



# NeoMorfismo e il design degli oggettoidi

#product design  
#neomorphism  
#collaborative intelligence

testo di/text by Gianpiero Alfarano

**NeoMorphism and design objectoids** Talking about change has become commonplace. Understanding its implications is perhaps a completely different matter. It is hardly noticeable that in discussing change we use outdated visions and benchmarks. We are milled and sterilized by change and therefore ineffective in making what is happening understandable. To this is added a vision of the world that is increasingly advanced towards a gloomy complexity, irreversibly detaching it from being completely intelligible. In spite of this, however, it is possible to distinguish two types of complexity: systemic and practical. A world that is increasingly complex in its systemic structure, but which appears to be simple to practical actions. Today we have the ease of use of a smartphone, but we do not fully understand how it works. The affirmation of Donald A. Norman's (2005) statement, "The best technology is the one you can't see, because it's so simple to use that it becomes transparent", even if it's realistic in perception, it's just as embarrassing in our understanding of today's life. If every technology, even the most sophisticated one, besides being feared to be accessible and easy to use, is also illusorily transparent, reality takes on a phantom aspect rather than being truthful. Later also Norman himself, with the publication, "Il computer invisibile" (2005) will notice the dazzling aberration of transparency so much to deny the thesis pronounced in *The Masochist's Coffee Maker* by reducing the transparency in recognizing it and

Parlare di cambiamento in atto è diventato un luogo comune. Comprenderne le implicazioni forse è tutt'altra cosa. Poco ci si accorge che nel discutere di cambiamento utilizziamo visioni e parametri di riferimento ormai obsoleti. Macinati e sterilizzati proprio dal cambiamento e quindi inefficaci di rendere comprensibile ciò che accade. A questo si aggiunge una visione del mondo sempre più inoltrata verso una cupa complessità distaccandola irreversibilmente dal poter essere completamente intelligibile. Nonostante ciò si riesce tuttavia a distinguere due tipi di complessità: quella sistemica e quella pratica. Un mondo sempre più complesso nella sua struttura sistemica che però si presenta in apparenza semplice alle azioni pratiche. Di uno smartphone oggi ne abbiamo la facilità dell'uso, ma non ne comprendiamo appieno il suo funzionamento. L'affermazione di Donald A. Norman (2005) "La tecnologia migliore è quella che non si vede, perché è tanto semplice da usare da diventare trasparente" anche se pur realistica nella percezione è altrettanto imbarazzante nella cognizione che abbiamo del vivere odierno. Se ogni tecnologia anche quella più sofisticata oltre ad essere paventata come accessibile e facilmente utilizzabile è poi anche illusoriamente trasparente, la realtà acquista un aspetto fantomatico più che essere veritiera. Più avanti anche lo stesso Norman, con la pubblicazione, "Il computer invisibile" (2005) se ne accorrerà della abbagliante aberrazione ingannevole della trasparenza tanto da rinnegare le tesi pronunciate in *La caffettiera del masochista* ridimensionando la trasparenza nel riconoscerla e auspicarla nella facilità all'uso e non in ciò che gli oggetti mostrano di sé o sanno fare. La trasparenza richiesta e declinata meglio principalmente come scambio e coinvolgimento emotivo dell'utente con la fisicità dell'oggetto. In "Emotional design" Norman (2004) riconosce che le sue concezioni precedenti, tutte impostate sulla funzionalità e sull'usabilità, erano limitate e limitative. La ritrattazione di Norman ci conduce facilmente all'implicazione del dover rendersi conto se ciò che rileviamo, se ciò che stiamo analizzando cercando di capire lo stiamo facendo con strumenti critici adatti a leggere la complessità dei sistemi tecnologici di cui ci dotiamo. È facile anche rendersi conto che l'idea di sviluppo lineare con il quale conseguenzialmente i fatti e la attività riteniamo che si svolgono ha poco da dare nella ricerca di risposte effettive rispetto all'avanzare della complessità. Causa ed effetto non sono più determinanti neanche nella scienza per avere conoscenza. Esiste l'accrescimento di realtà parallele che scambiano, intersecano, amplificano pluralisticamente la realtà stessa. Una possibile variazione di lettura è stata già impostata da Charles Lindblom. Nel 1959 conia il termine pensiero obliquo fondato su un approccio di problem solving contrapposto al metodo a radice in quanto fronte più avanzato dalla ricerca scientifica fino a quel momento. Per metodo a radice va inteso l'approccio lineare e razionale che prende in considerazione tutte le variabili possibili di uno scenario in relazione all'obiettivo definito. Con il metodo obliquo invece si introduce un "confronto limitato consecutivo" chiamato da Lindblom anche "scienza del saperela cavare" (1). Come a collegare due punti distanti attraverso il percorso più corto trascurando ogni possibile interferenza irrilevante. La distanza più breve tra due punti non connessi

