



# After Radicals there's speculative

L'apertura del design verso scenari di complessità e  
inclusione paralleli

testo di/text by Jurji Filieri

## Opening up design to parallel complexity and inclusion scenarios

Why has radical design often been called utopian and speculative design dystopian? What leads one to qualify the outcome and process of a project in more or less favourable terms when it is, in any case, sustained by instrumental and programmatic factors of disruptive innovation beyond the constraints and conditioning of the past? The emotional dimension alone, stimulated or generated by the form of the product and conveyed through standard cultural coding apparatuses, certainly cannot be translated into an absolute discriminator: first of all, of the intrinsic difficulty of measuring emotion, for the impossibility of separating that contextual 'tare', imposed by time, culture, and the relational frame of reference, which alter and condition the perception and classification of what is good and what is not, and even more so because of the inexorable progressive inclusiveness of the register, thanks to which the complete appropriation of the 'new' usually takes place with a more or less ample evolutionary gap, which shifts its comprehension and thus also any form of instinctive reaction on the part of man forward in time. Let us, therefore, try to reposition speculative design within a broader, objective and impartial historical framework, freed from trivial and baffling technocratic dystopias and an equally misleading futurological obsession. If we analyse the evolution of the project throughout history, and in particular of the century that has just ended, it is not difficult to come across punctual episodes of

Per quale motivo il design radicale è stato spesso definito utopico e quello speculativo distopico? Che cosa conduce a qualificare in termini più o meno positivi l'esito e il processo di un progetto, quando questo è comunque sostenuto da fattori strumentali e programmatici di innovazione dirompente, oltre i vincoli e i condizionamenti di un tempo? La sola dimensione emozionale, stimolata o generata dalla forma del prodotto e veicolata attraverso apparati culturali di codifica standard, non può certamente essere tradotta in discriminante assoluta: in primis per la difficoltà intrinseca di misurazione dell'emozione, per l'impossibilità di scorporare quella "tara" contestuale, imposta dal tempo, dalla cultura, dal quadro relazionale di riferimento, che alterano e condizionano la percezione e la classificazione di ciò che è buono e di ciò che non lo è, e ancor di più per l'inesorabile inclusività progressiva di registro, grazie alla quale di solito la completa appropriazione del "nuovo" avviene con uno scarto evolutivo più o meno ampio, che sposta in avanti nel tempo la sua comprensione e quindi anche ogni forma di reazione istintiva da parte dell'uomo. Proviamo dunque a riposizionare il design speculativo entro un più ampio quadro storico, obiettivo e imparziale, liberato da banali e sconcertanti distopie tecnocratiche e da un'ossessione futurologica altrettanto fuorviante. Se analizziamo l'evoluzione del progetto nel corso della storia, e in particolare del secolo appena trascorso, non è difficile imbattersi in episodi puntuali di forte accelerazione, da cui sono scaturite prospettive più o meno concrete di rinnovamento e scenari-vettore in grado di indicare linee di sviluppo per il futuro. Ai periodi di crisi hanno fatto da contrappunto momenti di spiccata vivacità culturale, dentro ai quali sono maturate visioni e progetti, abilitati ogni volta da uno scatto laterale del pensiero dominante, nella direzione di ipotesi fino ad allora inesplorate o addirittura inimmaginabili. Quelle che al momento sono talvolta apparse come speculazioni futuristiche irrealizzabili o finalizzate al puro stupore del pubblico, hanno frequentemente agito da dispositivi di innesco, culturale e tecnologico, senza i quali sarebbe stato difficile immaginare la maggior parte delle conquiste e delle certezze che ancora oggi qualificano il nostro habitat esistenziale. Senza di esse non esisterebbero forse il sistema sanitario universalista, il motore a scoppio, il frigorifero, Internet o ancora il *network* di connessione ubiquitaria, reso possibile della telefonia mobile diffusa, attraverso il quale si realizza oggi l'idea di una società connessa, moltiplicata, amplificata. Se analizziamo poi la dimensione relativa di *audience* di ciascun progetto o di ciascuna innovazione, ci accorgiamo di quanto appaia esclusiva ed elitaria in senso sociale l'utilità iniziale di molte di queste innovazioni. Anthony Dunne parte proprio da questa urgenza democratica, ponendola alla base della ricerca speculativa, intesa dunque non tanto a stupire a tutti i costi, quanto piuttosto a moltiplicare il campo di indagine e lo spettro di proiezione delle soluzioni proposte dal design. "È chiaro che la realtà funziona solo per una minoranza privilegiata, e che i designer, sostenendo un approccio realista,

