

# Design inferno. Distopia e alterità di spazi sociali, artefatti e pratiche future

di Ivo Caruso, Elisabetta Di Minico<sup>1</sup>

## Abstract

Dystopia proliferates through control, manipulation and uniformity, because, in order to radicalize and impose itself, it needs not only Foucauldian «useful and docile» bodies, but also aesthetically and ideologically similar individuals. To achieve its goal, the authority exploits psychophysical submission to shape its social body and rigidly organizes communication, fashion, design, architecture and space, perfect expressions of its *grandeur*, its benefits and its nightmares, also facilitating the recognition, the limitation and the eradication of otherness. How do places and objects reflect dystopia? How will dystopian theories and trends affect everyday life? This contribution intends to investigate the phenomenology oriented towards the pre-visualization of possible futures, using in an interdisciplinary way dystopia and the design culture as tools for representing, narrating and deciphering the relationships between humans and objects, also considering the posthuman implications. The article also intends to reflect on the influence of technology and on the men-artifacts relationship, highlighting its possible evolutions and the changes that the experience of material (and non-material) space has on relationships, lifestyles and human and social values. Considering some significant works of the genre, such as Orwell's *1984*, Moore and Lloyd's *V for Vendetta*, Atwood's *The Handmaid's Tale*, and Wimmer's *Equilibrium*, and comparing the dystopian realities examined with some historical, design and cultural trends of the 20th century and of the 21st century, the contribution intends to analyse the material construction and ideal representation of dystopia; the relationship between space, authority and population; the relationship between man, otherness and artifacts; the relationship between design, science and technology.

## Introducendo i *topoi*

La nostra storia è caratterizzata, fin dalle sue origini, dalla ricerca di (o dalla fuga da) luoghi “buoni”, “cattivi” o “non esistenti”. Che siano inferni o paradisi, trappole labirintiche o giardini incantati, incarnazioni idilliache o progetti terrificanti, la presenza di *topoi* utopici o distopici è un elemento costante non solo della religione, della mitologia o del folklore ma anche dei sistemi sociali dell'umanità. Il «buon luogo» (*ευ-τόπος*) dell'utopia e il «luogo cattivo» (*δυσ-τόπος*) della distopia

<sup>1</sup> I paragrafi 1-4 sono stati scritti da Elisabetta Di Minico, mentre i paragrafi 5-9 da Ivo Caruso. Le Conclusioni sono frutto di una riflessione comune sulle tematiche affrontate.

(o anti-utopia) sono costruzioni tanto geografiche quanto politico-culturali perché «la pratica spaziale consiste in una proiezione su un campo (spaziale) di tutti gli aspetti, gli elementi e i momenti della pratica sociale» (Lefebvre, 1991, p. 8). Questo significa anche che il corpo non è solo, citando Foucault (1995), «direttamente immerso in un campo politico [con] i rapporti di potere [che] operano su di lui una presa immediata» (p. 25), è anche un materiale spaziale:

Un corpo così concepito, come produttore e come produzione di uno spazio, è immediatamente soggetto alle determinanti di quello spazio: simmetrie, interazioni e azioni reciproche, assi e piani, centri e periferie, e opposizioni concrete (spaziotemporali). La materialità di questo corpo non è attribuibile né a un consolidamento delle parti dello spazio in un apparato, né a una natura non influenzata dallo spazio che è, tuttavia, in qualche modo in grado di distribuirsi attraverso lo spazio e, quindi, di occuparlo (Lefebvre, 1991, p. 195).

La società utopica aspira «a massimizzare armonia e soddisfazione e a minimizzare conflitto e miseria» (Davis, 1983, p. 19), a dare ai corpi un perfetto ambiente in cui vivere. La città ideale è fortemente legata a tali aspirazioni perché, come Kumar (1991) sottolinea, «l'architettura è sempre stata la più utopica delle arti. [...] La città è un'opera d'arte, un artificio. È una macchina in cui abitare. Il design di quella macchina, il compito dell'architetto-progettista, è fondamentale per la qualità della vita vissuta. La buona vita ha bisogno non solo dell'ambiente sociale e politico ideale ma anche, forse di più, dell'ambiente fisico ideale» (pp. 5-6).

La ricerca della città ideale può essere fatta risalire a tempi antichissimi: esempi celebri sono le maestose, ordinate e regolari piante a griglia dell'Antica Grecia e dell'Antica Roma ispirate a Ippodamo di Mileto (498-408 a.C.) o «l'opera architettonica di Federico II di Svevia (1194-1250), che volle rappresentare la propria personale visione riformatrice e razionalizzante della società con tangibili icone architettoniche», tra cui Castel del Monte o le *civitates novae* di Augusta ed Eraclea (Occhinegro 2018, p. 1354). Il concetto di «città ideale», però, si sviluppò in Italia solo durante l'Umanesimo e il Rinascimento, grazie alle teorie di rinomati architetti come Antonio Averulino detto il Filarete (1400-1469 ca.) e Leon Battista Alberti (1404-1472). In un'epoca di esaltazione ottimistica della grandezza e della sacralità dell'intelletto che celebrava l'uomo come *Faber ipsius fortunae*, l'ipotesi della città ideale promosse la nascita di piani urbani delineati da modelli antropocentrici. Come mostrano i progetti per Sforzinda, città immaginata del Filarete con pianta a otto punte inscritta in un cerchio (1464), o nell'incantevole ciclo pittorico delle cosiddette «Prospettive urbinati» del XV secolo, l'architettura ideale doveva essere estremamente organizzata, attenta alla prospettiva, alla funzionalità pratica ed estetica, all'equilibrata raffinatezza. Stile, colore, forme, dimensioni, ornamenti, oggetti: tutto doveva riflettere non solo un approccio scientifico e razionale, ma anche incarnare concetti filosofici e utopici, supportando la possibilità di costruire materialmente e culturalmente un mondo migliore basato sulla nuova divinità dell'epoca, la Ragione.

