

# Design e ansia da prestazione

## Why design doesn't need to perform

**Il progetto per un dragamine ha riaperto nella comunità olandese la vecchia controversia tra funzionalisti puri e progressisti, e ha generato un utile dibattito sulle potenzialità del design e sui requisiti di una formazione appropriata. Louise Schouwenberg analizza lo stato dell'arte del mondo del progetto, alla luce degli ultimi vent'anni di storia del design**

The design of a minesweeper reignited the age-old controversy in the Dutch community between hardcore functionalists and those with a more progressive approach, generating a fertile debate on design's potential and the requirements of a suitable education. Louise Schouwenberg examines the current state of affairs in light of the last 20 years of design history

Testo • Text

Louise Schouwenberg

### Il valore relativo della funzionalità

Sparate a caso sul mondo del design e il successo è assicurato. Il teorico olandese Timo de Rijk ha gustato il dolce sapore del successo dopo aver pubblicato sul giornale *NRC Handelsblad* (nel febbraio 2013) un articolo in cui fustigava il progetto di un neolaureato della Design Academy di Eindhoven, e con l'occasione fustigava anche una parte significativa del mondo del design olandese. La marea delle reazioni ha mosso le acque dell'antica controversia tra funzionalisti puri e chi crede che nel design ci sia ancora qualcosa da scoprire. Il dibattito in corso ha trovato spazio al congresso "What Design Can Do" di Amsterdam (16-17 maggio 2013) e molto probabilmente continuerà ad agitare la comunità del design olandese nel prossimo futuro. Quali sono le questioni di fondo in gioco?

De Rijk criticava Mine Kafon, il progetto con cui Massoud Hassani si è laureato con lode alla Design Academy di Eindhoven nel 2012. Subito dopo la presentazione della tesi, i media nazionali e internazionali si sono profusi in lodi e il MoMA di New York ha acquistato uno dei prototipi per la sua prestigiosa collezione di design. Ha bisogno di altre prove di qualità un progetto per essere ritenuto valido? Per De Rijk tutti questi attestati di stima non

hanno senso perché, in fin dei conti, il dispositivo di sminamento non funziona. L'illusione di sicurezza che dà, se venisse impiegato in zona di guerra, non farebbe che provocare un gran numero di perdite. Che la qualità scultorea dell'oggetto abbia comunque suscitato grandi lodi indica un problema di cui, secondo l'autore, soffrono molti designer olandesi: non si cimentano con la realtà, ma principalmente con il mondo delle arti visive. Il professore associato alla Technical University di Delft conclude il suo verdetto schiacciante sostenendo che nella formazione olandese al design c'è qualcosa di fondamentalmente sbagliato, se consente a progetti di questo genere di superare ogni filtro di critica. Il succo di molte reazioni all'articolo è stato: finalmente qualcuno ha svelato il vuoto retorico che circonda tanti prodotti di design semplicemente sottoponendoli a una doverosa verifica con la realtà. Ovviamente, de Rijk ha ragione. Sappiamo con certezza—come con certezza lo sanno i designer—che oggi l'oggetto progettato da Hassani non soddisfa ancora tutti i requisiti tecnici e funzionali il Mine Kafon non sta ancora liberando l'Afghanistan e l'Iraq dalla minaccia mortale dei campi minati. Ma è indispensabile che lo faccia? Un progetto in questa fase iniziale di sviluppo, prima di essere presentato al pubblico, deve davvero soddisfare

