

**Giorgio Casoni, Flaviano Celaschi**

# **Human Body Design**

Corpo e progetto  
nell'economia della trasformatività

con un saggio di Luana Franchini



Serie di architettura e design  
**FRANCOANGELI**

## Informazioni per il lettore

Questo file PDF è una versione gratuita di sole 20 pagine ed è leggibile con



La versione completa dell'e-book (a pagamento) è leggibile con Adobe Digital Editions. Per tutte le informazioni sulle condizioni dei nostri e-book (con quali dispositivi leggerli e quali funzioni sono consentite) consulta [cliccando qui](#) le nostre F.A.Q.







**Giorgio Casoni, Flaviano Celaschi**

# **Human Body Design**

Corpo e progetto  
nell'economia della trasformatività

con un saggio di Luana Franchini

Serie di architettura e design  
**FRANCOANGELI**

*In copertina:* “Abstract digital human face with big data connection or mystic mask”,  
3d illustration, by *pinkeyes* ([www.shutterstock.com](http://www.shutterstock.com))

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

*L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito [www.francoangeli.it](http://www.francoangeli.it).*

# Indice

<b>Il designer allo specchio</b>	pag.	9
<b>1. Somatizzare i bisogni, incorporare la cultura,</b>		
di <i>Flaviano Celaschi</i>	»	17
L'opacità progressiva delle cose	»	17
Fuga dagli artefatti	»	19
Il critical design	»	22
Il rinascimento del corpo	»	24
Le radici profonde	»	27
Tabù e rimozioni	»	29
La rivoluzione cognitiva	»	30
La coscienza del corpo plastico	»	33
Possibilità e progettualità	»	36
Le tecnologie e le prassi	»	40
La “dramedy” del corpo plastico e della macchina	»	43
Parole chiave	»	47
Bibliografia	»	49
<b>2. Tecnologie trasformative, di <i>Giorgio Casoni</i></b>	»	51
Accelerazione esponenziale	»	51
Tecnologie trasformative crescono	»	54
Il mercato delle soluzioni	»	61
Sensori indossabili	»	64
Le interfacce cervello-computer (BCI)	»	65
Mindfulness	»	66
Training cognitivo	»	67
I processi addestrativi	»	69
Neuro-architettura	»	70

I limiti allo sviluppo	pag.	72
L'economia della trasformazione	»	75
Il cambiamento trasformazionale	»	77
Indicatori e misure	»	77
Le promesse	»	83
Bibliografia	»	85
<b>3. Il corpo merce, di Luana Franchini</b>	»	91
La costruzione sociale del corpo	»	91
Il corpo tra spiritualità, sociologia, psicanalisi e marketing	»	94
Il corpo luogo del mercato	»	96
Il corpo identità e oggetto di consumo	»	103
Fenomenologia del corpo merce	»	109
Effetti collaterali del capitalismo sul corpo	»	112
Bibliografia	»	116
<b>4. Repertorio di casi studio</b>	»	119
1. Neurab: Neurotablet® per la riabilitazione cognitiva	»	119
2. Neocogita: il Brain Wellness® in azienda	»	122
a) Mindfulness Lab	»	123
b) Cognitive Training Lab	»	126
3. Starpool: Zerobody™ & Nurelax™	»	130
4. Rotaliana: Smart+ illuminazione per il benessere	»	133
5. Il mercato delle tecnologie trasformative	»	137
a) Organizzazioni no profit	»	137
b) Tecnologie trasformative proposte da aziende	»	140
6. Generated Photos	»	146
7. Zao App e Face App	»	147
8. Biobanche	»	148
9. Campaignforrealbeauty.com – Perlabellezzaautentica.it	»	149
10. Il Design antropomorfo	»	150
a) Quimmyshimmy	»	150
b) Muscleskinsuit	»	150
c) Belovedshirts	»	150
d) Heart Guts	»	150
e) Humanscale	»	150
f) Fashionary Tape Measure	»	151
g) Delft Blue Eyes	»	151
h) Fred and Friends, Earaser	»	151
i) Perpetual Kid	»	151
j) Wig Vase	»	152
k) Bocca Gufram	»	152

11. Mostra tattile “Si prega di toccare”, 14 settembre- 27 ottobre 2019	pag. 153
12. Intervento a Firenze, primo in Italia, con chirurghi e ingegneri in sala operatoria per ricostruzione orecchio in 3D	» 154
13. Cobot di Universal Robots	» 155
14. UP Università delle persone	» 156
15. Informing Haptic Feedback Design for Gait Retraining	» 157



## Il designer allo specchio

Questo libro dà conto di un'evoluzione della nostra creatività che ripercorre strade che abbiamo già battuto se accettiamo l'idea che da sempre, come esseri umani, abbiamo destinato le nostre migliori attenzioni ed energie alla capacità/possibilità di manipolare intenzionalmente il nostro corpo (mente/corpo).

