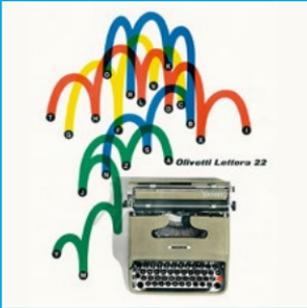


MD Journal
[8] 2019



IL DESIGN COME BENE CULTURALE

DESIGN AS CULTURAL HERITAGE

MEDIA MD



IL DESIGN COME
BENE CULTURALE
DESIGN AS
CULTURAL HERITAGE

Editoriale

Emanuela Bonini Lessing,
Alessandra Bosco, Fiorella Bulegato,
Dario Scodeller

Issue editors

Essays

Alessandra Bosco, Lucilla Calogero,
Maria D'Uonno, Elena Dellapiana,
Elena Formia, Federica Guidi,
Tommaso Listo, Viktor Malakuczi,
Nello Alfonso Marotta, Alfonso Morone,
Susanna Parlato, Dina Riccò,
Federico Rita, Dario Scodeller,
Laura Succini, Carlo Vinti



Le immagini utilizzate nella rivista rispondono alla pratica del fair use (Copyright Act 17 U.S.C. 107) recepita per l'Italia dall'articolo 70 della Legge sul Diritto d'autore che ne consente l'uso a fini di critica, insegnamento e ricerca scientifica a scopi non commerciali.

Il design contemporaneo in mostra, narrato attraverso i dati

Lucilla Calogero Università Iuav di Venezia, Dipartimento di Culture del progetto
lcalogero@iuav.it

Il contributo si focalizza sul progetto di allestimento e di sistemi volti alla valorizzazione dell'esperienza di fruizione in contesti espositivi dedicati al design e caratterizzati dalla rappresentazione di dati. A partire da un modo di intendere lo spazio espositivo nel quale si integrano tecnologie avanzate, sistemi di gestione e fruizione dei dati e individui, si indaga il potenziale offerto da apparati comunicativi interattivi in grado di dare corpo al dato nello spazio in una forma fisica o visiva, statica o dinamica. Al fine di approfondire la relazione tra scenario contemporaneo data-centrico e modi di comunicare ed esporre il design, il contributo illustra alcuni progetti di allestimento dove i dati diventano materiale di progetto in contesti espositivi dedicati.

Exhibit design, Interaction design, Data visualization, Information design, User experience

The contribution focuses on the exhibit and systems design at enhancing the fruition experience within the context of exhibition dedicated to design and characterized by data visualization. Moving from reconsideration of the exhibition space in which advanced technologies, data management systems and individuals are integrated, the author investigates the potential of interactive communicative apparatuses able to materialize or visualize the data in a static or dynamic way even favoring its generative flow in real time. The contribution analyzes cases studies, examples of design where the data become design material in exhibition contexts dedicated to design.

Exhibit design, Interaction design, Data visualization, Information design, User experience

Nello scenario «data-centrico» (Floridi, 2017) attuale in cui il dato è considerato parimenti prodotto culturale, conoscenza connettiva e informazione, e dove le superfici degli oggetti e degli spazi diventano supporto, *medium* e interfaccia per una nuova definizione di *user experience* (Zannoni, 2018), si assiste a una progressiva tendenza a integrare nei contesti espositivi narrazioni che si sviluppano a partire da dati. Tale orientamento dà luogo ad approcci che, nel comune intento di “dare corpo al dato”, toccano molteplici nodi e fini progettuali: dall'estetica alla narrazione, dalle superfici agli spazi, dalla visualizzazione all'esperienza, dalla fruizione passiva a forme virtuose di interazione. Lo spazio espositivo diviene pertanto un “luogo” in cui si esplicita il potenziale offerto da apparati comunicativi interattivi in grado di mappare, tradurre e rappresentare dati in una forma fisica o visiva, statica o dinamica, anche assecondando il loro flusso generativo in tempo reale.

L'ambito di intervento dello spazio espositivo può essere quindi considerato una delle applicazioni per verificare le finalità di ricerca nel campo del *data design* (Bihanic, 2016; 2018), in quanto incentrate sulla possibilità di approfondire la natura materiale e il comportamento di estese moli di dati grezzi non strutturati, di elaborare strumenti di progetto utili a garantire esperienze di mediazione che portino da un lato a una comprensione agevolata delle informazioni, dall'altro a facilitare la lettura di processi e relazioni che tra gli stessi dati intercorrono. Le mostre dedicate al design vengono qui considerate un utile banco di prova per verificare possibili soluzioni progettuali a questo proposito.

