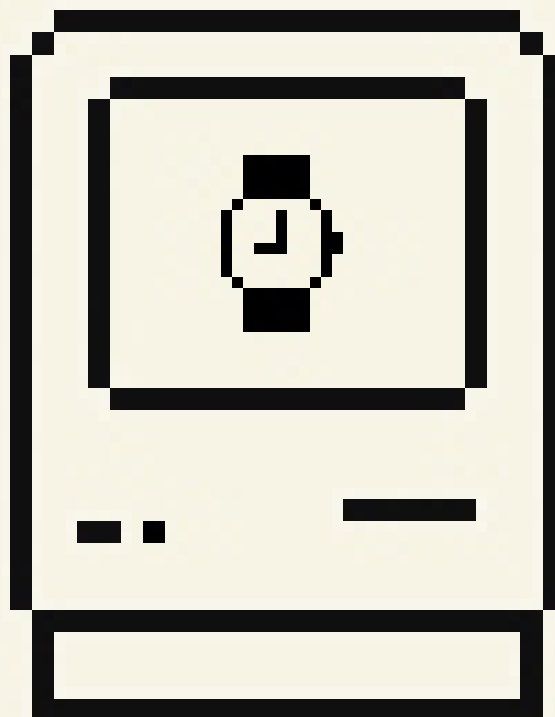
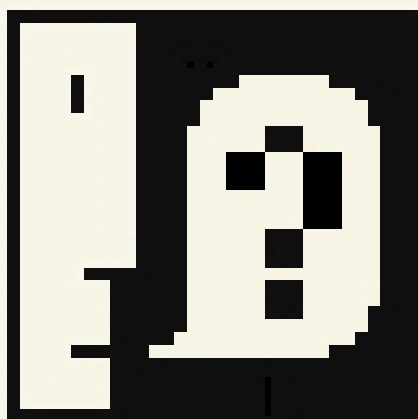

Ais/Design Journal

Storia e Ricerche



SUSAN KARE, ICONE, APPLE 1983

AIS/DESIGN JOURNAL
STORIA E RICERCHE

VOL. 4 / N. 8
OTTOBRE 2016

GLI ANNI DEL CONTATTO:
GRAPHIC DESIGN, NUOVE
TECNOLOGIE E NUOVI MEDIA

ISSN

2281-7603

PERIODICITÀ

Semestrale

INDIRIZZO

AIS/Design
c/o Fondazione ISEC
Villa Mylius
Largo Lamarmora
20099 Sesto San Giovanni
(Milano)

SEDE LEGALE

AIS/Design
via Cola di Rienzo, 34
20144 Milano

CONTATTI

journal@aisdesign.org

WEB

www.aisdesign.org/ser/

Ais/Design
Journal

Storia e Ricerche

DIRETTORE Raimonda Riccini, Università Iuav di Venezia
direttore@aisdesign.org

COMITATO DI DIREZIONE Fiorella Bulegato, Università Iuav di Venezia
Maddalena Dalla Mura, Università Iuav di Venezia
Carlo Vinti, Università di Camerino
editors@aisdesign.org

**COORDINAMENTO
REDAZIONALE** Marinella Ferrara, Politecnico di Milano
caporedattore@aisdesign.org

COMITATO SCIENTIFICO Giovanni Anceschi
Jeremy Aynsley, University of Brighton
Alberto Bassi, Università Iuav di Venezia
Tevfik Balcioglu, Yasar Üniversitesi
Giampiero Bosoni, Politecnico di Milano
Bernhard E. Bürdek
François Burkhardt
Anna Calvera, Universitat de Barcelona
Esther Cleven, Klassik Stiftung Weimar
Elena Dellapiana, Politecnico di Torino
Clive Dilnot, Parsons The New School
Grace Lees-Maffei, University of Hertfordshire
Kjetil Fallan, University of Oslo
Silvia Fernandez, Nodo Diseño América Latina
Carma Gorman, University of Texas at Austin
Jonathan Mekinda, University of Illinois at Chicago
Gabriele Monti, Università Iuav di Venezia
Vanni Pasca, past-president AIS/Design
Catharine Rossi, Kingston University
Susan Yelavich, Parsons The New School