Un cammino della creatività, della cultura, delle tecnologie, che coinvolge necessariamente molte diverse discipline del sapere, e ci scusiamo sin d'ora con i grandi specialisti verticali di ciascuna di queste discipline per non aver saputo essere più precisi, chiari e documentati di così. Il nostro intento è stato quello di cucire insieme piuttosto che approfondire, per dare al lettore una chiave che serva ad aprire un corridoio pieno di problematiche, che ci sembrano importanti oggi, e sostanzialmente inedito nel suo insieme. In questo spazio in cui siamo entrati per cercare di capire c'è una primigenia osservazione che domina sulle altre: l'evoluzione dell'homo sapiens sembra caratterizzata dalla continua necessità di modellarsi per adeguarsi all'ambiente e alla percezione di sé.

Abbiamo raggiunto l'antropocene, cioè la fase della presenza umana sulla Terra in cui siamo diventati coscienti della nostra potenza (anche distruttiva), ma non ancora delle tre caratteristiche del nostro agire che ci hanno reso così potenti: siamo molto bravi ad adeguare l'ambiente al nostro interesse a breve termine; se incontriamo ostacoli siamo altrettanto capaci di modificare intenzionalmente noi stessi (corpo/mente); facciamo tutto questo in gruppi.

Vogliamo raccontare questo cammino che mette il nostro corpo al centro dell'attenzione, ma non per la prima volta. Il nostro corpo è il modo attraverso il quale percepiamo la realtà, che non ci sarebbe senza di esso, così come non ci sarebbe la realtà digitale se non esistessero le interfacce che ne materializzano l'entità alla nostra percezione.

Alcuni recenti fatti accaduti nel cammino della conoscenza umana negli ultimi decenni, a cavallo tra secondo e terzo millennio, ci portano a scrivere questo libro, che ha come obiettivo quello di concentrare l'attenzione intorno alla centralità del corpo (mente-corpo) nell'agire intenzionale dell'uomo progettante.

Speriamo che il percorso adottato possa aiutarci a far emergere la coscienza di questo processo, l'intenzionalità del nostro agire in proposito, e dunque l'importanza che per le culture del progetto può avere l'ammissione che il corpo e la mente insieme sono tornati a essere al centro della nostra esistenza umana dopo alcuni secoli di distrazione verso l'artificiale e gli artefatti.

Per fare questo cammino dobbiamo superare le dicotomie naturale-artificiale, biologico-culturale, innato-acquisito (De Biase, Pievani, 2016), e insieme alla ridefinizione di un sistema di riferimenti disincantato pensiamo si possa offrire al progettista contemporaneo un orizzonte di interessanti e più che mai rilevanti potenzialità.

La "grande accelerazione" (McNeill, Engelke, 2014) iniziata nel 1945<sup>1</sup> ha portato l'homo sapiens, da quell'ominide che aveva imparato a gestire il fuoco 1,8 milioni di anni fa, alla rivoluzione cognitiva e all'incredibile quantità di rivoluzioni che si sono sviluppate praticamente solo negli ultimi dodici mila anni (olocene) fino all'invenzione del termine "antropocene", a cura di Paul Crutzen nel 2000.

Siamo passati da 850 milioni di abitanti del pianeta nel 1780 agli oltre 7,3 miliardi di oggi. Da un essere umano che si adatta all'ambiente siamo passati a un essere umano che adatta l'ambiente a sé. Da renderci conto che non possiamo come progettisti rimanere sistemi osservati, a renderci conto che possiamo diventare "sistemi che osservano", o sistemi di secondo ordine (von Foerster, 1987). Significa che siamo parte dei fenomeni che osserviamo e se vogliamo passare dal "vedere" all'"osservare", e da quest'azione al comprendere, si deve modificare il nostro livello di competenza su ciò che guardiamo altrimenti continueremo a vedere quello che ci appare distrattamente.

