

ALLE RADICI DEL
DESIGN
ESPANSO

QUALI FUTURI PER
LA STORIA
DEL DESIGN ?

CRATÈRA

VI convegno AIS/Design

Associazione italiana storici del design

Politecnico di Milano

24—25 novembre 2023

Programme Committee Chairs

Giampiero Bosoni, Politecnico di Milano

Marinella Ferrara, Politecnico di Milano

Francesco E. Guida, Politecnico di Milano

Chiara Lecce, Politecnico di Milano

Letizia Bollini, Libera Università di Bolzano

AIS/Design Board Members

President: Maddalena Dalla Mura, Università Iuav di Venezia

Vicepresident: Ali Filippini, Politecnico di Torino

Treasurer: Chiara Lecce, Politecnico di Milano

Board Member: Elena Fava, Università Iuav di Venezia

Board Member: Elisabetta Trincerini, Università degli Studi di Ferrara

Scientific secretariat: Manuela Soldi, Università Iuav di Venezia

AIS/Design Past Presidents

Vanni Pasca †

Raimonda Riccini

Giampiero Bosoni

Organising Secretariat

Martina Esposito

Giorgia Forloni

Lara Lattuada

Margherita Spairani

Yi Sui

DOI: https://doi.org/10.69077/AIS_ATTIO6_DESIGNESPANSO

ISBN 979-12-80884-25-1

First edition December 2024

The published images, provided by the authors, are used for scientific and educational purposes. The authors remain available to any rights holders who have not been identified.

Copyright



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Visual identity: Martina Esposito

Book design: Stefano Perrotta

Cratera S.r.l.s.

via Palizzi 125

80127 Napoli, Italia

www.cratera.it

Publicato con il contributo del Dipartimento di Design del Politecnico di Milano e dell'Associazione Italiana Storici del Design (AIS/Design)

Scientific Committee (Reviewing Committee)

Michela Bassanelli, Politecnico di Milano

Alberto Bassi, Università Iuav di Venezia

Letizia Bollini, Libera Università di Bolzano

Giampiero Bosoni, Politecnico di Milano

Fiorella Bulegato, Università Iuav di Venezia

Dario Carta, Alma Mater Studiorum Università di Bologna

Rosa Chiesa, Università Iuav di Venezia

Graziella Leyla Ciagà, Politecnico di Milano

Vincenzo Cristallo, Politecnico di Bari

Maddalena Dalla Mura, Università Iuav di Venezia

Kjetil Fallan, University of Oslo

Priscila Lena Farias, Universidade de São Paulo

Chiara Fauda Pichet, Politecnico di Milano

Elena Fava, Università Iuav di Venezia

Maria Teresa Feraboli, Politecnico di Milano

Davide Ferrando, Libera Università di Bolzano

Marinella Ferrara, Politecnico di Milano

Elena Formia, Alma Mater Studiorum Università di Bologna

Michele Galluzzo, Libera Università di Bolzano

Catherine Geel, École normale supérieure de Paris-Saclay

Francesco E. Guida, Politecnico di Milano

Luciana Gunetti, Politecnico di Milano

Hans Höger, Libera Università di Bolzano

Chiara Lecce, Politecnico di Milano

Saul Marcadent, Università Iuav di Venezia

Carlo Martino, Università degli Studi di Roma La Sapienza

Anna Mazzanti, Politecnico di Milano

Jonathan Mekinda, University of Illinois Chicago

Alfonso Morone, Università degli Studi di Napoli Federico II

Francesca Murialdo, Middlesex University London

Gabriele Neri, Politecnico di Torino

Filippo Papa, LogoArchive Italia

Monica Pastore, Politecnico di Bari

Matteo Pirola, Università IULM di Milano

Paola Proverbio, Università Cattolica del Sacro Cuore

Emanuele Quinz, Université Paris 8 Vincennes-Saint Denis

Davide Rapp, Politecnico di Milano

Raimonda Riccini, Università Iuav di Venezia

Catharine Rossi, University for the Creative Arts Canterbury

Ernesto Ramon Rispoli, Università degli Studi di Napoli Federico II

Manuela Soldi, Università Iuav di Venezia

Penny Sparke, Kingston University, London

Francesca Tosi, Università degli Studi di Bologna

Alessandra Vaccari, Università Iuav di Venezia

Andrea Vendetti, Università degli Studi di Roma La Sapienza

Carlo Vinti, Università degli Studi di Camerino

Susan Yelavich, Parsons School of Design

Francesca Zanella, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

ATTI DEL CONVEGNO

CONFERENCE PROCEEDINGS

ALLE RADICI DEL DESIGN ESPANSO QUALI FUTURI PER LA STORIA DEL DESIGN ?

