

book
series



diid

disegno industriale › industrial design

Design 2030: Saperi

70/20



LISTLAB



diid

disegno industriale › industrial design

Design 2030: Saperi

Il sistema della conoscenza e delle competenze nella scena internazionale è sempre più frammentato, ed evolve velocemente a causa delle costruzioni tecnologiche come l'internet delle cose e la rivoluzione della società digitale. A questo punto è necessario domandarsi se il Design possa ancora essere considerata una disciplina "del fare" con una forte valenza tecnico-applicativa oppure sta cedendo il passo ad altri saperi più specificatamente tecnologici come le ingegnerie, per ritagliarsi invece nuovi spazi nella dimensione dei *cultural studies* e *human-studies* con 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 70 di **diid** vuole indagare se e quali forme di intersezione "fioriscono" tra Design e altri saperi e come il Design sta ridefinendo i suoi stessi saperi.

Sonia Capece

Paola Bertola, Mario Bisson, Mario Buono
Cristian Campagnaro, Massimo Canevacci
Flaviano Celaschi, Elisabetta Cianfanelli
Maria Claudia Coppola, Valentina De Matteo
Nicolò Di Prima, Elena Formia, Alessandro Ianniello
Lorenzo Imbesi, Marzia Mortati, Luca Palermo
Stefania Palmieri, Tonino Paris, Valentina Porcellana
Valentina Perricone, Paolo Pupparo, Raimonda Riccini
Luca Simeone, Silvia Stefani, Margherita Tufarelli
Laura Varisco, Rosanna Veneziano
Carlo Vinti, Michele Zannoni

ISSN 1594-8528



20102

9 788832 080445



Design 2030: Saperi

diid
disegno industriale | industrial design
Rivista quadrimestrale

Fondata da | Founded by

Tonino Paris
Registrazione presso il Tribunale di Roma 86/2002 del 6 Marzo 2002

N°70/20

Design 2030: Saperi

ISSN

1594-8528

ISBN

9788832080193

Anno | Year

XVII

Direttore | Editorial Director

Tonino Paris

Comitato Direttivo | Editors Board

Mario Buono, Loredana Di Lucchio, Lorenzo Imbesi, Francesca La Rocca, Giuseppe Losco, Sabrina Lucibello

Comitato Scientifico | Scientific Board

Mariana Amatulio, Vice Rettore, Global Strategic Initiatives Parsons School of Design, (USA)
Andrea Branzi, Emerito, Politecnico di Milano, (Italia)
Flaviano Celaschi, Professore Ordinario, Università degli Studi di Bologna “Alma Mater”, (Italia)
Dijon De Moraes, Rettore, Universidade do Estado de Minas Gerais, (Brasile)
Giuseppe Furlanis, Presidente, Consiglio Nazionale per l’Alta Formazione Artistica e Musicale, (Italia)
Sebastián García Garrido, Universidad de Málaga, (Spagna)
Claudio Germak, Professore Ordinario, Politecnico di Torino, (Italia)
Christian Guellerin, Direttore esecutivo, L’École de design Nantes Atlantique, (Francia)
Stefano Marzano, Fondazione di DEAN, THNK School of Creative Leadership, (Olanda)
Fernando Moreira da Silva, Professore Ordinario, Universidade de Lisboa (Portugal)
Raquel Pelta, Insegnante, Universidad de Barcelona (Spagna)
Bruno Siciliano, Professore Ordinario, Università degli Studi di Napoli Federico II, (Italia)
Francesca Tosi, Professore Ordinario, Università degli Studi di Firenze, (Italia)

Comitato Editoriale | Editorial Advisory Board

Luca Bradini, **Sonia Capece**, **Carla Farina**, **Andrea Lupacchini**, **Enza Migliore**, **Federico Oppedisano**,
Lucia Pietroni, **Chiara Scarpitti**, **Carlo Vannicola**, **Carlo Vinti**

Redazione Napoli | Editorial Staff Naples

Camelia Chivăran, **Veronica De Salvo**, **Fabrizio Formati**, **Giovanna Giugliano**, **Elena Laudante**, **Ciro Scognamiglio**

