

DESIGN CONSAPEVOLE, DAL SOFTWARE ALLA PERMACULTURA

Denis “Jaromil” Roio

Dyne.org - Ph.D. M-Node, Planetary Collegium

MOCA, Pescara, 25 Agosto 2012

OUTLINE

- 1 DOMANDE ESISTENZIALI :)
- 2 SOFTWARE
- 3 ARCHITETTURA
- 4 PERMACULTURA
- 5 ISPIRAZIONI ARTISTICHE
- 6 ESPERIENZE DIDATTICHE
- 7 BIBLIOGRAFIA
- 8 COME CONTATTARCI

TRA INVESTIGAZIONE ARTISTICA E PROVOCAZIONE

- Cosa muove noi hackers?
- Perche' tutta questa voglia di metterci le mani dentro?
- A cosa serve il design? a nascondere, svelare, o cos'altro?
- Cosa c'e' di naturale nelle architetture digitali?
- Cosa ci puo' essere in comune tra un software ed un orto?

DOVE SCARICARE QUESTE SLIDES



- http://jaromil.dyne.org/slides/conscious_design-MOCA2012.pdf

LE BUGIE DEL “LIBERO MERCATO”

La legge del libero mercato storicamente ha stabilito che con una transazione di denaro per l'acquisto di un'oggetto si entra in possesso di tale oggetto, senza altre condizioni



SOFTWARE LIBERO E OPEN SOURCE

Nel 1984 Richard Stallman, aiutato da Eben Moglen ed altri, ha redatto la prima versione della cosiddetta **GNU GPL**, una Licenza Pubblica Generica per il software del suo progetto “GNU”, stabilendo quattro libertà fondamentali per gli utenti del software:

- ① Libertà di eseguire il programma per qualsiasi scopo.
- ② Libertà di studiare il programma e modificarlo.
- ③ Libertà di ridistribuire copie del programma in modo da aiutare il prossimo.
- ④ Libertà di migliorare il programma e di distribuirne pubblicamente i miglioramenti, in modo tale che tutta la comunità ne traggia beneficio.

SVILUPPO AGILE

- Attività transiente: è un viaggio e non una destinazione
- Ha a che fare con la diversità di più progetti
- Valorizza la resilienza più dell'efficienza immediata
- È il metodo, e non l'organizzazione, che porta al successo
- Semplifica la complessità in ogni modo possibile
- Tiene le comunità in contatto con i progetti stessi

Lavora per lenire i timori e per celebrare i risultati positivi.

*Sii paziente se le cose si complicano. Se va tutto a rotoli,
ritorna a fare ciò che fa crescere la comunità attorno te. E
non dimenticare di celebrare ogni piccolo successo con del
buon cibo!*¹

¹Wilson-Welsh, 2006 (trad.aut.)

INTEROPERABILITA'

- Comprendere i singoli elementi che compongono un sistema
- Percepire gli elementi in relazione l'uno con l'altro
- L'output di ogni elemento diviene l'input di un'altro
- Ogni elemento e' utilizzabile da sistemi diversi

Rendiamo il nostro software molto portatile e lo standardizziamo affinche' chiunque possa riadattarlo e riutilizzarlo, in questo modo facilitiamo la sua portabilita' in ogni possibile direzione. Al contrario si vede come Microsoft introduce incompatibilita' in modo deliberato, proprio allo scopo di bloccare l'interoperabilita'.²

² Stallman, 2004 (trad.aut.)

ARCHITETTURA BASATA SUL TEMPO

C'e' un modo di costruire che e' senza tempo. E' antico di mille anni eppure ancora oggi e' lo stesso di sempre. I grandi edifici del passato, i villaggi e le tende ed i templi nei quali uomini e donne si sentono a proprio agio, sono sempre stati fatti da persone molto vicine a tale modalita'.

E' un modo di vedere il mondo: quando costruisci qualcosa non puoi farlo in modo isolato, ma devi riparare il mondo attorno alla tua opera, ed in essa stessa, in modo che visioni piu' ampie acquistino coerenza nel luogo stesso sul quale ti stai concentrando. Fai in modo di integrare quel che fai e cio' che stai facendo trovera' il suo posto nella rete naturale delle cose, proprio mentre lo stai facendo.³

³Alexander, C. (1977) (trad.aut.)

