

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



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

9788832080445

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 Amatullo, 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, THINK 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 4

Introduction

Design e Saperi: intersezioni > Sonia Capece 10

Think

Il design modello "antidisciplinare" per nuovi saperi > Mario Buono 16

Pensare come un designer > Flaviano Celaschi, Valentina De Matteo,
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 78

La Palestra delle cose > Cristian Campagnaro, Nicolò Di Prima,
Valentina Porcellana, Silvia Stefani 86

Il design costruzionale degli organismi > Valentina Perricone 94

Saperi, narrazioni: prodotti come medium di relazioni > Rosanna Veneziano 102

Make gallery > Il design è anisotropico? > Fabrizio Formati 110

Focus

Saperi, metodi e criteri di progettazione per il futuro > Elisabetta Cianfanelli,
Margherita Tufarelli, Paolo Pupparo, Maria Claudia Coppola 130

Saperi indisciplinati nell'era digitale > Marzia Mortati, Paola Bertola 138

2+2=5. Transdisciplinarietà ed arte contemporanea > Luca Palermo 146

Design nel nuovo orizzonte tecnologico. Incrementare il sapere con il design
> Laura Varisco 154

Focus gallery > Il design oltre la dimensione visibile > Camelia Chivăran 162

Le categorie collassano, il sapere è mobile: dislocazioni tra Design e Antropologia

Con la consapevolezza che l'agire umano si compie all'interno di sistemi complessi e che anzi, gli uomini stessi sono sistemi complessi, gli apparati della conoscenza e le strutture disciplinari si trovano a confrontarsi con problemi nuovi che costringono ad abbandonare le consapevolezze consolidate e le teorie monolitiche. Ne emerge una "anti-disciplina" metodologica che attraversa i concetti e i paradigmi disciplinari, per interpretare una realtà in continuo movimento e in cui le differenze possono assumere un valore per l'evoluzione dei saperi stessi. In questo periodo constatiamo il collasso delle categorie storiche, delle scale operative, come dei saperi disciplinari di una conoscenza che si rivela sempre più mobile e veloce, il design sviluppa un modo ibrido di indagare la realtà e di guardare al di fuori di sé stesso.

Il saggio tiene insieme le riflessioni di due *design researchers* ed un antropologo della comunicazione in un tentativo sperimentale di sfidare la logica lineare del saggio disciplinare, per evidenziare le componenti dissonanti e i diversi costrutti interpretativi, in una logica di spaesamento epistemologico. Il funerale Bialetti racconta questo corto circuito in cui prodotto, produttore e *performance* comunicativa si uniscono tra organico e inorganico. Se da una parte l'antropologo costruisce il progetto di ricerca sul campo come un processo di design e si concentra sulla realtà artificiale che emerge al di là delle persone, unendo creativamente meta-feticismo e progetto nel concetto di fisiognomica, dall'altra il design si inserisce nelle trame sociali e culturali con le forme artificiali che si estendono alla funzione del servizio e del processo, sviluppando un territorio di conoscenza aperto.

La moltiplicazione dei prodotti contemporanei, che includono caratteristiche materiali e sociali complesse, implica una sfida ai saperi "scalari" sviluppati nella storia attraverso le diverse scale operative: ad ognuno un ambito, dal più piccolo al più grande. Il progetto assume su di sé il ruolo strategico di gestione della complessità, concentrandosi sull'affinamento dei processi e degli apparati strumentali della conoscenza che, come avviene per il *design thinking*, vengono adottati in ambiti e settori molto distanti.

[complessità, meta-feticismo, fisiognomica, pensiero laterale, transdisciplinarietà, design thinking]

Lorenzo Imbesi, Luca Simeone, Massimo Canevacci

Professore Ordinario, Sapienza Università di Roma

Professore Associato, Aalborg University

Professore Associato, Sapienza Università di Roma

> lorenzo.imbesi@uniroma1.it lsi@create.aau.dk maxx.canevacci@gmail.com

Vagabondare epistemologico

Il collasso dei saperi disciplinari parte dalla consapevolezza che ci muoviamo sempre all'interno di sistemi complessi che, a loro volta, ci obbligano a rinunciare a ridurre la conoscenza a teorie unificate. L'elaborazione elettronica dei dati ci ha esposto all'aumento esponenziale della quantità di informazioni con cui ci interfacciamo, nella quale ogni volta possiamo navigare con lenti di ingrandimento diverse. Le infinite possibilità sviluppate dall'elaborazione elettronica dei dati ci mostrano sistemi intelligenti che sono più complessi della somma dei singoli elementi di cui si compongono, a loro volta capaci di apprendere e di evolversi con modalità eccezionali. I sistemi non sono diversi soltanto per quantità, ma anche per qualità, perché coinvolgono sistemi culturali, sociali, tecnologici, infrastrutturali, scientifici, economici, ambientali, e via dicendo, ognuno dei quali fortemente intrecciato l'uno con l'altro tali da renderli interdipendenti.

Heinz von Foerster, considerato il fondatore della "seconda cibernetica", nel suo vagabondare epistemologico esprimeva la sua anti-disciplina, mentre toccava insieme la biologia, la filosofia del linguaggio e la teoria dei sistemi, partendo dalla fisica: «non ho idea di quale sia la mia specializzazione. La mia specialità, forse, è proprio non avere una disciplina» (von Foerster & Porksen, 2001). Non a caso, uno dei suoi libri più noti si intitolava provocatoriamente: "La verità è l'invenzione di un bugiardo" (2001). Il lavoro di von Foerster si distingue dalla prima ondata cibernetica di Wiener e McCulloch (Wiener, 1948; McCulloch, 1965) perché cambia radicalmente l'oggetto dell'osservazione, dai sistemi osservati ai sistemi osservanti, cioè ai sistemi viventi capaci di guardare sé stessi, di osservare le proprie osservazioni, attraversando concetti e paradigmi della biologia, della matematica e della fisica, come il concetto di auto-poiesi di Maturana e Varela (1985) per distinguere i viventi dai non viventi, o quello di auto-organizzazione, tipica dei sistemi complessi che non possono essere ridotti agli elementi di base. Il suo lavoro di ricerca invade altri territori, prende a prestito dalle altre discipline, ricorre al "furto" epistemologico per decostruire e aprire a nuovi scenari della conoscenza, utilizzando e trasformando gli stessi metodi. La trans-disciplina non si limita a connettere le discipline, ma le trasforma in qualcosa di diverso rispetto allo stato di partenza, scardinandone le certezze e costruendo innovazione.