Caporedattore | Editor In-Chief

Sonia Capece

Progetto grafico | Graphic Layout

Marc Sánchez (Blacklist Creative)

Curatore | Guest Editor diid 70

Sonia Capece

Indice

Editorial

Design 2030: Saperi > **Tonino Paris** 5

Introduction

Design e Saperi: intersezioni > **Sonia Capece** 11

Think

Il design modello “antidisciplinare” per nuovi saperi > **Mario Buono** 16

Pensare come un designer > **Valentina De Matteo**, **Flaviano Celaschi**,
Elena Formia, **Michele Zannoni** 26

Le categorie collassano, il sapere è mobile: dislocazioni tra Design e Antropologia
> **Lorenzo Imbesi**, **Luca Simeone**, **Massimo Canevacci** 34

Che “sapere” è il design? > **Raimonda Riccini** 42

Digital humanities e storia digitale. Quale ruolo per il design? > **Carlo Vinti** 50

Think gallery > **Il volto della conoscenza** > **Ciro Scognamiglio** 58

Make

Nuovo paradigma per transizioni future > **Mario Bisson**, **Stefania Palmieri**,
Alessandro Ianniello 76

La Palestra delle cose > **Cristian Campagnaro**, **Nicolò Di Prima**,
Valentina Porcellana, **Silvia Stefani** 84

Il design costruzionale degli organismi > **Valentina Perricone** 92

Saperi, narrazioni: prodotti come medium di relazioni > **Rosanna Veneziano** 100

Make gallery > **Il design è anisotropico?** > **Fabrizio Formati** 108

Focus

Saperi, metodi e criteri di progettazione per il futuro > **Elisabetta Cianfanelli**,
Margherita Tufarelli, **Paolo Pupparo**, **Maria Claudia Coppola**

Saperi indisciplinati nell’era digitale > **Marzia Mortati**, **Paola Bertola** 126

2+2=5. Transdisciplinarità ed arte contemporanea > **Luca Palermo** 134

Design nel nuovo orizzonte tecnologico. Incrementare il sapere con il design
> **Laura Varisco** 142
150

Focus gallery > **Il design oltre la dimensione visibile** > **Camelia Chivăran** 158

Focus



Design nel nuovo orizzonte tecnologico.
Saperi, metodi e criteri di progettazione per il futuro

Elisabetta Cianfanelli, Margherita Tufarelli, Paolo Pupparo, Maria Claudia Coppola

Saperi indisciplinati nell'era digitale

Marzia Mortati, Paola Bertola

2+2=5. Transdisciplinarietà ed arte contemporanea

Luca Palermo

Incrementare il sapere con il design

Laura Varisco

Design nel nuovo orizzonte tecnologico. Saperi, metodi e criteri di progettazione per il futuro

Il dialogo tra saperi appartenenti ad ambiti differenti risulta difficile in un contesto fortemente polarizzato. L'utilizzo di determinate metodologie sembra tradurre un orizzonte progettuale comune, contribuendo però a vanificare le qualità intrinseche delle relazioni dense di significato. Le opportunità che il design può cogliere si distaccano dall'utilizzo delle contaminazioni statiche tra conoscenze, per avvicinarsi alla progettazione delle relazioni e quindi dei significati che esse stesse possono rappresentare. La disciplina diventa quindi una sonda tra i saperi capace di accogliere le specificità senza generalizzarle in strutture rigide, collaborando con le proprietà dinamiche di metamorfosi delle conoscenze per arrivare a generare sistemi con prospettive responsabilmente ampie e sensibili. Il contributo affronta la relazione tra il design ed altri saperi per indagare la misura in cui la convergenza di contenuti necessita del processo di sintesi critica che la cultura progettuale è solita porre in essere, per affrontare l'incertezza contemporanea e definire i canali operativi del futuro.

Intraprendere tale metamorfosi necessita di una lettura critica di ciò che è accaduto e che accade nel contesto della, rivoluzione tecnologica, sociale e culturale sia negli aspetti evolutivi della disciplina, sia in relazione alle nuove opportunità che emergono in cui le connessioni assumono un ruolo strategico nella definizione dell'identità del progetto.