La realtà in cui operiamo, e che come progettisti contribuiamo a manipolare intenzionalmente, dipende in buona sostanza in modo rilevante da noi stessi. Siamo, a differenza di qualsiasi macchina artificiale, auto-organizzanti, e qualsiasi organismo vivente non vive un dentro diverso dal fuori. Ogni essere vivente ci appare allo sguardo "come un essere che vive per sé", ma la vita si definisce come

1. Dal 1945 abbiamo moltiplicato per 20 la produzione di azoto e di più di 300 volte la produzione di plastica (dati 2008) fino a superare di gran lunga i 300 milioni di tonnellate prodotti annualmente.

il computo delle relazioni che mantengono l'integrità dell'organismo stesso (von Foerster, 1987, p. 24)<sup>2</sup>.

Organizzare i dati in un modo o nell'altro, disegnare modelli di realtà così o diversamente da così genera una realtà differente che chiamiamo "multiverso" (Maturana, Varela, in von Foerster, 1987, p. 26). Ogni descrizione è un'interpretazione. Noi vediamo solo ciò di cui possediamo informazioni. Pensiamo solo pensieri già pensati (Galimberti, 1983). Un naturalista guarda un bosco e vede un sistema vivente integrato; un falegname guarda un bosco e vede un giacimento di tavole di legno da plasmare; una persona qualunque guarda un bosco e vede legna da ardere per scaldarsi e cucinare. La nostra esperienza personale, unita all'impronta culturale e biologica che possediamo, ci offre capacità di vedere un fenomeno laddove altri non vedono nulla. Il sistema che siamo osserva se stesso comprensivamente, ne fa parte e contribuisce a plasmarlo. Scrivendo questo libro, così come leggendolo, ci confrontiamo con "enunciati performativi" che John Austin designava capaci, in quanto parole, di fare cose.

Non possiamo più solo isolare fatti che appartengono all'artificiale e studiarli per manipolarli. Non esistono fatti che stanno solo nella sfera dell'artificiale (artefatti), essi sono anche organici in quanto noi che li osserviamo siamo organici e siamo parte del fenomeno che osserviamo. Ma anche perché ogni output di questi supposti sistemi inorganici influirà sulla nostra esistenza. La cibernetica studia i meccanismi di comunicazione e controllo sia nell'animale che nella macchina (Wiener, in von Foerster, 1987, p. 208). Possiamo chiamare "sistemi" quelle cose che desideriamo vedere insieme, perché la verità è l'invenzione di un bugiardo (von Foerster, 1987, p. 236).

L'ambiente, così come lo percepiamo, è una nostra invenzione (ivi, p. 216), il modo in cui formuliamo la domanda determina il modo in cui possiamo trovare una risposta. Il fattore tempo, e la coscienza che abbiamo di esso, sono determinanti, perché se avessimo avuto un diverso passato vedremo il presente in modo diverso e prefigureremo un futuro differente. Ma anche viceversa, prefigurando un futuro in un certo modo, influiamo sul presente e determiniamo una capacità di vedere nel passato situazioni e fatti diversi. Insomma siamo "macchine non banali" (ivi, p. 36), perché ogni volta che produciamo qualcosa (output) cambiamo il nostro stesso funzionamento e le regole di trasformazione che assecondiamo.

2. Basta pensare ai primi microrganismi che milioni di anni fa hanno iniziato a espellere ossigeno dal proprio organismo creando un'atmosfera vivibile a esseri viventi più complessi.

Ogni sistema vivente produce in quota parte il proprio mondo, di cui è a sua volta il prodotto, ed è molto importante la rappresentazione che possiamo possedere di questo fenomeno in cui siamo immersi. Non è più sufficiente una visione antropocentrica, l'uomo non è più al centro del progetto. Ma progettare (artefatti) stanca chi progetta e chi dovrebbe esserne utente.

Dopo tanto design antropocentrico urge un design “antropocenico” che non può che partire da una cultura “antropocenica” del design. Un design di second'ordine che rifletta su come il design plasma la realtà al di là della morfologia e della funzionalità delle cose artificiali che disegna. Un designer allo specchio capace di cambiare il paradigma attuale che egli stesso ha pesantemente contribuito a creare.

