

'DESIGNING CRITICAL DESIGN'

A critical design show in Hasselt

Facoltà del design

Corso di laurea magistrale in design del prodotto

Open lectures

Docenti Stefano Maffei

Studenti Piera Giordano, Marco Marzini, Maria Oggioni, Giulia Setticasi,
Teresa Zobot, Gabriele Zanoni, Carmelo Zocco

Indice

- . Abstract

- . Designing critical design
 - .La mostra
 - .The Placebo project
 - .Car mirror

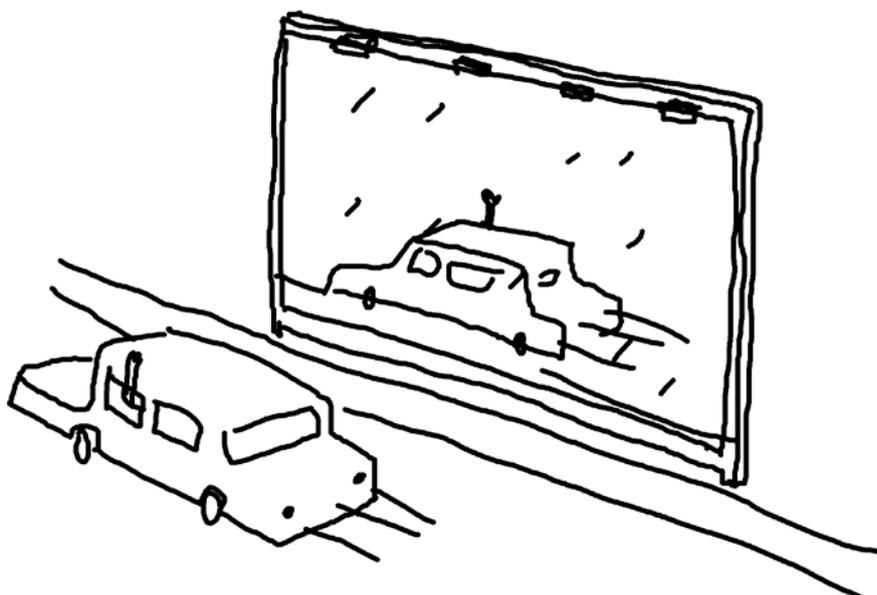
- . Perché questo caso studio?

- . Fonti

ABSTRACT

La mostra di Hasselt rappresenta un interessante esempio di critical design perchè vede la partecipazione dei principali rappresentanti di questa corrente nella sua interpretazione più moderna ed attuale.

Nel corso di questo evento emergono le linee guida e le caratteristiche del movimento, declinato secondo i mutamenti della modernità e dell'interazione con le altre discipline.



DESIGNING CRITICAL DESIGN

La mostra

Il nostro caso studio argomenta un'esposizione da considerare come tappa significativa nell'evoluzione del Critical design.

Nel 2007 il centro Z33 di Hasselt, Belgio, decise di organizzare una mostra dal titolo emblematico "Designing critical design". Già nel titolo le intenzioni erano chiare: organizzare un laboratorio di progettazione del critical design, un'attitudine, un atteggiamento, un modo di rapportarsi sfuggente, incomprensibile ed impossibile da definire, ma spesso presente in maniera inconsapevole nel lavoro di un progettista.

Vengono invitati a partecipare i principali protagonisti, progettisti e teorici del movimento.

Aderiscono al progetto Dunne & Raby, Bey, Guixè, provenienti da ambienti diversi, con percorsi professionali più o meno simili ma tutti affascinati dalla forza del design critico e convinti che l'importanza del design come disciplina moderna vada oltre il noto binomio "La forma segue al funzione".

Il punto di forza del critical design, quindi della mostra, è proprio il ribaltamento dei valori stessi sui quali è nato e cresciuto design, valori che continuano ad essere trasmessi e risultano universalmente riconosciuti e condivisi; solo mettendo in discussione, criticando la natura del design, esso potrà trovare la giusta collocazione all'interno di una società ormai satura, impregnata di nozioni e preconcetti.

Secondo i protagonisti il design si esprime attraverso strumenti e linguaggi deboli, poco incisivi, che non ne sfruttano le potenzialità.

