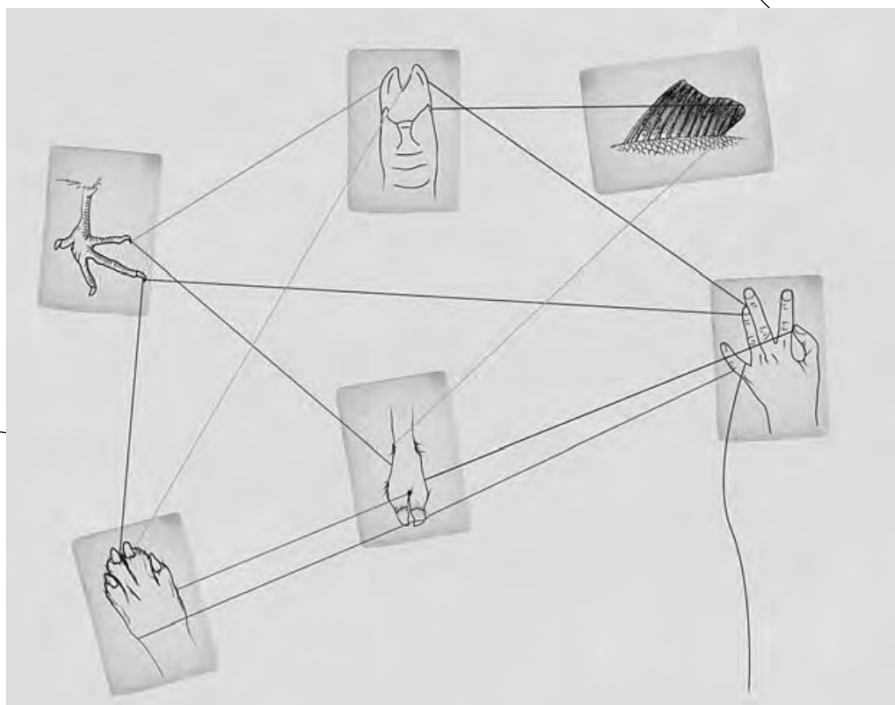


POSTUMANESIMO E DESIGN RELAZIONALE

Progettare oltre l'Antropocene



In copertina: Nasser Mufti, *Multispecies Cat's Cradle*, 2011

POSTUMANESIMO E DESIGN RELAZIONALE

Progettare oltre l'Antropocene

Titolo: Postumanesimo e design relazionale. Progettare oltre l'Antropocene
Progetto di tesi di Benedetta Zambelli, mat 916510
Relatore: Salvatore Zingale

Politecnico di Milano, Dipartimento di Design
Laurea Magistrale in Design della Comunicazione
Anno accademico 2021/2022

TESI MAGISTRALE IN DESIGN DELLA COMUNICAZIONE BENEDETTA ZAMBELLI

INDICE

INTRODUZIONE	pag. 7
Progettare oltre l'Antropocene	
ANTROPOCENE	
Il problema: progettare nell'Antropocene	12
Origini del termine	15
Il problema della datazione dell'Antropocene	16
Quale soluzione: i limiti del problem-solving	18
Restare a contatto con il problema	19
Ri-pensare al problema: più che human-centered?	30
Lo human-centered design	31
Un passo di lato: pensare al problema in modo relazionale	41
Identità	45
Alterità	46
Pensiero relazionale: una rilettura culturale dell'Antropocene	50
L'inventiva mossa dall'alterità: l'abduzione	52
Da qui in poi: verso un'ontologia relazionale	59
POSTUMANESIMO	
Il postumano: un paradigma postmoderno	62
La «temperie postumana»	66
Post-Human	
Il postumano nel Transumanesimo	70
Il Manifesto Cyborg	
Il postumanesimo: divenire con l'alterità	76
Una "rivoluzione pacata" per smantellare i dualismi	79
L'ontologia relazionale	80
Il divenire postumano	81
Epistemologia femminista	82
Standpoint theory	
Strong objectivity	
Situated knowledge	
L'emancipazione dell'animalità e non dall'animalità	84
Tecnopoiesi: un nuovo approccio alla progettazione	86

DESIGN RELAZIONALE	
La cosa progettata: un intreccio di intenzionalità	90
Multistabilità e callous objects	93
Tecnologia come disvelatrice	100
Esempio 1. Alterpodium	102
Esempio 2. Dysforgiveness	108
La progettazione: creatività relazionale	111
Riconoscere l'agency non-umana all'interno dei processi creativi	112
La produzione creativa come un'epifania	114
Esempio 3. Myco-kit	116
Il ruolo del designer: una progettazione collettiva	120
Biography	
Esempio 4. Lifepatch	124
Constituency	128
Il designer come soggetto parlante	130
CONCLUSIONI	
Elementi per un design relazionale	131
BIBLIOGRAFIA	134
SITOGRAFIA	138
VIDEOGRAFIA	140

INTRODUZIONE

Progettare oltre l'Antropocene

Ci ritroviamo a vivere sulla Terra in tempi confusi, torbidi e inquieti. L'obiettivo è diventare capaci di articolare una risposta accanto a chi, della nostra specie, è troppo sicuro di sé e del mondo.

(Donna J. Haraway, *Chthulucene*, 2016:13 tr.it)

La disciplina del design, storicamente, ha sempre rivestito un ruolo ingombrante, consistente, nell'ambito della formazione e nel consolidamento delle pratiche culturali e sociali, sia come portatrice di nuovi sistemi di valori e credenze sia, soprattutto, come riflesso di tali sistemi (cfr. Santamaria, Escobar-Tello, Ross 2016).

Come afferma Donna Haraway, il tempo storico in cui ci troviamo a vivere è, sotto molteplici punti di vista, sicuramente confuso e torbido (cfr. Haraway 2016). A questo tempo è stato dato un nome: Antropocene. Un nome che, nonostante fosse stato coniato con l'intento di identificare un'era geologica - quella attuale - le cui trasformazioni non potevano più essere ignorate, col tempo ha sempre più assunto una rilevanza culturale, venendo spesso inteso come simbolo del "potere distruttivo" dell'umano.

Si tratta, quest'ultimo, come argomenterò in questa tesi, di un modo di "pensare alle cose" che rende astratta e lontana la realtà dei fatti e, paradossalmente, attribuendo le cause delle condizioni ambientali e sociali in cui ci troviamo a delle generiche "qualità umane", deresponsabilizza.

La realtà dei fatti è un'altra, i problemi sono complessi e sistemici, e in queste reti incarnate l'industrializzazione, i processi produttivi, il capitalismo di massa, le disuguaglianze sociali, gli olocausti, sono tutti intrecciati, e occorre pensare diversamente per provare ad identificare le radici di queste problematiche.

Il design, in quanto esso stesso pratica culturale, con le conseguenze che l'industrializzazione ha portato, non poteva non essere considerato nei dibattiti sull'Antropocene, e così non è stato. Viene da chiedersi però in che modo venga considerato, e soprattutto cosa stia facendo il design per migliorare le cose.

In questo contesto si inserisce lo human-centered design, un metodo largamente diffuso ormai da decenni (cfr. Wakkary 2021b) che, attraverso le sue pratiche sicuramente più "orientate ai bisogni", ha segnato un distacco rispetto all'approccio alla progettazione "orientata al desiderio" tipico del design industriale (cfr. Zingale 2020a)- e per

questo i suoi metodi si sono rivelati importanti ed utili sotto diversi aspetti. Eppure - nonostante «una innovazione tecnologica a livelli sempre più alti», «metodologie di progetto sempre più raffinate e collaudate» (Zingale 2020a:52), nonostante le promesse di un approccio più "umano" (qualsiasi cosa "umano" significhi) - come afferma Salvatore Zingale parafrasando James Hillman e Michael Ventura, «duecento anni di design e il mondo non va ancora meglio» (*ibidem*).

Con le sue promesse di progresso, l'approccio human-centered non ha tenuto conto della possibilità di star percorrendo strade contraddittorie, rimanendo immerso nella cultura industriale. Di fronte a queste contraddittorietà viene da chiedersi per chi il design stia creando oggetti più umani. E cosa si intenda, appunto, per "umani". Soprattutto, viene da chiedersi chi e cosa si lasci escluso in tali processi.

Tali domande potrebbero essere la chiave per abbandonare i modelli preconfigurati di questi metodi progettuali e, come direbbe Haraway, per stare più "a contatto con il problema". Un cambiamento non è possibile se non si mettono in discussione i modelli culturali su cui ci si fonda.

Per questo motivo analizzare culturalmente la pratica del design, e, di conseguenza individuarne i codici, ci può permettere di comprendere gli aspetti simbolici di cui i codici sono l'incarnazione, per poi eventualmente ribaltarli, ripensarli e riformularli, nell'ottica di una progettazione - in generale - più consapevole.

La semiotica, applicata al progetto, permette di porre un'attenzione particolare allo studio delle pratiche culturali che si celano dietro alla progettazione, oltre che all'interpretazione dei segni che determinati oggetti culturali (di design) comunicano.

Una rilettura del sistema di progettazione è allora fondamentale ai fini di trovare un modo per ripensare alla progettazione.

Salvatore Zingale propone, in quest'ottica, di pensare al design come progettualità, ovvero considerare il design «sia come capacità progettuale sia come predisposizione a pensare progettualmente, ossia come teoria e insieme pratica di un "abito inventivo", il quale non riguarda solamente la professione del design ma, più in generale, il modo di intendere ogni aspetto della nostra vita sociale» (Zingale 2020a:55). Zingale invita dunque a considerare come oggetto di indagine semiotica anche il processo progettuale in sé, oltre che l'artefatto finito. In questa tesi, visto il mio obiettivo di analizzare il design come pratica culturale, adotterò questa linea di pensiero.

In questo senso dedicherò capitolo 1 a una rilettura semiotica dell'Antropocene, ovvero all'individuazione della valenza culturale di cui questo termine è carico, nonché dei codici che lo costituiscono, al fine arrivare a comprenderne le contraddizioni. Contraddizioni che, se non superate, renderanno impossibile l'idea e l'obiettivo di progettare oltre l'Antropocene.

Mi servirò poi di alcuni "strumenti semiotici" (cfr. Zingale 2021) per decostruire il modello human-centered, inquadrandolo come inadatto ad approcciarsi in larga scala al "problema" inteso in modo più sistemico e relazionale. Individuerò nel pensiero razionalista di matrice illuminista la radice di questo approccio "analitico" al problema, il cui pensiero categorizzante ha comportato una perpetua esclusione dell'altro, una mancanza di ascolto e chiusura all'alterità che hanno protato a loro volta a progettare sempre seguendo vie già tracciate.

Prenderò poi in analisi, nel capitolo 2, la corrente filosofico-culturale del Postumanesimo, come simbolo di un riorientamento ontologico, verso una visione del mondo più relazionale.

Fondamentali, in questa fase, saranno le teorie prese in prestito da questa corrente, che, in mia opinione, se applicate al design potrebbero portare a un modo di progettare più aperto all'alterità e alla produzione di una "creatività relazionale".

In questo senso, nel capitolo 3, applicherò i concetti principali della corrente postumanista alla pratica della progettazione, con l'obiettivo - anche attraverso alcuni esempi pratici - di ripensare a un design relazionale.

Nel lavoro di ricerca di questa tesi mi sono imbattuta in molti documenti in lingua originale: specialmente i testi più recenti sono privi di una traduzione ufficiale in italiano. Ho deciso anziché riportarne le citazioni in inglese di tradurli personalmente. Gli autori in questione sono: Bolter (2016), Cachia (2016), Chang (2012), Correa e Holbert (2021), Engchuan (2021), Ferrando (2017b), Forlano (2017), Hayles (1999), Hendren (2020), Henriksen (2022), Rosenberger (2014), Trischler (2016), Wakkary (2021), Weaver (2020).



Figura 0.1 Dettaglio di un fotogramma da *Anthropocene - The Human Epoch*, 2018, di Jennifer Baichwale Nicolas de Pencier. Fonte: images.squarespace-cdn.com/

ANTROPOCENE

IL PROBLEMA

Progettare nell'Antropocene

Nemmeno Paul Crutzen ed Eugene Stoermer – rispettivamente il chimico atmosferico e l'ecologo che introdussero per la prima volta il termine Antropocene nell'ambito dei discorsi sui cambiamenti climatici – avrebbero potuto prevederne il vastissimo riscontro e la notorietà che ha ottenuto sempre più negli anni (cfr. Haraway 2016), e non solo all'interno della comunità scientifica.

Helmuth Trischler, professore presso la Ludwig-Maximilians-Universität di Monaco e direttore del Deutsches Museum, in un articolo del 2016 dedicato interamente all'Antropocene e al successo che ha riscontrato nell'ultimo decennio, ne sottolinea in particolare l'impatto su aree disciplinari apparentemente molto distanti dal dibattito scientifico, come l'arte e gli studi umanistici in generale. Non a caso, nell'anno di pubblicazione dell'articolo, il team di esperti geologi denominato Anthropocene Working Group (AWG), attivo dal 2009 con lo scopo di indagare la veridicità della tesi alla base dell'Antropocene, aveva da poco annunciato sulla rivista *Science* – come Trischler stesso riporta – che entro i primi mesi del 2017 sarebbe stato reso pubblico lo studio che avrebbe chiarito «fino a che punto le azioni umane sono registrate come segnali misurabili negli strati geologici» e se l'Antropocene fosse «sensibilmente diverso dall'epoca dell'Olocene, stabile negli ultimi 11.700 anni, che ha permesso lo sviluppo della civiltà umana»¹» (Trischler 2016:316). Il loro compito sarebbe stato quello di fornire, attraverso degli studi specifici sulle stratificazioni del sottosuolo e della superficie terrestre, dei dati significativi sotto forma di residui chimici che provassero l'impatto delle attività umane sulla terra. Nel caso queste tracce fossero state trovate sarebbe stato inoltre necessario capire a quando farle risalire precisamente.

In seguito alla pubblicazione di questo annuncio si è generata un'attenzione mediatica notevole. Prova definitiva di quanto ormai il dibattito attorno al tema dell'Antropocene avesse valicato i confini accademici entrando nel discorso pubblico (cfr. Trischler 2016) è il fatto che poco dopo che l'annuncio era comparso sul sito web di *Science* – ancora prima, dunque, che fosse mandato in stampa – su numerosi quotidiani di fama mondiale come il Washington Post o il Daily Mail erano già stati lanciati articoli online (*ibidem*) che riportavano la notizia dell'apertura di un dibattito all'interno della comunità scientifica sull'idea di fissare o meno una nuova era geologica che definisse l'impatto dell'essere umano sulla terra.

Oggi, a cinque anni di distanza da quell'annuncio, siamo a conoscenza del risultato dello studio condotto dall'AWG. Dieci anni di ricerche hanno infatti portato il gruppo di scienziati ad affermare con certezza l'esistenza di una nuova fase di vita geologica della terra², i cui sistemi sono ormai più influenzati dalle attività umane che dai processi naturali (cfr. Baichwal, de Pencier 2018). Ad oggi questa denominazione non è ancora riconosciuta ufficialmente dalla comunità scientifica, sebbene molti esperti concordino con l'esito degli studi dell'AWG e ne riconoscano la portata.

Come abbiamo visto, però, le prove a supporto sono state molte, e ad oggi l'AWG sta ancora continuando a raccogliere evidenze, con l'obiettivo di far riconoscere questa denominazione in modo ufficiale, e non permettere che venga ignorata dalla comunità scientifica (*ibidem*), nonostante stia ricevendo sempre più appoggio dagli esperti e dall'opinione pubblica. Si tratta, quest'ultima, di una considerazione degna di nota, proprio perché l'impatto sulle molteplici aree disciplinari nonché sui media in generale accennato prima, dopo la pubblicazione dei risultati, è aumentato ancora di più, giacché «[...] un'infinità di progetti di ricerca, performance, installazioni e conferenze nel mondo dell'arte, delle scienze sociali e degli studi umanistici hanno iniziato a comportarsi come se il termine fosse obbligatorio per definire e pensare le cose [...]» (Haraway 2016:71 tr. it.).

Oggi più che mai Antropocene è un termine di tendenza. Haraway menziona la ripercussione che questo fenomeno ha avuto sulle discipline artistiche e le arti visive, come del resto anche Trischler, che fa riferimento alla mostra tenutasi presso il Deutsche Museum come a una manifestazione dell'esplosione dell'Antropocene anche a livello culturale. Di conseguenza il mondo del design ha iniziato a mostrarsi sempre più attento a questi argomenti, come d'altronde è tendenza in tutte le discipline culturali.

Parafrasando Donna Haraway, possiamo dire di trovarci in un periodo difficile da pensare se non con il termine Antropocene (cfr. Haraway 2016). Per certi aspetti già il fatto che una parola simile sia stata coniata allo scopo di dare un nome a un problema così complesso è di per sé un dato positivo.

1 University of Leicester. «The Anthropocene: Hard Evidence for a Human-Driven Earth». *ScienceDaily*, 7 gennaio 2016.

2 Working Group on the 'Anthropocene' / Subcommission on Quaternary Stratigraphy; il risultato definitivo dello studio, rilasciato il 21 maggio 2019.



Figura 01

Figura 01 Ryan Dewey, *Core logging the Anthropocene* in real time, 2016
ryandewey.org



Figura 02 Un corallo sbiancato nella barriera corallina, 2016
theanthropocene.org

Figura 02

Attribuire un nome a un problema vuol dire però circoscriverlo, iniziare a definirlo, e viene da sé che la parola, il termine utilizzato per definire tale problema ricopra un'importanza fondamentale. Ci soffermeremo, allora, innanzitutto sulla parola, come si sia originata e quali siano le risposte più comuni di fronte al problema che questa parola ha messo in luce.

Origini del termine.

Le prime apparizioni del termine Antropocene all'interno della comunità scientifica risalgono però a molto prima della pubblicazione dei risultati dello studio condotto dall'AWG, precisamente a una ventina di anni prima, nel 2000, quando le discussioni in merito al riscaldamento globale erano già accese e sentite. Infatti, nonostante si dice che il termine fosse stato già introdotto in via più informale nei primi anni '80 da Eugene Stoermer, si attribuisce il suo debutto nel dibattito pubblico a una provocazione lanciata dal chimico atmosferico Paul Crutzen nel corso di un convegno sulla biosfera svoltosi a Cuernavaca, in Messico. In quell'occasione, infatti, Crutzen, già conosciuto e stimato dopo la vittoria del Nobel per la chimica nel '95 e per aver contribuito in modo decisivo ai primi studi sul buco dell'ozono, intervenne spontaneamente, stanco di continuare a sentire parlare di Olocene come l'era geologica in vigore, ribattendo che questo periodo storico fosse ormai l'"Epoca dell'Uomo", l'Antropocene appunto.

Il termine era stato pensato, sulla scia delle denominazioni utilizzate per identificare le ere geologiche fino a quel momento, come un nome composto da *ánthrōpos* e *kainós*, dal greco rispettivamente "uomo" e "ora" intesa come il tempo «dell'esistere e del progredire» (ivi13). Un'epoca, dunque, in cui "l'essere umano è diventato a tutti gli effetti un agente geologico e atmosferico", modificando le condizioni ambientali in modo così lampante ed invasivo da portare alla necessità di stabilire l'inizio di una nuova era geologica che tenesse traccia di questi cambiamenti (Trischler 2016:316).

Si dice che Crutzen non fosse a conoscenza del fatto che Stoermer aveva già informalmente introdotto "Antropocene" vent'anni prima, formulando così il termine indipendentemente (*ibidem*). Si tratta di qualcosa di molto plausibile visto che, come spiega anche Trischler nel suo articolo, erano anni ormai che la necessità di identificare le cause antropogeniche del cambiamento climatico veniva espressa in un modo o nell'altro, anche se si trattava di un tema ancora fortemente dibattuto all'interno della comunità scientifica (cfr. Trischler 2016). Questo neologismo, secondo Crutzen e Sto-

ermer, ne avrebbe sottolineato l'importanza decisiva ed enfatizzato il peso. Durante la conferenza a Cuernavaca, Crutzen portò come esempio l'estrazione e lo sfruttamento dei combustibili fossili, nonché l'inquinamento atmosferico generato da queste pratiche, che stavano ormai lasciando segni sulle rocce (cfr. Haraway 2016).

Gli «enormi e fantasmatici scheletri bianchi» (Haraway 2016:71 tr. it.) dei coralli scoloriti e morenti erano la prova tangibile dell'acidificazione degli oceani e dell'innalzamento delle temperature. Tutto ciò stava diventando ormai impossibile da ignorare.

Fatto sta che lo stesso anno in cui debuttò in Messico, Crutzen e Stoermer formalizzarono la co-creazione di questo neologismo in un articolo per la newsletter dell'International Geosphere-Biosphere Programme, e in seguito in un articolo per la rivista *Nature* (cfr. Trischler 2016). Per molti – da quel momento in poi e negli anni a seguire – Antropocene sarebbe diventata la parola “indispensabile” per dare un nome a questo insieme di prove, e raccoglierle a sé, «nel contesto dei pressanti e diffusi tentativi di individuare i modi adatti per parlare, teorizzare, modellare e gestire quel Grosso Affare chiamato Globalizzazione» (Haraway 2016:71 tr. it.). A partire dal 2008 il termine ha acquistato sempre più fama e riconoscimento; non a caso, infatti, l'Anthropocene Working Group si è formato proprio nel 2009.

Il problema della datazione dell'Antropocene.

Come già è stato detto, uno degli obiettivi principali dell'Anthropocene Working Group, oltre alla raccolta di evidenze a dimostrazione dello studio che stavano conducendo, era – ed è ancora – lo stabilire di preciso quando questa nuova era geologica possa essere iniziata, in che periodo siano state lasciate le prime tracce, i primi segni delle attività umane sulla terra. Già prima degli studi dell'AWG Crutzen e Stoermer nella loro pubblicazione avevano proposto una periodizzazione, accolta positivamente dalla maggioranza degli studiosi. Entrambe le posizioni, quella dell'AWG e quella di Crutzen e Stoermer, sono notevolmente interessanti, probabilmente per lo stesso motivo. Ciò che è in mia opinione sottolineare come più rilevante di queste due datazioni, infatti, è soprattutto l'analisi sociale che sta dietro ad esse. Per parlare di periodizzazioni legate all'Antropocene si deve parlare per forza di storia umana, e l'intreccio con la cultura è inevitabile. Non è un caso che, come riporta Trischler, i dibattiti legati alla periodizzazione abbiano gettato nei media e nell'opinione pubblica, nonché nel-

le numerose discipline umanistiche, un forte interesse legato più alle ramificazioni sociali che si sono formate all'interno dell'Antropocene, e a quanto siano state decisive per causare quello che stiamo vivendo ora (cfr. Trischler 2016).

Ma quali sono queste periodizzazioni, dunque? Crutzen e Stoermer, nella loro pubblicazione del 2000, avevano fissato come periodo scatenante dell'Antropocene il tardo '700 con la Prima Rivoluzione Industriale e l'inizio dell'epoca moderna. Gli scienziati, infatti, identificarono nell'introduzione della macchina a vapore e del carbone come combustibile i primi cambiamenti antropogenici significativi, il cui impatto si poteva ancora leggere «nell'aria, nelle acque e nelle rocce» (Haraway 2016:71 tr. it.). Questa teoria ricevette all'epoca un'accoglienza molto positiva da parte della comunità scientifica e dell'opinione pubblica, e ancora oggi gode di una grande popolarità.

Molto interessante, sempre nell'ottica di analizzare le ramificazioni sociali alla base dell'Antropocene, è una considerazione di Trischler sul fatto che il concetto di “epoca segnata dal progresso umano” sia in realtà più vecchia delle teorie di Crutzen e Stoermer, e che le prime riflessioni in merito risalgano proprio a fine '700 (cfr. Trischler 2016). Questo sicuramente è segno di quanto sia stato sentito quel periodo a livello sociale, e potrebbe essere una spiegazione per cui queste teorie sono ancora così popolari. I ricercatori dell'AWG hanno poi convenuto di fissare come periodo chiave per l'inizio dell'Antropocene e del primo impatto significativo delle azioni umane sulla terra l'esplosione della bomba atomica a Nagasaki e Hiroshima nel '45, e la successiva Grande Accelerazione degli anni '50.

Nonostante alle basi della teoria dell'AWG ci siano più evidenze scientifiche, la teoria inizialmente proposta da Crutzen e Stoermer, più “romantica” sotto certi aspetti, è anche la più popolare. Si tratta di una datazione molto interessante proprio per la sua valenza culturale, visto che sancisce la nascita dell'epoca moderna e dell'industrializzazione, e nondimeno del pensiero progressista per come ancora lo concepiamo oggi. L'importanza culturale è tale che ci porterà a soffermarci in seguito. Lasciamo però momentaneamente da parte le questioni sulla datazione e soffermiamoci nuovamente sull'impatto che questo neologismo ha avuto negli ultimi anni, e sulla risposta generata a livello globale di fronte al problema messo in luce dal termine.

QUALE SOLUZIONE

I limiti del problem solving

Come già abbiamo detto, il riconoscimento da parte della comunità scientifica dell'Antropocene è andato sempre più aumentando di pari passo con il suo successo a livello pubblico.

Donna Haraway (2016), nell'introduzione a *Staying with the Trouble - Making Kin in the Chthulucene* (abbr. *Chthulucene*), un saggio speculativo estremamente interessante sull'«arte di vivere e morire» in un contesto «infetto» (cfr. Haraway 2016) come quello dell'Antropocene, parlando di problemi e soluzioni riporta in particolare due tipologie di «risposta al problema» che spesso ricorrono quando si parla oggi di Antropocene e dei progetti per fronteggiarlo.

La prima, più immediata, è legata principalmente al modo in cui ci si approccia alla tecnologia e alla progettazione come simboli dell'intelligenza umana, riponendovi dunque una fede cieca – in positivo o in negativo (salvezza o tecno-apocalisse) (cfr. Haraway 2016) – ma in ogni caso percependo queste pratiche umane quasi come qualcosa di esterno, assoluto, come un *deus ex machina*, e, dunque, distante.

Per farla breve, è la fede comica nella tecnologia riparatrice, che sia laica o religiosa: la tecnologia in qualche modo trarrà in salvo i suoi figli disobbedienti ma molto intelligenti. Oppure Dio trarrà in salvo i suoi figli disobbedienti ma sempre pieni di speranza. (Haraway 2016:16 tr. it.)

Questo modo di pensare non fa altro che allontanare il problema, impedendo un approccio attivo alla progettazione. Haraway aggiunge che spesso questo tipo di approccio rende oltretutto ancora più difficile individuare, sostenere e investire su quei progetti concreti, isolati ma esistenti, che effettivamente potrebbero aiutarci ad avvicinarci al cuore del problema.

La seconda risposta che Haraway riporta come ancora più problematica e «difficile da accantonare» è il disfattismo per cui ormai «i giochi sono già fatti» (*ibidem*), la situazione è insalvabile e non ha senso provare a recuperarla o migliorarla. In cui, dunque, «non ha senso avere una fiducia attiva l'uno nell'altro, soprattutto nella nostra capacità di lavorare e giocare in favore di un mondo che rinasce» (*ibidem*).

Nonostante un approccio pessimistico sia sicuramente comprensibile vista la situazione in cui versiamo – i dati sempre più preoccupanti sull'aumento della popolazione (cfr. Haraway 2016), con la conseguente disparità sempre maggiore tra paesi ricchi e poveri e classi sociali differenti, nonché sugli animali non-umani, ma anche tutti i dati raccolti dall'AWG in merito alle conseguenze dell'industrializzazione, alle estrazioni minerarie, alle coltivazioni e allevamenti intensivi, e altro ancora (cfr. Baichwal, de Pencier 2018) – Haraway individua un punto critico proprio nel soccombere di fronte a questo scenario problematico.

C'è una sottile differenza tra riconoscere la portata e la serietà di questi problemi e soccombere a una futuribilità astratta, con la sua inclinazione alla disperazione suprema e le sue politiche di estrema indifferenza. (Haraway 2016:17 tr. it.)

In entrambi i casi, infatti, si pensa all'Antropocene come un «problema», sì, ma distante, collocato nel futuro e in un modo o nell'altro impossibile da risolvere perché più grande di noi. Come si può pensare di progettare rimanendo allo stesso tempo così lontani, senza nessun tipo di approccio attivo alla situazione? Sicuramente c'è molta strada da fare, ma il primo passo, quello decisivo e che verrà approfondito nella parte iniziale di questo capitolo parte dall'arte di «restare a contatto con il problema».

Restare a contatto con il problema: il problem solving e il processo semiotico dell'individuazione del fatto problematico

Se, come sostiene Zingale, «dipanare la questione del problema» è essenziale e prioritario al fine di aiutarci a «entrare nel vivo della progettualità» (Zingale 2020a:62), la prima cosa da fare è cercare di capire come avvicinarvisi. L'arte di restare a contatto con il problema è uno dei temi principali all'interno del saggio di Donna Haraway (da qui il titolo nella versione originale *Staying with the trouble*).

L'autrice comincia a esporre questo concetto già a partire dall'introduzione, in riferimento ai tempi turbolenti che stiamo vivendo, come alternativa, appunto, a quelle «risposte» che abbiamo preso in analisi (cfr. Haraway 2016), che fondamentalmente allontanano il problema, lo rendono astratto, facendo dunque l'opposto di ciò di cui abbiamo bisogno noi in questo momento.

Per restare a contatto con il problema non è necessario avere un rapporto di questo tipo con quel tempo che di solito chiamiamo “futuro”. A dire il vero, restare a contatto con il problema richiede la capacità di essere veramente nel presente, ma non come un evanescente anello di congiunzione tra passati terribili o idilliaci da un lato e futuri salvifici o apocalittici dall’altro: bisogna essere presenti nel mondo in quanto creature mortali interconnesse in una miriade di configurazioni aperte fatte di luoghi, epoche, questioni e significati. (Haraway 2016:13 tr. it.)

Ma cosa significa nello specifico? Sicuramente erede del femminismo materialista, nonché della *situated knowledge* (vedi 2.2.4) teorizzata dalla stessa Haraway negli anni ’80, questo concetto porta avanti, innanzitutto, l’invito a «essere nel presente», senza «soccombere a una futuribilità astratta» (Haraway, 2016:17 tr. it.). Essere nel presente vuol dire approcciarsi alla realtà problematica in modo attivo, ed è l’unica soluzione per riconoscere veramente una realtà problematica come tale.

Uno spunto fondamentale, a mio parere, quello di Haraway, che ci permette senza dubbio di iniziare ad addentrarci nella questione del “fatto problematico” con una consapevolezza in più. Finora, infatti, abbiamo provato ad analizzare e scomporre quello che può definirsi uno dei fatti problematici più pressanti in questi anni, l’Antropocene, focalizzandoci soprattutto sul risvolto mediatico e sulle risposte più comuni di fronte non solo all’ammontare dei dati ma anche al neologismo stesso che li ha tutti raccolti a sé. Aver individuato una parola che potesse dare un nome e raggruppare il disarmante impatto delle attività umane sulla terra è stato fondamentale, ma non sufficiente. Non basta appellarsi a una parola, o confidare in un *deus ex machina* o ancora arrendersi all’inevitabile: il problema va affrontato, occorre starvi a contatto. Una domanda, a questo punto, è d’obbligo: quali sono i nostri metodi attuali per stare a contatto con il problema, e per progettare, di conseguenza, una risposta? Vi stiamo a contatto in un modo veramente significativo? O meglio: è possibile, ad oggi, anche solo pensare di poter restare a contatto con il problema per come noi concepiamo la progettazione, e dunque il design?

Nell’introduzione a questa dissertazione ho fatto riferimento, per introdurre le modalità con cui verrà analizzata e pensata semioticamente la pratica del design, alla proposta di Zingale di parlare di design come progettualità, proprio per analizzare più a monte certe pratiche di pensiero che hanno, o dovrebbero avere, un ruolo importan-

tissimo nella creazione di artefatti di design. Come abbiamo già detto, Zingale sostiene che la progettualità sia «un percorso di *trasformazione del senso*: un percorso semiotico che si configura come passaggio traduttivo e inferenziale da uno stato all’altro, da uno *stato di cose problematico* a uno *stato di cose trasformato*» (Zingale 2020a:61, corsivo dell’autore). Il progettare, dunque, si pone al centro, come mediazione, all’interno del percorso di trasformazione del senso. Questo aspetto verrà approfondito più avanti, ma per ora focalizziamoci sul punto di partenza, ovvero lo stato di cose problematico.

La prima cosa che viene nominata anche da Zingale nell’introdurre il concetto di “stato di cose problematico” è la pratica del *problem solving*, un approccio al problema largamente diffuso, nell’ambito della progettazione e non solo. Partiamo allora da qui per provare a identificarne le principali caratteristiche e limitazioni.

Problem solving è un termine da tempo molto in voga e largamente utilizzato all’interno delle discussioni sul design come metodo principale di Design Thinking, che sia service design o qualsiasi altra branca della progettazione. L’eredità di questo tipo di pensiero origina, come sottolinea anche Zingale, dai discorsi sul management e le ingegnerie, applicato ampiamente come pratica all’interno delle aziende, e ancora prima dagli studi della psicologia cognitiva sperimentale (cfr. Zingale 2020a).