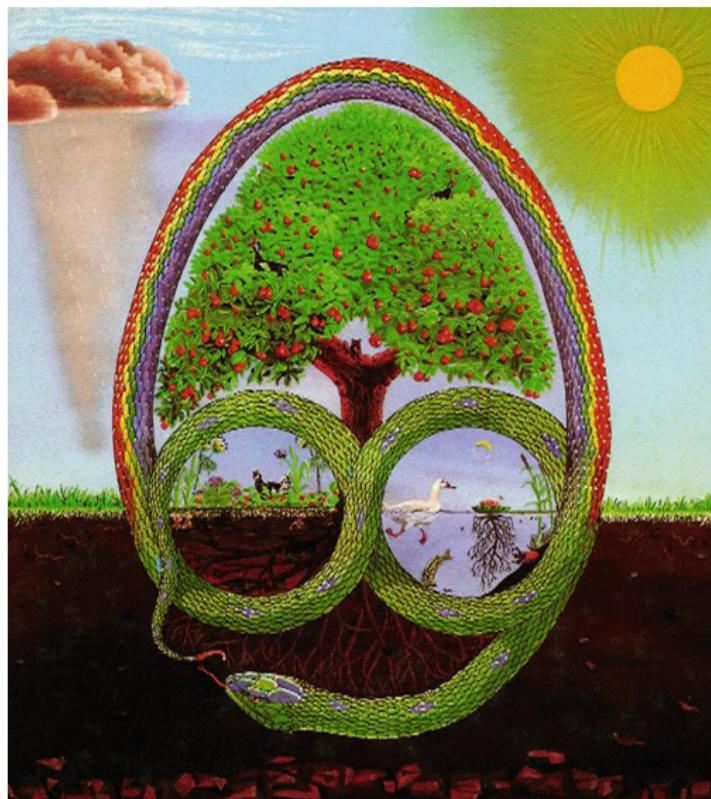
FUNZIONALITA' E PORTABILITA'



La società sta cambiando ad una velocità tale che gli edifici sono costantemente messi alla prova da sempre nuovi bisogni ai quali dovrebbero essere in grado di rispondere: in alcune situazioni cambiano di funzione durante la costruzione o addirittura durante il processo stesso di design. Per esempio il mercato degli uffici, correntemente in calo di domanda, ha forzato molti sviluppatori a cambiare i progetti in via di realizzazione da uso ufficio ad uso abitativo.⁴

⁴The Urban International Press - UIP, UK (trad.aut.)