Spazio espositivo “datizzato”, persone e interazione

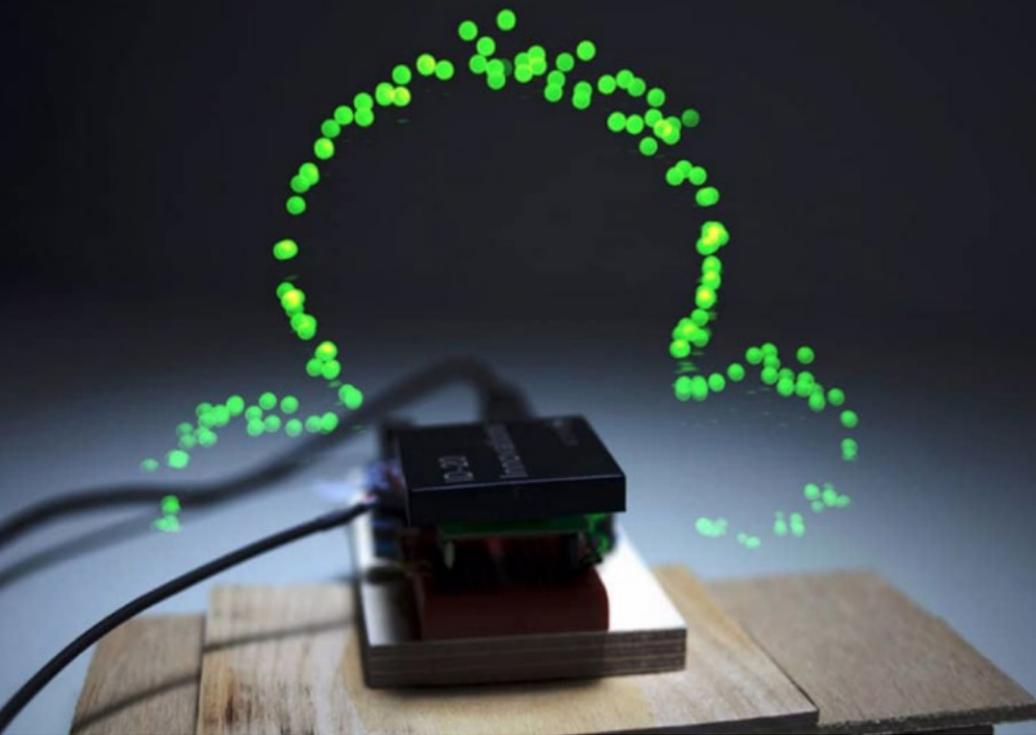
A testimoniare la centralità della riflessione che riguarda la progettazione di sistemi di fruizione di dati in contesti espositivi è, ad esempio, la mostra itinerante *Big Bang Data* (MIT Museum, Cambridge, Boston, 2018) [1] dove il tema proposto dai curatori, rivolto a designer e artisti, richiedeva una riflessione progettuale su opportunità e implicazioni derivanti dalla raccolta di estese quantità di dati digitali [2]. In ambito nazionale, anche la recente apertura a Torino dello spazio *Wild Mazzini. Data Art Gallery* [3] dà evidenza dell'interesse per la ricerca orientata allo studio di modalità espositive dedicate ad artefatti, prodotti e sistemi progettati a partire da basi di dati.

Chi però restituisce un quadro chiaro dello stato dell'arte della ricerca nell'ambito in questione è David Bihanic [4], attraverso la curatela della mostra intitolata *1, 2, 3 Data*

(EDF Foundation, Parigi, 2018) [5]. La volontà è quella di sottolineare la capacità di dispiegare attraverso il design veri e propri spazi di «ri-presentazione» (Bihanic, 2018, p. 4) [6] di volumi di dati in principio grezzi e non strutturati, facilitare una sensibilità alle dinamiche di relazione tra gli stessi, oltre che fornire strumenti utili a rilevare in essi forme significanti e potenziali scenari di utilizzo di cui tali dati sono depositari. La mostra si articola in tre sezioni tematiche che corrispondono agli obiettivi su cui insiste il “progetto del dato”: il primo fine è interpretativo, critico ed espositivo fondato su un valore epistemico e volto alla produzione di nuova conoscenza; il secondo è esplicativo e descrittivo, fondato su un valore di tipo prassico e volto allo sviluppo di nuovi metodi, tecniche e processi; il terzo obiettivo, sostenuto da un valore poetico, è di tipo esplorativo ed euristico (Bihanic, 2018, p. 10).