Amiamo riassumere il cammino dell'homo sapiens sulla Terra come quello dell'essere vivente, tra tutte le razze animali esistenti, che si è “prodotto e riprodotto di più”. Un'evoluzione riuscita a tal punto perché incentrata su tre comportamenti costanti e integrati: l'homo sapiens è capace di alterare l'ambiente per adattarlo ai propri bisogni; se non riesce ad adattare l'ambiente allora è capace di manipolare se stesso per adeguarsi alla situazione; l'homo sapiens ha imparato a fare tutto questo in gruppo.

E nell'antropocene ha progressivamente pensato di poter ridurre l'attitudine ad adattarsi all'ambiente in cui è immerso, si è vantato di saperlo plasmare a proprio esclusivo vantaggio di breve termine e si è dato una nuova/antichissima sfida su cui concentrarsi: riprogettare se stesso.

Il contesto al quale cercheremo di restringere le nostre riflessioni è legato all'evoluzione delle culture progettuali, ossia le teorie e le pratiche utilizzate da chi sa come modificare la realtà agendo intenzionalmente su di essa attraverso un procedimento organizzato e reiterabile.

I recenti fatti a cui abbiamo fatto riferimento in incipit sono riassumibili in diversi fronti paralleli e intrecciati tra loro.

In primis la bioarcheologia, l'elaborazione dei big data delle informazioni raccolte sulle tracce del passaggio dell'uomo sulla Terra e sulla sua evoluzione, le indagini genetiche, le metodologie per lo studio delle antichità umane anteriori a ogni più antico scritto esistente senza l'utilizzo di testimonianze storiche riportate, sistemi di scavo perfezionati, analisi fisiochimiche su resti organici, procedimenti come il sistema di datazione denominato C14, le tecniche di scavo microstratigrafiche, le tecniche per sequenziare i genomi antichi e studiare il DNA mitocondriale di resti antichi anche laddove non sono presenti resti visibili di ossa umane, l'aumento della profondità di scavo, la scoperta di nuovi e più complessi bacini zeppi di ritrovamenti molto antichi a cui non si era data importanza, l'aumento della globalizzazione e quindi della possibilità di attivare ricerche in zone prima irraggiungibili del globo, l'investimento economico

in campagne collettive di scavo e l'aumento della relazione di scambio tra studiosi e ritrovamenti o ricerche resa possibile dai sistemi di comunicazione digitale.

Questo insieme di situazioni sta modificando la nostra conoscenza riguardo al comportamento dei nostri antichi avi e ci permette di studiarne le caratteristiche in un intervallo di tempo decisamente più esteso di quello storicamente determinato dalle tracce precedentemente in nostro possesso: chiamiamo oggi questo intervallo "storia profonda". Parallelamente studiamo il fenomeno dell'embodiment e scopriamo che la mente è "incarnata" e che corpo e mente interagiscono costantemente addirittura precedendosi e non solo dominandosi, comunque integrandosi.

Gli studi neuroscientifici, come risultato delle ricerche che si realizzano all'interno di tre sfere del sapere scientifico (la biomedicina, la fisica-ingegneristica e l'ambito umanistico-filosofico) e grazie anche all'ausilio di sofisticate tecniche di neuroimaging, offrono un fondamentale contributo ai processi trasformativi dell'homo sapiens.

Siamo entrati in una nuova dimensione di sviluppo industriale che per alcuni si definisce come la Quarta rivoluzione industriale, che sta consentendo anche di ristrutturare i nostri corpi e, soprattutto, le nostre menti (Harari, 2018) con modalità fino a oggi impensabili. Grazie all'effetto combinato delle tecnologie biologiche, dell'informatica e delle neuroscienze, l'homo sapiens è in grado di modificare non solo il proprio corpo, ma anche il mondo interiore, fino al proprio cervello. Fino a pochi decenni fa si riteneva che il nostro cervello fosse immutabile e predestinato a degenerare con l'avanzare dell'età. Oggi, grazie alle scoperte neuroscientifiche sulla neuroplasticità e neurogenesi, l'uomo è in grado di ri-cablare se stesso, grazie alla sua capacità di sfruttare la flessibilità neurale. Questa è una nuova e fondamentale dimensione del processo di trasformazione e adattamento dell'uomo all'ambiente.