↑  
Il dragamine Mine Kafon con il cui progetto Massoud Hassani si è laureato con lode alla Design Academy di Eindhoven lo scorso anno, fa parte della collezione di design del MoMA. Ancora in fase sperimentale, apre nuove prospettive sulla gestione di un problema serio in ex zone di guerra • Massoud Hassani's Mine Kafon, the minesweeper project with which the designer graduated with distinction from Design Academy Eindhoven in 2012, and which is also part of the MoMA design collection. Still in its experimental phase, Mine Kafon opens up new perspectives on how to resolve a serious problem in former war zones

tutti i requisiti? La crociata di De Rijk non può rimanere senza risposta. Dopo tutto, emette una sentenza adottando un unico parametro—l'utilità immediata—e trascurando altri criteri di giudizio del progetto più validi. Benché De Rijk ammetta di non essere sordo ai valori culturali, nel suo ragionamento esiste solo un'unica realtà, di fronte alla quale il design deve mettersi alla prova: quella del mercato, la quale richiede che i designer risolvano i problemi (o l'illusione dei problemi) con prodotti ben funzionanti.

**Avanguardia** Ma quali prodotti potrebbero sopravvivere a quest'esame? Se venisse sottoposto troppo presto a un simile criterio monodimensionale, non finirebbe forse nel cestino qualunque prodotto innovativo? I primi progetti di designer olandesi come Jurgen Bey, Hella Jongerius, Piet Hein Eek, Bertjan Pot, Maarten Baas, Christien Meindertsma e molti altri non avrebbero mai visto la luce, e non avremmo mai conosciuto il loro più vasto significato sociale. Al momento dell'ideazione, la seduta fatta con un tronco d'albero (Bey), il servizio di porcellana difettoso (Jongerius) e i mobili di materiali di scarto (Piet Hein Eek) suscitavano immagini che colpivano la fantasia e che funzionavano benissimo sui media e nei musei.

A distanza di anni ritroviamo quegli stessi designer in prima fila nel cambiamento dell'idea di consumo, di globalizzazione, di localismo, di produzione industriale in serie contrapposta alla produzione artigianale. Ciò che veniva riconosciuto e apprezzato sommamente sui giornali e nei musei negli anni

—  
*Chi sfida i confini di una disciplina dovrebbe confrontarsi con una mente critica, ma soprattutto aperta*  
—

Novanta oggi è diventato qualcosa di comunemente accettato. Raramente gli innovatori del progetto si trovano tra i designer che rispondono direttamente alla domanda del mercato, al di là dell'utilità e dell'importanza dei loro prodotti, perché il mercato è per definizione conservatore. Raramente gli

innovatori si trovano tra i designer per i quali la funzionalità momentanea è l'obiettivo del processo progettuale. Il che è altrettanto vero per l'attuale nozione comune di "importanza sociale", che va sostanzialmente d'accordo con il vecchio slogan della funzionalità del risolvere i problemi. Se, come si dovrebbe, si crede nell'intuito del designer per i segnali (ancora inconsci) di un'epoca, non si dovrebbero porre confini alla sua immaginazione vincolando troppo strettamente il suo territorio.

**Un revisione della funzionalità** Il design e il mondo hanno bisogno di designer che abbiano il coraggio di guardare oltre i limiti della professione e di ciò che il mercato e la società in apparenza chiedono. Così facendo, essi danno senso ai numerosi significati, tradizionali e nuovi, che sono connessi al termine 'funzione': perché la parola ha tanti sensi quanti sono gli sviluppi culturali, le esigenze sociali, le soluzioni pragmatiche e le innovazioni tecniche.

L'uso pratico è solo una delle tante facce del design. Il design risolve problemi fondamentali. Il design rappresenta il modo in cui si vuol vivere. Il design ha il potere di abbellire, facilitare e disciplinare il comportamento. Il design può puntare moralisticamente il dito, dar voce a una





critica, essere molto divertente. Il design rispecchia il nostro essere qui e oggi, perché rappresenta la nostra epoca e il contesto sociale, culturale e tecnologico in cui nasce e funziona. Il design apre nuove prospettive sulla realtà. In questo senso non esiste più nessun ambiente 'naturale' per i prodotti di design, e certamente non esiste un ambiente naturale per i prototipi sperimentali che, quando rappresentano scenari futuri, possono avere un valore pressoché autonomo. Quindi è giustissimo affermare che il design oggi si presenta su palcoscenici che fino a poco fa erano riservati alle arti visive, palcoscenici che per natura sono più aperti a prospettive visionarie e a esperimenti su differenti significati, e sono in grado di innescare immediatamente un dibattito.