La complessità non è quindi considerata come una rinuncia all'azione conoscitiva, ma come una maggiore opportunità all'azione, anzi come una moltiplicazione delle opportunità all'azione, mentre si sposta l'oggetto dell'osservazione e si cammina sui confini. Il rapporto tra design e antropologia è un esempio emblematico del collasso dei saperi, della complessità dei fenomeni che il design si trova oggi ad affrontare e dell'impossibilità di ogni forma di riduzionismo dei processi di conoscenza.

Con lo stesso approccio metodologico, questo saggio emerge dalle riflessioni di due *design researchers* e di un antropologo della comunicazione e si sviluppa come un collage degli autori, da cui si evincono chiaramente differenze nei linguaggi scientifici e nelle categorie concettuali. In questo senso, il lavoro non vuole le categorie

classiche del saggio accademico: una presentazione chiara dei costrutti interpretativi, una logica lineare e uno sviluppo progressivo e consequenziale del testo. Al contrario, il testo giustappone volontariamente le componenti dissonanti più che integrarle, allo scopo di forzare le discipline. Probabilmente, l'esperienza che ne deriva, per il lettore, è quella dello spaesamento epistemologico, come un sentirsi trascinare verso direzioni diverse. In un certo senso, con questo sviluppo non lineare, il testo cerca di rappresentare – anche nel modo stesso in cui è scritto e composto – il collasso delle categorie interpretative legate alle tradizioni di ricerca del design e dell'antropologia della comunicazione.

Il senso indisciplinare del design

Mentre studiava la nascita della disciplina, Michel Foucault osservava come la conoscenza enciclopedica ereditata dal secolo dei Lumi ha avuto come risultato lo sviluppo delle pratiche specialistiche attraverso la classificazione e l'oggettivazione delle categorie, al fine di consentire la divisione della conoscenza: «le discipline caratterizzano, classificano, specializzano, collocano lungo una scala, dividono in maniera normativa, gerarchizzano e, in ultima analisi, squalificano e invalidano» (Foucault, 1975). Come risultato, le discipline che ereditiamo con la società moderna assumono il compito di stabilizzare le forme complesse in geometrie chiare e ordinate, normalizzando le molteplicità, classificando le diversità, contenendo il cambiamento. Lo spazio disciplinare, in questo senso, rischia di porsi come uno spazio per catalogare e misurare le differenze di una conoscenza che è invece mobile e veloce.

In un bel saggio che analizza alcune componenti del *service design* da una prospettiva antropologica, Jeanette Blomberg e Chuck Darrah fanno il caso di un cacciatore nomade che vive in un deserto del Sudafrica e che la sera, attorno al fuoco mentre vengono cucinate le prede cacciate durante la giornata, intrattiene la sua famiglia e i suoi amici suonando il flauto (Blomberg & Chuck, 2014). Questa scena può essere descritta come costituita da una serie di servizi: lo zio del cacciatore ha intagliato il flauto e creato le condizioni per la *performance* musicale offerta dal nipote sotto il cielo stellato; i cacciatori hanno catturato la preda e l'hanno preparata per la cottura, mentre qualcun altro si occupava di accendere il fuoco e di preparare il bivacco per la notte. Tutti questi, secondo i due antropologi che esaminano la scena, sono servizi che si innestano l'uno sull'altro e che disegnano complesse coreografie di interazioni tra i partecipanti, nonché con gli oggetti animati e inanimati che li circondano. E se si guarda alla scena un po' più da vicino, si scopre magari che il flauto è stato donato dallo zio al nipote in un momento importante della sua vita, o che la carne appena grigliata sul fuoco viene distribuita in funzione di una gerarchia sociale ben definita. Così, un po' come accade nei due documentari "*Powers of Ten*", scritti e diretti da Charles e Ray Eames (1977), se osserviamo la scena di questi cacciatori attorno al fuoco e progressivamente ci allontaniamo *zoom out* o ci avviciniamo *zoom in*, alcune delle complesse configurazioni economiche e sociali, delle relazioni di potere e delle narrative culturali dietro questa semplice scena si illuminano. Questo rende

difficile rispondere a domande come: Chi disegna questi servizi? E come distinguere nettamente il confine tra il design dell'oggetto flauto e il design della *performance* musicale, in cui il flauto prende vita tra la trame sociali e culturali della famiglia di cacciatori nomadi? Dove finisce un servizio e ne incomincia un altro?

Questo è anche il senso delle riflessioni offerte in un altro bel libro intitolato "*Designs for an Anthropology of the Contemporary*" e in cui alcuni antropologi tracciano un parallelo tra designs (plurale) e ricerca sociale (Rabinow *et al.*, 2008). La loro idea è che, oggi, fare ricerca significhi saper gestire un processo di design in cui i ricercatori vanno sul campo, scattano foto o riprendono video, prendono appunti e disegnano *sketch*, tornano nel loro studio, annotano le loro idee su dei *post-it* e poi cercano di disegnare delle narrative interpretative in cui, per esempio, un dettaglio di una foto stampata, uno *sketch* scarabocchiato su un taccuino e delle idee annotate su dei *post-it* colorati vengono appesi a una lavagna uno accanto all'altro. Proprio come avverrebbe ad un architetto, l'antropologo torna al suo studio giorno dopo giorno e interagisce con queste configurazioni di oggetti: sposta un *post-it*, modifica il testo di un altro, traccia una connessione tra una nota e un'altra con un pennarello colorato, stampa una nuova foto e la appende sulla lavagna come ad indicare che c'è una relazione tra questa foto e una frase scritta poco più in là. Con queste "*design moves*" iterative, l'antropologo procede attraverso varie iterazioni per cercare di dare senso ai dati prodotti durante il *fieldwork*. Il plurale usato per la parola designs sta ad indicare che questi processi di visualizzazione e materializzazione disegnano percorsi interpretativi multipli, ramificati e labirintici.

Il processo iterativo dell'etnografo che opera sul campo appena descritto, appare chiaramente non seguire più gli stretti dettami disciplinari, per seguire percorsi aperti a forme di progettazione. Data la sua giovane età, accademica, il design appare indisciplinato perchè guarda fuori sé stesso e sviluppa un modo ibrido di indagare la realtà. Ciò è dovuto alla propria natura di essere incessantemente "*in between*", ai confini delle conoscenze e delle tecniche che il design sottrae da altre discipline, per portarle nelle applicazioni della vita quotidiana, traducendole in artefatti reali e virtuali, scenari, comunicazione. Se l'innovazione deve affrontare l'ignoto, spesso ibridando diversi fattori e sviluppando connessioni che sembrano improbabili, il design sfida le discipline aprendo le strutture e sfumando i confini riconosciuti della conoscenza, superando le convenzioni.