Parzialmente ispirate alle città ideali, le città utopiche raffigurate nel genere, che cominciò a fiorire a partire dal romanzo *Utopia* (1516) di Tommaso Moro (1478-1535), mostrano realtà dove gli spazi aiutano la costruzione di una comunità più equa e il potenziamento dell'alterità, dove convivono eleganza e funzionalità, dove urbanistica e natura lavorano insieme, perché «la vita è nel suo ambiente e non isolata da esso» (Bookchin, 1996, p. 61).

### **Alla ricerca di spazi utopici**

*Notizie da nessun luogo* (*News from Nowhere*), ad esempio, è un romanzo utopico scritto nel 1890 da William Morris (1834-1896). L'intellettuale, designer e artista inglese fu un attivista socialista, fondatore, nel 1884, della Socialist League, e uno dei promotori dell'Arts and Crafts Movement, il cui «scopo primario [...] era [...] l'associazione tra arte e lavoro» (Lovell Triggs, 2014, p. 7). Mescolando raffinatezza estetica e ideologia socialista, questo movimento internazionale sorse in Gran Bretagna alla fine del XIX secolo (diffondendosi facilmente in Europa, Stati Uniti, Giappone, etc.) per promuovere una riforma artigianale delle arti applicate contro la bassa qualità e la generalizzazione causate dall'industrializzazione. *Notizie da nessun luogo* racconta di William Guest, un militante che, dopo un incontro alla Socialist League, si addormenta e si risveglia nella Londra del futuro, nel 2000. In questa felice utopia agraria e anarchica, non ci sono istituzioni statali, sistema monetario, tribunali e carceri. I mezzi di produzione appartengono al popolo e non esiste proprietà privata. I diritti e le libertà individuali sono garantiti. I cittadini sono gentili gli uni con gli altri e vivono rispettosamente in armonia con la natura, in città pulite, opposte alle metropoli alienanti e inquinate del Regno Unito dell'epoca di Morris. Il riscatto di questa società idilliaca è passato attraverso l'arte, attraverso una ritrovata capacità di ricercare equilibrio, giustizia ed empatia, attraverso la bellezza. Tutto è bello, quasi incantato, dagli spazi e gli edifici pubblici agli abiti, ai mobili, agli ornamenti e agli strumenti, come vediamo, ad esempio, durante la cena nella sala del Bloomsbury Market, dove l'autore descrive con eleganza il luogo e l'evento, il «portale riccamente modellato e scolpito» (Morris, 2002, p. 104), le pitture murali, i vetri, le stoviglie, i piatti, gli arredi della sala e molto altro. Secondo Frankel (2003):

... gli artefatti decorati sono onnipresenti, notevoli non solo per essere integrati nella vita quotidiana degli abitanti di Nowhere, ma anche per essere totalmente in sintonia con l'ambiente generale in cui si svolge la vita quotidiana. Nello scrivere *Notizie da nessun luogo*, Morris si proponeva di spiegare la funzione della decorazione all'interno di una grande società allo stesso tempo umana ed ecologica, cosicché il romanzo abbonda di esempi della visione di Morris sulla decorazione in armonia con il mondo in generale (p. 58).

D'altra parte, le masse dell'Ottocento, schiavizzate e sfruttate dal capitalismo, sono schiacciate dalla bruttezza e sfigurate dall'alienazione, e non sono più in grado di creare, di magnificare la vita. Prima di essere politica, la rivoluzione a cui mirava l'autore è, quindi, artistica, prima che economica, è spirituale. Con la sua «visione estetica del socialismo» (Kumar 1993, p. 141), Morris ha inserito «la ricerca della bellezza nella vita quotidiana [...], tentando di fondere arte e vita» (Greene, 2011, p. 4) e di trasformare «l'intera società in un'opera d'arte» (Kumar, 1993, p. 142) perché «l'utopia deve essere bella o non è utopia» (Kumar, 1993, p. 141).

Bellezza, praticità e armonia dominano anche Mattapoisett, la realtà utopica descritta da Marge Piercy in *Sul filo del tempo* (*Woman on the Edge of Time*, 1976). Connie, una donna latina di New York, è vittima da tutta la vita di ingiustizia, violenza, patriarcato e razzismo. Rinchiusa ingiustamente in un manicomio, instaura un dialogo con un'eterea figura androgina del futuro di nome Luciente, che le mostra una comunità bucolica ma avanzata come uno dei potenziali destini che potrebbero attendere l'umanità (l'altro è estremamente oscuro, contaminato, opprimente, e oggettivante). Mattapoisett è «democratica, anarchica, comunista, ambientalista, femminista, non razzista – dove libertà e responsabilità sono bilanciate in un'economia stazionaria e un sistema di valori non repressivo» (Moylan, 1986, p. 134). Qui non ci sono povertà e ingiustizia perché la società garantisce risorse e uguaglianza. Non ci sono capitalismo e consumismo, ma lo stato riesce comunque a soddisfare i bisogni dell'intera popolazione. Non ci sono razzismo, misoginia, omofobia, patriarcato e discriminazione perché le nascite sono artificiali, le differenze fisiche tra uomini e donne sono state livellate e, attraverso l'ingegneria genetica, le caratteristiche somatiche della popolazione sono state combinate per creare una razza mista unica. Il risultato è una potente – anche se un po' straniante – esaltazione dell'alterità, un'alterità accettata, rispettata e valorizzata. Non c'è neanche inquinamento perché l'ecologia è un pilastro della società e la tecnologia è per lo più sviluppata in funzione dell'ambiente: Mattapoisett utilizza, infatti, sistemi avanzati di riciclaggio, raccolta dell'acqua piovana, energia solare e altre soluzioni altamente sostenibili.

