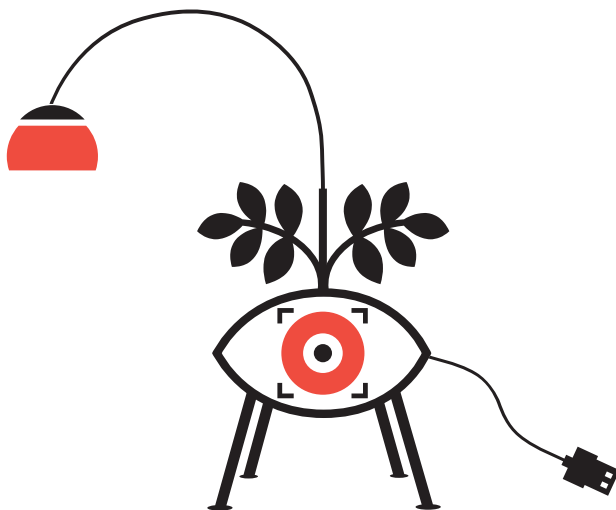




diid

disegno industriale › industrial design

design *actually*



62/63

Index

p.5 › Editoriale

§ [1] **Design&Materials** › p.9 › barbara pollini, valentina rognoli, carlo santulli › **La progettazione del DIY-Materials come processo di invenzione** [DIY Materials design as an invention process] § [2] **Architecture&Design** › p.19 › anna maria giovenale, spartaco paris › **L'innovazione tecnologica nel progetto, tra processo e prodotto** [Technological innovation in design, combining process and product] § [3] **Made in Italy** › p.27 › gabriele goretti, elisabetta cianfanelli, benedetta terenzi, margherita tufarelli › **Advanced Craftsmanship nell'arredo. Il comparto toscano tra tradizione e innovazione 4.0** [Advanced Craftsmanship in furniture. The Tuscan sector between Tradition and Innovation 4.0] § [4] **Ready Made** › p.35 › victor malacucki › **Design e Ready Made nell'era digitale** [Design and Ready Made in the digital age] § [5] **High Tech** › p.45 › sonia capece › **L'invisibile del design tra cultura umanistica e tecnologia** [The invisible of design between humanistic culture and technology] § [6] **Ornament&Design** › p.53 › federica dal falco › **Design e Antropocene. Dalla rimozione dell'ornamento alla sua integrazione digitale nell'ambiente** [Design and Anthropocene. From the removal of the ornament to its digital integration into the environment] § [7] **Movie & Design** › p.61 › francesca la rocca › **Zoom progressivo. Design, Cinema, punti di vista** [Progressive zoom. Design, Cinema, Views] § [8] **Ethic plus** › p.71 › raffaella fagnoni › **Il potere della scelta** [The power of choice] § [9] **Object&Context** › p.81 › giuseppe lotti › **Oggetti e contesti** [Object and Context] § [10] **Usefull&Futile** › p.89 › chiara scarpitti › **La profondità dell'ornamento: il gioiello come dispositivo relazionale** [The depth of the ornament: the jewel as a relational device] § [11] **Difference&Design** › p.97 › paola de joanna › **Nuove frontiere del design nei paesi MENA** [New design's frontiers in MENA countries] § [12] **Nature&Materials in Design** › p.105 › sabrina lucibello › **Materiali viventi** [Living materials] § [13] **Another Med-Another Design** › p.113 › vincenzo cristallo › **Traiettorie mediterranee del progetto** [Mediterranean trajectories of the project] § [14] **Sustainable Design** › p.121 › mario buono › **Sostenibilità e design: evoluzione e scenari futuri** [Sustainability and Design: Evolution and Future Scenarios] § [15] **Business&Design** › p.129 › loredana di lucchio › **Il Design per la Salute: dal paziente alla persona** [Design for Health: from patient to person] § [16] **Interaction Design** › p.137 › lorenzo imbesi › **Design: Make it Smart** [Design: Make it Smart]



