

diid _ CALL 2019

Per l'anno 2019 **diid** propone tre numeri che aprono ad uno spazio di approfondimento per conoscere e comprendere prospettive, visioni e opportunità della disciplina del Design.

Nel 2019 ricorre il centenario della fondazione del Bauhaus dove venivano gettate le basi per la costruzione disciplinare del Design. Una costruzione che poneva il Design come punto di convergenza tra saperi, quelli delle arti e delle tecniche secondo un percorso transdisciplinare.

Nel secolo che ci separa da quegli inizi, la disciplina del Design ha nel tempo costruito paradigmi, i metodi, i e approcci delineandone i confini, senza rinunciare alla capacità "esplorativa" che la caratterizza come "disciplina giovane" nel grande Olimpo dei saperi.

I temi lanciati con i tre numeri del 2019 vogliono, dunque, aprire ad uno spazio di studio e dibattito sui confini attuali della disciplina, scoprendone e raccontandone le relazioni, le interferenze e gli "inquinamenti" con le altre branche del sapere.

Nascono così "**Design and Technologies**", "**Design and Arts**", "**Design and Science**" che si rivolgono a ricercatori, esperti, professionisti disposti ad approfondire, conoscere e condividere esperienze e riflessioni sulla natura transdisciplinare del Design del prossimo futuro.

diid #67 Design and Technologies | Deadline Full-Paper 04 marzo 2019

Mechanization Takes Command: dal famoso titolo di Siegfried Giedion è possibile constatare che esiste un universo "macchinico" che nel corso di tutta la Modernità si confronta in maniera serrata e dialettica con l'uomo, e che è storicamente legato a doppio filo con la cultura del disegno industriale. Altrettanto vero che il Design è anche un campo autonomo per l'elaborazione di tutto l'immaginario connesso alle tecnologie.

Il pensiero *post-human* ha avuto una forte influenza nello stimolare la ricerca verso una coniugazione tra uomo e macchina, dove la contaminazione tra le due dimensioni non è vista più come una minaccia ma come una possibilità di co-esistenza.

Come afferma André Leroi-Gourhan la falce prolunga la mano come una sorta di unghia culturale, la stampa prolunga la vista, la radio l'orecchio... l'idea è quella di un "cantiere umano" sempre aperto che si trasforma e cresce nella ibridazione con la tecnologia.

La cultura del design ha da sempre rielaborato il mondo degli artefatti tecnici, profondamente cambiati in relazione all'evoluzione delle tecnologie, all'integrazione dell'informatica e dell'elettronica digitale.

Il numero 67 di Diid sollecita riflessioni sulle relazioni contemporanee tra Design e Tecnologia. Si interroga sul ruolo del designer "creatore" di oggetti tecnici e "configuratore" di macchinari innovativi per la produzione, impegnato in inediti processi e interazioni uomo-macchina per un "dialogo" intuitivo e fluido. In questo contesto la macchina è intesa in relazione al design secondo due accezioni: come "oggetto tecnico" in quanto tale, risultato della creatività del progettista; come strumento per produrre artefatti attraverso processi fisici e digitali".

I designer propongono "contesti fertili" per prefigurare applicazioni personalizzate, individuare e rispondere ai bisogni dell'utenza, orientandola verso nuove forme comportamentali, di collaborazione e di interazione.

Con la confluenza tra meccanica, biologia, ed elettronica, è il mondo della robotica ad attrarre in particolare oggi la dimensione del progetto. La robotica affronta nuovi limiti attraverso lo sviluppo di dispositivi complessi capaci di "sensibilità" ad ampio raggio, tattili, visive, sonore, olfattive, dotati di capacità cognitive

e decisionali. I processi senso-motori permettono la comunicazione fluida tra uomo e macchina, per cui il comportamento del robot è sempre più intuitivo e interpretabile.

La dimensione collaborativa tra uomo e macchina, integrata e amplificata dalle “sensibilità umane” è forse la promessa “naturale” dell’innovazione tecnologica che influenzerà maggiormente la futura identità del design e i suoi processi creativi.

diid #68 Design and Art | Deadline Full-Paper 25 maggio 2019

Il numero Design and Art intende proporre una riflessione rispetto al superamento di due assunti di riferimento che fino ad oggi hanno costituito, prevalentemente, il rapporto tra le due discipline.

Il primo assunto si riferisce al superamento delle similitudini e/o delle differenze tra questi due scenari.

