

**Cosa vuol dire oggi fare?
E dove si colloca da un punto
di vista teorico l'attuale
innovazione che vede nelle
tecnologie abilitanti un
punto di forte definizione?**

Nella cultura occidentale la divisione teorica tra sapere e saper fare, e la diversa dignità che alla seconda è stata attribuita, ha origini lontane¹.

Poco dopo quella che oggi possiamo, per certi versi, definire come un'artificiosa cesura, avvenuta a partire dal tardo Rinascimento, compaiono alcuni segnali di discussione.

Nel 1580 Bernard Palissy² inveiva contro i professori della Sorbona e si domandava, provocatoriamente, se fosse possibile giungere alla conoscenza degli effetti naturali soltanto attraverso la lettura di libri scritti in latino.

Un anno dopo, Robert Norman, un marinaio inglese che aveva passato venti anni della sua vita in navigazione, invece di accontentarsi di fabbricare e commercializzare bussole, pubblica un manuale sul magnetismo. Si definisce come un “matematico non istruito” incapace di “sostenere una disputa con i logici”. Ma pur riconoscendo e rispettando la cultura del potere, la cultura delle università, si duole del fatto che essi non riescono ad apprezzare il lavoro dei meccanici. Juan Luis Vives, filosofo spagnolo del XVI secolo, sollecita una riflessione sui problemi del fare sostenendo che la natura era conosciuta meglio dai meccanici che dai filosofi.

Colui che, comunque, è riconosciuto come il primo filosofo che ha conferito dignità alle arti meccaniche, fu Francis Bacon. Come ricorda Paolo Rossi

La valutazione baconiana delle arti meccaniche è fondata su tre punti:

1. servono a rivelare i processi della natura e sono una forma di conoscenza;
2. le arti meccaniche crescono su se medesime; sono, a differenza di tutte le altre forme del sapere tradizionale, un sapere progressivo e crescono così velocemente “che i desideri degli uomini vengono a mancare prima ancora che esse abbiano raggiunto la perfezione”
3. nelle arti meccaniche a differenza che nelle altre forme di cultura, vige la collaborazione, esse sono una forma di sapere collettivo: “in esse confluiscono gli impegni di molti, mentre nelle arti liberali gli ingegni di molti si sottopongono a quelli di una sola persona.

(Rossi 1988 p.100)

¹ Sul tema cfr. Bologna F. (1972), *Dalle arti minori all'industrial design*, Laterza, Roma-Bari, pp. 310 e Rossi P. (2017) Feltrinelli, Milano, pp. 1-208.

² Artista e artigiano francese nato a Agen nel 1510.

È lo stesso atteggiamento che fa intitolare a Giedion il primo capitolo di *Mechanization takes Command* “Storia anonima”

Anche in un cucchiaino da caffè si rispecchia il sole. Nel loro complesso le cose modeste [...] hanno sconvolto il nostro sistema di vita sin dalle fondamenta. Queste piccole cose quotidiane si accumulano fino a formare energie che afferrano tutti quanti e si muovono nella cerchia della nostra civiltà.

(Giedion, 1967, p.12)

L'eredità di Bacon venne raccolta nella grandiosa opera dell'Encyclopédie compilata principalmente Denis Diderot e Jean-Baptiste d'Alambert.

«Il merito dell'Encyclopedie fu, appunto, di avere rivendicato l'irrinunciabile valore del lavoro umano (l'antica *fatica del corpo*) in base al rifiuto della separazione dottrinarica fra pensiero e tecnica». Fa piacere ricordare che la parola Enciclopedia significa concatenazione delle scienze e nel *Discorso preliminare* D'Alambert scrive

L'opera che iniziamo – e che speriamo di portar a termine – ha due scopi: in quanto enciclopedia deve esporre nel modo più esatto possibile l'ordine e la connessione dalle conoscenze umane; in quanto dizionario ragionato delle scienze, arti e mestieri, deve spiegare i principi generali su cui si fonda ogni scienza e arte, liberale o meccanica, e i più notevoli particolari che ne costituiscono il corpo e l'essenza.