Quindi largo alla fase metaprogettuale, alla ricerca, alle suggestioni concettuali che un progetto possiede e può comunicare.

Ognuno di questi protagonisti ha sviluppato e realizzato secondo la propria sensibilità dei progetti per la mostra apparentemente molto diversi tra loro ma che ne condividono la forte componente concettuale ed il messaggio di fondo.

DOVE

Il centro Z33 è il principale promotore dell'evento; sin dal 2002 infatti si occupa di promuovere mostre e laboratori, dove gli artisti ed i designers vengono invitati ad infrangere, trasgredire il confine fra arte e prodotto di design; il fine è quello di individuare ed indagare, attraverso la reinterpretazione di queste discipline, i cambiamenti sociali, scientifici, tecnologici in atto ed inserirsi in queste nuove dinamiche.





Significativo il lavoro di **Jurgen Bey**, designer tedesco co-fondatore del collettivo Droog Design. Ha realizzato per l'occasione dei micro-mondi, ricostruzioni di luoghi fittizi che costituiscono le tappe principali del nostro viaggio quotidiano attraverso la vita di ogni giorno. Bey però non si è fermato alla rappresentazione fenomenica di questi paesaggi urbani, ha scavato sotto la superficie per indagare il significato vero delle cose e raggiungere l'essenza noumenica della realtà quotidiana. Per riuscire nel suo intento ha raccolto tutti quegli oggetti che secondo lui possedevano delle potenzialità comunicative, materiche, formali non ancora espresse; li ha scomposti, dematerializzati, modificati, riassemblati conferendo loro nuove e più profonde dimensioni di significato. Ha popolato i mondi realizzati per l'esposizione proprio con questi oggetti divertenti, creativi, stimolanti che sembrano scimmiettare e prendersi gioco del loro corrispondente reale.

Bey prende la realtà standardizzata, impersonale, asettica e le conferisce nuove e più profonde dimensioni di significato, creando un mondo personale di utopie, parallelo rispetto a quello reale.

Il risultato è una visione complessivamente distorta della realtà, scomposta e reinterpretata secondo i filtri emozionali del designer; una realtà che proprio per questo risulta molto più espressiva, forte e potente.

In questo modo Bey non solo ci conduce attraverso la propria utopia, ma ci comunica anche che ognuno è



libero di creare il proprio mondo, partendo dalla realtà delle nostre consuetudini materiali, distorcendole come vogliamo e creando un universo personale lontano dalle fattezze di quello reale ed oggettivo.

Diverso approccio per **Dunne & Raby** ma la sostanza è la stessa. Il dinamico duo londinese ha dato vita ad una delle esperienze di design più significative nell'ambito del critical design.

Nel loro poliedrico laboratorio di ricerca i progettisti collaborano con aziende, università ed enti culturali per dar vita a progetti e servizi strettamente relazionati con le persone immerse nel loro quotidiano. Un quotidiano ormai costellato da tantissimi fattori con i quali relazionarsi.

Lo scopo di questa rete di collaborazione è quello di stimolare dibattiti sociali, culturali, etici ed estetici, in tutti quei campi cioè che studiano le persone nel loro quotidiano nel loro continuo relazionarsi con l'intorno.

Esplorare modi di riabilitazione dei prodotti elettronici, oltre una cultura dell'innovazione a tutti i costi; la collaborazione aspira a sviluppare strumenti per divulgare proposte di design concettuale che stimolino davvero la creatività delle persone.



Design for fragile personalities in anxious times: Placebo project

Un esempio significativo del lavoro di Dunne & Raby, è costituito dai progetti del Design for fragile personalities in collaborazione con Michael Anastassiades. Il progetto parte dallo studio della World Health Organization, secondo il quale la depressione in quanto a pericolosità, risulta essere una malattia al pari del cancro, sia per sintomi che per diffusione.