hoping for it in the ease of use and not in what objects show of themselves or know how to do. The transparency required and better declined mainly as exchange and emotional involvement of the user with the physicality of the object. In "Emotional design" Norman (2004) recognizes that his previous concepts, all set on functionality and usability, were limited and limiting. Norman's retraction easily leads us to the implication of having to realize if what we are detecting, if what we are analyzing trying to understand we are doing with critical tools suitable to read the complexity of the technological systems we equip ourselves with. It's also easy to realize that the idea of linear development with which we consequently believe facts and activity take place has little to give in the search for effective responses to the advance of complexity. Cause and effect are no longer decisive even in science to have knowledge. There is the growth of parallel realities that exchange, intersect, amplify pluralistically the reality itself. A possible reading variation has already been set by Charles Lindblom. In 1959 he coined the term oblique thinking based on a problem-solving approach as opposed to the root method as the most advanced front of scientific research up to that moment. By root method is meant the linear and rational approach that takes into account all the possible variables of a scenario in relation to the defined objective. With the oblique method, on the other hand, a "limited consecutive comparison" is introduced, also called by Lindblom "science of knowing how to do it" (1). As if to connect two distant points through the shortest path neglecting any possible irrelevant interference. The shortest distance between two unconnected points that we can define a Connective Imperfect. If the intention was to reduce the analysis of the possibilities in a net way, in favour of simplification, technological development has instead implemented the phenomena. In an enveloping way, the dimensions of Augmented Reality, of Augmented Intelligence are in continuous expansion. In fact, the epistemic debate is in progress on whether in the new technologies we should talk about Artificial Intelligence and or Augmented Intelligence. In other words, it is being discussed whether objects today are able to have an autonomous intelligence on a par with human intelligence. For some, the problem is outdated. By now we have to talk about Collaborative Intelligence man/machine in a hybrid scenario of nature and artifice with synergistic relationships between biology and technology. In this perspective, not only the perception of reality changes, but also the relationship between the perception of the environment and objects with respect to physicality and time. Two