In quest’ambito viene descritto come un processo mentale che si compone di una serie di passi che prevedono un approccio alla realtà problematica in maniera per lo più analitica, dove il problema è un dato, o un insieme di dati, da, appunto, analizzare, collezionare, arrivando infine a una risoluzione del problema iniziale, che sia essa funzionante o fallimentare, ma in ogni caso definitiva. Fondamentalmente, questa metodologia – considerata nel mondo della progettazione (dal management, al design, all’ingegneria) una soft skill da acquisire – promette e incoraggia la “risoluzione di un problema nella maniera più veloce ed efficace possibile”.

L’approccio analitico del *problem solving* porta dunque con sé l’assunzione che un problema sia sempre ben definito e che possa essere scomposto, trovandone una causa, e una soluzione che può essere vera o falsa, ma comunque definitiva. Una tale pratica, essendosi come abbiamo detto diffusa in moltissimi ambiti differenti, è divenuta ormai, tra i progettisti e non solo, un assetto mentale, un abito, difficile da togliersi: ciò comporta una serie di conseguenze e limitazioni legate a come si pensano le cose, e a come appunto si osserva e analizza una realtà problematica. Innanzitutto, se il *problem solving* prevede in qualsiasi caso l’analisi e la risoluzione di una situazione nella maniera più oggettiva e logica possibile, viene da chiedersi a monte cosa s’inten-

da per oggettività e logicità. Spesso l'approccio ingegneristico di questo modello prevede l'utilizzo sistematico di schemi che sono risultati essere funzionanti in occasioni pregresse: l'approccio logico al problema si sviluppa come un assetto mentale che, in quanto tale, porta ad adottare sistematicamente solo le soluzioni con cui si è più familiari, ignorando eventuali alternative (cfr. Huang 2018).

Questo tipo di ragionamento comporta due cose in particolare: innanzitutto non considerare delle alternative vuol dire anche ignorare tutto ciò che apparentemente "non funziona". Inoltre, pensando alle cose in questo modo, si rischia di giungere all'idea e alla convinzione secondo cui noi – progettisti ed esseri umani – disponiamo, per come siamo ora, di tutti i mezzi necessari per arrivare a una determinata soluzione e risolvere un fatto problematico, che affrontiamo semplicemente scomponendolo e analizzandolo logicamente.

Una struttura di pensiero simile viene individuata anche da Donna Haraway quando argomenta le critiche da lei mosse alle più frequenti reazioni di fronte al problema dell'Antropocene. In particolare, quando parla della risposta, per lei più scettica e distruttiva, per cui, come avevamo detto, i giochi sono già fatti: questo perché un simile atteggiamento sottintende la concezione che solo ciò che "funziona" deve essere considerato, e tutto il resto scartato. Inoltre, Haraway riconosce soprattutto negli scienziati ed esperti in generale questo tipo di abito mentale, proprio in virtù della loro convinzione di essere armati di maggiori conoscenze e dati a favore. Noi potremmo tranquillamente inserire anche i progettisti e designer in questa categoria.

Alcuni scienziati che conosco hanno la tendenza a esprimere questo amaro cinismo, anche se lavorano sodo per fare la differenza e migliorare le condizioni di vita delle persone e delle altre creature. Persone che si descrivono come teorici e critici culturali o politici progressisti condividono la stessa idea. Penso che questa strana commistione tra il tenace impegno di energie e capacità finalizzato al prosperare multispecie da un lato e un esplicito atteggiamento disfattista da fine dei giochi che scoraggia tutti, compresi gli studenti, sia favorita da diversi tipi di approccio al futuro. Uno di questi sembra basarsi sull'idea che solo le cose che funzionano sono importanti; o peggio, sull'idea che solo ciò che io e i miei colleghi esperti facciamo per aggiustare

le cose se funziona è importante. Volendo essere più generosi, a volte gli scienziati e gli altri pensatori che si dedicano a leggere e a studiare, gli studiosi che rimestano le acque del pensiero e sono devoti ai problemi che trattano, sanno troppo, e questa conoscenza è ingombrante. O almeno pensiamo di saperne abbastanza da giungere alla conclusione che una vita sulla Terra capace di includere gli esseri umani in maniera sostenibile non sia più possibile, che l'apocalisse sia davvero vicina. (Haraway 2016:16 tr. it.)

Dunque, in primo luogo il non prevedere in alcun modo che un'ipotesi "fallimentare" di risoluzione a un problema possa comunque essere un modo interessante per avvicinarvisi, e in secondo luogo la convinzione di essere a disposizione di tutti i mezzi possibili per affrontare un problema, sono le limitazioni legate al pensiero del problem solving a mio avviso più urgenti, che rendono il "pensare alle cose" veramente complicato per chi progetta. Possono, dunque, essere viste come un campanello d'allarme che ci impone di trovare modi più efficaci di restare a contatto con il problema.

A questo punto, per provare a superare, o meglio allargare, questo tipo di pensiero, diventa fondamentale esplorare la lettura semiotica del "problema" proposta da Zingale. Come prima cosa, infatti, Zingale sottolinea come il problem solving rivesta un ruolo marginale nel processo di identificazione del problema e nel passaggio dallo stato di cose problematico a quello trasformato, soprattutto considerando il problema da un punto di vista semiotico. Per argomentare questa affermazione, Zingale riporta un'osservazione di Giuseppe Mosconi e Valentina D'Urso (1973) in merito alla questione del problema in chiave psicologica, vedendo in tale osservazione molti punti in comune con un'eventuale lettura semiotica:

Si è sempre assunta l'esistenza del problema come un dato, come un *fatto esistente* per sé e non richiedente ulteriore comprensione [...]. Ma questa assunzione del problema come dato dal quale partire è arbitraria: il problema non è un dato, un fatto naturale, ma è un *prodotto psicologico*. Si converrà senza difficoltà che esiste un problema solo là e quando vi è *una mente che vive una certa situazione come problema*.

Diciamo di più, e più esattamente: vi è problema solo quando la mente crea o determina il problema: vi è problema solo nella *dimensione psicologica*, non in quella naturale, od oggettiva. (Mosconi e D'Urso 1973: 31 in Zingale 2020a:62, corsivi dell'autore)

Se, come propone Zingale, si sostituisce “psicologico” con “semiotico” e “una mente che vive una situazione come problema” con “una mente che interpreta una situazione come problema”, il concetto di problem solving viene immediatamente ridimensionato, in quanto non si può più pensare come un processo a monte, ma piuttosto, al massimo, come la fase finale del processo di avvicinamento al problema, che comincia con un *problem finding*, ovvero la percezione della realtà problematica, proseguendo con il *problem shaping*, la valutazione e considerazione del problema sotto molteplici aspetti, e che solo alla fine prevede un *problem solving*.

In quanto atto iniziale, il Problem finding è il primo stadio di un processo interpretativo, direi quasi uno stadio etnografico, di osservazione e ricognizione. Un problema, insomma, deve prima di tutto essere riconosciuto come tale: sappiamo, ad esempio, che non tutti vedono nel riscaldamento globale un fatto di cui preoccuparsi. Ora, questa capacità di *vedere* un evento come fatto problematico è una azione semiotica. Allo stesso modo, una valenza semiotica può essere individuata anche nel Problem shaping, la fase che fornisce una rappresentazione semantica di un fatto-problema. (Zingale 2020a: 63, corsivo dell'autore)

Tre fasi, dunque, di elaborazione di una realtà problematica. Zingale si unisce a Mosconi e D'Urso nell'accostare il concetto di “fatto esistente” (colto nel processo del problem finding) con l'Oggetto dinamico di Peirce, proprio perché si tratta di una realtà dinamica, esterna alla mente, e non ancora “interpretata come problema”. Un fatto potenziale, “esistente”, dunque, e non ancora rappresentato, non ancora Oggetto immediato. Nel triangolo semiotico teorizzato da Charles Peirce troviamo l'Oggetto dinamico, ovvero un “fatto esistente”, appunto, non tangibile e che sollecita una rappresentazione, una presa di coscienza di tale Oggetto, che lo “trasforma” di fatto in Oggetto immediato, ovvero la manifestazione segnica dell'Oggetto dinamico e l'unico modo in cui noi possiamo conoscere qualsiasi tipo di oggetto (= problem shaping).

Dunque, seguendo la logica del triangolo semiotico, il “fatto esistente” di Mosconi e D'Urso «assume le sembianze di un problema solo quando viene interpretato come tale, ossia una volta che viene rappresentato in quanto Oggetto immediato all'interno di una relazione segnica» (Zingale 2020a:63). Il terzo vertice del triangolo è l'interpretante, ovvero il risultato dell'esistenza di un segno: la risposta o giudizio che la mente produce a partire dall'Oggetto immediato.

Il triangolo di Peirce, però, prevede per la sua stessa forma che tale processo semiotico non si concluda mai: se il punto di arrivo è l'interpretante, ovvero l'acquisizione di una credenza o un giudizio in merito a un determinato problema (= problem solving), questo sarà solamente un «momentaneo stato di riposo», in attesa di un nuovo stimolo da trasformare in qualcosa; un “risultato” pronto, dunque, a «rimettersi in discussione» e un processo pronto a ripartire (*ibidem*).

Questo processo descritto nel triangolo di Peirce è la semiosi, e il suo ripetersi diventa una semiosi illimitata.

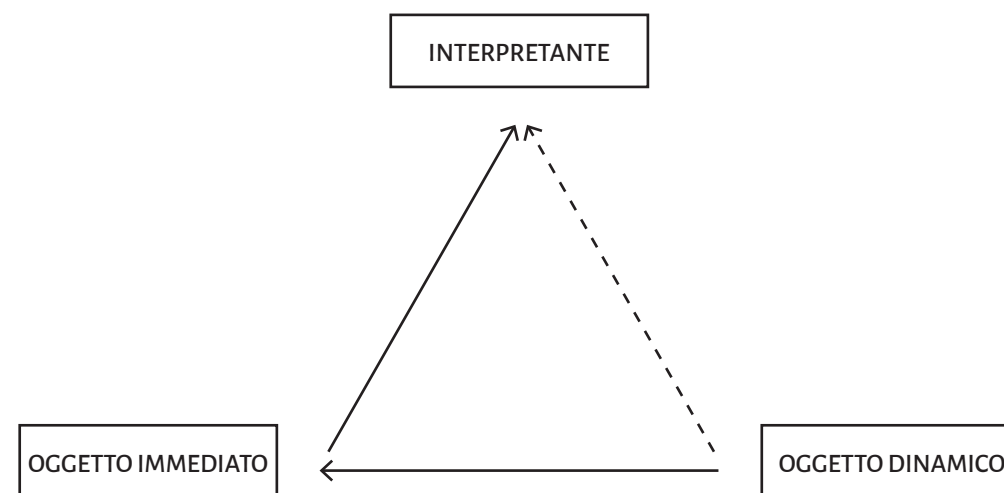


Figura 03 Il triangolo semiotico di Charles Peirce (CP 2.92; CP 5.484 in Zingale 2020a:63)

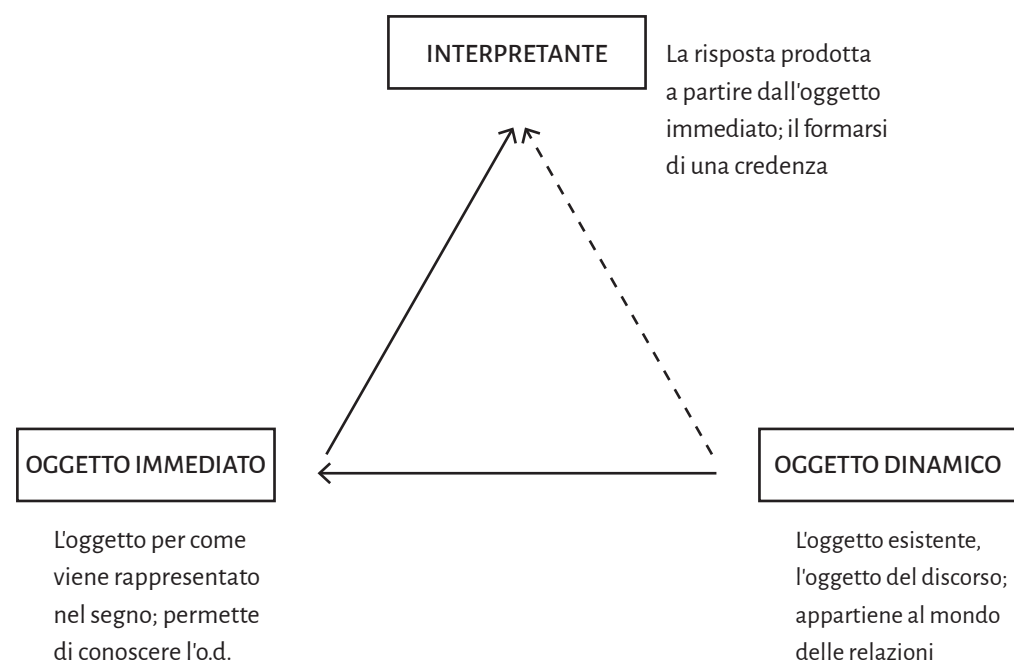


Figura 04

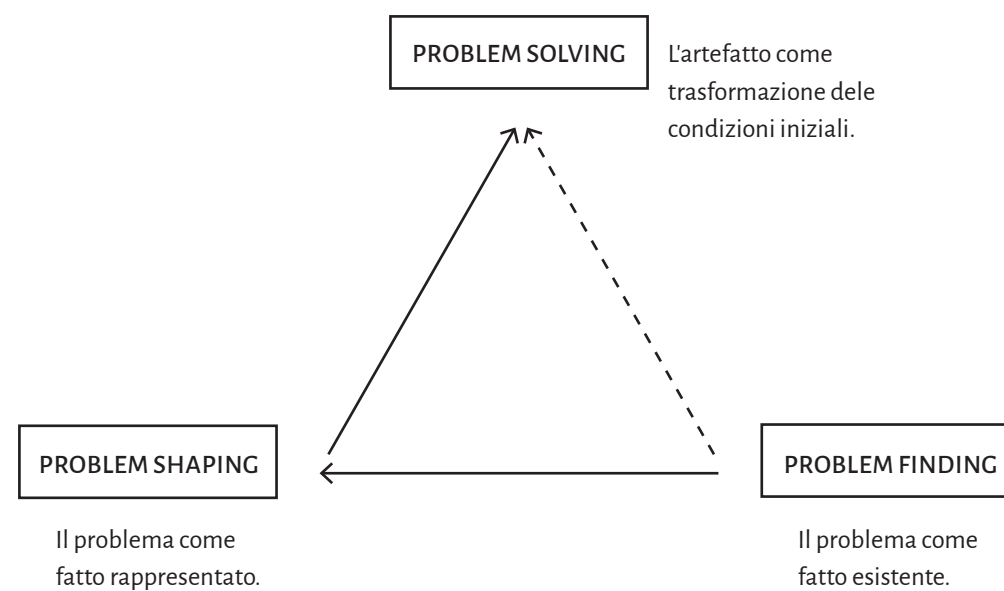


Figura 05

Figura 04; 05 Il processo semiotico e l'elaborazione del fatto problematico messi a confronto sul triangolo semiotico di Charles Peirce (cfr. Zingale 2020a: 63)

Con un accostamento del genere capiamo subito che la questione sull'approccio al problema, pensandola attraverso la semiotica, ha assunto una prospettiva molto diversa: il problem solving non solo non è più l'unico metodo per analizzare a monte una realtà problematica, ma non ne costituisce nemmeno la conclusione.

Ciò che chiamiamo problema, insomma, altro non è che un fatto (che sottoponiamo a un atto interpretativo) che mette in movimento altri fatti (che possono costituire un'azione progettuale). È qualcosa che si inserisce all'interno di un processo di semiosi illimitata. (Zingale 2020a: 64)

L'atto del continuo interrogarsi – la semiosi illimitata – permette di stare sempre a contatto con la realtà problematica, e di mettere costantemente in discussione l'interpretazione di tale realtà.

Ed è qui che cade l'illusione di risolvere il “problema” in maniera definitiva, professata dalle teorie sul problem solving di cui abbiamo parlato in precedenza.

La semiosi, in quanto produzione di senso, avvicina chi si pone in ascolto al “fatto esistente”, ma implica una conoscenza parziale, mai completa: «[...] ogni credenza ricade pur sempre nel turbine della semiosi. È sempre pronta a ritornare nello stato di crisi: ogni abito “come altri abiti se ne sta perfettamente soddisfatto di sé sino a quando incontra qualche sorpresa che da principio alla sua dissoluzione” (CP 5.417)» (Zingale 2020b:229-230).

Inoltre, se il processo di avvicinamento e interpretazione di una realtà problematica lo si vede in questo modo, viene da sé, come sottolinea anche Zingale, che lo stato di cose problematico non è più da intendersi propriamente come «un *intralcio* o un *disagio*» (Zingale 2020a:64, corsivi dell'autore), bensì costituisce una *possibilità*.

Una situazione problematica può infatti essere interpretata o vissuta come avversità o turbamento, come l'emergere di un bisogno: una mancanza, un'inadeguatezza, un'insoddisfazione, un disagio. In questo caso il problema è uno stato di cose che avvertiamo come *insostenibile*, una condizione che corpo e mente non possono tollerare e che chiede una reazione. (Zingale 2020a:64, corsivo dell'autore)

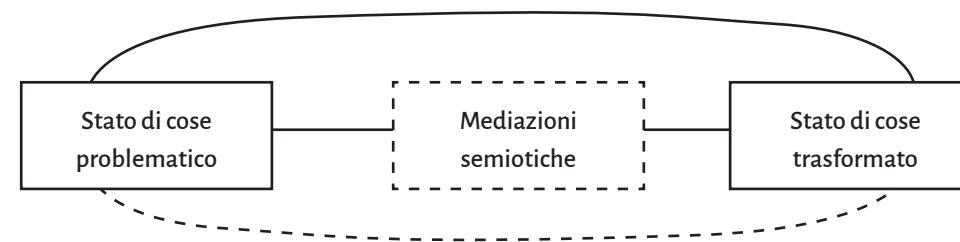


Figura 06 Stato di cose problematico e stato di cose trasformato (cfr. Zingale 2020a: 61)

Torna qui l'esempio di Donna Haraway sul cinismo e lo sconcerto degli esperti (cfr. Haraway 2016) legato all'uscita dall'Antropocene che, seppur giustificato, è principalmente utilizzato come espediente per ignorare ed allontanarsi dal problema, soccomben-do di fronte ai dati. Pensare e interpretare il problema con la semiotica ci aiuta ad abbandonare questa posizione.

Finora abbiamo parlato inizialmente del problema, per poi concentrarci sulle modalità in cui noi – esseri umani e progettisti – ci poniamo di fronte al fatto problematico. Da ciò si deduce come, focalizzandosi esclusivamente sul problem solving come approccio al problema, si rischia di non riuscire mai ad avvicinarvisi in maniera costruttiva. C'è la tendenza, dunque, a vedere il problema in modo sbagliato. Ripensando al problema in chiave semiotica, abbiamo compreso che il primo passo utile per restare a contatto – e, dunque, progettare – con il problema, è quello di abbandonare l'illusione di risolverlo completamente, approcciandosi, al contrario, ad «ogni situazione problematica» come ad «un'apertura di possibilità» (Zingale 2020a:64). Ora proviamo ad approfondire la risposta al problema, ovvero la progettazione di soluzioni, e il design per come lo intendiamo attualmente.

La domanda a cui dobbiamo principalmente rispondere è: stando a come finora abbiamo mal interpretato la questione del problema, quando arriva il momento di progettare, come ci comportiamo?

RI-PENSARE AL PROBLEMA più che human-centered?

Per introdurre la questione della progettazione, torniamo per un attimo al dibattito, lasciato in sospeso, legato alla datazione dell'Antropocene. Come già abbiamo detto, la questione sull'inizio di questa nuova dibattuta era geologica ha catalizzato l'attenzione dell'opinione pubblica e della comunità scientifica tanto quanto l'annuncio dell'Antropocene stesso. Concentriamoci allora su quella che si può considerare l'ipotesi più popolare, anche se sempre meno accolta dalla comunità scientifica negli ultimi anni, ovvero che l'ingresso nell'Antropocene sia coinciso con la prima rivoluzione industriale e l'impiego della macchina a vapore, nel tardo '700. Sicuramente capire il perché questa ipotesi abbia riscosso così tanto successo è più importante, per il discorso che stiamo affrontando, del verificarne o meno la veridicità. È importante soprattutto perché riguarda i progettisti in prima persona.

Victor Papanek (1971), sottolinea, infatti, come l'impiego e la progettazione di strumenti meccanici all'interno dei processi produttivi abbia implicato, con l'inizio della produzione seriale di merci, la nascita del design per come lo si è inteso classicamente (cfr. Papanek 1971). Con ciò s'intende la pratica di attribuire una serie di qualità estetiche ai prodotti industriali al fine di esaltarne le caratteristiche e, ancor di più, renderli accattivanti e incentivarne l'acquisto (cfr. Zingale 2020a) e il consumo. Questo sia per quanto riguarda la progettazione delle fattezze del prodotto sia – sempre di più, a partire dai primi del '900 – a livello di comunicazione ai consumatori e di distribuzione di massa per mezzo della pubblicità.

Una simile macchina “orientata al consumo” ha destato l'attenzione di molti, soprattutto intorno agli anni '70, generando discussioni riguardo la disciplina del design e l'impatto ambientale e sociale di certe pratiche e certi modelli legati a tale disciplina. In *Design for the Real World*, diventato poi una pietra miliare della teoria del design, Papanek si concentra molto sui meccanismi di produzione industriale sviluppatisi a partire da quegli anni; meccanismi che, anche grazie all'introduzione del concetto di obsolescenza (cfr. Papanek 1971), su cui l'autore insiste particolarmente, hanno incentivato e alimentato una produzione e un consumo eccessivo dei beni. Queste pratiche hanno portato, come sappiamo, alla creazione di “macchine del desiderio” (Zingale 2020a:54), prodotti orientati a conquistare i consumatori (stereotipizzati), per cui «[...] ciò che viene consumato non è propriamente l'oggetto (il suo valore d'uso) ma il possesso dell'oggetto (il suo valore di scambio e, anche, simbolico)» (*ibidem*).

Soprattutto, poi, il product design si inserisce in un mercato che ha sempre favorito ad alimentare i desideri, il privilegio e i consumi della parte ricca del mondo (cfr. Papanek 1971).

Il design, in particolare il *product design*, forse perché, almeno dal secondo dopoguerra in poi, ha destinato i propri prodotti principalmente alle classi economicamente più abbienti, non ha nemmeno elevato – e potremmo dire “educato” – il gusto estetico diffuso. (Zingale 2020a:52, corsivo dell'autore)

L'appello morale di Papanek, insieme alle provocazioni lanciate – tra gli altri – dagli esponenti del radical design italiano come il collettivo Superstudio, dipingono un quadro del tumulto dei dibattiti degli anni '60 e '70 sulla pratica progettuale e sul designer, visto in qualità di portavoce, e come figura in grado di apportare cambiamenti e miglioramenti nell'ambiente e nella società (cfr. Papanek 1971). L'approccio human-centered è nato proprio come una delle risposte a queste richieste.

Lo human-centered design

La tendenza del design degli ultimi trenta o quarant'anni è stata quella di concettualizzare, focalizzare e dare priorità ai valori umani. Questa tendenza è rappresentata in una serie di paradigmi che coinvolgono fattori umani, ergonomia, intelligenza umana, interazione incorporata, lavoro collaborativo, esperienza umana, etica umana e lavoro, portando a una comprensione sociale e comportamentale più profonda di ciò che significa essere umano. Il design umanistico, o human-centered design come viene comunemente chiamato, ha avuto un successo schiacciante nel plasmare la tecnologia in base ai bisogni e ai desideri umani ai fini di maggior sicurezza, salute, felicità, gioia, apprendimento e comodità. Sebbene questo successo non sia equamente distribuito, la promessa di successo lo è stata. (Wakkary 2021:13)

La svolta che ha principalmente portato questo approccio consiste nell'integrazione alla pratica della progettazione di teorie e metodologie proprie delle scienze sociali a

supporto di un approccio principalmente quantitativo e analitico (cfr. Forlano 2017), di ricerche sul campo e raccolta dati. Questi approcci hanno radicalmente cambiato il modo di pensare alla progettazione, soprattutto per quanto riguarda le fasi iniziali di ricerca, studio e osservazione del target di riferimento, per cui si sono cominciati ad adottare metodi di ricerca etnografica come, ad esempio, interviste mirate, allo scopo di orientarsi «da un approccio tecno-centrico a un approccio umano-centrico» (Forlano 2017:18).

Ciò comporta una progettazione significativamente più orientata ai bisogni degli utenti di riferimento, e alla ricerca di una soluzione ottimale per rispondere a tali bisogni. Come sottolinea Wakkary (2021) in *Things We Could Design*, infatti, la chiave delle metodologie progettuali dello human-centered design sta proprio nel «dare priorità ai valori umani» (Wakkary 2021:13), considerando tali metodologie come una via sicura di progresso e crescita. Si tratta di un processo effettivamente funzionante e applicato nella realizzazione e ottimizzazione di molteplici servizi, specialmente nell'ambito della sharing economy e dei social media, ma non solo. Questo approccio prevede infatti capacità maggiori di immedesimazione ed empatia al fine di comprendere le necessità degli utenti (cfr. Forlano 2017).

A tal proposito si fa rientrare lo human-centered design, come sottolinea anche Zingale, anche nell'ambito del service design, dove i prodotti, non più “macchine del desiderio”, diventano strumenti di servizio e soddisfazione. Il desiderio, come sottolinea Zingale, si pone, nel service design, all'inizio del processo progettuale (nella mente del progettista che desidera creare un artefatto per l'utente) anziché alla fine (nel consumatore, che deve desiderare di possedere l'oggetto) (cfr. Zingale 2020a).

Concepire il design come servizio, e non come oggetto che sollecita desideri, alla stregua di un feticcio, ci permette di collocare l'artefatto nella posizione che gli compete: quella della *mediazione*. L'artefatto è mediazione, per il progettista, tra il desiderio che accende l'immaginazione e una prassi progettuale che la attualizza; e per il fruitore tra uno stato di bisogno e uno stato di soddisfazione (Zingale 2020a:54, corsivo dell'autore).

Se l'artefatto è mediazione, ciò che precede il processo progettuale è, come abbiamo già chiarito in precedenza, l'avvicinamento allo stato di cose problematico.

In questo caso, l'approccio human-centered inquadra il problema come un'esigenza sincera dell'utente a cui si dovrà rivolgere la cosa progettata, attraverso tutta quella serie di metodologie di ricerca e raccolta dati già citate, per poi porsi, attraverso l'effettiva progettazione dell'artefatto, nel mezzo, per offrire una soluzione apposita a quel problema specifico.

Oggi più che mai viviamo in un'epoca complessa e mutevole, e non solo dal punto di vista ambientale, ma anche sociale, economico, civile: per decenni i modelli economici occidentali, capitalistici e neoliberali, hanno contribuito alla proliferazione dei modelli di design human-centered in molteplici ambiti (cfr. Forlano 2017), plasmando il mondo della progettazione e offrendone un'immagine progressista e innovatrice, e in larga parte quest'immagine ha avuto riscontri positivi. Gli avanzamenti tecnologici e metodologici degli approcci progettuali human-centered si sono rivelati incoraggianti e il modello si è rivelato efficace, alimentando nei progettisti la convinzione che il design potesse effettivamente “cambiare il mondo” (cfr. Weaver 2020).

Ma, se ci si allontana per un momento, si comincia a intravedere un problema: sono decenni ormai che progettiamo il mondo, considerevolmente per di più, e ad oggi non abbiamo ancora fatto realmente la differenza in nessuno dei “problemi veri”. (Weaver 2020)³

Ciò che infatti risulta lampante è che simili metodologie non hanno ad oggi ancora garantito su larga scala quei benefici a cui le critiche degli anni '70 auspicavano, o per lo meno non li hanno garantiti a tutti (cfr. Wakkary 2021). E i problemi di portata maggiore, come la questione ambientale e la distribuzione delle ricchezze, non sono mutati, al contrario si sono intensificati.

La domanda da porsi a questo punto è la seguente: se filosofi e progettisti hanno giustamente puntato il dito contro la natura orientata al consumo del design per com'è stato inteso fino agli anni del boom economico, riconoscendola come una delle cause di molte problematiche che viviamo oggi, cosa si può dire dello human-centered design?

3 Weaver, Jesse «Design Won't Save the World» *Medium*, 24 novembre 2020

Per cercare una risposta a questo interrogativo si può partire dalle considerazioni che abbiamo mosso in precedenza in merito al problem solving come metodo per circoscrivere il problema di partenza nella progettazione: i problemi “reali” sono sfaccettati, complessi, e implicano una moltitudine di variabili. Sono interconnessi, ed impossibili da scomporre e semplificare mediante processi logici e sistemi collaudati. E questo aspetto va contro i principi stessi del modello human-centered per com'è stato concepito e strutturato.

Lo human-centered design non è pensato per risolvere problemi sistemici. A dire il vero, lo human-centered design è pensato per risolvere esattamente l'opposto. Nello human-centered design è tutta una questione di focus. Tutto sta nell'osservare il quadro generale della questione, per poi focalizzarsi sempre di più su un insieme ristretto e gestibile di informazioni e variabili, e risolvere quelle. Per definizione, questo significa che il processo spinge il progettista ad ignorare attivamente molte sfaccettature del problema. E questo tipo di miope focalizzazione non funziona quando si cerca di risolvere qualcosa di sistemico. (Weaver 2020)

Questo approccio focalizzato, poi, non solo impedisce la risoluzione di problemi sistemici, ma addirittura non la incoraggia. Ciò si evince anche dal fatto che il modello human-centered sia stato applicato con successo anche nel settore commerciale (Forlano 2017), dove i problemi vengono affrontati come una serie di passaggi logici da perseguire con il fine di soddisfare i bisogni di un utente finale mirato e iper-targhetizzato. Approcciandosi a questioni più complesse con una simile metodologia si corre il rischio di progettare servizi non solo inefficaci nell'avvicinarsi al problema, ma che in alcuni casi rischiano addirittura di peggiorare le condizioni problematiche di partenza.

Il product designer Jesse Weaver, in un suo articolo riguardante i limiti dello human-centered design, porta come esempio di quest'ultima considerazione i servizi di car sharing, e non è il solo ad avvalersi del modello di compagnie come Uber per mettere in luce le problematiche legate questo modello di progettazione. Weaver riporta i dati di uno studio sull'impatto che le applicazioni di car sharing hanno causato sul traffico cittadino, constatando che, per ogni miglio di veicoli privati in meno, se ne aggiungono 2,6 miglia di auto condivise: il risultato è che il traffico cittadino è peggiorato

e il consumo di CO2 è aumentato in modo consistente (cfr. Weaver 2020). Questo perché lo scopo di partenza era quello di arginare il problema del trasporto; un tema, come sostiene anche Weaver, decisamente complesso, un problema sistemico, che questi servizi hanno drasticamente ridotto a una questione di traffico cittadino, con la mission di «semplificare l'atto del chiedere un passaggio, in modo tale che meno persone guidino la propria auto, snellendo e velocizzando il traffico in città» (Weaver 2020).

Un approccio, dunque, estremamente focalizzato, che, però, su un problema così complesso finisce per, ad esempio, non considerare l'impatto su fasce demografiche non direttamente interessate a tali servizi. Ponendosi tra passeggeri e automobilisti, infatti, Uber e servizi simili hanno sicuramente avuto successo e capitalizzato sull'atto di chiedere un passaggio, con il risultato, però, che molte persone che prima si muovevano con mezzi pubblici o in bicicletta cominciasse a prendere più spesso l'automobile per ricavare un guadagno marginale, andando a contribuire all'aumento delle emissioni (Weaver 2020). Andando a restringere progressivamente il campo sul problema di partenza, molti aspetti, interconnessi l'uno con l'altro e impossibili da ignorare, sono stati eliminati, andando così a peggiorare le condizioni di partenza.