Il design sviluppa un territorio di conoscenza strutturalmente aperto, che è allo stesso tempo flessibile e non possiede regole fisse, né una definizione troppo rigida delle sue varie declinazioni. Mentre pratica la contaminazione delle competenze, il design mostra una grande capacità creativa di percepire connessioni ed idee insolite e diverse. Come avviene nella metodologia dei programmi scientifici, il modo con cui il design opera è eminentemente interdisciplinare, fuori da logiche settoriali rigorose, giocando con il "pensiero laterale" creativo da cui nasce l'innovazione (De Bono, 1992). Il design cammina sui confini e li incorpora: il carattere di flessibilità che ne consegue non è una forma di debolezza, né un difetto di identità, ma piuttosto una forza che gli

consente di affrontare le sfide lanciate dalla nuova condizione di vita contemporanea, sviluppando ogni volta nuovi strumenti.

La considerazione della moltiplicazione dei manufatti contemporanei, molti dei quali includono caratteristiche tecnologiche e sociali complesse, implica una sfida ai saperi cosiddetti “scalari”. Questo processo inarrestabile sta seriamente minando i confini operativi ed epistemologici su cui eravamo abituati a fare affidamento e come risultato, possiamo affermare che i confini delle diverse discipline si stanno spesso sfumando l'uno nell'altro. Questo fenomeno è ancora più riconoscibile per quanto riguarda la conoscenza nel design.

Il collasso delle scale operative del design non ripropone l'antico binomio di sintesi dal cucchiaio alla città, piuttosto una nuova consapevolezza della grande complessità portata dagli artefatti contemporanei ci aiuta a riconoscere la trasformazione profonda della natura del progetto e delle figure professionali relative per rispondere alle nuove domande di cambiamento. Il tramonto delle professioni “scalari” sviluppate intorno alle discipline del progetto che abbiamo ereditato, era il risultato del processo di “sezionamento” della realtà in scale operative: dai prodotti del quotidiano, agli arredi degli spazi, agli interni della vita, alla comunicazione visiva, alle architetture fino all'organizzazione delle città. Ogni scala rappresenta un modello conoscitivo incrementale con un suo proprio apparato strumentale verticale.

Con la fine delle “grandi narrazioni”, riscopriamo un mondo che ci appare improvvisamente più complesso e in cui stiamo imparando a ridefinire il significato stesso di conoscenza, e di conseguenza, sperimentiamo il collasso delle categorie storiche, delle scale operative, come dei campi disciplinari. Sul filo di un'analisi di Giovanni Aneschi, i prodotti della contemporaneità ci pongono domande complesse, non più riducibili alle scale dimensionali del passato: come possiamo considerare il progetto di una scarpa Nike: un prodotto industriale, un progetto di comunicazione o una operazione di moda? Inoltre, possiamo considerare un sito *web* come una grande o una piccola scala? È il risultato di un lavoro di *interface design*, oppure di *service design*? O ancora, il design del *packaging* dovrebbe essere considerato come prodotto o come comunicazione? L'*interaction design* è legato al prodotto, oppure alla comunicazione, o addirittura si può anche estendere all'architettura e agli studi urbani? E che dire dell'*info-design* o della *User Experience*?

Meta-Feticismo e Fisiognomica nel Design

La fisiognomica è un concetto corporale che ci aiuta a comprendere la complessità dei prodotti e il carattere ibrido del progetto che tiene insieme i caratteri del designer e quelli dell'antropologo. Il design “fisiognomico” trasfigura qualsiasi oggetto in soggetto, assorbendone il carattere emozionale e costruendo incontri ogni volta inediti. Il risultato del design fisiognomico ha i tratti visuali di chi avremmo potuto incontrare, quell'incontro mancato o persino impossibile. Anche un iPhone ha la sua personalità e una fisiognomica che muta la nozione obsoleta del feticismo classico. L'iPhone è vivente e sensibile, ha una biografia e una biologia (Appadurai, 1986),

co-crea l'attrazione comportamentale attraverso fisionomiche personalizzate. Il design incrociato con l'etnografia compone oggetti che elaborano forme sensoriali di soggetti e insieme costruiscono fisiognomiche alterate che non esistono, ma che sono presenti nella personalità delle “cose” umanizzate. Nel favorire l'alleanza creativa tra meta-feticismo e meta-morfosi, si reinventa il desiderio umanista di cambiare forme, identità, esperienze: ci si abbandona al vagare inquieto tra umano, animale, vegetale, minerale e persino divino dell'esperienza della creazione artificiale (Canevacci, 2020). Le metamorfosi della fisiognomica meta-feticista segna l'iniziazione alle utopie ubique. Se l'utopia sta in nessun luogo e l'ubiquità in ogni spazio, il design etnografico transita questa soglia iniziatica e perviene nella confusione tra le ubiquità utopiche. Affermazione condivisa è che il *web* è ubiquo e quindi, l'ubiquità caratterizza le relazioni umane e non-umane nello spazio-tempo di *Internet*: quindi, se la comunicazione digitale trasforma la classica distinzione di spazio-tempo, favorendo l'espansione di esperienze decentrate e non lineari di tempi-spaziali, l'identità del soggetto etnografo e delle sue opere diventa ubiqua (*ubiquitimes*), transitando simultaneamente in spazi-tempi diversi, dove il design fluttua smarrendo la fissità dell'identità compatta e immutabile e costruendo identità e saperi indisciplinati.

Indisciplina, ubiquità fisiognomica e meta-feticismo si possono osservare nel Funerale Bialetti. Nel 2016 muore Renato Bialetti. Il suo nome è legato all'invenzione della più famosa macchinetta del caffè: la Moka. Nel suo paese d'origine, si organizza il funerale. Davanti all'altare della chiesetta, è ritta la celebre caffettiera; in prospettiva, il tabernacolo con la pisside dalle ostie consacrate.

Seguendo le ultime volontà di Bialetti, i figli organizzano un rituale inedito e indisciplinato. Le ceneri del morto sono rinchiusse dentro la Moka. La caffettiera è l'urna che conserva l'identità ultima del fondatore del marchio. Il concetto di simbolo realizza la sua missione riunificando quello che è separato: Moka e Bialetti diventano un essere unico. Polvere delle ceneri, polvere del caffè. Solo qualche anno fa tale funzione sarebbe stata considerata sacrilega, il sacerdote scomunicato, i parenti incarcerati. Eppure se nessun cattolico fondamentalista ha protestato, il motivo sta nel cambiamento dell'*ethos* (valori, simboli, morale) secondo cui è normale uniformare Moka e Pisside. Bevete, questo è il mio caffè.