giuseppe lotti

Oggetti e contesti / Object and Context



#design #territori #confini

Il rapporto tra oggetto e contesti muta continuamente. Sono i due termini in questione ad essere dinamici. Da una parte l'oggetto diventa sempre più imminente con evidenti ripercussioni ambientali e, al tempo stesso, perde materialità in nome di una virtualità e connettività crescente; dall'altra i contesti si esprimono nell'alternanza dinamica tra globalizzazione e localismi, tra aperture e radicamento. I territori in mutazione non sono solo geografici ma anche disciplinari: l'architettura, l'esperienza artistica, la virtualità, le produzioni, la cultura in genere sono attraversati da profondi cambiamenti con i contorni che si fanno meno netti, spesso abbattendo i confini. Così rapporto tra oggetto e altri contesti appare sempre più sfumato, i prodotti diventano altro e l'altro diventa prodotto; mentre il design sperimenta nuovi territori e discipline altre si avvicinano al mondo del design. Le tematiche proposte dal numero 14/05 di "diid" si dimostrano ancora attuali parlandoci della capacità del design di dialogare con gli altri saperi, e, al tempo stesso, l'ambizione della disciplina di leggere il futuro e di provare a disegnarlo. / The relationship between object and context is in constant transformation. Both of these terms are dynamic. On the one hand the object is increasingly impending, with evident environmental repercussions, while at the same time it is losing its material nature in the name of a growing virtuality and connectivity; on the other, contexts are expressed in the dynamic alternation between globalisation and the local scale, between openness and rooting. The areas under transformation are not only geographical but also disciplinary: architecture, the artistic experience, virtuality, production and culture are generally undergoing deep changes with outlines that are increasingly less clear-cut and which often cross boundaries. In this way the relationship between object and other contexts appears as increasingly indefinite, products become something other and the other becomes product; while design experiences new territories and other disciplines draw closer to the world of design. The themes proposed in number 14/05 of "diid" show that these topics are still current and give proof of the capacity that design has of entering into a dialogue with other fields of knowledge, while at the same time expressing the ambition of the discipline to interpret the future and to try to design it >>

Il numero 62-63/17 di "diid" nasce con l'obiettivo di interrogarsi su "quel che resta" delle tematiche affrontate nei numeri precedenti e quali evoluzioni possono sottendere per gli scenari futuri del design.

Il numero 14/05, dedicato a Object & Context, indaga il rapporto tra l'oggetto e il contesto. Mi piace pensare a come avrei affrontato il tema nel 2005, anno di pubblicazione del numero. Per competenze ed esperienze di ricerca mi sarei soffermato sul rapporto tra prodotti e territori, rivendicando l'importanza e il ruolo del designer come catalizzatore di conoscenze (tacite e codificate, locali e globali), così come definito nei territori del design^[1] e sull'importanza del contesto nella costruzione di plus competitivi^[2].

Oggi il panorama è cambiato. Da un lato la progressiva trasformazione dei distretti, sempre più aperti, diffusi e frammentati su territori vicini e lontani, dall'altra la comparsa di nuovi attori – dal fenomeno dei new makers ai nuovi attori sociali, fino alla diffusione di modelli produttivi basati sugli scenari di Industria 4.0^[3] e di economia circolare^[4] – ha complessificato l'ecosistema dell'innovazione. Con il designer che, nell'essere ancora catalizzatore, si trova ad operare all'interno di flussi di conoscenza estremamente articolati, diversificati e globali.^[5]

In realtà nel numero di "diid" il ragionamento è ben più articolato e complesso: il rapporto è tra oggetto e contesti diversificati, lo spazio architettonico, l'arte, il virtuale, i contesti produttivi, informativi, culturali. E, anche su queste tematiche, appare interessante tentare di ricostruire come si è evoluto il dibattito.

In generale il rapporto tra oggetto e altri contesti di intervento si fa sempre più sfumato, con i prodotti che diventano altro e l'altro che diventa prodotto.

1.