Il focus miope dell'approccio human-centered ha fatto sì che questa popolazione di non-automobilisti sia stata oscurata alla vista nel corso del processo di ricerca. Ciò è un esempio di soltanto una delle tante angolazioni del problema lasciate fuori dalla soluzione. (Weaver 2020)

Un aspetto ancora più controverso di compagnie come Uber, messo in luce da Ed Finn (2018) in *What Algorithms Want*, ci dà la misura di quanto certi esiti dei servizi costruiti con i modelli human-centered, nonostante l'apparenza progressista, possano risultare problematici. L'autore prende soprattutto in analisi le interfacce di questi servizi, semplici ed intuitive, che mediano tra le due parti coinvolte, mettendole in comunicazione tra loro, con la promessa del raggiungimento di un beneficio comune tramite la collaborazione tra pari – siamo tutti «sia guidatori che passeggeri» (Finn 2018:129 tr. it.). L'illusoria percezione di intimità e vicinanza tra gli utenti garantita da queste interfacce non solo cela l'effettiva produzione di lavoro alienato (a vantaggio della compagnia), ma esclude anche dal discorso tutti coloro che non posseggono un'alfabetizzazione tecnologica o gli strumenti sufficienti per potersi interfacciare, «ponendo l'emancipazione dell'economia digitale sproporzionatamente più a dispo-

sizione degli utenti con l'istruzione, i soldi e il tempo per padroneggiare questi giochi» (*ibidem*). Finn continua sottolineando che, inoltre, nonostante questi servizi spesso vantino il fatto di aver arginato o addirittura eliminato il problema delle discriminazioni etniche, da sempre molto sentito nell'ambito dei trasporti pubblici e taxi, di fatto il problema è stato semplicemente soffocato. Dietro un messaggio di uguaglianza e democrazia si cela effettivamente un'interfaccia che si propone di risolvere il problema ingabbiando le molteplici umanità in identità fittizie di autisti e passeggeri, distinguibili solamente tramite le «valutazioni su cinque stelle» (*ivi*: 130).

Quando appare lo spettro delle classi, l'economia delle interfacce suggerisce che siamo tutti utenti allo stesso livello, tutti abitanti della stessa zona economica ad hoc. Aziende come Lyft ci convincono che possiamo essere sia guidatori che passeggeri, sia fornitori che consumatori di servizi, e che queste esperienze ci vengono fornite da persone fondamentalmente "come noi". Lo strato dell'interfaccia agisce da deflettore o da ammortizzatore, diluendo barriere socioeconomiche comuni come la classe, il sesso e la razza attraverso la magia delle valutazioni su cinque stelle e della fiducia validata computazionalmente. [...] Chi fa cenno a un taxi da un marciapiede di New York si sente da tempo giudicato in base alla razza, tra l'altro, e alcuni afroamericani usano Uber specificamente perché il contesto razziale è disattivato o rimosso dall'equazione della prenotazione di un passaggio. Uber diventa un nuovo filtro nel sistema del contesto sociale, della politica identitaria, dei regimi normativi e delle leggi antidiscriminatorie, declinando questi vari conflitti ideologici attraverso la lente della sua interfaccia. (Finn 2018:130 tr. it.)

Rimuovere un problema dall'equazione non significa risolverlo alla radice, ma oscurarlo.

Sull'onda di quest'ultimo concetto porto ora ad esempio un avvenimento citato da Zingale in un suo intervento della scorsa estate durante una conferenza sulla semiotica e il design ai tempi dell'Antropocene. Si tratta nello specifico, come illustra Zingale all'apertura del suo intervento, di un fatto raccontatogli dall'etologo e filosofo postumanista Roberto Marchesini, avvenuto in quegli stessi mesi.

In breve, il Comune di Bologna ha approvato nel giugno 2021 la costruzione di barriere fonoassorbenti (quelle normalmente utilizzate nelle autostrade, per attutire i rumori dei veicoli) intorno al canile di Trebbo di Reno, un paese al confine con la città. Questa operazione, oltre a portare a una riduzione significativa di posti per i cani ospitati nella struttura (da 200 a 80)⁴, è stata approvata senza pensare minimamente alle ripercussioni sulla loro qualità di vita. Come sottolinea Zingale, questa tipologia di materiale aumenta infatti il disagio nei cani, oltre che portarli ad abbaiare ancora di più, risultando inoltre inquinante per l'ambiente. La progettazione di questi pannelli era stata approvata in seguito a una petizione mossa dagli abitanti dell'area circostante al canile, che si lamentavano del rumore: nonostante, quindi, partisse come un progetto di service design, con l'intento di migliorare la qualità di vita della zona, il risultato che ci ritroviamo davanti è fallimentare. Questo perché oltre alla voce degli utenti di riferimento (ovvero i cittadini), non è stato ascoltato nient'altro, nonostante i primi su cui si sarebbero riversate le conseguenze della costruzione dell'opera pubblica sono proprio i cani ospitati, oltre al fatto che non è stato calcolato il possibile impatto che tale costruzione avrebbe potuto avere sull'ambiente.

Anche in questo caso questa metodologia di progettazione, che fa dell'ascolto e dell'attenzione nei confronti degli utenti di riferimento uno dei propri punti di forza, non è risultata efficace proprio nel tenere conto di tutte le parti coinvolte. E paradossalmente, non si tratta di un fatto così sorprendente, se ripensiamo ai capisaldi su cui si appoggia lo human-centered design.

Come abbiamo detto, innanzitutto, (1) questo approccio alla progettazione possiede per sua natura una visione sempre limitata di quella che è la realtà problematica. Nonostante, poi, la promessa di progresso sia garantita a tutti (cfr. Wakkary 2021), (2) qualsiasi realtà e prospettiva che esula da quella dell'utente considerato di riferimento non viene effettivamente ascoltata e considerata, oppure, come nel caso dei servizi di car sharing, (3) le molteplici problematiche vengono soffocate da un sistema di ingabbiamento identitario attraverso la lente della loro interfaccia (cfr. Finn 2018).

Inoltre, come abbiamo dedotto in particolare dall'esempio di Uber, (4) vi è l'idea latente che questo progresso, oltre ad essere esteso a tutti, possa sempre portare ad un esito positivo.

4 Biase, Roberto Di. «Question Time, chiarimenti sui lavori di mitigazione acustica al canile». *Emilia Romagna News* 24, 11 giugno 2021

E da cosa originano queste convinzioni? Quest'ultima considerazione ci è chiara alla luce dell'esempio appena riportato: il motivo è che (5) lo human-centered design progetta sotto l'unico punto di vista considerato autorevole e degno di ascolto, quello umano. O meglio ancora, quello umanistico, ossia l'idea, figlia della prospettiva occidentale umanistica, di ciò che significhi "essere umano". Non a caso Ron Wakkary chiama lo human-centered design anche *humanist design*. Questo specifico punto di vista viene considerato come l'unico necessario per cambiare e migliorare il mondo. E non solo: sottintende anche l'illusione che «noi umani siamo in grado, con le nostre sole conoscenze, di comprendere e plasmare il mondo» (Zingale 2021:6).

Alla luce di ciò possiamo davvero considerare, nonostante tutto, lo human-centered design un sostanziale passo avanti rispetto a come si concepiva il design industriale nel '900? Nel tentativo di superarne i limiti, questo modello di progettazione più user-friendly tende a ricadere sempre negli stessi errori. Si perpetuano infatti gli stessi meccanismi, per cui il punto di vista di riferimento, se non più quello dell'artista-designer che produce macchine di desiderio per assuefare i consumatori, è comunque prospettivistico e arbitrario. E soprattutto basato sugli stessi modelli di pensiero orientati al progresso e alla superiorità dell'essere umano e della ragione che ci accompagnano da secoli, con l'umanesimo e la sua evoluzione nel pensiero illuminista.

A tal proposito è sicuramente interessante accostare queste considerazioni alle riflessioni che i filosofi e sociologi Max Horkheimer e Theodor Adorno (1947) fecero, a cavallo degli anni '50, in merito. Gli autori, nella loro *Dialettica dell'Illuminismo*, fanno ampiamente riferimento anche all'industria culturale, identificando nel pensiero illuminista il fil rouge che ha definito il nostro modo di pensare negli ultimi secoli, con un impatto considerevole sulla nostra società. Se l'umanesimo, infatti, sostenne per primo la centralità dell'uomo, l'illuminismo (nato proprio negli anni della Prima Rivoluzione Industriale) aggiunse un altro tassello, identificando nella ragione umana e nel progresso tecnico le uniche vie per la salvezza e la libertà. Questa corrente filosofica arrivò a radicarsi a tal punto nella società da innescare la nascita, soprattutto nella borghesia, di un pensiero razionalista che si diffuse in molteplici ambiti. Un modello di pensiero per cui la società, la natura, il mondo, potevano essere facilmente letti e compresi attraverso la lente della ragione umana, per cui tutto aveva una spiegazione scientifica. Una visione del mondo in cui il progresso, in quanto tale, non poteva che essere sempre positivo, in cui l'affermazione identitaria era sostenuta e incoraggiata, nonostante fosse un privilegio per pochi. La tesi che Horkheimer e Adorno sostengono

in merito è la seguente: questo razionalismo di matrice illuminista, nonostante professasse l'inizio di un'età della ragione, ha contribuito, nei secoli successivi, allo sviluppo di una società inquinata da pregiudizi e pregna di disuguaglianze sociali e sfruttamento, tutt'altro che libera, fino ad arrivare, nel '900, agli orrori della guerra, dell'olocausto, del capitalismo e della società dei consumi. Con le sue contraddizioni intrinseche, l'illuminismo è dunque destinato a trasformarsi nel suo opposto. Questi esiti drammatici, viste le premesse, sono tutt'altro che inspiegabili. Credere ciecamente nella ragione umana come unica via di salvezza, infatti, significa finire per oggettivizzare, allontanare, escludere dal discorso e, infine, sfruttare, qualsiasi altra forma di vita o sistema naturale in nome di una superiorità di specie. E la stessa cosa la si può dire per svariate categorie umane: con l'appellativo "Uomo" nel pensiero illuminista, infatti, non si è mai intesa l'umanità sfaccettata e diversificata, ma piuttosto determinate categorie molto specifiche (essere umano maschio, occidentale, benestante, colonizzatore), che hanno contribuito a plasmare un'idea distorta di umanità, comportando lo sfruttamento e la sottomissione di tutte le categorie storicamente oppresse. La pretesa universalità di questo termine è una pura e semplice illusione. Imponendo una razionalità scientifica come unica via per pensare le cose, ha ingabbiato anche chi doveva liberare, rendendo difficile pensare alle cose in modo diverso.

L'Illuminismo ha accantonato l'esigenza classica di pensare il pensiero. (Horkheimer, Adorno 1947:21 tr.it.)

Questa ideologia ha infatti portato nei secoli alla formazione, sulla scia dei dualismi cartesiani, di una serie di spaccature, di separazioni gerarchiche (cultura/natura, colonizzatore/colonizzato, uomo/donna, ecc...), in cui una delle due parti sistematicamente ha sempre oppresso l'altra, e in cui viene forzato e imposto un punto di vista che pretende di essere "comune a tutti", sebbene sia ristretto e focalizzato (cfr. Ferrando 2021). Ancora oggi portiamo il peso che questo modo di pensare le cose comporta: si tratta di un abito mentale difficile da togliere.

Proprio per questo motivo, le parole di Horkheimer e Adorno sono importantissime e più che mai attuali. E il lavoro da fare di fronte a queste problematiche è molto più consistente e radicale di quanto potesse sembrare inizialmente. Non solo, infatti, come abbiamo concluso parlando di problem solving, un problema, per una mente progettuale, non si risolverà mai completamente, ma oltretutto le modalità di pensiero attualmente a nostra disposizione, che si riflettono sul design con l'approccio hu-

man-centered, spesso e volentieri ci impediscono di abbandonare il nostro punto di vista privilegiato, credendo anzi che basti per poter progettare delle risposte per tutti. E le cose non cambieranno se continueremo ad appoggiarci a queste convinzioni.

Non è possibile restare a contatto con il problema senza pensare a come pensiamo i problemi. Come afferma Donna Haraway in *Chthulucene*, citando l'antropologa Marilyn Strathern (1992), «è importante capire quali idee usiamo per pensare altre idee» (Strathern 1992:10 in Haraway 2016:26 trad.it). Io aggiungerei, in questo caso: solo in questo modo in noi scaturiranno nuove idee.

Finora, partendo inizialmente da alcune considerazioni sul problem solving, abbiamo compreso che un primo passo utile per restare a contatto con il problema è quello di abbandonare l'illusione di risolverlo in modo definitivo. L'analisi del modello human-centered, poi, ci è stata utile per capire che per fare il passo successivo, e progettare senza un punto di vista limitato ed escludente, serve ripensare a come pensiamo il problema. Occorre allora ripartire da qui.

Torniamo, a questo punto, al problema che avevamo preso in esempio inizialmente, l'Antropocene, per provare a ripensarlo alla luce di queste nuove consapevolezza.

UN PASSO DI LATO Pensare al problema in modo relazionale

Antropocene. Una parola importante, impiegata per definire un problema importante, sistemico e complesso: all'inizio di questo capitolo si è parlato del clamore destato dall'adozione di questo termine da parte di molti scienziati ed esperti, e del successo mediatico in generale che ha poi ottenuto. Iniziare ad impiegare una nuova parola per definire *qualcosa* significa riformulare il proprio modo di *pensare a quel qualcosa*; soprattutto, però, un'accoglienza così positiva da parte dell'opinione pubblica può far sospettare che tale parola rifletta una modalità di pensiero già radicata nell'assetto sociale. Per questo motivo è meritevole di un'analisi più approfondita.

Come già è stato detto, Antropocene è una parola composta, un'unione di *kainós* e *ánthrōpos*. Quest'ultimo termine – dal greco “uomo” – viene utilizzato, come in molteplici altre occasioni, a indicare la specie umana nella sua totalità. L'etimologia è però, forse, ancora più importante in questo caso specifico, dal momento che la valenza culturale di cui si carica *ánthrōpos* è tale da riconoscere nell'umanità il simbolo di una nuova, e astratta, forza naturale. L'impatto delle attività umane sull'ambiente è innegabile e il termine Antropocene è da considerarsi importante poiché getta luce sul problema per come ne abbiamo parlato fino ad ora (dà un nome al problema). Ma la domanda da porsi è: siamo davvero noi, in qualità di essere umani in quanto tali, in grado di definire un'intera era geologica?

Bisogna, infatti, tenere in considerazione la possibilità che questa Umanità che il termine Antropocene sottintende possa non essere poi così universale e condivisa; a questo proposito, Trischler riflette sull'accoglienza da parte di alcuni esperti in merito all'Antropocene nella sua accezione non solo scientifica, ma, appunto, culturale.

Le voci critiche che esprimono dubbi in merito alla validità dell'Antropocene non si limitano alle scienze geologiche. Anche come concetto culturale, infatti, è stato messo alla berlina sotto una serie di aspetti. Alcuni critici si chiedono se, in qualità di metodo per definire le relazioni tra natura e cultura e tra ambiente e società, effettivamente possa offrire qualcosa che le categorie analitiche attualmente stabilite non offrano già. Altri hanno preoccupazioni più profonde: temono infatti che attribuire agli esseri umani il nome di un'era geologica rischi di incoraggiare oltremodo un antropocentrismo già dilagante, e di far diminuire

ancora di più il rispetto umano per il valore morale intrinseco della natura (Manemann 2014; LeCain 2015: 1–28). Alcuni antropologi, poi, in qualità di esperti dell’”Antropos” come entità culturale, trovano il termine problematico. Per loro la parola viene utilizzata per indicare tutta la specie umana, quando invece solo piccoli gruppi di persone provenienti da paesi industrializzati sono realmente responsabili dei problemi ambientali dell’era moderna. Anziché stimolare un cambiamento sociale e politico urgentemente necessario, il termine finisce dunque per oscurare le responsabilità reali, attribuendole forzatamente a delle qualità umane intrinseche, anziché ad una serie di scelte risultanti da interessi capitalistici (Malm & Hornborg 2014). (Trischler 2016:319)

Credere in un Essere Umano distruttore, quindi, al contempo deresponsabilizza e pone al centro del discorso globale solamente l’essere umano e la sua voce. Deresponsabilizza proprio perché, come ha riportato anche Trischler, riconoscendo in una generica “natura umana” le cause degli orrori che stiamo vivendo, si sollevano le reali responsabilità, allontanandosi dal problema. L’antropocene non è causato da tutti ma solo da pochi: questo è il primo punto da tenere in considerazione, e ciononostante il termine viene utilizzato come a simboleggiare il potere distruttivo, e la responsabilità, dell’umanità intera. La pretesa universalità dell’*ánthrōpos* di Antropocene risulta essere, a questo punto, considerando l’accoglienza positiva ricevuta all’annuncio di questo neologismo, un riflesso degli stessi assetti culturali – il “modo di pensare alle cose” – che abbiamo già in parte individuato parlando dello human-centered design. Il significato culturale che attribuiamo a un termine è segno di come pensiamo al problema, e si tratta, come già è stato detto, di un aspetto di fondamentale importanza.

Ripensiamo, alla luce di ciò, alla questione sulla datazione dell’Antropocene e alla proposta ai tempi accolta più caldamente, e che tuttora, sebbene non sia quella più scientificamente rilevante, gode ancora del maggior successo, ovvero la prima rivoluzione industriale. A questo punto, parlando da un punto di vista prettamente culturale, non può più sembrarci un caso che un simile periodo storico, culla del pensiero illuminista, del positivismo scientifico e simbolo dell’inizio dell’era del progresso tecnologico moderno, sia così largamente considerato come l’inizio dell’Età dell’Uomo. Anche se, come sottolinea Haraway, c’è chi nella comunità scientifica si spinge ancora ol-

tre, attribuendo l’inizio dell’Antropocene alle origini dell’*Homo Sapiens* stesso (cfr. Haraway 2016). Questi racconti fanno tutti parte di una narrazione (di stampo umanistico) in cui l’essere umano finalmente si eleva dalla terra e alza gli occhi verso le stelle, plasmando il mondo a sua immagine (*ibidem*). Ma questa è, appunto, solo una narrazione, e soprattutto tiene conto di un solo punto di vista che, come abbiamo visto nel caso dello human-centered design, è estremamente circoscritto, e a dirla tutta nemmeno esteso a tutte le categorie umane.

In relazione a ciò, riporto due considerazioni legate rispettivamente all’etimologia e alle radici culturali del termine Antropocene; la prima è quella della professoressa e filosofa postumanista Francesca Ferrando in merito al significato storico e culturale della parola “uomo”, dal latino *homo* e dal greco, appunto, *ánthrōpos*. Ferrando, prendendo ad esempio la storia dell’*ánthrōpos* greco, sottolinea come questo termine, protagonista di tutti gli ambiti culturali, dalla storia scientifica a quella politica e sociale, fosse stato costruito fin dall’inizio attraverso delle esclusioni (cfr. Ferrando 2021). Chi non era *ánthrōpos* era animale non-umano; chi non era *ánthrōpos*, però, era anche non-greco, non educato secondo la *paideia*, e per questo barbaro, incivile, dunque sempre non-umano (*ibidem*). Da subito, infatti, il termine è stato legato a un concetto di civiltà e, come continua Ferrando, ripercorrendo la storia politica e sociale dell’essere umano l’inciviltà e non-umanità sono state attribuite a moltissime categorie (*ibidem*):

Storicamente, l’identità umana è stata sostenuta attraverso riformulazioni generative dell’“Altro” simbolico, mappata all’interno di categorie intersezionali: specismo, razzismo, sessismo, eterosessismo, etnocentrismo, classismo, gerismo e “abilismo”, tra altri -ismi (Ferrando: 2011).

Tutte categorizzazioni storiche, e ancora radicate, che implicano l’affermazione di alcuni a scapito dell’esclusione di altri.

Questa considerazione è fondamentale per il nostro discorso, nell’ottica di comprendere come un termine apparentemente così universale rappresenti in fin dei conti solamente una fascia ristretta di persone; se a ciò si aggiunge poi il significato storico della parola da cui questo termine deriva, il divario tra natura e cultura risulta essere ancora maggiore.

Antropocene è un continuo perpetuarsi dell’idolatria sottintesa dell’*Homo Faber* di derivazione illuminista, a cui viene conferito un potere incontrastato, e se ci pensiamo

la questione è tutta qui. È importante capirlo perché si tratta di uno schema che si ripete, e che evidentemente è molto più radicato di quanto sembrasse.

A ciò si lega una seconda considerazione, sollevata da Salvatore Zingale, in merito alle radici culturali dell'Antropocene; Zingale, nello specifico, si è interrogato su quanto in profondità siano radicati questi modelli di pensiero, e soprattutto su come si siano diffusi così tanto. Prendendo in analisi il libro più letto nella storia dell'Occidente, la Bibbia (il punto di riferimento della cultura occidentale per eccellenza), richiama nello specifico un passaggio della Genesi:

Poi Dio disse: «Facciamo l'uomo a nostra immagine e a nostra somiglianza, ed abbia dominio sui pesci del mare, sugli uccelli del cielo, sul bestiame e su tutta la terra, e su tutti i rettili che strisciano sulla terra» (Genesi 1:26)

E Dio disse loro: «Siate fruttiferi e moltiplicatevi, riempite la terra e soggiogatela [...]» (Genesi 1:28)

Come afferma anche Zingale, un simile passaggio potrebbe, senza troppi dubbi in merito, aver influenzato per due millenni la storia occidentale (cfr. Zingale 2021) e stabilito i codici culturali in base a cui ancora strutturiamo i nostri modelli di pensiero. Dai due brani, infatti, sorgono due aspetti cruciali: innanzitutto, attraverso la netta distinzione tra l'uomo e "le altre menti" (*ibidem*) da dominare, viene esplicitato il pensiero dualistico che vede la natura come opposta alla cultura, con una linea di separazione inequivocabile tra umano e non-umano.

Ma soprattutto, questo passaggio contiene un invito a "moltiplicarsi e soggiogare la terra": la percezione già radicata, allora, di essere umano come superiore (come abbiamo visto prendendo in analisi l'etimologia di *ánthrōpos* e *homo*) ha avuto modo, con la stesura della bibbia e la sua diffusione, di spargersi e di entrare nel sistema culturale di una popolazione sempre più vasta.

L'illuminismo diventa dunque una naturale derivazione di questo pensiero. La critica di Horkheimer e Adorno, d'altronde, rimarca proprio questo concetto: per secoli è stata tramandata la stessa convinzione per cui, in nome di una superiorità intrinseca della Ragione sulla natura, fosse necessario definire il mondo in categorie, fintamente universali – al contrario, unilateralmente imposte in nome di una superiorità culturale e di specie, e ad uso e consumo dell'Uomo illuminista – che avevano come scopo quel-

lo di portare l'ordine nel caos, assoggettare la natura, abbandonare l'ignoto, ed elevare l'essere umano dalla paura. E proprio come argomentano gli autori, questa progressiva categorizzazione e razionalizzazione del mondo, secondo criteri stabiliti in modo arbitrario, hanno portato inevitabilmente alla degenerazione e all'irrigidimento dello stesso pensiero che alle origini auspicava alla libertà della ragione, e che ha finito per tramutarsi nel suo opposto, ingabbiando l'individuo che avrebbe dovuto liberare.

Ciò comporta – come abbiamo detto parlando della critica alla produzione di massa dell'epoca post-industriale prima e dei limiti dello human-centered design poi – che una qualsiasi realtà problematica, a causa del riproporsi degli stessi modelli di pensiero razionale, e, dunque, dell'utilizzo sistematico ed esclusivo di processi logici già consolidati, venga estremamente semplificata, resa astratta, e dunque allontanata.

Ora, però, si aggiunge un altro tassello: gli esempi precedenti hanno dimostrato che un simile irrigidimento si riscontra a priori nell'affermazione di quella che viene definita come identità.

Identità

L'identità si avvinghia alla particolarità, perché la particolarità è garanzia di coerenza, e la coerenza è un valore tipico dell'identità. Per avere identità occorrono infatti la continuità nel tempo, per un verso, e la coerenza sincronica dell'assetto. (Remotti 1996: 21)

Semplificare ed allontanare una realtà – o "dare ordine al caos" – implica infatti un processo a monte, in base a cui il singolo si afferma progressivamente attraverso l'esclusione di tutto ciò che viene considerato come non in linea con la propria identità, e dunque semplicemente Altro, che va a perdere completamente le proprie caratteristiche, risultando solamente come "non-io". Ciò comporta il consolidarsi di un pensiero estremamente circoscritto e prospettivistico nei confronti del mondo. L'identità è, in questo modo, costruita attraverso una progressiva definizione del mondo circostante, che porta ad escludere dalla propria bolla sociale qualsiasi realtà che non rispecchi le qualità prefissate. Il mutamento, il caos, la molteplicità, sono, secondo questa narrazione, da allontanare in quanto minaccia all'identità (del singolo e del gruppo), monolitica e impenetrabile: per questo motivo occorre suddividere il mondo in categorie misurabili. Si tratta di un processo di affermazione che parte quindi da un'esclu-

sione, che non solo ostacola un rapporto, ma favorisce una rappresentazione vuota e stereotipata di questa molteplicità, e soprattutto incoraggia e promuove la creazione di dinamiche di potere, in cui ciò che è considerato come Altro rispetto all'Io e alla comunità dominante, viene sistematicamente oppresso, considerato inferiore ed assoggettabile.

La filosofia umanistica, e di conseguenza la società di massa e la cultura neoliberista occidentale, hanno costruito le loro basi secondo questo modello di percezione dell'identità: d'altronde, l'affermazione individuale, consentita solo ad una cerchia ristretta di persone, è sempre stata uno dei punti cardine del pensiero illuminista.

Alterità

Da quanto tempo si continua a pensare che lo straniero o barbaro porti nascosto fra le sue membra una torva minaccia, una voglia di annientamento? Per quanto tempo non abbiamo sospettato del sentire degli animali e dell'intelligenza delle piante? Perché siamo rimasti arginati tra i confini dell'umano troppo umano? (Zingale, 2020b: 234)

Ciò che però Peirce ha sottolineato, indagando la questione dell'identità dal punto di vista dei modelli semiotici, è proprio la sua componente culturale, ovvero il suo essere segno risultante degli abiti culturali della società. L'esistenza dell'identità è determinata esclusivamente da ciò: viene costruita a tavolino, poiché acquista significato nel momento in cui è attraversata dall'Altro, che ne diventa una negazione, e viene tenuto lontano. Io mi affermo in quanto opposto all'Altro, che diventa semplicemente non-io.

Se allora, afferma Peirce, cominciamo a renderci conto che l'Io, per definirsi tale, deve entrare in contatto con l'Altro, diventarne segno, come l'Altro è segno dell'io, questo confine invalicabile si sgretola. Se consideriamo la realtà come una molteplicità di segni nessun individuo potrà mai esistere all'interno di una bolla, racchiuso nel suo *Umwelt* senza che nulla possa toccarlo.

L'identità non potrà mai essere fissa o rigida, ma al contrario sarà sempre in relazione con ciò che consideriamo come altro da noi.

Il non io della dialettica (Hegel, Peirce) non può che essere un tu. Il non io è la somma di tutti gli infiniti altri che un soggetto può trovare intorno a sé e dentro sé stesso – e con i quali crescere contaminandosi: tu pianta, tu animale. (Zingale, 2020b: 232)

Per chiarire ulteriormente quest'ultimo concetto pensiamo a ciò che, negli ultimi due anni, la pandemia ha messo in luce in merito al dualismo natura/cultura, al modo in cui pensiamo a noi stessi in quanto specie e alla nostra relazione con l'alterità.

In una recente pubblicazione, Federica Castelli – ricercatrice presso l'Università Roma Tre e redattrice di DWF, un'importante rivista del femminismo romano – ha riflettuto sulla porosità degli spazi (pubblici ma anche propri dell'individuo) messa in luce più che mai da questa situazione straordinaria (cfr. Castelli 2021) che abbiamo vissuto, e continuiamo a vivere, e che ci costringe a ripensare più che mai al concetto di individuo e comunità per come li abbiamo finora concepiti.

Per quanto riguarda la porosità della comunità, Castelli prende in esame la dimensione della città, dello spazio urbano, richiamando alla mente gli scenari che ci si sono presentati nel primo lockdown, quando altre specie si sono imprevedibilmente manifestate in luoghi considerati "umani".

«Per settimane», scrive «le città si sono svuotate di esseri umani, e contemporaneamente sono state ripopolate da soggetti non umani, non previsti, invisibili eppure sempre presenti, facendo saltare così la tradizionale definizione della città come spazio tutto antropomorfo di civiltà, spazio di umani e di qualche specie "da compagnia": gli uccelli hanno cantato più forte, i topi si sono fatti più audaci e, in alcune città del mondo, scimmie, pavoni, cervi si sono ripresi le strade» (Castelli 2021:54).

L'illusione stagnante ed irrigidita, tipicamente occidentale, di poter rivendicare e possedere uno spazio fisico, in occasione di questa chiusura è andata ad infrangersi, rivelando al contrario la porosità degli ambienti.

Ma la riflessione probabilmente più interessante riguarda la crisi del concetto, sempre di natura occidentale, di individuo autopoietico ed impermeabile, dominato dal dualismo cartesiano mente/corpo per cui «la mente è separata dal corpo e valutata al di sopra di esso, rendendo il corpo controllabile» (Henriksen, Creely, Mehta, 2021:4). A tal proposito Castelli menziona il sistema immunitario e la narrazione comune che si fa di esso, per cui molto spesso vengono presi in prestito termini militari (gli agenti esterni vengono attaccati, il corpo viene difeso).

Il tardo capitalismo struttura sé stesso a partire da un sistema iconologico che fissa le differenze e la distinzione sé/altro, basandosi sull'idea del sistema immunitario (Esposito, 2002). Prima ancora del virus, è l'altro la minaccia. Su questa rappresentazione si avviano processi di risposta militarizzati verso gli "agenti esterni" al corpo sociale in una guerra tra anticorpi difensivi e antigeni invasori. (Castelli 2021: 55)

La diffusione del virus, tra umani e non umani attraverso i continenti, ha sbaragliato questo concetto, mettendo in luce la vulnerabilità dei corpi. Prendere coscienza della porosità dei corpi, oltre a quella degli spazi, vuol dire in qualche modo prendere coscienza dell'Altro nell'Io.

Ripensare il sistema immunitario fuori dall'idea di un apparato militare, come una rete tentacolare, che consente al sé di entrare in contatto con l'alterità è allora una scommessa politica in base alla quale ripensare i nostri corpi come aperti e comunicativi (corpi-rete). Dall'im-munità alla com-munità (Esposito, 2002, 2010; Bird, 2017). [...]

In questo quadro, in cui l'umanità è specie tra le specie, decadono le narrazioni umanistiche incentrate sulla libertà umana e sulla sua dimensione storico-politica. Questa postura ci permette di cogliere l'entanglement di natura e cultura, e di farne saltare l'opposizione dicotomica che da sempre pesa sul nostro reale, mettendo in questione la stessa idea di natura come dominio separato dall'umano, riconoscendola come costruzione storico-discorsiva che ha orientato e permesso una relazione alle altre specie di tipo reificante e neutralizzante (Haraway, 2016).

(Castelli 2021: 55)

Se l'Io è, dunque, come sostiene Peirce riprendendo il concetto hegeliano del *divenire*, in continua ridefinizione e costantemente attraversato dall'Altro, occorre, al fine di prendere coscienza di noi come «corpi comunicativi» (Castelli 2021: 55), che riorien-

tiamo la nostra prospettiva sul mondo, mettendo in discussione i codici attraverso cui lo abbiamo sempre letto, interpretato e definito.

La prospettiva usuale va invertita. Noi consideriamo i nostri codici, e ci chiediamo quanto la natura li segua. In tal modo produciamo metafore sulla natura. Occorre invece osservare la natura, stabilirne i codici fondamentali, e vedere i nostri come una loro specializzazione. (Prodi 1984: 85 in Zingale 2020b: 234)

Riprendendo in considerazione l'esempio portato da Zingale sul canile di Bologna, ci è ancora più chiaro come una prospettiva limitata abbia in quel caso condizionato e deviato il ragionamento progettuale nel processo di design. Gli animali, in qualità di Altro, sono stati oggettivizzati, visti «come l'altro da noi (il loro non essere come noi) e non come l'altro con noi o l'altro in noi (il loro essere in combinazione con noi)» (Zingale 2020b: 234) e, di conseguenza, allontanati ed esclusi dal discorso, senza che ne venisse considerata l'*agency*.

La semiosi – il processo di interpretazione della realtà, di codificazione costante e di produzione di senso che precede il ragionamento progettuale a cui abbiamo fatto riferimento all'inizio del capitolo – è propria, come afferma Zingale, tanto degli esseri umani quanto di animali e vegetali – «[...] perché loro sono forme biologiche e la semiosi è vita. La semiosi è per definizione "cosmosemiosi"» (*ibidem*) – ma le modalità con cui la realtà viene da loro codificata, vissuta, le modalità con cui ne viene fatta esperienza sono differenti, e ancora non le conosciamo appieno (*ibidem*). E se continueremo, nell'illusione egoistica di poterle comprenderle a prescindere, a proiettarvi sopra «i nostri modelli, per lo più i modelli elaborati per i nostri "sistemi di significazione" [i nostri codici culturali]» (*ibidem*), non riusciremo mai a pensare né tantomeno a progettare per un mondo migliore.

[...] Se si respinge questo tipo di atteggiamento, si resta a contatto con il problema in maniera più seria e vitale. Restare a contatto con il problema richiede la capacità di generare parentele di natura imprevista. (Haraway 2016:17 tr.it.)