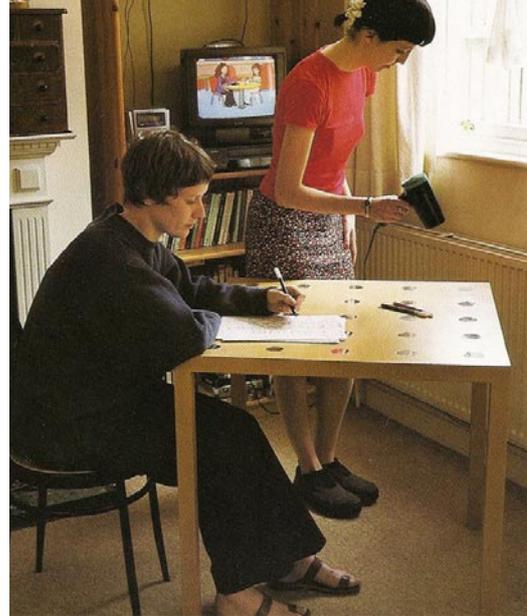
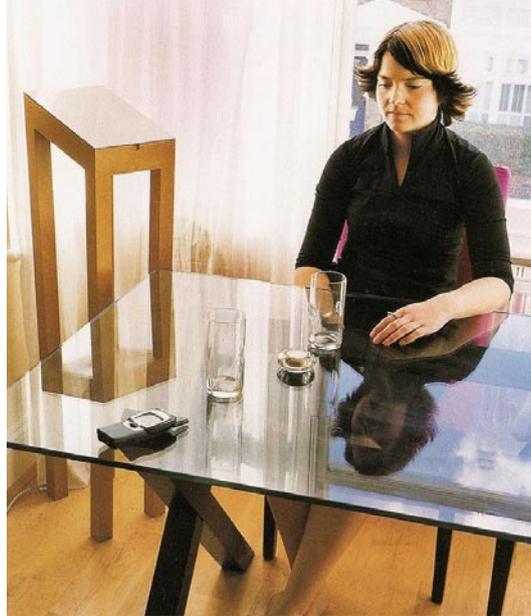
Il progetto partendo da queste premesse di carattere sociologico vuole creare oggetti quotidiani e complementi d'arredo che possano costituire un supporto fisico e psicologico per le persone soggette a questo malessere, per creare una sorta di rifugio, un'oasi nella quale rifugiarsi e lasciar sciogliere le paure e le ansie.

Le caratteristiche del critical design qui emergono chiare: multidisciplinarietà, forte componente concettuale e forte attenzione alla sfera emotiva ed emozionale del progetto.

Nello specifico caso del "Placebo project" sono stati creati 8 prototipi di oggetti che esplorano il rapportarsi delle persone vittime di ansia o depressione con i campi elettromagnetici presenti in casa e l'influenza sul benessere psicologico di queste stesse onde. Prodotti principalmente in MDF, questi oggetti evocano forme familiari, consuete e rassicuranti. Sono abbastanza liberi "open-ended" da suggerire storie e suggestioni, ma non troppo da indurre confusione.

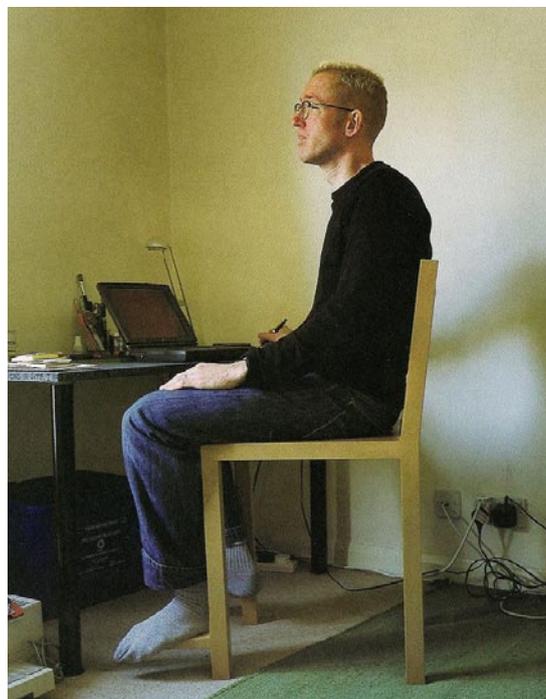
Lo scopo era fondere insieme parametri di estetica del design e di elettronica al servizio di prodotti che garantissero il benessere psico-fisico degli utenti.