La decisione del morto di essere collocato dentro la Moka è possibile solo in quanto si afferma la contiguità vitale tra cosa e uomo, tra organico e inorganico, tra Moka e Bialetti. La caffettiera, quindi, non è più il feticcio che reifica gli operai, quanto un soggetto che sveglia produttore, lavoratore e consumatore. Il rito funebre è possibile in quanto entrambi – Moka/Bialetti – sono unificati da una visione cosmologica e persino teologica che si schiarisce come meta-feticismo.

Le potenzialità interne al design etnografico aspirano a stabilire relazioni non antropocentriche tra corpo-morto e corpo-vivo *body-corpse*, sacro e quotidiano, sesso e ottica, lavoro e arte. Il meta-feticismo incorpora il design nel desiderio di percepire e vivificare frammenti culturali oltre i dualismi concettuali, i paradigmi dicotomici o la dialettica sintetica: lui è antropologia pragmatica, che sente le relazioni tra mito

e ragione, corpi e cose, estraneo e familiare: e le risolve. Il meta-feticismo è la chiave per una antropologia non antropocentrica: dove non è più l'umano il centro delle cosmologie ed è possibile la pacificazione tra esseri umani, animali, vegetali, minerali. Tra meta-feticismo e meta-morfosi sopravvivono desideri transculturali, deviazioni sotterranee, espressioni inedite che fluttuano e si mescolano nelle diverse culture. L'immaginazione esatta del meta-feticismo esplora un'antropologia non antropocentrica: dove cose, merci, oggetti (le "fatticità") sono liberate dall'essere solo utili, per potersi trasfigurare in corpi-fisiognomiche oltre l'umanesimo.

Verso un'estensione interpretativa del design

Il design incontra l'etnografia e l'etnografia incontra il design, ognuna spostando la propria materia di osservazione e costruendo modalità di osservazione e di conoscenza più complesse, senza la pretesa di racchiudere il mondo in una immagine di sintesi, per quanto interdisciplinare.

Le parole di Massimo Canevacci mostrano un esempio di come un antropologo della comunicazione che utilizza i metodi di ricerca sperimentali osserva e interpreta il design. Il lettore attento avrà rintracciato nel testo riferimenti a temi chiave che ricorrono in questi ultimi decenni nella ricerca sul design – come ad esempio l'idea di superare il design antropocentrico (Papanek, 1972; Thackara, 2005; Tonkinwise, 2015) – oppure cenni a oggetti iconici che hanno segnato la storia del design, come la Moka Express di Bialetti (Alessi, 2018). Tuttavia, contestualmente, le parole dell'antropologo espongono il lettore a una serie di spunti concettuali inusuali (meta-feticismo, ubiquità fisiognomica, *body-corpse*) e lo accompagnano attraverso rituali funerari e visioni cosmologiche, desideri transculturali ed esperienze decentrate di tempi-spaziali. Che valore possono avere questi concetti interpretativi – peraltro presentati secondo un registro linguistico e stilistico volutamente sperimentale, volutamente con pochi riferimenti teorici – per un designer o uno studioso che fa ricerca nel design? La nostra idea è che queste traiettorie inusuali e queste prospettive transdisciplinari siano un modo più aperto di rappresentare il sapere legato al design. Non si tratta, naturalmente, di un esperimento nuovo e anzi la storia del design si è spesso intrecciata con prospettive *arts-based* o con ricerca proveniente dalle discipline umanistiche. Tuttavia, in questo momento storico in cui il design stesso diventa più indisciplinato – anche a seguito di macro-tendenze verso la digitalizzazione, la convergenza e l'ibridazione dei media, la servitizzazione dei prodotti – la necessità di espandere il registro linguistico con cui analizziamo il design diventa sempre più rilevante. Per questo, diventa utile e formativo che il designer si esponga sistematicamente e metodologicamente alle varie diversità e alterità interpretative, anche a costo di sovrapporre registri e strutture di conoscenza diverse, ma che possono maturare a linguaggi e logiche in grado di rispondere ad una realtà diversa.

Sempre lo psicologo Edward De Bono conia il concetto di "pensiero laterale" per superare il pensiero lineare della scuola greca: qui si tengono insieme elementi apparentemente contrastanti se non addirittura confliggenti, perché esprimono potenziali

creativi che vanno oltre le categorie consolidate (De Bono, 1992). Il progetto assume il ruolo strategico di gestione della complessità, concentrandosi sull'affinamento dei processi e degli apparati strumentali: *design thinking*, pensiero sistemico, creatività e prototipazione, lavoro di gruppo, *co-design*, *problem-solving* diventano la cassetta degli attrezzi che in maniera ibrida tengono insieme discipline e apparati della conoscenza che sono stati separati nel tempo. La diversità, finanche l'errore, diventano un valore aggiunto nei sistemi complessi, a patto che si voglia riconoscerli tali e, come dimostra la storia dell'evoluzione biologica, possono portare al rafforzamento e al rinnovamento dell'organismo.

Tim Brown nel suo saggio "*Change by Design*" (2009) sostiene che il progettista si trova in una posizione chiave per interpretare i bisogni degli utenti finali e considera l'azione del design come un'attività *human centered*, in cui la dimensione empatica aiuta alla percezione dell'ambiente sociale che dovrà accogliere il prodotto finale. Il design smette di guardare il mondo artificiale per guardare il mondo fatto di carne così come l'antropologo non considera più l'umano il centro della propria analisi, per guardare al mondo delle cose artificiali. Se il designer impara dall'etnografia e l'antropologo impara dal design, entrambe ampliano gli apparati conoscitivi, ma costruiscono anche un nuovo modo di guardare il mondo. Anche se alla fine, il designer e l'antropologo torneranno comunque al loro lavoro, saranno diversi da prima.