tra loro che possiamo definire un Imperfetto connettivo. Se l'intento era di ridurre l'analisi delle possibilità in modo netto, a favore della semplificazione, lo sviluppo tecnologico invece ha implementato i fenomeni. In modo avviluppante sono in continua espansione dimensioni di Realtà Aumentata, di Intelligenza Aumentata. Addirittura è in corso il dibattito epistemico se nelle nuove tecnologie si debba parlare di Intelligenza Artificiale e o di Intelligenza Aumentata. In altre parole, si discute se gli oggetti oggi siano in grado di avere un'intelligenza autonoma al pari di quella umana. Per alcuni il problema è superato. Ormai si deve parlare di Intelligenza Collaborativa uomo/macchina in uno scenario ibrido di natura e artificio con rapporti sinergici tra biologia e tecnologie. In questa prospettiva non cambia solo la percezione della realtà, ma cambia, ed è già cambiato, il rapporto della percezione dell'ambiente e degli oggetti rispetto alla fisicità e rispetto al tempo. Due fattori oggi discriminanti per distinguere e riconoscere i fenomeni in cui siamo coinvolti. La fisicità sembra non essere più molto determinante per qualificare un oggetto: gli oggetti fanno molto di più di quel che dimostrano di saper fare. Ritornando all'esempio precedente dello smartphone, la fisicità semplice di un parallelepipedo, assimilabile ad una lastra blackmirror, svolge innumerevoli funzioni, forse anche troppe rispetto alle richieste di chi lo ha in uso. A prevalere è la versione dematerializzata dell'oggetto e la presenza senza ubiquità delle azioni. Possiamo essere presenti in contemporanea virtualmente in più luoghi e possiamo usufruire di prestazioni e servizi senza avere contatto fisico con chi li fornisce. La percezione è che il tempo si esprima nel valore crescente dell'immediatezza e dell'attenzione. Nell'era digitale l'immediatezza è sempre più necessaria quanto più la velocità cresce nei processi di elaborazione dati e l'attenzione diventa il bene di scambio più ambito. Catturare l'attenzione è un precetto imprescindibile in qualsiasi progetto si intraprenda tanto da entrare nella prassi come una vera e propria disciplina di studio: l'Economia dell'attenzione (2). La corporalità degli oggetti si sta rapidamente dissolvendo. Intenderli ancora fisici, statici, passivi è del tutto non solo anacronistico, ma anche forviante la realtà. I nuovi oggetti si configurano in una nuova solidità paradossalmente acquisita nell'instabilità sia formale che prestazionale. Si materializzano prevalentemente per la connettività che dispongono più che per la specifica forma funzionale. Più in generale i nuovi artefatti hanno un nucleo centrale nel progetto polimorfo mutevole e variabile che è in grado di modificare i comportamenti e le percezioni umane come mai prima. La pervasività dell'Intelligenza Artificiale diffonde l'auto-educazione degli oggetti che a loro volta inducano gli umani a resettare e a ridurre i propri comportamenti in relazione all'interattività con essi. L'evoluzione del Internet of Things sta educando gli umani mentre gli oggetti si auto educano attraverso i comportamenti che gli umani assumono con essi. Un feedback continuo che porterà ad una nuova configurazione delle relazioni e degli atteggiamenti gestuali e mentali tra esseri umani e di essi con le nuove generazioni di oggetti.

#### **Siamo nell'era degli "Oggettoidi"**

L'evoluzione digitale ha portato la forma a lavorare per analogia. L'evoluzione è digitale, ma la forma è sempre più analogica: somiglia, allude, appare, ma non garantisce la sua ontologia. Una forma/immagine che rimanda all'oggetto senza coincidere perfettamente con esso. L'oggetto cessa di essere un universo chiuso in sé stesso, autoconcludente, per spalancarsi alla variabilità e all'indefinizione. Non è più qualcosa di completo, né mai si completerà. Appartiene ad una rete di relazioni. È connesso a risorse che ne cambiano continuamente aspetto e significato. È mutevole sempre. Gli oggetti di cui oggi ci serviamo non sono più un fatto privato, ma un fatto partecipativo, di interazione. Con essi bisogna relazionarsi sempre più consapevolmente e averne più conoscenza per interagirvi. Più che di oggetti oggi possiamo parlare di terminali periferici portatori di contenuti prodotti e conservati altrove. Appartengono ad una rete di relazioni che permettono la connessione a risorse che ne cambiano continuamente aspetto e significato. Sono continuamente mutevoli. Si parla sempre meno di spazio/tempo fisico e sempre più di spazio/tempo digitale, vera e propria simulazione psicologica della realtà tangibile. Incombe l'assoluta necessità di servirsi di protesi per creare nuovi sistemi di regole comportamentali diffuse il più possibile sul territorio. Un panorama immaginifico in cui la fisicità non viene sottratta, ma amplificata in modo tale da essere essa stessa elemento espressivo a forte comunicazione interpersonale. Sistemi tecnologici complessi che sottintendono un indispensabile ruolo psicologicamente attivo dell'uomo con assoluta emancipazione linguistica dei contenuti digitali. Si profila un futuro sempre più cyborg con uomini costretti all'inevitabile dipendenza di oggetti high-tech superaccessoriati immersi in realtà complesse e ricchissime di informazioni tali da obbligare a rifondare i criteri stessi delle libertà di scelta. Anche se abbiamo già superato la contraddizione uomo/macchina ripudiando il tecnicismo esasperato e spersonalizzante, c'è ancora molto da fare per servirsi della tecnologia come amplificatore delle relazioni interumane. Molto è già disponibile per scambi e interazioni e molto di più avremo con scambi intensi tra persone e persone, ma soprattutto tra persone e cose. Ciò che ci aspetta è forse già immaginabile verso una direzione ammeccanizzata e riportata nuovamente all'interesse per la naturale fisicità, anche se alterata ed aumentata. Sarà il rapporto degli oggetti con la fisicità umana il vero e proprio terreno di incontro e scontro, di convergenza e divergenza, di ansia progettuale nel manipolare e ben dosare capacità di espressione ed efficacia di comunicazione.