Ancora una volta, l'utopia fonde sviluppo, architettura e natura: durante una sua visita a Mattapoisett, Connie osserva stupita un piccolo villaggio rurale e autosufficiente, con solo seicento abitanti, una fauna divertente e vivace (ci sono galline, mucche, gatti, tartarughe...), giardini, fiumi e laghetti, e senza grandi agglomerati urbani, grattacieli e altri cliché fantascientifici futuristici come, ad esempio, macchine-volanti, laser, o similari. Fatta eccezione per alcune strutture, come «pochi grandi edifici in terracotta e gialli e una cupola blu», le case sono «piccole e spuntano in modo casuale tra alberi, arbusti e giardini», sono costruite in legno, mattoni, pietre e cemento e spesso «selvaggiamente decorate e ricoperte di viti» (Piercy, 1976, p. 68). Gli interni sono semplici, funzionali ma accoglienti:

i mobili in ciliegio e pino erano robusti: una grande scrivania, un grande tavolo da lavoro e un grande letto, su cui era stato casualmente tirato un copriletto di lana, che pendeva in un angolo. Il pavimento era di legno e, su di esso, erano appoggiati due tappeti di tessuto dai colori vivaci con un disegno di volti che spuntavano come frutti tropicali fuori dal foliage. Disegni e dipinti di bambini erano attaccati qua e là, così come grafici e diagrammi, appesi in qualche modo al muro. (Piercy, 1976, p. 71)

### **Incubi psicofisici nei «luoghi cattivi»**

Se nell'utopia il potere e gli spazi «lavorano» per migliorare la società e garantire giustizia e pace, nella distopia, che è «l'incubo del sogno [utopico], come un doppelgänger maligno e smorfioso» (Kumar, 1991, p. 99), questi sono utilizzati per amplificare il controllo, la manipolazione, l'oppressione, la disuguaglianza e l'emarginazione: urbanistica, architettura, arte, moda e arredamento, ad esempio, divengono sintomi della malattia socio-politica che infetta i «luoghi cattivi». L'equilibrio idilliaco tra città e natura e tra cittadini finisce per infrangersi, rivelando una forte dicotomia tra tutti gli elementi che costituiscono la società. Secondo Prakash (2010)

la città [distopica] appare spesso oscura, insurrezionale (o costretta all'obbedienza totale), disfunzionale (o costretta a un funzionamento macchinoso), inghiottita da crisi ecologiche e sociali, sedotta dal consumo capitalistico, paralizzata da criminalità, guerre, conflitti di classe, di genere e razziali, e sottoposta a un eccessivo controllo tecnologico e tecnocratico (p. 1).

Le città distopiche utilizzano in modo negativo la funzionalità utopica dello spazio e degli artefatti per ampliare la grandezza del potere centrale e per sostenere la coercizione e il controllo degli individui, elementi volti a garantire e tutelare la sopravvivenza di un immobile e oppressivo *status quo*. In questi contesti, generalmente dominati da un cromatismo scuro, dove il nero, il grigio, il marrone o il blu profondo sono colori essenziali, le persone imitano le architetture che le circondano: sono rigide, limitate e immutabili, prive di individualità e originalità. L'uniformità, l'odio e la paura promossi dalle distopie repressive plasmano le realtà metropolitane: più la società è controllata, manipolata, razzista e conservatrice, più la divisione urbana è profonda e netta.

Gli elementi geografici/materiali e la suddivisione dello spazio sono rappresentazioni metaforiche dell'ingiustizia e dei conflitti sociali, come possiamo vedere nei film *Metropolis* (1927) di Fritz Lang ed *Elysium* (2013) di Neill Blomkamp. Il capolavoro dell'espressionismo tedesco porta sullo schermo i contrasti della società occidentale, in particolare della Repubblica di Weimar, attraverso riprese stranian-

ti e grandangolari che indugiano plasticamente sulla macchina, sulla «bestia» tecnologica, potente, affascinante, ma anche devastante, che ha dilaniato l'Europa durante la Prima Guerra Mondiale. La città è una beata utopia in superficie e una disperata distopia nel sottosuolo. È controllata da un gruppo di avidi industriali, che vivono circondati da piacere e ricchezza in magnifici grattacieli. D'altra parte, i lavoratori sfruttati sono letteralmente sotto i piedi dei loro padroni, confinati sottoterra, privati di dignità e benessere.

La classista divisione urbana di *Metropolis* è ulteriormente esacerbata in *Elysium*, diventando addirittura separazione spaziale. La Terra rappresentata nel film è in declino, così come la sua umanità. È ridotta a una *favela* globale, malsana e sovraffollata, dove il paesaggio urbano si sta sgretolando e l'ambiente è degradato e irreparabilmente inquinato. Le case cadono a pezzi, l'arredamento è povero e la maggior parte della tecnologia è obsoleta. Baracche, rifiuti, ruggine e polvere abbracciano l'architettura e le miserabili figure che a malapena sopravvivono sul pianeta. L'élite ricca e potente (che rappresenta una piccolissima percentuale della popolazione umana), invece, vive felicemente su una stazione spaziale, lasciando a dei robot-poliziotti il controllo e la repressione degli sfortunati abitanti del mondo. La colonia di Elysium è un'utopia perfetta, immersa nel verde e nell'opulenza. Il clima è mite, l'architettura è sostenibile, la tecnologia è avanzata e speciali macchine possono curare la quasi totalità delle malattie.