REDAZIONE Letizia Bollini, Università degli Studi di Milano-Bicocca
Rossana Carullo, Politecnico di Bari
Rosa Chiesa, Università Iuav di Venezia
Giulia Ciliberto, Università Iuav di Venezia
Paola Cordera, Politecnico di Milano
Gianluca Grigatti, Università di Genova
Francesco E. Guida, Politecnico di Milano
Luciana Gunetti, Politecnico di Milano
Chiara Lecce, Politecnico di Milano
Chiara Mari, Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano
Alfonso Morone, Università degli studi di Napoli Federico II
Susanna Parlato, Università degli studi di Napoli Federico II
Isabella Patti, Università degli Studi di Firenze
Paola Proverbio, Politecnico di Milano
Teresita Scalco, Università Iuav di Venezia

ART DIRECTOR Daniele Savasta, Yasar Üniversitesi, İzmir

EDITORIALE	UNA STORIA DA SCRIVERE, ANZI IN FASE DI SCRITTURA Maddalena Dalla Mura, Raimonda Riccini, Carlo Vinti	7
SAGGI	WHY IT TOOK SO LONG: DEVELOPING THE DESIGN MINDSET IN THE TECHNOLOGY INDUSTRIES Gillian Crampton Smith	16
	LE PLEIADI: UNA PROSPETTIVA STORICA SULLA COSTELLAZIONE DELLE PROTAGONISTE DELLA RIVOLUZIONE TECNOLOGICA E DEL DESIGN DIGITALE Letizia Bollini	29
	TAVOLIERI DIGITALI E PERCORSI VIDEOLUDICI Isabella Patti	44
RICERCHE	ALLE ORIGINI DI UNA "VISUALITÀ TECNOLOGICA": PERCORSI DI RICERCA SULLA GRAFICA DELLE SIGLE TELEVISIVE NEL PRIMO DECENNIO DI TRASMISSIONI RAI Chiara Mari	67
	PIXELS AND PAL: COMPUTER DESIGN FOR DUTCH BROADCAST TELEVISION IN THE EARLY 1980S Liselotte Doeswijk, René Koenders	90
	TOTAL DESIGN AND THE CASE OF THE AESTHEDES COMPUTER: CHANGING THE TOOLS OF DUTCH GRAPHIC DESIGN IN THE 1980S Karin Van Der Heiden	112
	QUALCOSA CHE NON C'È PIÙ E QUALCOSA CHE NON C'È ANCORA: L'AVVENTO DEL COMPUTER E DEL DIGITALE NELLE PAGINE DI LINEA GRAFICA, 1970-2000 Maddalena Dalla Mura	131
	VISIONI ALLA RINCORSA DEL FUTURO: IL CAMBIAMENTO TECNOLOGICO NELLA RIVISTA U&LC, 1973-1983 Carlo Vinti	168
MICROSTORIE	"DESIGN BY NUMBERS": JOHN MAEDA E LA COMPUTAZIONE APPLICATA AL GRAPHIC DESIGN Giulia Ciliberto	200
	DIGITALIZZARE, CATALOGARE, VISUALIZZARE LE COLLEZIONI DI ARTEFATTI GRAFICI PUBBLICITARI: IL CASO DELLA SEZIONE PUBLICITÉ/DESIGN GRAPHIQUE DEL MUSÉE DES ARTS DÉCORATIFS DI PARIGI Simona De Iulio, Fabiola Leone	213
PALINSESTI	ESTINZIONI, ADATTAMENTI, ESPLORAZIONI E CONVIVENZE: QUATTRO INTERVISTE SUL RUOLO DELLE INNOVAZIONI TECNOLOGICHE NEL GRAPHIC DESIGN ITALIANO Michele Galluzzo	230
RILETTURE	"DIGITAL TYPE" DI ROBIN KINROSS Luciano Perondi	258
	DIGITAL TYPE Robin Kinross	275
RECENSIONI	JOHANNA DRUCKER, "GRAPHESIS" Andrea Facchetti	290
	HELEN ARMSTRONG, "DIGITAL DESIGN THEORY" Maddalena Dalla Mura	298

Recensioni

HELEN ARMSTRONG, “DIGITAL DESIGN THEORY”

