

design research

pensiero trasversale · oltrepassare i confini · innovazione sensata

forza trainante · coinvolgimento · geopolitica · design ragno

creare

A cura

Research Cluster: Trans-Form – exploring design, art and social practices for political and eco-social transitions | Timespan: ongoing

The intertwining between research, teaching, and public impact

Team

PI: [Hans Leo Höger](#)

More information: design-art@unibz.it

“In design we dogged by the model of the sciences. For much of this century, designers have tried to escape what they feel to be their discipline’s spurious side by cloaking themselves in what they think are the sciences but frequently turn out to be the emperor’s new clothes-scientism.”

Denise Scott Brown. **Having Words.**

Architectural Association, London 2009, p. 60

To achieve more than pyrrhic victories, designers must learn what can be controlled, and how, creatively, to let go of some of what they can’t control and to share the power. That’s where Mannerism may help. By understanding well both the rules and the roles, the sailor may occasionally turn surfer, ride the waves as they break, find within the polity (polis) a driving force, perhaps temporary and fragile... But when it comes to rule-breaking, we should do it well. So there is needed a new calculus - intelligent, wise, witty, artistic, and democratic - on the justifiable breaking of the

rules and how it may be done. Meanwhile, accept that there will be areas of nonfit in a plan or design, like mistakes in a Persian rug - signs of human frailty withing human grandeur. Accept that there will be what Lou Kahn called "bad spaces" and see what good and great can be plucked from them. Understand what is politically possible in your time and where you are located as designer and/or planner. Practice letting go, but carefully. Know where and when to apply this dangerous and scary philosophy. And know how to search for order within chaos and eventually, as a good Mannerist, not to quite find it.

Robert Venturi & Denise Scott Brown. **Architecture as Signs and System.**

The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge (Mass.) / London
2004, p. 213

Project profile - interests, focuses, orientation

Evolving through continuous tracks of curiosity, attentiveness, observation, analysis, interpretation, and lateral thinking interwoven with teaching and publishing, these ongoing activities are focused towards:

- Cultural Engineering (transdisciplinary approaches to design and architecture process setting)
- Convergence Phenomena in Postindustrial Societies
- Design & Politics / Eco-social Dimensions of and Approaches to Design
- New Intercultural Realities
- Design Thinking (contextualization of design culture)

Cultural Engineering

Letteralmente si tratta di "costruire legami o possibili riferimenti culturali" tra argomenti e ambiti di lavoro a prima vista distanti l'uno dall'altro [1]. Per quanto riguarda il design, la giustificazione e magari anche la necessità (o comunque opportunità) dell'adozione di questo approccio sono strettamente connesse alla definizione del design stesso. A che cosa si riferisce l'attività del progettista? Il teorico Victor Papanek risponde in maniera laconica: "Design is basic to all human activities." [2] Ma già cinquant'anni prima di Papanek, nel 1927, l'artista e allora direttore dell'officina dei metalli presso il Bauhaus - l'ungherese László Moholy-Nagy - postulò che "tutti gli ambiti progettuali della vita sono strettamente connessi gli uni con gli altri" [3] e che l'esperienza del mondo artificiale si estende, di conseguenza, verso tutti gli ambiti della sensibilità umana. E anche lo stesso fondatore della famosa

scuola di arte, architettura e design, Walter Gropius, sostenne che “il design abbraccia l’intera orbita di ciò che ci circonda: dalla semplice suppellettile al complesso tracciato di una città.” [4]

Esistono tante altre testimonianze che stanno ad indicare estensione e complessità del rapporto tra ciò che il design offre, crea, comunica e ciò che viene recepito e anche modificato quando la cultura di progetto entra finalmente a far parte del mondo personale degli utenti. “Ognuno in fondo sa”, come afferma Jean Baudrillard, “anche quando non lo sente, di essere giudicato dai propri oggetti, secondo gli oggetti che possiede, e ognuno, in fondo, si sottomette a questo giudizio.” [5] Lo scienziato di processi cognitivi Donald A. Norman divide le qualità interattive del design in “[...] three different dimensions: visceral, behavioral, and reflective. Visceral design concerns itself with appearances. Behavioral design has to do with the pleasure and effectiveness of use. Reflective design considers the rationalization and intellectualization of a product. Can I tell a story about it? Does it appeal to my self-image, to my pride?” [6] Una suddivisione ancora più differenziata delle funzioni di un progetto in architettura (ma anche in design) propone il linguista e teorico di estetica Jan Mukarovsky che distingue tra la funzione immediata, la funzione storica, la funzione individuale, la funzione sociale e la funzione estetica. [7]

Davanti a relazioni così ampie e anche complesse e variegate, mi pare non solo importante ma addirittura irrinunciabile che i progettisti di professione consultino il più ampio panorama possibile di fonti che possano fornire informazioni su come vivono e si comportano le persone alle quali il lavoro progettuale è destinato.