Infatti la trasformazione del corpo in merce è il passaggio finale del percorso evolutivo e trasformativo da stato di natura a stato di cultura; la cultura intesa anche come un sistema di segni e di oggetti ha investito il corpo, che dal non riconoscimento alla sua esistenza del diritto romano, attraverso un lungo excursus antropologico e filosofico, che si ripercorre nel testo, è diventato esso stesso il luogo dei segni e degli oggetti prodotti dal capitalismo e dal sistema delle merci. Nella società dei consumi, laddove il consumo è il modo imprescindibile per stare al mondo, il corpo degli individui è diventato veicolo d'eccellenza per l'espressione della differenza delle merci e della moda; con la conseguenza che il corpo perde sempre di più la sua capacità di sentire attraverso i sensi i bisogni e le potenzialità, ma diventa un luogo da accudire, imbellettare, performare, modificare, trasformare, in un processo di tale sofisticazione che rende il corpo sempre

meno materialità di carne e ossa e sensibilità di spirito, ma sempre più un vero e proprio simulacro; questo passaggio o mutazione costituisce la base teorica per creare robot progressivamente uguali agli essere umani e senza spirito, al momento.

Le storiche divisioni tra discipline non concorrono più a un progresso evidente della conoscenza complessiva dell'uomo. La rivoluzione digitale pone sia il singolo che il gruppo in un contesto radicalmente diverso dal passato nel quale si rende necessaria e urgente una integrazione di saperi diversi, oggi incomunicanti. Siamo certi, oggi più di ieri, che è necessario rompere gli steccati e invadere il territorio di saperi vicini e perfino lontani e con umiltà e spirito di collaborazione far interagire i linguaggi e trovare territori di mediazione tra discipline. Non saranno le scienze da sole a trovare le risposte, non saranno le arti, e nemmeno le *humanties*. Le categorie tradizionalmente contrapposte incontrano la dimensione dell'artificiale interagente –, sia inteso come complesso di sostanze, materiali, dispositivi, macchine, sempre più in grado di alterare la dimensione della vita organica sulla Terra, sia inteso come Intelligenza Artificiale e superamento della dimensione spaziale e temporale classica attraverso l'invenzione e la diffusione totalizzante del digitale.

E ancora: la maturazione progressiva delle culture di progetto e la progressiva accettazione dell'esistenza di una scienza del design viaggia di pari passo con l'attenuazione della spasmodica attenzione capitalistica derivata dal mito dell'oggetto disegnato.

Non è più solo lo studioso di design a ridimensionare l'attenzione per gli stili estetico-morfologici in favore dei fatti fenomenologici e processuali; anche il cittadino, il consumatore, il soggetto immerso nei fenomeni di fruizione sociale delle opere dell'ingegno umano è sempre più attratto dalla comprensione e dal godimento dei processi e sembra comprendere il paradigma secondo il quale noi stessi – il nostro corpo – diventiamo merci progettate, oggetto di scambio di mercato e non più solo di contatti di relazione.

L'attenzione per la dimensione temporale del futuro è aumentata all'interno del pensiero e degli studi scientifici. La capacità umana di aspirare al futuro trova oggi conoscenze, esperienze, pratiche e studi applicati all'anticipazione. Pertanto lo studio dei dati (passato certo, *facta*) non è più sufficiente pratica per rincorrere la velocità della luce del cambiamento: il presente viene elaborato e trasformato in tempo reale in modelli decisionali per elaborare proposte e compiere azioni che non è più conveniente far compiere all'uomo, troppo lento e inadeguato. Siamo partiti dall'idea che esista il “pensiero” come origine della “parola” che determina l’“azione”, e dando per scontato questo percorso abbiamo forse intenzionalmente creato una gerarchia secondo la quale prima viene la mente (pensiero, decisione, parola) e poi il corpo (azione). E scopriamo che

corpo e mente collaborano in modo integrato a ognuno di questi passaggi che sono tutti “azioni”.