Tali considerazioni si rivelano utili a comprendere anche quale ruolo può assumere il design nell’ambito di intervento di sistemi espositivi per il design. Si osserva che esso non si collega unicamente alla progettazione di soglie definite da schermi, interfacce e superfici atte ad ospitare un incontro tra immagini e fruitori, poiché i sistemi interattivi che lavorano sulla restituzione di informazioni a partire da *dataset* già strutturati o generati in tempo reale si spingono oltre le modalità di rappresentazione visiva dell’informazione già codificate. Tali sistemi definiscono, in molti casi, una “dimensione ambientale” abitata da contenuti in movimento e da fruitori in movimento e in ascolto. Si determinano in questo senso specifiche strutture formali, espressive e soprattutto fruibili per la restituzione del dato e la riconfigurazione degli spazi in cui lo stesso viene integrato.

Sono di seguito illustrati alcuni esempi di allestimento in cui i dati diventano materia di progetto in contesti espositivi dedicati al design. Attraverso questi ultimi viene affrontato il tema dell’interazione degli individui nello spazio espositivo “datizzato”, che si inserisce nella più ampia indagine critica intorno allo statuto mutevole dell’*exhibit design*, nell’intento di mettere a fuoco modalità di intervento progettuale sensibili al contesto contemporaneo. Muovendo quindi dalla definizione di progetto di allestimento come «tessitura ragionata di un intreccio relazionale tra ciò che è messo in mostra e colui che guarda, per generare in quest’ultimo, lo stratificarsi di nuovi comportamenti, scoperte e riflessioni» (Borsotti, 2017, p. 11), vengono inquadrare esperienze progettuali che propongono rappresentazioni e narrazioni attraverso dati nell’ambito di mostre dedicate al design.



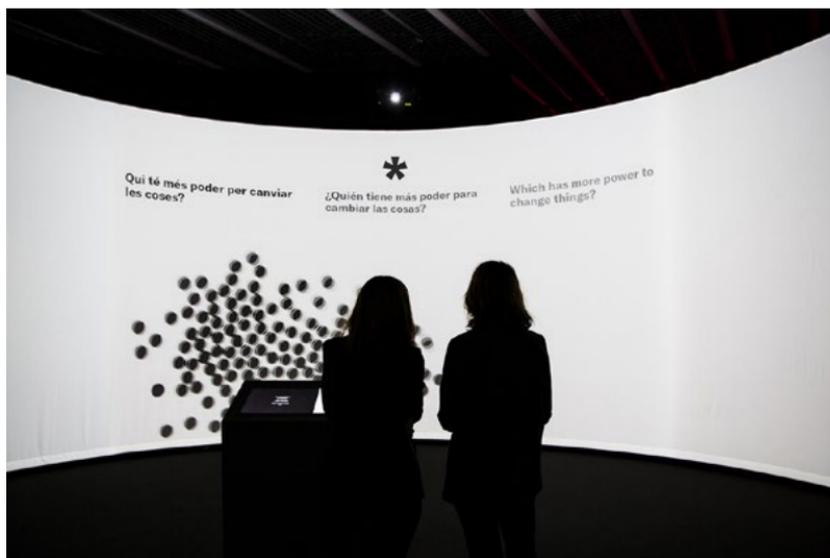
01

Mostrare il design contemporaneo: la narrazione della componente immateriale attraverso i dati

A stimolare uno specifico e rinnovato modo di intendere lo spazio espositivo atto a “mostrare” il design contribuisce, ora più che in passato, la natura non unicamente materiale di prodotti, sistemi e servizi. Essa può essere resa comprensibile in una mostra veicolando i concetti e gli oggetti che costituiscono il contenuto dell'esposizione, anche attraverso la rappresentazione dei flussi di dati che ne costituiscono la componente immateriale e datificata. Tale componente necessita il progetto di dispositivi espositivi e rappresentazionali “percepibili” che rendano fruibile l'apparato invisibile che li costituisce, ossia i loro caratteri di immaterialità (Arnall, 2014). La mostra *Talk to Me: Design and the Communication between People and Objects*, a cura di Paola Antonelli (MoMa, New York, 2011) [7] dà riscontro di quanto considerato poiché si pone l'obiettivo di evidenziare un aspetto peculiare del contemporaneo: esporre la componente invisibile del design, quell'intorno diafano, informativo e interattivo che caratterizza prodotti, sistemi e servizi (Antonelli, 2011). Tale proposito si concretizza conferendo forma materiale e comportamento alle aggregazioni, congestioni, fluttuazioni e