(D'alambert 1964 p. 44)

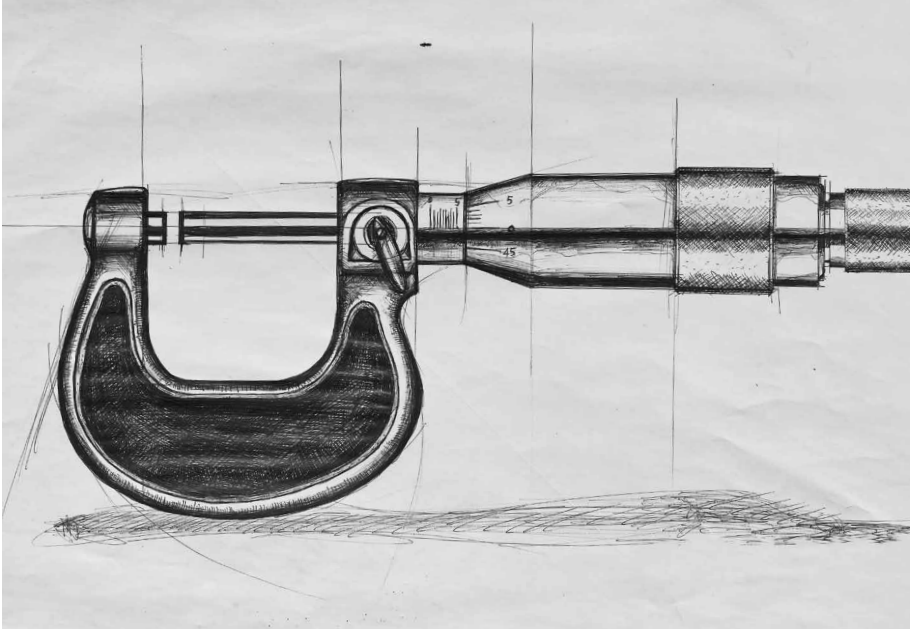
Ma la parte più significativa, in questo contesto, è quella contenuta nella voce *Arte* dove Diderot scrive

Rendiamo finalmente la dovuta giustizia agli artigiani. Le arti liberali si sono celebrate anche troppo da sé; ora potrebbero levar la voce residua per celebrare le arti meccaniche. Spetta alle arti liberali riscattare le arti meccaniche dall'avvilimento in cui i pregiudizi le hanno mantenute tanto a lungo; spetta ai re proteggere e garantirle dalla miseria in cui tutt'ora languono. Gli artigiani si sono sentiti spregevoli perché sono stati disprezzati; insegniamo loro a far migliore stima di se stessi: è questo l'unico mezzo per ottenere da loro opere più perfette. Esca dal seno delle accademie un uomo che scenda nei laboratori vi raccolga i fenomeni delle arti e ce li esponga in un'opera che induca gli artisti a leggere, i filosofi a pensare ulteriormente, e i potenti a fare un uso utile della loro autorità e delle loro ricompense.

(D'Alambert 1964 p. 174)

Cosa vuol dire oggi *fare*? E dove si colloca da un punto di vista teorico l'attuale innovazione che vede nelle tecnologie abilitanti un punto di forte definizione?

Intanto, forse, può essere utile apporre una piccola correzione alla dicotomia tra sapere e saper fare e sostituirla con sapere e fare perché per fare bisogna sapere. E questa piccola cosa presuppone che non ci sia bisogno di esprimere la componente intellettuale nell'espressione fattiva-costruttiva in quanto questa la contiene già in sé.



La mano è l'espressione corporea del fare dotata di intelligenza.

E proprio a questo proposito Henri Focillon conclude il suo saggio *Elogio della mano* con queste parole

Io non separo la mano né dal corpo né dalla mente. Tra la mente e la mano, però le relazioni non sono quelle, semplici, che intercorrono tra un padrone ubbidito ed un docile servitore. La mente fa la mano e la mano fa la mente. Il gesto che non crea, il gesto senza domani provoca e definisce lo stato di coscienza. Il gesto che crea esercita un'azione continua sulla vita interiore. La mano sottrae l'atto di toccare alla sua passività ricettiva, lo organizza, per l'esperienza e per l'azione. Insegna all'uomo a dominare l'estensione, il peso, la densità, il numero. Nel creare un universo inedito, lascia ovunque la propria impronta. Si misura con la materia che sottopone a metamorfosi, con la forma che trasfigura. Educatrice dell'uomo, lo moltiplica nello spazio e nel tempo. (Focillon, 2002, p. 130)

A questo punto, vogliamo introdurre il discorso delle tecnologie abilitanti, e quindi del paradigma dell'industria 4.0, e riflettere sul rapporto strumento/macchina-uomo e del binomio digitale-materiale.