Un cluster di argomenti spiazza le nostre certezze e rende rapidamente obsoleti i nostri saperi e modi di fare: velocità *vs* continuità, autorialità *vs* intelligenza collettiva, illimitatezza delle risorse *vs* sostenibilità, cultura dei prodotti *vs* cultura dei processi, prevalenza dei servizi sui prodotti, partecipazione e co-design, digitale e materiale, relazionalità conviviale e scambio dono, locale e globale, lineare ed esponenziale.

Sono le parole chiave del cambiamento in atto e la velocità di impatto rischia di atterrirci o di farci sentire esclusi dai giochi, passivi e inermi. Il concorso di questi fatti genera stordimento e paralisi soprattutto nelle figure deputate storicamente a presiedere la modificazione intenzionale della realtà: appunto i progettisti che spesso non hanno strumenti adeguati a comprendere ciascuno di questi discorsi e soprattutto a tradurre il proprio ruolo nel contemporaneo.

In questo contesto abbiamo deciso di integrare due sentieri ancora troppo poco battuti nel discorso del design – la scoperta del corpo come materia prima di progetto (sostanza di base dell'intenzione di manipolare volutamente il mondo che sta alla base del design) e l'attenzione rinnovata dalle neuroscienze sulla relazione tra mente e corpo – e di metterli al centro di una rinnovata cultura che, ci auguriamo, i progettisti in formazione continua vogliano tentare di comprendere per adeguarsi alla dimensione e caratterizzazione contemporanea dei problemi, ma soprattutto delle domande che devono diventare capaci di elaborare per essere professionalmente adeguati alla sfida dell'antropocene, che rischia di diventare una fase molto breve dell'esperienza umana.

Il testo raccoglie tre parti che condividono l'obiettivo di testimoniare il presente di questo cammino di trasformazione intenzionale e progettata del corpo.

Nel primo capitolo di Flaviano Celaschi si cerca di ricostruire una connessione con le precedenti fasi dell'evoluzione umana, nelle quali il corpo è stato sempre al centro dei nostri processi creativi, e si dà conto del sistema di relazioni che intorno a questa trasformazione sta avvenendo nelle culture del progetto contemporanee.

Nel secondo capitolo Giorgio Casoni introduce e spiega le tecnologie che rendono oggi accelerata e potente questa trasformazione, ponendo particolare attenzione alle tecnologie che investono la mente e che trovano appoggio nella recente diffusione delle scoperte neuroscientifiche.

Nel terzo capitolo si fa una lettura sociologica del fenomeno e del suo esito. Luana Franchini parte dal senso sociale del corpo e trasporta il discorso allo scambio di mercato e al ruolo di merce che spetta al corpo e alla sua continua trasformazione una volta inserito nei processi di base della vita consumistica contemporanea.

Culture, tecnologie e mercati sono dunque i tre banchi di verifica di questo viaggio nella trasformatività del corpo come chiave interpretativa del presente, una dimensione che a nostro avviso ha tante diverse conseguenze di cui qui ci siamo limitati a raccontare quelle che possono maggiormente coinvolgere il designer, inteso come storica figura della manipolazione formale e funzionale dell'artificiale.

Innumerevoli sono i ringraziamenti e i debiti che il nostro lavoro comporta. In primis desideriamo ringraziare i colleghi della Advanced Design Unit dell'Università di Bologna, i tanti manager e imprenditori che hanno confutato con noi i contenuti di questa pubblicazione durante i loro corsi e master presso la Bologna Business School; gli studenti dei corsi di disegno industriale e advanced design dell'Università di Bologna che con le loro domande e il loro interesse rendono più ricca e facile la nostra relazione di insegnamento.

Un grazie va poi a tutti i colleghi e agli esperti che hanno riletto il testo e ci hanno aiutato a emendarlo. In particolare, vogliamo ringraziare: Nicola De Pisapia (Università di Trento), Paolo Polidori (Università di Urbino), Daniele Fanzini (Politecnico di Milano), Marco Poggi (Mida SpA), Alberto Gasperi e Tiziano Prati (Spinnvest Srl), Beatrice Festini e Francesca Bonetti (Neocogita Srl), Federico Zanella (Neurab Srl), Francesco Bernardi (Blumantra Srl).