Un concetto, quello introdotto da Haraway nel passaggio appena citato (concetto cardine nelle sue opere, soprattutto quelle più recenti), che semioticamente si può ritrovare nello strumento del dialogo, essenziale per poter effettivamente riposiziona-

re l'Io e cambiare prospettiva. Ciò significa, appunto, che per riorientare la prospettiva attuale, occorre che tutte le molteplicità considerate Altro dall'Io non siano più «oggetti di studio, oggetti di possesso o di espugnazione» (Zingale 2020: 234), ma che, al contrario, si apra un dialogo con l'alterità. Mettersi in dialogo con l'alterità vuol dire generare parentele impreviste, porsi nei panni dell'Altro. In questo modo l'Io, anziché riconoscersi attraverso l'opposizione dall'Altro, si rivela nel suo essere trasformativo, che si costruisce e trasforma, in un costante divenire, in relazione con l'Altro, e si afferma e riafferma proprio perché in relazione con l'Altro, attraversato costantemente dall'Altro.

Questo, in mia opinione, è un punto di svolta per quanto riguarda la semiotica: o cerchiamo il significato della nostra esistenza nel mondo in un'apertura dialogica ad altri modi di essere e pensare oppure lo cerchiamo nella cerchia separata e monologica del nostro sistema culturale. (Zingale 2021:49)

Dunque, come sostiene Zingale «dobbiamo affilare i nostri strumenti semiotici per stabilire dialoghi di comprensione reciproca con ogni alterità» (Zingale 2021:53). E l'unico modo per entrare in dialogo con l'alterità, e quindi per progettare stando a contatto con il problema, è quello di sviluppare un pensiero e un approccio orientati alla relazionalità.

Pensiero relazionale: una rilettura culturale dell'Antropocene

Almeno una cosa è davvero chiara. Non importa quanto sia ossessionato dal generico universale maschile e quanto rivolga lo sguardo sotto al cielo: non è stato l'Antropos a darsi alla fratturazione idraulica e non dev'essere lui a dare il nome a quest'epoca innamorata della "doppia morte". (Haraway 2016: 74 tr. it.)

Per cercare di inquadrare cosa significhi di fatto pensare in modo relazionale, riprendiamo per l'ultima volta il termine-chiave di questo capitolo, l'Antropocene. Siamo partiti approfondendo l'attenzione mediatica e le reazioni più comuni che l'introduzione di questo neologismo ha, culturalmente, scatenato; abbiamo poi indagato

l'approccio progettuale al "problema" con lo human-centered design, constatando come anche quest'ultimo sia vittima delle gabbie culturali che dominano il pensiero dietro all'Antropocene. Abbiamo infine compreso che, per restare realmente a contatto con il problema e progettare oltre l'Antropocene, occorre innanzitutto aprire un dialogo con l'alterità, sistematicamente esclusa ed oggettivizzata dalla cultura dominante. Il pensiero relazionale è, come abbiamo detto, l'unica via per aprire effettivamente un dialogo costruttivo con l'Altro, per riconoscerne l'agency, la materialità, mettendosi nei panni dell'Altro.

Cosa succederebbe, a questo punto, se si provasse a pensare l'Antropocene in modo relazionale? E cosa significa pensare l'Antropocene in modo relazionale?

Capitalocene

Un primo passo in direzione di questo riorientamento di prospettiva può essere il Capitalocene, termine che Donna Haraway, accodandosi a Jason Moore⁵, ritiene più accurato per definire questo periodo storico. Dietro a questa considerazione vi è l'obiettivo di decentrare l'essere umano, non considerandolo più agente intrinsecamente distruttore, ricercando al contrario le radici di quest'epoca nell'intricata rete del capitalismo e riconducendo le origini di queste trasformazioni a molto prima della rivoluzione industriale. Come afferma Haraway, infatti, ciò che occorre indagare è molto di più il groviglio intricato di transazioni, scambi, tratte e trattative, sfruttamenti e genocidi, in cui anche territori, piante, animali, tecnologie, hanno un ruolo fondamentale; una visione decisamente più relazionale del fenomeno, un insieme di azioni e agenti intrecciatisi nei secoli, di cui la rivoluzione industriale e la società di massa diventano semplicemente una delle tante manifestazioni. Una visione per cui «l'umanità diventa, nelle parole della studiosa di letteratura e pioniera delle teorie post-umaniste Ursula Heise, solo un componente della "rete distribuita di agency che include animali, piante, sostanze e oggetti" che costituisce il mondo (Heise 2015: 40)» (Trishler 2016:320).

La storia dell'Uomo Specie come agente dell'Antropocene è una replica quasi ridicola della grande Avventura fallica umanizzante e modernizzante in cui l'uomo, fatto a immagine e somiglianza di un dio scomparso, assume nella sua ascesa sacro-secolare dei superpoteri, solo per finire nell'ennesima, tragica detumescenza. L'uomo autopoietico che si fa da sé è di nuovo crollato, questa volta per un tragico errore di sistema, trasformando ecosistemi

biodiversi in furiosi deserti di biofilm e meduse urticanti. Così come non è stato il determinismo tecnologico a produrre la Terza Era del Carbonio, il carbone e la macchina a vapore non hanno determinato la storia, e in ogni caso le date sono tutte sbagliate: non perché si debba risalire all'ultima era glaciale, ma perché dovremmo includere quantomeno il gran rimondeggiare di merci e mercati di quei lunghi secoli dell'era attuale che furono il Cinquecento e il Seicento, ammesso di poter perseverare nell'idea (errata) di restare eurocentrici quando pensiamo alle trasformazioni "globalizzanti" che danno forma al Capitalocene. Non si può non raccontare delle reti che tennero assieme lo zucchero, metalli preziosi, piantagioni, genocidi indigeni e schiavitù, con le loro innovazioni sul lavoro, le dislocazioni e le ricomposizioni di creature e cose destinate a spazzare via lavoratori umani e non-umani di tutti i tipi.

La contagiosa rivoluzione industriale inglese ha avuto un'importanza enorme, ma è solo uno degli elementi agenti nelle relazioni mondegianti, storicamente situate e abbastanza recenti che hanno trasformato il pianeta. Le dislocazioni dei popoli, delle piante e degli animali, il livellamento di foreste immense e l'estrazione violenta dei metalli vengono prima della macchina a vapore; ma questa non è una giustificazione, un invito a disperarsi per la perfidia dell'Antropos, o dell'Uomo Specie o dell'Uomo Cacciatore. (Haraway 2016: 76 tr. it.)

Infatti, questo riorientamento di prospettiva incoraggia proprio l'opposto: da una parte, come sostiene anche Bruno Latour (cfr. Trishler 2016), «riconoscendo agency a fattori non-umani», ovvero dando valore al loro potere di affermarsi, riconoscendone il libero arbitrio, «l'Antropocene [letto in questo modo] sottrae agency al genere umano, anziché dargli il potere di plasmare la Terra» (Trishler 2016:320); ma, allo stesso tempo, fa sentire tutto il peso della responsabilità della moltitudine azioni

5 Per approfondire, vedi: Moore, Jason W. *Anthropocene or capitalocene? nature, history, and the crisis of capitalism*. PM Press, 2016.

sopracitate, a differenza dell'atteggiamento per cui «la perfidia dell'Antropos» (Haraway, 2016:77), in quanto causa principale della distruzione del pianeta, non può essere in nessun modo fermata.

I mondeggiamenti relazionali storicamente situati si fanno beffe sia della divisione binaria tra natura e società sia del nostro essere schiavi del Progresso e della sua gemella cattiva, la Modernizzazione. Il Capitalocene è stato creato su basi relazionali, e non da un Antropos terreno dalle fattezze divine, da una legge della storia, dalla macchina stessa o da un demone chiamato Modernità. Perciò il Capitalocene va disfatto su basi relazionali, così da comporre in forma di storie e figure di filo FS semiotico-materiali qualcosa di più vivibile, qualcosa di cui Ursula K. Le Guin andrebbe fiera. (Haraway, 2016: 79 tr. it.)

La semiotica, come afferma Zingale, dovrebbe andare oltre la sfera della cultura. «Dobbiamo trasformare le linee di confine tra l'umano e altre forme di vita in porte aperte: in posti di transito, in cancelli da attraversare, in posti che ci permettano di ospitare ed essere ospitati» (Zingale 2021:52): aprendosi a combinazioni inaspettate, pronti a far parte di «cumuli caldi di compost» (Haraway 2016:17), si può speculare su futuri impensati.

L'inventiva mossa dall'alterità: l'abduzione.

Torniamo, in conclusione di questo capitolo, all'inizio, al problema, riportando alcune considerazioni sull'inventiva nella progettualità portate avanti da Salvatore Zingale. Abbiamo parlato del processo semiotico come forza esplorativa tipica di ogni forma biologica: questo processo è reso possibile dalla capacità della mente di compiere inferenze, ovvero, partendo da un dato inferirne (trarne) un altro, portarlo, dall'esterno, dentro di noi: da un fatto esistente, una manifestazione fisica apparentemente scollegata a noi, a un potenziale "problema".

Interpretare un fatto come problema vuol dire dunque passare dall'osservarlo al tradurlo in «segno d'altro» (cfr. Zingale 2020a): in questo senso, il problema può avere più connotazioni, "positive" e "negative" (può essere un turbamento, un bisogno, oppu-

re anche un desiderio); ma è in ogni caso sempre da intendersi come una spinta, una «forza motrice» (Marchesini in Zingale, 2020a: 85) che porta a passare da uno stato delle cose a un altro, e può “accendere l’immaginazione” (cfr. Zingale 2020a).

Una situazione problematica può infatti essere interpretata o vissuta come avversità o turbamento, come l’emergere di un bisogno: una mancanza, un’inadeguatezza, un’insoddisfazione, un disagio. In questo caso il problema è uno stato di cose che avvertiamo come *insostenibile*, una condizione che corpo e mente non possono tollerare e che chiede una reazione. Ma la nozione di problema non riguarda solo ciò che è riconducibile al bisogno, è anche ciò che innesca il desiderio. Voglio dire che se è vero che un qualsiasi fatto diventa problema da momento in cui l’interpretazione lo tramuta in un segno d’altro, allora ne consegue che questo altro può essere anche uno stimolo che accende l’immaginazione: una epifania. (Zingale 2020a:64, corsivo dell’autore)

Zingale pone l’accento sul concetto di epifania, considerandolo un momento chiave all’interno del percorso progettuale. L’epifania diventa ciò che scatta in seguito all’osservazione di un fenomeno che ci appare scollegato rispetto a noi, «qualcosa che dice di sé»: il processo semiotico, trasforma questo fenomeno in un’epifania, «qualcosa che dice di me a me» (*ibidem*). A sostegno di ciò, Zingale cita Marchesini:

Indubbiamente il volo di un uccello ha qualcosa di maestoso e di suggestivo e tuttavia se nei larghi cerchi di un’aquila o nel volo planare di un albatros, nelle picchiate di un falco o nelle ascensioni di un colombo, nei caroselli dei rondoni o nell’immobilità a mezz’aria di un colibrì, l’essere umano vedesse solo un fenomeno [...] per quanto fonte di stupore e di smarrimento, per quanto sublime, non sarebbe in grado di annunciare una dimensione esistenziale altra. Perché il volo di un uccello possa tramutarsi in un evento epifanico è indispensabile che l’essere umano veda sé stesso nel volo [...]. (Marchesini 2014: 128 in Zingale 2020a:64)

Vedere sé stessi nel volo implica uscire dai modelli di pensiero di riferimento (cfr. Zingale 2020a): l’epifania, infatti, scatta proprio nel momento in cui un segno d’altro entra in noi. Parlando di design in quanto progettualità, abbiamo già citato come questo venga inteso da Zingale «un percorso di *trasformazione del senso*: un percorso semiotico che si configura come passaggio traduttivo e inferenziale da uno stato all’altro, da uno *stato di cose problematico* a uno *stato di cose trasformato*» (Zingale 2020a:61, corsivo dell’autore).

Approcciarsi inventivamente a un problema – interpretandolo, spinti dal desiderio, uscendo dai modelli di riferimento – comporta che lo stato di cose trasformato sia «un elemento *terzo e inedito* rispetto alla dualità problema-soluzione» (Zingale 2020a:64, corsivo dell’autore).

Vista in modo radicale, infatti, la soluzione non è mai solo una risposta al problema ma è, *soprattutto*, la trasformazione di uno stato problematico in uno stato in cui non solo il problema non sussiste più (si spera) ma in cui tutto l’intorno acquista un senso rinnovato. (Zingale 2020a:66, corsivo dell’autore)

Abbandonare i sentieri già tracciati, interpretare un fenomeno esterno come «qualcosa che dice di me a me» (Zingale 2020a:64), comporta infatti una trasformazione delle condizioni iniziali. Qualcosa di non contemplato nel ragionamento macchinico problema-soluzione. Una trasformazione di cui il bisogno e il desiderio sono una «forza motrice», «due *fattori destinanti*, la spinta all’impresa e all’azione» (Zingale 2020a:65, corsivo dell’autore).

«Affrontare inventivamente un problema, affrancarsi da uno stato di bisogno o dalla tensione del desiderio, fa del resto parte della nostra natura, una natura proiettiva che è declinazione della nostra animalità» (Zingale 2020a:65).

Questa è la differenza sostanziale rispetto ai modelli di progettazione human-centered, che, come abbiamo visto, nonostante siano efficaci su molti livelli, rimangono comunque ancorati al «nostro “ambiente umano”» (Zingale 2020a:66) e al sistema culturale che li ha sviluppati, e per questo motivo non permettono di offrire una trasformazione di prospettiva, una «nuova visione» sul mondo.

Il progetto inteso come trasformazione del senso comporta insomma l'azzardo inventivo di un passo *in avanti*, oppure *di lato*, l'abbandono delle vie già percorse, e in tal modo il lasciarsi alle spalle ogni situazione irrisolta. Comporta una *trasformazione inventiva*.

Questo procedere di lato definisce la progettualità come attività inventiva, la cui forma logica è l'abduzione. Progettualità e inventiva vanno intese come abiti mentali – o esercizi nell'immaginazione, come direbbe Peirce –, come disposizioni che noi umani (pur sempre animali) sviluppiamo per dare risposta alle diverse situazioni problematiche che l'ambiente, naturale e sociale, ci presenta. (Zingale 2020a:66-67)

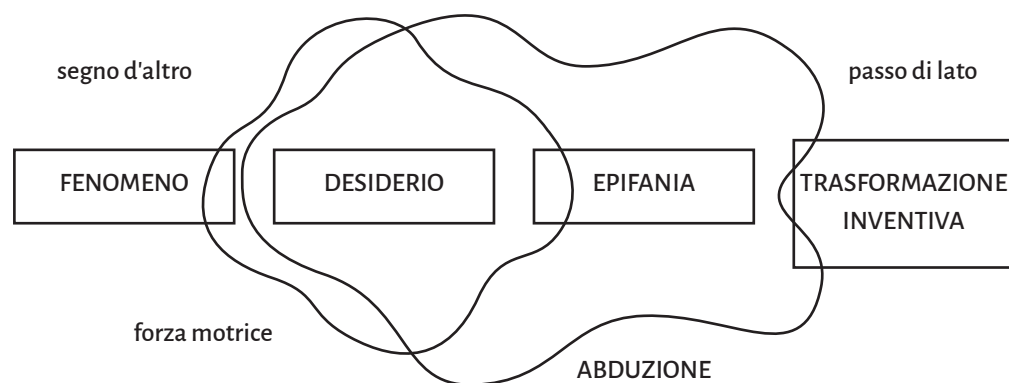


Figura 07 Il processo di trasformazione inventiva

È proprio l'abduzione, infatti, l'inferenza che nello specifico riguarda l'epifania, ovvero che, a partire da una manifestazione "estranea", ipotizza creativamente tramite un «azzardo inventivo» (Zingale 2020a:66) qualcosa di nuovo, segno d'altro. Da *ab-ducere* (portare qualcosa fuori dal suo normale stato), in ambito semiotico significa fare un ragionamento al di fuori degli schemi conosciuti. Come afferma Zingale, infatti, non a caso l'abduzione è anche l'inferenza che più riguarda la creatività.

L'abduzione rende la semiosi non solo illimitata o indeterminata, ma anche dubbiosa ed esplorativa. Là dove i concetti viaggiano per solidi binari, l'abduzione propone itinerari insoliti, non si accontenta dei paesaggi che ha davanti a sé.

Là dove le immagini del mondo si irrigidiscono per eccesso di certezza, l'abduzione ne cerca il punto vulnerabile per infrangerle, e riformularle. (Zingale 2020)

E soprattutto, l'abduzione si genera in virtù non solo delle nostre capacità interpretative, ma anche della nostra abilità di collegare fatti tra loro. Comporta ascolto ed apertura al mondo. Comporta, dunque, un pensiero relazionale, in dialogo con l'alterità: occorre infatti mettersi nei panni dell'altro per "vedere sé stessi nel volo" (cfr. Marchesini in Zingale 2020).

La domanda che mi pongo è se non sia proprio l'alterità, quale campo di possibilità, ad alimentare la nostra disposizione inventiva, a muovere il ragionamento abduttivo e spingerlo all'esplorazione. Perché l'immaginazione abduttiva è la capacità di intravedere (*vedere attraverso o vedere fra le cose*) ciò che si presenta solo come possibilità, senza certezza, di scorgere in un fatto o fenomeno un'assente possibile: ciò che ancora non c'è ma che potrebbe esserci. (Zingale 2020b:226, corsivi dell'autore)

L'ascolto e il pensiero relazionale, essenziali, come abbiamo detto, per mettersi in dialogo con l'alterità, giocano un ruolo particolarmente importante per far sì che si attivi un'inferenza abduttiva.

A questo proposito, Zingale prende in analisi il modello attanziale di Greimas della trasformazione inventiva, chiamato anche asse del desiderio (cfr. Zingale 2020). In relazione, vi sono un Soggetto (chi progetta) e un Oggetto di valore (l'oggetto dell'invenzione): il Soggetto immagina l'Oggetto di valore e lo concretizza, in un processo inventivo (*ibidem*).

Ma, aggiunge, «la volontà o necessità di trasformazione può anche prendere avvio dal Destinante – oppure, secondo un'espressione che preferisco, da una *Istanza di destinazione* –, che la trasferisce al Soggetto (al progettista). È quindi il desiderio (il progetto) che ci pone alla ricerca di un *Oggetto di valore* (il prodotto)» (Zingale 2020a:67,

corsivo dell'autore). Per cui «è quindi lo stato di instabilità a produrre una istanza di destinazione» (*ibidem*), e il percorso progettuale si identifica proprio nel passaggio dallo stato di instabilità allo stato di cose trasformato, con un'appropriazione o rinuncia dell'Oggetto di desiderio (il progetto ha o non ha successo, e promuove o meno innovazione sociale e culturale, ma in ogni caso, nel bene o nel male, cambia lo stato delle cose) (cfr. Zingale 2020).

Se l'istanza di destinazione, dunque, può emergere dall'esterno, dall'altro, e trasferirsi al soggetto, occorre, per progettare in dialogo con l'alterità e a contatto con il problema, porsi in ascolto. Il problema, visto attraverso la lente dell'immaginazione abducente, «per una mente progettuale, allenata all'inventiva» diventa un'apertura di «possibilità» (Zingale 2020a:64, corsivo dell'autore).

La domanda è allora se sia plausibile pensare a un design in grado di porsi compiti più alti, un design in cui la soluzione si configuri come una trasformazione delle condizioni iniziali.
(Zingale 2020a:66)

DA QUI IN POI

Verso un'ontologia relazionale

Mi schiero con la femminista ambientalista Eileen Crist quando attacca le implicazioni di gran parte del discorso sull'Antropocene, [...].

Questo discorso non è solo ostinatamente sbagliato e ingiusto in sé, ma avvilisce e stronca la nostra capacità di immaginare e prenderci cura di altri mondi, sia quelli esistenti e precari [...], sia quelli a cui dobbiamo dare vita in alleanza con le altre creature, per quei passati, presenti e futuri che è ancora possibile recuperare. (Haraway, 2016: 78 tr. it.)

Considerare il fatto problematico, attraverso soprattutto l'analisi dell'Antropocene, ci ha portato, nel corso di questo capitolo, a una serie di considerazioni:

- 1 L'approccio che, con i nostri modelli culturali, adottiamo ancora oggi ci deresponsabilizza e ci fa mantenere nel nostro status, senza portare miglioramenti;
- 2 Al fine di stare a contatto con il problema occorre ripensare al modo in cui lo pensiamo;
- 3 Ciò comporta adottare un approccio relazionale in dialogo con l'alterità;
- 4 È fondamentale aprirsi relazionalmente all'alterità e mettersi in ascolto, così da considerare il problema come una possibilità. Questo alimenterà la nostra disposizione inventiva, generando l'abduzione che ci spinge all'esplorazione e che, a partire da uno stato di instabilità, ci permetterà attraverso il percorso progettuale di fare quel passo di lato che porterà a uno stato delle cose trasformato.

Di seguito porto il Postumanesimo, come esempio di una corrente filosofica che, inseritasi in questo discorso, manifesta la necessità di un riorientamento di prospettiva. Applicando poi al design alcuni dei punti nodali del pensiero postumanista, proveremo a ripensare al nostro rapporto con le cose progettate e, in ultimo, a come progettare con un approccio relazionale al design.

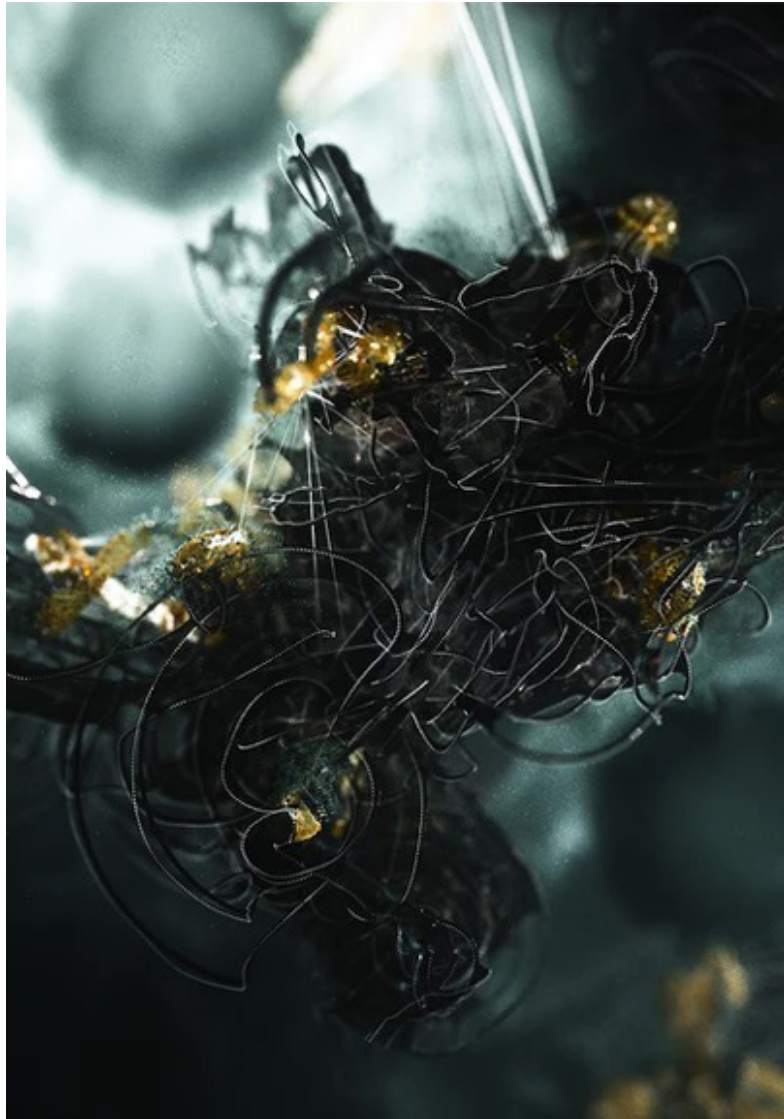


Figura 0.2 Dettaglio di un fotogramma dal corto di Flavia Mazzanti
Sympoietic Bodies, 2021. Fonte: flaviamazanti.com/sympoietic-bodies

POSTUMANESIMO

IL POSTUMANO

Un paradigma postmoderno

Nel capitolo precedente ci siamo soffermati sulle radici della parola “uomo”, risalendo alle definizioni di *homo* e *ánthrōpos*. Ad introduzione di Chthulucene – che, tra l’altro, è la sua più recente pubblicazione, e segna la progressiva evoluzione del suo pensiero nei decenni – Donna Haraway, gettando le basi del suo discorso, situa i racconti di alleanza interspecie che porta nel corso del libro e “le creature delle sue storie” in uno spazio fisico “n-dimensionale” chiamato “Terrapolis” (cfr. Haraway 2016). Un’“equazione favolistica” che prevede, tra i suoi punti principali, il rifiuto dell’essere umano in quanto *Homo*.

Terrapolis non è la dimora dell’umano inteso come *Homo*, con la sua auto-immagine sempre uguale, fallica, al centro di ogni parabola, detumescente e ritumescente, ma è una dimora per l’umano che viene trasformato d’incanto – con un gioco di prestigio della lingua proprio dell’etimologia indoeuropea – in guman, colui che lavora la terra e nella terra. (Haraway 2016:26 tr. it.)

Siamo humus, non Homo, non Antropos [...].
(Haraway 2016:85 tr. it., corsivo dell'autrice)

Haraway, in queste righe, propone una nuova etimologia di “uomo”, preferendo a *homo* la parola humus. Humus, corradicale di *homo*, è il suolo, la terra. L’essere umano, in questo modo, abbandona una connotazione ultraterrena, uno sguardo privilegiato sulla natura, e si decompone, è parte della terra, fisico, decentrato e intrecciato in una rete di relazioni, in una visione tentacolare del mondo.

Questa proposta, seppur frutto di un percorso intellettuale che è mutato nel tempo, origina da un concetto che pone le sue radici nei dibattiti accademici da circa quarant’anni: il postumano.

Francesca Ferrando definisce il postumano come un termine-ombrello, un’etichetta che accomuna molteplici movimenti, con prospettive diverse tra loro (Ferrando 2017:51), in cui il termine viene appunto interpretato ed inteso in modi diversi.

Nei suoi quasi quattro decenni di vita la teoria del postumano ha subito non poche evoluzioni, trasformazioni e raffinamenti, non da ultimo perché questo concetto non designa un campo teorico omogeneo e compatto, ma è piuttosto un ‘discorso’ nel senso foucauldiano del termine, una molteplicità di filoni diversi, eterogenei e frammentati, tenuti insieme da un’idea portante: la convinzione che il vecchio umanesimo sia ormai finito. (Leghissa, Molinar Min, Salzani 2017:5)

Tale convinzione porta alla domanda che accomuna tutte le correnti di quello che Ferrando ha definito “Movimento Filosofico Postumano”: cosa significa essere umano nel XX e XXI secolo (cfr. Ferrando 2017b)?

Ciò che ha sancito l’abbandono della “risposta antica” (cfr. Ferrando 2017b) a questo quesito è stata «l’urgenza di un’integrale ridefinizione della nozione di umano» (Ferrando 2017a:51) un “cambio di passo” iniziato verso la fine del diciannovesimo secolo, in cui l’antropocentrismo umanistico ha iniziato a mostrare le sue fragilità (Marchesini 2021), e determinato da un’intricata rete di fattori, interconnessi tra di loro e in soluzione di continuità (Marchesini 2017).

Marchesini, parlando degli albori di questo cambio di passo, menziona innanzitutto la diffusione del darwinismo, che «ha portato a un progressivo abbandono di quell’idea essenzialistico-disgiuntiva che stava a fondamento dell’emergenza dell’essere umano come entità enucleabile senza alcun margine di sfumatura, ambiguità, arbitrarietà rispetto al non-umano» (Marchesini 2017:32): Darwin per la prima volta afferma che le specie non esistono in quanto essenze, ma, al contrario, condividono molti predicati tra loro (cfr. Marchesini 2021), e l’essere umano non è esente da ciò.

Di estrema importanza poi «il balzo compiuto dalla biologia a partire dagli anni ‘40 del secolo scorso» (Marchesini 2017:32) nonché i progressi nella fisica teorica, che hanno portato a una nuova concezione della realtà circostante e al disvelamento di molti «aspetti del vivente considerati misteriosi e per taluni inesplicabili» (Marchesini 2017:32). In una cornice del genere è di fondamentale importanza considerare la frenetica evoluzione tecnopoietica» (Marchesini 2017:32) che inizia nell’Ottocento con l’elettricità, la trasmissione radio, per poi approdare al Novecento con la cibernetica e l’informatica (cfr. Marchesini 2017), soprattutto per i suoi risvolti culturali.

Abbiamo già menzionato poi la *Dialettica dell’illuminismo* di Horkheimer e Adorno, che in quegli stessi anni ha aperto il dibattito filosofico intorno alle conseguenze del

pensiero categorizzante e le derivazioni ingabbiati del pensiero razionale illuminista. Con lo stesso spirito ha successivamente iniziato a diffondersi, negli anni 70, il Postmodernismo.

In *La Condizione Postmoderna*, Jean-François Lyotard parla per la prima volta di postmodernismo criticando e discostandosi dai sistemi di pensiero della società moderna (cfr. Ferrando 2011). Gli anni '70, inoltre, con la critica femminista e gli studi intersezionali, «hanno segnato una critica radicale al “soggetto neutro”» (Ferrando 2011:12).

«Nella cornice del Postmodernismo» afferma Ferrando «la critica femminista, nera, gay e lesbica, postcoloniale, insieme all'attivismo dei soggetti diversamente abili ed altre critiche resistenti hanno sottolineato la parzialità della costruzione del discorso» (*ibidem*), rifiutando il concetto di individuo razionale e autopoietico, e al contrario ponendo l'accento sul sé parziale, situato e in quanto socialmente costruito (cfr. Forlano 2016).

La ragione è portata giù e ricondotta con il corpo.

Nel volgere di fine millennio il corpo torna al centro della scena. Ma lo fa non per denudarsi, martoriarsi, decostruirsi ovvero per rendersi trasparente allo sguardo diretto, eliminando qualunque forma di sovrastruttura e di controllo-conazione su di esso, come nei decenni successivi al secondo dopoguerra. La somatica postumana parla d'altro. In questo caso il corpo si fa teatro per accogliere elementi-estranei, fa bella mostra delle proprie infezioni e contaminazioni, esplicita la propria liquidità e le metamorfosi possibili, rimarca le aree di riprogettazione, gli organi sostituibili tecnologicamente o attraverso traslazioni transpecifiche, dichiara la propria insufficienza enucleativa. L'operazione alchemica operata dagli umanisti di estrarre l'umano dalle sue relazioni-ibridazioni viene di colpo rigettata in nome di un continuum evolutivo che sempre si rinnova nelle connessioni. (Marchesini 2017:28)

Tutto ciò ha determinato una frattura nella linearità del tempo orientato, un'indigestione nel luculliano pranzo di certezze umanistiche, un'apertura alla metamorfosi. (Marchesini 2017:36)

Il postumano, come abbiamo detto, è un termine-ombrello impiegato con accezioni diverse in molteplici correnti filosofiche: tra le più note troviamo il Transumanesimo, il Postumanesimo, il Nuovo Materialismo (derivazione del Postumanesimo) e l'Antiumanesimo (cfr. Ferrando 2017a).

Le teorie postumaniste si propongono di offrire una nuova epistemologia non antropocentrica e dunque non basata sui dualismi cartesiani. Puntano a minare i confini tradizionali tra l'umano, l'animale e la tecnologia. (Bolter 2016:1)

Ciò che a noi interessa è nello specifico la corrente del Postumanesimo, sia per i principi di base sia, soprattutto, per come si sta evolvendo negli ultimi anni. «Il termine “postumanesimo” è stato usato per la prima volta nel senso critico, che è entrato poi nel linguaggio comune, da Ihab Hassan nel 1977» (Leghissa, Molinar Min, Salzani 2017:5); nonostante le radici di questo movimento si possano ritrovare nella cornice postmodernista, la corrente filosofica ha preso il via a partire dagli anni '90 (cfr. Ferrando 2017a; Marchesini 2017). Tale corrente pone come centrale la ridefinizione dell'essere umano nella tecnologia (soprattutto agli albori di questa corrente filosofica) e nell'ecologia (cfr. Ferrando 2021). Non si parla di essere umano autopoietico ma di più umanità ed esperienze multiple: l'antropocentrismo viene decostruito vendendo l'essere umano come parte di un ecosistema. Il postumano, nel Postumanesimo, è dunque post-umanista.