in copertina/on the cover: Not here, not now (2015), a cura di Anthony Dunne e Fiona Raby, commissionato dal Museo di Arti applicate MAK di Vienna, in cui, tra gli artefatti immaginati dai designer come strumenti di interfaccia multi-modale con realtà virtuali e metaverso, figura anche un "casco" dalla forma geometrica platonica / Not here,

not now (2015), curated by Anthony Dunne and Fiona Raby, commissioned by the MAK Museum of Applied Arts in Vienna, in which, among the artefacts imagined by the designers as multi-modal interface tools with virtual realities and meta-verse, there is also a 'helmet' with a Platonic geometric shape

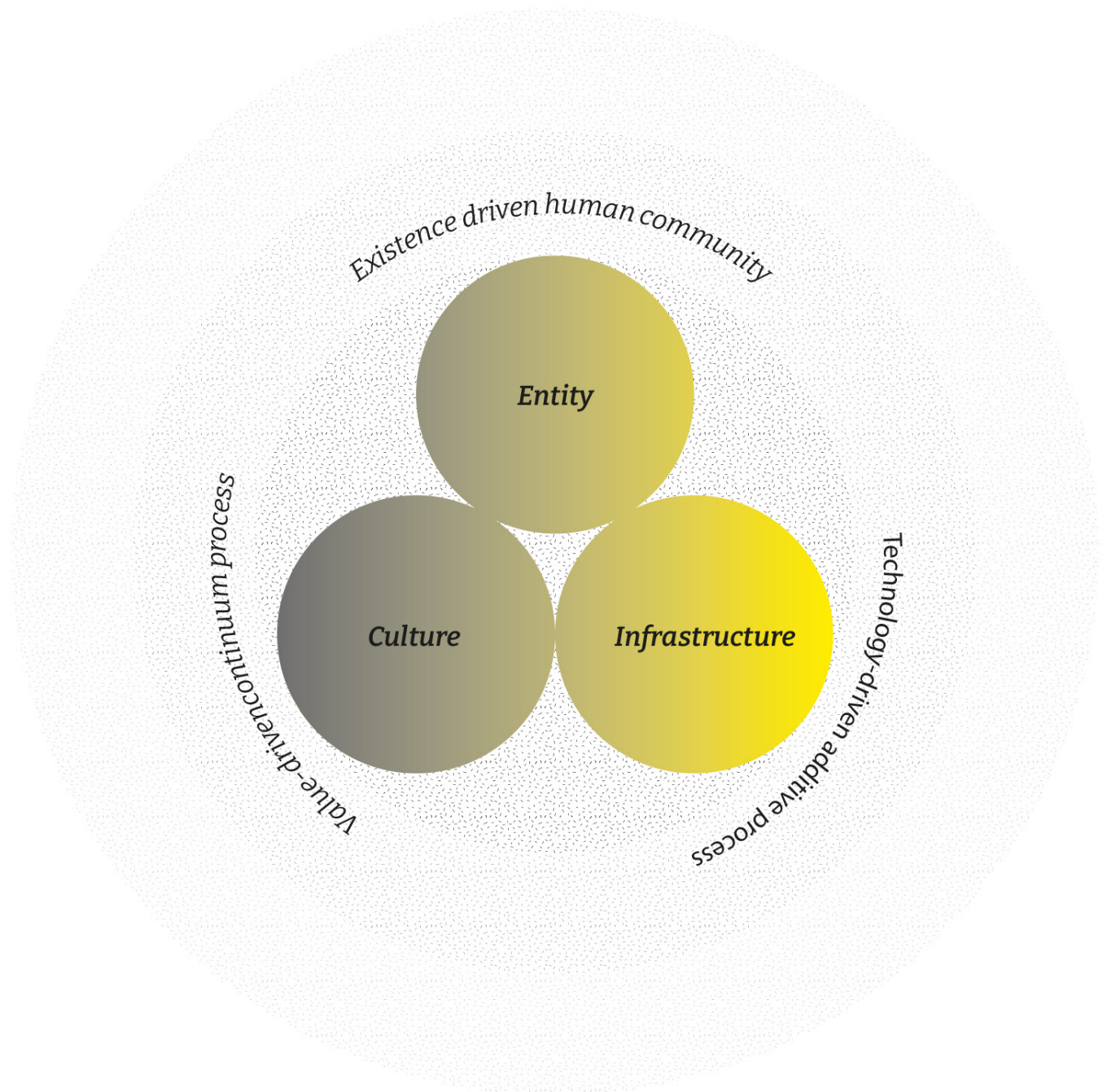
sotto/below: Casco audiovisuale progettato da Walter Pichler nel 1972 / Audiovisual helmet designed by Walter Pichler in 1972