factors discriminating today to distinguish and recognize the phenomena in which we are involved. Physicality no longer seems to be very decisive to qualify an object: objects do much more than they show they can do. Returning to the previous example of the smartphone, the simple physicality of a parallelepiped, similar to a blackmirror plate, performs countless functions, perhaps even too many compared to the demands of those who use it. What prevails is the dematerialized version of the object and the presence without ubiquity of actions. We can be present at the same time in virtually multiple places and we can take advantage of services without having physical contact with those who provide them. The perception is that time is expressed in the growing value of immediacy and attention. In the digital age, immediacy is more and more necessary the more the speed of data processing processes grows and attention becomes the most sought-after asset of exchange. Capturing attention is an essential precept in any project that is undertaken to the point of entering into practice as a real discipline of study: the Economics of Attention (2). The corporality of objects is rapidly dissolving. To understand them as still physical, static, passive is not only anachronistic, but also distorting reality. The new objects are configured in a new solidity paradoxically acquired in both formal and performance instability. They materialize mainly for the connectivity they have more than for the specific functional form. More generally, the new artifacts have a central core in the changing and variable polymorphic design that is able to modify human behaviour and perceptions as never before. The pervasiveness of Artificial Intelligence spreads the self-education of objects that in turn induce humans to reset and re-educate their behaviors in relation to interactivity with them. The evolution of the Internet of Things is educating humans while objects educate themselves through the behaviors that humans assume with them. This continuous feedback will lead to a new configuration of the relationships and gestural and mental attitudes between humans and themselves with the new generations of objects.

#### **We are in the age of "Objectoids"**

Digital evolution has brought form to work by analogy. The evolution is digital, but the form is more and more analogical: it resembles, alludes, appears, but does not guarantee its ontology. A shape/image that refers to the object without perfectly coinciding with it. The object ceases to be a closed universe in itself, self-concluding, to open up to variability and indefiniteness. It is no longer something complete, nor will it ever be completed. It belongs to a network of relationships. It is