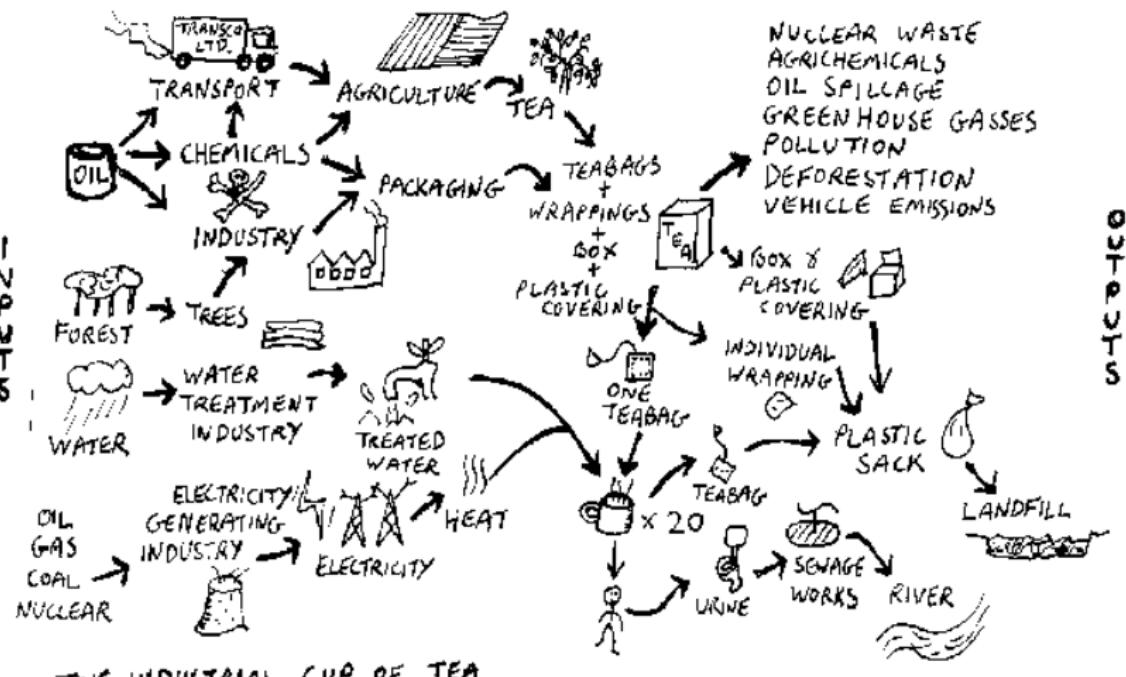
OLISMO IN NATURA



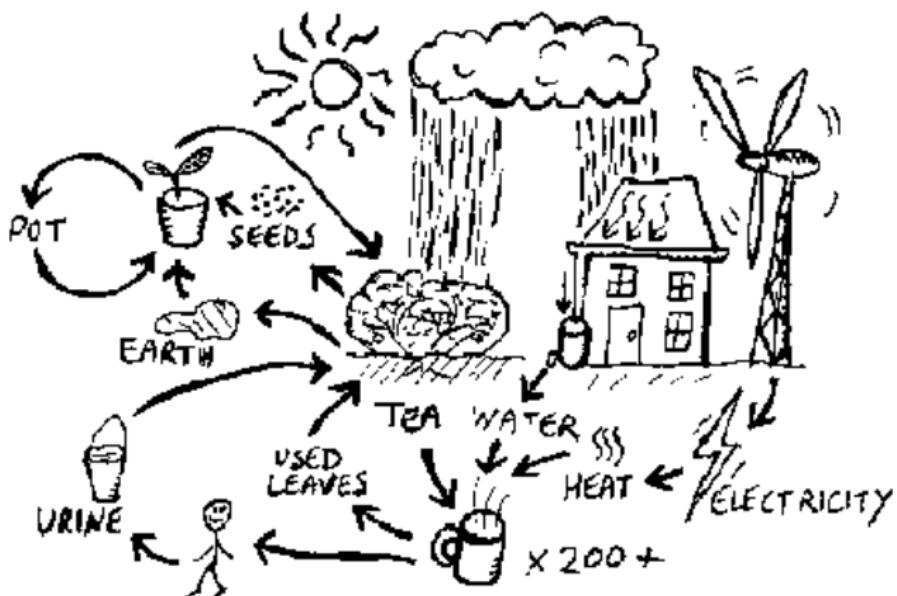
COLLOCAZIONE STORICA

- ① **Agricoltura pre-industriale**
Uso intensivo di lavoro fisico
- ② **Agricoltura industriale**
Uso intensivo di combustibili fossili
- ③ **Agricoltura post-industriale (Permacultura)**
Uso intensivo di informazioni

TAZZA DI TE' INDUSTRIALE



TAZZA DI TE' ECOLOGICA



CARATTERISTICHE SALIENTI

- Cultura permanente, auto-sostenibile sul lungo termine
- Enfatizza l'uso di informazione e di design in fase di progettazione
- Approccio organico all'habitat ed alle relazioni uomo/natura
- Produce tipologie sociali per spazi privati, pubblici e comuni
- Valuta la diversità come una risorsa, non come un limite
- È un modo antico, ma per noi nuovo, di vedere il mondo



