadio: «in quell'armadio tengo innumerevoli matite, anche matite colorate e una scatola con matite di novanta colori diversi [...]. Poi ci sono tempere, scatole di acquerelli, pennelli, inchiostri, gomme, temperini, fissativi e colle di vario genere. Quando apro le porte di quell'armadio esce un odore inebriante, un po' chimico, vagamente esotico. Esce un odore affettuoso. Forse la voglia di fare disegni esce da quell'armadio, insieme a quegli odori misteriosi o forse i disegni nascono dalla voglia di lasciare segni su quelle carte bianche, con quelle matite, con quei colori soffici. Non credo ci siano funzionalità molto, molto più urgenti che spingano a fare disegni» [Sottsass 1990, p. 402].

I maestri del design avevano con il disegno un rapporto magico, rituale e complesso, come strumento privilegiato

Articolo a invito per inquadramento del tema del focus, non sottoposto a revisione anonima, pubblicato con responsabilità della direzione.

Fig. 1. Andrea Branzi, *Madri*, 2017.

per l'apparizione di ciò che ancora non è, come strumento per esprimere e chiarire i pensieri: «se uno ha fortuna, se uno riesce a non sbagliare niente, se uno si lascia guidare dalle divinità sconosciute, se il momento è quello miracoloso, allora sulla carta, nel disegno – come se uscissero fuori da uno spazio oscuro, come se venissero fuori dal niente – appaiono i pensieri, i pensieri si vedono chiaramente, i pensieri si illuminano» [Sottsass 1997, p. 507].

L'atto magico dell'apparire sulla carta di segni fortemente carichi di possibilità e identità viene coltivato come una necessità con radici molto antiche, come dialogo tra noi e l'universo, senza la mediazione delle parole: «i nostri oggetti sono infatti spesso pensati e progettati non come una semplice risposta a necessità oggettive, ma come atti di autoidentità, come transfert di un ruolo che un tempo fu nostro, e oggi non ci appartiene più, ma al quale non rinunciavo. Gli oggetti che l'uomo ama sono oggetti che hanno un'anima; nel senso che contengono qualche scaglia di mistero. Tale mistero è il frutto di un'autonomia degli oggetti rispetto all'uomo [...]. Si tratta quasi di una forma di animismo, di una identità complessa che arricchisce il rapporto d'uso» [Branzi 1986, p. 191].

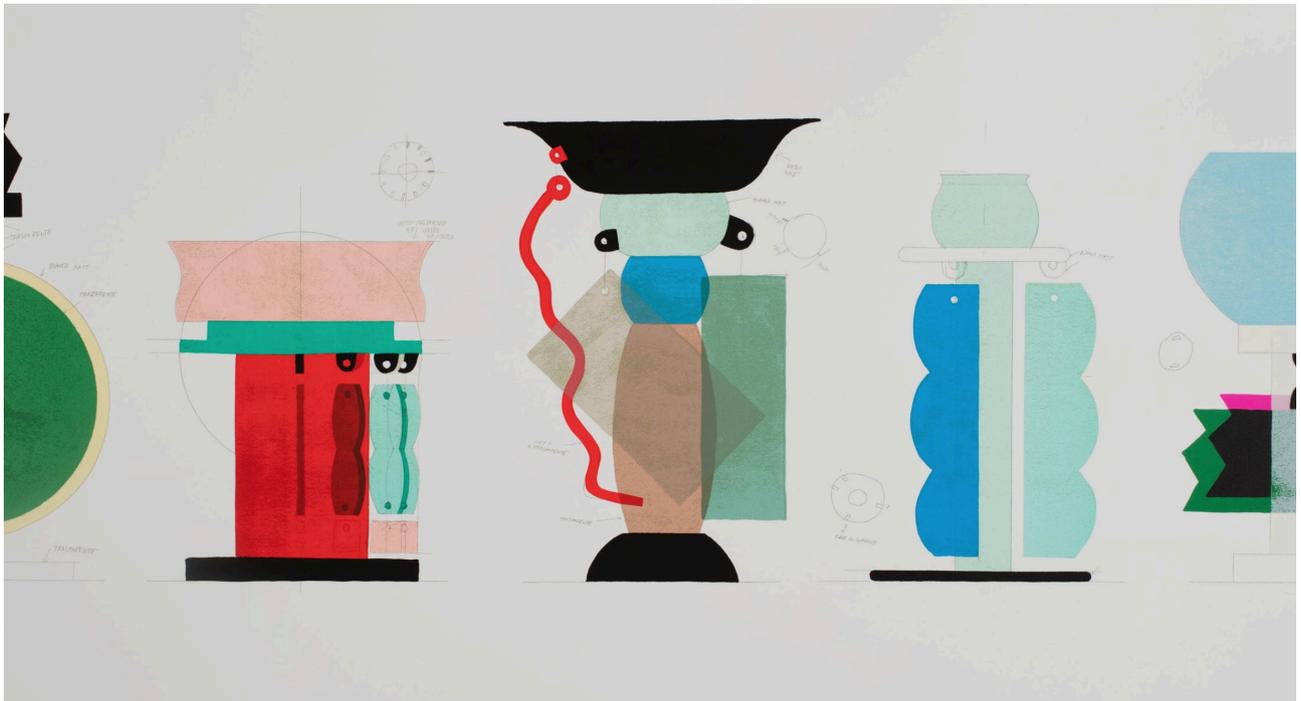
Questo aspetto magico del disegno, dove le cose assumono sostanza e senso, è in realtà lo strumento attraverso il quale l'immaginazione si fa concreta e si misura con la realtà, viene modificata da essa e accresciuta, è il luogo dove il possibile prende forma: «l'immaginario non si forma in opposizione alla realtà come sua negazione o compensazione; cresce tra i segni, di libro in libro, nell'interstizio delle ripetizioni e dei commenti» [Foucault 1998, p. 106].