È chiaro che la ribellione sia l'unica soluzione per entrambe le storie (e per molte altre) e che essa debba partire dalla modifica della realtà urbana perché il destino della cittadinanza è legato, in modo inversamente o direttamente proporzionale, a quello del paesaggio e degli edifici. Per colpire i poteri distopici, la resistenza ha bisogno di modificare i «luoghi cattivi» e la loro costruzione materiale. In *V per Vendetta*, il celebre fumetto anni Ottanta di Alan Moore e David Lloyd cinematograficamente trasposto nel 2005 da James McTeigue, ad esempio, per opporsi al potere fascista del Fuoco Norreno (Norsefire) che governa un Regno Unito repressivo e violento, l'antieroe anarchico V distrugge i simboli architettonici dell'autorità e così facendo annienta anche il potere che li sostiene. Quando il Parlamento e l'Old Bailey esplodono, esplode anche la spietata distopia che incarnano. *V for Vendetta* ci mostra anche perché gli artefatti abbiano un potere utopico e siano spesso percepiti come elementi pericolosi dai regimi distopici. Per mantenere il controllo sulle idee, i sentimenti e le azioni della popolazione, il Fuoco Norreno bandisce, censura o distrugge arte, cultura e conoscenza, e molti artefatti «non sicuri» finiscono inghiottiti dal Ministero degli oggetti questionabili.

Questo è uno schema comune nelle distopie. In uno dei capolavori del genere, *1984*, scritto da George Orwell nel 1948 (e pubblicato nel 1949), il regime da incubo dell'Oceania annienta la storia e la coscienza e priva gli esseri umani della loro memoria e della loro capacità di critica e contestualizzazione, cancellandone anche la cultura materiale. In *Fahrenheit 451* (1953) di Ray Bradbury, i pompieri, invece

di spegnere gli incendi, bruciano i libri, gli artefatti più pericolosi di questa realtà, colpevoli di stimolare la conoscenza, il dibattito e la critica. In *Equilibrium*, film diretto da Kurt Wimmer nel 2002, la popolazione è desentimentalizzata e sedata, i legami umani sono inesistenti e tutto ciò che può produrre emozioni è proibito o distrutto: libri, profumi, dipinti, abiti colorati, ornamenti, persino animali domestici. In tutte queste opere, la punizione per il possesso, l'uso e/o la difesa di artefatti illegali arriva fino alla morte.

Scritto da Margaret Atwood e utilizzato come base per l'omonima serie tv del 2017 di Bruce Miller, *Il racconto dell'ancella* (*The Handmaid's Tale*, 1985) mostra un regime fondamentalista distopico che, partendo dalla proibizione o dalla distruzione degli artefatti giudicati «immorali», arriva all'estremo, alla negazione dell'identità e della soggettività degli individui, trasformando gli oggetti in peccati e crimini e i soggetti in peccatori e criminali. La popolazione di Gilead è miserabile, traumatizzata e non solo biologicamente sterile: uomini e donne devono riscrivere completamente i propri tratti culturali, i comportamenti collettivi, le disposizioni intime e le aspettative, ma le donne sono completamente cancellate, psicologicamente e fisicamente, e soffrono doppiamente, a causa del potere politico e patriarcale.

Gli artefatti, dai cimeli storici alle opere d'arte, dagli strumenti ai gioielli, dagli abiti ai film, dalle fotografie alle ceramiche, formano l'identità sociale e personale, modellano i nostri ricordi, le nostre conoscenze, le nostre azioni. Hanno valori fisici, psicologici e simbolici. Parafrasando Kenneth Burke, Gusfield (1989) afferma che «è nei simboli, nei rituali e nelle cerimonie che la società percepisce sé stessa in modo riflessivo» (p. 39): la sfera materiale e quella culturale plasmano la struttura sociale, rendono il mondo comprensibile e vivibile, consentono «agli esseri umani di immaginare, selezionare, creare e definire le situazioni a cui rispondono» (Gusfield, 1989, p. 8).

### **La resistenza degli artefatti**

Controllando, limitando e vietando gli artefatti, le distopie manipolano la costruzione e la percezione della società e della personalità. Questo significa che la rivoluzione ideologica contro la distopia diviene anche una questione di disobbedienza materiale, di riappropriazione psicofisica di pensieri, corpi e oggetti.

Salvare dall'oblio il sapere e gli elementi che ne sostengono la diffusione è un atto fondamentale nella lotta ai «luoghi cattivi». In 1984, Winston Smith inizia la sua rivolta contro il Grande Fratello scrivendo un diario, un semplice oggetto acquistato in una sorta di santuario incantato, il negozio di antiquariato del signor Charrington, dove il protagonista trova diverse reliquie dei tempi passati in grado di stimolare la sua memoria e il suo pensiero critico, invalidando almeno in parte il

potere repressivo che controlla rigidamente la società in cui vive. Nonostante il suo pensiero eretico si materializzerà completamente attraverso l'erotismo e l'affetto verso la sua collega Julia, è grazie alla sua dedizione a un oggetto del passato che la sua fede nella liturgia politica di Oceania comincia a vacillare. Purtroppo, però, la sua narrazione non diventa un «trionfo dell'individuo» contro la distopia, ma un impulso «negato dalle condizioni storiche e destinato a dissolversi per l'annientamento» del suo autore e del suo pubblico potenziale (Pagetti, 1994, p. 53).

Alla fine di *Fahrenheit 451*, l'ex pompiere Montag si unisce alla comunità degli Uomini Libro, persone che memorizzano le opere più importanti della letteratura internazionale e aspettano speranzosamente un tempo in cui le persone cercheranno di nuovo la cultura e le biblioteche saranno ricostruite. Sanno che «non puoi obbligare la gente ad ascoltare, se non vuole. Dovrà tuttavia venire a noi a suo tempo, chiedendosi che cosa esattamente sia accaduto e perché il mondo sia scoppiato in aria sotto il suo governo», e «un giorno o l'altro la smetteremo di accendere i nostri fetenti roghi funebri e di saltarci sopra. Ad ogni generazione, raccogliamo un numero sempre maggiore di gente che si ricorda» (Bradbury 180, p. 193).