01

*Immaterials ghost
in the field*, Timo
Arnall, 2009



02

circolazioni dei dati, considerate come presenze immanenti, duttili, malleabili e dotate di una plasticità incomparabile: i dati diventano in questo modo materiale di progetto [8]. Il percorso proposto dalla mostra *Talk To Me* si articola in quattro sezioni, a testimoniare l'alternanza di scala della narrazione del design contemporaneo: oggetti, corpi, città e mondi. Ciascuno dei contesti è rappresentato da una molteplicità di sistemi digitali in dialogo che insistono sulle dinamiche relazionali del quotidiano. In mostra sono proposti prodotti, installazioni e sistemi costitutivi della sfera comunicativa contemporanea: interfacce, sistemi interattivi multimediali, robot, dispositivi mobili, monitor, schermi. Ogni pezzo in mostra dispone di un QRcode – è l'esordio dell'utilizzo di questo dispositivo in un contesto espositivo – che consente al visitatore di accedere ad approfondimenti sul progettista, sulle specifiche di progetto, oltre che ai *tweet* (secondo una dinamica di recupero dati in tempo reale) pubblicati da altri visitatori connessi allo stesso pezzo. L'impiego del QRcode permette inoltre collegamenti ad altre opere legate da affinità tematica. In riferimento al progetto di allestimento della mostra *Talk to me* si è parlato di «narrazione connettiva e amplificata» (Trocchianesi, 2015, p.101) in quanto il flusso di informazione che unisce e mette in comunicazione visitatori interni, esterni e pezzi esposti dà vita a un «dialogo plurale [e multiverso, *nda*], in

02-03
Design Does,
 Barcelona
 Design Museum,
 Barcellona, 2018

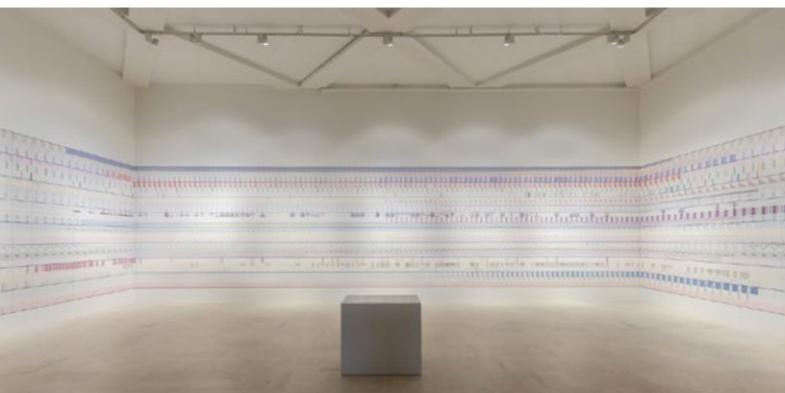


03

grado di superare le logiche linguistico sintattiche della reciprocità» (Trocchianesi, 2015, p. 101). In questo caso, la costruzione di una narrazione intorno al pezzo in mostra nasce dall'oggetto stesso, foriero di inediti codici, li integra e li immette nelle relazioni tra oggetti, visitatori e progetto di allestimento che scaturiscono nel corso dell'evento, facilitando il processo secondo il quale «al designer spetta il progetto della forma, della funzione e del significato ma è chiamato anche a impostare lo *script* che permetta l'inizio di un dialogo» (Antonelli, 2011, p. 128).