La molteplicità della professione si riflette anche nella formazione al progetto. I corsi di Disegno industriale tenuti da università e politecnici insegnano agli studenti a sviluppare i prodotti anonimi richiesti dal mercato in base a precisi requisiti. Le scuole di design, come la Design Academy di Eindhoven e i dipartimenti di design delle accademie d'arte come ArtEZ ad Arnhem, la Gerrit Rietveld Academie e il Sandberg Instituut di Amsterdam formano designer meno soggetti a vincoli e pronti invece ad allargare le frontiere, a credere nell'intuito, a lavorare di fantasia e a tuffarsi nell'incertezza del futuro. Un elogio del concetto di *homo ludens*. Gli studenti imparano a combinare insieme ricerche artistiche e accademiche, a confrontare il risultato con una realtà davvero stratificata e a tradurre il frutto di quel processo in un design innovativo. Tra gli ex allievi di questi istituti troviamo la maggior parte dei cosiddetti "autori di design" che sono diventati famosi nel mondo del design internazionale.

**Critica del design** Il tono della discussione, così alto nella comunità del design olandese, prova quante lacune esistano attualmente in fatto di dibattito e di voci critiche. Proprio quando il riconoscimento di un museo conferisce maggior dignità alla professione, appare evidente che essa può prendersi sul serio solo in presenza di una corretta dose analitica, di una critica e di una formulazione teorica. Troppo a lungo il design è stato confinato nelle riviste patinate e nelle pagine di moda e tendenza dei quotidiani. Naturalmente è lodevole che teorici stimati gettino uno sguardo ravvicinato e critico su un progetto molto apprezzato per metterne a confronto le nobili intenzioni con i requisiti che un prodotto, in ultima analisi, deve soddisfare. Chi rivendica la funzionalità deve aspettarsi una verifica di fattibilità. Chi crea oggetti senza senso per il mercato deve essere pronto ai commenti duri, e chi compie un balzo in avanti verso il futuro o sfida i confini di una disciplina merita un atteggiamento critico, ma prima di tutto merita una mente aperta. Ogni progetto va giudicato secondo i criteri intrinseci racchiusi nella sua funzionalità (potenziale), nel suo significato e nella sua espressività. Un bel compito attende i teorici del design: scoprire e analizzare le stratificazioni di senso contenute—esplicitamente o meno—nei progetti, e anticipare i possibili futuri sviluppi sociali e culturali dei progetti sperimentali e di indagine sociale. Giudicare (o lavorare!) secondo i criteri limitativi del 'funziona' oppure "è socialmente rilevante" significa precludersi la visione di questi significati.

— **LOUISE SCHOUWENBERG**  
 Responsabile master di Design contestuale, DAE

↑ **Massoud Hassani ha condotto esperimenti con militari specializzati per capire come migliorare alcuni elementi del suo dragamine**  
 • Massoud Hassani conducted experiments with military experts to identify ways to improve certain aspects of his minesweeper



→ Per il Salone del Mobile 2012, lo studio mischer'traxler ha collaborato con Wait and See per esporre il proprio lavoro e il modo di pensare. **Balanced** era una ricerca su causa ed effetto. In mostra c'erano materiali di ispirazione, esperimenti e teorie, presentati accanto a prodotti finiti

• For the 2012 Milan Furniture Fair, mischer'traxler collaborated with Wait and See to exhibit their work and conceptual approach to design. The **Balanced** installation explored the notion of cause and effect with a display of inspirational materials, experiments and theory presented alongside finished products