References

- > Alessi, C. (2018). *Le caffettiere dei miei bisnonni. La fine delle icone nel design italiano*. Milano: UTET.
- > Appadurai, A. (1986). *The Social Life of Things*. New York: Cambridge University Press.
- > Blomberg, J., & Darrah, C. (2014). Toward an Anthropology of Services. In *Proceedings of ServDes 2014* (pp. 122-132). Lancaster, UK: Linköping University Electronic Press.
- > Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. New York: Harper Collins.
- > Canevacci, M. (2020). *Meta-feticismo*. Roma: Il Manifesto Libri (in corso di pubblicazione).
- > De Bono, E. (1992). *Serious Creativity. Using the Power of Lateral Thinking to Create New Ideas*. Des Moines: The McQuaig Group Inc.
- > Eames, C., & Eames, R. (Eds.) (1977). *Powers on Ten*. USA: Pyramid Films.
- > Von Foerster, H., & Porsken, B. (2001). *La verità è l'invenzione di un bugiardo. Colloqui per scettici*. Roma: Meltemi.
- > Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir: Naissance de la prison*. Paris: Gallimard.
- > Lyotard, J.F. (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Minneapolis: Univ. Of Minnesota Press.
- > Maturana, H.R., & Varela, F. (1985). *Autopoiesi e cognizione: la realizzazione del vivente*. Venezia: Marsilio.
- > McCulloch, W. (1965). *Embodiments of mind*. Boston: MIT Press.
- > Papanek, V. (1972). *Design for the Real World*. New York: Pantheon.
- > Rabinow, P., Marcus, G.E., Faubion, J. D., & Rees, T. (2008). *Designs for an Anthropology of the Contemporary*. Durham: Duke University Press.
- > Schön, D. (1987). *Educating the Reflective Practitioner*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- > Thackara, J. (2005). *In the Bubble: Designing in a Complex World*. Cambridge Mass.: MIT Press.
- > Tonkinwise, C. (2015). Design for Transitions - from and to What?. *Design Philosophy Papers 13*, no. 1 (pp. 85-92). Disponibile da <https://doi.org/10.1080/14487136.2015.1085686>.
- > Wiener, N. (1948). *Cybernetics, or control and communication in the animal and the machine*. Cambridge (MA): The MIT Press.

book
series



diid

disegno industriale › industrial design

Design 2030: Knowledge

70/20



LISTLAB



diid

disegno industriale › industrial design

Design 2030: Knowledge

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

In the international scene, the system of knowledge and skills is increasingly fragmented and evolves rapidly due to technological innovations such as the Internet of Things and the digital society revolution. In this context, it could be useful to question whether Design can still be considered a discipline of “doing” with a strong technical-applicative value or is it giving way to other more specific technological know-how, such as engineering, carving out for itself a new role into the fields of cultural studies and human-studies with a predominantly critical-speculative approach. This trend, that seems to lead towards an asymmetrical competitive system, has to be considered a drift, an opportunity, or an inevitable evolution?

The issue 70 of **diid** aims to investigate if and which forms of intersection are taking place between Design and other knowledge and also how Design is redefining its knowledge.

Sonia Capece

ISSN 1594-8528



20102

9 788832 080506



Design 2030: Knowledge

diid
disegno industriale | industrial design

Journal published every four months

Fondata da | Founded by

Tonino Paris

Registration at Tribunale di Roma 86/2002 in the 6th of March 2002

N°70/20

Design 2030: Knowledge

ISSN

1594-8528

ISBN

9788832080506

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 Amatullo, Vice Provost, Global Strategic Initiatives Parsons School of Design, (USA)

Andrea Branzi, Emeritus, Politecnico di Milano, (Italy)

Flaviano Celaschi, Full Professor, Università degli Studi di Bologna "Alma Mater", (Italy)

Dijon De Moraes, University Rector, Estado de Minas Gerai, (Brazil)

Giuseppe Furlanis, President, Consiglio Nazionale per l'Alta Formazione Artistica e Musicale, (Italy)

Sebastián García Garrido, Universidad de Málaga, (Spain)

Claudio Germak, Full Professor, Politecnico di Torino, (Italy)

Christian Guellerin, Executive Director, L'École de design Nantes Atlantique, (France)

Stefano Marzano, Founding DEAN, THINK School of Creative Leadership, (Netherlands)

Fernando Moreira da Silva, Full Professor, Universidade de Lisboa (Portugal)

Raquel Pelta, Professor, Universidad de Barcelona (Spain)

Bruno Siciliano, Full Professor, Università degli Studi di Napoli Federico II, (Italy)

Francesca Tosi, Full Professor, Università degli Studi di Firenze, (Italy)

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

Index

Editorial

Design 2030: Knowledge > Tonino Paris 4

Introduction

Design and Knowledge: intersections > Sonia Capece 10

Think

The "antidisciplinary" model design for new knowledges > Mario Buono 16

Thinking as a designer > Flaviano Celaschi, Valentina De Matteo,
Elena Formia, Michele Zannoni 26

The categories collapse, knowledge is mobile: dislocations between Design
and Anthropology > Lorenzo Imbesi, Luca Simeone, Massimo Canevacci 34

What "knowledge" is design? > Raimonda Riccini 42

Digital humanities and digital history. What role for design? > Carlo Vinti 50

Think gallery > The visage of knowledge > Ciro Scognamiglio 58

Make

New paradigm for future transitions > Mario Bisson, Stefania Palmieri,
Alessandro Ianniello 78

Triggering Things > Cristian Campagnaro, Nicolò Di Prima,
Valentina Porcellana, Silvia Stefani 86

Constructional design of organisms > Valentina Perricone 94

Knowledge and narrations as a means of relationships > Rosanna Veneziano 102

Make gallery > Is design anisotropic? > Fabrizio Formati 110

Focus

Knowledge, methods and project criteria for the future > Elisabetta Cianfanelli,
Margherita Tufarelli, Paolo Pupparo, Maria Claudia Coppola 130

Undisciplined knowledge in the digital age > Marzia Mortati, Paola Bertola 138

2+2=5. Trans-disciplinarity and contemporary art > Luca Palermo 146

Design in the new technological horizon. Improving knowledge through design
> Laura Varisco 154

Focus gallery > Design beyond the visible dimension > Camelia Chivăran 162

Think

The categories collapse, knowledge is mobile: dislocations between Design and Anthropology

With the awareness that human action takes place within complex systems and that indeed women and men are complex systems themselves, the apparatuses of knowledge and disciplinary structures find themselves facing new problems that force them to leave the consolidated awareness and the monolithic theories. The result is a methodological “anti-discipline” that crosses disciplinary concepts and paradigms, to translate a constantly changing reality and in which differences can take on a value for the evolution of knowledge itself. If on the one hand we see the collapse of historical categories, operational scales, as well as the disciplinary knowledge that appears increasingly mobile and fast, design develops a hybrid way of investigating reality and looking outside of itself.