In *V for Vendetta*, V ospita alcune straordinarie reliquie nella sua base sotterranea segreta chiamata Galleria delle Ombre: dipinti, strumenti musicali, arredi, libri, dischi, fotografie e stampe e tanto altro ancora. C'è una biblioteca con centinaia di opere, tra cui le tragedie shakespeariane, la *Divina Commedia* di Dante, il *Don Chisciotte* di Cervantes, *I viaggi di Gulliver* di Swift, il *Faust* di Goethe e *Io sono leggenda* di Matheson. C'è un jukebox che suona *Dancing in the Streets* di Martha e The Vandellas. Ci sono pareti ricoperte di quadri e locandine di film e teatri, tra cui *Monkey Business* dei fratelli Marx, *Klondike Annie* di Victor McLaglen, i cartelloni pubblicitari del Palace Theatre di Plymouth e il *Martirio di San Sebastiano* di Piero del Pollaio.

Evey: È... è incredibile! Quanti dipinti, quanti libri... Non sapevo nemmeno che esistessero cose del genere.

V: Non potevi saperlo, hanno estirpato la cultura, l'hanno buttata via come una manciata di rose secche. [...] Hanno estirpato alcune culture più di quanto abbiamo fatto con altre. Niente Tamla e niente Trojan. Niente Billie Holiday né Black Uhuru... Solo la voce del padrone. Ogni ora. Allo scader dell'ora. (Moore e Lloyd, 2006)

In *Equilibrium*, la «malattia emotiva» del protagonista John Preston viene esaltata dalla riscoperta della connessione umana e della percezione e della fruizione materiale, contro spazi monumentali, uniformi e spogli, utili a minimizzare gli individui. L'unica dissonanza in questo ambiente oscuro è legata a Mary, una ribelle che viene arrestata per possesso di oggetti illegali. Preston si innamora della donna, e lei diventa uno dei motivi della sua disobbedienza. Tutto in Mary ruota attorno all'uso ripetuto ed evocativo del colore rosso: il suo rossetto, il suo nastro di seta,



il mantello che indossa quando viene condotta al rogo, le fiamme che le bruciano il corpo. Questi sono gli unici accenni di brillante cromatismo nell'intero film. E quando Preston sconfigge finalmente la dittatura, tiene tra le mani quel nastro rosso, ricordo dell'amore che non consumerà mai.

### **Design, atopia e tecnologia**

Le evoluzioni tecnologiche e la loro pervasività stanno progressivamente smaterializzando e radicalmente modificando le regole che organizzano i sistemi sociali, politici e culturali. In un contesto in cui tali relazioni si rompono e si raggruppano rapidamente, in cui i luoghi diventano indipendenti dalle tradizioni locali e dai background culturali, una nuova cultura materiale può oggi agire come filtro critico tra le persone, il potere, il mondo fisico e quello virtuale in modi però temporanei e ambigui. Secondo un punto di vista distopico, le innovazioni digitali stanno cambiando il modo in cui viviamo, trasformando materiali, forme e relazioni in paesaggi senza luogo (Caruso, Giambattista, Migliore, 2015). L'atopia (dal greco *ἀτοπία*, "assenza di luogo", "fuori luogo") è la caratteristica unica di questi elementi di non avere connessioni, nella loro stessa concezione, nel loro disegno o nei loro processi di trasformazione, con alcun specifico contesto locale. La cultura del Design, come campo accademico, può rivelarsi un modo riflessivo e critico di intervenire nella quotidianità, nelle relative problematiche e in merito alle possibili proiezioni future. In tal senso la pratica del progetto prevede e rappresenta il futuro non come un qualcosa che è latente, inevitabile e distante; ma lo configura attraverso un presente complesso e dinamico. Oggi viviamo in una società in cui fatalmente convivono iperconnessione e solitudine, libertà e nuove dipendenze, esposizione mediatica e crisi sociale, universalità e privacy. Assistiamo a cambiamenti «cerebrali», veloci e profondi, che hanno generato «una evidente mutazione dei comportamenti degli umani e nei loro movimenti mentali» (Baricco, 2018). Questa condizione ci mette di fronte ad una vera e propria trasformazione della specie in «un'unità evolutiva profondamente nuova, un'entità organica mentale, corporea, psicologica, sociale e culturale senza precedenti: l'*homo technologicus*» (Longo, 2001). Un post-umanesimo quindi caratterizzato da un inedito rapporto tra il reale ed il virtuale, tra l'analogico e il digitale, in un ormai normale processo di ibridazioni e sovrapposizioni di livelli dialogici. In tale scenario il design può agire in maniera critico-progettuale considerando fattori e attori multipli, connessi e dinamici e, quindi, per loro stessa natura complessi. «La loro complessità e relazionalità significa che sono raramente stabili. Né lo sono i loro oggetti o pratiche sociali» (Knorr Cetina, 2001). Il «progettista critico» può, in riferimento a ciò, negoziare, facilitare, sostenere, provocare, evocare, incitare e sperimentare possibili scenari e fornire per essi nuove soluzioni e nuovi linguaggi. Questi linguaggi sono

potenziali «tattiche in un campo che assume sempre più la sfida della mediazione nelle relazioni di potere tra gli stati e il loro popolo, tra i cittadini locali e globali, tra l'esercizio del potere latente attraverso sistemi e cose e le opposizioni che inducono» (Christensen, 2021). Nel suo rinnovato ruolo, secondo Guy Julier, il designer potrebbe anche agire «a valle», definendo una nuova cultura simbolico-oggettuale in cui le proposte esistenti per nuove disposizioni ecologiche, economiche e/o sociali fatte da altri – ad esempio da gruppi politici, organizzazioni comunitarie, responsabili politici, centri di ricerca accademici – vengono utilizzate come punto di partenza. Il professionista della cultura del design esplorerebbe quindi le loro implicazioni socio-materiali. In che tipo di mondo si tradurrebbero? In che modo una tale proposta provocherebbe nuove relazioni e forme di scambio tra artefatti, organizzazioni, reti e quotidianità? Nel fare ciò, il professionista è coinvolto in una forma di modellazione o prototipazione in cui le idee vengono materializzate e testate. È qui che la cultura del design si sposta nella politica prefigurativa, agendo come un banco di prova consapevole e riflessivo per dimostrare ed esplorare la fattibilità di futuri alternativi (Julier, 2022). Non si tratta, quindi, di un esercizio di previsione più o meno immaginativa, ma lo studio analitico di possibili futuri come strumento per generare dibattito a diverse scale e produrre proposte per meglio comprendere il presente e discutere modelli di futuri desiderabili (Dunne, Raby, 2013).