→ **Mischer'traxler, The idea of a tree, 2008. Il dispositivo funziona a energia solare: si attiva all'alba. Dopo il tramonto, si possono raccogliere gli oggetti finiti**  
 • Mischer'traxler, The idea of a tree, 2008. The solar-powered machine begins its production process at dawn with the first light. The finished object can then be harvested at sunset

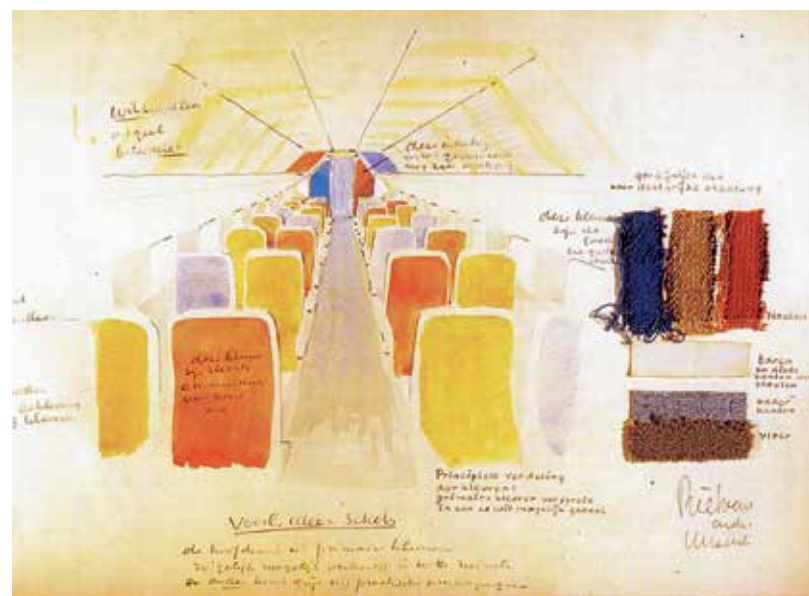




Photos © Gerrit Schreurs



© Marcus Gaab



© KLM

↑  
La rivalutazione del lavoro artigianale e la valorizzazione di difetti lasciati dal processo di lavorazione iniziate da Hella Jongerius nei primi anni Novanta, ha influenzato la produzione industriale. Oggi Jongerius lavora sulla percezione umana dei colori: ha sviluppato gamme di smalti prodotte da Royal Tichelaar Makkum (in alto, Coloured Vases, series 3) e nuove palette di colori per l'industria (Vitra). È del 2013 il progetto per le cabine business della KLM, con tessuti ispirati alla Via Lattea e tappeti realizzati riciclando uniformi (sopra)

• The revaluation of craftwork and the celebration of flaws left by the production process, initiated by Hella Jongerius in the early '90s, has influenced industrial production. Today Jongerius is exploring the human perception of colour. She has developed glazes for Royal Tichelaar Makkum (top: Coloured Vases, series 3) and new colour palettes for industry (Vitra). In 2013 she has designed the Business Class cabins for KLM, with textiles inspired by the Milky Way and carpets made from recycled uniforms (above)

←  
Bram Amendt, Life - Patterns - Objects, progetto di laurea 2012, Design Academy Eindhoven. Installazione interattiva, che può tagliare forme dettate da suoni o immagini. Un filamento, montato ad angolo piatto rispetto a un disco rotante, si muove su e giù dal suo centro verso il bordo esterno. Spinto dal ritmo del suono o dal movimento nelle immagini, il filamento saprà tagliare forme da un blocco di schiuma EPS. La struttura di schiuma verrà così trasformata in un oggetto in ceramica

• Bram Amendt, Life - Patterns - Objects, 2012 graduation project, Design Academy Eindhoven. This interactive installation can cut shapes dictated by sounds or images. A filament is mounted at a straight angle to a rotating disc; it moves up and down from the centre of the disc out to the side. Following the rhythm of the sound or the movement in the images, the filament cuts shapes out of a block of EPS foam. The foam structure is then turned into a ceramic object