Sono convinto che preziose informazioni del genere (da fungere anche come fonti d’ispirazione) siano contenute non solo nelle ricerche scientifiche del settore (cioè design research, sociologia, antropologia, semiotica etc.) ma anche nei lavori di altri ambiti creativi come l’arte, la letteratura, il cinema e la musica. Chi lavora di prima persona in queste discipline di solito non conduce indagini sistematiche ma dà vita, invece, ad approcci ed invenzioni individuali. Questo fatto, a prima vista, potrebbe mettere in dubbio la validità delle informazioni che i relativi lavori contengono (viene a mancare, almeno in apparenza, il carattere rappresentativo delle informazioni - per non parlare della fondatezza scientifica). Dall’altra parte, però, assistiamo ad un notevole aumento dell’empatia per quanto riguarda le situazioni prescelte come argomento dagli artisti, scrittori, musicisti o cineasti - proprio perché non inseguono l’obiettivo di fornire semplicemente dei dati rappresentativi ma di entrare, invece, nel

groviglio dei ragionamenti e delle emozioni che determinano singole vite umane a contatto con i più vari contesti (e oggetti) della vita quotidiana.

Related project example

Essay:

Hans Leo Höger. **Il design e l'incontro tra artefatti ed esistenze umane**. In: Angelika Burtscher, Daniele Lupo, Alvise Mattozzi, Paolo Volonté (a cura di). *Biografie di oggetti, storie di cose*. Bruno Mondadori, Milano 2009, pp. 95-102.

ISBN 978-88-6159-2889

https://issuu.com/lungomare_bz/docs/storie_di_cose

Convergence Phenomena in Postindustrial Societies

Il XXI secolo si presenta sotto molteplici aspetti come "il secolo delle convergenze". I fattori trainanti di questa situazione odierna sono

- la globalizzazione dei principali scenari di cultura e mercato
- la nascita di nuove "alleanze trasversali" per affrontare (e gestire) tali scenari
- l'estensione globale delle tecnologie digitali e di internet
- lo sviluppo tecnologico che consente la realizzazione di "multipurpose products" e di realtà materiali costantemente interconnesse ("internet of things")
- la globale emergenza climatica, energetica, idrica ed ecologica

Il "secolo delle convergenze" nasce, quindi, non solo sulla base di radicalmente nuove condizioni di economia mondiale, nuovi traguardi tecnologici, nuove opportunità di circolazione in tempo reale di informazioni e opinioni e nuove forme di community building non istituzionalizzate. Determinante è anche la prospettiva di un comune destino drammatico dell'umanità nel caso non si riuscisse a evolvere significativamente le condizioni tecniche e comportamentali della gestione energetica delle nostre vite individuali e collettive e della conseguente produzione di enormi quantità di rifiuti tossici. [8]

Sul versante della Cultura di Progetto siamo in presenza di alcune risposte importanti sotto forma della nascita di nuove discipline (e quindi nuove attitudini) di lavoro, quali:

- service design (disegnare servizi e non "semplicemente" prodotti)
- strategic design (assumere una visione progettuale strategica di medio e lungo termine)
- interaction & transmedia design (progettare le interazioni con le realtà intorno a noi)

- metadesign (considerare l'estensione dei contesti rilevanti per la progettazione odierna e futura)
- sustainable design / design "for the real world" (Papanek) - progettare in linea decisa, cosciente e coerente con la sostenibilità ecologica e sociale di un design per il futuro.