Così avviene nel rapporto tra prodotto e architettura. Con Tonino Paris: "Tuttavia tra oggetto e contesto, ovvero tra l'artefatto industriale e lo spazio costruito, si stabilisce un rapporto che è opportuno indagare criticamente. Credo infatti, che nel sistema di relazioni tra lo spazio e il flusso dei prodotti da cui è attraversato, ci sia una delle chiavi d'interpretazione del mondo contemporaneo." Ed ancora: "Con particolare attenzione all'architettura. "Forme vagamente metafisiche e d'ignoto materiale o sono edifici come fossero oggetti, o sono oggetti come fossero edifici, o tornano ad essere edifici come oggetti.

Si complessificano gli oggetti e gli edifici per il loro contenuto comunicativo e, insieme agli edifici, la città stessa assume forme ambigue e vaghe, trasformandosi nel luogo effimero della contaminazione e dei messaggi pubblicitari e, paradossalmente, più i contenuti delle tecnologie impiegate sono alti, più effimeri sono gli edifici e gli artefatti industriali."^[6]

Oggi la contaminazione tra prodotto ed architettura si è fatta più evidente con la progressiva dematerializzazione della prima, l'accrescimento dei suoi livelli comunicativi e simbolici, l'accelerazione dei tempi di consumo, l'utilizzo di materiali propri della produzione industriale. Una tendenza testimoniata anche dall'attenzione verso le architetture mobili; si pensi a Mobile Architecture. Construction and Design Manual: "The Architecture does not have movement, like the world 'Immovable'. On the contrary the furniture means movable. If the architecture moves like the furniture have function like the architecture, what can be changed? I defined first one as 'mobile architecture', and second one as 'architectural furniture'. A common notion of both of them is 'Mobility'. 'Mobility' is a free return ticket of them. In this essay, I

would like to mention for the crossing the border between product and architecture through design of Architectural furniture."^[7]

Ma anche per il progetto di microarchitetture, che del progetto di design presentano la non subordinazione al contesto, la ripetibilità, la forte carica sperimentale: si pensi alle case prefabbricate More with less disegnate da Aldo Cibic, ma soprattutto a Diogene, modulo abitativo progettato da Renzo Piano con RPBW, un apparato sperimentale volto a testare le potenzialità della casa minimail, il più piccolo edificio del Campus Vitra. Un interesse confermato anche dalla presenza editoriale sul tema: dal numero monografico della rivista "Area"^[8] a Nuove tendenze. Microarchitettura.^[9]

Dall'altra l'oggetto che ha l'ambizione di farsi architettura.

Così Alessandro Biamonti: "Questa sedia, infatti, si colloca nel mondo come un piccolo movimento tettonico a bassa intensità, creando una sorta di microcosmo che la rende capace di instaurare una particolare relazione con gli ambienti nei quali viene inserita. Infatti in virtù della sua autonomia, la classica relazione contenitore-contenuto, principalmente gerarchica, lascia il posto a una relazione dialogica, quasi uno scambio di sguardi."^[10]

Quello dell'oggetto che si fa architettura è una tendenza presente nel design non solo contemporaneo – con il design italiano su tutti, si pensi al rapporto storico tra le due discipline – dalla lampada Arco di Achille Castiglioni come progenitore illustre fino al lavoro dei fratelli Bouroullec come il sistema Clouds per Kvadrat; ad alcuni interventi di Matali Crasset quali il sistema d'arredo Quand Jim Monte à Paris, o il divano Boa dei fratelli Campana per Edra – veri e propri oggetti-spazio.

2.

Lo sfumarsi dei confini di intervento è evidente anche nel rapporto tra oggetti e arte, con particolare attenzione alla caducità di primi.

In Sandro Parmiggiani il confine tra oggetto e arte è coniugato sul tema dei prodotti a fine vita nell'opera di Daniel Spoerri per cui "Anche l'oggetto dismesso, apparentemente obsoleto, giunto al termine del suo ciclo vitale, è un corpo che ancora può palpitarne, irradiare una funzione comunicativa o pedagogica."^[11]