Gli effetti della rivoluzione digitale

La condizione digitale, definita anche “plancton contemporaneo” per il suo insieme di differenze fluttuanti, determina un contesto, per il progetto, in cui non è semplice individuare i margini di possibilità e di senso collettivo. Ci troviamo ad agire in uno stato di presente continuo, schiacciati dalla velocità dell'accadere e dalla simultaneità dei fenomeni; il progetto di design segue innumerevoli piste culturali, socio-tecniche e produttive: quella della conoscenza, dei saperi ibridati, delle emergenze sociali e culturali.

Possiamo oggi dire che il digitale, anche con fenomeni non propriamente positivi, si è compiuto. In verità già alla fine degli anni '90 Nicholas Negroponte annunciava la fine della rivoluzione digitale nel momento in cui ci saremmo accorti

Fig. 2. Ettore Sottsass, Vetri Memphis, litografia.



del digitale per la sua assenza e non per la sua presenza; ma in quel momento non ne prevedeva l'onda lunga e gli effetti generativi sulle innovazioni che si sarebbero susseguite. Innovazioni che avrebbero coinvolto anche la sfera della ricerca bio-tecnologica.

La rivoluzione digitale ha avuto gli effetti di un evento sismico, trasformando il mondo dall'interno e profondamente, incidendo sui rapporti interpersonali e lavorativi, sul mondo materiale quanto su quello immateriale; infine, sulla natura delle cose: «siamo dinanzi a un universo dominato da altre 'cose', non fenomeni astratti e immateriali, bensì grumi di materia strutturata, solide presenze chiamate ad interagire non solo col corpo, ma anche con la mente, non solo con i sensi, ma anche con il pensiero» [Vitta 2015, p. 100].

Il digitale colonizza i sistemi tecnologici creando continuamente nuove specie e mandando in estinzione istantaneamente prodotti preesistenti, tutto questo in un processo energeticamente e tecnologicamente autosufficiente perfettamente descritto da Zygmunt Bauman: «*perpetuum mobile*: un dispositivo autosufficiente, costituito da tutto ciò che è necessario per rimanere in movimento continuo e ininterrotto, per essere eternamente in movimento, senza bisogno di ulteriore energia esterna: nessuno stimolo, spinta o trazione, nessun apporto di nuova energia» [Bauman 2012, p. 55].

Siamo in una fase matura della rivoluzione digitale in cui, dalla smaterializzazione degli oggetti, si è arrivati alla dematerializzazione delle azioni: apriamo la porta di casa e paghiamo ciò che acquistiamo con lo stesso smartphone che svolge innumerevoli altre funzioni. Allo stesso tempo siamo incuneati in una dimensione dell'agire umano tra immaterialità e materialità, in un continuo rimando; come afferma Olga Goriunova: «non ha senso progettare un sistema, sia esso un sistema di dati o una casa, se non può incidere concretamente e attivamente sulle cose, al di fuori della sua immediata materialità» [Goriunova 2016, p. 334]. Per Goriunova noi produciamo tecnologie immateriali per generare materialità che, a sua volta, genererà una nuova umanità e un nuovo agire.

Byung-Chul Han, tra i filosofi contemporanei che hanno scritto importanti contributi sulla transizione digitale, scrive: «attraverso tale medium [il digitale, n.d.r.] noi siamo ri-programmati, senza comprendere pienamente questo radicale cambiamento di paradigma. Arranchiamo dietro al medium digitale che, agendo sotto il livello di decisione cosciente, modifica in modo decisivo il nostro comporta-

mento, la nostra percezione, la nostra sensibilità, il nostro pensiero, il nostro vivere insieme. Oggi ci inebriamo del medium digitale, senza essere in grado di valutare del tutto le conseguenze di una simile ebbrezza. Questa cecità e il simultaneo stordimento rappresentano la crisi dei nostri giorni» [Han 2015, p. 9].