## **Bibliografia**

- Crutzen P.J., Stoermer E.F. (2000), "The Anthropocene", *Global Change Newsletter*, 41: 17-18.
- De Biase L., Pievani T. (2016), *Come saremo. Storie di umanità tecnologicamente modificata*, Codice edizioni, Torino.
- Harari Y.N. (2018), *21 lezioni per il XXI secolo*, Bompiani, Milano.
- McNeill J.R., Engelke P. (2014), *La Grande accelerazione. Una storia ambientale dell'Antropocene dopo il 1945*, Einaudi, Torino.
- Price S. (1992), *I primitivi traditi. L'arte dei "selvaggi" e la presunzione occidentale*, Einaudi, Torino.
- von Foerster H. (1987), *Sistemi che osservano*, Astrolabio, Roma.

# 1. Somatizzare i bisogni, incorporare la cultura

di *Flaviano Celaschi*

*Non che i saperi adesso vengono riuniti,  
è che in passato sono stati separati.*

Anonimo

## L'opacità progressiva delle cose

Quando da giovane studente universitario ho incontrato, studiato e poi praticato, l'atto progettuale ed ho iniziato a comprendere il piacere e le possibilità che poteva dare in chi lo sapeva maneggiare, mai avrei potuto pensare che la materia del progettare potesse essere fatta da un organismo vivente, dal corpo, da me stesso.

Sono un progettista, un consulente, un ricercatore e insegnante, passo la mia vita a generare organizzazioni, orientare decisioni, studiare il progetto e formare progettisti, che nella società contemporanea, postindustriale globalizzata, sono in estrema sintesi identificabili come designer.

Io allora, come i miei studenti oggi, ero convinto che la materia prima delle nostre sensibilità e capacità progettuali fosse l'artificiale<sup>1</sup>. Tutte le scuole di design del mondo, sicuramente tutte quelle che dall'esperienza del Bauhaus<sup>2</sup> si sono fatte influenzare, hanno addirittura schematizzato l'idea che i materiali da cui si apprende a plasmare il mondo industriale degli oggetti sono la ceramica, il legno, l'acciaio, il vetro, il tessuto, la carta, ecc., attraverso un gradiente di complessità che chiama in causa la

1. Al terzo anno di studi di architettura lessi il libro *Artefatti* di Ezio Manzini dove si sosteneva che l'universo dell'artificiale era talmente entrato in relazione significativa e stretta con gli esseri umani da costituire parte ecologicamente indissolubile del paesaggio umano e naturale. Quindi l'artefatto che vive e il progettista come soggetto dal potere divino di dare vita alle cose.

2. Cfr. Michele Scarpellini, in [www.michelescarpellini.it/lo-studio/](http://www.michelescarpellini.it/lo-studio/): *“Il motto più conosciuto del movimento è sinteticamente ridotto a ‘funzione e armonia secondo natura’: materiali naturali o tecnologici ma utilizzati in modo coerente rispetto alle loro caratteristiche estetiche, fisiche e strutturali. La forma è secondaria alla funzione ma solo come dogma progettuale: in realtà è proprio la consapevolezza nell’uso dei materiali e dei sistemi costruttivi a determinare nuove forme assolutamente inedite e controcorrente”*.

fisica e poi la chimica dell'inorganico e poi via via gli utensili e la capacità d'uso degli attrezzi e delle macchine necessari per plasmare ogni materiale in modo adeguato alla tradizione, per realizzare qualcosa che deve essere utile e soprattutto farlo in modo economicamente riproducibile in grande numero. Le scuole di design contemporanee partono dagli user's studies, indagano i desideri, il marketing, esplorano il corpo fisico, ma anche le sue dimensioni immateriali, internetto digitali e relazionali, speculano e si interrogano sulla sostenibilità e sulla saturazione delle merci.

Tutto vero, al momento in cui scrivo siamo ancora quasi totalmente immersi in un sistema consumistico pervasivo in cui i beni oggetto di scambio di mercato raccolgono le nostre attenzioni di consumatori, il denaro per procurarceli impegna il nostro tempo di lavoratori e il desiderio di averne l'uso, e a volte ancora perfino il possesso proprietario, impegna i nostri pensieri. Pertanto la quasi totalità dei designer che operano nel mondo consumistico, industrializzato, occidentalizzato, progettano beni di questo tipo. Un secolo ci distanzia da quelle certezze ortodosse del moderno, storiografato e inteso come espressione dello stile funzionalista e probabilmente il massimo vertice della distanza tra organico e inorganico.