[transdisciplinarietà, prodotto, rivoluzione digitale,
contaminazioni, relazioni tra saperi]

**Elisabetta Cianfanelli, Margherita Tufarelli,
Paolo Pupparo, Maria Claudia Coppola**

Professore Ordinario, Università di Firenze
Assegnista di Ricerca, Università di Firenze
Dottorando, Università di Firenze
Dottoranda, Università di Firenze

> elisabetta.cianfanelli@unifi.it margherita.tufarelli@unifi.it
paolo.pupparo@stud.unifi.it maria.coppola@stud.unifi.it

Contemporaneità vaporizzata

L'ubiquità tecnologica, la miniaturizzazione dei dispositivi e le intelligenze artificiali, nutrite da una estetizzazione pervasiva del quotidiano (Di Stefano, 2018), impattano profondamente il nostro *modus vivendi*. Con i caratteri di una rivoluzione, l'accelerazione costante travolge e trasforma interi stili di vita, oggetti e soggetti.

Nella "quarta rivoluzione" dell'informazione (Floridi, 2010) si configura un ecosistema complesso in cui si percepiscono sfumati i confini tra reale e virtuale, online e offline, teoria e prassi, vero e falso.

La società non appare più liquida (Bauman, 2011), ma vaporizzata ed atomizzata in tutti i suoi aspetti ed il collegamento alla rete non sempre corrisponde ad una interconnessione profonda: l'economia dei servizi beneficia di una infrastruttura nebulosa (es. *cloud computing*), in cui la conoscenza si riduce ad una frammentazione del sapere, fondata su una somma smisurata di informazioni, non tutte di eguale valore. A verificarsi è il paradosso dell'innovazione (Grillo, 2019), per cui alla grande mole di informazioni disponibili, non corrisponde una conversione in conoscenza utile.

Nonostante la tecnologia avanzi al punto da naturalizzarsi come ambiente dato per le relazioni umane, questa è in realtà uno strumento camaleontico, che necessita di rielaborazione perché sia restituito alla società in modi e forme che meglio rispondano ai nuovi bisogni umani: il design, da sempre catalizzatore dell'avanzamento tecnologico, si ritrova qui ad affrontare sfide di grande entità, segnate da un'alta incertezza e ambiguità.

«La società interconnessa è una società ipercomplessa» (Dominici, 1996); questa condizione si trova a colpire anche il design in tutte le sue declinazioni, in quanto storicamente interprete delle sempre nuove necessità collettive. Di pari passo con la tecnologia, la cultura progettuale si è evoluta nel tempo, affinando strumenti e processi di ricerca e di pratica, giungendo ad una sensibilità interdisciplinare tale da integrare aree che vanno ben oltre i territori caratterizzanti la progettazione: dal prodotto al sistema-prodotto, dal sistema-prodotto al sistema strategico.

La necessità di affrontare la complessità senza banalizzarla è tra i motori principali di questa evoluzione, che ha visto la formazione progettuale arricchirsi di valori taciti mutuati dalle discipline che il design andava via via contaminando, lasciandosi a sua volta contaminare: ne è risultata una meta-disciplina che, se ieri si definiva principalmente in base ai suoi *output*, imponendosi un forte vincolo lungo tutto il processo di elaborazione, oggi sembra affermarsi quale disciplina catalizzatrice di conoscenza.

In questa dimensione il design si trova in una posizione strategica, in quanto l'operazione di sintesi critica tra saperi e sistemi di conoscenze ben più strutturati è innata nella disciplina (Celaschi, 2008). La disciplina si configura infatti come orizzontale, in cui l'intenzione teorica non dovrebbe disgiungersi da quella pratica (Morin, 2001) raggiungendo così una iperspecializzazione del sapere che non permette più di leggere legami ed interconnessioni.

Il connubio tra diversi saperi, apparentemente distanti, risulta essere una condizione imprescindibile per affrontare l'ipercomplessità del nostro tempo, ma non può limitarsi a una serie di connessioni sempre più effimere, pronte a essere sciolte non appena lo scenario venga a mutare (Bauman, 2003).

