

# DESIGN POST-CRITICO

## POST-CRITICAL DESIGN

Intervista a / Interview with **Ronald Jones** a cura di / by **Riccardo Giacconi**

**RG:** Sei professore di Studi Interdisciplinari presso la Konstfack, Università di Arti, Artigianato e Design di Stoccolma ove conduci l'Experience Design Group. Vuoi parlarci dell'operazione di "progettare il tempo", così come della ricerca che il gruppo porta avanti?

**RJ:** Lo scorso anno, l'88% di quanto prodotto negli Stati Uniti era costituito da beni immateriali. E "immateriali" si definiscono quei beni che non è possibile vedere, toccare o misurare fisicamente e che vengono realizzati nel tempo. Questa definizione convenzionale è utile per avviare la riflessione sull'esperienza, e a sua volta sulla sua progettazione in quanto risorsa immateriale. Esempi di attività immateriali includono l'assistenza sanitaria, la formazione, la progettazione di software, l'intrattenimento e pertanto, stimando la produzione di beni immateriali, siamo convinti di trovarci in un'economia dell'esperienza. L'Experience Design Group nasce quattro anni fa come possibilità di formare experience designer allo scopo di contribuire significativamente a questa nuova cultura – descritta anche come "cultura creativa". Tutti i progetti a cui stiamo lavorando hanno a che fare con il senso del progettare nel tempo; tra questi, uno in particolare è assai toccante. I centri di cure palliative sono strutture specializzate nell'assistenza al paziente terminale, luoghi in cui la gente trascorre le ultime due settimane di vita. Circa un anno fa, la direzione dei centri di cure palliative qui in Svezia si rivolse a noi chiedendoci di collaborare con loro aiutandoli a progettare, nel tempo, gli ultimi sette, dieci giorni di vita di ciascun paziente. Ed eccoci a disegnare il tempo; progettiamo gli ultimi momenti di esperienza vissuta. È uno studio transdisciplinare in sinergia con lo staff di assistenza infermieristica e di assistenza sanitaria presso i centri di cure palliative, finalizzato innanzi tutto a capire se è possibile verificare qual è l'esperienza del momento – non solo per il paziente ma anche per la sua famiglia e per lo staff ospedaliero. Successivamente cominciamo a ipotizzare come il design esperienziale può intervenire per trasformare quest'esperienza in un momento migliore per loro. Questo è un buon esempio di ciò che significa progettare l'esperienza nel tempo.

**RG:** Nel 1970 Victor Papanek, in *Progettare per il mondo reale*, invita a una "responsabilità sociale e morale" del designer. Ci parli della responsabilità del design oggi, 40 anni dopo l'appello di Papanek?

**RJ:** Papanek rappresenta per noi una figura importante, dal momento che ha insegnato presso la Konstfack e che qui ha scritto anche il libro. Rolf Hughes, membro del corpo docente EDG, ed io lavoriamo alla definizione di quello che chiamiamo un approccio "post-critico", cercando di dare ai "problemi cattivi" su scala mondiale soluzioni che siano scalabili, imprenditoriali (non necessariamente in senso commerciale quanto in senso creativo) e in grado di offrire un contributo rilevante e propositivo, che include ma che non si limita solo a questioni creative, sociali, economiche, politiche e morali. Anziché stare a guardare e criticare in modo generico cultura, governo e società, stiamo incoraggiando i nostri studenti a progettare, creare, introdurre soluzioni post-critiche. A tutto questo diamo il nome di "Modernismo

2.0". Ci sono esempi davvero interessanti, anche storici, e *Rhinewater Purification Plant* di Hans Haacke (opera del 1972, esposta per la prima volta al Museum Haus Lange di Krefeld) è uno di quelli fondamentali. Potremmo, come nel caso del design critico, rimanere semplicemente su posizioni di critica passiva, ma credo che arriveremmo a un punto in cui il metodo critico diventerebbe così meccanico da vanificare la sua utilità. Mi chiedo per quanto tempo ancora terremo in considerazione artisti e designer in quanto ciò che essi producono è semplicemente utile. Ad alcuni, la nostra potrebbe sembrare una posizione piuttosto aggressiva, ma noi siamo soddisfatti del metodo adottato dall'EDG. È pragmatico e creativo.