Il concetto trasmesso è che non possiamo cambiare la realtà ma possiamo cambiare la percezione che abbiamo di essa e le tecnologie in questo caso sono potenti alleati. Questi progetti non eliminano la depressione, ma possono procurare benessere psichico.



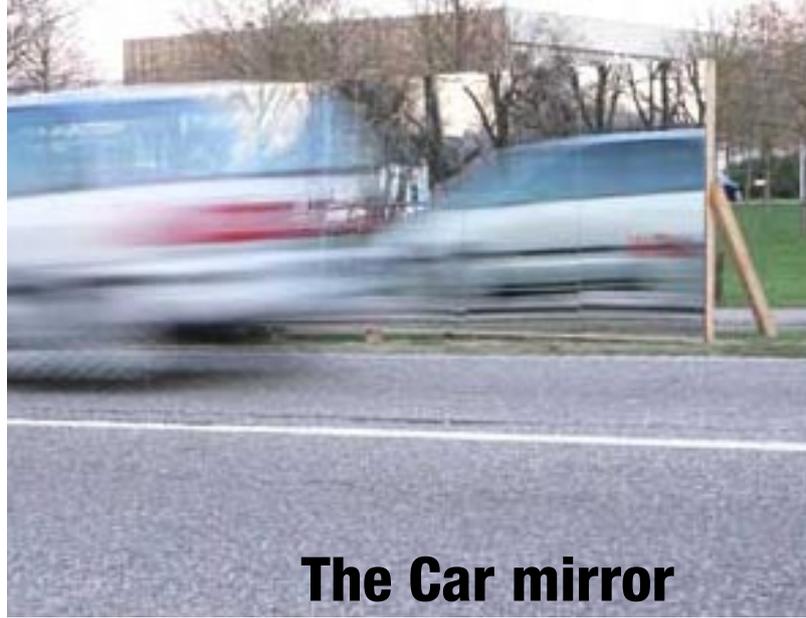
8 Oggetti elettronici

Un tavolo bussola, uno scudo per correnti elettromagnetiche, un drenante di elettricità, un tavolo GPS e molti altri oggetti sono i protagonisti di questo visionario progetto



Lo spagnolo **Martí Guixé** focalizza il suo lavoro di critical design su piccoli oggetti e sul rapporto psicologico profondo che i soggetti instaurano con essi. Con la sua ricerca e progettazione elabora una maniera alternativa di comprendere la cultura dei prodotti. Già a partire dal 1997 è emersa nei suoi lavori la sua peculiare sensibilità, la volontà di proporre nuovi sistemi di produzione che potessero sensibilizzare il mondo del progetto; nel corso delle sue performance ha inserito anche il food design. "Mi diverto a creare progetti. Un progetto per me è ciò che va oltre i confini di ciò che comunemente viene definito design. Lavoro a diversi tipi di progetti, nei campi più disparati, e cerco di ricoprire ruoli diversi di volta in volta".





The Car mirror

Ma l'apice dell'opera di Guixé nel padiglione a lui dedicato è rappresentato dalla concettualissima installazione "The Car mirror". Un grande specchio situato all'inizio di ogni città permette al conducente di guardarsi mentre passa a bordo della propria vettura. Il concetto di fondo è perfettamente sintetizzato nell'affermazione dello stesso Guixé

"In our contemporary society a car is not anymore a tool, but an extension of our look and personality."



Ciò che ne risulta non è un'esposizione di progetti di design ma un universo progettuale all'interno del quale regnano le regole della comunicazione fra esseri umani, dove l'emisfero destro del cervello, sede degli impulsi emotivi e creativi, è molto più sollecitato e si fa leva sull'esperienza individuale di ogni visitatore. L'intero universo dialoga con i visitatori che, pur non possedendo le nozioni necessarie per definire il design critico, vengono ugualmente colpiti e stimolati dalla forza comunicativa e concettuale e dai messaggi emanati dal contesto.

Questi protagonisti sono da considerare come rappresentati del critical design ma non sono certamente i pionieri di questo movimento già manifestatosi negli anni '70 con il design radicale italiano. Ma cosa è rimasto del critical design di quegli anni? L'atteggiamento rimane sempre fedele alle stesse linee guida oppure si è evoluto insieme ai cambiamenti globali?