Tenendo conto di queste riflessioni, la domanda su cui si snoda il contributo riguarda quali saperi saranno necessari alla ricerca ed alla pratica progettuale che si confronta non solo con altre discipline, ma con gli algoritmi, con l'automazione e con le intelligenze artificiali.

Quali nuovi saperi occorrerà dunque coltivare? E quali “vecchi” saperi sarà opportuno riconsiderare?

La radice del futuro

Lo sviluppo tecnologico ha inciso profondamente sul design come disciplina e sulla stessa forma della conoscenza, offrendone nuove modalità di fruizione: cambiano così anche gli apparati teorici e pratici su cui si fonda la ricerca nel design. Pertanto, appare utile volgere uno sguardo al passato per cogliere come la mutazione dei saperi e la loro codifica abbia condotto alla disciplina che oggi conosciamo.

Il design come disciplina dedicata alla progettazione del prodotto in serie, secondo la ormai datata definizione di Maldonado (1961): «è un'attività progettuale che consiste nel determinare le proprietà formali degli oggetti prodotti industrialmente». Le proprietà formali sono tutti quegli aspetti che rendono un oggetto coerente anche dal punto di vista dell'utente.

Provando a trasporre tale definizione nell'oggi è interessante come l'autore rifletta sul rapporto tra il disegno industriale ed il nuovo orizzonte tecnologico: ciò che allora destava meraviglie «è stato reso obsoleto da un invadente *new-new landscape*» (Maldonado, 1991). Sulla scia delle intuizioni di Maldonado, quindi, se il disegnatore industriale è considerato un creativo “risolutore di problemi” è importante che sia sempre a conoscenza delle implicazioni sociali, economiche e culturali della realtà emergente.

Di fronte alle rivoluzioni del presente, dunque, tali riflessioni ed interrogativi sono imprescindibili per il design di fronte ad un ulteriore e sempre più invadente “*new-new-new landscape*”. Maldonado si interrogava sulla misura in cui ciò che accade nel mondo dei prodotti può cambiare metodi e scopi dell'attività progettuale, la domanda resta inevitabilmente attuale.

Di fronte alla pervasività delle tecnologie abilitanti è necessario soffermarsi non solo su cosa viene veicolato, ma anche sul come. Sempre Maldonado, affronta l'impatto delle tecnologie informatiche sulle dinamiche del progetto, l'autore scrive infatti che: «il problema [...] [è] piuttosto capire quali siano le ragioni di fondo che, in uno specifico contesto, fanno preferire ai soggetti sociali la passività all'attività» (Maldonado, 1997). Se quindi, la struttura dell'informazione ne influenza fortemente contenuto ed interpretazione, un ruolo fondamentale lo giocano le scelte culturali e progettuali di chi, come il designer, è incaricato di tradurre le possibilità tecnologiche in contesti, prodotti e servizi.

La mutazione della conoscenza in informazione codificata ha facilitato le operazioni di gestione e comunicazione dei processi umani, interessando anche il design che oggi vanta un ampio ventaglio di metodologie.

Eppure, di fronte ad un tentativo costante di scientificizzazione della disciplina e del processo progettuale, che sempre più spesso si concretizza in «artifici retorici più che in strumenti concretamente utilizzabili per la progettazione» (Scodeller, 2019), possiamo individuare un progressivo scollamento tra la ricerca e la pratica del design. Il divario è percepibile anche nell'adottare diffuso nella *design community* dell'approccio *Research Through Design* (Frayling, 1993) che «non è un approccio metodologico formale con una base epistemologica particolare. [...] è un concetto fondamentale per avvicinarsi all'indagine attraverso la pratica del design» (Durrant *et al.*, 2017). La diffusione di questo tipo di approccio potrebbe essere infatti letta come la risposta di una disciplina che fatica a definirsi scientifica, ma è fortemente applicata e connessa nella sua evoluzione al progresso socio-tecnico e costruisce i propri saperi con la sperimentazione.

Nel collocarsi forzatamente all'interno di metodi prestabiliti, il design rischia quindi di tradire la sua stessa natura, cioè quella valida predisposizione alle soluzioni coraggiose all'interno della società. Il valore del progetto risiede infatti nella sua capacità di cristallizzare il cambiamento attraverso oggetti materiali o immateriali, interpretando e rispondendo alle sempre nuove domande della società.