The following essay brings together the reflections of two design researchers and a communication anthropologist in an experimental attempt to challenge the linear logic of disciplinary writing, in order to highlight the dissonant factors and the different interpretative constructs, in a logic of epistemological disorientation. The Bialetti funeral tells of such short circuit in which product, producer and communicative performance come together between the organic and the inorganic domain. While on the one hand, the anthropologist constructs the field research project as a design process and he focuses on the artificial reality that emerges beyond people, creatively combining meta-fetishism and design through the concept of physiognomy, on the other hand design fits into the social and cultural plots with artificial forms that extend to the function of service and process, developing an open field of knowledge.

The multiplication of contemporary products, which include complex material and social features, implies a challenge to the “scalar” knowledge developed in history through the different operational scales: to each one a field, from the smallest to the largest. The project takes the strategic role of managing complexity, focusing on the innovation of processes and instrumental equipment, to knowledge which, as is the case of design thinking, are adopted in disparate fields and sectors.

[complexity, meta-fetishism, physiognomic, lateral thinking, transdisciplinarity, design thinking]

Lorenzo Imbesi, Luca Simeone, Massimo Canevacci

Full Professor, Sapienza University of Rome
Associate Professor, Aalborg University
Associate Professor, Sapienza University of Rome

> lorenzo.imbesi@uniroma1.it lsi@create.aau.dk maxx.canevacci@gmail.com

Epistemological wandering

The collapse of disciplinary knowledge starts from the awareness that we always move within complex systems, which in turn force us to give up reducing knowledge to unified theories. Electronic data processing has exposed us to the exponential increase in the amount of information we interface with, in which we can navigate with different magnifying glasses each time. Likewise, the infinite possibilities developed by electronic data processing show us intelligent systems that are more complex than the sum of the individual elements of which they are composed, in turn capable of learning and evolving in exceptional ways. Systems are not only different in quantity, but also in quality, that is because they involve cultural, social, technological, infrastructural, scientific, economic, environmental systems, and so on, each of which is strongly intertwined with one another to make them interdependent.

Heinz von Foerster, considered the founder of the “second cybernetics”, expressed his anti-discipline during his epistemological wandering, while touching biology, philosophy of language and systems theory together, starting from physics: «I have no idea which is my specialty. My specialty, perhaps, is just not having a discipline» (von Foerster & Porksen, 2001). Not surprisingly, one of his best known books was provocatively titled: “Truth is the invention of a liar” (2001). Von Foerster's work stands out from the first cybernetic wave of Wiener and McCulloch (Wiener, 1948; McCulloch, 1965) because it radically changes the object of observation, from observed systems to observing systems, that is, to living systems capable of looking at themselves, of observing their own observations, crossing concepts and paradigms of biology, mathematics and physics, such as the concept of self-poiesis of Maturana and Varela (1985) to distinguish the living from the non-living, or that of self-organization, typical of complex systems that cannot be reduced to their basic elements. His research work colonizes other territories, borrows from other disciplines, uses epistemological “theft” to deconstruct and open up to new scenarios of knowledge, using and transforming the same methods. Trans-discipline does not just connect disciplines, but it transforms them into something different from the initial state, undermining their certainties and building innovation.

Therefore, complexity is not considered as a denial of cognitive action, but as a greater opportunity for action, indeed as a multiplication of opportunities for action, while moving the object of observation and walking on the borders. The relationship between design and anthropology is an emblematic example of the collapse of knowledge, the complexity of the phenomena which design is facing nowadays and the impossibility of any form of reductionism in the processes of knowledge.

With the same methodological approach, the following work is the result of the reflections of two design researchers and a communication anthropologist. The text is developed as a collage of pieces written by each of the authors, which clearly show differences in scientific languages and in conceptual categories. As a consequence, the work does not respect the classical categories of an academic essay: a clear presentation of interpretative constructs through a linear logic and a progressive and consequential

development of the text. On the contrary, the text voluntarily juxtaposes dissonant elements rather than integrating them, in order to force disciplines. Most likely, the experience that derives from it, for the reader, is an epistemological disorientation, like being dragged in different directions. In a certain way, with this non-linear development, the text tries to represent – even in the way it is written and composed – the collapse of the interpretative categories connected to the research traditions of design and the anthropology of communication.

The undisciplinary sense of design

While studying the birth of the discipline, Michel Foucault observed how the encyclopedic knowledge inherited from the Enlightenment resulted in the development of specialized practices through the classification and objectification of categories, in order to allow the dissection of knowledge: «the disciplines characterize, classify, specialize, place along a scale, divide in a normative way, hierarchize and, in the last analysis, disqualify and invalidate» (Foucault, 1975). As a result, the disciplines we inherit from modern society take on the task of stabilizing complex forms in clear and neat geometries, normalizing multiplicities, classifying diversities, containing change. The disciplinary space in this regard risks becoming a space for cataloging and measuring the differences of a knowledge that is instead mobile and fast.

In an interesting essay which analyzes some aspects of service design from an anthropological point of view, Jeanette Blomberg and Chuck Darrah used the example of a nomadic hunter that lives in a South African desert and that, at night, entertains his family and his friends by playing the flute around the fire while the preys hunted during the day are cooked (Blomberg & Chuck, 2014). This scene can be described as constituted by a series of services: the hunter's uncle carved the flute which allowed the musical performance offered by his nephew under the starry sky; the hunters captured the prey and prepared it to be cooked, while somebody else took care of lighting the fire and preparing the campfire for the night. All of these, according to the two anthropologists that are analyzing the scene, are services that are combined and that create complex choreographies of interactions between the participants and with the animated and inanimate objects that surround them. And if we look at the scene more closely, we may find out that the flute was donated by the uncle to the nephew at an important moment in his life, or that the meat grilled on the fire is distributed depending on a well-defined social hierarchy. So, just like in the two documentaries “Powers of Ten”, written and directed by Charles and Ray Eames (1977), if we observe the scene of these hunters around the fire and we progressively zoom out or zoom in, some of the complex economical and social configurations of the relations of power and the cultural narratives behind this scene become more clear. This makes it hard to answer questions such as: Who establishes these services? And how can we clearly distinguish the line between the design of the flute and the design of the musical performance, in which the flute comes to life among the social and cultural storylines of the nomadic family of hunters? Where does a service end and the other begin?