Le modifiche che sono nate a partire dalla prima rivoluzione industriale fino a quella che stiamo vivendo, soddisfacendo il modello capitalistico, hanno prodotto l'allontanamento del lavoratore dagli strumenti e dal controllo economico del proprio lavoro.



La trasformazione dell'artigianato in industria con la fine della proprietà degli strumenti di lavoro, la perdita di controllo da parte del lavoratore (e ancor più dell'utente) di conoscere il funzionamento di ciò che si costruisce e si usa (Crawford, 2010)³, sono solo alcuni degli effetti più evidenti di questo cambiamento.

Nell'analisi che Ivan Illich fa nel testo *Tools of conviviality*, mette in relazione uomo-lavoro-strumento. Egli sostiene che «l'uomo ha bisogno di uno strumento con il quale lavorare non di un'attrezzatura che lavori al suo posto» (Illich, 1993, p. 28) ed introduce il concetto di *strumento conviviale* in opposizione allo *strumento industriale*, il primo lascia un ampio spazio alle modifiche del mondo secondo le intenzioni di chi lo utilizza; il secondo nega questo potere. Il primo sviluppa la creatività e rende partecipe chi lo usa di ogni trasformazione sull'oggetto lavorato trovando esprimendo una continuità tra progetto ed esecuzione; il secondo non permette quasi niente di questo.

In alcuni casi si vede l'abbandono della produzione intensiva come una soluzione ai problemi ambientali e sociali; in altri la trasformazione, anche incisiva, del sistema di produzione capitalistico-industriale, suggerisce l'applicazione di modalità più sostenibili per affrontare i problemi produttivi.

³ Secondo Crawford lo svilimento del lavoro, partito dagli impieghi meccanico-manifatturieri, si è propagato e si sta propagando anche nei settori del sapere. Egli cita i software intelligenti che, come era successo col metodo taylorista nelle fabbriche, spostano le capacità di prendere decisioni dal dipendente al datore di lavoro. Cfr M. Crawford, *Il lavoro manuale come medicina dell'anima*, Mondadori, Milano 1910, p. 47.

La cesura tra pensiero ed esecuzione, che caratterizza la produzione industriale, è stata più volte messa in discussione da un punto di vista teorico. Recentemente Tim Ingold, nel suo *Making. Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*, riporta il pensiero di Lars Spuybroek secondo cui il processo produttivo (ed aggiungiamo noi anche progettuale) deve esprimere la volontà di guardare in avanti cioè aprire un pensiero e improvvisarvi un percorso.

Prevedere, in questo senso, è vedere dentro il futuro, non proiettare sul presente un futuro stato di cose; è guardare dove si sta andando non fissare il punto di arrivo.
(Ingold, 2019, p. 122).

Questo significa che processo e prodotto finale sono estremamente connessi tanto da fare dire all'autore che la progettazione prosegue durante la fabbricazione e anche durante l'uso. Tale visione non è nuova ma è interessante osservare come egli la usi per contestare lo User Centered Design. Secondo Ingold questo approccio progettuale, riduce gli utenti a semplici consumatori di oggetti disegnati per loro e non da loro o con loro, soddisfacendo bisogni predeterminati.

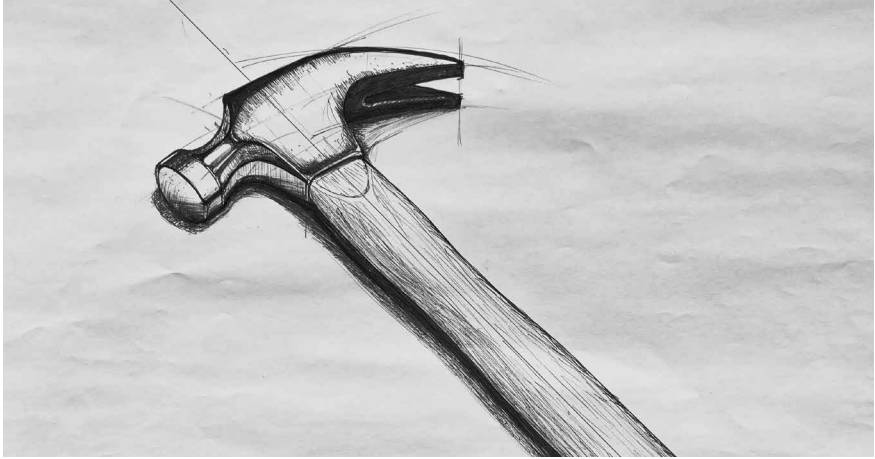
L'interpretazione dell'antropologo verso l'approccio UCD è sicuramente riduttiva, tuttavia ha un suo fascino e può essere un'occasione per riflettere sul ruolo del progetto di design.