Maddalena Dalla Mura, Università degli Studi di Ferrara

Orcid ID: 0000-0002-3903-3673

PAROLE CHIAVE

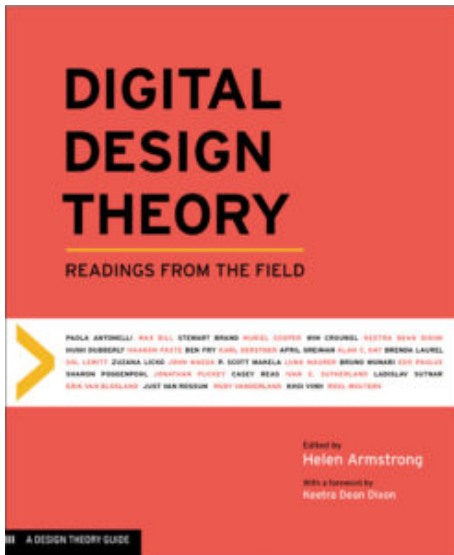
1950-2000, Antologia, Digitale, Teoria

Helen Armstrong, a cura di, *Digital Design Theory: Readings from the Field*, con una introduzione [visiva] di Keetra Dean Dixon, New York: Princeton Architectural Press, 2016 / ISBN 9781616893088 / Paperback / 152 pp., 33 illustrazioni a colori, 30 illustrazioni b/n / \$ 24.95

I graphic designer si sono spesso impegnati a riflettere sugli sviluppi del loro settore e della loro professione, a narrarne e configurarne la storia. Particolarmente lo hanno fatto in momenti di transizione, quando più urgente è guardarsi indietro al fine di comprendere e, eventualmente, ridefinire il proprio ruolo. Da una simile urgenza nasce il libro curato da Helen Armstrong, designer e professore associato di graphic design alla North Carolina State University.

“Come siamo arrivati fin qui?” si chiede Armstrong con riferimento alla pervasiva presenza del computer e del digitale nella pratica e nella mentalità dei designer. Per rispondere, la strategia seguita è la stessa adottata qualche anno fa con *Graphic Design Theory: Readings from the Field* (2009), ovvero curare un’antologia di testi, in questo caso selezionandoli fra contributi di graphic designer e artisti ma anche di programmatori e informatici. L’arco temporale considerato va dagli anni sessanta del secolo scorso a oggi, da una fase in cui il computer e la programmazione erano, per artisti e designer, un’idea e un’ispirazione più che uno strumento o medium accessibile, a un’epoca - la nostra - nella quale il digitale rappresenta non solo l’orizzonte concettuale e operativo dei designer ma anche, più in generale, la dimensione esistenziale in cui l’essere umano è immerso.

Il libro è organizzato in tre sezioni che coprono i decenni 1960-1970, 1980-1990 e il nuovo millennio. Brevi testi introduttivi inquadrano i periodi e gli aspetti chiave della biografia degli autori scelti.



La prima sezione *Structuring the Digital* mostra come nel giro di pochi anni vari progettisti - soprattutto europei, alcuni attivi anche negli Stati Uniti - si sono avvicinati all'idea di design come programmazione. Sviluppando i principi modernisti di ordine e semplicità e l'aspirazione a un linguaggio obiettivo e logico, designer come Max Bill, Ladislav Sutnar e Karl Gerstner hanno insistito, con diverse sfumature, sulla definizione di "leggi" e regole per strutturare visivamente la quantità crescente di informazioni e dati da veicolare al pubblico, per una comunicazione sempre "più veloce più veloce", come scriveva Sutnar nel suo *Visual Design in Action* (1961). Parametri e moduli - per esempio la griglia tipografica di Gerstner (*Designing Programmes*, 1964) - avrebbero consentito di gestire in maniera programmata sempre nuovi elementi, in equilibrio fra costanti e variazioni. Meno interessati alla produzione di buone forme statiche e concluse, altri designer e artisti indagavano nello stesso periodo le possibilità estetiche della macchina concentrandosi invece su aspetti quali apertura, mutazione e casualità dell'opera programmata, interrogandosi sul ruolo della soggettività di chi la esegue o di chi la fruisce. È il caso di Bruno Munari e di Sol LeWitt di cui sono riportati, rispettivamente, il testo per la mostra *Arte Programmata* (1964) e le istruzioni per la serie *Wall Drawings* (1971).

