

# PERCHÉ DESIGN&ISUD

Paola Gambaro

Design&ISUD è un'iniziativa frutto di un complesso di azioni progettuali svolte nel campo della formazione disciplinare, della professione e delle possibili pratiche alternative con cui si esplica il mestiere del designer. Nasce dalla duplice volontà di partecipare ad un confronto sui temi dell'attuale crisi vissuta dai modelli di sviluppo e crescita che impongono un concreto riesame e ripensamento sul ruolo e sui compiti del progetto, e di valorizzare realtà del "fare" marginali o in corso di marginalizzazione identificate qui sotto la voce "i sud", siano essi geografici che produttivi, foriere di soluzioni inattese... "sorprese".

Un'esigenza di chiarimento e di verifica rispetto agli apparati professionali, di ricerca e formazione che il design si è dato e su cui investe in risorse umane, culturali, operative nei confronti della società in mutazione, attraversata da straordinari fenomeni di cambiamento che ne stravolgono i caratteri e le specificità ponendola di fronte a quesiti importanti spesso drammatici che coinvolgono l'intero pianeta sul piano ambientale, politico e culturale.

Ormai è assodato che lo sviluppo attuale, fondato su una promessa di prosperità materiale per tutti, non è percorribile e tanto meno sostenibile, ma al contrario è portatore di povertà e disastri ambientali e sociali. Secondo le previsioni dei rapporti WWF e Stern, il consumo di risorse da parte dei paesi industrializzati, condurrebbe già nel 2050 alla necessità di disporre di 2 pianeti per procurare cibo, legna e acqua sufficienti [Latouche, 2007]. Previsioni che sembrano "incredibili", tanto è radicata

nella società dei consumi l'idea che: "per stare meglio occorre consumare di più". Idea che trae fondamento da un contesto economico e culturale caratterizzato dall'assenza del concetto di "limite" e dalla convinzione di poter disporre di risorse gratuite e illimitate.

Tuttavia la presa d'atto, che l'epoca della crisi pone, degli evidenti "limiti" non solo di natura ambientale ma anche di mercato, di lavoro, di crescita demografica, di convivenza sociale si traduce in un potente e profondo fattore di trasformazione, impedendo di pensare al futuro in un'ottica di continuità con il passato, perseguendo lo stesso modello di sviluppo fondato sulla crescita dei consumi materiali.

È necessario un radicale cambio di prospettiva e conseguentemente di azioni e di modi di vivere. Occorre, obbligatoriamente, sostituire la vecchia economia con una nuova orientata verso la sostenibilità, introducendo nuovi indicatori di benessere e progresso attraverso cui superare scelte contrapposte: quella di uscire dalla povertà favorendo più crescita economica, o quella di salvare il pianeta perseguendo meno crescita economica. Occorre, di fatto, individuare come passare dall'economia della crescita all'economia del limite.

Proprio in questo contesto così ampiamente problematico, sembra importante coinvolgere e ri-chiamare alle proprie responsabilità le discipline del progetto e in particolar modo quelle che afferiscono al design in quanto risorse capaci, attraverso i propri strumenti e linguaggi, di dare forza e costruire consenso attorno al ridisegno e riposizionamento di uno sviluppo che includa la tutela delle risorse naturali, l'utilizzo compatibile con le loro capacità rigenerative e il reale riconoscimento del valore dei beni e servizi che sono in grado di fornire.

In modo molto efficace Latouche, tra i fondatori della teoria della decrescita, afferma che "per rinunciare alla folle corsa verso consumi crescenti, occorre creare un'alternativa, decolonizzare il nostro immaginario, iniziare a vedere le cose altrimenti". Un compito su cui il design può operare perché "potente strumento con cui l'uomo forma strumenti e ambienti, (quindi società, se stesso)" [Papanek, 1971]. Il design ha potere e responsabilità nell'orientare gli stili di vita e nel creare nuovi valori. Come sostiene Manzini, "può far percepire che consumare di meno non è per forza una deprivazione, una necessità che genera frustrazione ma

può essere uno stile di vita positivo, innovativo e soddisfacente. Si pensi ai movimenti Green design, a Slow food, al ruolo nei processi di social innovation” [Manzini, 2008].