A cura di / Edited by

Letizia Bollini

Giampiero Bosoni

Marinella Ferrara

Francesco E. Guida

Chiara Lecce

SOMMARIO CONTENTS

010	Design Espanso e i futuri per la Storia del Design / Expanded Design and the futures for the History of Design <i>Letizia Bollini, Giampiero Bosoni, Marinella Ferrara, Francesco E. Guida, Chiara Lecce</i>
028	Alle radici di AIS/Design: Vanni Pasca e gli studi storici del design in Italia <i>Maddalena Dalla Mura</i>
038	KEYNOTE 1 Thinking Design Otherwise. Boundaries, Histories, Perspectives <i>Emanuele Quinz</i>
050	TRACK 1 EXPANDED DESIGN: REFRAMING THE HISTORY OF DESIGN RESEARCH 052 Designing is Mining: Historicizing Material Ecologies of Design <i>Kjetil Fallan</i> 066 Reframing Design History in the Ecological Crisis. On Material Design Systems and Research Methods <i>Beatrice Bianco, Marinella Ferrara</i> 080 Material Intelligence: Touch in researching the History of Design <i>Grace Lees-Maffeï</i> 092 Dal Design Espanso al Design Ontologico: note per un Design oltre il Design <i>Fabiana Marotta, Ramon Rispoli</i>
104	TRACK 2 NEW HISTORIES FROM CONTEMPORANEITY 106 Exploring the root causes in the connection between Design Studies and Policy Design <i>Alessandro Deserti, Marzia Mortati</i> 120 1993-2023. 30 years of Italian Web Interface Design as a paradigm of digital artefacts' history <i>Letizia Bollini, Francesco E. Guida</i> 134 Logo, come out!! La storia autoriale della corporate identity e la grafica anti-autoriale dei movimenti LGBTQIA+ <i>Michele Galluzzo</i>