↑  
Makkink & Bey, EarChair per Proof, 2009. Oltre a essere sedute confortevoli, queste poltrone possono creare spazi parzialmente chiusi per riunioni. Jurgen Bey indaga il concetto di funzionalità sin dai suoi primi lavori degli anni Novanta  
• Makkink & Bey, EarChair for Proof, 2009. As well as being comfortable seating, these armchairs can also create partially enclosed spaces for meetings. Jurgen Bey has been exploring the concept of functionality since his early projects in the '90s

**The relative importance of functionality**

• Drop a random bombshell on the design world and success is certain. The Dutch theoretician Timo de Rijk experienced the sweet taste of success after the publication of his article in a Dutch newspaper (*NRC Handelsblad*, February 2013), in which he wiped the floor with the design of a young graduate of Design Academy Eindhoven, and incidentally also wiped the floor with a significant part of the Dutch design world. The flood of reactions stirred up the age-old controversy between hardcore functionalists and those who feel there's more to discover in design. The ongoing debate was part of the "What Design Can Do" conference in Amsterdam (16-17 May 2013), and will most likely continue to arouse the Dutch design community in the near future. What are the underlying issues we are dealing with here? De Rijk criticised the Mine Kafon, the design with which Massoud Hassani graduated with distinction from Design Academy Eindhoven in 2012. Immediately after, both the national and international media heaped praise on it, and the MoMA in New York purchased one of the prototypes for its prestigious design collection. How much proof of quality does a design need? Nonsense, argues De Rijk. After all, the minesweeper is no good. Its illusion of safety will only cause many casualties if it is deployed in a war zone. That the sculptural object nevertheless attracted so much praise points to a problem that, in his view, affects many Dutch designs: they don't prove themselves in reality, but more on the platforms of the visual arts. The associate professor at the Delft University of Technology ends his crushing verdict with the conclusion that

something is fundamentally wrong with Dutch design education if it allows projects of this sort to pass by uncensored. The gist of many reactions to his piece was that at last somebody had exposed the empty rhetoric surrounding many design products by simply subjecting them to a much-needed reality check. Naturally De Rijk is right. We know for sure, as also the designer knows for sure, that at present the Mine Kafon fails to satisfy all technical and functional requirements. The object is not yet liberating Afghanistan or Iraq from their deadly landmines. But is that necessary? Must a design satisfy all requirements this early in its development, before it can be shown to the public? De Rijk's crusade should not go unchallenged. After all, he passes judgement according to the only criterion he embraces—immediate usefulness—dismissing other, more valid criteria to judge a design. Although he admits he is not blind to cultural value, in his reasoning there is just one reality in which design must prove itself: the market reality, which demands that designers solve problems (or the illusion of problems) with well-functioning products.

**Avant-garde** What products survive that examination? Wouldn't every innovative design end up in the bin if it were assessed too soon according to such a one-dimensional criterion? The first designs by Dutch designers Jurgen Bey, Hella Jongerius, Piet Hein Eek, Bertjan Pot, Maarten Baas, Christien Meindertsma and many others would never have seen the light of day, and their wider social significance would never have reached us. At the time of their conception, the tree-trunk seat



© Bram Amendt



I video e i disegni di Aurélie Hoegy, che ha conseguito quest'anno il master in Design contestuale alla Design Academy di Eindhoven, indagano il confine tra normalità e anormalità nella vita quotidiana

• The videos and drawings by Aurélie Hoegy, who this year received her master's degree in Contextual Design from Design Academy Eindhoven, examines the border between normality and abnormality in daily life

(Bey), the technically flawed service (Jongerius) and the furniture made from discarded materials (Piet Hein Eek) threw up images that touched the imagination and performed excellently in the media and in museums. Years later, we see that these very same designers were trend-setters in changing our ideas about consumption, globalisation, locality and industrial mass production versus craft production. What was discreetly recognised and acknowledged in the media and museums in the 1990s has now become generally accepted. Design innovators are seldom found among designers who respond directly to market demand, no matter how useful or relevant their products, as the market is by definition conservative. Innovators are seldom found among designers for whom instant functionality guides the design process. And this is equally true for the currently popular notion of "social relevance", which is strictly speaking consistent with the old adage of problem-solving functionality. If we may, as we should, trust the designer's intuitive sense for the (still unconscious) signs of an era and their future consequences, we should not limit his or her imagination by framing the domain of design too tightly.