Related project example

international conference + book publication:

Design Research: Strategy Setting to Face the Future - international conference (Bozen-Bolzano) organized by Hans Leo Höger and Antonino Benincasa (2007) - book edited by Hans Leo Höger, Abitare Segesta, Milan 2008, ISBN 978-88-8611-690-9
<http://sdz.aiap.it/notizie/10569>

Design & Politics / Eco-social Dimensions of and Approaches to Design

L'idea di un design a-politico non è proponibile. Nei loro lavori, i progettisti danno sempre giudizi anche politici, e non di rado le loro opere portano proprio ad effetti e cambiamenti di carattere politico: influenzano il modo in cui la gente percepisce i tempi in cui vive e le relative situazioni di confronto e interazione con le proprie ambizioni, con altre persone, con le istituzioni, con il mondo del commercio e con l'ambiente. Anche scelte come quelle dei materiali da utilizzare, dove e come procurarsi le risorse che occorrono per la realizzazione di un progetto, sono scelte politiche.

La storia insegna che gruppi come Superstudio (Firenze), Archigram (Londra) o Haus-Rucker-Co (Vienna), ma anche i protagonisti del Bauhaus (Weimar/Dessau/Berlino), di WChUTEMAS (Mosca), dell'Independent Group (Londra) o dell'Internazionale Situazionista (Parigi) basavano il loro lavoro sulla motivazione principale di immaginare il mondo in un modo differente, attraverso l'analisi e la critica di quello esistente.

Nel nostro presente, questa eredità è più importante che mai. Il sistema odierno del design ruota intorno ad una cultura di carattere commerciale e promozionale. Davanti alla simultaneità dei divari menzionati nel precedente paragrafo di questo profilo riassuntivo delle mie attività di ricerca esiste, invece, un forte bisogno di capacità riflessiva. Oggi siamo tecnofili e tecnofobici allo stesso tempo, ed è giusto che sia così. Dobbiamo, perciò, imparare ad affrontare e gestire questo tipo di complessità affinché non diventiamo vittime passive di un dilemma più grande di noi.



Figure 1

Il designer del futuro dovrà rimanere competente in ambito commerciale e aziendale, perché quegli ambiti costituiscono reali strumenti di trasformazione delle nostre vite su larga scala. Allo stesso tempo, però, il progettista dovrà diventare anche una sorta di ricercatore sociale - qualcuno capace di processare idee e informazioni sulle tematiche essenzialmente rilevanti della nostra epoca e riportarle nel mondo in una forma in cui questo stesso mondo magari ancora non è in grado di immaginarle.

Related project example

Book publication:

“**Design & Politik**”, edited by Hans Leo Höger and Kerstin Stutterheim (University of Film and Television Konrad Wolf, Berlin). Würzburg University of Applied Sciences, Faculty of Design, Würzburg 2005. ISBN 3981042808

New Intercultural Realities

In presenza dei fenomeni di convergenza menzionati nel secondo paragrafo di questo profilo riassuntivo delle mie attività di ricerca diventa fondamentale considerare le nuove realtà interculturali che caratterizzano i tempi in cui viviamo. Invece di percepire queste realtà come sintomi di un “Clash of Civilizations” [9] occorrono nuovi sforzi per progettare condizioni favorevoli a “Dialoghi di Culture” [10]. “L’Europa allargata”, così la Commissione Europea, DG Istruzione e Cultura, in un suo recente documento, “è un intricato mosaico multicolore. In tempi di rapidi sviluppi mondiali, è ora il momento per noi di cogliere appieno le sfide e il valore di questa diversità culturale.” Già nel 2003, il filosofo Ugo Perone (* 1945) - professore ordinario e Direttore del Dipartimento di Studi Umanistici presso l’Università di Torino - sosteneva una posizione analoga: “Una centrale tematica del futuro”, così Perone in un articolo del settimanale DIE ZEIT, “riguarda le differenze culturali. Il vero miracolo dell’Europa odierna è la capacità di affrontare in maniera costruttiva le differenze culturali nel mondo.” [11]

Prendere parte a simili processi significa, per la Cultura di Progetto, ridefinire le proprie tematiche, priorità e modalità operative - ovviamente anche oltre gli orizzonti di un’Europa allargata. La diffusa autoreferenzialità occidentale nel creare prodotti e servizi dovrà essere rivista nell’ottica di una professionalità diffusa che tiene conto di obiettivi ed esigenze in molte parti del mondo. Sicuramente occorrono, a questo proposito, nuove energie di esplorazione e comprensione delle diverse realtà di vita nei principali centri di economia e politica mondiali. Nello stesso tempo si pongono nuove sfide per la definizione del profilo professionale dei progettisti che si trovano di fronte ad un’immensa varietà di possibili scelte per quanto riguarda gli argomenti e i luoghi su cui concentrare i propri sforzi di ricerca e progettazione.