In ambito scientifico, del resto, la possibilità di dialogo e interazione uomo-macchina stava facendo passi decisivi. Ideatore della prima interfaccia grafica (GUI) con il programma Sketchpad (1963), l'informatico Ivan E. Sutherland nel testo "The Ultimate Display" (1965) prefigura gli sviluppi dello schermo come "finestra su un mondo matematico" da esplorare. Se questa finestra non era ancora accessibile ai designer, alcuni fra loro manifestavano nondimeno l'esigenza di iniziare a confrontarsi con la progettazione di elementi comunicativi e di un'estetica adeguati al computer, come fa Wim Crouwel - già autore nel 1967 del famoso/famigerato *New Alphabet* - nel testo "Type Design for the Computer Age" (1970).

Oltre a essere oggetto di sperimentazioni artistiche e accademiche, negli anni sessanta il computer attira anche l'attenzione del movimento della controcultura, in specie di quanti perseguono dal basso, attraverso l'accesso agli strumenti (*tools*) e alla tecnologia, la

costruzione di una società e di un ambiente alternativi alle strutture gerarchiche e autoritarie del potere e della produzione/consumo di massa. Una delle iniziative chiave della cultura dell'autoeducazione e dell'autoproduzione è il famoso *Whole Earth Catalog* di Stewart Brand, di cui nell'antologia si riporta la pagina iniziale. È qui che si radica un filone che ha continuato ad alimentare una parte della cultura del design fino agli anni recenti, fra *tinkering*, *hacking* e *DIY* - filone nel quale Armstrong chiaramente si riconosce.

KARL GERSTNER MAPPED THE DESIGN PROCESS INTO AN "ORGANIZED INVENTORY OF POSSIBILITIES," RECOGNIZING THE POTENTIAL IMPACT OF COMPUTATION UPON GRAPHIC DESIGN: He followed intellectually on the heels of Max Bill and Paul Lohse, applying Swiss style concepts to his successful agency Gerstner + Kuttler in Basel, Switzerland—founded in 1959 with public relations specialist Markus Kuttler—while exploring concrete art in his personal work. He thrived on the intensity of agency life, working for clients such as Oetli, IBM, and Ford. In 1964, the same year that IBM announced its popular mainframe computer System/360, Gerstner wrote *Designing Programmes: Instead of Solutions for Problems*, *Programmes for Solutions*. In 1974 he published *Compendium for Librarians: A System of Writing*. Both books use astrophysicist Fritz Zwicky's morphological method to construct a systematic approach that catalogs all possible variables. As Gerstner explains, "The process of designing is reduced to an act of selection; crossing and linking parameters." The simplicity and order of Swiss style typography, the mathematical precision of concrete art, and an understanding of procedural literacy—Gerstner drew on all these ideas just as mainframe computing began to permeate the larger creative culture.

1. Blank on the right panel of the first edition of *Designing Programmes: Instead of Solutions for Problems*, a System of Writing (Zurich: Conzett and Huber, 1964).

2. *Compendium for Librarians* (1974) (Zurich: Conzett and Huber). Reprint of Fritz Zwicky's morphological method (see: <http://www.fritz-zwicky.com/>).

DESIGNING PROGRAMMES
KARL GERSTNER | 1964

PROGRAM AS GRID
Is the grid a program? Let me put it more specifically: if the grid is considered as a proportional regulatory system, it is a program par excellence. Squared paper is an (arithmetic) grid, but not a program. Unlike, say, the (geometric) module of Le Corbusier, that can, of course, be used as a grid but is primarily a program. Albert Einstein said of the module: "It is a scale of proportions that makes the bad difficult and the good easy." That is a programmatic statement of what I take to be the aim of Designing Programmes.