#### **Le abilità morbide del design**

Il design ha ormai affinato il suo status dialettico tra dicotomie distanti o in conflitto. Tra tecnica e estetica, tra artigianato e meccanizzazione, tra arte e industria, tra profitto ed etica il design sfugge a qualsiasi appartenenza mentre si serve di entrambe i poli contrapposti per operare. Pur immerso nelle logiche produzionistiche dell'industria, il design non ha mai perseguito fedelmente la sola ottimizzazione tecnicistica. Oggi acutizza il suo ruolo di operatore culturale in ragione proprio del distacco che ha saputo da sempre avere dalla progettazione ridotta a pura metrica di risposta all'efficienza. Ed è proprio di questo ruolo che ce n'è sempre più il bisogno: la capacità di adattarsi ai cambiamenti che il design ha sempre avuto. Le abilità di cui il design dispone coincidono con le flessibilità richieste in ogni settore dalla contemporaneità e lo facilita a rendersi malleabile, plasmabile alle capacità che l'ambiente ha di reagire. Possiamo definire Abilità Morbide gli atteggiamenti che il design sta assumendo per rispondere alle emergenti istanze di resilienza che ogni ambiente naturale o artificiale oggi ha l'urgente necessità di farsi riconoscere e praticare. Questo da modo al design di assumere strategie di adattabilità ai cambiamenti della percezione del mondo e del comportamento umano in esso. Se la vocazione del design è quella di saper fondare metodi di ricerca flessibili e proposte progettuali sempre aggiornate alle istanze evolutive sia tecnologiche che socio-antropologiche è ora giunto il momento di assumere più chiarezza del suo ruolo. Più che essere promotore di ammiccanti proposte con nuovi linguaggi ha maturato ormai il ruolo di essere da stimolo per veicolare strategie sul come individuare nuovi punti di vista e farsene carico nel dare nuove risposte.

#### **NeoMorfismo**

Il design contemporaneo immerso incondizionatamente nelle tecnologie assume un ruolo fondamentale nel declinare in un continuo trasformismo la molteplicità delle interpretazioni. Nascono nuovi presupposti e nuove traiettorie che inducono a perseguire un nuovo codice di prescrizioni per dare nuova morfogenia agli oggetti. Il passaggio dal chiedere agli oggetti cosa possono e sanno fare per noi al chiedersi come gli oggetti ci influenzano è sicuramente il percorso più emergente da praticare nella progettazione del nuovo. Che gli oggetti abbiano una vita propria o che sappiano prendere decisioni in modo autonomo non ci stupisce poi più di tanto. Lo accettiamo quasi senza accorgercene oscillando tra padronanza del fenomeno e disimpegno verso gli aspetti problematici di esso. Per quanto si vuole distaccarsene in nome della smaterializzazione, il corpo solido degli oggetti futuri sarà sempre più argomento di discussione nel progetto della forma. A partire da alcune traiettorie già avviate da istanze scaturite dall'evoluzioni tecnologiche e le conseguenti dannose ricadute ambientali delle stesse, si possono individuare alcuni criteri di progettazione che possiamo definire l'origine del NeoMorfismo. Per morfismo si intende, in generale, un processo che trasforma una struttura in un'altra mantenendo alcune caratteristiche della prima. Niente a che vedere con la trasformazione. Nel morfismo il passaggio da una posizione ad un'altra avviene per elaborazioni di numerosi dati di partenza selezionandoli e purificandoli strada facendo senza più portarsi dietro l'origine e senza conoscere esattamente il risultato. In campo informatico il successo più strepitoso in questo momento lo sta avendo un'innovazione tra le più promettenti di questi ultimi anni: la visione artificiale attraverso le Reti Neurali Convolutionali. Le più grandi aziende tecnologiche ne fanno proficuo utilizzo: Facebook le utilizza per i loro algoritmi di codifica automatica, Google per la ricerca di foto, Amazon per i consigli sui prodotti, Pinterest per la personalizzazione dei feed di casa e Instagram per l'infrastruttura di ricerca. Ma c'è di più, il grande successo delle app di visione artificiale sta dilagando in varie applicazioni che i media processano. L'innovazione sostanziale non consiste nel processo automatico di identificazione o nella maggiore precisione nel farlo da parte di un sistema informatizzato, quanto invece nell'identificare cosa l'immagine rappresenta. Tramite Convolutional Neural Networks il computer è in grado di classificare cosa un'immagine mostra e identificare con buona probabilità il suo contenuto. Il ragionamento intuitivo alla base di questo processo è che una volta che si riesce a riconoscere una caratteristica specifica e la sua posizione esatta questa caratteristica viene selezionata come emergente e viene sommata alle altre emergenti differenziate tra loro. Questa selezione porta a costruire parametri di riferimento senza che sia importante la loro posizione relativa rispetto alle altre caratteristiche. Questo concetto facile intuitivamente ha bisogno di una notevole elaborazione di dati che grazie alla velocità degli algoritmi sempre più sofisticati diventa non solo facilmente praticabile, ma addirittura facilmente disponibile ad un risultato immediato in tempo reale. Un processo così ormai ampiamente diffuso, non solo permette di avere dei servizi e delle informazioni impraticabili prima, ma crea di conseguenza una contaminazione nei processi decisionali e di progettazione. Ciò che è già avviene con Thispersondoesnotexist. Con questa piattaforma generare autonomamente volti realistici che non appartengono ad esseri umani realmente esistenti, è roba da ragazzi. Ottiene un risultato da un processo transitivo senza conoscerne in anticipo il risultato garantendone la matrice tipologica o la categorizzazione. Una svolta inedita per il progetto. Concetti come Transitività, Indefinizione, Mutazione permanente, Adattabilità continua, insieme a Resilienza, Autocostruzione, Connettività globale, Interattività automatizzata sono alcune delle priorità da considerare fondamentali nella

