

Alessandro Marata

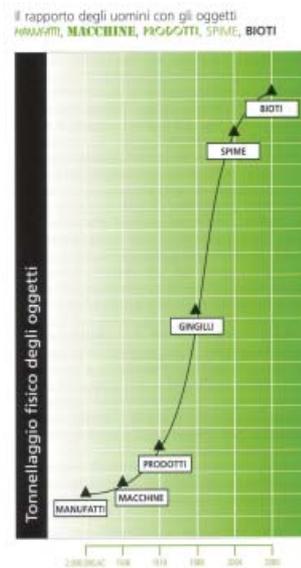
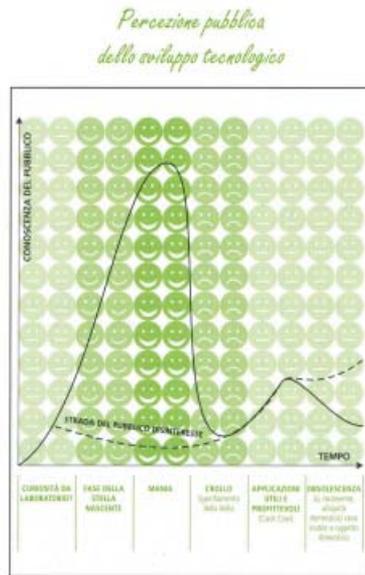
Architetto, laureato presso la Facoltà di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze, è ricercatore presso la Facoltà di Architettura dell'Università degli Studi di Bologna, dove è titolare dei Corsi di Disegno I e Cartografia.

Spime e arfidi. Verso un design etico.

“Questo libro si occupa degli oggetti creati e dell'ambiente, questo vuol dire che è un libro su tutto.” Ironico o presuntuoso? Sicuramente entrambe le cose. L'incipit ci vuol fare capire che questo libro? prodotto? oggetto? tenta di comunicare un metodo, un percorso mentale per quelli che l'autore stesso definisce i lettori ideali: anime giovani, di tutte le età, che vogliono intervenire costruttivamente nel processo della trasformazione tecnosociale. La tesi è che il *mondo dell'artificiale* si sta trasformando a causa della comparsa di nuove forme progettuali e produttive e anche in virtù del fatto che i modi di produzione usati non sono più disponibili. Bruce Sterling, nel suo ultimo libro *La forma del futuro* - edizioni Apogeo, titolo originale *Shaping things* -, sostiene che se la ricerca per un mondo sostenibile fallirà il mondo diventerà impensabile; se invece funzionerà il mondo diverrà inimmaginabile.

Se dopo aver letto il primo capitolo pensate che l'autore utilizzi termini inappropriati ed inconsueti passate al secondo. Lì viene annunciato che i termini saranno utilizzati in modo così particolare che al di fuori del contesto potrebbero generare confusione. E che si farà un largo uso di neologismi. Per esempio, SPI-ME, contrazione di space e time, ci indica che dobbiamo considerare un oggetto non come un manufatto, ma come un processo. *Gingillo*, traduzione italiana dell'inglese *gizmo*, produce anche *gingillociga* da *gizmologic*. Il libro, denso anche di aforismi, motti, illuminazioni, è un continuum di salti tra la logica e l'immaginazione, tra il mondo del reale e quello del possibile. Da sincero devoto dei guru del design e scrittore di romanzi di fantascienza, Sterling dice che non ha grandi difficoltà a pensare alla maniera dei designer. Design e fantascienza sono, secondo lui, occupazioni

sorelle; lo scrittore è un eccentrico visionario e scrivere è faticoso come inventare forme. Dichiara di non avere un'innata sensibilità per la forma, di non sapere disegnare, di non sapere visualizzare bene in tre dimensioni, di non avere una acuta percezione per il dettaglio e di avere poca dimestichezza con le caratteristiche dei materiali e nessuna capacità manuale. Ciò nonostante spiega come è riuscito a realizzare una lampada con elementi già in commercio proprio sulla base del saper pensare come un designer, come, a sentir lui, Laurene e Constantin Boym, Tucker Viemeister, Harry Bertioia, Norman Bel Geddes e Marcel Breuer. La reazione umana al cambiamento tecnologico lo appassiona al di sopra di ogni altra cosa; è la sua materia di studio della quale vuole sviscerare ogni aspetto, inventando nuovi punti di osservazione e nuove parole. “La facoltà di fare tanti piccoli errori in un



1., 2, 3., 4. La forma del Futuro, Brice Stirling.

lampo è un risultato vitale per qualsiasi società che voglia essere sostenibile. Non è necessario che tutte le esperienze siano sensate, logiche o persino sagge, ma è d'importanza vitale registrare, catalogare e poter recuperare dalle miniere di dati gli errori. Nel mondo della progettazione, l'espressione che riassume tutto ciò è prototipazione rapida. Si tratta di una forma di brainstorming condotta con i materiali stessi. Non è semplicemente un modo più veloce di attraversare vecchi modi di produzione, bensì un modo innovativo per gestire progetto e produzione. Secondo i vecchi standard esso potrebbe sembrare dispersivo, che scarti via molti, ma, con una migliore analisi dei dati, gli errori possono diventare una fonte di benessere. Vista in profondità, la prototipazione rapida è una esplorazione esaustiva dello spazio delle fasi del problema. I designer si affidano al brainstorming, un'occupazione che

non è figlia della ragione." A questo proposito Henry Dreyfuss diceva che una sessione di brainstorming produrrà 3 idee buone al costo di 7 cattive, un costo che deve essere considerato il prezzo delle 3 idee buone. A proposito della società sincronica, oggetto di uno dei diciotto capitoli in cui è suddivisa la struttura del libro, sostiene che questa dà grande valore al rapporto tra l'uomo con il tempo. Così anche noi umani siamo entità legate al tempo; non siamo oggetti, ma processi. Il capitolo chiamato *produttori d'immondizia* ci segnala che l'uomo ha sempre fallito nel gestire i rifiuti, che il ruolo di questi è aumentato, che le civiltà collassano, ma le loro rovine sono proverbiali e che i rifiuti sono sempre il nostro principale dono culturale al futuro. Una visione poco ottimista, ma, in parte, realista. Prendendo ad esempio una bottiglia di vino

gingillologico, capiamo che noi, utenti finali, siamo metodicamente adescati in pratiche che accrescono le quote di mercato dei produttori. E volendo porci dal punto di vista della sostenibilità, oltre che da quello del mercato, ci dovremo chiedere: *quanto biossido di carbonio è stato vomitato nell'aria del mio pianeta per portare questo oggetto nelle mie mani?* Bruce Sterling è conosciuto soprattutto come scrittore di fantascienza nel solo del movimento ciberpunk. Chi ne volesse sapere di più può navigare nel sito *viridiandesign* a cui ha dato vita personalmente.