La seconda sezione *Resisting Central Processing (1980-2000)* affronta la fase cruciale in cui, inizialmente in maniera pionieristica poi in maniera massiva, i graphic designer interagiscono con la computazione sia come strumento sia come medium. In questo periodo il computer dischiude nuove possibilità espressive, particolarmente nella direzione di un'estetica stratificata e complessa che, nella cornice del più ampio movimento di critica del modernismo, si contrappone a principi e forme dello Stile Internazionale. Nel contempo, i computer e le stampanti da scrivania rendono sempre più vicine forme di produzione e consumo indipendenti dai canali del mercato di massa - un fenomeno ben rappresentato dal settore del type design che in questo periodo vive un vero e proprio rinascimento.

I contributi scelti da Armstrong testimoniano come la rivoluzione digitale ha costretto a ridiscutere ruoli, obiettivi e processi, a ripensare la relazione con i fondamenti della professione e a riconsiderare le necessità dell'educazione - senza peraltro venirci a capo, considerati i reiterati appelli che ritornano anche nei testi inclusi nella seguente sezione. Come "nuovi primitivi", i graphic designer si sono trovati in bilico fra "ambizione e paura", come scrivevano Zuzana Licko e il marito Rudy VanderLans dalle pagine di *Emigre* nel 1989, quando già approntavano una ricognizione.

I testi con cui si apre la sezione evidenziano il ruolo fondamentale e visionario svolto in questa transizione da donne designer (a tal proposito si veda in questo numero della rivista l'articolo di **Letizia Bollini "Le Pleiadi: una prospettiva storica sulla**

costellazione delle protagoniste della rivoluzione tecnologica e del design digitale”).

Oltre a Licko, Sharon Poggenpohl (direttrice del *Visual Language Journal* e educatrice), April Greiman e Muriel Cooper (direttrice del *Visible Language Workshop*) hanno sfidato una comunità di pari ancora diffidente ad allearsi con il computer. In particolare, il testo di Poggenpohl, “Creativity and Technology” del 1983, è un’analisi acuta delle resistenze pratiche e di mentalità che hanno rallentato l’incontro fra design e computazione – inclusa la tendenza a identificare la grafica con la stampa, sulla quale ci sarebbe molto da dire ancora oggi (si veda in questo numero il saggio di Gillian

Crampton Smith “Why it took so long: developing the design mindset in the technology industries”). Sei anni dopo, nel suo testo “Computers and Design” (1989), ricco di suggestioni, Cooper ripercorre i primi sviluppi del Desktop Publishing ma guarda già oltre questa fase di “transizione”, verso il computer come medium e come ambiente operativo distinto dal mondo fisico, preconizzando l’integrazione di media diversi. Di Greiman, pioniera del design digitale, purtroppo viene riportato solo un breve estratto dal suo manifesto/rivista *Does it Make Sense?* (1986) – si tratta di un passaggio in cui riflette sull’ordine che sottende i processi apparentemente irregolari. Così come per altri brani nel libro, il lettore non si trova di fronte alla versione integrale: una scelta editoriale legittima, se non fosse che la curatrice non la segnala esplicitamente, né qui né nei riferimenti bibliografici finali (i puntini di sospensione che compaiono in alcuni casi non sono indicatori sufficientemente evidenti).

Un altro estratto, ma più lungo, è “User Interface: A Personal View” (1989): il racconto personale che l’informatico Alan Kay (fondatore del Xerox Palo Alto Research Center PARC e ideatore, nei primi anni settanta, di una pionieristica GUI che utilizzava finestre, icone e menu sovrapposti) fa della sua progressiva comprensione ed esplorazione del computer come medium, e dell’importanza critica che il progetto dell’interfaccia ha nel definire i nostri schemi cognitivi. Kay è anche un fervido sostenitore dell’alfabetizzazione informatica. Su questo fronte, negli anni novanta vari designer si sono impegnati nella sperimentazione creativa della computazione, dello schermo e dell’ambiente di lavoro digitale. Fra questi il duo olandese LettError (Erik van Blokoland e Just van Rossum) che nel testo “Is Best Really Better” (1990) invitano a trattare i caratteri tipografici come dati, anziché come forme di lettere, e a conferire una nuova qualità umana alla programmazione, per esempio includendo una misura di casualità e imprecisione, come nella loro famosa font random Beowolf. La computazione grezza come mezzo espressivo è anche al centro del lavoro di John Maeda, che in *Design by Numbers* (1999) prefigura un’arte concettuale non contaminata da precedenti forme di rappresentazione visiva o testuale. Procedere oltre le possibilità del mondo fisico, e oltre le metafore digitali che ad esso pur si riferiscono, è anche l’obiettivo di P. Scott Makela che in “Redefining Display” (1993) immagina e presenta interfacce e ambienti di lavoro continui, in cui diverse funzioni sono sempre accessibili in base alle esigenze dell’utente.