strong acceleration, from which more or less concrete prospects for renewal and scenarios have sprung up, capable of indicating lines of development for the future. Periods of crisis have been counterpointed by moments of marked cultural vivacity, within which visions and projects have matured, each time enabled by a lateral shift in the dominant thought in the direction of hitherto unexplored or even unimaginable hypotheses. What sometimes appeared at the time as unrealisable futuristic speculations or aimed at the sheer amazement of the public have frequently acted as triggering devices, cultural and technological, without which it would have been difficult to imagine most of the conquests and certainties that still qualify our existential habitat today. Without them, there would perhaps not exist the universalist healthcare system, the internal combustion engine, the refrigerator, the Internet or even the ubiquitous connection network, made possible by widespread mobile telephony, through which the idea of a connected, multiplied, amplified society is realised today. If we then analyse the relative size of the audience of each project or innovation, we realise how exclusive and elitist in a social sense the initial use of many of these innovations appears to be. Anthony Dunne starts precisely from this democratic urgency, placing it at the basis of theoretical research, which is therefore intended not so much to astonish at all costs but rather to multiply the field of investigation and the spectrum of projection of the solutions proposed by design. "It is clear that reality only works for a privileged minority and that designers, advocating a realist approach, work within the constraints of reality as it is, for a minority. The [speculative] school aims to challenge this situation by making reality bigger to give more space to different dreams and hopes. An important part of this process is the generation of multiple versions of reality. This is where design comes in" (Dunne, Anthony and Fiona Raby, 'The School of Constructed Realities', Maharam, 2017). Contained in this premise are two first important qualifications that we can trace back to speculative design and that in some way allow us to approach a more impartial understanding of certain research, namely the tension towards the inclusion of alternative and parallel scenarios in the project and the link with the real dimension of the world, in which the product 'lives', even according to paradigms of relationship with the context that are not unambiguous. This realist vocation, expressed above all in the objectives of the design rather than in the process, will become central again later on, when it will be highlighted how much design speculation on scenarios contributes to emancipating production and society from the conditioning of marketing. At the origin of the evolutionary leaps that have marked the history



of humanity, there have always been, on the one hand, subversive impulses originating in peripheral areas of culture such as those that, for example, in the period between the end of the 1960s and the early 1970s, fuelled the radical project of overcoming capitalist models, and, on the other hand, new levels of knowledge in the technical and scientific field, capable of opening a glimmer of light on the relative potential fields of application and directions of incremental development for each discovery. Some researchers and designers such as Ivica Mitrović and James Auger focus their attention on this second natural human aptitude, in an attempt, on the one hand, to redefine in a critical sense the role of design in the history and processes of education and on the other, to bring back within an as yet insufficiently codified framework of the project, a methodological practice that was widespread throughout at least the entire 20th century. We can say that the design's reasons for being have remained largely unchanged. However, its manifestations have changed due to technological (infrastructural) innovation and increasingly sophisticated marketing, capable of shifting the axis of the functional perception of a product and constructing scenarios at least as much as design. Andrew Targowski, a Polish-American scientist and computer scientist and pioneer of applied information systems, in outlining his tri-polar model, once again emphasises the difference that exists between culture and infrastructure, where culture is based on relatively stable values, while infrastructure changes over time in a mostly additive manner, thanks to local grafts and contributions, which thus cause its development to evolve in an almost unidirectional sense. Suppose we apply Targowski's model to the world of production and what precedes it. In that case, that is, design, we perceive the risk of a slow, technocratic, unidirectional and contaminated (by the market and lobbies) transformation, concerning which history punctually frees us, returning episodes of revenge and success, generated mostly by an effort of imagination that is at least cultural, before being technological. Even more definitively, we can say that the action exerted within the perimeter of culture has always represented the condition sine qua non for the production of visible and permanent development effects in each of the most important innovation junctures, whether or not accompanied by technological factors. In this sense, it is fair to say that speculative design has many antecedents and shows similarities and resemblances with other processes of future planning, technological development or criticism and construction of alternative models. A rigorous historical analysis of speculative imaginaries is therefore useful to understand how they are constructed and identify the complex social, cultural or political