Il Postumanesimo (qui inteso in quanto Critico, Culturale e Filosofico, e anche in quanto Nuovo Materialismo) può essere visto come l'approccio filosofico che più si addice a studiare il tempo geologico dell'antropocene. (Ferrando 2017a:61)

Per introdurre il Postumanesimo occorre però fare prima una distinzione con l'altra corrente che, probabilmente, viene più “pensata” quando si parla di postumano, ovvero il Transumanesimo. Sono tutte e due nate nello stesso periodo, con alcuni punti in comune, ma hanno esiti molto diversi. Come propone Marchesini, un modo per avvicinarsi inizialmente a questi due movimenti filosofici per poi tracciare una linea (sotile ma importante) di demarcazione tra ciò che significa Transumanesimo e Postumanesimo, conviene partire parlando della svolta culturale che, soprattutto negli an-

ni '80 e '90, dopo i tumulti culturali, scientifici ed epistemologici da inizio secolo agli anni 70, si è evoluta come quella che l'autore chiama la "temperie postumana" (cfr. Marchesini 2017). Una temperie che, attraverso un «fiorire di opere sempre al limite tra estetica ed epistemologia», con manifestazioni nelle arti visive e nella letteratura, ma anche attraverso dibattiti scientifici e filosofici, l'emergere dell'informatica e delle biotecnologie «in grado di sciogliere le specificità dell'umano e parimenti metterlo in discussione», ha manifestato «il bisogno di affermare-investigare una dimensionalità postumana», come «esigenza di comprendere una liquidità della dimensione umana o, se vogliamo, d'incertezza nella sua definizione finitima – cosa può dirsi umano e cosa no – sulla base di un concerto di fattori» (Marchesini 2017:34).

Una volta compresa la natura di queste due correnti e le differenze sostanziali che le caratterizzano, possiamo poi entrare più nel vivo del Postumanesimo, e soprattutto capire quale apporto possa dare un simile pensiero alla progettazione.

La «temperie postumana»

Con "temperie postumana", Marchesini intende quella temperie culturale che, alimentatasi attraverso le arti visive, le scienze e la letteratura a partire dagli anni '70, ha avuto, negli ultimi decenni del '900, un apice che ha influenzato i dibattiti culturali sul postumano (cfr. Marchesini 2017). Esprime «una condizione di transitorietà e precarietà, da una parte, e di nuove opportunità e proiezioni dall'altra, che in estrema sintesi potremmo definire come fine di quelle certezze di linearità, coerenza, direzionamento che avevano caratterizzato i primi decenni del secondo dopoguerra» (Marchesini 2017:31). Quella stessa precarietà di cui parla Zygmunt Bauman in *Liquid Modernity* (cfr. Marchesini 2017) negli anni '90: l'essere umano è immerso in una società liquida «attanagliata tra consumismo e globalizzazione» (*ibidem*).

«La temperie postumana», osserva Marchesini, «nasce quindi dalla consapevolezza che l'essere umano non può essere considerato un'entità pura, un continente geograficamente delimitabile, un universale che possa pretendere di colonizzare spazi e omologare prospettive, una matrice da riproporre in modo frattalico per decrittare la realtà esterna» (Marchesini 2017:35).

Postumana diviene così l'immagine della transizione, della molteplicità, del rifiuto definitorio-definitivo come di ogni

assunzione di un centro gravitazionale intorno a cui fare orbitare le alterità. (Marchesini 2017:31)

Come afferma anche Marchesini, i «germi espressivi» di questo movimento possono riscontrarsi all'interno dei movimenti cyberpunk e nella body art dei decenni precedenti, «proprio a partire dai loro empiti proiettivi dell'umano in dimensioni differenti e nella tensionalità performativa» (Marchesini 2017:28).

Gli echi di «un sentire che si allontana profondamente dai plot narrativi e iconografici di tradizione umanistica» (Marchesini 2017:31) si riscontrano già negli anni 70 con la letteratura fantascientifica di Philip Dick ad esempio (cfr. Marchesini 2017; Macho 2017): il suo *Do Androids Dream Of Electric Sheep?* tradotto poi al grande pubblico negli anni '80 con il film *Blade Runner*, già si interrogava sulla «possibilità o l'impossibilità di distinguere animali, esseri umani e macchine» (Macho 2017:14).

Uno tra gli esempi che mi viene immediato alla mente è l'estetica. La temperie postumana ha riempito l'immaginario di ibridi, mutanti, cyborg, teriomorfi, androidi, transgender, rompendo non solo la tradizione antropoplastica, che voleva il mondo quasi una frattalica riproposizione della metrica umana, ma altresì invertendo questo processo e trasformando il corpo stesso dell'essere umano in un teatro di accoglienza ed espressione delle alterità. La temperie postumana rompe con l'immagine classica di proporzione-referenza, quella che potremmo riassumere nel vitruviano, matrice di antropoplastica, *fil rouge* di un'estetica antropocentrata ed epurativa rispetto a ogni contaminazione esterna. (Marchesini 2017:34, corsivo dell'autore)

Post Human

La nascita del termine *post-human*, e il suo ingresso nel mondo delle arti visive (cfr. Marchesini 2017; Fontana 2020), sono attribuibili all'artista e curatore Jeffrey Deitch con la mostra intitolata, appunto *Post Human*, tenutasi tra il '92 e il '93. I 36 artisti chiamati ad esporre hanno proposto opere accomunate dalla «messa in discussione della rotondità essenzialistica e impermeabile della corporeità e dell'identificazione umana» (Marchesini 2017:28).

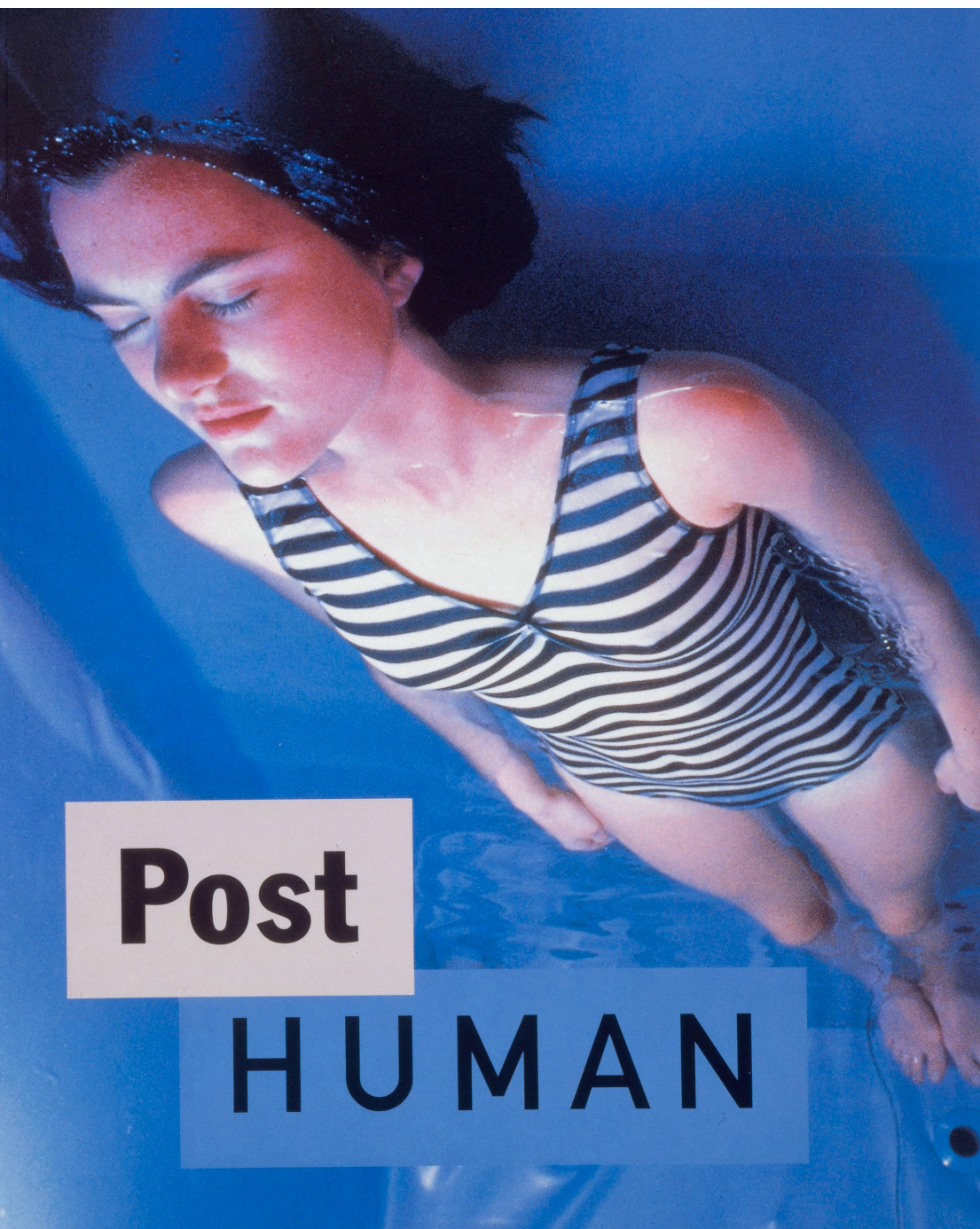


Figura 08 Locandina della mostra Post-Human (1992-93), Fonte: www.deitch.com

Post Human ha segnato la storia non solo per una questione lessicale, ma anche per aver riunito per la prima volta artisti che stavano cercando di dare una forma figurativa a questa nuova concezione di uomo [...]. (Fontana 2020)⁶

Il focus centrale è stato, appunto, il corpo umano, messo in discussione nella sua classicità e ripensato attraverso le nuove frontiere delle sperimentazioni genetiche, la chirurgia plastica, immerso nella prospettiva del cambiamento climatico (cfr. Fontana 2020) e oltre le gabbie degli stereotipi di genere e sessuale. «Corpi smontati, deformati, negati, denudati e denunciati nella loro debordante sensualità» e «in bilico tra organico e inorganico» (Fontana 2020), in un contesto perturbante.

Questo quadro di prospettive e timori tracciato anche da Deitch nell'introduzione al catalogo della mostra (cfr. Fontana 2020) si inserisce perfettamente nel contesto della temperie culturale.

La temperie postumana si è manifestata come un'onda nuova che ha increspato questo crepuscolo, illuminando gli ultimi due decenni del Novecento di una luce aurorale. Tale clima culturale, alimentato dall'incombenza del problema ecologico, dal flusso nomadico sia geografico sia esistenziale delle genti e degli individui, dalla perdita di qualsiasi forma di radicamento o di centralità gravitazionale, è una mareggiata che lambisce ogni isola dell'arcipelago ma altresì ne ridefinisce, inaugurando o erodendo istmi, la conformazione.

[...]

L'attenzione sulla condizione postumana parte da un implicito atto di voltare pagina, come tentativo di ritrovare il bandolo della matassa e cercare di raccogliere l'eredità del passato per condurla fuori dai territori della tradizione.

(Marchesini 2017:34)

⁶ Fontana, Federica «C'era una volta il Post-Human. Jeffrey Deitch e una mostra di 20 anni fa.» Inanimanti, 13 luglio 2020.

Il postumano nel Transumanesimo

In questo contesto si inseriscono il Transumanesimo e il Postumanesimo. Prima di accennarne le caratteristiche principali occorre puntualizzare che tutte e due le correnti, generate tra le maglie della rete culturale che ha intrecciato gli ultimi due decenni del '900, professano il superamento di una prospettiva antropocentrata (cfr. Marchesini 2017) e condividono l'idea di fluidità dell'essere umano, nonché (come già abbiamo detto) la necessità che ne vengano ridefiniti i parametri. Risiedono proprio nella natura di questo superamento, però, le differenze più sostanziali tra Transumanesimo e Postumanesimo. Per spiegare queste differenze che sussistono tra le due correnti soffermiamoci sul modo in cui entrambe intendono il termine postumano.

Nella prospettiva transumanista si parte da un obiettivo manifesto che potremmo riassumere come potenziamento dell'essere umano attraverso la tecnologia. Alla *techne* è pertanto destinato un compito potremmo dire soteriologico, in grado cioè di salvare l'essere umano da una dannazione e cattività individuabile nella sua finitudine [...].
(Marchesini 2017:37, corsivo dell'autore)

Il postumano, nel Transumanesimo, è collocato nel futuro: è qualcosa verso cui trascendere, a cui aspirare, attraverso un'ibridazione con la tecnologia. Il postumano è quindi inteso come l'essere umano aumentato, e «la condizione postumana rappresenta un traguardo, vale a dire un orizzonte reso possibile dal susseguirsi esponenziale di conquiste tecnologiche» (Ferrando 2017a:38). Il superamento della prospettiva antropocentrata è garantito proprio da un'ibridazione umano-tecnologia, e si identifica, dunque, con il superamento dell'umano nella sua corporeità classica.

Il corpo umano, nel Transumanesimo, ricopre infatti un ruolo limitato rispetto alla mente. Sintomo di ciò è il concetto di *mind uploading*, ovvero l'idea per cui il cervello umano possa essere separato dal proprio corpo e «caricato» su un supporto «esterno» ad esso (cfr. Marchesini 2017). «La mente-informazione può così essere risituata nelle più diverse matrici di accoglienza: in un computer, in una rete, in un altro corpo, in un clone e via dicendo. Per tale motivo i transumanisti, considerando la morte una malattia curabile, propongono l'ibernazione e sostengono le prassi di microscansione della rete sinaptica» (Marchesini 2017:38).

Questa narrazione del corpo postumano nella filosofia transumanista porta con sé molti aspetti degni di nota. Innanzitutto, come afferma anche Marchesini, è esplicitamente riproposto il dualismo cartesiano mente/corpo, che esprime l'idea di «avere un corpo», «essere rinchiuso all'interno di un corpo», «essere correlato a un corpo» (Marchesini 2017:37). E dove la mente, superiore a quest'ultimo, vi si può svincolare, può farne a meno e – ancora di più – può superarne le limitazioni ibridandosi con la tecnologia: «la differenza sta nel fatto che al posto della trascendente *res-cogitans* si assume un'immanente *res-informatica*» (Marchesini 2017:37, corsivi dell'autore). A ciò si accoda una seconda considerazione: nonostante il Transumanesimo si allontani effettivamente dall'idea classica di umano, professandone un'ibridazione attraverso la tecnologia e in questo modo favorendo la molteplicità alla nozione di esistenza in un unico sistema, come il corpo biologico (cfr. Ferrando 2017a), nella prospettiva di un potenziamento dell'umano (e nella superiorità della ragione sul corpo fisico) alberga ancora un antropocentrismo di matrice illuminista.

L'enfasi su concetti quali razionalità, progresso e ottimismo è in linea con il fatto che il Transumanesimo, filosoficamente, affonda le sue origini nell'Illuminismo, e quindi non espropria l'umanesimo razionale. (Ferrando 2017a:53)

In ultimo, è importante sottolineare che la fede nella tecnologia come portatrice di progresso implica il rischio di vedere lo sviluppo tecnologico in maniera eccessivamente astratta «in una linearità progressivista che non concede spazio a pratiche decostruzioniste» (Ferrando 2011:27), senza interrogarsi su come tali tecnologie posano realisticamente essere accessibili a tutti:

Considerato che un'ampia porzione della popolazione mondiale è ancora alle prese con il tentativo di sopravvivere, se la riflessione sui futuri desiderabili fosse ridotta a una sovrastima dell'eredità tecnologica dell'umano, reinterpretata specificamente nelle sue imprese tecniche, tale preferenza lo confinerebbe a un movimento classista e tecno-centrico. Per questi motivi, pur offrendo prospettive interessanti sull'attuale interazione tra l'ambito biologico e tecnologico, il transumanesimo si radica in tradizioni di pensiero che gli pongono restrizioni non riscattabili. (Ferrando 2017a:54)

Il Manifesto Cyborg

Per parlare di cosa significhi essere postumano nel dibattito Postumanista, poniamo infine Transumanesimo e Postumanesimo a confronto proprio sulla questione della tecnologia e dell'interpretazione che le due correnti filosofiche fanno di essa: si è sempre trattato infatti di un campo particolarmente caldo, soprattutto alle origini dei due movimenti (Leghissa, Molinar Min, Salzani 2017:5). Come già abbiamo detto, «ciò che il Transumanesimo e il Postumanesimo condividono, è la nozione di tecnogenesi» per cui «la tecnologia è un tratto del corredo umano» (Ferrando 2017a:55). «L'idea di ibridazione» infatti «costituisce in un certo senso la chiave di volta ontologica del discorso postumano» (ivi:7).

Ci viene in questo caso in aiuto il Manifesto Cyborg di Donna Haraway, teorizzato nel 1985, nel cuore della temperie postumana, e che ha dato vita al cyberfemminismo. Attraverso il cyborg di Haraway si riesce infatti a comprendere la differenza di visione tra le due correnti, netta e allo stesso tempo sottile soprattutto per quanto riguarda le metafore utilizzate.

L'irruzione del cyborg sulla scena della riflessione filosofica novecentesca si è dovuta, prima di ogni altra, a un'esigenza politica. In nome di un femminismo socialista, materialista e programmaticamente lontano da alcuni troppo facili accomodamenti postmodernisti, è stata Donna J. Haraway a cogliere inizialmente le potenzialità presenti nel concetto di ibrido applicato al soggetto umano. (Scardovi 2017:210)

Alla fine del Ventesimo secolo, in questo nostro tempo mitico, siamo tutti chimere, ibridi teorizzati e fabbricati di macchina e organismo: in breve, siamo tutti dei cyborg. (Haraway 1985:41 tr. it.)

Il cyborg si identifica, per Haraway, come una creatura ibrida, un connubio tra organico e inorganico; il concetto di ibridazione però, seppure esplorato e auspicato dall'autrice, ha un valore molto più simbolico rispetto alle speranze riposte nella tecnologia tipiche dei discorsi transumanisti. In qualità di «figlio illegittimo del militarismo e del capitalismo patriarcale» (Haraway 1985:42 tr.it.), con un genere, un orientamento sessuale, un'etnia e una classe sociale non definibili, ibrido tra organismo e



Figura 09 Lynn Randolph, *Cyborg*, 1989

Fonte www.davidlewisgallery.com

macchina, il cborg di Haraway «rifiuta la sua naturalità, la sua scientificità, la sua essenzialità, ed abbraccia la distorsione, la sua mostruosità, la sua ambivalenza e la sua *queerness*» (Chang 2013:78, corsivo dell'autore).

Il cyborg è, dunque, «allo stesso tempo entità e metafora, essere vivente e costruito narrativo» (Hayles 1999:114-15) e come tale, unendosi al dibattito femminista dell'epoca, diventa simbolo di uno scardinamento di poteri e ruoli sociali consolidati per via autoritaria (Scardovi 2017:210), dando voce e spazio alle categorie non protagoniste della rivoluzione scientifica e della società di allora.

Le dicotomie tra mente e corpo, animale e umano, organismo e macchina, pubblico e privato, natura e cultura, uomini e donne, primitivo e civilizzato, sono tutte messe ideologicamente in discussione. (Haraway 1985:59 tr. it.)

Così interpretato, il connubio tra organico e tecnologico si rivelerebbe la migliore occasione per produrre una riorganizzazione dei rapporti di potere in grado di evitare uniformità e centralizzazione, e comportando piuttosto un loro reale spiazzamento, una loro disintegrazione su livelli multipli e mobili. (Scardovi 2017:211)

Infine, con l'affermazione «siamo tutti dei cyborg» (Haraway 1985:41 tr. it.) Haraway porta nel presente questa idea di ibridazione: il cyborg non è un futuro a cui aspirare, ma manifesta l'esistenza di qualcosa che già è presente. La tecnologia, nel cyborg di Haraway, ha un valore culturale. La tecnologia, «più che essere vista come un mezzo funzionale per 'ottenere' (energia, tecnologia più sofisticata, o addirittura immortalità)» (Ferrando 2017a:55) viene indagata nelle sue potenzialità disvelatrici dell'alterità e di smantellamento di rigidi dualismi e confini (*ibidem*). Nonostante ciò, il cyborg come simulacro, e nello specifico anche il Manifesto Cyborg di Haraway, è stato ampiamente utilizzato anche nei discorsi transumanisti, ed è uno dei motivi per cui l'autrice stessa ha voluto espandere questo concetto e cambiare il focus del suo discorso negli anni, concentrandosi, come vedremo, molto più sulla collaborazione interspecie. E questo proprio perché la tecnologia, nonostante sia letta in modo diverso, ha ancora un ruolo centrale e decisivo nell'opera di Haraway, con il rischio, come sostiene Mary Ann Doane che il cyborg stesso rimanga avviluppato nella matrice di quella

che Haraway chiama l'"informatica del dominio" (cfr. Doane 213 in Chang 2013). Soprattutto, poi, il fatto che sia Transumanesimo che Postumanesimo si siano serviti del cyborg nei loro dibattiti, è sintomo di quanto siano simili le metafore che utilizzano, e di come, dunque, sia difficile dall'esterno distinguerle.

Ora che però abbiamo chiarito le differenze e similitudini tra le due correnti, lasciamo da parte la visione transumanista, ancora troppo avviluppata nel pensiero illuminista, nei dualismi e nell'esclusivismo, per concentrarci sul Postumanesimo.

IL POSTUMANESIMO

divenire con l'alterità

In *How We Became Posthuman* (1999) uno dei manifesti della filosofia postumanista, Katherine Hayles critica fortemente il Transumanesimo per aver portato alcune ideologie umaniste nell'ambito del postumano (cfr. Hayles 1999, Wakkary 2021); si tratta, questo, di uno dei punti di rottura più significativi tra le due correnti, e soprattutto si pone all'opposto rispetto alla filosofia postumanista.

Il postumano, nel Postumanesimo, è inteso infatti come post-umanista, ovvero «un 'post' al concetto di umano e all'occorrenza storica dell'umanesimo» (Ferrando 2017a:56), dunque un post alla costruzione culturale dell'umano e non all'umano in sé, come è inteso invece nel Transumanesimo. Una decostruzione e un superamento, dunque, delle costruzioni sociali gerarchiche storiche e dei presupposti umano-centrici (cfr. Ferrando 2017a) caratterizzati dai dualismi cartesiani, dalla categorizzazione della natura, dal prospettivismo e dall'atteggiamento esclusivista nei confronti della "realtà esterna" e l'alterità. Infatti, il Postumanesimo viene spesso definito come anche post-antropocentrismo (cfr. Ferrando 2017a).

Il Postumanesimo porta alla luce proprio l'esigenza di far comprendere che gli esseri umani (e la singola persona) sono parte di una rete di relazioni, di un ecosistema (culturale, tra individui, tra diverse specie, ecc.) (cfr. Ferrando 2017a), promuovendo il concetto di decentramento: ciò significa sovvertire le categorizzazioni e superare i dualismi classici in favore di un pensiero relazionale.

Il Postumanesimo è una filosofia che offre un punto di partenza atto a pensare in modi relazionali e multistrato, espandendo il suo interesse al regno non-umano in modalità post-dualistiche e post-gerarchiche, permettendo di concepire futuri postumani che espanderanno radicalmente i limiti dell'immaginazione umana. (Ferrando 2017a:57)

Se, come abbiamo detto, l'idea di ibridazione costituisce «la chiave di volta ontologica del discorso postumano» (Leghissa, Molinar Min, Salzani 2017:7), il Postumanesimo «vuole portare a evidenza la condizione implicitamente ibrida e relazionale della predicazione umana, favorendone l'emergenza attraverso un superamento dell'antropocentrismo e della prospettiva antropocentrata» (Marchesini 2017:35).

Nella critica filosofica postumanista il luogo del confronto è l'umanesimo, cioè un particolare modo di interpretare l'umano e di conseguenza di tracciare delle direttrici antropocentrate nell'ontologia, nell'epistemologia, nell'estetica, nell'etica. La filosofia postumanista si concentra pertanto sul significato della techne, dell'ontopoiesi, delle relazioni con le alterità, con la natura nel suo complesso. Possiamo individuare nel postumanesimo una forte attenzione al significato emergenziale delle relazioni [...]. (Marchesini 2017:36)

Il concetto di relazionalità come necessaria, e, dunque, di ibridazione intesa come un porsi in relazione con l'altro, è di fondamentale importanza nel Postumanesimo: con "relazionalità necessaria" s'intende che, come afferma Donna Haraway, «gli esseri non esistono prima delle relazioni che intrattengono» (Wakkary 2021:15).

Partendo da questo stato di necessità della condizione ibrida – ontologia dialogica rispetto a quella riflessiva del cogito di matrice umanistica – si evince che il postumano non è ciò che viene dopo l'umano, bensì è l'insieme delle predicazioni che l'essere umano è in grado di esprimere (Marchesini 2017:40).

Come il cyborg di Haraway, dunque, il postumano, nel Postumanesimo, è collocato nel presente. La decostruzione dei modelli culturali, e l'apertura al dialogo con l'alterità, va ricercata, appunto, nel presente.

Il dibattito postumanista poi, anche grazie all'apporto dell'epistemologia femminista, propone una riflessione approfondita – e non disincarnata – sull'umano per com'è stato costruito nella cultura occidentale. Un umano non esente dalla sua dimensione storica e culturale, compreso «attraverso le sue eredità passate e presenti» (Ferrando 2017a:52) e nel suo rapporto con le "non-umanità" – animali, tecnologia, cose (cfr. Wakkary 2021, vedi 3.1.0).

Un "umano" che non può essere inteso in quanto predicato universale, bensì considerato nella sua molteplicità di soggetti, la cui conoscenza riflette il punto di vista della singolarità, e allo stesso tempo è situata in relazione alla conoscenza dell'altro (cfr. Ferrando 2011, vedi 2.2.4).

Ciò che il Postumanesimo mette in discussione non è solo l'identità del "centro" del discorso occidentale – che è già stato radicalmente decostruito dalle sue "periferie" (Femminismi, Teoria Queer, Studi Post-coloniali e della Disabilità, per nominarne solo alcune). Il Postumanesimo è un movimento post-centralizzante, nel senso che rifiuta la centralità del centro nella sua forma singolare, sia nei suoi modelli egemonici che in quelli resistenti. Il Postumanesimo può ammettere centri di interesse; i suoi centri, tuttavia, sono mutevoli, nomadi, effimeri. Le sue prospettive devono essere pluraliste, pluristratificate e il più possibile comprensive e inclusive. (Ferrando 2017a:57)

Come già abbiamo detto, l'ecologia è uno degli ambiti più importanti attraverso cui questa corrente intende ridefinire l'umano, e in questo senso Francesca Ferrando ha considerato il Postumanesimo come «l'approccio filosofico che più si addice a studiare il tempo geologico dell'antropocene» (Ferrando 2017a:61), e questo attraverso il riposizionamento dell'essere umano come in relazione con l'alterità, e lo smantellamento del dualismo natura/cultura di cui abbiamo parlato nel primo capitolo.

Il Postumanesimo sottolinea l'urgenza, per l'umanità, di rendersi consapevole del fatto di appartenere a un ecosistema il cui danneggiamento ha un impatto negativo anche sulla condizione umana. In tale contesto, l'umano non viene percepito come agente autonomo, ma viene situato in un sistema esteso di relazioni. Gli esseri umani vengono così intesi come nodi materiali del divenire; questo divenire funziona come una tecnologia dell'esistenza. I modi in cui gli esseri umani vivono su questo pianeta, il cibo che mangiano, come si comportano, le relazioni che intrattengono, creano la rete di chi e di cosa sono: questa non è una rete disincarnata, ma è (anche) materiale, la cui *agency* eccede gli ambiti politici, sociali e biologici dell'umano inteso in senso stretto, come le pensatrici del Nuovo Materialismo sottolineano. In questo orizzonte esteso, è evidente che ogni forma di essenzialismo, riduzionismo e ogni pregiudizio intrinseco diventano fattori limitativi nell'approccio di tali reti

multidimensionali. Il Postumanesimo mantiene uno sguardo critico e decostruzionista che è consapevole del passato, ma che stabilisce al contempo prospettive comprensive e generative, per sostenere e nutrire alternative per il presente e il futuro. (Ferrando 2017a:61, corsivo dell'autrice)

Sintetizziamo ora i punti principali del Postumanesimo.

Una "rivoluzione pacata" per sradicare i dualismi.

Uno dei punti caldi del discorso postumanista è il seguente: i dualismi non sono sufficienti per definire l'essere umano e il mondo. A dirla tutta, alla base della costruzione dei dualismi vi è un problema strutturale: l'identità è, infatti, come abbiamo detto, costruita in opposizione all'altro.

Quando si parla di divisione dualistica classica si fa riferimento a quelli comunemente chiamati dualismi rigidi o gerarchici (cfr. Ferrando 2021): una divisione per cui chi, storicamente, ha posseduto e possiede il potere politico di definirsi, si è definito superiore rispetto a chi, non avendo avuto mai il potere di autodefinirsi, è stato definito dagli altri. Per fare alcuni esempi, quando si parla di dualismi gerarchici storici, si fa riferimento al binomio uomo/donna, bianco/nero (o non bianco), occidente/oriente, cultura/natura – con cultura si fa riferimento alla Ragione, con natura all'istinto, l'emozione, l'animalità (cfr. Ferrando 2021).

Ciò che di cui è fondamentale prendere atto, però, è che, soprattutto, provare a superare queste problematiche una alla volta, e considerarle quindi come monadi, non potrà mai portare al superamento di questo meccanismo di pensiero. Se si continuerà a perpetuare il modello dualistico, anche se si dovessero superare certe inuguaglianze e problematiche sociali e civili, se ne creerebbero altre.

Basti pensare al dualismo essere umano/tecnologia (o il sé umano/il sé digitale), creatosi in tempi relativamente recenti, che ha portato sia al timore per un possibile *A.I. takeover* (cfr. Ferrando 2017b), sia a una cieca fiducia e venerazione nei confronti di una Tecnologia salvifica (cfr. Haraway 2016). La soluzione sta, dunque, nell'affrontare il concetto di dualismo in sé come problema, osservarlo da una prospettiva aperta (cfr. Ferrando 2021)

Occorre sradicare – rivoluzionare pacatamente (cfr. Ferrando 2021) – il processo attraverso cui costruiamo l'identità.

L'ontologia relazionale

Un modo per definire questa “rivoluzione pacata” è il concetto di ontologia relazionale, ovvero l'esistenza percepita in modo interconnesso. Alla base di un'ontologia relazionale vi è la consapevolezza per cui noi, in quanto individui, non possiamo esistere da soli.

L'ontologia è frutto della relazione, vale a dire di un processo che non è intrinseco al soggetto e non è già dato. L'umano nasce pertanto dalla capacità di sospendere una certa immersione nel reale e di aprire nuovi varchi d'intersezione e connessione con il mondo. L'umano si manifesta non nella frattalica riproduzione antropoplastica, che pretende di essere misura e sussunzione del reale, ma nell'atto d'inaugurare nuovi piani di realtà attraverso l'ibridazione con entità esterne. In tal senso possiamo dire che l'umano non va mai considerato un'entità definita o definibile, ma una posizione continuamente negoziabile, destinata a superarsi nell'atto stesso di esserci. Possiamo dire che l'umano non può non-partecipare. (Marchesini 2017:41)

L'essere umano è in relazione con l'*oikos*, l'ecologia, l'ambiente (cfr. Ferrando 2017b) – qualsiasi tipo di ambiente, anche una stanza (cfr. Latour 2009), dato che la distinzione tra natura e cultura non sussiste. Noi siamo in base a come l'ambiente si è evoluto e si presenta, e allo stesso tempo l'ambiente è in relazione con noi (cfr. Ferrando 2021). Se si considera la biologia, poi, ci si può rendere conto ancora di più di quanto una separazione tra umano e non-umano risulti problematica: già a partire dagli studi di Darwin abbiamo cominciato a venire a conoscenza del fatto che l'essere umano condivide predicati e tratti genetici con moltissime specie (cfr. Ferrando 2017b; Marchesini 2021). Come anche ad oggi siamo a conoscenza del fatto che molti batteri sono indispensabili per la nostra sopravvivenza (cfr. Ferrando 2017b).

Chi risulta essere ancora convinto della vocazione all'esclusività dell'*homo sapiens*, quando si può leggere in una qualsiasi rivista di genetica che gli esseri umani condividono il 75% dei loro geni con la mosca della frutta e il 98,6% con gli scimpanzé (che corrisponde più o meno alla differenza tra topo comune e topo di campagna)? (Macho 2017:16)

E, infine, se consideriamo con una prospettiva relazionale il nostro rapporto con la tecnologia e gli artefatti, comprendiamo che la tecnopoiesi (la costruzione di tecnica) non può avere un ruolo compensativo, come se andasse a compensare una mancanza biologica dell'essere umano.

Al contrario, umano e tecnologia sono in un costante dialogo per cui quest'ultima modifica progressivamente i predicati umani, e l'essere umano a sua volta produce artefatti. Si tratta di uno scambio reciproco che prevede creatività. Adottare un'ontologia relazionale, dunque, comporta avere una visione molto più aperta, mutevole, fluida dell'identità, che si costruisce e decostruisce in un costante divenire.

Il divenire postumano

Ripensiamo al concetto di ecosistema in evoluzione menzionato da Francesca Ferrando, tema presente anche, tra gli altri, in *The Posthuman* di Rosi Braidotti (2013) (cfr. Tedeschi 2017), un'altra autrice e filosofa tra gli esponenti più importanti del Postumanesimo. L'ecosistema non può essere definito gerarchicamente (attraverso dualismi) proprio in virtù del modo in cui i meccanismi evolutivi operano: la realtà non può che essere vista come mutevole, fluida.