La disciplina si pone infatti come una sonda tra i saperi, capace di accoglierne le specificità senza generalizzarle in strutture rigide, incoraggiando le metamorfosi delle conoscenze per generare nuovi sistemi di relazioni e significati. Questo è quanto mai vero oggi che le relazioni tra settori disciplinari veicolate dal design possiedono una carica connettiva e combinatoriale tale da generare nuove aree di ricerca: un esempio è offerto dal design computazionale e generativo, in cui l'intelligenza artificiale partecipa direttamente ai processi progettuali.

Il digitale nel design

Con l'esplosione delle informazioni e conseguentemente dei saperi, il *landscape* della progettazione è profondamente cambiato: grazie all'incremento della potenzialità computazionale si apre una nuova stagione per le attività umane, in cui modi di essere e abitare sono tutti da riscrivere.

Questo scenario comporta una complessa manovra culturale di fondo, dal momento che i prodotti industriali, tanto nella fisionomia quanto nelle prestazioni, andranno a collocarsi in contesti in cui la tecnologia offrirà nuovi valori sociali ed ambientali. Si prefigura quindi la necessità di pensare *ex novo* interi sistemi di prodotti, che prevedano nuovi sistemi di relazione soggetto-oggetto di complessità radicalmente differente da quelli attuali.

Sentiamo quindi urgente la necessità di definire un cambio di paradigma “design 4.0”, che maturi nuovi approcci per realizzare un equilibrio simbiotico tra intelligenza progettuale ed intelligenza artificiale.

Oggi infatti l'uso di piattaforme di design generativo pone una serie di interrogativi critici per il futuro: se lontano dall'ambiente governato da algoritmi il progetto è strettamente legato alla sfera culturale del designer, alle sue percezioni e conseguenti traduzioni, nei nuovi ambienti software il compito di elaborare gli *input* è affidato agli algoritmi. Così l'intelligenza artificiale affianca la creatività umana nell'ideazione di artefatti, facendo emergere nuovi spazi di progettazione post-algoritmo (Cianfanelli, et. al, 2019).

Gli algoritmi del design generativo creano in pochissimo tempo migliaia di possibili soluzioni per un prodotto in base a criteri e obiettivi stabiliti dal designer, che a questo punto deve solo fare una scelta. Laddove però lo sviluppo morfologico avviene attraverso un algoritmo che fornisce una serie di varianti basate su un *input* dato, allora è il "DNA" progettuale a cambiare radicalmente: non corrispondendo più a nessun impianto teorico e metodologico definito con sforzo dal design, esso riduce qualunque teoria o metodo ad una procedura definita dal programmatore del codice sorgente. Simili riflessioni nel passato furono avanzate da Victor Papanek (Papanek, 1973 in Scodeller, 2019), che già si interrogava su come i sistemi informatici riducessero la progettazione ad un assemblaggio di elementi preconfezionati, prefigurando una condizione di autonomia del computer nella progettazione, in questo caso architettonica.

In questa complessa articolazione, il rapporto tra algoritmo generativo e designer subisce delle variazioni, non tanto in relazione al livello di complessità del prodotto, ma relativamente agli aspetti formali, i quali ne definiscono l'identità.

Solo nel caso dell'alta trasformazione post-algoritmo, la cura della componente estetica, quale studio e cultura della forma, rimane il compito dominante di competenza del designer e molto spesso il risultato è la sintesi tra l'utilizzo di tecnologie avanzate e il virtuosismo insito della cultura "umanistica" progettuale. A maggior ragione nel sistema italiano caratterizzato da una sensibilità progettuale che si alimenta di un contesto culturale intensamente radicato in una memoria geneticamente impressa.

In un paese che ha fatto del design un elemento di strategia competitiva sui mercati internazionali, infatti, l'intervento che il designer apporta all'output, mettendo a profitto le conoscenze e le competenze acquisite durante esperienze dirette con la materia, è quindi fondamentale ai fini del risultato finale.

Quali nuovi saperi per il design?