### **Per un Design resistente**

Il Design, inoltre, come strumento culturale speculativo, etico e sempre orientato all'osservazione delle evoluzioni dei bisogni sociali e delle comunità, può oggi agire in contrasto a vecchi e nuovi modelli e metodi dispotici o comunque generalmente limitanti i diritti universali o le libertà individuali di espressione. Ne derivano nuove possibili progettualità che si propongono simultaneamente come soluzioni funzionali, comunicative e simboliche, ma anche come provocazioni; «scintille» per alimentare una necessaria attenzione globale sul rapporto tra poteri, tecnologie, modelli di consumo e sfide sociali e ambientali. Un'attenzione progettuale condivisa capace sia di attivare immediate forme di resistenza, ma anche di prefigurare in maniera più consapevole gli impatti a medio-lungo termine delle attuali emergenze politiche, ecologiche, economiche e di generare visioni per futuri davvero auspicabili o comunque alternativi.

### **Risorse**

La gestione delle risorse (energie, fonti, materie prime, tecnologie produttive, cibo, acqua) è e sarà certamente un tema nodale nei rapporti di interdipendenza



Fig. 1 – Little sun project, Olafur Eliasson, 2012.

(o, in taluni casi, sudditanza) di singoli individui, delle comunità e degli stati. In questa epocale fase di transizione verso modelli di approvvigionamento più stabili, etici, condivisi e sostenibili, le soluzioni considerabili «di resistenza» (ossia alternative a processi speculativi, eterodiretti e centralizzati) sono soluzioni che favoriscono produzioni (e autoproduzioni) diffuse, autogestibili e quanto più possibili indipendenti da fenomeni e attori esterni; quindi svincolate da reti di fornitura e controllo e da logiche organizzative capitalistiche oggi in evidente crisi. Ne sono alcuni esempi i fenomeni di agricoltura urbana o di comunità, le produzioni energetiche off-grid o on-demand, le pratiche di rigenerazione, di making e di nuovo artigianato, le piattaforme open source e creative commons, le esperienze di co-progettazione, di co-produzione e di sharing di beni e servizi. Un caso studio che prefigura in maniera visionaria ma concreta uno scenario futuro orientato all'autoproduzione e all'autoapprovvigionamento è, ad esempio, il concept di fattoria modulare per l'autoproduzione di insetti commestibili Cricket Shelter. Il sistema, progettato dal collettivo statunitense di ricerca Terreform ONE, considera il continuo impatto dei trend climatici, dei conflitti diplomatici, dell'urbanizzazione e delle crisi economiche e propone una tipologia architettonica ibrida progettata per fornire soluzioni integrate per cibo e riparo. In particolare, visto che l'allevamento di bovini, maiali e polli per uso alimentare richiede enormi quantità di acqua dolce, terra ed energia, il progetto sperimenta un possibile modello per l'allevamento di insetti commestibili. Si è verificato che tale forma di allevamento

richiede trecento volte meno acqua per la stessa resa di proteine e, in funzione di ciò, il progetto mira a massimizzare l'accesso alle risorse nutritive e a supportare le comunità locali in previsione di vari possibili scenari critici o post-disastro.

## Privacy

I governi autoritari necessitano di pratiche e tecnologie funzionali al controllo dei flussi sociali (comunicazioni, opinioni, spostamenti, trend). Questa necessità, nell'era dell'informazione, risulta particolarmente impegnativa viste le quantità di dati che ogni giorno vengono prodotte in maniera diretta o indiretta. In alcuni casi i governi, in momenti di particolare instabilità, decidono di bloccare completamente internet, impedendo alle persone di organizzare le proteste e così limitando il trasferimento di informazioni in entrata e in uscita. Le autorità iraniane, ad esempio, dal 2019 hanno ripetutamente interrotto le connessioni internet mobili e i servizi di Instagram e WhatsApp in modo da censurare le notizie e i contenuti relativi alle proteste e alla repressione del governo. Altri stati, invece, nel tempo hanno strutturato dipartimenti di intelligence specializzati nella raccolta e decifrazione dei dati e delle comunicazioni telematiche. Tali azioni si rivelano di certo funzionali alla prevenzione di illeciti di varia natura, ma, nel contempo, sono potenziali strumenti di censura, di intrusione nelle privacy individuali e, in generale, di potenziale controllo autoritario. In maniera più o meno consapevole, di fatto le



Fig. 2 – CV Dazzle, Adam Harvey, 2010.

persone cedono ai sistemi tecnologici con i quali si interfacciano quotidianamente una grande mole di dati sensibili attinenti la propria sicurezza e la propria vita

privata e sociale (dati anagrafici, recapiti, password di accesso, corrispondenze, conti bancari, geolocalizzazione costante, routine, preferenze o abitudini di acquisto). Secondo John Maeda, questa disponibilità a cedere privacy e anonimato è normalmente controbilanciata dalla possibilità di semplificazione di esperienza d'uso di prodotti o servizi supportata da un generale senso di fiducia verso i sistemi digitali che ne governano il funzionamento e che, così, ci guidano verso esperienze più possibile aderenti alle nostre aspettative (Maeda, 2006). Ma è sempre possibile fidarsi in maniera così automatica e scontata dei sistemi digitali, di chi li gestisce e di chi potrebbe utilizzarli come strumenti per l'acquisizione di informazioni così importanti?