L'evoluzione è in continua creazione di differenze: si tratta, come sottolinea Ferrando, di una performance cosmica (cfr. Ferrando 2021), che «coinvolge da coprotagonisti nella medesima storia esseri umani, animali, ambiente naturale, organismi viventi quali virus e batteri, macchine e componenti tecnologiche» (Tedeschi 2017:2), un divenire alimentato, come sostiene Braidotti, dalla forza creatrice della materia (*ibidem*). Un *gioco creativo*, dunque (cfr. Ferrando 2021), a cui non possiamo non partecipare. Alla base della creatività, aggiunge Ferrando, vi è l'originalità, e come tale l'originalità produce differenze.

L'evoluzione è in continua produzione di originalità perché crea differenze.

Il divenire postumano, allora, sarà questo stesso sentimento di fluidità e mutevolezza costante a cui va aggiunta, però, la percezione consapevole, cosciente e manifesta, che in questo scorrere stia la relazione. (Tedeschi 2017:1-2)

Sulla questione della creatività torneremo più approfonditamente nell'ultimo capitolo.

Epistemologia Femminista

È importante, a questo punto, menzionare alcune di quelle teorie sviluppatesi parallelamente a questa corrente filosofica, ma allo stesso tempo abbracciate e condivise dal Postumanesimo. Queste sono innanzitutto la *Standpoint Theory* – la teoria del punto di vista –, sviluppatesi negli anni '90 «grazie all'apporto di teoriche femministe come Dorothy Smith, Donna Haraway, Sandra Harding e Patricia Hill Collins» (Ferrando 2011:41); vi sono poi, come tesi a supporto della prima (cfr. Gurung 2020:108), la *Strong Objectivity* – oggettività forte – attribuita da Ferrando alla pubblicazione del '91 di Sandra Harding, *Whose Science? Whose Knowledge? Thinking from Women's Lives* (cfr. Ferrando 2011) e la *Situated Knowledge* – la conoscenza situata – teorizzata da Donna Haraway in un saggio nato come un commento al testo di Sandra Harding *The Science Question in Feminism* del 1987 (*ibidem*).

Standpoint Theory

Nata come critica postmoderna all'«idea che esista un'"esperienza delle donne" generica da cui partire per costruire conoscenza» (Ferrando 2011:41), la Standpoint Theory evidenzia al contrario la singolarità dell'esperienza individuale: «le vite delle donne attraverso lo spazio e il tempo sono così diverse che è impossibile generalizzare le loro esperienze» (*ibidem*).

Allo stesso tempo, sostiene che, data la posizione subordinata rispetto alla vita e ai ruoli sociali degli uomini, l'esperienza femminile, nel suo essere frammentata, sia in grado di mettere in discussione la “saggezza convenzionale”, che, al contrario è maschile e parziale (cfr. *ibidem*).

Strong Objectivity

La Strong Objectivity riprende questi ultimi concetti, allargando il discorso a tutte le categorie emarginate e/o oppresse, le cui prospettive possono aiutare a «creare visioni più obiettive del mondo» (*ivi*:42).

Le opinioni di coloro che appartengono a gruppi con più potere sociale sono convalidate più di quelle provenienti da gruppi emarginati. Così, coloro che appartengono a gruppi emarginati devono imparare a essere "biculturali" per sopravvivere nella cultura dominante, anche se questa prospettiva non è la loro. (Ferrando 2011:42)

Situated Knowledge

«La conoscenza situata sostituisce la concezione tradizionale della pratica scientifica (intesa come il perseguimento dell'obiettività disincarnata, inviolabile e neutrale)» (Ferrando 2011:43); teorizzata da Donna Haraway, la Situated Knowledge persegue che qualsiasi tipo di conoscenza sia imprescindibile dal contesto sociale, culturale e politico in cui è stata formulata (*ibidem*). La conoscenza è fisica e incarnata nel tessuto sociale.

Per Haraway lo “sguardo da nessun luogo”, come lei chiama l'obiettività, è una mossa retorica, che nasconde e protegge gli interessi di chi ottiene il massimo beneficio da esso, storicamente il soggetto maschile bianco occidentale. (Ferrando 2011:43)

L'emancipazione dell'animalità e non dall'animalità

Una questione che, negli ultimi anni, ha guadagnato sempre più importanza ed attenzioni tra gli studiosi nel dibattito postumanista riguarda l'apertura verso il non-umano (cfr. Ferrando 2017a), nello specifico sull'animalità, «tanto da imprimere una vera e propria 'svolta' – il cosiddetto *animal turn* – all'interno delle scienze umane» (Leghissa, Molinar Min, Salzani 2017:6, corsivo degli autori).

L'interdisciplinarietà (o multidisciplinarietà) che caratterizzava la ricerca sul postumano in senso spiccatamente tecnologico, orientandola primariamente verso le scienze *hard* (in particolare la cibernetica), si è aperta quindi anche a discipline come la biologia evoluzionistica e l'etologia, dove il *post* del postumano viene dunque a segnalare *anche* il superamento (o il progressivo sgretolarsi) della dicotomia umano/animale.
(Leghissa, Molinar Min, Salzani 2017:6, corsivi degli autori)

Marchesini si riferisce all'*animal turn* postumanista come un'«emancipazione dell'animalità» (Marchesini 2017:42, corsivo dell'autore), una ridefinizione del carattere tradizionale di animale inteso come automa (cfr. Marchesini 2017). Al posto di una prospettiva cartesiana dell'animalità come priva di soggettività e ridotta alle sue funzionalità meccaniche (cfr. Marchesini 2017) – per cui «è evidente che qualunque predicazione dell'umano cerchi conforto nell'emancipazione dall'animalità e non nell'espressione nell'animalità» (Marchesini 2017:43) – la visione postumanista riconfigura l'animalità come indicante di una «necessità dialogica con la realtà esterna» (*ibidem*). Accostandosi alle teorie evoluzionistiche darwiniane, il Postumanesimo riconosce infatti la condivisione di predicati tra le specie, «per cui ogni retaggio filogenetico o ontogenetico non può essere racchiuso all'interno di un dominio predefinito, ma dev'essere considerato come un range di potenzialità evolutive che si appoggiano sul mondo esterno per costruire la loro matrice morfopoietica» (*ivi*:42). Questa condivisione di predicati, il «campo virtuale di potenzialità» in cui il soggetto è immerso prima ancora di prendere forma (*ibidem*), fa sì che tale soggetto sia sempre in relazione dialogica con l'esterno, e che a sua volta crei nuovi campi di virtualità (*ibidem*), nuovi predicati.

La virtualità si mette a disposizione del mondo per convertirsi in un'ontologia relazionale. (Marchesini 2017:42)

Il divenire, come abbiamo detto, è in costante produzione di originalità (cfr. Ferrando 2021). In questo senso, la soggettività animale si riscontra proprio nel fatto che l'animale sia in grado di «interpretare creativamente il suo qui-e-ora», e gestire costantemente il «margine di novità» che il suo qui-e-ora gli dispone (Marchesini 2017:43); l'animale, dunque, nella sua capacità di «costruire un particolare dialogo con il mondo» (*ibidem*), non può essere più paragonato, nella visione postumanistica, agli automatismi di una macchina.

La soggettività animale – che pertanto definisce anche la soggettività umana – è un'espressione modale del corpo [...]. È riconducibile cioè a quella condizione di «essere un corpo» che manifesta una pluralità di piani relazionali che si estrinsecano sulla base di dinamiche organizzative interne e di specifiche propensioni percettive rivolte in modo attivo verso la realtà esterna. (Marchesini 2017:43)

TECNOPOIESI

Un nuovo approccio alla progettazione

Concludo questo capitolo con la nozione, attraverso le considerazioni di Marchesini, di tecnopoiesi, per introdurre la riflessione postumanistica sulla produzione di artefatti che faremo nel terzo capitolo. Fondamentalmente, l'autore descrive la visione postumanista della tecnopoiesi e della tecnologia (la produzione degli artefatti e gli artefatti stessi), attraverso una serie di distinzioni rispetto alla concezione tradizionale umanistica. Possiamo riassumere le sue considerazioni in tre aspetti principali.

1 La tecnologia non più esonerativa e compensativa ma dialogica

Il «carattere esonerativo», secondo la lettura umanistica della *techne* (Marchesini 2017:45), sarebbe dato dal fatto che, per le sue qualità, la tecnologia permette di alleviare il corpo umano, e di compensarne le mancanze, «come stampella di cui l'uomo si procura per rimediare allo scarso equipaggiamento lasciatogli in dote dalla natura» (*ibidem*). Al contrario, prendendo in considerazione il carattere accelerativo della tecnologia (cfr. Marchesini 2017), per cui le tecnologie nel mondo si stanno sviluppando sempre di più, una lettura postumanistica della tecnopoiesi ne evidenzia, molto più realisticamente, la capacità di aprire «nuovi canali di coniugazione al mondo» (*ivi*:44).

2 La tecnologia non rende impermeabili, ma porosi

La *techne*, come afferma Marchesini, «non è l'emanazione frattalica e proiettiva dei predicati umani, ma l'esito del dialogo con le alterità» (Marchesini 2017:45). La tecnologia è infiltrativa, e cambia i predicati: non ci rende maggiormente autosufficienti, ma al contrario apre «nuovi pori, nuove soglie, nuovi commerci di esposizione somatica al mondo», inaugurando «una condizione somatica liquida» (*ibidem*).

3 La tecnopoiesi è, dunque, quell'emancipazione dell'animalità in noi (cfr. Marchesini 2017) di cui abbiamo parlato in precedenza.

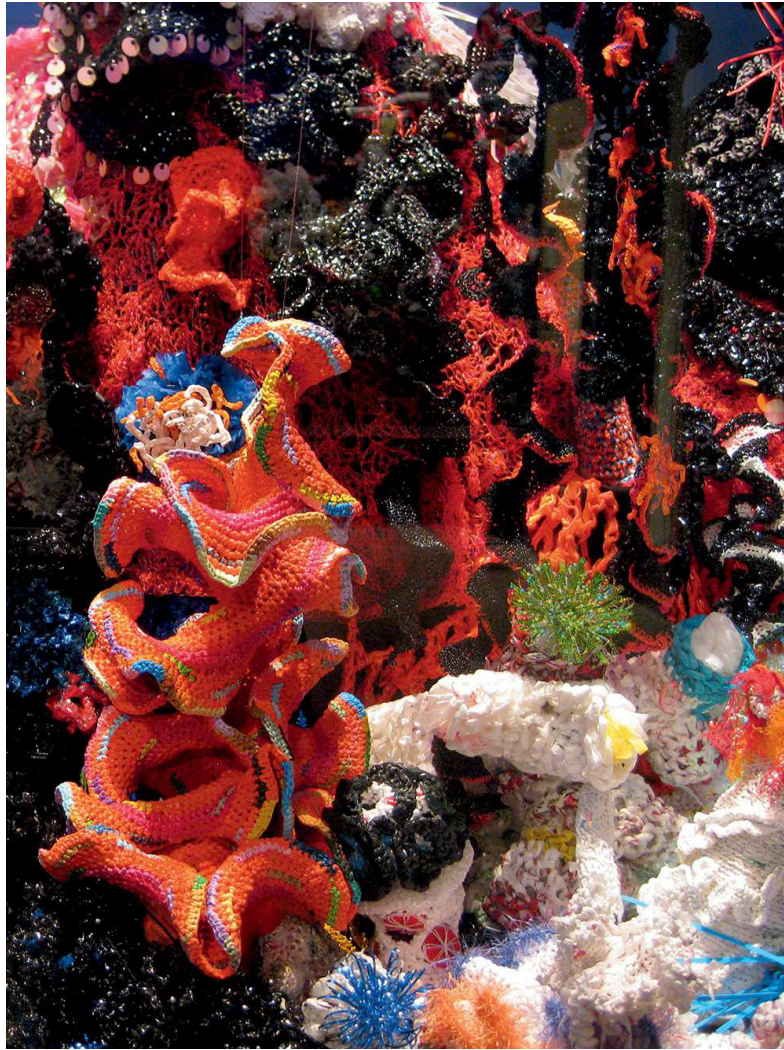


Figura 0.3 Dettaglio su un'opera del *Crochet Coral Reef Project*, «un ibrido natura-cultura in continua evoluzione creato da Margaret e Christine Wertheim» che unisce «arte, scienza, matematica, pratica della comunità femminista e cambiamento climatico». Fonte: crochetcoralreef.org

DESIGN RELAZIONALE

LA COSA PROGETTATA

Un intreccio di intenzionalità

La relazionalità alla base del processo di tecnopoiesi raccontato da Marchesini, presuppone, come già abbiamo avuto modo di argomentare, che «le tecnologie e gli umani siano visti come un insieme significativo anziché separatamente, in un reciproco plasmarsi l'un l'altra» (Wakkary 2021a:22).

Per questo motivo è necessaria una «lettura relazionale dell'esito predicativo, che pertanto non va assegnato ai meri caratteri degli enti in rapporto ma va considerata emergenziale rispetto a essi» (Marchesini 2017:41).

Leggere relazionalmente l'esito predicativo del processo di tecnopoiesi significa focalizzarsi sul presente e, prima ancora di concentrarsi su come progettare in modo relazionale, significa adottare un tale approccio nel momento in cui si analizza e considera le «cose già progettate», i prodotti di design in quanto esiti di un processo progettuale. Significa, di conseguenza, prendere atto della pluralità di qualità (materiali e culturali) che possiedono, e della pluralità di intenzioni e attori che hanno collaborato alla loro realizzazione. In ultimo, significa interpretare le «cose progettate» come esse stesse relazionali.

In *Things We Could Design* (2021), Ron Wakkary, research designer e professore alla Simon Fraser University in Canada, propone una «speculazione critica e creativa» (Wakkary 2021a:26) del processo di design, allontanandosi dalla struttura problema-soluzione che abbiamo riscontrato nei modelli human-centered e reinterpretandolo come una pluralità di traiettorie che si intersecano e scontrano tra loro (cfr. Wakkary 2021b).

Wakkary chiama questi intrecci *nomadic practices* (pratiche nomadiche). Lo sviluppo di questa teoria, come afferma appunto l'autore, è stato guidato dall'epistemologia postumanista, per cui il concetto di design è pluralistico, relazionale, situato e in costante movimento (Wakkary 2021a:234).

Si tratta, questo, di un allontanamento dai fondamenti umanistici – dal pensiero disciplinare, in sostanza – e prevede una *fluidità nomade* per pensare a un design che abbraccia la relazionalità e l'espansività, accettando che il design è *plurale*, una serie di alternative concomitanti, conflittuali e sovrapposte (Wakkary 2021a:37, corsivo dell'autore).

Distinguendone varie tipologie, ognuna delle quali è sostanzialmente basata su «modi diversi di rivolgersi al mondo attraverso il design» e con «diverse intenzionalità» (cfr. Wakkary 2021b), Wakkary propone di concentrarsi sulla pratica nomadica del «progettare cose», poiché viene da lui intesa come una concettualizzazione postumanista del design. Il predicato, l'esito del processo progettuale, viene dunque chiamato da Wakkary la *cosa*.

Il termine *cosa* conferisce un ruolo pluralistico [al prodotto della progettazione], e comprende una varietà di qualità astratte, politiche e particolarità incarnate. Questo potere delle cose le rende un buon veicolo per esplorare il design postumanista. (Wakkary 2021a:11, corsivo dell'autore)

Wakkary sceglie di adottare questo sostantivo per evidenziare la relazionalità intrinseca nelle «cose progettate».

Per fare degli esempi: la pluralità di esperienze ed interpretazioni che si possono fare di una singola *cosa* – da singolarità diverse (e non solo umane) – e che dipendono intrinsecamente dall'ambiente circostante (dunque da un'esperienza incarnata), ma anche la collaborazione tra entità diverse (umane e «altro dall'umano») in ogni fase di realizzazione (cfr. Wakkary 2021a). Wakkary descrive infatti le cose come interconnesse con umani e altro dagli umani, dove tutte le componenti condividono agency: queste relazioni attive sono continue e parallele, e non sono solo dirette agli esseri umani.

Le cose modellano gli umani tanto quanto gli umani modellano le cose e in questo senso sono «trasformative», assumono un significato solo nel momento in cui sono visute all'interno di una situazione incarnata, quindi «performative». Le cose sono «vitali», poiché non sono solo interconnesse con umani e non umani, ma co-abitano con loro, condividendo agency e intenzionalità, forza vitale. Le cose sono, dunque, relazionali (cfr. Wakkary 2021a). Wakkary porta un esempio pratico di queste qualità descrivendo la sedia del suo ufficio.

Una sedia contiene in sé le nozioni concettuali di un corpo seduto, di appoggio per un peso che viene scaricato, di comfort e riposo, identità e potere, ricchezza e giustizia sociale, arte e cultura, e così via. Si riferisce in egual misura alla particolare sedia di Eames in fibra di vetro modellata e color verde avocado su cui sono seduto

ora, macchiata dagli schizzi di vernice dello studio di pittura in cui la trovai circa trent'anni fa, quando ero uno studente d'arte. Ed è anche politica in quanto il suo design può essere contestato come schiavo di un sistema di produzione industriale insostenibile, o a livello di una questione di diritti di proprietà, o perché la fibra di vetro come scelta di materiale è imperdonabile visto che non si degrada mai. In ogni caso, ho tenuto la sedia con me per tutti questi anni, nonostante il fatto che una gamba sia leggermente storta e che crei un'inclinazione e una pendenza che variano a seconda di dove sposto il mio peso. (Wakkary 2021a:15)

In questo unico oggetto si intrecciano molteplici livelli, concettuali e materiali (cfr. Wakkary 2021a). Da una dimensione culturale, a una affettiva, a una dimensione politica. Un rapporto con il peso del corpo e con l'ambiente circostante, le tracce di un'interazione con un altro ambiente, un insieme di materiali che si trascinano dei processi produttivi a cui hanno partecipato altre persone e cose. Le cose ci danno forma in un network di relazionalità (cfr. Wakkary 2021a).

Il concetto di cose non è però una novità nell'ambito della teoria del design: Wakkary, infatti, prende spunto principalmente da Bruno Latour (cfr. Wakkary 2021a) e dalla sua concezione degli artefatti di design come “matter of concern” (materia di preoccupazione/materia in questione).

Pensare agli artefatti in termini di design significa concepirli sempre meno come oggetti modernisti e pensarli sempre più come cose. Utilizzando il mio linguaggio, gli artefatti stanno diventando concepibili come complessi assemblaggi di questioni contraddittorie – ricordo che questo è il significato etimologico della parola “cosa”, *thing*, in inglese, così come in altre lingue europee (Latour 2005). Nel momento in cui le cose sono prese in considerazione per verificare se sono ben o male progettate, allora esse non appaiono più come “materie di fatto”. E così, dal momento che il loro apparire come “materie di fatto” si indebolisce, il loro posto tra le molte “materie in questione” che sono discusse si rafforza.
(Latour, 2009:257, corsivo dell'autore)

Nel termine *cosa*, Latour identifica la trasformazione semiotica degli artefatti di design, che da semplici “materie di fatto” (*matter of fact*) sono, in chiave postmodernista, interpretabili piuttosto come “materie in questione” (*matter of concern*). In qualità di materia in questione, o materia di preoccupazione, la cosa assume un valore culturale e, di conseguenza, diventa politica (cfr. Wakkary 2021a). Questo perché se le cose sono relazionali, i loro predicati sono mutevoli: fissarne i predicati implica necessariamente una negoziazione (cfr. Wakkary 2021a).

Multistabilità e callous objects

Nell'ambito della post-fenomenologia, questo insieme di predicati “da fissare” è chiamato *multistability* [multistabilità].

La post-fenomenologia è una corrente filosofica sviluppatasi in coda alla tradizione di pensiero della fenomenologia. Teorizzata da Robert Rosenberger e Peter-Paul Verbeek, ha preso piede negli ultimi decenni, concentrandosi su questioni meno convenzionali rispetto alla filosofia fenomenologica (cfr. Rosenberger 2014): superando infatti le indagini fenomenologiche sull'esperienza umana, la post-fenomenologia ne indaga il rapporto con la tecnologia.

Un rapporto incarnato (*embodied*), materiale, situato. Uno dei punti fondamentali della post-fenomenologia è l'interpretazione della tecnologia come *multistable* [multistabile] (cfr. Rosenberger 2014), ovvero con più stabilità: una tecnologia può comprendere in sé moltissime relazioni diverse contemporaneamente, con umanità e non umanità diverse, in contesti diversi.

Rosenberger prende, per dimostrare questo concetto, una panchina: la funzione principale per cui è stata progettata, chiamata in post-fenomenologia la *dominant stability* [stabilità dominante] (cfr. Rosenberger 2014), concerne l'atto del sedersi. Questa stabilità si sedimenta progressivamente nel sistema culturale, fino a creare quella che Rosenberger chiama una *transparent embodiment relation* [relazione di incarnazione trasparente], per cui quell'atto si fa significazione – in altre parole, una *deep sedimentation* [sedimentazione forte], tale per cui, ad esempio, molte persone presso le banchine alla fermata dell'autobus tendono a sedersi automaticamente, senza pensarci (cfr. Rosenberger 2014:376).

Ciò però non esclude la presenza, in contemporanea, di moltissime altre stabilità, che implicano una relazione corporea molto diversa, sempre con lo stesso oggetto (cfr. Rosenberger 2014): su una panchina possiamo sederci, ma possiamo anche sdraiarcivici sopra, possiamo nasconderci sotto di essa, possiamo usarla come fosse un palco, mettendoci in piedi (cfr. Wakkary 2021b). E, soprattutto, i corpi che intrattengono queste interazioni appartengono a molteplici alterità.

È il caso, ad esempio, dei senzatetto, che spesso per riposarsi o dormire hanno bisogno di utilizzare le panchine come letti improvvisati (cfr. Rosenberger 2014). Molto spesso però – in spazi pubblici come le fermate della metropolitana, ad esempio – ci ritroviamo di fronte a panchine che, nonostante siano a tutti gli effetti pubbliche, sono state progettate proprio per negare questa possibilità.

Questa tipologia di seduta, le cui caratteristiche sono riconducibili alla cosiddetta “architettura ostile”, è dunque un esempio di ciò che Rosenberger chiama *callous object* [oggetto calloso]: una cosa che viene privata forzatamente della sua multistabilità (cfr. Rosenberger 2014).

Il risultato di ciò è l'imposizione di una stabilità dominante: un oggetto che dovrebbe ricoprire una funzione collettiva e sociale viene in realtà utilizzato appositamente per escludere altri (cfr. Wakkary 2021b).

L'identità di una “sleep-prevention bench” (Rosenberger 2014:370), costruita attraverso l'esclusione dell'altro, ha infatti lo scopo preciso di mantenere una gerarchia sociale. In questo senso una panchina diventa politica.

Figura 10

Figura 10; 11 Esempi di *callous objects*, o architettura ostile. Una panchina e ai piedi di una vetrina
Fonte: thevision.com

Figura 11





Figura 12

I dissuasori di piccioni in città escludono l'idea che l'animalità occupi gli spazi considerati come civili.

Figura 12 Un piccione ha trovato un modo per costruire un nido tra gli spuntoni anti-piccione; Passage Vendôme, Parigi. Fonte: Wikimedia Commons

Figura 13 Fonte: www.elledecor.com

Figura 13





Figura 15



Figura 16

La Camden Bench (cfr. Wakkary 2021), un esempio di callous object: Commissionata dal Camden Borough Council e progettata da Factory Furniture, la Camden Bench si trova nell'omonimo quartiere di Londra ed è stata pensata appositamente, a detta dei progettisti, per «contrastare comportamenti criminali e antisociali»: la sua forma irregolare (e volutamente scomoda) impedisce ai senzatetto di sdraiarsi sopra e scoraggia lo skateboarding, l'assenza di anfratti rende impossibile il traffico di droga, il trattamento waterproof della verniciatura fa sì che i graffiti non attecchiscano. Questa panchina mette in luce alla perfezione la forzatura di una stabilità su molte altre, che al contrario vengono soffocate, e, politicamente, testimonia una forte determinazione nel voler definire cosa sia o meno pubblico.

Figura 15 Camden Bench, 2012. Fonte: thevision.com

Figura 16 Fonte: «CAMDEN BENCH», Science Gallery Dublin

Figura 17

«Ogni situazione problematica è un'apertura di possibilità» (Zingale 2020:64).

Perraudin, Quinn. «Can You Skate on a Camden Bench? – Video». Fonte: The Guardian, 13 giugno 2014 (cfr. Wakkary 2021).



Tecnologia come disvelatrice

Nel capitolo precedente, attraverso soprattutto le parole di Marchesini, abbiamo parlato della *tecnopoiesi* come «atto creativo-dialogico che rafforza la connessione soggetto-mondo» (Marchesini 2017:39), sottolineando come il prodotto di tale atto creativo-dialogico sia sempre l'esito di eventi relazionali e mai un «frutto solipsistico» (Marchesini 2017:46).

Con il *cyborg* di Donna Haraway abbiamo inquadrato la tecnologia in chiave postumanista come rilevante culturalmente.

Accodandoci a quest'ultimo concetto, con la *materia in questione*, l'*oggetto calloso* e la *cosa*, arriviamo, a questo punto a uno degli aspetti-chiave dell'interpretazione postumanista della tecnologia (intesa sempre come anche produzione di artefatti), ovvero la tecnologia in quanto *disvelatrice*.

La tecnologia [anche in qualità di atto creativo-dialogico, e dunque “cosa progettata”] nella cornice postumanista, può essere interpretata alla luce dell'opera di Martin Heidegger, nello specifico, il suo saggio *La questione della tecnica*, dove egli afferma: «La tecnica dunque non è semplicemente un mezzo. La tecnica è un modo del disvelamento». Il Postumanesimo interroga la tecnologia proprio come un modo del disvelamento, ri-accedendo ai suoi significati ontologici in uno scenario in cui la tecnologia è stata ripetutamente ridotta alle sue imprese tecniche.
(Ferrando 2017:55, corsivo dell'autrice)

Heidegger concepisce la tecnologia come un insieme di *techne* (la produzione manifatturale), episteme (conoscenza scientifica) e *poiesis* (il processo artistico) (cfr. Ferrando 2017b).

Quest'ultima è tipica dei processi naturali (cfr. Ferrando 2017b) e nella filosofia di Heidegger si può considerare un processo epifanico che porta a un esito inaspettato: come quando si comincia a scrivere una poesia, senza sapere come si concluderà, per poi rimanere sorpresi dell'esito (cfr. Ferrando 2017b). In questo senso, la tecnopoiesi, l'atto creativo-dialogico, è un disvelamento.

Un disvelamento che è anche disvelamento dell'essere e delle relazioni intessute nella produzione dell'artefatto. In questo senso, allora, gli artefatti di cui ci circondiamo, che abbiamo disvelato producendoli, rivelano allo stesso tempo qualcosa di noi, della nostra cultura e delle pratiche nomadiche che ci hanno portato a realizzarli.

I codici di cui un artefatto si compone rivelano l'ambiente culturale in cui tale artefatto è immerso. Ciò che abbiamo appreso dall'epistemologia femminista, però, è che la presenza di questi codici viene notata prevalentemente da chi, in quell'ambiente culturale, non è integrato.

Prendiamo, allora, il caso della curatrice di arte contemporanea Amanda Cachia e del progetto da lei commissionato al corso tenuto da Sara Hendren, ricercatrice e designer, presso l'Olin College of Engineering in Massachusetts.



Figura 19 Alterpodium, 2016 Progetto finale in fibra di carbonio Fonte: aplusa.org

Esempio 1. Alterpodium

La disabilità non è una lotta coraggiosa o un "coraggio di fronte alle avversità". La disabilità è un'arte. È un modo ingegnoso di vivere. (Marcus 1993 in Hendren 2020:2)

Amanda Cachia – racconta Hendren – è stata una tra i primi ospiti invitati a collaborare con gli studenti del suo corso di design (cfr. Hendren 2020): la richiesta che Cachia ha avanzato quell'anno alla classe riguardava la progettazione di «uno strumento che affrontasse alcune delle specificità e delle esigenze della sua professione e del suo corpo», nello specifico un leggio, per tenere conferenze e per accogliere il pubblico alle sue mostre museali (Hendren 2020:4).

Questo perché il corpo di Cachia, avendo lei una forma di nanismo per cui la sua statura non supera il metro e mezzo, si trova al di fuori della gamma standard di altezze medie per gli esseri umani (cfr. Hendren 2020), e un complemento d'arredo come un leggio standard, con le sue misure standard, non è mai stato concepito perché i corpi di persone come Cachia potessero interfacciarsi senza ostacoli.

[Un leggio] Svolge un ruolo di supporto così basilare, in così tanti rituali formalizzati – cerimonie, presentazioni, seminari, sermoni – che, a prima vista, passa inosservato. Pensiamo solo a quanti leggii ci sono, lì, in attesa, nelle numerose sale conferenze e auditorium degli hotel del mondo, modelli generici rivestiti in legno impiallacciato e tutti più o meno simili, una parte anonima dello sfondo. Tranne per una cosa: un leggio è anche una dichiarazione schietta, portata sotto forma di oggetto, su chi dovrebbe esservi dietro. Un leggio presuppone un mondo in cui tutto è creato per persone la cui statura varia da poco più di un metro e mezzo in su. (Hendren 2020: 4-5)

A riprova di ciò vi è il fatto che, all'arrivo di Amanda Cachia, anche gli studenti di Hendren – come lei stessa afferma (e comprende, data la loro formazione ingegneristica e il tema del corso) – avevano immediatamente iniziato a riflettere sul problema adottando un approccio ingegneristico, nella speranza di avere la possibilità di applicare le proprie conoscenze matematiche e le abilità di fabbricazione e manipolazione di materiali, «costruire cose, sporcarsi le mani per uno scopo nobile» (Hendren 2020:7). E soprattutto erano partiti con la consapevolezza che avrebbero costruito, secondo i principi dell'assistive technology, una protesi che potesse permettere di ovviare questo problema.

Ma non avrebbero mai potuto prevedere la potenza della presenza di Amanda. Lei domina la stanza come l'esperta oratrice che è, ed eccola qui, a suo agio nel suo stesso corpo e a presentarci una richiesta singolare. Voleva un prodotto che fosse utile, sì, ma i suoi requisiti non si limitavano ad un elenco tecnico di esigenze. La richiesta è scaturita anche dai desideri di Amanda. Nasceva dalla sua immaginazione, dalla sua sensazione che la forma del mondo potesse, in un certo modo, essere resa più flessibile. (Hendren 2020:7)

La sua richiesta, infatti, proponeva innanzitutto una riflessione differente sulla questione, per cui il sottotesto del progetto era: per chi è progettato il mondo? (cfr. Hendren 2020). Cachia non voleva uno strumento che compensasse una sua mancanza, e

che, di conseguenza, la portasse ad integrarsi (in modo invisibile) alla stanza. Lei voleva esattamente l'opposto: il suo desiderio era che, attraverso questo strumento, la stanza e lei potessero entrare in comunicazione. Voleva che il suo corpo e la stanza, anche per un breve momento, si incontrassero (cfr. Hendren 2020).

Si tratta, questo, di un modo differente di concepire la progettazione di protesi, che richiama la concezione postumanista della tecnologia, per cui essa non è mai compensativa. La tecnologia non ha lo scopo di riparare corpi rotti (cfr. Hendren 2020), non va mai a colmare delle carenze intrinseche nell'essere umano, bensì diventa un modo per mettersi ancora di più in relazione con il mondo (cfr. Marchesini 2017).

In questo senso – come afferma Hendren – Amanda Cachia, allineandosi al pensiero della maggioranza all'interno della comunità disabile (cfr. Hendren 2020), si considera “disabile” o “con disabilità”, e non “diversamente abile” o “con problemi”. La disabilità è un fattore esterno, non è una mancanza o un impedimento fisico: la disabilità è una situazione¹⁰ in cui un corpo tenta, fallendo, di dialogare con un ambiente che è progettato per escluderlo. La situazione di disabilità rivela, a chi effettivamente la vive quotidianamente, quanto il nostro mondo non sia finito, ne rivela la mutevolezza; una mutevolezza che l'approccio ingegneristico e umanistico al problema (ridotto al binomio problema-soluzione), finisce per soffocare, mantenendo così intatta la gerarchia sociale (cfr. Hendren 2020). Attraverso invece l'esperienza incarnata e il punto di vista delle persone con disabilità come Cachia si può comprendere la relazionalità intrinseca nelle cose.

Il progetto di Sara Hendren e Amanda Cachia aveva lo scopo di aprire un dialogo tra la curatrice e gli studenti; Cachia, condividendo la sua prospettiva incarnata, ha portato gli studenti ad approcciarsi alla progettazione con una mente rivolta alla relazionalità, arrivando, poi, a sviluppare il prodotto finale: l'Alterpodium.

¹⁰ Nei disability studies si parla infatti di persone “in situazione di disabilità” (cfr. Canevaro 2000).