La mostra *Design Does. For better and worse* (Barcelona Design Museum, Barcellona, 2018) [9] [fig. 02] [fig. 03] è concepita come un dispositivo per analizzare e mettere in discussione le responsabilità del design, del suo impatto sull'industria, sulle persone, sui sistemi sociali e sui valori culturali del contemporaneo. La curatela della mostra è affidata allo studio Domestic Data Streamers che, servendosi per il progetto di comunicazione e allestimento di modalità narrative a partire da basi di dati, mira alla definizione di «infoesperienze» [10], un modo di concepire l'infografica in senso allargato. Attraverso l'esplorazione di inediti format di narrazione basati su *dataset*, la mostra si propone di «analizzare il ruolo del design nella società contemporanea. Lo scopo non è definire cosa sia il design, ma piuttosto di mettere in discussione le questioni universali e

il ruolo che i progettisti svolgono e svolgeranno come facilitatori di soluzioni strategiche per il cambiamento» (Guersenzvaig et al., 2018). I contenuti sono organizzati attorno a quindici domande legate a temi di attualità e sfide per un futuro prossimo quali: sostenibilità, connettività, consumismo, innovazione, nuovi materiali e gruppi svantaggiati; a ciascuna di queste domande corrisponde un progetto dedicato e sviluppato da designer locali o internazionali. Attraverso l'impiego di componente tecnologica hardware e software, la mostra è concepita come uno spazio dinamico di interazione che promuove il dialogo con i visitatori: è infatti utilizzando un sistema di raccolta e visualizzazione di dati in tempo reale che i visitatori interagiscono con gli oggetti e condividono le loro risposte, reazioni e opinioni. Tale impostazione affida un ruolo attivo ai visitatori, i quali, producendo contenuti *in itinere*, fanno evolvere quotidianamente la mostra, rispecchiando le sfide che il design dovrà affrontare in futuro. Così concepita, l'esposizione promuove una produzione di conoscenza volta a nutrire pratiche di progetto transdisciplinare secondo una modalità «*crowd-culture design*» (Trocchianesi, 2015) [11], coerentemente con l'approccio al progetto proprio di Domestic Data Streamers: «l'importante non è l'impatto del progetto sulle persone quanto l'impatto delle persone sul progetto» [12] Lo spazio espositivo, e con esso il tempo di visita, si amplia ulteriormente espandendosi fuori dalla sede espositiva online, su una piattaforma digitale che visualizza il report dei dati raccolti durante la mostra. In questo caso ci si confronta con un sistema allestitivo che si sviluppa come progettualità partecipata che genera cultura condivisa e condivisibile e che non offre contenuti da consumare ma



04
*The Room of
Change, Accurat,*
Triennale di
Milano, Milano,
2019

«esperienze multi-direzionali dei contenuti» (Borsotti, 2017, p. 13), quindi nuovi modi e luoghi di rappresentazione dei contenuti ottenuti mediante i dati.

Un altro progetto installativo di recente produzione è *The Room of Change* [13], a cura dello studio di progettazione Accurat [14], nell'ambito della mostra *Broken Nature: Design Takes on Human Survival*, curata da Paola Antonelli (Triennale di Milano, Milano, 2019). La stanza è vuota e le pareti sono ricoperte da una carta da parati disegnata secondo un'organizzazione di pattern visivi ricavata a partire da *dataset* relativi a molteplici argomenti – popolazione mondiale, consumo energetico, temperature medie, tassi di malattia –, che diventano dispositivo per veicolare il tema del cambiamento ambientale passato, presente e futuro [fig. 04]. Alla parete è associato uno strumento di decodifica in forma di applicazione per dispositivi mobile che illustra la legenda dei codici visivi progettati e adottati per lo sviluppo della rappresentazione. In questo caso la ricerca e il design dei dati di cui l'allestimento rende conto, sono stati condotti attraverso un approccio umanistico con l'intento, come afferma Giorgia Lupi – fondatrice di Accurat –, di «conferire vita umana ai dati» andando oltre i codici tradizionali della *data visualization* e, combinandosi con gli studi cognitivi sulla percezione, favorisce l'apertura del progetto nei confronti di un'utenza anche non specializzata e il più possibile allargata.

Data design per le mostre di design?

Benché i temi qui affrontati riguardino la fase iniziale di un percorso di ricerca, le questioni emerse costituiscono i primi elementi utili all'avvio di uno studio che affronta i diversi modi di esporre e comunicare il design attraverso l'utilizzo di dati. Tale linea di ricerca si inserisce e approfondisce l'indagine critica sullo statuto del progetto di allestimento di mostre dedicate al design nell'intento di mettere a fuoco, ad esempio, modalità di intervento progettuali sensibili allo scenario contemporaneo nonché la questione della definizione di campi di intervento per le figure professionali specializzate nella rappresentazione di dati.