querfeldein 1

Eine Schriftenreihe des Fachbereichs Gestaltung
der Fachhochschule Würzburg-Schweinfurt

Design & Politik

Texte zur
gesellschaftlichen
Relevanz
gestalterischen
Schaffens

Adbusters Culturejammers
otl aicher
Michail Bachtin
Béla Balázs
Hans Belting
Jens Bergmann
und Peter Lau
Anna Berkenbusch
Breyten Breytenbach
Bazon Brock
Lucius Burckhardt
Michele De Lucchi
Marcel Duchamp
First Things First
Saul Friedländer
Boris Groys

Hans Höger
Klaus Kreimeier
Bruce Mau
William T. J. Mitchell
Shirin Neshat
Hanno Rauterberg
Willibald Sauerländer
Georg Seeßlen
Susan Sontag
Ettore Sottsass jr.
Erik Spiekermann
Kerstin Stutterheim
Henri van Lier
Bill Viola
Peter Weibel

Figure 2

Le tecniche del "Cultural Engineering", menzionate nel primo paragrafo di questo profilo riassuntivo delle mie attività di ricerca, offrono delle concrete possibilità per conoscere - con il supporto di altre discipline creative quali l'arte, la letteratura, il cinema, la musica etc. - le nuove realtà interculturali che si manifestano molto concretamente anche negli abituali luoghi del nostro vivere e lavorare. In più costituiscono, però, delle importanti situazioni di riferimento per chi decide di lavorare in altri paesi e continenti, pur rimanendo fedeli a tematiche "globali" quali il Dialogo delle Culture o il Sustainable Design (nel contesto di ciò che Ezio Manzini e François Jégou - nel loro libro "Quotidiano sostenibile" - chiamano "metropoli planetaria" [12]).

Related project examples

teaching project, exhibition + video documentation:

"Youtopic" (2010) - Unibz teaching project with Dominik Harborth and Kathrin Arens, in cooperation with Deutsche Guggenheim Berlin

(project overview/images): <https://www.behance.net/gallery/668939/Youtopic>

"MAAAM - Morocco All Anonymous Arts Marrakech" (2011) - research project

Principal investigator: Arch. Sergio Calatroni (Milan/Tokyo) - Co-investigators: Dr. Hans Leo Höger (Prof. / Unibz), Dr. Nishino Yoshaki (Prof. / The University of Tokyo), Dr. Adelia Borges (Casa Brasileira, Sao Paolo)

(field documentation video): <https://www.youtube.com/watch?v=5BLJfUHR-Bs>

Design Thinking (contextualization of design culture)

Contestualizzare la Cultura di Progetto comprende da una parte tecniche di esplorazione per comprendere in maniera specifica e aggiornata condizioni e contenuti che determinano la vita delle persone a cui un nuovo progetto di design è destinato (e qui entrano in gioco, tra l'altro, le già menzionate tecniche di "Cultural Engineering"). Dall'altra parte, contestualizzare significa anche narrare condizioni e contenuti non solo di un determinato progetto ma del modo stesso in cui il designer percepisce e interpreta le situazioni del mondo oggi (che intende sviluppare oltre): progettare è sempre parte di un processo di apprendimento e di comunicazione che va oltre i contesti specifici dei singoli progetti.

La Cultura del Progetto assume un ruolo chiave nell'impresa di mettere in relazione la vita di singoli individui o gruppi di persone con il loro ambiente. Il design è per definitionem una disciplina relazionale, inserita in settori operativi in cui le esigenze

culturali, economiche e soprattutto quelle legate alla vita quotidiana, si intersecano e si sovrappongono a vicenda. Alla design research spetta il compito di analizzare le funzioni del processo creativo in questa complessa rete di interazioni e, nel contempo, di esplorare adeguate risposte alle sfide del futuro. Interpretata in questi termini, la design research equivale - tra le altre cose - ad un'attività di costante aggiornamento degli obiettivi ed orientamenti dell'operare progettuale.