La terza e ultima sezione del libro, *Encoding the Future*, si apre con l'introduzione del manuale di *Processing*, il linguaggio di programmazione e ambiente open pensati per la creatività visiva da due ex studenti di Maeda, Ben Fry and Casey Reas, la cui prima apparizione risale al 2001 (il testo del manuale è del 2007). Se con questo contributo ci si muove ancora nell'alveo riconoscibile della comunicazione visiva, la restante parte di testi presenta al lettore un orizzonte eterogeneo di discorsi, proposizioni e pratiche accomunati dalla sfida che pongono alla confortante auto-narrazione del designer come colui/lei che controlla da inizio a fine un prodotto o la confezione di un messaggio definito.

Lo scenario che Armstrong tratteggia è quello in cui la presenza pervasiva della computazione e del digitale non solo è la condizione che rende possibili certe manifestazioni del design ma definisce anche una più ampia condizione esistenziale, quella della trans-umanità o della post-umanità, con cui i designer devono misurare il loro ruolo e contributo. Per farlo - è questa la direzione prospettata - devono aprirsi al confronto con discipline diverse e fare appello a nuove metafore, conoscenze e ispirazioni, che provengono dalla teoria della biologia, dalla biomimetica e dalla nanotecnologia, dalla matematica e dalla teoria dei giochi più che dalla tradizione della grafica.

Due testi sono tratti da cataloghi di mostre curate al Museum of Modern Art di New York da Paola Antonelli, che nel nuovo millennio ha concentrato il suo sguardo sul ruolo che il design e i designer possono avere rispetto alla tecnologia, per un suo sviluppo commisurato alle esigenze dell'uomo e dell'ambiente. Oltre al saggio della stessa Antonelli, "Design and the Elastic Mind" (2008), l'altro contributo - dal più recente catalogo di *Talk to Me* (2011) - è del designer e blogger Khoi Vinh (già design director di NYTimes.com) il quale, sulla base della sua personale esperienza di lavoro, dall'analogico al digitale, invita a spostare definitivamente l'attenzione dalla trasmissione di messaggi conclusi alla progettazione di cornici e condizioni che consentano alle persone di entrare in "conversazione" e l'accadere di interazioni inattese.

La necessità di trovare una diversa cornice entro cui operare è espressa anche dal collettivo Conditional Design (Luna Maurer, Edo Paulus, Jonathan Puckey, Roel Wouters) che nel 2008 ha steso l'omonimo manifesto, riportato in antologia, individuando una serie di principi e parametri operativi che, spiega Armstrong, se in parte si ricollegano alle sperimentazioni degli anni sessanta – Gerstner, Lewitt – dall'altro, concentrandosi sull'approccio piuttosto che sugli esiti, lasciano spazio ai “comportamenti emergenti” e al generarsi di sistemi che possono assumere vita propria.

Una considerazione non meccanicistica della tecnologia e della progettazione, aperta ai modelli della biologia, è al centro del testo di Hugh Dubberly, “Design in the Age of Biology: Shifting from a Mechanical-Object Ethos to an Organic-Systems Ethos” (2008) che, attraverso una serie di modelli concettuali e operativi, contrappone l'ancora prevalente approccio al design come *form-making* e produzione di oggetti a un nuovo ethos “organico-sistemico”, rispondente alla centralità che servizi e software hanno assunto nell'economia contemporanea.