connected to resources that constantly change its appearance and meaning. It is ever-changing. The objects we use today are no longer a private fact, but a participatory fact of interaction. We need to relate to them more and more consciously and have more knowledge of them in order to interact with them. Rather than objects today we can speak of peripheral terminals carrying content produced and stored elsewhere. They belong to a network of relationships that allow the connection to resources that continuously change their appearance and meaning. They are constantly changing. We talk less and less about physical space/time and more and more about digital space/time, real psychological simulation of tangible reality. It is absolutely necessary to use prosthesis to create new systems of behavioural rules that are as widespread as possible on the territory. An imaginative panorama in which physicality is not subtracted, but amplified in such a way as to be itself an expressive element with strong interpersonal communication. Complex technological systems that imply an indispensable psychologically active role of man with absolute linguistic emancipation of digital contents. An increasingly cyborg future is looming, with men forced to the inevitable dependence of high-tech objects that have been overtaken by being immersed in complex realities and rich in information such as to oblige them to re-found the very criteria of freedom of choice. Even if we have already overcome the man/machine contradiction repudiating the exasperated and de-personalizing technicality, there is still a lot to do to use technology as an amplifier of interhuman relations. Much is already available for exchanges and interactions and much more we will have with intense exchanges between people and people, but especially between people and things. What awaits us is perhaps already imaginable towards an amechanized direction and brought back again to the interest for natural physicality, even if altered and increased. It will be the relationship of objects with human physicality the real ground of encounter and clash, of convergence and divergence, of design anxiety in manipulating and well-dosed capacities of expression and effective communication.

#### **The soft skills of design**

Design has now refined its dialectical status between distant or conflicting dichotomies. Between technique and aesthetics, between craftsmanship and mechanization, between art and industry, between profit and ethics, design escapes any membership while using both opposing poles to operate. Although immersed in the production logic of industry, design has never faithfully pursued technical optimisation alone. Today it sharpens its role as a cultural operator because of

the detachment it has always been able to have from design reduced to a pure metric of response to efficiency. And it is precisely this role that there is a growing need: the ability to adapt to the changes that design has always had. The skills that design has at its disposal coincide with the flexibility required in every sector of contemporary design and make it malleable, malleable and adaptable to the environment's ability to react. We can define Soft Skills as the attitudes that design is taking to respond to the emerging demands for resilience that any natural or artificial environment today urgently needs to be recognized and practiced. This gives design a way to assume strategies of adaptability to changes in the perception of the world and human behavior in it. If the vocation of design is to be able to found flexible research methods and design proposals that are always up to date with technological and socio-anthropological evolution, now is the time to assume a clearer role. Rather than being the promoter of winking proposals with new languages, it has now matured the role of being a stimulus to convey strategies on how to identify new points of view and take charge of them in giving new answers.

