

Design – un'odissea

Sviluppi di un concetto dall'astuzia meccanica alla capacità riflessiva dell'arte

La cultura contemporanea è spesso divisa su due posizioni: da un lato l'arte, come sistema di valori, e dall'altro la tecnica, intesa come pensiero scientifico. Il design è la disciplina destinata a unire questi due settori e trovare un rinnovato approccio al passaggio dalla società moderna (meccanica) alla società postindustriale (digitale). Nel passato il designer si limitava a progettare oggetti e basta. Oggi è costretto a considerare fenomeni apparentemente esterni alla produzione industriale quali il divertimento, il cambiamento e lo stimolo. I vari contesti per il design nel mondo si differenziano tra di loro: le esigenze mutano tra il 10 per cento della parte ricca del pianeta e il 90 per cento dei continenti poveri. Il "global design" si dovrà concentrare su beni e processi di consumo a risparmio di energia. Nel campo del "local design" invece si svilupperanno settori particolari per la provincia dell'Alto Adige: il legno, la "CasaClima", lo sport, il turismo, la produzione meccanica per impianti di trasporto in montagna, il "wellness" e "fitness". Per quanto riguarda infine la formazione universitaria per il design, essa è stata avviata dall'Accademia di Design di Bolzano (1997-2003), per poi sfociare nella Facoltà di Design e Arti presso la Libera Università di Bolzano. In merito ai principi guida della formazione di designer a livello superiore si conclude ponendo l'attenzione sul "metodo" come unico principio di una formazione dinamica, cioè adattabile al contesto sociale ed economico mutevole in cui il "global" e "local design" progressivamente si verranno a trovare.

Design: an Odyssey

The registers of a concept from mechanical cunning to the reflexive capacity of art

Contemporary culture often opts for one of two contrasting positions: for art, on the one hand, as a system of values, or for technology, on the other, as a mode of scientific thought. Design is the discipline that takes on the job of uniting these two sectors, and of finding a viable approach to the passage from modern (mechanical) to postindustrial (digital) society. In the past, designers were only concerned with drawing up plans for objects. Today's designer is obliged to consider phenomena apparently external to the procedures of industrial production, such as entertainment, change, and stimulation. The world is marked by a number of different contexts in which design takes place: the needs of the wealthy ten percent of the world are different from those of the ninety percent that lies on its poor continents. "Global design" must concentrate on consumer goods and processes that economize on energy. The area of "local design," on the other hand, will monitor the development of special sectors for the Province of South Tyrol: wood, KlimaHaus construction, sports, tourism, the mechanization of alpine transport systems, "wellness," and "fitness." It's noted, finally, that university training in the field of design first began with the Bolzano Academy of Design (1997-2003), which was then absorbed by the Faculty of Design and Art at the Free University of Bozen-Bolzano. The guiding principle for the training of designers at the university level is to be found in placing the accent on "method". This is the only basis for dynamic notions of education, which is to speak of modes of education that can adjust to the shifting social and economic contexts in which "global" and "local" design will ever more have to operate.