This is also the meaning of the reflections provided in another book called “Designs for an Anthropology of the Contemporary” and in which some anthropologists draw a parallel between designs (plural) and social research (Rabinow *et al.*, 2008). Their idea is that, today, researching means knowing how to handle a design process in which researchers go on the field, they take pictures or make videos, take notes and draw sketches, they go back to their studio, they write their ideas on post-its and then they try to draw interpretative narratives in which, for example, a detail on a printed photo, a sketch scribbled on a notebook and some ideas written down on colored post-its are hung on a board one next to another. Just like an architect, the anthropologist goes back into his studio day after day and he interacts with these configurations of objects: he moves a post-it, re-writes another one, makes a connection between a memo and another with a colored marker, he prints another picture and hangs it on the board as to point out that there's a relationship between this picture and something written close to it. With these iterative “design moves”, the anthropologist tries to make sense of the data produced during the fieldwork with several iterations. The plural used for the word designs shows that these visualization and materialization processes draw multiple, ramified, and labyrinthine interpretative paths.

The iterative process of the ethnographer who works in the field just described, clearly appears to no longer follow the strict disciplinary dictates, in order to follow paths open to forms of design. Likewise, even given its young academic age, design appears undisciplined because it looks outside itself and it develops a hybrid way of investigating reality. This is due to its nature of being incessantly “in-between”, in the middle, between, on the borders of knowledge and techniques that design takes away from other disciplines, to bring them into the applications of everyday life, translating them into real and virtual artifacts, scenarios, communication. If innovation has to face the unknown, often by hybridizing different factors and often developing connections that seem unlikely, design challenges disciplines by opening up structures and blurring the recognized boundaries of knowledge, often overcoming conventions.

Design develops a structurally open territory of knowledge, which is at the same time flexible and has no fixed rules, nor a too rigid definition of its various declinations. While practicing the contamination of skills, design shows a great creative capacity to perceive unusual and different connections and ideas. As in the methodology of scientific programs, the way in which design operates is eminently interdisciplinary, outside of rigorous sectoral logic, playing with the creative “lateral thinking” from which innovation is born (De Bono, 1992). Design walks on the boundaries and at the same time it incorporates them: the character of flexibility that follows is not a form of weakness, nor a flaw of identity, rather a form of strength that allows it to face the challenges launched by the new condition of contemporary life, developing new tools every time.

The consideration of the multiplication of contemporary artifacts, many of which include complex technological and social characteristics, implies a challenge to the so-called “scalar” knowledge. This unstoppable process is seriously undermining the

operational and epistemological boundaries that we used to rely on and as a result we can say that the boundaries of different disciplines are often blurring into each other. This phenomenon is even more recognizable with regards to knowledge in design. The collapse of the operational scales of design does not re-propose the ancient binomial of synthesis from the spoon to the city, rather a new awareness of the great complexity brought by contemporary artifacts helps us recognizing the profound transformation of the nature of the project and of the related professional figures to respond to new questions for change. The decline of the “scalar” professions developed around the design disciplines that we inherited, was the result of the process of “dissecting” the reality into operational scales: from everyday products, to furnishings of spaces, to the interiors where to live in, to visual communication, to architecture, to the organization of cities. Each scale represents an incremental cognitive model with its own vertical instrumental apparatus.

With the end of the “grand narratives”, we rediscover a world that suddenly appears more complex to us and in which we are learning to redefine the real meaning of knowledge, and consequently we experience the collapse of the historical categories, of the operational scales, as well as of the disciplinary fields. Following an analysis by Giovanni Anceschi, contemporary products ask us complex questions, no longer reducible to the dimensional scales of the past: how can we consider the design of a Nike shoe: an industrial product, a project of communication or fashion? Also, can we consider a website to be a large or a small scale? Is it the result of interface design or service design? Or again, should packaging design be considered as a product or as communication? Is interaction design connected to products, or to communication, or can it even be extended to architecture and urban studies? And what about info-design or User Experience?

Meta-Fetishism and Physiognomic in Design

Physiognomy is a body-concept that helps to understand the ubiquitous complexity of any artifact or artistic product and the polyphonic connectivity that involves the designer and the anthropologist. “Physiognomic” design transfigures any object into a subject, absorbing its emotional character and favouring unprecedented encounters. The result of the physiognomic design has the visual traits of a person or of an image that we could have met before, but that we missed or perhaps we could not meet. Even an iPhone has its own personality and its physiognomy changes the obsolete notion of classic fetishism. The iPhone is a living and sensitive being, with its biography and biology (Appadurai, 1986): he/she/it co-creates behavioral attraction through a personalized physiognomic. Design interlaced with ethnography composes objects that shape the sensorial forms of subjects-and together they construct some altered physiognomics that still do not exist, but which are present in the personality of living “things”. Through the creative alliance between meta-fetishism and meta-morphosis, the human desire to change forms, identities, experiences is reinvented: such an alliance may let us leave ourselves to the restless wandering in-between human,

animal, vegetable, mineral and even divine in the experience of creative artifacts (Canevacci, 2020).

The metamorphosis of meta-fetishist physiognomy marks the initiation into the ubiquitous utopias. If utopia is nowhere and ubiquity everywhere, ethnographic design is a transit beyond this initiatic threshold reaching inside the utopian ubiquitous disorder. It is a shared statement that the web is ubiquitous and therefore ubiquity characterizes human and non-human relationships in the space-time of the Internet. Therefore, if digital communication transforms the classic distinction of space-time, furthering the expansion of decentralized and nonlinear spaces-times experiences, the same identity of the ethnographer and his/her works become ubiquitous (ubiquitimes). Such an ubiquitous identity is going simultaneously through different spaces-times, where a fluctuant design loses the fixity of an unchanging, compact identity. Along this itinerary, it may be possible to multiply identities and to elaborate an uncanny knowledge.

Indiscipline, physiognomic ubiquity and meta-fetishism can be observed in the Bialetti funeral. In 2016 Renato Bialetti dies. His name is linked to the invention of the most famous coffee machine: the Moka. In his home country, the funeral is organized in a very special way. In front of the altar of the church, the famous coffee maker is standing alone; in perspective, it's the tabernacle with the ciborium and the consecrated hosts (*pisside*).

Following Bialetti's last wishes, his sons organize an unprecedented and unruly ritual. The dead man's ashes are locked inside the Moka. The coffee maker is the urn that preserves the ultimate identity of the brand founder. The concept of symbol accomplishes its mission by reuniting what is separate: Moka and Bialetti become a unique being. Ash powder and coffee powder. Only a few years ago this function would have been considered sacrilegious, the priest would have been excommunicated, the relatives imprisoned. Yet, if no Catholic fundamentalist protested, the reason lies in the change in the *ethos* (values, symbols, morals) according to which it is normal to standardize Moka and Pisside. Drink, this is my coffee.