L'utilizzo della computazione pervasiva (*ubiquitous computing*) per arricchire in nuove direzioni la nostra relazione con il mondo, in termini di conoscenza e bellezza, è al centro del lavoro recente dell'interattiva media designer Brenda Laurel, di cui viene riportato il testo “Designed Animism” (2009), e di Keetra Dean Dixon. Il testo di quest'ultima è in realtà una breve e criptica presentazione di un'installazione museale (2013) da cui è difficile ricavare una chiara prospettiva teorica. Chiude l'antologia un testo speculativo appositamente scritto da Haakon Faste, “Posthuman-Centered Design”, un invito ai designer a guardare oltre la sfera dell'intelligenza umana, a maturare una comprensione olistica che tenga conto della unità delle menti dell'uomo e delle macchine.

BRENDA LAUREL ENGAGES HEAD-ON WITH POP CULTURE. SHE CONSTRUCTS INTERACTIVE ENVIRONMENTS THAT CHALLENGE US TO LOOK BEYOND OUR NEXT CONSUMER FIX SO THAT WE MIGHT ENACT REAL CHANGE IN OUR SOCIETY. “Design,” she advocates, “gives voice to values... A design that has not engaged the designer’s values may speak, but with a hollow voice.” In 1996 Laurel cofounded the game development firm Purple Moon, whose aim was to produce media that recognized the needs and interests of young girls between eight and fourteen—a market largely ignored by the gaming industry at the time. Although acquired by Mattel in 1999 and shut down, the firm successfully staked out a path for cultivating girls’ interest in computation. The insightful research behind Purple Moon, particularly regarding girls’ preference for interactive experiences stemming from complex social interactions, led a broader understanding of gender and gaming. Laurel’s current work continues to test humanist goals of love and respect through the development of technology informed by empirical research. Her interests now lie in utilizing distributed sensor networks and visualizations of biological data to help decision makers—as well as the rest of us—engage more deeply with the natural world.

DESIGNED ANIMISM
BRENDA LAUREL | 2009

My interest in the relationship between pervasive computing and animism has been brewing for some time—an anthropological bent and an engagement with poeticist art friends. I followed Mark Weiser’s work on ubiquitous computing at Xerox PARC and witnessed our early developments in the domain of Interval Research. During my time as chair of the graduate Media Design program at Art Center, I was drawn to thinking about ambient and pervasive computing from new perspectives within the world of art and design. When I also joined Sun Labs in 2009, I got to see the development of the Sunspots up close and personal. Of course, it didn’t hurt to be married to one of the principal researchers on the sports team, who continued his work with sensor networks at the NASA Ames Research Center. I’m now heading up a new transdisciplinary grad design program at California College of the Arts, where pervasive computing and sensor networks will play a significant role in many of our studies as well as in collaboration with other institutions. I see pervasive computing as an extremely important phase shift in our capabilities, opening up huge new vistas of possibility for design, discovery, experience, and human agency.

IN OUR INSIDE-OUT NEW WORLD, IT IS NOT GETTING INFORMATION THAT IS SO HARD, BUT RATHER, JUDGING ITS QUALITY, APPLYING IT TO THE WORLD, AND FIGURING OUT WHAT TO DO. YOU MIGHT CALL IT LEADING WITH THE SOUL.

What does pervasive computing have to do with animism? Essentially, it can become a tool in manifesting what I call “designed animism.” The goal is fundamentally experiential, but the consequences are profound: designed animism forms the basis of a poetics for a new world... I won’t attempt to catalog all of the wonderful examples of emergence in natural, social, and computational systems. I want to simply call your attention to emergence as a design resource that can be tapped by networks of sensor-enabled devices working on local rules to create both beauty and knowledge.

So here’s a funny thing. In 2005, Sun Labs sponsored a transdisciplinary studio hosted by the Media Design program at Art Center. Bruce Sterling, who was in residence in our studio that year, co-taught the course, along with Nik Hafemann and Phil van Allen. The idea was to lob a bunch of Sunspots—networked devices that are capable of producing emergent behavior—at a bunch of design students and let them have it. Jed Berk and Nikhil Mittner, both Media Design students, designed a flock of blimps that they called ALAVS—“autonomous lighter-than-air vehicles.” The blimps could be “fed” through an array of fiber-optic tubes. When they were “hungry,” they descended, and when they were nourished, they lifted off. When they were close to one another, they flocked and cooed. I have to say, it was totally trippy. When I last spoke with Jed, he was attaching video cameras to them and let them create a kind of ambient video blog. Cool.