L'Alterpodium è un oggetto di disabilità portatile e personalizzato che utilizzo per “esibire la disabilità” durante convegni, congressi e conferenze nazionali e internazionali. In quanto persona con una rara forma di nanismo chiamata brachiolmia, i palchi, come altre architetture di questo mondo abilista, sono spesso inaccessibili alla mia statura di un metro e mezzo. Pertanto, Alterpodium critica gli oggetti che dominano l'ambiente con in mente solo un tipo di corpo e una dimensione. Mentre la maggior parte degli accomodamenti architettonici per corpi atipici è creata per una perfetta integrazione, anche invisibile [alla stanza], l'Alterpodium amplifica i suoi meccanismi strutturali, estendendo ed enfatizzando l'opportunità dell'utente di creare davanti a tutti un mondo alternativo e provvisorio. L'Alterpodium tenta quindi di rivendicare l'agency spaziale su un ambiente pubblico che comunemente serve organismi apparentemente normativi. Attraverso la performance di questo oggetto su misura, in cui un design standardizzato viene reinventato e ricostruito, offro anche ai membri del pubblico l'opportunità di ripensare al modo in cui i loro corpi interagiscono con gli oggetti nello spazio pubblico. Lo spazio della disabilità animato attraverso Alterpodium stabilisce un nuovo programma significativo nell'arte contemporanea, nell'architettura e nelle pratiche di progettazione critica.

(Cachia, Amanda. «The Alterpodium: A Performative Design and Disability Intervention», 2016)

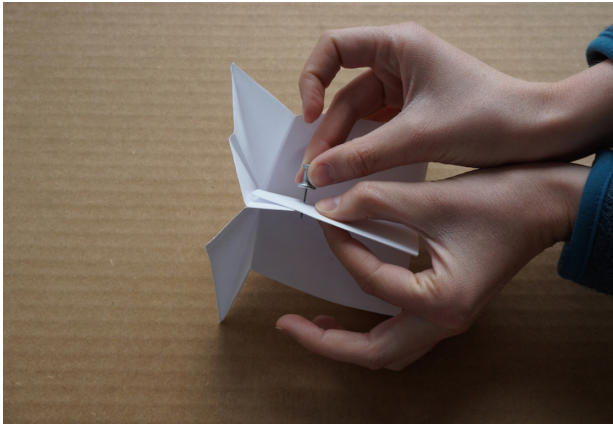


Figura 20

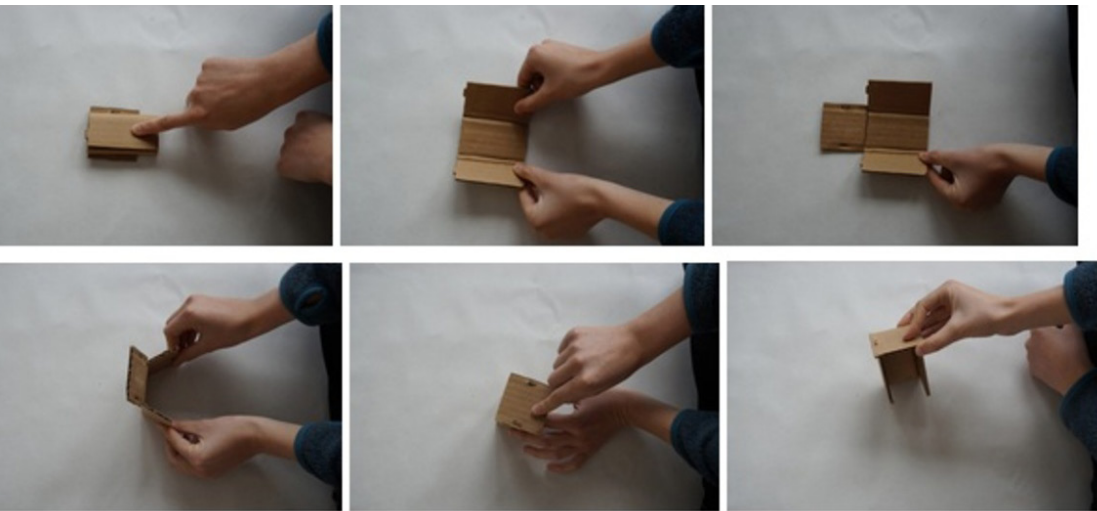


Figura 21

Figura 20 Un test della costruzione geometrica con un foglio di carta
Fonte: aplusa.org
Figura 21 Un test delle modalità di piegatura con un pezzo di cartone
Fonte: aplusa.org

Figura 22 Rendering del modello in cartone
Fonte: aplusa.org
Figura 23 Amanda Cachia in visita presso il corso di Hendren con il leggio in cartone
Fonte: aplusa.org

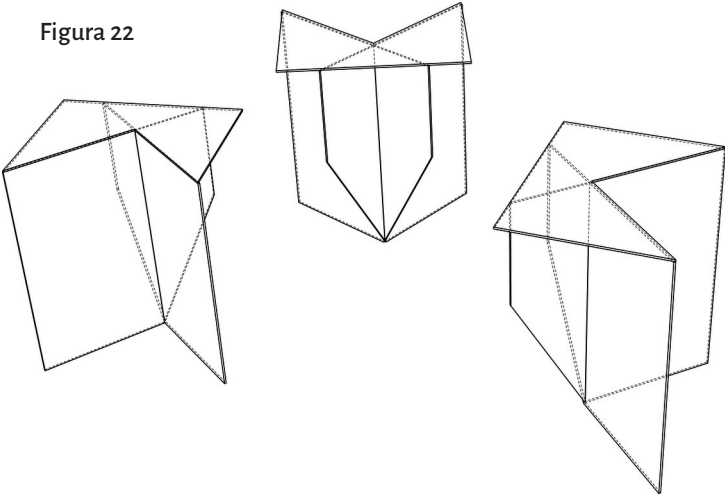


Figura 22

Figura 23



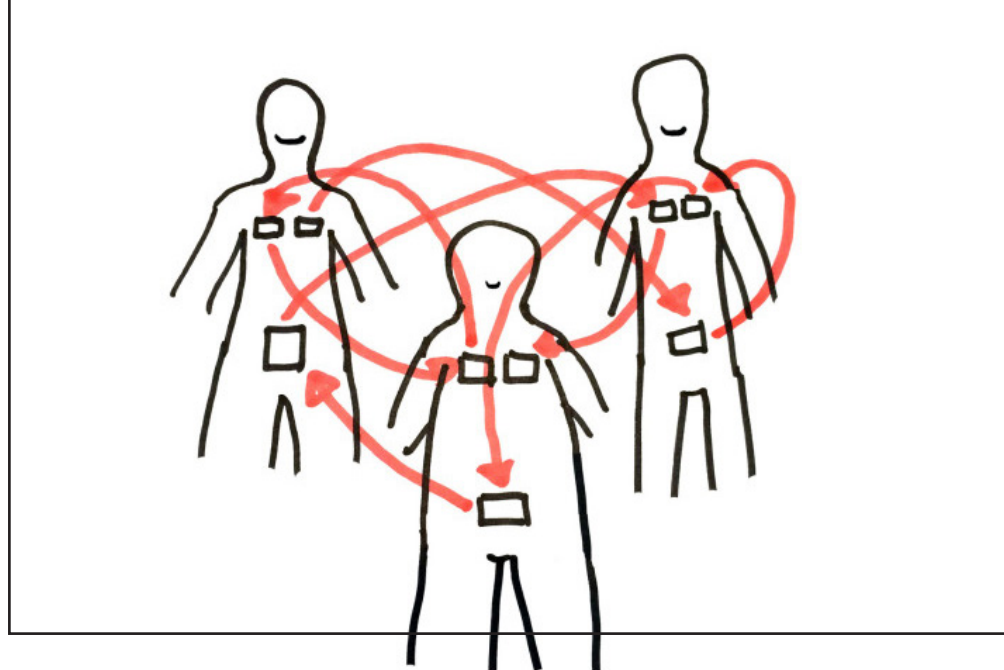


Figura 24 *Dysforgiveness* Fonte: dysforgiveness.com

Esempio 2. Dysforgiveness

Dysforgiveness è un gioco analogico che si basa sullo scambio delle proprie parti del corpo attraverso una collaborazione, fisica e intima, con i propri amici. I giocatori portano, attaccate con il velcro, delle card che rappresentano svariate parti corporee e devono negoziare consensualmente il trasferimento delle card sul corpo dell'altro giocatore, prima di scambiarsi fisicamente le carte toccandosi, abbracciandosi, o in qualsiasi altro metodo che non preveda l'utilizzo delle mani. L'obiettivo di ogni persona è di arrivare il più vicino possibile all'immagine del proprio corpo ideale, e di aiutare anche i propri amici a raggiungere questo scopo (Hall, Musgrave 2015)¹¹.

Seanna Musgrave è una game designer nota nell'ambiente videoludico indie queer per esplorare, con le sue produzioni, le «intersezioni tra la tecnologia e il corpo materiale» (Ruberg 2020:95). Attiva principalmente nel campo della realtà virtuale, si è però cimentata anche nella creazione di svariate esperienze di gioco non digitali (cfr. Ruberg 2020) come, appunto, *Dysforgiveness*.

Questo gioco, co-creato insieme alla collaboratrice Laura E. Hall, è nato dal bisogno della designer di parlare, in quanto persona trans, dei problemi di accettazione che ha maturato con il proprio corpo: specialmente le problematiche che ha vissuto interfacciandosi a un sistema medico da cui non si è sentita compresa (cfr. Ruberg 2020). Anche in questo caso una simile esperienza, situata, può essere compresa appieno solamente da chi la vive.

Aprenendosi rischiosamente al dialogo, però – il rischio di non essere compresi è sempre presente –, la designer ha provato a comunicare con questo gioco il suo punto di vista incarnato, conferendo agency all'esperienza delle persone trans, e incoraggiando allo stesso tempo i partecipanti ad esternare «quei sentimenti comuni a tutte le persone in merito all'intimità e al proprio corpo» (Hall, Musgrave 2015).

I corpi umani e le identità sono oggi fortemente politicizzati e fortemente criticati, e volevamo sperimentare l'idea di come un gioco potesse affrontare questi concetti attraverso l'utilizzo del corpo come spazio di gioco.

Questo gioco mira ad espandere i confini dell'intimità e del contatto tra i giocatori in un ambiente estremamente intimo ma non sessuale, e comporta empatia e donazione reciproca. Sebbene l'atmosfera delle meccaniche di gioco sia intima, non consiste in una serie di interazioni spensierate o frivole, ma piuttosto in un'esplorazione surreale e goffa condivisa tra i giocatori. (Hall, Musgrave 2015)

¹¹ Hall Laura E., Musgrave Seanna, *Dysforgiveness*

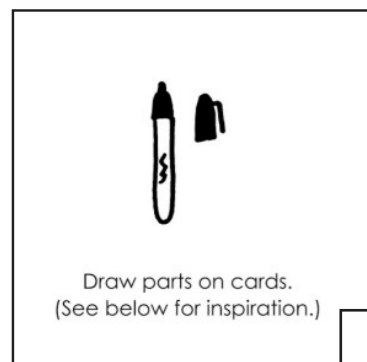


Figura 25

Figura 25; 26 Le regole del gioco, dettagli

Fonte: dysforgiveness.com

Figura 27 Seanna Musgrave e Laura E. Hall con

addosso le card, attaccate con il velcro. Fonte:

dysforgiveness.com



Figura 27

Figura 26



La dinamica proposta da Dysforgiveness, poi, ci permette di prendere in considerazione la dimensione del gioco come essenziale per l'atto creativo, fondamentale soprattutto per comunicare con il mondo e produrre originalità. Il gioco implica sperimentazione, presenza, collaborazione, comunicazione e, dunque, dialogicità.

Il gioco semiotico

La comunicazione secondo Salvatore Zingale è da intendersi come un "gioco semiotico". Innanzitutto, infatti, necessita di un luogo dove avvenire, di uno spazio circoscritto, come appunto un campo da gioco: si parla dunque di campo dialogico. Il gioco, poi, come tale, avviene sempre tra due soggetti, e l'esistenza di un campo dialogico dipende da ciò.

La sola esistenza di un campo dialogico, e quindi di una prossimità tra l'io e l'altro, implica comunicazione.

Il corpo è una matrice di relazioni con il mondo ed è proprio da queste relazioni che emerge il predicato, per cui non possiamo mai desumerlo attraverso una ricognizione interna. Il corpo enucleato dalle proprie molteplici relazioni non è più un corpo ma una spoglia. La liminarietà del corpo va pertanto intesa non come confine disgiuntivo-contenitivo, ma come «soglia relazionale» che fa emergere il suo esserci, la sua presenza, in quel «far posto» attraverso il dialogo-connessione con le alterità. (Marchesini 2017:44)

Animali e vegetali hanno molto da insegnarci. Ci insegnano che le relazioni intersoggettive passano primariamente per il corpo, spulciandosi, mordendosi, annusandosi, abbracciandosi. Ci insegnano che per orientarci nell'ambiente non occorre affidarsi a bussole o mappe esterne al corpo, ma che possiamo accordare i nostri sensi con la variegata gamma di stimoli che si trovano nell'ambiente, costruendo strumenti interpretativi interni, affinando le nostre potenzialità adattative. Ci insegnano che il desiderio e il piacere, l'appagamento e il gioco, sono la strada che ci fa incontrare e provare il gusto del vivere. (Zingale 2020b:234-235)

LA PROGETTAZIONE

Creatività relazionale

Pensando alla comunicazione come a un gioco semiotico non possiamo, dunque, non trovare nel dialogo la creatività. Per spostare lo sguardo postumanista dalla cosa progettata alla pratica della progettazione, andiamo ora ad indagare la dimensione della creatività.

Ogni dialogo, anche se preparato, nasce – come afferma anche Marchesini – solo nel momento in cui si entra in contatto con l'altro (come abbiamo accennato parlando del campo dialogico): occorre, dunque, essere per forza presenti. Essere presenti in quel *qui-e-ora* animale (cfr. Marchesini 2017 vedi 2.2.5) che ci porta sempre a dover gestire un margine di novità, in un costante divenire (vedi 2.2.3) per cui nulla si ripete allo stesso modo, e per cui non si intraprendono mai gli stessi percorsi (cfr. Marchesini 2021). In poche parole, in una costante produzione di creatività (cfr. Ferrando 2017, vedi concetto di evoluzione in 2.2.3).

Questa produzione creativa, però, come abbiamo detto, ad esempio, accennando agli animal studies nel capitolo 2, non è assolutamente esclusiva dell'essere umano – a differenza della visione ontologica tradizionale, e occidentale, per cui l'agency creativa è attribuibile unicamente alla Ragione e all'Uomo (Henriksen, Creely, Mehta 2021).

Ripensare alla progettazione attraverso la filosofia postumanista e inquadrarla in un'ontologia relazionale significa scardinare l'idea classica di creatività. Di seguito, alcuni concetti fondamentali.

Riconoscere l'agency non-umana all'interno dei processi creativi

Le tradizioni eurocentriche collocano l'ispirazione all'esterno del corpo, mentre come unico luogo del processo creativo viene considerata la mente dell'individuo (cfr. Henriksen, Creely, Mehta 2021).

Una tale visione riproporre il dualismo cartesiano natura/cultura, dove l'ispirazione diventa qualcosa di "naturale" (la natura come oggetto di ispirazione) e la creatività diventa "culturale": questo abito mentale, oltre a perpetrare – come già abbiamo detto – una pratica di esclusione ed oggettificazione dell'alterità, limita inevitabilmente la libertà di espressione creativa (e l'agency) di qualsiasi altro organismo o cosa che non sia umano (cfr. Brabec de Mori 2016 in Henriksen, Creely, Mehta 2021).



Figura 28 *Les demoiselles d'Avignon*, Picasso, 1907, Fonte: moma.org

Il ricercatore Bernd Brabec de Mori (2016) porta come esempi della disparità di agency tra gli attori del processo creativo l'aeroplano di Lilienthal e il dipinto *Les demoiselles d'Avignon* di Picasso (cfr. Henriksen, Creely, Mehta 2021):

Sebbene Lilienthal si sia "ispirato" agli uccelli e alle loro ali, gli uccelli sono stati ignorati nella discussione su brevetti o diritti. Sebbene Picasso si sia ispirato alle maschere che portò a casa dall'Africa, le maschere sono state ignorate (come anche i creatori delle maschere in Africa). Chiunque potrebbe vedere uccelli in volo o maschere africane, ma si presume che solo un genio come Lilienthal o Picasso sia in grado di trasformare una tale impressione in una vera invenzione o opera d'arte. Quell'entità che ho chiamato "tradizione europea" o "mondo moderno e globalizzato", quindi, attribuisce l'agency per la creazione esclusivamente a individui umani (o anche organismi giuridici come associazioni o società) piuttosto che a entità non umane (come uccelli o maschere).

(Brabec de Mori 2016:49 in Henriksen, Creely, Mehta 2021:6)

«Vedere sé stesso nel volo» (cfr. Marchesini 2014:128 in Zingale 2020a:64, vedi 1.4.4) implica, al contrario, un rapporto completamente diverso con l'alterità. Un'epifania ha luogo nel momento in cui un segno d'altro entra in noi (vedi 1.5.1), implica portare dentro di sé l'altro, mettersi in comunicazione.

Considerare la natura come manifestazione, come semplice atto fenomenico (cfr. Zingale 2020a, vedi 1.3.1) e attribuire dunque l'intero processo creativo all'essere umano che vi si è ispirato impedisce di fare quel passo di lato che ci porta a pensare relazionalmente e a prendere in considerazione l'agency dell'alterità.

La produzione creativa come un'epifania

Il passo di lato ci porta ad abbandonare una concezione di creatività solipsistica, di autarchia culturale in favore di una creatività relazionale (cfr. Marchesini 2017; 2021). Fare un passo di lato non vuol dire diminuire il portato dell'essere umano nel processo creativo ma – come afferma Marchesini – significa prendere semplicemente atto del fatto che, in un processo creativo, il soggetto ha una grande capacità copulativa col mondo (cfr. Marchesini 2021) e il predicato del processo creativo è sempre frutto di un'ibridazione (cfr. Marchesini 2017). Il divenire è un continuo imitarsi e prendere spunti: infatti, aggiunge Marchesini, gli animali – umani e non umani – si “copiano” continuamente tra di loro, in una costante orizzontalità nella biosfera (cfr. Marchesini 2021).

[...] La tecnopoiesi è sempre l'esito di eventi relazionali con l'universo non-umano e non è mai un frutto solipsistico. Questo non significa affermare che la *techne* sia un mero atto imitativo, bensì un processo reinterpreativo o rappresentazionale: come un attore interpreta in modo personale un copione che gli viene presentato. La tecnopoiesi emerge allorché nella relazione ciò che è esterno passa da una condizione fenomenica (altro-da-sé) a una condizione epifanica (altro-in-sé).
(Marchesini 2017:46, corsivo dell'autore)

Ciò rafforza l'interpretazione della creatività come qualcosa che nasce dall'essere presenti, dalla quotidianità, e che prevede anche un'ospitalità, un *far entrare* le alterità in noi, e in ultimo una *dialogicità*, che non può essere passiva o facile (cfr. Marchesini 2021). Non si può nemmeno, infatti, intendere l'incontro con l'alterità come positivo, semplice, come se tutto progredisse naturalmente nell'armonia: come abbiamo visto anche dagli esempi precedenti in questo capitolo, ognuno di noi porta con sé un bagaglio fatto delle relazioni che abbiamo intrattenuto e delle esperienze che abbiamo fatto, e dunque non basta ascoltare passivamente (cfr. Marchesini 2021).

Come afferma Marchesini, infatti, nel dialogo con l'alterità si apre sempre un rischio: la relazione è comunque una sfida, e come tale occorre mettersi in gioco e costruire integrazione (cfr. Marchesini 2021).

Esempio 3. Myco-kit

Ideato da Isabel Correa e Nathan R. Holbert, dottoranda e professore associato presso la Columbia University di New York, il myco-kit è un progetto ancora in divenire, per certi versi contraddittorio, che però offre uno spunto interessante di collaborazione e comunicazione interspecie e, soprattutto, esplora il concetto di produzione creativa e agency oltre dall'umano.

Si tratta di un toolkit di bio-design, attualmente in fase di progettazione e sperimentazione che si propone di promuovere quello che gli autori hanno teorizzato come apprendimento creativo interspecie (ICL): un modello, «proposto come pratica pedagogica» (Correa, Holbert 2021:440), che si basa sul concetto di *joint spaces* [spazi articolari, punti di giuntura], ovvero punti di contatto tra l'essere umano e gli altri organismi e dove tutti gli attori in gioco «possono prendere parte nella trasformazione della materia nello spazio, partecipando attivamente gli uni con gli altri» (*ibidem*).

Nel modello ICL [apprendimento creativo interspecie], la creatività è intesa non come una capacità eccezionale della mente umana, ma come una proprietà emergente della vita stessa. (Correa, Holbert 2021:440)

Il myco-kit prevede la collaborazione, in particolare, dei bambini umani e del micelio, un organismo multicellulare – l'apparato vegetativo dei funghi, che invece ne costituiscono i frutti – «il cui aspetto ricorda un groviglio di tessuti filiformi, e che vive sottoterra o su legno e foglie in decomposizione» (*ivi*:441).

Grazie alla sua potenza generativa – dalle punte dei filamenti, l'ifa-gemma, il micelio cresce e si intreccia esponenzialmente per ricercare acqua e nutrienti – alla possibilità di essere coltivato al chiuso, e alla sua facoltà di fondere pezzi di materia (cfr. Correa, Holbert 2021) il micelio è stato considerato dai bio-designer un ottimo partner per questo progetto.

L'idea che Correa e Holbert propongono è dunque quella di far crescere il micelio «all'interno di uno spazio e in un tempo appropriati» (*ivi*:442) dentro uno stampo, e monitorandone l'evoluzione. Una volta ottenute diverse forme dagli stampi, l'obiettivo seguente sarebbe quello di far collaborare nuovamente questi organismi insieme ai bambini, creando insieme delle architetture (si sovrappongono i blocchi che vengono uniti dalle capacità generative del micelio).

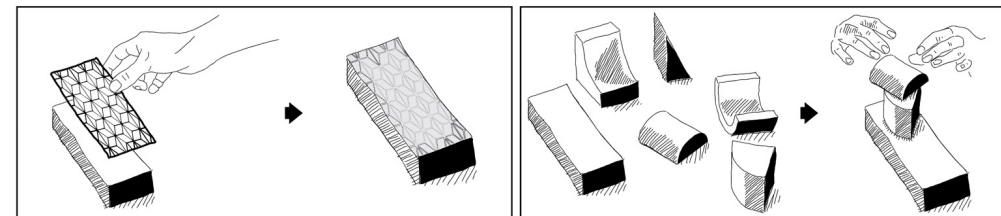


Figura 29 Sketch della costruzione delle figure con i moduli di micelio. Fonte: dl.acm.org

La creatività interspecie si esplicita particolarmente nel momento in cui il bambino necessita che l'organismo cresca per far sì che la serie di blocchi si unisca, mentre l'organismo ha bisogno del bambino per nutrimento e cura. (Correa, Holbert 2021:442)

La capacità del micelio di legare insieme pezzi di materia organica è la base per la bio-fabbricazione (cfr. Correa, Holbert 2021). Tuttavia, affermano gli autori, l'idea che tale proprietà possa essere pensata per collegare insieme moduli di micelio già cresciuti, non è ancora stata completamente esplorata; quest'idea potrebbe però conferire maggiore libertà di espressione all'organismo.

Un altro motivo per cui i bio-designer hanno pensato al micelio è stato l'ubiquità dell'organismo, e il suo ruolo chiave nello sviluppo degli ecosistemi; un tale progetto potrebbe generare interesse nel pubblico e allo stesso tempo diventare un supporto per l'apprendimento creativo (cfr. Correa, Holbert 2021).

Attraverso questo processo gli studenti svilupperanno le proprie abilità come caregiver e partner nella creazione, aumenteranno la loro consapevolezza sull'intelligenza, l'agency e la creatività delle altre forme di vita ed espanderanno i loro preconcetti sulla relazione uomo-natura. (Correa, Holbert 2021:442)

Il progetto myco-kit genera sicuramente delle perplessità in merito all'effettiva agency del micelio, la cui crescita, nonostante rispetti i ritmi naturali e non sia forzata, viene comunque guidata dallo stampo preimpostato. Sarebbe interessante se gli autori riuscissero a sviluppare il progetto ripensando a questo passaggio della progettazione.

L'intento e gli obiettivi di myco-kit lo rendono però, a mio avviso, degno di essere monitorato, soprattutto trattandosi di un progetto sperimentale e in divenire. Di questi, soprattutto:

- 1 la dimensione di gioco in cui il progetto è inserito: l'assenza apparente di funzionalità, e lo svincolamento di queste pratiche da un ambito puramente scientifico, rendono il micelio meno oggetto di studio e più partner creativo;
- 2 il concetto di cura e dipendenza reciproca che emerge nell'interazione tra il bambino e l'organismo, che potrebbe effettivamente creare una maggiore consapevolezza sull'agency dell'alterità;
- 3 il modello di apprendimento sviluppato dagli autori, che potrebbe essere interessante anche da esplorare nella pratica del design.

Figura 30;31 Il micelio
Fonte: Wikimedia Commons



Figura 30

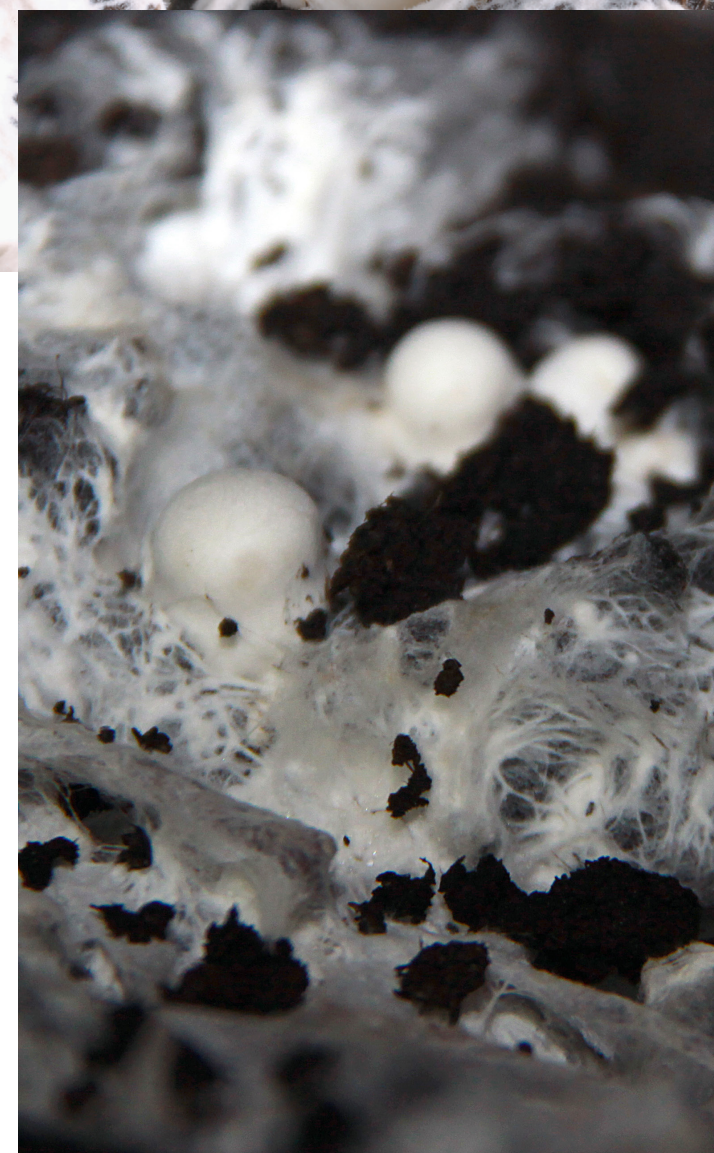


Figura 31

IL RUOLO DEL DESIGNER Una progettazione collettiva

In questo capitolo abbiamo parlato della progettazione in qualità di produzione creativa relazionale. Una produzione creativa il cui aspetto fondamentale risiede nel riconoscimento dell'agency di tutti gli attori in gioco.

Se la creatività non è più un atto proprio esclusivamente dell'uomo, però, cambia anche il ruolo del designer. In conclusione di questo capitolo, porto l'esempio del collettivo indonesiano Lifepatch che, in mia opinione, riassume perfettamente le questioni aperte nel corso del nostro discorso e inquadra – grazie anche ai concetti di *biography*, *constituency* e *speaking subject* di Ron Wakkary – il ruolo e il compito del progettista nell'ottica di un design relazionale.

Biography

La biografia per un designer si può considerare, tradizionalmente, come l'insieme di opere che ha realizzato. Questo però, sostiene Wakkary, si tratta di un punto di vista limitato, ed è ancorato a una visione umanistica di ciò che significa progettare e del ruolo del designer all'interno della progettazione.

Ciò che, di contro, propone l'autore – che potremmo considerare come una visione postumanista della pratica del design – è una concezione diversa della biografia. Wakkary innanzitutto propone il concetto di biografia come assimilabile al concetto di prodotto progettuale – il designer “progetta biografie” (cfr. Wakkary 2021a) – per poi risalire all'etimologia del termine, parlando della biografia come un'unione di *bios* (vita) e *grafê* (scrittura).

La prima parte dell'etimologia è utilizzata dall'autore per evidenziare la collaborazione tra le forze vitali e materiali, in una relazione dialogica costante. Il designer è sempre in collaborazione, a volte in contrasto, competizione con le non umanità (cfr. Wakkary 2021b). Wakkary porta come esempio una metafora di Tim Ingold: il semplice atto di far volare un aquilone implica il mettersi in relazione con una serie di componenti come la pressione, la temperatura dell'aria, la forma ergonomica dell'a-

quilone, e altri fattori che mettono in luce l'agency non umana nei processi vitali (cfr. Wakkary 2021). Approfondiremo poi questo aspetto attraverso il concetto di *constituency* proposto da Wakkary.

La seconda parte dell'etimologia di biografia si rifà, secondo la visione dell'autore, al concetto di scrittura, ed è intesa nello specifico da lui come il lascito del designer. Come afferma Wakkary, noi (designer) moriamo quasi sicuramente prima delle cose che produciamo. Occorre dunque chiederci attentamente cosa scriviamo nel mondo, e soprattutto con chi e cosa collaboriamo nella creazione di questo lascito.

Ciò che si chiede Wakkary è, dunque: può il design essere visto come una biografia condivisa più che umana in sintonia con ciò che si produce nel mondo e con ciò che ci si lascia alle spalle (cfr. Wakkary 2021b)?

Figura 32

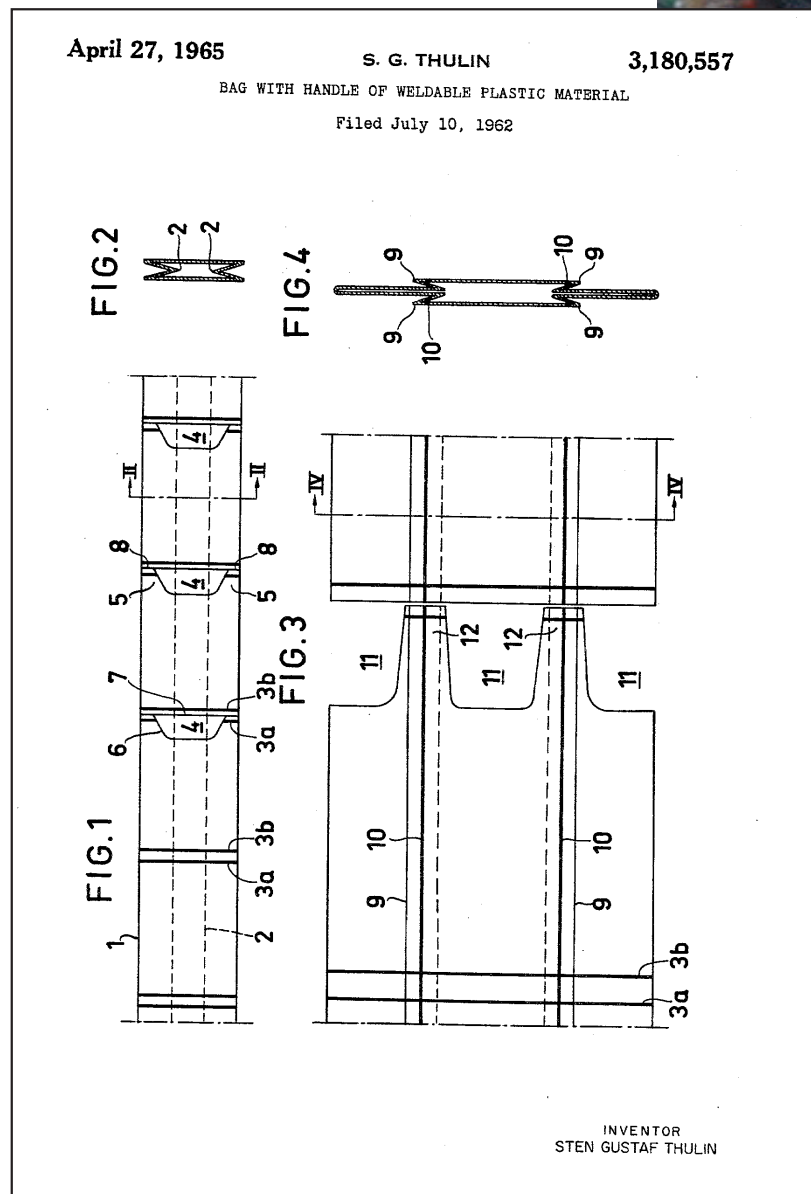


Figura 33

Esempio di Wakkary di un'anti-biography [anti-biografia]: a sinistra, il brevetto del designer svedese Gustaf Thulin per Celloplast, la *Bag with handle of weldable plastic material* (1965), il comune sacchetto in plastica che ha poi dominato il mercato europeo e nordamericano (cfr. Wakkary 2021a); a destra gli esiti di questa diffusione.