#### **NeoMorphism**

Contemporary design, unconditionally immersed in technology, plays a fundamental role in continuously transforming the multiplicity of interpretations. New assumptions and new trajectories are born that induce to pursue a new code of prescriptions to give new morphogenics to objects. The passage from asking objects what they can and know how to do for us to asking how objects influence us is certainly the most emerging path to practice in the design of the new. That objects have a life of their own or that they know how to make decisions autonomously does not surprise us all that much. We accept it almost without realizing it, oscillating between mastery of the phenomenon and disengagement towards the problematic aspects of it. As much as we want to detach ourselves from it in the name of dematerialization, the solid body of future objects will be more and more a topic of discussion in the design of form. Starting from some trajectories already initiated by instances arising from technological evolution and the consequent harmful environmental effects of the same, we can identify some design criteria that we can define the origin of NeoMorphism. By morphism we mean, in general, a process that transforms one structure into another while maintaining some characteristics of the former. Nothing to do with transformation. In morphism, the passage from one position to another occurs through the processing of numerous starting data, selecting and purifying them along the way, without carrying the origin and

without knowing exactly the result. In the computer science field, the most resounding success in this moment is having one of the most promising innovation of the last years: the artificial vision through Convolutional Neural Networks. The largest technology companies are making profitable use of it: Facebook uses them for their automatic encoding algorithms, Google for photo search, Amazon for product recommendations, Pinterest for home feed customization and Instagram for the search infrastructure. But what's more, the great success of machine vision apps is rampant in various applications that the media process. The substantial innovation is not the automatic identification process or the greater precision in doing so by a computerized system, but rather in identifying what the image represents. Through Convolutional Neural Networks the computer is able to classify what an image shows and identify with good probability its content. The intuitive reasoning behind this process is that once you can recognize a specific feature and its exact location, this feature is selected as emerging and is added to the other emerging features differentiated from each other. This selection leads to the construction of reference parameters without the importance of their relative position with respect to the other characteristics. This intuitively easy concept needs considerable data processing that thanks to the speed of increasingly sophisticated algorithms becomes not only easily practicable, but even easily available to an immediate result in real time. Such a widely used process not only allows for unworkable services and information beforehand, but also creates a contamination in decision-making and design processes. What is already happening with Thispersondoesnotexist. With this platform, generating realistic faces independently that do not belong to real human beings is child's play. It obtains a result from a transitive process without knowing the result in advance guaranteeing the typological matrix or categorization. An unprecedented turning point for the project. Concepts such as Transitivity, Indefinition, Permanent Mutation, Continuous Adaptability, together with Resilience, Self-Construction, Global Connectivity, Automated Interactivity are some of the priorities to be considered fundamental in identifying and defining the design requirements of new objects. But there is also something else that the design culture has to deal with today: that is, making use of certain situational features that offer productive visions of the contemporary world. Starting a production of visions using new points of view. One can structure in the definition of NeoMorphism the research of new conceptual practices useful to start innovation in the project of new "solid forms of the world in transformation" (3).