Su questo tema, attualmente molto controverso, il designer nordcoreano Sang Mun nel 2012 progetta la font ZXX. Si tratta di un carattere tipografico studiato per non poter essere riconosciuto dai comuni software di scansione del testo. Una font quindi leggibile dalle persone, ma capace di produrre errori di lettura automatica. Il carattere, disponibile in modalità open-source, prevede sei stili diversi (Sans, Bold, Camo, False, Noise e Xed) capaci di generare infinite possibili permutazioni e così aumentare in maniera esponenziale la sua efficacia. Inerentemente la manipolazione dei contenuti testuali in riferimento alla loro riconoscibilità da parte di reader tecnologici, è interessante citare anche l'applicazione CAPTCHA Tweet di Shin Seung Back e Kim Yong Hun che permette agli utenti di Twitter di pubblicare messaggi come CAPTCHA, ossia con caratteri distorti in modo da non ledere la leggibilità da parte di umani, ma renderli illeggibili da parte di un computer.

Il contrasto all'acquisizione non consensuale di dati è un tema centrale nelle sperimentazioni di Adam Harvey. Il designer e artista con sede a Berlino è promotore di progetti di ricerca inerenti alle questioni tecnologiche, sociali, politiche ed etiche dei sistemi, sia fisici che virtuali, di invasione della privacy individuale e collettiva. Gli indumenti della collezione Stealth Wear (2013), ad esempio, sono progettati per camuffare gli utilizzatori agli occhi dei visori notturni e delle telecamere termiche di cui sono dotati alcuni droni ed alcuni sistemi di videosorveglianza. I progetti OFF Pocket (2011), SkyLift (2018) e Data Pools (2018) testano invece soluzioni per sabotare le tecnologie di geolocalizzazione. Si occupano, poi, di difesa contro i sistemi di riconoscimento facciale i progetti CV Dazzle (2010), HyperFace (2013), MegaPixels (2017), Exposing.ai (2020). Su quest'ultimo tema, i progetti Surveillance Exclusion (2016) di Jip van Leeuwenstein e Incognito Mask (2019) di Ewa Nowak propongono delle particolari maschere che contrastano le tecnologie di riconoscimento facciale, ma che, grazie alla loro leggerezza e trasparenza, permettono nel contempo di mantenere identità individuale ed espressioni facciali a favore delle relazioni interpersonali "in presenza". Altro particolare caso studio è il set Accessories For The Paranoid progettato dalle designer tedesche Katja Trinkwalder e Pia-Marie Stute che immagina dei piccoli artefatti "parassitari"

che fisicamente si aggrappano ai comuni device domestici (visti come potenziali spie già presenti nei nostri spazi privati) per bloccare o contrastare la raccolta delle informazioni in modi diversi: generando dati falsi o nascondendo le vere identità dei dati degli utenti dietro un «velo di informazioni fittizie» (Hitti, 2019).



Fig. 3 – ZXX font, Sang Mun, 2012.

### Oggetti di protesta

Come si è visto, il Design, in contrasto alle varie forme di limitazione, controllo o oppressione, può agire proponendo soluzioni strettamente pragmatiche, ma anche come strumento speculativo, critico e culturale, assumendo in tal senso un ruolo divulgativo, di denuncia e quindi di amplificazione e di attivazione sociale. Le soluzioni proposte sono sempre di tipo passivo, di protezione, di resistenza non violenta a difesa e a garanzia dell'indipendenza e delle libertà individuali di movimento, opinione, comunicazione.

Nel 2002 Ralph Borland progetta il concept Suited for Subversion: una sorta di tuta prototipale per la disobbedienza civile nelle manifestazioni di piazza. La proposta presenta una sorta di divisa composta da un volume rosso imbottito,

nel contempo protettivo e iconico; capace ossia di essere ben visibile e attirare l'attenzione dei passanti, non restare inosservato e incoraggiare la società ad incuriosirsi verso i motivi della protesta ed eventualmente a fare eco ai sentimenti dei manifestanti. Una videocamera wireless montata sopra la testa funge da testimone registrando e trasmettendo il segnale direttamente a una remota stazione di controllo. Un altoparlante al centro del torace amplifica e proietta il battito cardiaco di chi lo indossa. In un'azione di gruppo, un battito cardiaco collettivo aumenterà man mano che la tensione e l'eccitazione aumenteranno, definendo così una sorta di segnale sonoro naturale che farà sentire i manifestanti come parte di un unico corpo d'azione, e, allo stesso tempo, che simbolicamente sottolineerà l'umanità e, quindi, la vulnerabilità e la singolarità dell'individuo.

Un caso peculiare per le ripercussioni simboliche, spontanee e globali, è l'iconico costume di scena disegnato da Ane Crabtree per la serie televisiva *The Handmaid's Tale*. Nella narrazione cinematografica, a causa del crollo dei tassi di fertilità, i leader assetati di potere usano un'interpretazione estremista dei testi religiosi per imporre un sistema che porta alla coscrizione delle poche donne fertili rimaste. Queste donne vengono assegnate alle case dei governanti, dove vengono private dei loro diritti e dei loro nomi di nascita, e quindi costrette a sottoporsi a stupri ritualizzati in modo che possano avere figli per l'élite dominante e le loro mogli. L'orrore dell'oppressione che colpisce le ancelle nella serie ha portato numerose donne in diversi luoghi del mondo a indossare il costume bianco e rosso delle ancelle per protestare contro questioni attuali nel mondo reale: lo hanno indossato manifestanti pro-choice in Irlanda, Argentina, Polonia, Inghilterra, Washington DC e Texas. Il costume, casto e spersonalizzante, progettato per rappresentare uno strumento di censura e uniformazione, nella cultura visuale contemporanea è riuscito a diventare un simbolo condiviso del conservatorismo politico nei confronti di diversi temi generalmente attinenti alla condizione femminile e, contemporaneamente, una divisa di chi lotta per essi.



Fig. 4 – Suited for Subversion, Ralph Borland, 2002, photo Peter Hugo.