Relativamente al fine vita, recentemente si assiste all'intensificarsi degli studi sulle cose e sul rapporto che intratteniamo con esse, quasi un argine rispetto alla progressiva dematerializzazione del panorama oggettuale. Dal concetto di biografia delle cose "...La personalità degli oggetti non dipende quindi dalle scelte e dalla volontà di chi li ha prodotti, non solo. Dipende soprattutto dalla successione di 'esperienze'... che essi hanno accumulato nel corso della loro esistenza... L'oggetto in tal modo incorpora un ruolo sociale che poi svolge, interpreta in maniera autonoma e 'creativa' rispetto al programma d'azione originario."^[12], a Remo Bodei – "investiti di affetti, concetti e simboli che individui, società e storia vi proiettano, gli oggetti diventano cose, distinguendosi dalle merci in quanto semplici valori d'uso e di scambio o espressione di status symbol ... Le cose ci inducono, agonisticamente, a innalzarci al di sopra dell'inconsistenza e della mediocrità in cui cadremmo se non investissimo in loro – tacitamente ricambiati – pensieri, fantasie e affetti: Sono cose, appunto, perché su di esse ragioniamo, perché le conosciamo amandole nella loro singolarità, perché – a differenza degli oggetti – non pretendiamo di servircene soltanto come strumenti o di cancellarne l'alterità

perché infine, come accade nell'arte, le sottraiamo alla loro precaria condizione nello spazio e nel tempo, trasformandole in 'miniature d'eternità' che racchiudono la pienezza possibile dell'esistenza".^[13] Il tutto con un approccio fortemente interdisciplinare^[14]: dall'antropologia di Carlo Severi^[15] alla filosofia di Roberto Esposito^[16] fino alla letteratura di Steven Connor^[17] ed alla fisica di James Kakalios^[18].

3.

Ed ancora il rapporto tra la città, l'architettura e l'oggetto virtuale, di riferimento nel testo di Giovanni Anceschi.

Nel discorso intorno al virtuale "lo spazio sembra oggi la nozione prevalente" (Anceschi, p.12) La vera novità è il tempo e non lo spazio "La città è pensabile infatti come un grande oggetto che i cittadini vivono nel tempo. E lo stesso vale per la Fiera, per il Mall commerciale, per la Mostra per l'Aeroporto. Il design, diventa sempre più un dar forma al tempo degli uomini, dei cittadini, dei consumatori, dei viaggiatori, dei turisti." (p.13) Per una progettazione che è caratterizzata dalla temporalità. E così anche per l'altra megascena che è il web. E, in fondo, l'idea che la scala della città e del virtuale si avvicinano, perché la città diventa sempre più connessa: "Il cittadino è l'utente – nella città di una rete informativa, che ne rappresenta l'interfaccia diffusa o distribuita", con i beni culturali e i sistemi museali al centro, rivendicando l'importanza di figure quali quelle del design dei servizi, "che sappiano fornire, all'amministrazione quel tipo di capacità di invenzione prestazionale e quel genere di innovazione fascinativa che l'industrial designer garantisce all'industria dei prodotti."^[19]

Le trasformazioni oggi si fanno più evidenti. Si pensi al tema delle Smart cities, con una letteratura crescente alle diverse scale di intervento – dagli smart lands agli smart objects –^[20] anche con una specifica attenzione verso particolari contesti geografici come quello mediterraneo.^[21] Ma anche alle applicazioni della Virtual reality e Augmented reality – Mixed reality alla valorizzazione e fruizione del patrimonio culturale. Penso, tra l'altro, al progetto MixedRinteriors che stiamo sviluppando per un gruppo di aziende toscane, con capofila Richard Ginori e finalizzato a generare oggetti intelligenti in grado di dare direttamente informazioni sulla storia dell'azienda, sui savoir faire, sul prodotto stesso attraverso l'applicazione del binomio AR&VR.

4.

Poi il rapporto tra prodotti e contesti locali e geografici

In Andrea Branzi i contesti sono territoriali e geografici. Il rapporto tra progetto e contesti differenti, superamento del razionalismo e tutto ciò che voleva eliminare, cioè ciò che va al di là della razionalità, soprattutto nel campo dell'architettura – "Nell'epoca della globalizzazione globale dunque, dove tutto sembra già visto, dove tutto sembra ripetersi senza eccezioni, constatiamo invece l'esistenza di poderose tradizioni civili e filosofiche, che niente hanno a che vedere con i valori della nostra civiltà costruttiva, e che hanno seguito strategie operative e conoscitive diverse, che molto potrebbero insegnarci con i loro originali dispositivi, a vivere i tempi nuovi che dobbiamo affrontare." Dal Brasile come civiltà della musica, della danza e dello spettacolo, l'elettronica in India, la Cina e la logica della copia.^[22]