Molti aspetti del mercato contemporaneo deviano l'attenzione dei designer da questo contesto dell'artificiale. La proprietà dei beni in quanto oggetti posseduti, che risale al comportamento che gli antichi Romani cercarono di ricomprendere nel diritto civile (Esposito, 2014), è entrata in crisi. La finanza ha prevalso e trasformato l'acquisto dei beni stessi (automobile, casa, perfino il vestito e le cose immateriali come la vacanza) in un debito che perdura oltre il periodo d'uso del bene in forma di sistema rateale.

Non siamo più necessariamente "padroni delle cose", proprietari: le usiamo fino a che ci occorrono e poi siamo coperti da rate di debito. E il debito, che è una forma di relazione interumana, è diventato la costante che ci tiene ancorati alla realtà economico-sociale.

La tecnologia attraverso la cosiddetta "servitizzazione" dei beni strumentali è corsa appresso alla finanza ed ha permesso la trasformazione del tempo di impiego o della quantità d'uso in forma di pagamento; non compro più il compressore o perfino l'ascensore, ma pago i litri di aria compressa che consumo e le corse che faccio fare all'elevatore, che non è più mio, ma di chi ha trasformato in servizio quel bene.

Il venir meno della proprietà riduce il legame tra il soggetto e il bene stesso, il soggetto si sente più libero di recedere dal contratto all'insorgere degli eventuali problemi che la proprietà dei beni spesso induce. Siamo passati dalla rata che schiavizza alla rata che libera, il modello di persona immaginato da Hegel secondo il quale "l'individuo diventa persona solo quando possiede dei beni" si sta incrinando: nel momento in cui scriviamo nemmeno più il possesso di beni ci fa emancipare a persona.

La velocità della moda evolve dalla cadenza stagionale a quella continua e non è poco frequente che all'uscita dal negozio o all'arrivo della confezione postale dell'e-commerce il capo oggetto di desiderio ci appaia già superato<sup>3</sup> perché l'influencer internettica, che ieri ci aveva convinto, oggi propone già un'immagine diversa.

Le nuove versioni delle automobili sono continue e la versione 1.0 viene deliberata sul mercato avendo già in catena di montaggio la fabbricazione della versione 2.0, avendo già in programma di produzione la versione 3.0 e in fase di avanzata progettazione la versione 4.0. L'uscita sulla stampa e in rete delle immagini concept delle anticipazioni di questo processo fa immediatamente apparire come vecchio il veicolo per il quale ci siamo appena indebitati all'acquisto.

La dimensione delle case si riduce e parallelamente aumenta il nostro nomadismo da trasferta di casa in casa, di regione in regione, di Paese in Paese o continente diverso (si chiama globalizzazione delle persone). E ogni trasloco riduce la nostra possibilità di portare con noi le cose a cui teniamo. Un altro legame, quello con l'arredo e le cose di casa, si ridimensiona e le cose del nostro intorno domestico diventano pochissime e personali.

L'obsolescenza programmata è diventata continua. Il vintage ci fa tornare la nostalgia per cose che possediamo negli armadi e nei ripostigli e a cui non davamo più alcun valore, nel contempo vanifica l'atto dell'acquisto del nuovo in quanto troppo poco nuovo. La parola "nuovo" ci fa riflettere e ci soddisfa sempre meno.

La disponibilità totale che l'e-commerce ci permette sembra annebbiare il desiderio: posso avere tutto e subito (come negli striscioni dei contestatori del '68), perfino cose di cui non sapevo di avere bisogno, ma che un'intelligenza artificiale ha deciso per me sulla scorta delle mie ultime preferenze di interesse. Milioni di abbinamenti che alla macchina sembrano facili e naturali e a noi sempre meno.

## **Fuga dagli artefatti**

La crisi tendenziale del valore d'uso che Baudrillard segnalava tre decenni orsono si è compiuta, nulla appare più utile perché è la parola "utile" a non rappresentare più un ordine morale, un codice accettabile, un dogma invalicabile, un insegnamento etico. Il nostro deposito psichico collettivo

3. Come scrive il copywriter ed editore francese Frédéric Beigbeder: *"Il vantaggio della novità è che non rimane mai nuova"*.