Cool. So what?... As I said earlier, with animism I am not so concerned with the attribution of spiritual powers to beings and processes in the natural world as I am concerned with what those attributions induce in us. When we see the world as deeply alive and beautiful, how does it change us? How does it change what we decide and do in the world?

My good friend Sean White has been working on a system called an Electronic Field Guide [eafg]. The vision for the project is to explore new forms of field guides that enhance cognition and memory. The project’s explicit purpose is to serve botanists and other scientists in identifying plants and observing or visualizing some of the relationships at work in their ecosystems. The project is a large-scale collaboration between Columbia, the Smithsonian, and the University of Maryland. A prototype system has been deployed on Plummers Island and will soon be mounted again at a science station on Barro Colorado Island in Panama. Sean says: “Biologists of all stripes go down there for research and most of them have their own specialty. We are exploring the possibility of providing the zero to

©2013 Digital Design Theory

BRENDA LAUREL, “TALKING TO BEINGS, JUDGING AND APPLYING IT TO THE WORLD, AND FIGURING OUT WHAT TO DO.”

©2013 The Author | 121

La scelta di immagini che chiude questa come le altre sezioni, illustrando progetti finiti più che processi, relazioni e “comportamenti emergenti”, offre una rappresentazione interessante ma riduttiva e anche contraddittoria rispetto alle prospettive discusse nei

testi. Fissare sulla carta stampata, o in immagini statiche, il senso e le potenzialità dell'ambiente digitale è arduo, ovvero impossibile. Da questo punto di vista è interessante che Armstrong abbia approntato un sito web collegato al volume: graphicdesigntheory.net (similmente aveva fatto per *Graphic Design Theory*). Il sito, però, non offre un'integrazione multimediale alla lettura dei testi, bensì propone agli insegnanti l'utilizzo dell'antologia stessa come una fra altre risorse (a stampa e, in alcuni casi, online) nella cornice di un possibile corso/seminario sul tema del design digitale. Per quanto riguarda gli apparati del libro, appare debole l'utilità del glossario nel quale si mescolano, senza evidente criterio e in solo due facciate, voci generali come *Modernismo* e altre molto specifiche come *Emigre* o *Conditional Design*, che ripetono informazioni comunque date nelle introduzioni dei rispettivi testi antologizzati. La bibliografia finale dei testi consultati per ciascuna sezione, organizzati alfabeticamente, mentre può offrire spunti per chi desideri approfondire o seguire altri collegamenti, rende palese che (come i brani scelti per l'antologia) la letteratura consultata in fase di studio include pressoché solo testi in lingua inglese o tradotti in inglese, evidenziando un limite di fondo in merito al quale - così come in generale ai criteri di inclusione/esclusione - non viene fatto riferimento da parte della curatrice. *Digital Design Theory* è un'operazione chiaramente programmatica: una lista di letture e riferimenti maturata dall'esperienza di una progettista e educatrice che sente l'urgenza di dare orientamento alla propria pratica e a quella di futuri designer. In questa ottica si può comprendere quel che per altri versi appare come una debolezza dell'antologia, ovvero il fatto che sia improntata a una fiducia/fede senza flessioni nella bontà delle tecnologie o quanto meno del design e del suo potenziale. Ne emerge un ritratto un po' deterministico e problematico della relazione dei designer con il computer e il digitale che meriterebbe invece, tanto per il passato quanto per il presente/futuro, ulteriori considerazioni in merito alle implicazioni etiche, politiche, economiche. In questa direzione, riunendo e rimettendo in circolazione discorsi, visioni, esempi che non hanno avuto ampia diffusione nella roccaforte della grafica dominata dalla stampa e dall'analogico, Armstrong offre comunque un ottimo punto di partenza tanto per i designer quanto per gli storici per porsi nuove domande e riesaminare criticamente tale relazione.

AIS/DESIGN JOURNAL
STORIA E RICERCHE

VOL. 4 / N. 8
OTTOBRE 2016

GLI ANNI DEL CONTATTO:
GRAPHIC DESIGN, NUOVE
TECNOLOGIE E NUOVI MEDIA

ISSN
2281-7603