lavorano all'interno dei vincoli della realtà così com'è, per una minoranza. La scuola [speculativa] si propone di sfidare questa situazione rendendo la realtà un po' più grande, così da dare più spazio a diversi tipi di sogni e speranze. Una parte importante di questo processo è la generazione di versioni multiple della realtà, ed è qui che entra in gioco il design" (Dunne, Anthony and Fiona Raby, "The School of Constructed Realities", Maharam, 2017). In questa premessa sono contenute due prime qualifiche importanti che possiamo ricondurre al design speculativo e che in qualche modo permettono di avvicinarsi ad una più imparziale comprensione di certa ricerca, ovvero la tensione verso l'inclusione di scenari alternativi e/o paralleli nel progetto e il legame con la dimensione reale del mondo, in cui il prodotto "vive", anche secondo paradigma di relazione con il contesto non univoci. Questa vocazione realista, espressa soprattutto negli obiettivi del design piuttosto che nel processo, tornerà centrale ancora più avanti, quando sarà evidenziato quanto la speculazione progettuale sugli scenari contribuisca ad emancipare produzione e società dai condizionamenti del marketing. All'origine dei salti evolutivi che hanno segnato la storia dell'uomo, vi sono sempre state da un lato spinte eversive scaturite in ambiti periferici della cultura come quelli che, ad esempio nel periodo a cavallo tra la fine degli anni Sessanta e i primi anni Settanta, alimentarono il progetto radicale di superamento dei modelli capitalistici, dall'altro nuovi livelli di conoscenza in campo tecnico e scientifico, in grado di aprire uno spiraglio sui relativi potenziali ambiti di applicazione e direttrici di sviluppo incrementale per ciascuna nuova scoperta. Su questa seconda attitudine naturale dell'uomo concentrano la propria attenzione alcuni ricercatori e designers come Ivica Mitrović e James Auger, nel tentativo, da un lato, di ridefinire in senso critico il ruolo del design in relazione alla storia e ai processi della formazione, dall'altro di ricondurre entro una cornice non ancora sufficientemente codificata del progetto, una pratica metodologica diffusa durante almeno tutto il '900. Possiamo affermare che le ragioni di essere del design sono rimaste per lo più immutate nel tempo, ma sono cambiate le sue manifestazioni per effetto dell'innovazione tecnologica (infrastrutturale) e di un marketing sempre più sofisticato, in grado di spostare l'asse della percezione funzionale di un prodotto e di costruire scenari almeno quanto il design. Andrew Targowski, scienziato e informatico polacco-americano pioniere dei sistemi informativi applicati, nel tracciare il suo modello tri-polare, rimarca una volta di più la differenza che sussiste tra cultura e infrastruttura, laddove la cultura si basa su valori relativamente stabili, mentre l'infrastruttura cambia nel tempo in maniera perlopiù additiva, grazie a innesti e contributi locali, che fanno dunque evolvere in senso quasi unidirezionale il suo sviluppo. Se applichiamo il modello di Targowski al mondo della produzione e a ciò che la precede, ovvero il design, intuiamo il rischio di una trasformazione lenta, tecnocratica, unidirezionale e contaminata (da mercato e lobbies), rispetto al quale la storia affranca puntualmente, restituendo episodi di rivalsa e successo, generati perlopiù da uno sforzo di immaginazione almeno culturale, prima ancora che tecnologico. In modo ancora più definitivo possiamo dire che proprio l'azione esercitata dentro il perimetro della cultura ha sempre rappresenta la conditio sine qua non per la produzione di effetti visibili e permanenti di sviluppo in ciascuno dei frangenti di innovazione più importanti, accompagnato o meno che fosse a fattori tecnologici. In questo senso è corretto affermare che il design speculativo conta molti antecedenti e mostra similitudini e somiglianze con altri processi di programmazione del futuro, di sviluppo tecnologico o di critica e costruzione di modelli alternativi. Una rigorosa analisi storica degli immaginari speculativi è quindi utile non solo per capire come sono costruiti, ma anche per identificare le complesse agende sociali, culturali o politiche, che dirigono e motivano la loro esistenza. Le esposizioni universali, ad esempio, hanno spesso rappresentato un naturale palcoscenico su cui venivano proiettate immagini di un ordine nuovo, esteso a discrezione in dimensione e direzioni variabili secondo la capacità visionaria dei progettisti. Il risultato era spesso uno scenario singolare, per quanto innovativo, in grado di indirizzare in modo chiaro ed esclusivo (spesso per effetto di scelte parziali e interessate) lo sviluppo di ampi settori della società. Ne emerge un quadro in cui appare chiaro come tutto il design abbia tradizionalmente seguito una traiettoria di progresso, procedendo per addizioni e inferenze, talvolta da solo incapace di cogliere obiettivi più ampi e di guardare oltre i propri confini. In prima battuta questo appare vero tanto per il design radicale quanto per il design speculativo, anche se possiamo riconoscere come differente sia il processo di validazione critica del progetto, che nel caso dei *Radicals* prescindeva quasi totalmente dal confronto con la realtà e si rapportava esclusivamente a un sistema valoriale di stampo ideologico, e che nel design speculativo invece non si compie affatto o si compie rispetto alla realtà, seppur declinata in forme variabili e alternative. Per cogliere ancora meglio le ragioni di un crescente interesse investigativo verso il critical design oggi, è inoltre necessario sottolineare un altro aspetto dirimente. Anche i giovani architetti radicali fiorentini, infatti, adottavano in certo qual modo un approccio metodologico di tipo critico/speculativo quando prefiguravano, attraverso disegni, progetti, *happening* e soprattutto fotomontaggi e video (non a caso supporti mediatici ancora prediletti nel