In ciò il design, rispetto all'architettura, ha molto da dire. Pensiero debole per eccellenza, ap-

pare una disciplina particolarmente adatta a confrontarsi con la complessità delle soluzioni post-coloniali. "Il design italiano ha trasformato l'assenza di una propria metodologia unitaria di progetto, in una grande diversificazione interna di linguaggi e tendenze, favorendo il suo continuo rigenerarsi nel tempo; ha sfruttato l'assenza di una politica governativa del settore, elaborando una sorta di opposizione operativa da attuare dal basso, attraverso prodotti e idee. Così nel momento in cui la modernità classica è entrata in crisi, il design italiano si è trovato di fatto già traghettato in una sorta di cultura post-industriale ante litteram, che molto ha favorito la sua leadership, che proprio a partire dagli ultimi decenni si è affermata a livello internazionale."^[23]

In un tale scenario va ricordata la mostra Design for the other 90% promossa dal Cooper Hewit Museum di New York e dedicata alle grandi tematiche, energia, salute, alimentazione, educazione, lavoro^[24]. Interessante anche i progetti didattici e di ricerca della Design Academy di Eindhoven soprattutto attraverso il Master Man and Humanity. Ma penso anche al lavoro del Laboratorio di Design della sostenibilità dell'Università di Firenze che, nel tempo, ha operato su progetti di cooperazione internazionali in Maghreb, Marocco, Tunisia e Algeria, sempre con una logica di collaborazione aperta, attenta alla pluralità delle espressioni locali^[25]: "Il tutto a tracciare una particolare fenomenologia del design che, perduta ogni tentazione assertiva, si fa strumento di condivisione e partecipazione. recuperando in ciò i principi del relativismo antropologico, inteso come metodo e non come dottrina..."^[26]

5.

Poi lo stare dell'oggetto sui contesti di confine, sui margini.

Il rapporto tra oggetto e contesti provvisori e transitori è affrontato in "diid" 14/05 da Lorenzo Imbesi, con i suoi "Equipaggiamenti urbani", flessibili e ampliabili, al confine tra design e architettura – "abitano lo spazio, ma soprattutto abitano i corpi e, con loro, si muovono non semplicemente trasportando i luoghi, o meglio i contesti, ma inventandone di nuovi, risultato meticcio delle strutture fisiche stanziali e dei corpi in movimento che vi si installano. Bolle ambientali."^[27]

Una marginalità, in particolare rivolta all'homelessness, che, sempre più, appare una delle sfide della contemporaneità. Con una consapevolezza sicuramente crescente, nell'ambito di una più generale attenzione per le problematiche dell'inclusione sociale nel campo dell'abitare – homeless urbani – Wheelly di Zo-loft; conflitti – Weatherhyde di Billionbricks, post rivolte che in India hanno lasciato numerose famiglie senza casa; disastri naturali – Exo di Michael McDaniel realizzato in risposta alle devastazioni dell'uragano Katrina. Relativamente alle realizzazioni, si tratta principalmente di concept, spesso campo di intervento di esperienze didattiche come Wearable shelter for syrian del London's Royal College of art.

Tutto ciò all'interno di un'attenzione verso il social design e il design per l'innovazione sociale. Interessante in tal senso l'esperienza italiana di Geodesign in occasione di Torino World design capital – 48 progetti di mobilitazione dell'intelligenza collettiva, mentre a livello internazionale appare significativo Social design. Participation and empowerment.

Quasi quindici anni dopo, quindi, le tematiche del numero 14/05 appaiono ancora attuali e ci raccontano la capacità di "diid" e, più in generale, della disciplina del design di anticipare il futuro.

› Note:

[1] Stefano Maffei, Giuliano Simonelli, I territori del design, Il sole 24 ore, Milano, 2002.