«Prima differenza tra Artista e Designer: l'artista ha idee soggettive e lavora secondo il proprio gusto per se stesso e per una élite, il designer è oggettivo razionale e logico, lavora in un gruppo e per l'intera società e per migliorare la produzione sia in senso estetico che pratico.» (Munari, B., (1971), *Artista e Designer*, IT: Laterza)

Il secondo si riferisce invece, in modo critico, all'influenza delle loro reciproche relazioni in termini di scambio, interferenza e contaminazione tra questi due scenari.

«Il rapporto tra arte e design è così in continuo divenire e difficilmente descrivibile con una etichetta: la stessa differenziazione tra i due ambiti appartiene ormai al passato. Il mondo dell'arte e quello del design si passano infatti informazioni, metodi di lavoro e stimoli, ma sono entrambi costituiti da casi diversi che è impossibile generalizzarli in una legge unica» (Branzi, A., (2007), *il Design è una forma d'arte*, in www.ilgiornale.it del 12/06/2007)

Fermo restando che queste due visioni possano ancora costituire un punto di riferimento di indagine e di approfondimento storico critico, oggi si presenta la possibilità di individuare nuovi territori, appena visibili, scarsamente coltivati, ma potenzialmente fertili che possono nascere oltre che da una sintesi del diverso e distinto approccio metodologico alle due discipline, anche dalle diverse tipologie di relazioni che si sono venute a creare, su altri piani di riferimento, come quelli relativi agli aspetti legati al valore sociale ed al valore di mercato degli oggetti, al coinvolgimento di altri attori e settori produttivi ed economici, alle diverse scuole di pensiero nella formazione disciplinare, alla sperimentazione di nuove forme di prodotti, manifestazioni ed eventi in cui è sempre più difficile distinguere la loro radice di provenienza.

L’individuazione o l’esistenza di un “territorio comune” dovrà mettere in evidenza, in modo inedito ed originale, le relazioni possibili che si vengono a creare, rispetto alle trasformazioni ed alle ibridazioni di significato a cui Design and Art sono continuamente sottoposte, sia dal punto di vista teorico che sperimentale e concreto.

diid #69 Design and Science | Deadline Full-Paper 15 settembre 2019

In un post del 2011, Tim Brown scriveva che, a suo parere, il 20° secolo aveva visto una progressiva e inesorabile separazione tra Scienza e Design segnata dallo sviluppo delle discipline tecnologiche. E prefigurava la necessità di riaprire un dialogo diretto, non più filtrato dalle Ingegnerie, convinto che il 21° secolo sarebbe stato la scena di importanti sviluppi scientifici capaci di cambiare radicalmente la nostra esperienza umana.

Appena qualche anno prima, nel 2008, al MoMA veniva presentata la mostra “Design ed Elastic Mind” il cui merito è stato quello di cambiare il modo stesso di concepire il “fare Design”. I due curatori, Paola Antonelli

e Hugh Aldersey-Williams, volevano dimostrare come la capacità del Design di vedere oltre le cose, in una condizione di “sonda”, poteva essere il punto iniziale della ricerca scientifica e non più solamente il momento finale quando la parte più edulcorata dell’innovazione arrivava al consumatore in forma di merce.

Finalmente, il dialogo auspicato da Brown, sembra oggi aver trovato spazi di azione e interazione, e da più parti si parla di Design e Scienza come una nuova sfera della conoscenza alternativa alle due più consolidate in cui si distingueva il sapere del 20° secolo, la cultura umanistica e la cultura scientifica.

Questi “spazi” sono laboratori sperimentali dove i camici bianchi degli scienziati entrano in contatto con le tute da lavoro dei designer che a loro volta stanno cambiando natura, passando da “pensatori astratti” a “homo faber”, manipolando materia, natura, tecnologie e organismi viventi.

In questi laboratori avviene la fusione fertile tra il Design e la Scienza, dove entrambi progrediscono e dove i risultati dell’uno sono l’inizio di quelli dell’altra.

La “mediatica” Neri Oxman chiama questa la “Age of Entanglement” (Età dell’Aggrovigliamento) riprendendo le più autorevoli intuizioni di R. Gold nella sua “The Plenitude” e di John Maeda nel suo “Bermuda Quadrilateral” per dimostrare che il rapporto tra Design e Scienza non è più antitetico ma germinativo.

Con queste premesse il numero di DIID “Design and Science” apre uno spazio di riflessione su questo nuovo terreno di conoscenza e sviluppo, dove il Design esce dai propri ambiti consolidati, senza però snaturarsi e perdere le proprie capacità disciplinari, e decide di investire nel dialogo con la Scienza, non più quella riduzionistica delle Tecnologie, ma quella germinante delle Biologie, della Chimica, della Medicina ...