OBREDIM

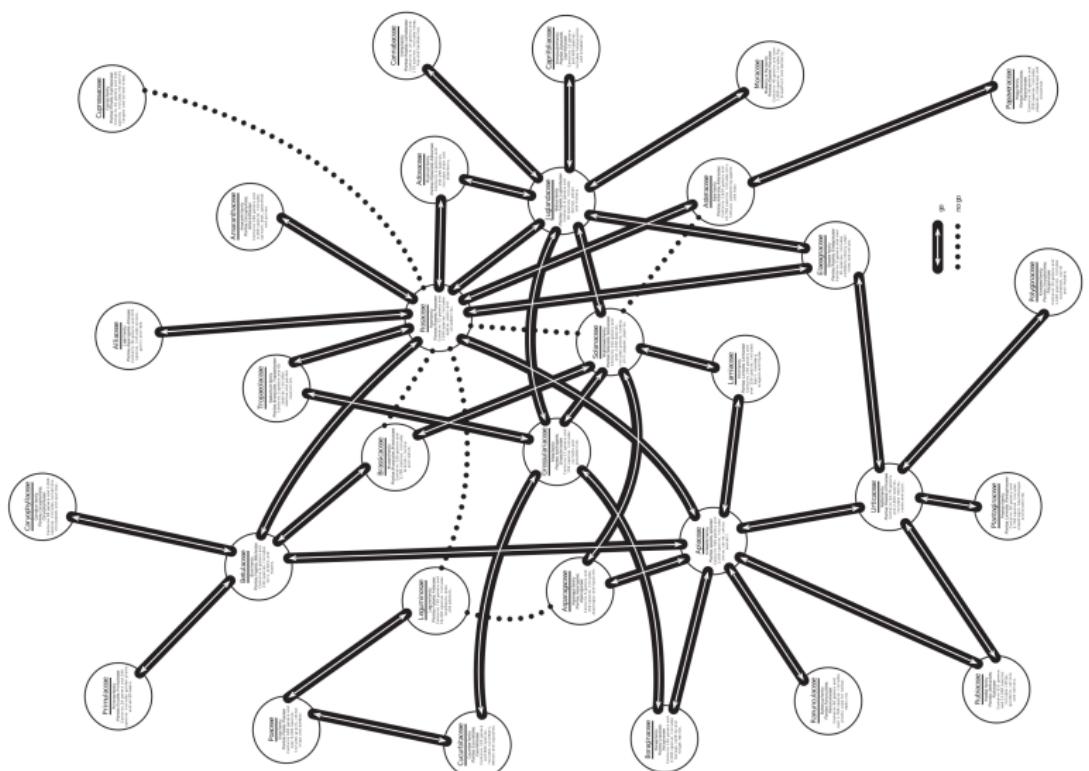
Un acronimo che sta per

- Observation - Osservazione
- Boundaries - Confini
- Resources - Risorse
- Evaluation - Valutazione
- Design - Concettualizzazione
- Implementation - Implementazione
- Maintenance - Manutenzione

PERMACULTURE / ISO LAYERS

N	Function	Permaculture	Software	Function	N
7	Plant crowns	The canopy	Application	Process to process comm.	7
6	Fruits	Low trees	Presentation	Data en/coding	6
5	Climbers, vines	Vertical layer	Session	Interhost communication	5
4	Foliage cover	Shrubs, Bushes	Transport	Reliability and flow ctrl	4
3	Stems, pioneers	Herbaceous	Network	Path determination	3
2	Fertility, erosion	Soil surface	Data Link	Physical addressing	2
1	Roots	Rhizo/Mycosphere	Physical	Media, signal transmission	1

GILDE DI PIANTE



URBANIA Social Design Lab
for Urban Agilité
HOEVE

卷之三

Plant Guilds

MOCA, PESCARA, 25 AGOSTO 2012

ORTI URBANI



LICEO MONTESSORI DI AMSTERDAM



LICEO MONTESSORI DI AMSTERDAM



LICEO MONTESSORI DI AMSTERDAM



ALTRE LEZIONI

- **2010 Lecture** a FSCONS Gothenburg
Free Society Conference and Nordic Summit
(Chalmers University of Technology)
Video: <http://xrl.us/JaromilFSCONS2010>
- **2010 update #4** Planetary Collegium / M-Node
Always Already New
Mediateca di Santa Teresa, Milano
- **2011 Lecture** at Studium Generale TU Delft
Technical University in Delft
Video: <http://xrl.us/JaromilTUDelft2011>
- Brevi corsi alla **Nuova Accademia di Belle Arti** (NABA), Milano
<http://www.italian-design-academy.com>

LETTURE CHE HANNO ISPIRATO QUESTA RICERCA

- Alexander, C., (1977), "A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction"
- De Waard, F. (1996) "Gardens of Plenty"
- Various authors, (2001), "Manifesto for Agile Software Development"
- Holmgren, D. (2002) "Principles and Pathways Beyond Sustainability"
- Stallman, R., (2004), "GNU & The Free Software Foundation"
- Thackara, J., (2005), "In the bubble. Design per un futuro sostenibile"
- Benkler, Y. (2006) "The Wealth of Networks"
- Wilson-Welsh, P. (2006), "Agile Transition - the Agile Path version"
- Latouche, S., (2007), "Entre mondialisation et decroissance"
- Hopkins, R. (2008) "The Transition Handbook"
- Strype, D. (2010) "Free to Know or Free to Own?"
- Grant, J., (2010), "Co-opportunity"
- Solomon, D. (2012) "Social Design Lab for Urban Agriculture"
- Bussolati, M. (2012) "L'Orto diffuso"

PROSSIMI APPUNTAMENTI

- Inter-Society for the Electronic Arts, Albuquerque, New Mexico
<http://www.isea2012.org>
- Bitcoin Conference 2012, London City
<http://bitcoin2012.com>
- 7th Seoul International Media Art Biennale, Korea
<http://mediacityseoul.kr>
- Forum D'Avignon 2012, Francia
<http://www.forum-avignon.org>

ESPERTI SU INNOVAZIONE IN AUSTERITA'

dyne.org

**URBANIA
HOEVE**



Siamo disponibili a lavorare con voi sia su percorsi formativi che interventi sul tessuto urbano concertati assieme agli abitanti, agli sviluppatori e a tutti coloro che sono interessati a migliorare la qualita' del posto in cui vivono.