La cecità alla quale accenna Han è senz'altro dovuta alla condizione tecnologica in cui siamo immersi, ma anche alla compressione del tempo che caratterizza l'agire contemporaneo. Esiste, altresì, un determinismo tecnologico che conferisce al progetto di design una matrice estetica molto forte e, per certi versi, pervasiva.

La prospettiva tecno-determinista e le “digital humanities”

Il rapporto tra disegno, nuove tecnologie e progetto produce sempre molte implicazioni formali, estetiche e di contenuto. L'approccio parametrico al progetto, necessario alla produzione con processi di stampa 3D fondati su principi additivi e accrescitivi, ha generato un'estetica indotta che omologa gli artefatti sia dal punto di vista formale che progettuale: «si assiste a un proliferare di sedute, tavoli, librerie e perfino calzature che si rifanno, senza alcun nesso logico, concettuale o funzionale, alla struttura delle ossa, delle cellule, a logiche matematiche come il Voronoi, la cui tassellazione si risolve nella decomposizione di uno spazio metrico data dalle distanze rispetto a un determinato insieme discreto di elementi dello spazio: per esempio, punti o frattali» [Langella, Santulli 2017, p. 17].

In questo caso il disegno si fa progetto, determinato dalla metodologia parametrica e dalla fabbricazione 3D.

Un esempio molto calzante è stato offerto dalla mostra *Out of hand. Materializing the Postdigital* (Museum of Arts and Design, MAD, New York, 16 ottobre 2013-1 giugno 2014); tutte le installazioni e gli oggetti visibili in mostra dimostrano un forte legame estetico e strutturale, oltre che concettuale, causato dalle tecnologie digitali. Ciò dimostra la non neutralità dell'ambiente digitale, che può disegnarne i nostri pensieri e le nostre azioni attraverso un'architettura predeterminata, una struttura di senso. Come afferma Floridi «le ICT non stanno soltanto ricostruendo il nostro mondo: lo stanno riontologizzando» [Floridi 2012, p. 13].

Anche la *new economy* si basa sullo stesso modello tecno-determinista: «le start-up sono tipicamente basate sull'idea che una particolare tecnologia sconvolgerà e

Fig. 3. Schultz, Kotte, Zauner, Wilting, Eggert, *Rapid Racer*, 2011.Fig. 4. Shane Kohatsu, *Nike Vapor Laser Talon*, 2013.Fig. 5. Iris van Herpen, *Abito parametrico*.

reinventerà una parte della cultura (o anche della natura). Ad esempio: Amazon e eBay reinventano il *retail*, Instagram reinventa la fotografia, YouTube e Netflix reinventano i media, Facebook reinventa l'amicizia, Airbnb reinventa l'ospitalità, Bitcoin reinventa la finanza e i progetti di intelligenza artificiale di Google reinventano l'intelligenza» [Cramer 2016, p. 125].

Un nuovo asterismo: l'emergere del pensiero critico postdigitale

Se il digitale, nella sua risemantizzazione del mondo, è arrivato alla pelle degli oggetti, il post-digitale, attraverso la dimensione critica che gli è propria, apporta nuovi significati e visioni di progetto aperte, collettive e intelligenti, capaci di coinvolgere persone, territori e imprese partendo dall'ascolto e dai bisogni espressi.

Oggi si parla di post-digitale soprattutto in riferimento a un pensiero critico, un nuovo "asterismo" contrapposto alla pervasività del digitale; la necessità di riportare l'uomo al centro dei processi di trasformazione del mondo è da relazionarsi al bisogno di progettare visioni entro le quali il progetto possa assumere senso e capacità trasformativa in relazione ai bisogni emergenti.

Siamo tutti in una condizione che possiamo definire di coevoluzione tecno-biologico-culturale, in cui le tecnologie non sono solo immersive, ma supportano l'uomo attraverso l'estensione delle sue capacità, sostituendo l'esperienza della realtà. I media e le rappresentazioni digitali «si pongono su un piano di parità rispetto all'oggetto reale, facendo dell'apparenza un essere dotato di una verità propria, la cui origine va ricercata nella tecnologia che le produce» [Vitta 2012, p. 53].

All'interno di questa nuova condizione, la nostra cultura materiale e la nostra percezione del mondo cambiano profondamente: Lev Manovich si riferisce alla cultura materiale contemporanea come «materialismo digitale» [Manovich 2001, p. 27], in relazione all'emergere di nuovi modelli collaborativi di progettazione e produzione industriale promossi dalle nuove tecnologie.