Senza dubbio il critical design di oggi ha seguito uno sviluppo coerente con il resto della società, anche perché i protagonisti sono diversi ed appartengono ad una generazione diversa che una volta assimilata la lezione del design radicale degli anni '70 l'ha rielaborata e riproposta secondo il proprio percorso.

Il critical design di oggi ha mantenuto l'approccio concettuale originario: riconoscere al disegno industriale la capacità e gli strumenti per trasmettere un sistema di valori che vada oltre le regole del mercato e dell'industria, ma che addirittura si prenda gioco di loro. Capiamo quindi che oggi, come negli anni '70, il critical design presenta ancora una forte prevalenza della componente concettuale rispetto a quella tecnica e fisica, per cui forma, funzione e materiali risultano secondari rispetto al messaggio trasmesso dall'oggetto.

Con questi nuovi protagonisti però si è arricchito di nuovi elementi e rinnovate caratteristiche, come la multidisciplinarietà evidente soprattutto nei lavori di Dunne&Raby il cui laboratorio di ricerca collabora con vari enti, universitari e non. Queste contaminazioni interdisciplinari aiutano a motivare ed individuare una direzione precisa verso la quale indirizzare il proprio lavoro e la propria opera di progettazione critica.

Una percentuale considerevole dello sforzo metaprogettuale è dedicata all'incremento nel progetto delle nascenti tecnologie, considerate nuove alleate, strumenti importantissimi per la progettazione. Questo

aspetto è diventato preponderante oggi rispetto al passato, forse perché la tecnologia sta iniziando ad assumere un ruolo sempre più determinante nella progettazione, per cui l'atteggiamento auspicato dal critical design è di avvicinamento ed interesse invece che di ostilità.

L'elemento in comune nei lavori di questi professionisti è evidente: il design ha un fine, un compito più pregnante di significato, che va oltre le ragioni dell'industria, del mercato e della stessa funzionalità; ognuno di uno di loro (i progettisti) reinterpreta, scegliendo liberamente i propri mezzi espressivi e seguendo le proprie intuizioni,

PERCHÈ QUESTO CASO STUDIO?

Abbiamo scelto di analizzare questo caso studio perché fa da lente ad una visione di design inusuale, diversa, definita critica.

Oggi ci chiediamo spesso che ruolo abbia il design, se sia giusto adattarsi ai cambiamenti della società per spirito di sopravvivenza o se sia più opportuno mantenere dei valori e degli ideali.

Questo caso studio offre interessanti spunti ed alternative rispetto ad una disciplina della quale si sente parlare troppo spesso senza cognizione di causa. Un approccio irriverente, scomodo, non sempre facile, potrebbe essere lo stimolo giusto per dare una svolta alla situazione di design stagnante e monotono che sta vivendo.

Ma perché proprio al design la responsabilità di comunicare con le grandi masse dei messaggi così "scomodi"?

Per i protagonisti del nostro caso studio il design ha un grandissimo vantaggio rispetto ad altre discipline della società: ha la capacità di comunicare con un vastissimo numero di persone, utilizzando un linguaggio semplice, immediato e condiviso: quello della quotidianità degli oggetti. È proprio partendo dall'analisi del quotidiano, dalla riflessione su ciò che ci appare più consueto e familiare che costituisce il punto di partenza per scuotere le persone, spingerle a mettere in discussione e criticare la consuetudine. In questa prospettiva comprendiamo quindi che noi designer abbiamo una grande responsabilità nei confronti delle persone, in quanto lavoriamo sull'essenza, sulla forma, sulla capacità comunicativa degli oggetti che costellano la vita delle persone.

Fonti

<http://www.z33.be/>

<http://htca.us.es/blogs>

http://www.damnmagazine.net/magazines/current_issue

http://www.treehugger.com/files/2007/05/designing_criti.php

<http://www.youtube.com/watch?v=unkwREGyphg&feature=related>

<http://www.we-make-money-not-art.com/archives/2007/03/designing-criti.php>

<http://www.monomo.co.uk/blog/2007/03/21/how-should-we-critique-critical-design>