In questo solco speculativo si inserisce Design&iSUD, come iniziativa formativa e comunicativa ad un tempo ma soprattutto esplorativa di un mondo e di un modo nuovo su cui misurare le proprie capacità, per tarare meglio le proprie aspirazioni e assumere più opportuni orientamenti. È tempo ormai che la progettazione e il suo insegnamento siano pienamente consapevoli delle problematiche aperte, in modo che possano farsi carico della tutela dell'ambiente e dei diritti umani. Occorre far sì che l'attenzione si sposti dalle forme più canoniche del design ai fenomeni di autorganizzazione e autoproduzione di oggetti, servizi e apparecchi, diffusi nei luoghi meno opulenti, sia per scoprire un potenziale creativo di straordinaria qualità sia per riuscire a delineare nuovi comportamenti e nuove operatività. Questo spostamento di campo disciplinare non trova ancora sufficiente accreditamento. Molti vedono ancora il designer come uno stilista e al termine design associano solo una questione di forma. Il design, in realtà, contribuisce alla creazione di senso (Nardini, 2006) attribuendo valori alla relazione oggetti, individui e contesti. Gli oggetti, infatti, sono un “tramite” tra le persone diventando sempre meno oggetti-funzione e sempre più meccanismi attivatori di ritualità.

Grazie alla collaborazione messa in campo dall'Università di Genova con l'Associazione Designers Senza Frontiere ha preso forma l'iniziativa Design&iSUD con l'obiettivo di indagare e (ridefinire il concetto di design), ri-collocandolo all'interno della relazione con l'artigianato e, in particolare, all'interno di contesti del sud del mondo. Una proposta volutamente inusuale rispetto all'idea di progetto tipico del design la cui motivazione ha portato a costruire esperienze tra aree culturali, formative e produttive molto distanti, all'interno delle quali esercitare i protagonisti al confronto, al dialogo, all'osservazione e alla sperimentazione così da poterne trarre indicazioni e suggerimenti concreti per un cambio di prospettiva e di operatività.

L'iniziativa ha inteso offrire una riflessione sul tema dello sviluppo e su quello della cooperazione nella finalità di perseguire una nuova estetica legata alla produzione sostenibile, attingendo a tecniche e lavorazioni

artigianali a rischio di marginalizzazione nelle aree industrializzate del Nord ma ancora diffuse e radicate nella cultura e nei territori del Sud del mondo. Il contributo del design in tali contesti può tradursi in un fattore importante di sviluppo se praticato dal basso, favorendo esperienze di condivisione progettuale e produttiva, scambi reciproci di conoscenze e competenze, formazione di professionalità diverse capaci di interagire.

Si parla dunque del valore dell'artigianato, dei suoi prodotti e delle sue pratiche. Esempi concreti di design e artigianato che si combinano per dare origine a buone prassi sono le esperienze dell'Università di Genova, in Rwanda con il master in "Design per la cooperazione e lo sviluppo sostenibile" e in Etiopia, nel villaggio di Ropi, con i workshop del Laboratorio di Meccanica Applicata alle Costruzioni (Lab.MAC), mosse dall'obiettivo ambizioso: ritornare alle origini e ridare un senso (all'architettura) del fare. Si tratta di sperimentazioni di design e d'architettura con un recupero consapevole del presente e del passato, delle tecniche in uso e dei materiali locali come l'utilizzo delle fibre e del legno o quello dei mattoni in terra cruda. L'obiettivo dei progetti è quello di costruire tra la gente, di essere lì non per insegnare né per portare tecnologie ma per imparare insieme.