[2] cfr. Vincenzo Legnante, Giuseppe Lotti, Un tavolo a tre gambe. Design, impresa, territorio, Alinea, Firenze, 2005; Vincenzo Legnante, Giuseppe Lotti, Ilaria Bedeschi, Dinamici equilibri. Design e imprese, Franco Angeli, Milano, 2012; ma anche Stefano Follesa, Design & identità. Progettare per i luoghi, Franco Angeli, Milano, 2013.

[3] cfr., tra l'altro, Mauro Lombardi, Fabbrica 4.0. I processi innovativi nel multiverso fisico-digitale, Firenze University Press, Firenze, 2017; Aldo Bonomi, Roberto Masiero, Dalla smart city alla smart land, Marsilio, 2014.

[4] Piero Capodieci, Packaging. Neomateriali nell'economia circolare, Edizioni ambiente, Milano, 2018.

[5] Giuseppe Lotti, Debora Giorgi, Marco Marseglia, Prove di design altro. Cinque anni di progetti per la sostenibilità, DIDApress, Firenze, 2016.

[6] Tonino Paris, Contaminazione, trasferimento, omologazione, "diid" 14/05., pp.4-7.

[7] Kim Seonwook / Pyo Miyoung, Mobile Architecture. Construction and Design Manual Dom publishers, Berlin, 2012, p.5.

[8] Microarchitetture, "Area" n.151.

[9] Dimitris Kottas, Nuove tendenze. Micro-architettura, Links books, 2015.

[10] Alessandro Biamonti, Ron Arad per Vitra, "diid" 14/05.

[11] Sandro Parmiggiani, Il gran teatro degli oggetti, "diid" 14/05.

[12] Paolo Volonté, "Oggetti di personalità", in Alvise Mattozzi e Paolo Volonté (a cura di), Biografie di oggetti, Bruno Mondadori, Milano, 2009, pp. 15-20.

[13] Remo Bodei, La vita delle cose, Laterza, Roma-Bari, 2009, pp. 22-116.

[14] Tra le numerose pubblicazioni sul tema ci piace ricordare anche Olinka Vistica e Drazen Grubisic, Il museo delle relazioni interrotte, Mondadori, Milano, 2017; catalogo del museo "che custodisce i cimeli delle storie passate, 230 oggetti per celebrare l'amore anche dopo la sua fine." (dalla IVa di copertina).

[15] Carlo Severi, L'oggetto-persona. Rito Memoria Immagine, Einaudi, Torino, 2018.

[16] Roberto Esposito, Le persone e le cose, Einaudi, Torino, 2014.

[17] Steven Connor, Effetti personali. Vite curiose di oggetti quotidiani, Raffaello Cortina, Milano, 2014.

[18] James Kakalios, The Physics of Everyday Things; trad.it. La fisica nelle cose di ogni giorno, Einaudi, Torino, 2018.

[19] Giovanni Anceschi, Plasmare il tempo e l'informazione, "diid" 14/05.

[20] Dal già citato Aldo Bonomi, Roberto Masiero, op.cit. a Michele Zannoni, Progetto e interazione. Il design degli ecosistemi interattivi, Quodlibet, Macerata, 2018.

[21] Antonella Trombadore, Mediterranean smart cities, Innovazione tecnologica ed ecoefficienza nella gestione dei processi di trasformazione urbana, Altralinea, Firenze, 2016.

[22] Andrea Branzi, Costruire e tessere, "diid" 14/05.

[23] Andrea Branzi, Introduzione al design italiano. Una modernità incompleta, Baldini-Castoldi, Dalai, Milano, 2008, p.10.

[24] Cynthia E. Smith, Design for the other 90% Editions Assouline; ND Marginalized. ed., New York, 2007.

[25] cfr., tra l'altro, Giuseppe Lotti, Debora Giorgi, Marco Marseglia, op. cit.

[26] Giuseppe Lotti, Ilaria Serpente, Khadija Kabbaj (a cura di), A quatre mains et plus. Design per la ceramica nella regione di tanger-Tétouan in Marocco, Ets, Pisa, p.94.

[27] Lorenzo Imbesi, Equipaggiamenti urbani, "diid" 14/05.