## Speranze utopiche contro la distopia

Che tipo di mondo potrebbe nascere da queste realtà? In che modo tali proposte potrebbero provocare nuove relazioni e forme di scambio, dar vita a nuovi oggetti, delineare nuovi luoghi e influenzare la nostra vita quotidiana? Il professionista del Design è coinvolto in una forma di modellazione o prototipazione in cui le idee vengono materializzate e testate. È qui che la cultura del Design entra nella politica prefigurativa, fungendo da banco di prova consapevole e riflessivo per dimostrare ed esplorare la fattibilità di futuri alternativi. Non si tratta solo di un esercizio previsionale più o meno fantasioso, ma dello studio analitico delle possibilità come strumento per generare dibattiti su diversi livelli e produrre proposte per meglio comprendere il presente e discutere modelli di «futuri desiderabili» (Dunne, Rabi, 2013, p. 51). «Di fronte all'inevitabile, rifiutare è patetico, ma sorvegliare è necessario, se non altro per capire, oltre a ciò che noi possiamo fare con la tecnica, ciò che la tecnica ha fatto, fa e farà di noi. (...) Non dobbiamo dividerci tra fautori e denigratori delle nuove tecnologie, ma tutti insieme diventare attenti osservatori, almeno per evitare che la storia, che noi uomini abbiamo inventato, d'ora innanzi accada a nostra insaputa» (Galimberti, 2009, p. 255).

Le discipline del Design, la letteratura, il cinema, il fumetto e molti altri artefatti culturali possono essere considerati punti di vista privilegiati per analizzare il nostro mondo e le pulsioni utopiche e distopiche che lo guidano, per sostenere la resistenza, la conoscenza, la consapevolezza e l'empatia, per promuovere l'inclusione sociale e la giustizia, per valorizzare l'alterità come forza positiva delle nostre comunità globali. Come ha spiegato Marcuse (1967): «Questa società cambia tutto ciò che tocca in una fonte potenziale di progresso e di sfruttamento, di fatica miserabile e di soddisfazione, di libertà e d'oppressione» (p. 90). Starà a noi decidere se vogliamo costruire un «buon luogo» o un «luogo cattivo».



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under the Marie Skłodowska-Curie grant agreement No 847635.



## Bibliografia

- Baricco A., *The game*, Einaudi, Torino, 2018.
- Bookchin M., *The Philosophy of Social Ecology*, Montreal-New York-London, Black Rose Books, 1996.
- Bradbury R., *Fahrenheit 451*, Milano, Mondadori, 2010.
- Caruso I., Giambattista A., Migliore E., *Digital dystopias. Design scenarios of technological atopy*, in *Utopia. past, present, future*, pp- 78-85, Journal n. 03, Rdesignpress, Roma, 2015.
- Christensen M., *Foreword Bird*, in Erlhoff M., Rezai M. (Eds.), *Design and Democracy, Activist Thoughts and Practical Examples for Sociopolitical Empowerment*, Birkhäuser Verlag GmbH, Basel, 2021.
- Davis J.C., *Utopia and the Ideal Society*, Cambridge, Cambridge University Press, 1983.
- Dunne A., Raby F., *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, 2013.
- Foucault M., *Discipline and Punish. The Birth of the Prison*, New York, Vintage Books, 1995.
- Frankel N., *The Ecology of Decoration: Design and Environment in the Writings of William Morris*, "The Journal of Pre-Raphaelite Studies", vol. 1, autunno 2003.
- Galimberti U., *I miti del nostro tempo*, Feltrinelli, Milano, 2009.
- Greene V., *Utopia/Dystopia*, "American Art", vol. 25, n. 2, estate 2011.
- Gusfield J.R., *Introduction*, in Burke, K., *On Symbols and Society*, Chicago, University of Chicago Press, 1989.
- Hitti N., *Accessories for the Paranoid uses fake data to stop your devices spying on you*, "De-zeen", 27 giugno 2019: <https://bit.ly/40jxETF>.
- Julier G., *Design culture as critical practice*, in Mareis C., Greiner-Petter M., Michael Renner M., *Critical by Design?: Genealogies, Practices, Positions*, Verlag, Bielefeld, 2022.
- Knorr Cetina K., *Objectual Practice*, in Schatzki T. R., Knorr Cetina K., Von Savigny E. (eds.), *The Practice Turn in Contemporary Theory*, London, Routledge, 2001.
- Kumar K., *News from Nowhere. The Renewal of Utopia*, "History of Political Thought", vol. 14, n. 1, primavera 1993.
- Kumar K., *Utopia and Anti-Utopia in Modern Times*, Blackwell, Oxford, 1991.
- Lefebvre H., *The Production of Space*, Blackwell, Oxford, 1991.
- Longo G.O., *Homo technologicus*. Meltemi, Roma, 2001.
- Lovell Triggs O., *The Arts & Crafts Movement*, Parkstone International, New York, 2014.
- Maeda J., *The laws of Simplicity*, Massachusetts Institute of Technology, Boston, 2006.
- Marcuse H., *L'uomo a una dimensione. L'ideologia della società industriale avanzata*, Einaudi, Torino, 1967.
- Moore A., Lloyd D., *V per Vendetta*, Magic Press, Roma, 2006.
- Morris W., *News from Nowhere*, Cambridge University Press, Cambridge, 2002.
- Moylan T., *Demand the Impossible. Science Fiction and the Utopian Imagination*, Methuen, Londra-New York, 1986.

- Occhinegro, U., *Utopia. The Design of the Ideal City*, in Amoruso G. (ed.), *Putting Tradition into Practice: Heritage, Place and Design, Lecture Notes in Civil Engineering 3*, Springer International Publishing, 2018.
- Pagetti C., *Il diario e il microfono: il pianeta di George Orwell*, Tirrenia, Torino, 1994.
- Piercy M., *Woman on the Edge of Time*, Fawcett Crest, New York, 1976.
- Prakash G., *Noir Urbanism. Dystopic Images of the Modern City*, Princeton University Press, Princeton-Oxford, 2010.