L'aumento di complessità che ha progressivamente investito l'ambito del design impone una domanda di saperi specifici che superano i confini convenzionali in cui il progettista opera. Si tratta di una transizione epocale per la stessa disciplina che va incontro ad una trasformazione strutturale dei suoi fondamenti concettuali, testimoniata da una necessità per una pratica sì empirica, ma anche ad alta concentrazione di sapere per contrastare l'alta intensità della computer-science.

Operare nel design richiede di orientarsi in un vasto ambito disciplinare dai confini sfocati, in cui diversi saperi entrano in relazione e si concretizzano a fronte di un'ope-

razione di sintesi critica: la soluzione progettuale. Nella cultura progettuale si realizza il difficile dialogo tra cultura scientifica ed umanistica, vissuto come fattore abilitante dell'elaborazione di linguaggi compiuti capaci di rispondere a cambiamenti e scopi di una società in continua mutazione.

Il dibattito su saperi, metodi e metodologie nel design passa ancora da una posizione reazionaria nei confronti del razionalismo e dell'accettazione di un dato come tale (Feyerabend, 1979), a una tendenza rassicurante verso il rigore della logica sempre più potenziato dall'intelligenza artificiale. Così come i confini tra il mondo fisico, digitale e biologico si diradano (Schwab, 2017), allo stesso modo i confini operativi del design si estendono, finendo in territori vischiosi, in cui finiamo per dipendere dalle cose che dipendono da noi, dal momento che queste reagiscono come se si trovassero dotate di una forza e di una volontà proprie (Serres, 2016).

La relazione sempre più stretta tra design e computer-science stimola diverse riflessioni più sbilanciate in favore di branche del sapere tecnico-ingegneristico, fino ad arrivare a considerazioni sull'integrazione graduale e controllata di determinate procedure e soluzioni.

L'avvento dell'algoritmo distrugge tutti gli sforzi di ricerca di una metodologia progettuale universale e ci riporta a riconfigurare nel contemporaneo le nostre radici. Il metodo scientifico del progetto, così come le teorie a supporto, non risultano coerenti nel campo del design in quanto per il progettista il metodo è parte della stessa attività progettuale.

Sempre Segoni scrive a tale proposito: "pensare al metodo (o alla metodologia della progettazione) come oggetto di studio significa scegliere una strada che si limita ad una trattazione squisitamente teorica e parziale del problema progettuale, la quale, non tenendo conto del rapporto con la prassi, è destinata a perdersi in vuote speculazioni" (Segoni in Mucci, 1994).

Da questa argomentazione, si evince come il perseguimento di una determinata metodologia progettuale, sia essa coagulante di più saperi o meno, non rappresenti l'elemento necessario e sufficiente nell'elaborazione di progetti innovativi. La cultura progettuale italiana da sempre rappresenta il connubio generativo tra la saperi scientifici e saperi umanistici, evidenziando una spontanea sensibilità verso le arti e verso le conoscenze tacite ad esse inerenti.

La grande incertezza sul futuro dettata da un avanzamento tecnologico in perenne accelerazione può essere quindi affrontata entrando in una fase di viva sperimentazione, in cui le esperienze dirette dei nuovi prodotti potranno produrre la conoscenza necessaria a far emergere contenuti e significati. I nuovi saperi saranno così articolati per gestire processi complessi per prodotti e sistemi sempre più complessi in cui sarà necessario progettare sistemi prodotto e le loro connessioni. L'evoluzione del design in questo senso lo conduce alla progettazione di scenari per la società futura, in cui la valutazione critica riconoscerà le aree del sapere necessarie per avviare una transizione che assicuri effetti positivi e sostenibili per l'uomo.

Prospettive significative

Ogni metodologia non può dunque predisporre una fusione di saperi o di metodologie tutte atte alla costituzione di un “iper-procedimento” che si collocherebbe *super partes*. Il design non è una gestione delle risorse provenienti da diverse discipline, ma una valorizzazione delle specificità e delle differenze, cioè del “saper fare” e del “saper essere”.