NOTE

- [1] *Big Bang Data*, a cura di Olga Subirós, José Luis de Vicente, 19/10/2017-30/03/2018, MIT Museum, Cambridge, Boston. Prima di approdare all'MIT, la mostra è stata ospitata nelle città di Londra (Somerset House, 03/12/2015-20/03/2016) e Praga (DOX Centre for Contemporary Art, 07/04-14/08/2017).
- [2] «We ask if we really understand our relationship with data, and explore the meaning and implications of data for our future». Cfr. sito web dedicato alla mostra <https://mitmuseum.mit.edu/bigbangdata> [22 settembre 2019].
- [3] <https://www.wildmazzini.com/> [03 settembre 2019].
- [4] Bihanic è docente e ricercatore presso l'Université Paris I Panthéon-Sorbonne.
- [5] *1, 2, 3 Data*, a cura di David Bihanic, 04/05-06/10/2018, EDF Foundation, Parigi.
- [6] «Complétant et perfectionnant les modèles de conception "classiques", qui donnent priorité à la présentation des données elles mêmes, le design déploie de véritables espaces de "re-présentation"» (Bihanic, 2018, p. 4).
- [7] *Talk to Me: Design and the Communication between People and Objects*, a cura di Paola Antonelli, 24/07- 07/11/2011, Museum of Modern Art, New York.
- [8] Cfr. un esempio in Timo Arnall, *Immaterials ghost in the field*, 2009 [fig. 01].
- [9] *Design Does*, a cura di Domestic Data Streamers, 23/03-13/05/2018, Barcelona Design Museum, Barcellona. Si rimanda al sito web della mostra <https://designdoes.es> [3 settembre 2019].
- [10] Si rimanda all'intervento *Data experiences: Understanding data on the human scale*, a cura di Domestic Data Streamers, in occasione della conferenza internazionale *Visualized*, New York Times Center, New York, 2015, <https://vimeo.com/156928296> [3 settembre 2019].
- [11] La logica del *crowdsourcing* si concretizza in *call* aperte, rivolte alle comunità di riferimento al fine di coinvolgerle nella creazione e nell'adattamento di contenuti.
- [12] Si rimanda all'intervento di Pearson e Garcia (fondatori di Domestic Data Streamers) *Data experiences: Understanding data on the human scale*, a cura di Domestic Data Streamers, in occasione della conferenza internazionale *Visualized*, New York Times Center, New York, 2015, disponibile in <https://vimeo.com/156928296> [3 settembre 2019].
- [13] Installazione *The Room of Change*, a cura di Accurat, 01/03-01/09/2019, Triennale di Milano, Milano.
- [14] Accurat è un contesto a metà fra studio professionale e laboratorio di ricerca con sedi a Milano e New York.

REFERENCES

- Antonelli Paola, *Talk to me: design and the communication between people and objects* (catalogo della mostra 24.07-07.11.2011, Museum of Modern Art, New York, 2011), Museum of Modern Art, New York, **2011**, pp. 207.
- Arnall Timo, "Exploring 'Immaterials': Mediating Design's Invisible Materials", *International Journal of Design*, n. 2, **2014**, disponibile presso <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/1408/634> [3 settembre 2019]
- Trocchianesi Raffaella, *Design e narrazioni per il patrimonio culturale*, Santarcangelo di Romagna, Maggioli, **2014**, pp.106.
- Trocchianesi Raffaella, "Design in mostra. Percorsi narrativi tra reale e virtuale", pp. 98-107, in Paola Gambaro e Carlo Vannicola (a cura di) *Design & Open Source for Cultural Heritage*, Firenze: Alinea Editrice, **2015**, pp. 288.
- Bihanic David, (a cura di), *New Challenges for Data Design*, London, Springer, **2016**, pp. 447.
- Borsotti Marco, *Tutto si può narrare: riflessioni critiche sul progetto di allestimento*, Milano; Udine, Mimesis, **2017**, pp.132.
- Floridi Luciano, *La quarta rivoluzione. Come L'infosfera sta cambiando il mondo*, Milano, Raffaello Cortina, **2017**, pp. 285.
- Bihanic David, *Data design: les données comme matériau de création*, Paris, Gallimard, **2018**, pp. 64.
- Guersenzvaig Ariel, Gracia Pau, Pearson Dani, Peña Javier & Guerra Ane, *Design Does*, Barcellona, Elisava, Escola Universitària de Barcelona Disseny i Enginyeria, **2018**, s.p.
- Zannoni Michele, *Progetto e interazione. Il design degli ecosistemi interattivi*, Macerata, Quodlibet, **2018**, pp. 160.