

diid#70 | Design 2030: Saperi

Parole Chiave complementarità | multidimensionalità | conoscenza della conoscenza | Knowledge Design | forme del sapere

Il sistema della conoscenza e delle competenze è sempre più frammentato, ed evolve velocemente a causa delle nuove configurazioni tecnologiche come l'internet delle cose e la rivoluzione della società digitale.

È necessario domandarsi se il Design possa ancora essere considerata una disciplina "del fare" con una forte valenza tecnico-applicativa oppure stia cedendo il passo ad altri saperi specificatamente tecnologici, come le ingegnerie, per ritagliarsi nuovi spazi nella dimensione dei cultural studies e human-studies attraverso un approccio prevalentemente critico-speculativo. Una condizione questa, che porta ad un sistema competitivo asimmetrico. Una deriva, una opportunità o una inevitabile evoluzione?

Il numero vuole indagare se e quali forme di intersezione "fioriscono" tra Design e altri saperi e come il Design reinterpreti le forme potenziali che il sapere può assumere nelle condizioni attuali, caratterizzate da un dialogo di intensità e qualità crescenti fra il mondo analogico e quello digitale (Schnapp, 2015).

Il numero di **diid**, **Design 2030: Saperi**, si orienta al futuro evolutivo della disciplina, partendo dalla constatazione storica che negli anni del metodologismo più esasperato, il Design ha sempre preservato le proprie radici fondamentalmente creative. Il fare design non si è mai limitato, come afferma Ettore Sottsass, ad "oliare l'automatismo della funzione", ma sempre ha interpretato con sensibilità l'ambiente reale e percepito, le esperienze individuali, i contesti sociali e tecnologici che connotano le vite degli esseri umani.

Frammentatasi la filiera dell'industria, come riferimento monologico di sviluppo del progetto, il Design si rivolge oggi a una miriade di possibilità, rinnovandosi continuamente attraverso l'apporto di saperi diversificati. In linea con le metamorfosi della contemporaneità, in un territorio d'indagine altamente sperimentale, il Design si ibrida con l'ingegneria elettronica e dei materiali, con le biotecnologie, le scienze naturali, le scienze sociali ed economiche, la filosofia e gli human-studies in generale.

«Con la compartimentazione dei saperi è impossibile cogliere le questioni multidimensionali, fondamentali e globali dell'epoca attuale nella loro irriducibile complessità».

Ogni "modello del sapere" dovrebbe contenere in sé ragionevoli margini di flessibilità che colgano, preservino e valorizzino le differenze e le specificità delle discipline e delle pratiche operative coinvolte nella ricerca. Le diverse expertise, radicate in saperi settoriali, dovrebbero dialogare fra loro attraverso un linguaggio comune, capace di convertire e adattare saperi specialistici. Possiamo immaginare nuove forme di relazione, organizzazione e amplificazione della conoscenza, meccanismi che fanno scattare l'innovazione tramite la "collisione" fra aree disciplinari diverse, entrando in contatto con nuove possibilità.

In questa direzione, sottolinea Schnapp, il Knowledge Design diventa un modello sperimentale per le scienze umane, il che significa testare strumenti nuovi per progettare iniziative ad alto tasso partecipativo in una dimensione di profonda cross-disciplinarietà. Il Design progetta un nuovo tipo di conoscenza per gestire e interagire in modo critico e innovativo le grandi quantità di dati e per ripensare la trasformazione in rappresentazioni e narrazioni di senso.

Si tratta di ripensare la ricerca collettiva quale sintesi tra cultura umanistica e cultura scientifica, capace di accompagnare le persone a vivere il salto tecnologico con senso e coscienza. Quella che Bonomi definisce la "disciplina dell'animo", della cultura della tecnica che re-incorpora il tema della redistribuzione collettiva dei vantaggi esponenziali dove il processo di rigenerazione del pensiero, della conoscenza e della

formazione consentirebbero di cogliere i legami tra processi, interazioni e le implicazioni tra fenomeni plurali aldilà degli iper-specialismi, dei tecnicismi e della parcellizzazione dei saperi.

Ciò richiede una metamorfosi complessiva che preservi il meglio dell'eredità del passato per coniugarlo con la rigenerazione radicale e creativa dei saperi.

Obiettivo della call **Design 2030: Saperi** è indagare le differenti declinazioni metodologiche impiegate nel fare ricerca per favorire la «complementarietà, e non più disgiunzione, una cultura dialogica tra homo prosaicus e homo poeticus, tra homo faber e homo ludens, tra homo oeconomicus e homo imaginarius» (Morin, 2001). In coerenza alla struttura di **did**, la call è aperta a contributi per le due sezioni Make e Focus che propongono riflessioni su approcci in cui:

- si esplorano nuove conoscenze per affrontare il “molteplice”;
- si interpreta la multidimensionalità per amplificare la conoscenza;
- si progettano nuove forme di relazione tra fare umanistico e fare tecnico-scientifico.

Make è la sezione che apre il confronto attraverso la condivisione di ricerche, progetti, prodotti che dimostrano in forma sperimentale processi, approcci e visioni che esplorano nuovi generi e modelli di sapere e prevedono contaminazioni tra la sfera della ricerca “pura” e i settori della “pratica” utili a fronteggiare la discontinuità tra passato e futuro e trovare soluzioni a problemi della società contemporanea.

Focus è la sezione che raccoglie riflessioni di carattere critico sul tema indagato costruendo legami scientifico-culturali originali in relazione al tema del numero.