La gestione sconsiderata di metodi e saperi costruisce percorsi e figure che rischiano di surclassare o svalutare le stesse conoscenze. È pur vero che gran parte degli sforzi che la cultura del design anglosassone, italiana ed europea hanno impiegato per costruire un *design method* erano rivolte principalmente alla didattica e quindi a produrre designer più che progetti (Thornley, 1962 in Scodeller, 2019) o ricerca in design.

La progettazione, in quanto tale, media sempre tra istanze contrapposte che riguardano aspetti funzionali e morfologici; ogni processo può quindi conciliare questa attitudine con una più critica che confronti più dimensioni metodologiche per ottenere maggiore indipendenza di pensiero e flessibilità. La materialità può favorire una visione più sociale “*inter partes*” e quindi anche “*inter modi*” senza definire un unico e inequivocabile approccio progettuale, ma esplorando la poliedricità dei flussi di conoscenze. In tal modo la progettazione stessa diventa capace di abbracciare la multidimensionalità senza confinare la sua profondità in un contesto dove la bassa o alta densità nozionistica lascia il posto alle “relazioni di valore”.

La ipercomplessità contemporanea offre alla ricerca applicata la grande opportunità di collegare sfere della conoscenza distanti tra di loro, accogliendo l’idea di una multidimensionalità relativa capace di cogliere le singole possibilità nella contingenza più diversificata. Le sfide plausibili dei prossimi anni potrebbero perciò trascendere dalla quantità di legami e aree comuni tra saperi, per approdare ad una sensibilità condivisa basata sulla qualità delle relazioni.

La ricchezza del contributo della cultura progettuale risiede nel fatto che a verificarsi non sia una traduzione da una disciplina all’altra, ma più un salto metaforico, che mette in relazione materialità ed immaterialità, tecnica ed emozione secondo modalità imprevedibili, non codificabili, poichè specifiche della sensibilità innata ed allenata di ogni progettista.

Nel processo di ricerca progettuale confluiscono molti saperi, ma l’emozione risulta la vera “molla progettuale” che non appartiene solo alla visione antropologica e deterministica dell’uomo, ma rappresenta un vettore per nuovi valori. L’emozione nella cultura progettuale italiana è elemento catalizzante e trasversale, sintesi tra fattori diversi della conoscenza impossibili da sistematizzare in processi codificati e gestiti: è innaturale per la cultura progettuale categorizzare i saperi in una matrice matematica. Saperi distanti tra di loro riescono a comunicare più per un’inaspettata contingenza, che una logica predisposta; allo stesso modo conoscenze specifiche affondano le loro radici e linguaggi in contesti e pratiche quotidiane. Tutto questo ci fa comprendere che il “frastuono metodologico” non necessita di leggi o formule in cui la novità e la quantità di saperi è l’unica costante, ma di una più umile forma di consapevolezza e

responsabilità verso aree gnoseologiche che si sovrappongono senza nessun tipo di imposizione gerarchica.

Nel futuro del design abbiamo la necessità di ricondurre la disciplina alla progettazione attenta delle “forme del contenuto”, il cui risultato sia una combinazione di saperi e conseguentemente che il prodotto materiale o immateriale sia davvero denso di senso ed interprete del futuro.