agendas that direct and motivate their existence. Universal expositions, for example, often provided a natural stage on which images of a new order were projected, extended at discretion in varying sizes and directions according to the theoretical capacity of the designers. The result was often a particular scenario, as innovative as it was, capable of clearly and exclusively directing (often as a result of partial and interesting choices) the development of large sectors of society. What emerges is a picture in which it is clear that all design has traditionally followed a trajectory of progress, proceeding by addition and inference, sometimes on its own incapable of grasping broader objectives and looking beyond its boundaries. At first glance, this appears to be true for both radical design and speculative design, even if we can recognise how different is the process of critical validation of the project, which in the case of the Radicals was almost totally unrelated to reality and related exclusively to an ideological value system, and which in speculative design, on

the other hand, is not carried out at all or is carried out concerning reality, albeit in varying and alternative forms. To grasp the reasons for a growing investigative interest in critical design today, it is also necessary to emphasise another diriment aspect. Even the young radical Florentine architects adopted to a certain extent a critical/speculative methodological approach when they prefigured, through drawings, projects, happenings and above all, photomontages and videos (not by chance media supports still favoured in fictional design), alternative images of the world, both sphere and projected. From the object to the social, political, economic and life model, the speculative project was already, at that time, an instrument to lead the public's attention towards as yet unexplored scenarios on which to reflect freely, without formalism or preconceived conditioning, dictated by time. In this sense, it would have been a mere representative medium (and not a design objective) from which intellectual and cultural ramifications inevitably emanated, lia-

ble to find physical form elsewhere. One of the densest projects of the Radicals movement, the no-stop-city (1970-72) of the Archizoom (Andrea Branzi, Gilberto Corretti, Paolo Deganello, Massimo Morozzi, Dario and Lucia Bartolini) was born precisely from a conditional question, typically speculative, destined not so much to trace simple formal guidelines for the development of a city, as to bring a different strategy of anthropic development and a new environmental balance under the lens of observation: "What if [...] the modern city is nothing more than a problem which has not been solved?" (Archizoom, 1971, p.157 ). In Branzi's words, the afflatus towards overcoming the formal and orderly limits of the project today reveals themselves to be boundaries themselves, destined to turn again into "manner" inexorably:

"We clearly perceived the overturning of the traditional hierarchies that saw urban planning as the instrument of a territorial order, architecture intent on representing the civil order

a sinistra/on the left: Il modello tri-polare di Andrew Targowski identifica alla base dei processi di innovazione tre componenti di spinta, ciascuna con caratteristiche diverse: Cultura, Infrastruttura, Esperienza / Andrew

Targowski's tri-polar model identifies three driving components at the basis of innovation processes, each with different characteristics: Culture, Infrastructure, Experience

within the city, and design dedicated to ordering the flowers in the house. The progressive abandonment of the traditional limits proper to design understood as a new territorial design favoured the understanding of the new reality of the metropolis, now definable as a consumer market, and an architecture caught between new dimensions of design but still incapable of proposing its own renewed image, that is, its credible role. We had to try somehow to go beyond architecture, but only in the sense that we had to search for the formative of the urban structure beyond the streets and squares, that is, beyond the facades of the traditional city, those scenic moments that the city makes of itself, using architecture as an instrument capable of realising a thousand and one different episodes" (Branzi, 1984).

What distinguishes Radical design from speculative design is thus an eminently 'subversive' vocation of the former, understood as an ideological ambition to definitively overcome a dominant system, contrasted by a much more prosaic practical-possibilist spirit of the latter. As James Augier argues, radical design aims to break with the past, whereas speculative design highlights criticalities and lateral aspects within evoked possible future scenarios (Auger, 2012). Accepting this enabling formulation of design, which broadens the panorama of design proposals admissible in the face of a demand or need expressed by the market (in the real world even before that in the digital space of a future metaverse), means adopting an inclusive, non-formalist approach, destined to produce effects beyond the limits of a circumstantial historical and temporal collocation and above all beyond the conclusive outcome of problem-solving. In a certain way, we could say that in order to effectively satisfy a need and offer a permanent solution to a problem, it is necessary to take on a complex dimension such as that adopted by experimental science, in which 'fictional' (reproduced) tests and verifications are conducted. Design (and speculative design in particular), rather than shying away from ethical evaluations and moral questions, rather than ignoring critical issues in the name of seemingly easier technological progress, must generate debates and open up new perspectives on the relationship between society and innovation, programmatically disengaged from the reins of industrial capitalism, dominant conditioning (today of marketing), and mono-disciplinary boundaries that limit the investigation. Offspring of the radical revolution of the late 1960s, speculative design, critical design and fictional design use the rhetoric of provocation to broaden the spectrum of the real and return to action on the cultural sphere that drives the best innovation.

fictional design), immagini alternative del mondo, ambito e progettato. Dall'oggetto al modello sociale, politico, economico e di vita, il progetto speculativo era già allora strumento attraverso il quale condurre l'attenzione del pubblico verso scenari ancora inesplorati, su cui riflettere in modo libero, senza formalismi o condizionamenti preconfezionati, dettati dal tempo. In questo senso si sarebbe trattato di un mero mezzo rappresentativo (e non di un obiettivo progettuale) da cui inevitabilmente emanavano propaggini intellettuali e culturali, passibili di trovare altrove forma fisica. Uno dei progetti più densi del movimento Radicals, la "no-stop-city" (1970-72) degli Archizoom (Andrea Branzi, Gilberto Corretti, Paolo Deganello, Massimo Morozzi, Dario e Lucia Bartolini) nasce proprio da un quesito condizionale, tipicamente speculativo, destinato non tanto a tracciare reali direttrici formali di sviluppo di una città, quanto a riportare sotto la lente di osservazione una diversa strategia di sviluppo antropico e un nuovo equilibrio ambientale: "What if [...] the modern city is nothing more than a problem which has not been solved?" ("Cosa sarebbe se [...] la città moderna fosse nient'altro che una questione non ancora risolta") (Archizoom, 1971, p.157). L'afflato verso superamento dei limiti formali e ordinativi del progetto, si rivelano oggi, nelle parole di Branzi, confini essi stessi, destinati a trasformarsi inesorabilmente ancora in "maniera":