The dead person's decision to be placed inside the Moka is possible only because the vital contiguity between object and human, organic and inorganic, Moka and Bialetti is affirmed. The coffee maker, therefore, is no longer the fetish that reifies workers, but a subject that awakens producer, worker and consumer. The funeral rite is possible because both –Moka/Bialetti – are unified into a cosmological and even theological vision of meta-fetishism.

The immanent potential of ethnographic design aspires to establish non-anthropocentric relationships between the dead-body and the live-body (body-corpse), sacred and everyday, sex and optics, work and art. Meta-fetishism incorporates design in the desire to perceive and vivify cultural fragments beyond conceptual dualisms, dichotomous paradigms or synthetic dialectics: he – the meta-fetishism – embodies a pragmatic anthropology, which undergoes the relationships between myth and reason, bodies and objects, stranger and familiar: and tries to solve them. Meta-fet-

ism is the key to a non-anthropocentric anthropology: where the human being is no longer the center of cosmology and so the pacification between humans, animals, plants, and minerals becomes possible.

Cross-cultural desires, underground deviations, unpublished expressions, subsist in-between meta-fetishism and meta-morphosis, crossing and mixing in many different cultures. The exact imagination of meta-fetishism explores a non-anthropocentric anthropology: where things, goods, objects (the “facticities”) are freed from being only useful, in order to be transfigured into physiognomic bodies beyond humanism.

Towards an interpretative expansion of design

Design meets ethnography and ethnography meets design, each of them shifting their field of observation and building ways of observing and knowing which are more complex, without claiming to enclose the world into a picture that is synthetic, however interdisciplinary.

Massimo Canevacci’s words display an example of how a communication anthropologist who uses the experimental research methods, observes and interprets design. A careful reader would find some references in the text to key themes that are recurring in the research on design during these last decades – for example, the idea of overcoming anthropocentric design (Papanek, 1972; Thackara, 2005; Tonkinwise, 2015) – or hints to iconic objects that have marked the history of design, like Bialetti’s Moka Express (Alessi, 2018). However, at the same time, the anthropologist’s words expose the reader to a series of unusual conceptual insights (meta-fetishism, physiognomical ubiquity, body-corpse) and they accompany her/him through funeral rites and cosmological visions, transcultural desires, and experiences that are decentralized from the time-space. How valuable can these interpretative concepts – that are more-over presented in a linguistic and stylistic quality that is deliberately experimental, deliberately lacking theoretical references – be for a designer or an academic that is researching design? Our idea is that these unusual paths and these transdisciplinary prospects are a more open way to represent the design knowledge. It is not a new experiment and indeed the history of design has often been interlaced with arts-based perspectives or with research on humanistic disciplines. However, in this historical moment in which design itself is becoming more undisciplined – also in response to megatrends regarding digitalization, convergence, and media hybridization, products servitization – the necessity to expand the linguistic quality with which we analyze design becomes more and more relevant. Therefore, it becomes useful and formative for the designer to systematically and methodologically expose herself/himself to several interpretative diversities and alterities, even at the cost of overlapping qualities and structures of different expertise, but that can grow to languages and a logic that can respond to a different reality.

It was the psychologist Edward De Bono to coin the concept of “lateral thinking” to overcome the linear thought of the Greek school: here we have a set of apparently contrasting elements if not even conflicting because they express creative potentials

that go beyond consolidated categories (De Bono, 1992). The project assumes the strategic role of handling complexity, focusing on the refinement of processes and instrumental gears: design thinking, systemic thinking, creativity and prototyping, group work, co-design, problem-solving become the toolbox that holds together disciplines and systems of knowledge that have been separated in time in a hybrid way. Diversity and even error become an added value in complex systems, as long as they are acknowledged that way and, as demonstrated by the history of biological evolution, they can lead to the strengthening and the renewal of the organism.

Tim Brown in his essay “Change by Design” (2009) claims that the designer is in a key position to interpret the needs of end-users and he considers the action of design as a human-centered activity, in which the empathic dimension helps in the perception of the social environment that will have to welcome the final product. Design ceases to look at the artificial world in order to look at the world made of flesh, just like the anthropologist stops to consider the human at the center or her/his analysis, so to look at the world of artificial things. If the designer learns from ethnography and the anthropologist learns from design, they both expand their cognitive apparatuses, but they also build a new way to look at the world. Even if, in the end, the designer and the anthropologist will both go back to their respective jobs, they will be different than before.

References

- > Alessi, C. (2018). *Le caffettiere dei miei bisnonni. La fine delle icone nel design italiano*. Milano: UTET.
- > Appadurai, A. (1986). *The Social Life of Things*. New York: Cambridge University Press.
- > Blomberg, J., & Darrah, C. (2014). Toward an Anthropology of Services. In *Proceedings of ServDes 2014* (pp. 122-32). Lancaster, UK: Linköping University Electronic Press.
- > Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. New York: Harper Collins.
- > Canevacci, M. (2020). *Meta-feticismo*. Roma: Il Manifesto Libri (in the process of publication).
- > De Bono, E. (1992). *Serious Creativity. Using the Power of Lateral Thinking to Create New Ideas*. Des Moines: The McQuaig Group Inc.
- > Eames, C., & Eames, R. (Eds.) (1977). *Powers on Ten*. USA: Pyramid Films.
- > Von Foerster, H., & Porsken, B. (2001). *La verità è l'invenzione di un bugiardo. Colloqui per scettici*. Roma: Meltemi.
- > Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir: Naissance de la prison*. Paris: Gallimard.
- > Lyotard, J.F. (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Minneapolis: Univ. Of Minnesota Press.
- > Maturana, H.R. & Varela, F. (1985). *Autopoiesi e cognizione: la realizzazione del vivente*. Venezia: Marsilio.
- > McCulloch, W. (1965). *Embodiments of mind*. Boston: MIT Press.
- > Papanek, V. (1972). *Design for the Real World*. New York: Pantheon.
- > Rabinow, P., Marcus, G.E., Faubion, J.D., & Rees, T. (2008). *Designs for an Anthropology of the Contemporary*. Durham: Duke University Press.
- > Schön, D. (1987). *Educating the Reflective Practitioner*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- > Thackara, J. (2005). *In the Bubble: Designing in a Complex World*. Cambridge Mass.: MIT Press.
- > Tonkinwise, C. (2015). Design for Transitions from and to What?. *Design Philosophy Papers* 13, no. 1 (pp. 85-92). Retrieved from <https://doi.org/10.1080/14487136.2015.1085686>.
- > Wiener, N. (1948). *Cybernetics, or control and communication in the animal and the machine*. Cambridge (MA): The MIT Press.