References

- > Bauman, Z. (2011). *Modernità Liquida*. Roma: Laterza.
- > Bistagnino, L., Celaschi, F., Germak, C. (2008). *Uomo al centro del progetto. Design per un nuovo umanesimo*. Torino: Umberto Allemandi & C.
- > Cianfanelli, E., Tufarelli, M., Malpelo, M., Pelosini, L., Pizzoni, E., (2019) *Un nuovo orizzonte nella cultura progettuale*. Firenze: DIDApress
- > Di Stefano, E. (2018). *Che cos’è l’estetica quotidiana*. Roma: Carocci Dominici, P. (1996). *Per un’etica dei new-media*. Firenze: Firenze Libri.
- > Durrant, A. C., Vines, J., Wallace, J., & Yee, J. S. (2017). *Research through design: Twenty-first century makers and materialities*. DesignIssues, 33(3).
- > Feyerabend, P. (1981). *Contro il metodo, abbozzo di una teoria anarchica della conoscenza*. Milano: Feltrinelli.
- > Floridi, L. (2010). *Information: A very short introduction*. OUP Oxford.
- > Frayling, C. (1993). *Research in Art and Design*. Royal College of Art Research Papers.
- > Grillo, F. (2019). *Lezioni cinesi. Come l’Europa può uscire dalla crisi*. Milano: Solferino.
- > Maldonado, T. (1997). *Critica della ragione informatica*. Milano: Feltrinelli.
- > Maldonado, T. (2005). *Memoria e conoscenza. Sulle sorti del sapere nella prospettiva digitale*. Milano: Feltrinelli.
- > Morin, E. (2001). *I sette saperi necessari all’educazione del futuro*. Milano: Raffaello Cortina.
- > Papanek, V. (1973). in Scodeller, 2019 *Da Designing for People di Henry Dreyfuss al Design Thinking*. Il ruolo del design process nella cultura del progetto.
- > Schwab, K. (2017). *The Fourth Industrial Revolution*. Redfern: Currency.
- > Scodeller, D. (2019). *Da Designing for People di Henry Dreyfuss al Design Thinking. Il ruolo del design process nella cultura del progetto*. Serres, M. (2016). *Il mancino zoppo, dal metodo non nasce niente*. Torino: Bollati Boringhieri.
- > Segoni, R. (1994). *Progettare per ricercare*. In E. Mucci, (Ed.), *Design 2000*, Milano: Franco Angeli
- > Thornley 1962, in Scodeller, 2019 *Da Designing for People di Henry Dreyfuss al Design Thinking. Il ruolo del design process nella cultura del progetto*.

Referees list

Si riporta l'elenco dei revisori che hanno collaborato ai numeri DIID 2019.

Andrea Sicklinger
Anna Catania
Anna Gallo
Annalisa Di Roma
Antonella Penati
Beatrice Lerma
Carlo Santulli
Caterina Cristina Fiorentino
Cecilia Cecchini
Chiara Colombi
Christian Campagnaro
Claudia De Giorgi
Daniela Bigi
Elena Formia
Erminia D'Itria
Federica Dal Falco
Gianpiero Alfarano
Giovanni Zuccon
Giuseppe Lotti
Isabella Patti
Ivan Zignego
Laura Giraldi
Luca Galofaro
Luca Guerrini
Luciana Gunetti
Marina Parente
Marinella Ferrara
Mauro De Luca
Paola Bertola
Paolo Tamborrini
Pietro Nunziante
Raffaella Fagnoni
Roberto Lambarelli
Rosa Maria Giusto
Rosanna Veneziano
Rossana Carullo
Spartaco Paris
Silvia De Ferraris
Silvia Imbesi
Stefania Camplone
Valentina Auricchio
Valeria Iannilli
Valentina Rognoli
Venere Ferraro
Viviana Trapani

Pubblicato da

LISt Lab
info@listlab.eu
listlab.eu

**Direzione Artistica e Produzione**

Blacklist Creative, BCN
blacklist-creative.com

**Stampato e rilegato
in Unione europea**

2020

Tutti i diritti riservati

© dell'edizione LISt Lab
© dei testi gli autori
© delle immagini gli autori

Vietata qualsiasi forma di riproduzione

totale o parziale di questo libro con qualsiasi mezzo, senza il permesso dell'autore e dell'editore.

Vendita, Marketing e Distribuzione

distribution@listlab.eu
listlab.eu/en/distribuzione/

LISt Lab è un Laboratorio editoriale, con sedi in Europa, che lavora intorno ai temi della contemporaneità. LISt Lab ricerca, propone, elabora, promuove, produce, LISt Lab mette in rete e non solo pubblica.

LISt Lab editoriale è una società sensibile ai temi del rispetto ambientale-ecologico. Le carte, gli inchiostri, le colle, le lavorazioni in genere, sono il più possibile derivanti da filiere corte e attente al contenimento dell'inquinamento. Le tirature dei libri e riviste sono costruite sul giusto consumo di mercato, senza sprechi ed esuberi da macero. LISt Lab tende in tal senso alla responsabilizzazione di autori e mercato e ad una nuova cultura editoriale costruita sulla gestione intelligente delle risorse.