**Revising functionality** Design and the wider world needs designers who have the courage to look beyond the limits of their profession and what the market or society seem to demand of them. In so doing, they justify the many existing and yet unknown meanings we can attach to the term "function". For that term denotes as many meanings as there are social urgencies, pragmatic solutions, technical innovations and cultural developments. Practical use is just one of the many guises that design can assume. Design solves fundamental problems. Design represents how people want to live. Design possesses the power to embellish, facilitate and discipline our behaviour. Design can wave a moralistic finger, design can incorporate critique, and design can represent sheer fun. Design reflects who we are in the here and now, as it represents our age and the social, cultural and technological context in which it is born and functions. Design opens new perspectives on reality. Accordingly, there no longer exists just one "natural" habitat for design products, and certainly no natural habitat for experimental prototypes that may possess an almost autonomous value when they represent future scenarios. It is therefore only

right that design today is presented in arenas that until recently were the preserve of the visual arts, arenas that by nature are more open to visionary plans and experiments with meanings, and are able to entice debate at an early stage. The diversity of the profession is also reflected in design education. Courses in industrial design, offered by universities and institutes of technology, educate designers to develop anonymous products demanded by the market on the basis of precisely defined requirements. Design schools, such as Design Academy Eindhoven and design departments within art academies such as ArtEZ (Arnhem), Gerrit Rietveld Academy and Sandberg Instituut (Amsterdam), educate designers who are guided less by constraints and are prepared to push back boundaries, trust their intuition, stir the imagination and take a leap into an uncertain future. Here the idea of Homo Ludens is celebrated. Students learn to conduct a combination of artistic and academic research, confront it with a reality made up of so many layers, and translate the outcome into challenging designs. Among the former students of these institutes we find most of the so-called author-designers who have won fame in the international design world.



Alicia Ongay-Perez, Inside Out, 2012, oggetti e videointerviste a parenti e amici. Questo progetto di laurea per la Design Academy Eindhoven ha indagato tutti gli aspetti di un progetto di design

• Alicia Ongay-Perez, Inside Out, 2012, objects and video interviews with her mother and neighbours. This graduation project at Design Academy Eindhoven investigates all aspects of design



**Design criticism** The volume of discussion stirred up in the Dutch design community proves foremost how much debate and critical voices are lacking in the design world at present. Just as recognition from the museum world accorded the profession greater standing, it seems evident that the profession can only take itself seriously if a respectable measure of analysis, criticism and formulation of theories takes place. For too long,

*Those who challenge the borders of the discipline should meet a critical, but first of all an open mind*

design has been confined to glossy magazines and the lifestyle sections of newspapers. Of course it is commendable if well-respected theoreticians take a close and critical look at much-praised designs and confront noble intentions with the requirements that the products will ultimately have to satisfy. Those who claim functionality should expect such a reality check. Those who create nonsensical objects for the market should be prepared to receive harsh comments. And those who take an imaginative leap into the future or challenge the borders of the discipline should meet a critical, but first of all an open mind. Each design deserves to be judged with the inherent criteria that hide in its (potential) function, meaning and expression. There's a beautiful task for design theorists to uncover and analyse the layers of meaning contained explicitly or implicitly in designs and to anticipate possible future social and cultural spin-offs from experimental and narrative projects. To judge (and work!) according to the limiting criteria "does it work" or "is it socially relevant" is to blind oneself to those meanings.

**LOUISE SCHOUWENBERG**

Head of the Contextual Design Master's programme, DAE