**RG:** Nel 2009 scrivevi che "le professioni del design si spostano da ruoli più limitati – progettare un tostapane – verso l'ideazione di beni immateriali che alimentano l'economia dell'esperienza – progettare un sistema". Puoi approfondire questo punto?

**RJ:** Torniamo a *Rhinewater Purification Plant* di Hans Haacke. In quell'opera egli pompava l'acqua sporca rilasciata dall'impianto per il trattamento delle acque di Krefeld attraverso un ulteriore sistema di filtraggio, rendendola così sufficientemente pulita da far prosperare i pesci e dimostrando in questo modo come lo stesso impianto di depurazione stesse distruggendo l'ecosistema del Reno. Haacke parlava di riprogettare un intero sistema; non stava solo criticando il modo in cui il Reno veniva inquinato, ma stava offrendo un metodo propositivo, scalabile, che poteva essere applicato non solo al recupero delle acque grigie ma anche al dibattito politico in corso in quel periodo in Ger-

mania. Credo che questo costituisca un esempio significativo di progettazione di sistemi.

**RG:** Concludendo, vorrei esaminare la definizione di "design sperimentale". Cosa può darsi realmente "sperimentale" nel design contemporaneo?

**RJ:** In realtà sono allergico a questo termine poiché esso rievoca l'immagine dello scienziato pazzo. L'Experience Design Group non è impegnato in pratiche di design convenzionale; progettiamo sistemi attraverso discipline multiple: descrivere la nostra pratica non come sperimentale ma piuttosto come "altamente speculativa". E gran parte di questa consente ai nostri studenti di acquisire sempre maggiore dimestichezza nell'uso di tecniche associate alla gestione del rischio, tecniche che abbiamo trasferito dall'ambito finanziario al design, riadattandole ai nostri obiettivi. I progetti interdisciplinari falliscono il più delle volte, così bisogna essere particolarmente abili nella gestione del rischio. Attuando questo principio, allora si potrà essere sempre più speculativi in quanto si sarà in grado di gestire gli insuccessi, imparare da questi e andare avanti. Questo è un processo altamente speculativo, ma non costituito da semplici congetture. C'è troppo peso nel termine "sperimentale", soprattutto nel campo dell'arte, e noi non abbiamo bisogno di portare questo fardello.

1. Gli studenti della Facoltà dell'Experience Design Group impegnati nello studio di un prototipo; 2. Studenti di dottorato di ricerca del Karolinska Center e dell'Experience Design Group; 3. Cohousing; 4. Creative Commons



**RG:** You are Professor of Interdisciplinary Studies at Konstfack, University College of Arts, Crafts and Design in Stockholm. At Konstfack, you lead the Experience Design Group. Can you talk about the activity of "designing time", as well as the research the group is undertaking?

**RJ:** Last year, 88% of everything produced in the United States were intangibles. And "intangibles" are defined as assets that cannot be seen, touched or physically measured, and are created over time. This touchstone definition is a useful way to begin to think about experience, and in turn, its design – as an intangible. Examples of intangibles include healthcare, education, software design, entertainment and therefore, by measuring the production of intangibles, we can be confident that we sit in the middle of an experience economy. The Experience Design Group was formed four years ago as a way to begin to train experience designers to make a significant contribution to this new culture – also described as "creative culture". All of the projects we are working on have to do with designing meaning over time, but one in particular is quite poignant. Palliative care centres are patient-centred dying facilities, where people go in the last two weeks of life. About a year ago, the leadership of the palliative care centres here in Sweden came to us, and said they wanted us to partner with them and help to design, over time, the last seven to ten days of someone's life. Here we are designing time; we are designing the last moments of lived experience for humans. It is a transdisciplinary studio working with the nursing and healthcare staff at the palliative care centres, first of all to see if we can audit what the experience is in the here and now – not just for the patient, but