Il parziale superamento del paradigma della produzione industriale ha portato il design a riferirsi anche ad altri modelli produttivi in particolare quello artigianale. Esso, sotto numerosi aspetti rappresenta non solo le radici produttive ma anche un diffuso modello economico, e ad un modello di sviluppo che si sta affermando anche se con qualche incertezza capace di mettere insieme alcuni elementi di manifattura tradizionale con le tecnologie digitali.

Nell'arte popolare e nell'artigianato tradizionale la maggior parte delle realizzazioni erano a bassa complessità e il progettista poteva spesso coincidere con l'esecutore permettendo quindi quella fluidità tra progetto ed esecuzione di cui si è parlato in precedenza.

Analogamente il maker contemporaneo, che ha sostituito la sgorbia alla stampante 3D, sembra avere più di un punto di contatto con il modello arcaico. Entrambi hanno il possesso dei propri strumenti, gestiscono in autonomia il proprio tempo e il proprio spazio. Per entrambi i propri strumenti sono la loro attrezzatura che permette lo svolgimento del proprio lavoro. Si assiste quindi ad una rinnovata attenzione verso un modello legato alle risorse territoriali ad una reale o presunta sostenibilità produttiva ad un sapere di tipo tradizionale e contemporaneamente all'applicazione di questi elementi ad una realtà più complessa dove le tecnologie hanno un ruolo centrale e diventano esse stesse strumenti che possono portare a perseguire e a raggiungere obiettivi analoghi a quelli del modello artigianale tradizionale.

Tecnologia quindi concepibili come docile strumento che è in grado di favorire una maggiore sostenibilità almeno da un punto di vista ambientale ed economico.



Oltre agli elementi comuni tra artigianato storico e quello digitale, c'è almeno un altro punto da sottolineare: il maker interpreta una delle applicazioni dell'impresa 4.0 dove, tra gli altri elementi definiti da questo paradigma c'è il fatto che le tecnologie digitali non si sviluppino a scapito della matericità degli oggetti ma dialogandosi e “ancorandosi” a questa.

Quindi i makers sono il modello produttivo dalle minime dimensioni che è capace di interpretare questo modello.

È evidente che nell'analisi dei processi dei due approcci possiamo notare alcuni differenti criteri nel loro processo che va dalla progettazione all'uso.

È però proprio la centralità della realtà fisica che permette il confronto tra gli artigiani nuovi e tradizionali dove quest'ultimi, sono contaminati dalle tecnologie digitali soprattutto per gli elementi di sviluppo della comunicazione e della gestione dei prodotti.

Ma più di ogni cosa sembra importante sottolineare che i modelli dell'artigianato storico e quello digitale, che potremmo definire entrambi come contemporanei, è che il progetto possa svilupparsi anche durante l'esecuzione e oltre.

Riferimenti bibliografici

Ingold T. (2013), *Making: Antropology, Archaeology, Art and Architecture*, (tr. it. 2019, *Making. Antropologia, archeologia, arte e architettura*, Raffaello Cortina Editore, Milano, pp. 142).

Crawford M. (2009), *Shop Class as Soulcraft*, (tr. it. 2010, *Il lavoro manuale come medicina dell'anima*, Mondadori, Milano, pp. 225).

Rossi P. (1988), *I meccanici, gli ingegneri, l'idea di progresso*, in *Storia della scienza moderna e contemporanea*, vol I, Utet, Torino, p. 100.

Illich I. (1973), *Tools for Conviviality*, (tr. it. 1993, *La convivialità*, Red, Milano, pp. 142).

Giedion S. (1966), *Mechanization take Command*, (tr. it. 1967, *L'era della meccanizzazione*, Feltrinelli editore, Milano, pp. 674).

Diderot D. (1964), *Arte*, in D'Alambert J. B., Diderot D., *La filosofia dell'Encyclopédie*, Laterza, Bari, pp. 174.

Focillon H. (1943), *Vie des Formes suivi de Éloge de la main*, (tr. it. 2002, *Vita delle forme seguita da Elogio della mano*, Einaudi, Torino, pp. 134).