Figura 32 Fonte: patents.google.com

Figura 33 Fonte: pxhere.com



Figura 34 Lifepatch, Hackteria Lab
workshop, 2014, dettaglio
Fonte: afterall.org

Esempio 4. Lifepatch

«Lifepatch è un'iniziativa cittadina basata sulla comunità che promuove il lavoro creativo interdisciplinare nell'arte, nella scienza e nella tecnologia» (Engchuan 2021:34). Questo collettivo, nato nel 2012 a Yogyakarta in Indonesia, è ad oggi ancora fortemente presente sul territorio e si estende in moltissimi campi, coinvolgendo attivamente la comunità – guidato dall'etica del Do It Yourself (DIY) e del Do It With Others (DIWO) – con l'obiettivo di esplorare l'interconnessione tra le esperienze umane nel territorio circostante e la tecnologia, di rendere quest'ultima accessibile e fruibile ai cittadini (cfr. Engchuan 2021) e cercare nuovi approcci, di condivisione, alla vita comunitaria.

Nato in seguito a un hackaton di Java (il GeekFest Bandung), a cui i collaboratori attuali di Lifepatch, allora amici, con bagagli di esperienza e formazioni diverse, si erano iscritti, decidendo poi di unirsi come gruppo (cfr. Wakkary 2021a).

Nei mesi – e anni – successivi, grazie alla collaborazione con i cittadini locali, i membri della comunità, scienziati, hacker, ingegneri, ricercatori accademici e artisti, il collettivo è arrivato a produrre, tra le altre cose, una serie di progetti comunitari, un software e un hardware open source, progetti artistici e mostre (cfr. Wakkary 2021). «Mediate dalle tecnologie, le loro attività raggiungono le comunità locali di tutta l'Indonesia» (Engchuan 2021:36).

La pratica artistica socialmente intrecciata [*entangled*]¹² non è l'eccezione ma la norma in Indonesia. Secondo Hafiz Rancajale di Forum Lenteng, i collettivi d'arte sono "una risposta a una situazione locale" – una situazione che, tuttavia, è sempre già modellata su scale e temporalità globali. Uno dei progetti più longevi di Lifepatch il *Jogja River Project* (2013-in corso) nasce da – e risponde a – queste temporalità asincroniche e da un presente apocalittico segnato da crisi ambientali e disastri postindustriali. È iniziato con una passeggiata lungo il fiume Code a Yogyakarta tra un gruppo di amici curiosi di sapere come il fiume e i suoi dintorni – sia nella sua dimensione umana che in quella più che umana – sono stati influenzati dall'inquinamento e dai problemi ambientali. Insieme ai residenti, all'università locale e ai collaboratori internazionali, si è svolta una serie di progetti sull'acqua. Agendo in modo proattivo su una situazione sfavorevole non creata da loro, hanno costruito microscopi e mappe digitali per monitorare la qualità dell'acqua, hanno esplorato il livello di batteri E.coli e la contaminazione ormonale delle acque del fiume, hanno scattato fotografie e organizzato mostre e workshop. (Engchuan 2021:38, corsivo dell'autrice)

«Ai tempi», infatti, «la burocratizzazione della morale islamica, che imponeva tasse elevate sulle bevande alcoliche, innescò la produzione di sostanze più abbordabili ma a volte velenose e mortali» (Engchuan 2021:38). L'acqua divenne terreno di queste problematiche, e luogo politico.

Ciò che accade nell'acqua conta; è importante per gli abitanti del fiume inquinato e per coloro che bevono gli alcolici pericolosi. (Engchuan 2021:38)

12 Il concetto di *entanglement* è importante in questo passaggio. Questo termine infatti «permette di cogliere l'aspetto ecologico di specifiche dinamiche sociali di lungo periodo, le quali non si danno mai separate le une dalle altre: l'aggressività intraspecifica, dal neolitico in poi organizzata nella forma della guerra, si intreccia al nostro rapporto violento con le altre specie, trattate in modo tale da

Con l'obiettivo di supportare i cittadini di Yogyakarta e per alimentare la consapevolezza sulla qualità dell'acqua nei fiumi (cfr. Engchuan 2021), Lifepatch, grazie all'approccio DIWO, ha collaborato con moltissime entità, persone e comunità, come artisti, ingegneri, una comunità locale che abitava nei pressi del fiume, chiamata Kali Code (cfr. Wakkary 2021a) e altri. Inoltre, per il progetto è stato indispensabile anche l'apporto del Laboratorio di microbiologia della Facoltà di Agraria dell'Università Gadjah Mada di Yogyakarta (cfr. Engchuan 2021; Wakkary 2021a).

Con quest'ultimo, il collettivo ha potuto organizzare dei workshop di fermentazione sicura del vino (cfr. Engchuan 2021; Wakkary 2021a); i laboratori di fermentazione erano non solo aperti al pubblico, ma incoraggiavano una presenza attiva, sensibilizzando i partecipanti attraverso l'esperienza diretta e la partecipazione al processo progettuale, e discostandosi da un approccio teorico o informativo (cfr. Engchuan 2021): «le cose che crescono nell'acqua si possono ascoltare, sentire e gustare» (Engchuan 2021:38).

Una lettura postumanistica, e, dunque, una visione relazionale del processo progettuale permette di cogliere che «questi assemblaggi tecno-poetici si rivelano essere molto di più che semplici artefatti.

Quando le persone si riuniscono per tagliare e cuocere le banane e versare l'acqua nei contenitori con il lievito, non producono solo vino di frutta. Stanno anche producendo conoscenze sulla produzione di vino sicuro» (*ibidem*). Un aspetto, quest'ultimo, che permette di cogliere la politicità dell'atto: «le convenzioni istituzionali che decidono chi può partecipare alla produzione di conoscenza si frantumano nel momento in cui si creano degli interstizi» (*ibidem*).

In quel preciso istante, in Indonesia, si stava consumando un atto micropolitico, una rottura nella spirale tossica del potere sulle vite, mascherato da moralità religiosa e istituzionalizzato attraverso modalità di tassazione capitaliste. (Engchuan 2021:39)

togliere ai loro rappresentanti ogni dignità emotiva; vi fa da correlato l'oppressione del genere femminile, sia a livello simbolico che a livello politico-giuridico, così come la credenza religiosa, la quale organizza, entro la sfera dell'immaginario, quelle distinzioni tra il proprio e l'estraneo che stanno alla base della distinzione politica tra amico e nemico» (Leghissa, Molinar Min, Salzani 2017:7).

In questo senso, anche Wakkary parla di Lifepatch, portandolo come un esempio di quella che lui definisce *constituency* [collegio elettorale], un termine che indica, per lui, quell'interconnessione di agency – condivisa – tra creature e materia, tra umani, non-umani e cose (cfr. Wakkary 2021a).

Constituency

Torniamo al concetto di problema, concetto con cui abbiamo aperto il nostro discorso: il problema del design – affrontato più classicamente con il binomio problema-soluzione, estremamente focalizzato, frutto di processi logici imposti arbitrariamente, il problema, dunque, legato ai modelli human-centered – esclude, come afferma anche Wakkary, l'*entanglement* politico delle cose, come anche delle non umanità in generale. Ne esclude l'agency, la capacità di espressione.

Con il termine *constituency*, Wakkary indica l'interpretazione opposta. Porta l'esempio di una cucina: un insieme di cose umane e non umane, ingredienti, macchinari, persone, aria, un ambiente e dei sapori intrecciati in modo situato alla cultura specifica del territorio in cui quella cucina si trova.

Una cucina può avere delle connotazioni politiche (se, ad esempio, è vegana), e, soprattutto, è un ambiente che vive molto prima (e dopo) l'inizio di "progettazione" del pasto (cfr. Wakkary 2021b).

E così è anche Lifepatch: se prendiamo il workshop di fermentazione del vino, afferma Wakkary, troviamo una collaborazione e comunicazione costante tra, ad esempio, il processo di fermentazione, il vino, gli attori umani, il lievito, l'E.coli (cfr. Wakkary 2021a:219); i soggetti umani, in questa cornice, possiedono differenti intenzionalità e capacità di agency tanto quanto le non umanità, e tutti contribuiscono alla progettazione (cfr. Wakkary 2021a) Gli esseri umani non hanno più agency delle cose.

L'unica cosa che distingue umanità da alterità diventa, afferma Wakkary, il linguaggio. I soggetti umani, i designer, sono ciò che Wakkary definisce *speaking subjects*, i "soggetti parlanti".



Figura 35

Figura 36

Figura 35 Sita Magfira, «Un laboratorio di vinificazione a Juminahan, un Kampung sulle rive del fiume Code» Fonte: afterall.org

Figura 36 E.Coli. Fonte: Wikimedia Commons

Il designer come soggetto parlante

Gli *speaking subjects* hanno la facoltà – o meglio il compito delicato – di dar voce all'alterità. In questo senso, il designer ha la possibilità di esternare le proposte, le discussioni, e le richieste emerse dalla constituency (cfr. Wakkary 2021b). Definire il designer come speaking subject non riporta questo ruolo gerarchicamente più in alto: il soggetto di cui parla Wakkary è sempre un soggetto postumano, dove la soggettività è sempre relazionale (cfr. Wakkary 2021b), e in relazione con l'altro.

Nel ruolo di “soggetto parlante”, l'umano deve procedere con cautela ed umiltà (cfr. Wakkary 2021b).

L'umiltà deriva dal fatto che il designer è sempre e comunque parte di una biografia, e, dunque, coabita nel mondo con gli organismi, la materia, le cose progettate. Per questo, afferma Wakkary, è necessario cimentarsi pluralmente nella progettazione consapevole di queste biografie, devono lavorarci più persone possibili (cfr. Wakkary 2021b), così da spostare finalmente il focus e, prima ancora di chiedersi cosa progettare, pensare con chi si progetta, considerare la relazionalità del processo creativo, la pluralità degli esiti progettuali, ponendosi in ascolto e procedendo con umiltà.

Occorre, dunque, progettare abbandonando i modelli preesistenti e creando in collaborazione con l'alterità modelli nuovi (cfr. Wakkary 2021b), in divenire, nell'ottica di un design relazionale.

CONCLUSIONI

Elementi per un design relazionale

Progettare oltre l'Atropocene richiede la capacità di percorrere tracciati mai intrapresi, di creare, come abbiamo detto, nuovi modelli di collaborazione con l'alterità. Richiede dunque ascolto, umiltà, rischio, capacità di avere cura e considerazione della libertà di espressione dell'altro e, soprattutto, richiede apertura al dialogo.

Nel corso di questi capitoli abbiamo inquadrato il processo di progettazione partendo dal principio, dall'individuazione del fatto problematico e dall'avvicinamento ad esso (vedi 1.2.1), andando a decostruire l'approccio al problema attraverso una rilettura dell'Antropocene. Abbiamo dunque considerato lo human-centered design in qualità di “risposta” al problema, per poi però portarne alla luce il pensiero radicato nella tradizione umanistica, un pensiero carico della stessa visione antropocentrata che pone l'Antropocene come specchio del potere distruttivo dell'umano. Abbiamo poi compreso che, per provare ad avvicinarsi al problema, occorre non solo ripensare alla progettazione, ma ripensare a come si pensa il problema stesso.

Attraverso una rilettura semiotica del processo di trasformazione di senso - cioè l'atto, a partire da un fenomeno esterno, del portare un segno d'altro in sé - abbiamo parlato dell'epifania, e dell'inferenza abduttiva come processo logico dell'epifania, e, di conseguenza, del pensiero creativo.

Abbiamo poi parlato di Postumanesimo, inquadrandolo come una risposta filosofica alle torbidità e confusioni (cfr. Haraway 2016) dell'Antropocene e del pensiero antropocentrato, e abbiamo preso in prestito alcune delle teorie postumanistiche per pensare a un design relazionale.

In quest'ultimo capitolo abbiamo infine introdotto e delineato il concetto di design relazionale. Un design relazionale è un design i cui modelli diventano molteplici, e generati a seguito di un rapporto copulativo con la realtà circostante, attraverso un dialogo e una comunicazione costante con l'alterità.

IO -> TU

Se provassimo a schematizzare il processo progettuale dello human-centered design potremmo vederlo come un IO -> TU.

In questo caso diremmo che l'Io sta per un progettista umano che, basandosi su modelli prestabiliti e rapportandosi all'esterno solo come osservatore, matura nella propria mente il processo creativo, che diventa quasi un processo logico.

L'Io progetta, dunque, per un Tu, che si identifica come l'utente targettizzato, ed esclusivo. Un simile percorso progettuale, pur applicandosi con successo in determinate occasioni e ambiti, diventa impraticabile nel momento in cui il problema da affrontare, se di natura sistemica, comprende l'alterità.

IO (IO-TU) -> IO-TU

Un design relazionale, al contrario si inquadra come un IO -> IO-TU.

L'io, innanzitutto, – in qualità di speaking subject – è di per sé in relazione con l'alterità, e dunque plurimo.

Spingendoci ancora più "di lato", possiamo dire che l'"Io", è in realtà un "io-tu", che progetta a sua volta per un "io-tu", dove "io-tu" rappresenta la relazionalità.

Di seguito, alcuni elementi per un design relazionale.

- 1 Restare a contatto con il problema richiede la capacità di pensare a come si pensa al problema, «richiede la capacità di essere veramente nel presente» e «richiede la capacità di generare parentele di natura impreveduta» (Haraway 2016:13;17 tr.it).
- 2 Affrontare inventivamente un problema implica la capacità di ipotizzare tramite «azzardo inventivo» (Zingale 2020a:66). Un'ipotesi inventiva implica un'epifania, e un'epifania avviene se ci si apre all'alterità
- 3 Aprirsi all'alterità richiede vedere sé stessi come parte di un ecosistema di relazioni. Richiede «vedere sé stessi nel volo» (cfr. Marchesini 2014:128 in Zingale 2020a:64)

- 4 La creatività è relazionale proprio perché caratterizza i processi naturali, che per definizione sono costantemente in produzione di originalità. La creatività si produce in un ecosistema di relazioni.
- 5 Le esperienze sono sempre incarnate: attraverso un confronto e mettendosi in dialogo con l'alterità è possibile prendere coscienza della molteplicità di esperienze.
- 6 Il gioco, nel processo creativo, è fondamentale per entrare in dialogo con l'alterità
- 7 Uno sguardo relazionale sulle *cose* di design permette di comprenderne la relazionalità intrinseca e di formare un soggetto relazionale.
- 8 Un soggetto relazionale è un soggetto che, oltre ad aver preso coscienza della propria interdipendenza con l'alterità, è consapevole di condividere l'agency con l'alterità.
- 9 L'agency e l'apporto creativo dell'alterità vanno riconosciuti. Il designer, in qualità di soggetto parlante, deve dar voce alle alterità.
- 10 Il designer, in qualità di soggetto parlante, deve riconsiderare la propria posizione, deve prestare ascolto e porsi con umiltà, consapevole di stare creando, in collaborazione con le alterità, delle biografie.
- 11 Il design, in qualità di biografia, deve porsi il problema del lascito futuro

BIBLIOGRAFIA

Bolter, Jay David. «Posthumanism». *The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy*, a cura di Klaus Bruhn Jensen et al., 1a ed., Wiley, 2016, pagg. 1–8.

Bonfantini, Massimo A., et al., curatori. *Su Peirce: interpretazioni, ricerche, prospettive*. Prima edizione Studi Bompiani, Bompiani, 2015.

Cachia, Amanda. «The Alterpodium: A Performative Design and Disability Intervention». *Design and Culture*, vol. 8, n. 3, 2016, pagg. 311–25.

Canevaro, Andrea. *Pedagogia speciale: la riduzione dell'handicap*. Mondadori, 2000.

Castelli, Federica. «Città imprevedute: soggettività incarnate, conflitti e catastrofi per uno spazio pubblico multispecie». *Tracce urbane*. Rivista italiana transdisciplinare di studi urbani, vol. N. 9, luglio 2021, pagg. 23–31.

Chang, Edmond Y. *Technoqueer: Re/Con/Figuring Posthuman Narratives*. University of Washington, 2012.

Correa, Isabel, e Nathan Holbert. «Myco-Kit: Towards a Design for Interspecies Creative Learning». *Interaction Design and Children*, ACM, 2021, pagg. 439–43.

Engchuan, Rosalia Namsai. «Situating Assemblages of Un-Situating Things». *Afterall: A Journal of Art, Context and Enquiry*, vol. 51, marzo 2021, pagg. 34–47.

Ferrando, Francesca. «Postumanesimo, Transumanesimo, Antiumanesimo, Metaumanesimo e Nuovo Materialismo: Relazioni e Differenze». *Limiti e confini del postumano*, Lo Sguardo, Rivista di Filosofia, vol. 24, Edizioni di Storia e Letteratura, 2017, pagg. 51–61.

Ferrando, Francesca. *Postumanesimo, Intelligenza Artificiale e Genere*. Università degli Studi di Napoli Federico II, 2011.

---. «The Body». *Post- and Transhumanism: An Introduction*, a cura di Robert Ranisch e Stefan Lorenz Sorgner, Peter Lang AG, 2014.

Filippi, Massimo, e Enrico Monacelli, curatori. *Divenire invertebrato. Dalla Grande Scimmia all'antispecismo viscido*. Ombre Corte, 2020.

Finn, Ed. *What algorithms want: imagination in the age of computing*. MIT Press, 2017.

Forlano, Laura. «Posthumanism and Design». *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, vol. 3, n. 1, 2017, pagg. 16–29.

Giuntoli, Federico. *Genesi 1,1-11,26*. San Paolo, 2013.

Gurung, Lina. «Feminist Standpoint Theory: Conceptualization and Utility». *Dhaulagiri Journal of Sociology and Anthropology*, vol. 14, dicembre 2020, pagg. 106–15.

Haraway, Donna J. *Chthulucene: sopravvivere su un pianeta infetto*. Tradotto da Claudia Durastanti e Clara Ciccioni, Nero, 2020.

Haraway, Donna J. *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*. A cura di Liana Borghi, Feltrinelli, 2018.

Hayles, N. Katherine. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. University of Chicago Press, 1999.

Hendren, Sara. *What can a body do? how we meet the built world*. First hardcover, Riverhead Books, 2020.

Henriksen, Danah, et al. «Rethinking the Politics of Creativity: Posthumanism, Indigeneity, and Creativity Beyond the Western Anthropocene». *Qualitative Inquiry*, vol. 28, n. 5, 2022, pagg. 465–75.

Horkheimer, Max, e Adorno, Theodor. *Dialettica dell'illuminismo*. Einaudi, 2010.

Huang, Furong, et al. «Unconditional Perseveration of the Short-Term Mental Set in Chunk Decomposition». *Frontiers in Psychology*, vol. 9, dicembre 2018, pag. 25-68.

Latour, Bruno. «Un Prometeo cauto? Primi passi verso una filosofia del design». *AISS - Associazione Italiana di Studi Semiotici*, vol. 34, n. III, 2009, pagg. 255-63.

Leghissa, Giovanni, et al. *Limiti e confini del postumano*. Lo Sguardo, Rivista di Filosofia, vol. 24, Edizioni di Storia e Letteratura, 2017.

---. «Limiti e confini del postumano». *Limiti e confini del postumano*, Lo Sguardo, Rivista di Filosofia, vol. 24, Edizioni di Storia e Letteratura, 2017, pagg. 5-9.

Macho, Thomas. «Animali, Uomini, Macchine. Per un umanesimo inclusivo». *Limiti e confini del postumano*, Lo Sguardo, Rivista di Filosofia, vol. 24, Edizioni di Storia e Letteratura, 2017, pagg. 13-26.

Marchesini, Roberto. «Possiamo parlare di una filosofia postumanista?». *Limiti e confini del postumano*, Lo Sguardo, Rivista di Filosofia, vol. 24, Edizioni di Storia e Letteratura, 2017, pagg. 27-50.

---. *Alterità: l'identità come relazione*. STEM Mucchi editore, 2016.

---. *Estetica postumanista*. Meltemi, 2019.

Moore, Jason W. *Anthropocene or capitalocene? nature, history, and the crisis of capitalism*. PM Press, 2016.

Remotti, Francesco. *Contro l'identità*. GLF editori Laterza, 2001.

Rosenberger, Robert. «Multistability and the Agency of Mundane Artifacts: From Speed Bumps to Subway Benches». *Human Studies*, vol. 37, n. 3, 2014, pagg. 369-92.

Ruberg, Bonnie. *The queer games avant-garde: how LGBTQ game makers are reimagining the medium of video games*. Duke University Press, 2020.

Papanek, Victor. *Design for the Real World. Third edition*, Thames & Hudson, 2019.

Santamaria, Laura, et al. «Switch the Channel: Using Cultural Codes for Designing and Positioning Sustainable Products and Services for Mainstream Audiences». *Journal of Cleaner Production*, vol. 123, 2016, pagg. 16-27.

Scardovi, Gabriele. «L'ibridazione eccentrica: Alla ricerca di una libertà postumana». *Limiti e confini del postumano*, Lo Sguardo, Rivista di Filosofia, vol. 24, Edizioni di Storia e Letteratura, 2017, pagg. 203-25.

Tedeschi, Cecilia. *Innamorarsi del mondo: Braidotti e Haraway sul divenire postumano*. 2017.

Trischler, Helmuth. «The Anthropocene: A Challenge for the History of Science, Technology, and the Environment». *NTM Zeitschrift Für Geschichte Der Wissenschaften, Technik Und Medizin*, vol. 24, n. 3, 2016, pagg. 309-35.

Wakkary, Ronald. *Things we could design: for more than human-centered worlds*. The MIT Press, 2021.

Zingale, Salvatore. «Design o progettualità? Osservazioni critiche». *Ocula*, vol. 21, ottobre 2020a.

---. «Attraverso i campi dell'altro. Abduzione, inventiva, alterità». *La persistenza dell'altro. La singolarità dell'altro fuori dall'appartenenza identitaria*, a cura di Luciano Ponzio, Pensa MultiMedia, 2020b.

---. *Semiotics for Other Minds. Otherness as a Relationship and as a Project*. 2021.

---. *Gioco, dialogo, design: una ricerca semiotica*. ATi Editore, Milano, 2009.

SITOGRAFIA

Namsai Engchuan, Rosalia. «Afterall - Lifepatch. Situated Assemblages of Un-Situated Things». Afterall, vol. 51, 2021 <https://www.afterall.org/article/situated-assemblages-of-un-situated-things>
Consultato il 19 febbraio 2022.

Biase, Roberto Di. «Question Time, chiarimenti sui lavori di mitigazione acustica al canile». Emilia Romagna News 24, 11 giugno 2021, <https://www.emiliaromagnanews24.it/question-time-chiarimenti-sui-lavori-di-mitigazione-acustica-al-canile-192117.html>
Consultato il 2 luglio 2021.

«CAMDEN BENCH». Science Gallery Dublin, <https://dublin.sciencegallery.com/design-and-violence/camden-bench>.
Consultato 12 marzo 2022.

Fontana, Federica «C'era una volta il Post-Human. Jeffrey Deitch e una mostra di 20 anni fa.» Inanimanti, 13 luglio 2020, <https://inanimanti.com/2020/07/13/cera-una-volta-il-post-human-jeffrey-deitch-mostra-1992/>.
Consultato il 25 ottobre 2021.

«Effective Problem-Solving Strategies and Common Obstacles». Verywell Mind, <https://www.verywellmind.com/problem-solving-2795008>
Consultato il 12 marzo 2022.
Dysforgiveness. <http://www.dysforgiveness.com/>
Consultato il 19 febbraio 2022.

Molinari, Giovanni Luca. «Benvenuti nell'era dello "Chthulucene" di Donna Haraway». Storie Sepolte, 22 dicembre 2018, <https://www.lasepolturadellaletteratura.it/donna-haraway-chthulucene/>
Consultato il 17 marzo 2022.

Weaver, Jesse. «Design Won't Save the World». Medium, 24 novembre 2020, <https://hairylefante.medium.com/design-is-not-going-to-save-the-world-8985870471a5>
Consultato il 28 giugno 2021.

Working Group on the 'Anthropocene' | Subcommittee on Quaternary Stratigraphy. <http://quaternary.stratigraphy.org/working-groups/anthropocene/>
Consultato il 23 novembre 2021.

VIDEOGRAFIA

Baichwal, Jennifer, e Nicolas de Pencier Anthropocene - The Human Epoch.
Mercury Films, 2018
Consultato il 14 maggio 2021.

Ferrando, Francesca. 1. What does «POSTHUMAN» mean? Dr. Ferrando (NYU) - Course «The Posthuman» Lesson n. 1. www.youtube.com/watch?v=zi6APy0oW9A
Consultato il 28 giugno 2021.

--- , 2. What is TRANSHUMANISM? Dr. Ferrando (NYU) - Course «The Posthuman» Lesson n. 2. www.youtube.com/watch?v=X0m0siwI4i8.
Consultato il 28 giugno 2021.

--- , 3. What is POSTHUMANISM? Dr. Ferrando (NYU) - Course «The Posthuman» Lesson n. 3. www.youtube.com/watch?v=hm9zkvHVkL4.
Consultato il 2 luglio 2021.

--- , 4. What Does POST-HUMANISM Mean? Dr. Ferrando (NYU) - Course «The Posthuman» Lesson n. 4. www.youtube.com/watch?v=Nw1ZFGyQZ0U.
Consultato il 2 luglio 2021.

--- , 5. What Does POST-ANTHROPOCENTRISM Mean? Dr. Ferrando (NYU) - Course «The Posthuman» Lesson n. 5. www.youtube.com/watch?v=UNh1r-eOoiQ.
Consultato il 7 luglio 2021.

--- , 6. What Does POST-DUALISM Mean? Dr. Ferrando (NYU) - Course «The Posthuman» Lesson n. 6. www.youtube.com/watch?v=FPe9cQv9v9Q.
Consultato il 19 luglio 2021.

--- , Are We Already POSTHUMAN? - Dr. Ferrando (NYU), Course «The Posthuman», Concept 1. www.youtube.com/watch?v=7vD0eLkqYV4.
Consultato il 23 ottobre 2021.

Ferrando, Francesca, «Oltre l'uomo» | Società Digitale.
www.youtube.com/watch?v=evvQYYS6JNE.
Consultato il 27 luglio 2021.

--- , How to Become Posthuman - Dr. Ferrando lectures at Princeton University, US. www.youtube.com/watch?v=CwUBLOm7PQQ.
Consultato il 19 ottobre 2021.

--- , The MAIN DIFFERENCE between Posthumanism and Transhumanism - Dr. Ferrando (NYU), Concept n. 2. www.youtube.com/watch?v=l2J5EiB3vrA.
Consultato il 6 novembre 2021.

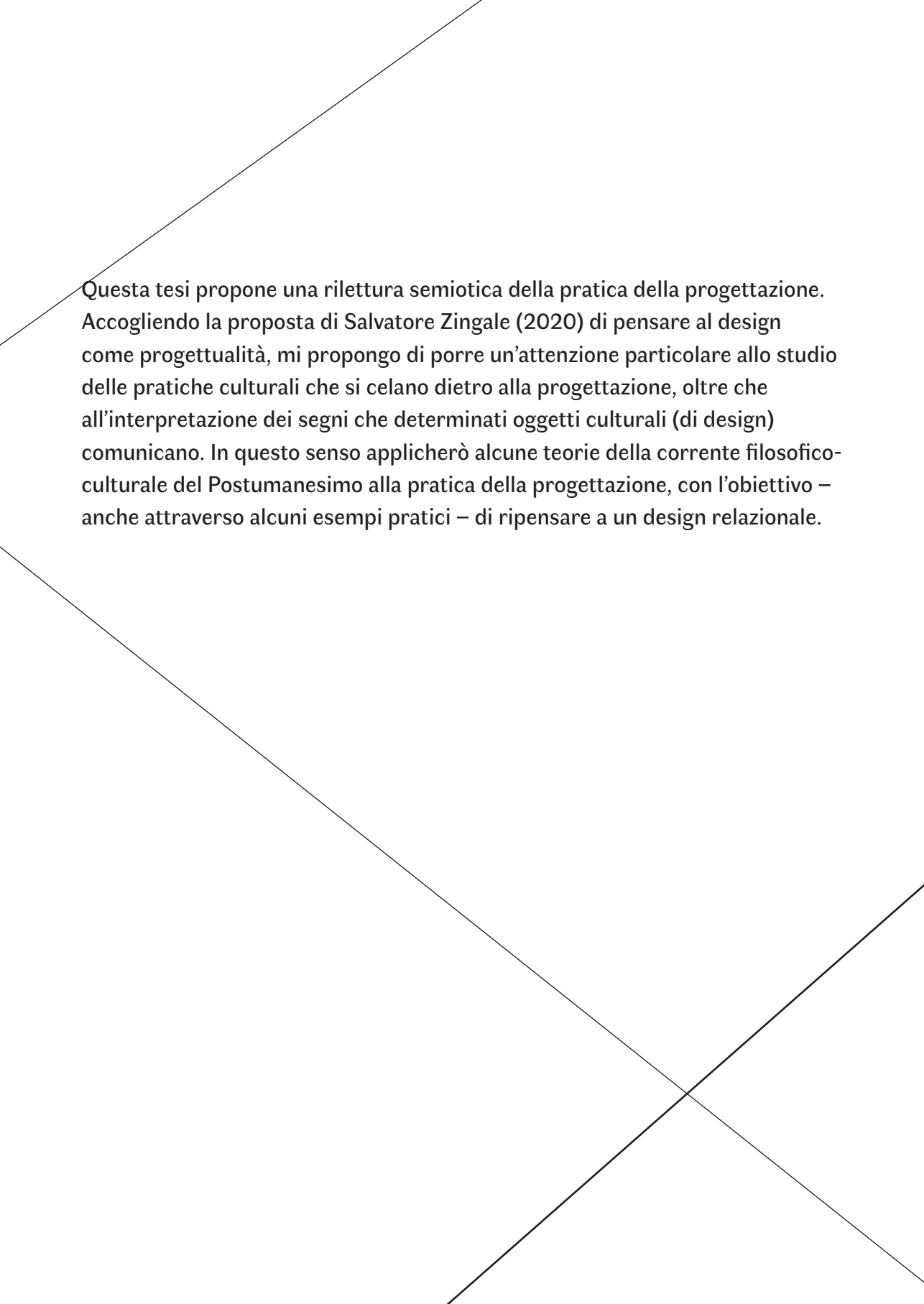
--- , The Philosophical Roots of Posthumanism and Transhumanism - Dr. Ferrando (NYU), concept 3. www.youtube.com/watch?v=BBS_xNOi5jM.
Consultato il 10 novembre 2021.

Ferrando, Francesca e Marchesini, Roberto «Zooantropologia»: Francesca Ferrando intervista Roberto Marchesini (Parte 1). www.youtube.com/watch?v=4jnDoRq-sk0.
Consultato il 14 aprile 2022.

Marchesini, Roberto e Zingale, Salvatore Design e Alterità - Umano e non umano: l'alterità come relazione.
www.youtube.com/watch?v=URRIWHGQAjE.
Consultato il 26 giugno 2021.

Wakkary, Ron Conference by Ron Wakkary.
www.youtube.com/watch?v=HBogJtCmL6A.
Consultato il 9 gennaio 2022.

--- QUT's «Transitioning towards Sustainable Futures» Closing Keynote: Professor Ron Wakkary. www.youtube.com/watch?v=UZ0GJqqDWTQ.
Consultato 19 febbraio 2022.



Questa tesi propone una rilettura semiotica della pratica della progettazione. Accogliendo la proposta di Salvatore Zingale (2020) di pensare al design come progettualità, mi propongo di porre un'attenzione particolare allo studio delle pratiche culturali che si celano dietro alla progettazione, oltre che all'interpretazione dei segni che determinati oggetti culturali (di design) comunicano. In questo senso applicherò alcune teorie della corrente filosofico-culturale del Postumanesimo alla pratica della progettazione, con l'obiettivo – anche attraverso alcuni esempi pratici – di ripensare a un design relazionale.