In conclusion, I would like what has been said so far to suggest to intercept stimuli for reflection on what in the culture of the project can contribute to the reconfiguration of the sense of objects. Design as a place of motivation needs to reformulate itself in a Neomorphism characterized by innovative performances and structural details. Essential elements from the physicality that objects need to have, however, but even more, fundamental to give body to the intangible resources that digital technologies today allow to activate. It is not important to have different solutions, but to have different ways of thinking. It is necessary to build a new system of social and self-confidence starting from the recognition of motivations that go beyond intentions. The ways of knowing how to do, the ways of knowing how to live today must be refounded, the ways of knowing how to conceive ... ideas.

in copertina/on the cover: Verty, lampada ad autoalimentazione e a guadagno energetico, progetto di Giacomo Campus e Pietro Lenzerini / *VVerty, self-powered and energy-generating lamp, project by Giacomo Campus and Pietro Lenzerini.*

in alto/above: Dodici, lampada con sistema a LED annulla ombra, progetto di Dario Davide De Lorenzo e Francesca D'Agliano / *Dodici, lamp with LED system cancels shade, project by Dario Davide De Lorenzo and Francesca D'Agliano.*

identificazione e definizione dei requisiti progettuali dei nuovi oggetti. Ma c'è anche dell'altro con cui oggi la cultura del progetto di design deve confrontarsi: ossia avvalersi di alcuni caratteri situazionali che offrano visioni produttive della contemporaneità. Avviare una produzione di visioni avvalendosi di nuovi punti di vista. Si può strutturare nella definizione di Neomorfismo la ricerca di nuove pratiche concettuali utili ad avviare innovazione nel progetto di nuove "forme solide del mondo in trasformazione" (3).

In conclusione vorrei che quanto esposto fin qui possa suggerire ad intercettare stimoli di riflessione su quanto nella cultura del progetto può contribuire alla riconfigurazione del senso degli oggetti. Il design come luogo di motivazioni ha bisogno di riformularsi in un Neomorfismo caratterizzato da prestazioni innovative e dettagli strutturali. Elementi imprescindibili dalla fisicità che gli oggetti hanno necessità comunque di avere, ma ancor di più, fondamentali per dare corpo alle risorse immateriali che le tecnologie digitali oggi permettono di attivare. Non importa avere soluzioni diverse, ma avere modi diversi di pensare. Occorre costruire un nuovo sistema di fiducia sociale e in sé stessi a partire dalla riconoscibilità delle motivazioni che vanno oltre le intenzioni. Ai modi del saper fare, ai modi del saper vivere oggi vanno rifondati i modi del saper concepire ... le idee.

#### NOTE

- (1) Lindblom, C. E., The science of "muddling through", in "Public administration review", 1959, XIX, 1, pp. 79-88.
- (2) Da intervista di Isabella Matazzi a Yves Citton, "L'ecologia dell'attenzione", (2016).  
<https://www.che-fare.com/ecologia-attenzione-citton/>
- (3) Manzini E., Susani M., (1995), "The solid side", p. 16.

#### BIBLIOGRAFIA

- AA.VV. (2006), "Design multiverso", ed. Polimi, Milano.
- Baudrillard J. (2003), "È l'oggetto che vi pensa", ed. Pagine d'Arte.
- Brandano, S. (2001), "The Event Calculus Assessed", ed. IEEE TIME Symposium.
- Broukman J. (2010), "Come cambierà tutto. Le idee che trasformeranno il nostro futuro", ed. Saggiatore.
- Bucchetti V. (2004), "Il design della comunicazione ed esperienze di acquisto", ed. Franco Angeli.
- Capra F. (1997), "La rete della vita", ed. Rizzoli.
- Di Nardo P., Melis A. (2019), "Il design resiliente", Dna Editrice.
- Gili V. L. (traduzione di) (2019), New Scientist "Macchine che pensano: La nuova era dell'intelligenza artificiale", ed. Dedalo.
- Lindblom C. E. (1959), The science of "muddling through", in "Public administration review", XIX.
- Norman D. A., (1996), "La caffettiera del masochista", ed. Giunti.
- Norman D. A. (2004), "Emotional design", ed. Apogeo.
- Norman D. A. (2005), "Il computer invisibile", ed. Apogeo.
- Roncaglia G. (2018), "L'età della frammentazione", ed. Laterza.
- Temporelli M. (2015), "Innovatori: Come pensano le persone che cambiano il mondo", ed. Hoepli.