In questo senso, la scomparsa della parola “cultura” indica che la rappresentazione delle espressioni culturali nella concretizzazione del mondo (artefatti) è mediata dal digitale attraverso propri specifici linguaggi espressivi e architetture. A questo proposito David M. Berry e Michael Dieter affermano: «potremmo pensare a questo come all'emergere di un progetto di estensione e inclusione, per cui le precedenti logiche proto-scientifiche della computazione avvolgono e trasformano l'arte e il design in media computazionali. In tal modo, l'arte diventa programmabile e il design diventa una funzione di calcolo» [Berry, Dieter 2015, p. 2]. Nella cultura contemporanea, quindi, l'autonomia progettuale dei maestri italiani, quella dimensione magica del disegno in cui il possibile assume senso e forma, sembra essere condizionata dalla tecnologia. In realtà, l'aspetto critico del pensiero postdigitale reagisce intenzionalmente di fronte alla nuova condizione: l'universo del design italiano, infatti, è fatto di “oggetti culturali”, frutto di un'intensa narrazione in dialogo con i territori, i contesti diversi, le ragioni diverse.

Autore

Patrizia Ranzo, Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale, Università degli Studi della Campania “Luigi Vanvitelli”, patrizia.ranzo@unicampania.it

Riferimenti bibliografici

Bauman, Z. (2012). *Perpetuum mobile*. In Tseillon E. *Critical Studies in Fashion and Beauty*. Bristol: Intellect.

Berry D. M., Dieter M. (2015). *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*. New York: Palgrave Macmillan.

Branzi, A. (1986). Gli oggetti come pensiero dell'universo. In La Rocca F. (a cura di). *Scritti Presocratici. Andrea Branzi: visioni del progetto di design 1972|2009*. Milano: FrancoAngeli.

Cramer, F. (2016). When Claire Bishop Woke Up in the Drone Wars: Art and Technology, the nth Time. In Bishop R. et al. *Across and Beyond. A transmediale Reader on Post-digital Practices, Concepts, and Institutions*. Berlin: Sternberg Press.

Floridi, L. (2012). *La rivoluzione dell'informazione*. Torino: Codice.

Foucault, M. (1998). Afterword to the Temptation of St. Anthony. In Faubion J. D. (Ed.). *Aesthetics, method and Epistemology*. New York: New Press.

Goriunova, O. (2016). Technological Macrobiome. In Bishop R. et al. *Across and beyond. A Transmediale Reader on Post-digital Practices, Concepts, and Institutions*. Berlino: Stenberg Press.

La natura socio-tecnica che caratterizza gran parte del design internazionale esclude, invece, la dimensione simbolica ed espressiva che conferisce l'*élan vital* agli artefatti.

Nell'orizzonte dello scenario descritto, il progetto richiede una connessione stretta di tutti i saperi e una forte dimensione critica per orientare possibili futuri, curvare tracciati di sviluppo che sembrano pre-determinati dalle traiettorie tecnologiche.

In un universo dominato dalla metafora matematica, in cui tutto è risolvibile attraverso un contenitore numerico e la sua corrispettiva forma, il ritorno alla creazione di valore attraverso il significato (il significato creatore di forma) ci avvicina a ciò che da sempre ha caratterizzato le varie civiltà umane e il sistema degli oggetti che queste ultime hanno prodotto.

Porre al centro del progetto i valori in cui si crede è automaticamente un atto di condivisione umana e rappresenta la volontà (e la scelta) di imprimere una reale forma e direzione al futuro.

Han B.-C. (2015). *Nello sciame. Visioni del digitale*. Milano: Nottetempo.

Langella C., Santulli C. (2017). Processi di crescita biologica e design parametrico. In *MD Journal*, n. 3, luglio 2017, pp. 14-27.

Manovich, L. (2001). *Il linguaggio dei nuovi media*. Milano: Olivares.

Parikka, J. (2016). The Lab Imaginary: Speculative Practices in Situ. In Bishop R. et al. *Across and beyond. A Transmediale Reader on Post-digital Practices, Concepts, and Institutions*. Berlino: Stenberg Press.

Sottsass, E. (1990). Disegni di Architettura. In Carboni M., Radice B. (a cura di). *Ettore Sottsass. Scritti 1946-2001*. Vicenza: Neri Pozza.

Sottsass, E. (1997). Disegni. In Carboni M., Radice B. (a cura di). *Ettore Sottsass. Scritti 1946-2001*. Vicenza: Neri Pozza.

Vitta, M. (2012). *Il rifiuto degli dei. Teoria delle belle arti industriali*. Torino: Einaudi.

Vitta, M. (2015). Dall'oggetto all'oggetto. Le radici profonde dell'estetica. In Matteucci, G. (a cura di). *Estetica e pratica del quotidiano*. Milano: Mimesis.