Narrare (e quindi interpretare) il design dal punto di vista dell'economia, della società, degli operatori in ambito culturale e della sostenibilità ambientale aiuta a trovare risposte a due questioni chiave:

- Quali tematiche assumeranno, nei prossimi anni, un'importanza sempre maggiore per la produzione creativa nel contesto socio-economico e culturale?
- Quali approcci della ricerca, metodi di lavoro e atteggiamenti psicologici sono necessari per affrontare queste tematiche in modo adeguato ed efficace?

Related project example

book publication:

“**Design & Geschichte**”, edited by Hans Leo Höger, Kerstin Stutterheim (University of Film and Television Konrad Wolf, Berlin), Uli Braun (Würzburg University of Applied Sciences, Faculty of Design), Max Stein Verlag, Würzburg/Weimar 2009. ISBN 978-3-939615-06-4

querfeldein 2

Eine Schriftenreihe des Fachbereichs Gestaltung
der Fachhochschule Wuerzburg-Schweinfurt

Design & Geschichte

Texte zum Umgang
mit Historie als
Teil gestalterischen
Handelns

Aleida Assmann
Ulrich Beck
Hans Belting
Walter Benjamin
Andrea Branzi
Bertolt Brecht
Jean-Luc Godard
Boris Groys
Hans Höger
Victor Klemperer
Heinrich Klotz
Rem Koolhaas
Lu Märten

Ezio Manzini
Wolfgang Mühl-Benninghaus
Pierre Nora
Erwin Panofsky
Pier Paolo Pasolini
Andreas Platthaus
Tanizaki Jun'ichiro
Jeremy Rifkin
Ettore Sottsass jr.
Gerhard Schweppenhäuser
Kerstin Stutterheim
Peter Weiss
Kurt Weidemann

Figure 3

Footnotes

- [1] Ho cominciato ad adottare tale pratica nonché il termine stesso di “cultural engineering” nel 2003, durante l’insegnamento nell’ambito di un corso di post-graduate studies in “Design Culture” presso la Hochschule für Kunst und Design di Zurigo.
- [2] Viktor Papanek. Design for the real world. Human ecology and social change. New York 1972, p. 23.
- [3] László Moholy-Nagy nella sua prefazione al dépliant “8 Bauhausbücher”, Verlag Albert Langen, München 1927.
- [4] Citato e tradotto da: Walter Gropius. Architektur. Frankfurt am Main 1956, p. 26.
- [5] Tratto da Rita Cirio, Pietro Favari (a cura di). Il salotto cattivo. Splendori e miserie dell’arredamento borghese. Milano 1976, p. 5.
- [6] Donald A. Norman. Emotional Design. Why we love (or hate) everyday things. New York 2004, p. 5.
- [7] Jan Mukarovsky. On the Problem of Functions in Architecture (1938). In: John Burbank, Peter Steiner (a cura di). Structure, Sign and Function: Selected Writings of Jan Mukarovsky. Yale University Press, New Haven/London 1978, pp. 236-244.
- [8] In questo senso è da considerarsi frammentaria e limitante l’analisi che Henry Jenkins, professore di “Humanities” al MIT di Boston, fornisce nel suo libro “Convergence Culture” (New York University Press, 2008).
- [9] L’omonima tesi è stata, come ben noto, sostenuta e illustrata nel libro “The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order” del politologo statunitense Samuel Phillips Huntington (1927-2008), edito presso Simon&Schuster (New York 1993, 1996 e 1998).
- [10] Cfr. Vladimir Yakunin. Dialogue of Civilizations in the Contemporary Epoch. Englewood (NJ) 2008.
- [11] Citato e tradotto in italiano da: Jörg Lau. Der Störenfried – Ugo Perone im Portrait. In: DIE ZEIT no. 30, 17 luglio 2003, Berlino 2003, p. 46.
- Ezio Manzini, François Jégou. Quotidiano sostenibile. Scenari di vita urbana. Milano 2003, pp. 23-31.
- [12] “Decoding & coding everyday realities” sono infatti i due elementi principali non solo di un’attività progettuale contestualizzata, ma anche del modo di relazionarsi - da parte dei reali o potenziali destinatari di un progetto - con i risultati proposti dai designers. Esiste un complesso intreccio di interazioni in permanente evoluzione tra il designer e i fruitori del suo lavoro.