"Noi avvertivamo chiaramente il capovolgimento delle gerarchie tradizionali che vedevano l'urbanistica come strumento di un ordine territoriale, l'architettura intenta a rappresentare l'ordine civile dentro la città, e il design dedito a ordinare i fiori in casa. Il progressivo abbandono dei limiti tradizionali proprio del design, inteso come nuova progettazione territoriale, favoriva la comprensione della nuova realtà della metropoli, ormai definibile come mercato dei consumi, ed una architettura presa tra nuove dimensioni del progetto, ma ancora incapace di proporre una sua immagine rinnovata, cioè un proprio ruolo credibile. Dovevamo in qualche modo cercare di andare oltre l'architettura, ma solo nel senso che dovevamo ricercare la formattività della struttura urbana al di là delle strade e delle piazze, cioè oltre le facciate della città tradizionale, di quei momenti scenici che la città fa di sé stessa, utilizzando l'architettura come strumento capace di realizzare mille e mille episodi diversi" (Branzi, 1984).

Ciò che distingue il *Radical design* da quello speculativo è dunque una vocazione eminentemente "sovversiva" del primo, intesa come ambizione ideologica al superamento definitivo di un sistema dominante, cui si contrappone un ben più prosaico spirito pratico-possibilista del secondo. Come sostiene lo stesso James Augier, il design radicale punta a rompere con il passato, quando il design speculativo tende invece a evidenziare criticità e aspetti laterali dentro scenari futuri possibili evocati (Auger, 2012). Accettare questa formulazione abilitante del design, che di fatto amplia il panorama delle proposte progettuali ammissibili a fronte di una richiesta o di un fabbisogno espresso dal mercato (nel mondo reale prima ancora che nello spazio digitale di un prossimo metaverso), significa adottare un approccio inclusivo non formalista, destinato a produrre effetti oltre i limiti di una collocazione storica e temporale circostanziale e soprattutto oltre l'esito conclusivo del *problem-solving*. In certa maniera potremmo dire che, per soddisfare efficacemente un bisogno e offrire una soluzione permanente ad un problema, è necessario assumere una dimensione complessa come quella che adotta la scienza sperimentale, in cui si conducono test e verifiche "finzionali" (riprodotti). Il design (e quello speculativo in particolare) piuttosto che svincolarsi da valutazioni etiche e questioni di ordine morale, anziché ignorare le criticità in nome di un progresso tecnologico apparentemente più facile, deve generare dibattiti e aprire nuove prospettive sul rapporto tra società e innovazione, programmaticamente disarcionato dalle redini del capitalismo industriale, dai condizionamenti dominanti (oggi del marketing), dai confini mono-disciplinari che limitano l'indagine. Figli della rivoluzione radicale di fine anni Sessanta, design speculativo, *critical design* e *fictional design* usano la retorica della provocazione per allargare lo spettro del reale e tornare ad agire sulla sfera culturale che muove la migliore innovazione.

#### References

- Auger, J., *Why robot? Speculative Design, domestication of technology and considered future*, Phd diss., Royal College of art, London, 2012.
- Branzi, A., Linke, A., Rabottini, A., *Gli strumenti non esistono. La dimensione antropologica del design*, Johan & Levi, Milano 2013.
- Branzi, A., *La casa calda*, Ideabooks, Milano, 1984.
- Pettena, G. (a cura di), *Radicals, architettura e design 1960/75*, Il ventilabro, Firenze, 1996.
- Dunne, A., Raby, F., *Speculative everything. Design, fiction and social dreaming*, The MIT press, Cambridge, 2013.
- Latour, B., Weibel, P. (a cura di), *Making things public: atmospheres of democracy*, The MIT press, Cambridge, 2005.
- Targowski, A., *Informazione e civiltà*, Informare science press, Santa Rosa (CA), 2016.
- Targowski, A., Rienzo, T., *Enterprise information infrastructure*, Kalamazoo, 2004.