	154	Per un'archeologia del sapere infografico. Un confronto tra la <i>Critical Cartography</i> e la storiografia del Design dell'Informazione <i>Andrea Facchetti</i>	322	TRACK 6 EXPANDING HISTORIES OF FASHION DESIGN
168		TRACK 3 EDUCATION AND DESIGN HISTORY		324 Inside Out: analysing Fashion from within, a New History of Made in Italy <i>Lucia Savi</i>
	170	Cose di poco conto. Studiare la Storia della Grafica a partire dagli oggetti qualunque <i>Silvia Sfligiotti</i>		336 Nuove prospettive di ricerca nella Storia del Design dell'intimo femminile. Il caso studio GRISINA <i>Umberto de Paolis</i>
	186	Intersezioni visive: percorsi di relazione tra design e immagine filmica <i>Walter Mattana</i>		352 A different History of Fashion. Interpreting its evolution with the tools of design <i>Giovanni M. Conti</i>
	202	Per la formazione storica dei designers: nuove esperienze didattiche <i>Isabella Patti</i>	362	KEYNOTE 3 Espanso, ma non troppo. Riflessioni sul design contemporaneo e la sua storia, a partire da Vanni Pasca <i>Raimonda Riccini</i>
	218	Per una Public History del Graphic Design: storia delle Comunicazioni Visive al Politecnico di Milano <i>Luciana Gunetti</i>	376	SPECIAL TRACK IL CONTRIBUTO DI VANNI PASCA ALLA STORIA E ALLA STORIOGRAFIA DEL DESIGN
230		KEYNOTE 2 Design Tales @ MoMA <i>Paola Antonelli</i>		378 Vanni Pasca e la sua "human relation" con il design. Storia di un incontro <i>Rossana Carullo, Vincenzo Cristallo</i>
246		TRACK 4 EXPANDED DESIGN: REFRAMING THE RESEARCH OF THE HISTORY OF DESIGN		394 Vanni Pasca: una direzione di lavoro per il design del prossimo futuro <i>Pietro Nunziante</i>
	248	Lo scostamento elastico. Gradi di libertà del design oltre il moderno <i>Francesca La Rocca</i>	404	PREMIO VANNI PASCA
	260	Identità della Storia del Design come "storia delle cose" ai tempi del progetto digitale e immateriale <i>Alberto Bassi</i>		406 Premio tesi di storia del design "Vanni Pasca" <i>Giampiero Bosoni, Rosa Chiesa, Raimonda Riccini, Elisabetta Trincherini, Carlo Vinti</i>
	270	Orgoglio del pregiudizio: un discorso sul metodo e sui confini per la didattica della Storia del Design <i>Luisa Chimenz</i>		408 Le progettiste italiane e il computer come nuovo strumento di progetto negli anni Ottanta e Novanta <i>Monica Pastore</i>
280		TRACK 5 EXPANDING RESEARCH AND CURATORIAL PRACTICES		422 Stampa omosessuale e battaglie per la visibilità fra anni Settanta e Ottanta in Italia. Le riviste <i>Lambda</i> e <i>Babilonia</i> <i>Linda Raffaeli</i>
	282	At Home: Mobilising Contemporary Design History through Curatorial Practice <i>Catharine Rossi, Jana Scholze, Penny Sparke</i>		438 La <i>reliure de notre temps</i> . La diffusione della rilegatura a spirale metallica in Francia, 1920-40 <i>Claudia Vagnoni</i>
	296	Expanded Archive: designing the new digital fashion archives <i>Simona Secondi, Federica Vacca</i>	456	TRACK 7 EDUCATION AND DESIGN HISTORY
	308	The "problem" of the "woman designer" in Design History <i>Leah Armstrong</i>		458 Teaching Critical Design History <i>Ory Bartal</i>

	472	The pilot project Made in Italy. Stories of Italian Design. Potentialities and limitations of distance learning through MOOCs <i>Graziella Leyla Ciagà, Maria Teresa Feraboli, James Postell</i>		658	Renata Rubim's personal collection: a collection that is interesting in narrating a story of Surface Design <i>Bruna Carmona Bonifácio, Ronaldo de Oliveira Corrêa</i>
488	TRACK 8 DESIGN & ART: INTERSECTIONAL & PLURIVERSE			672	“Chic, poised and intelligent”. Marisa Martelli and the 1955 Australian exposition Italy at David Jones’ <i>Mark Ian Jones</i>
	490	Design e arte nel nuovo millennio. Riemersione e ridefinizione di una storica relazione <i>Rosa Chiesa, Paola Proverbio</i>		686	Elisabetta Ognibene, storia di una progettista militante <i>Monica Pastore</i>
	504	L'immagine come estensione: il contributo della fotografia di design nell'affermazione dell'iconicità del design italiano nelle riviste di progetto <i>Raissa D'Uffizi</i>	700	Biographies	
	518	Contaminazioni verbo-visive: l'esoeditoria come incontro fra arte, progetto e società <i>Ludovica Polo</i>			
	536	Le “carte lacere” di Leonardo Sinisgalli: un'indagine espansa tra architettura, arte e arredamento <i>Antonio Labalestra</i>			
554	TRACK 9 NEW HISTORIES FROM CONTEMPORANEITY				
	556	Dal design nel territorio, al design per il territorio: per una nuova storia dell'approccio italiano ai contesti di progetto <i>Marina Parente</i>			
	576	Accessibility Design: origini ed evoluzione di un concetto <i>Dina Riccò</i>			
	596	Space Design History: beginning and evolution of habitability <i>Annalisa Dominoni</i>			
	612	Il Design tra costruzione e arredo: percorsi storici alle origini del rapporto fra attrezzatura ed edilizia industrializzata nello spazio abitato <i>Barbara Camocini, Laura Daglio</i>			
628	TRACK 10 EXPANDING WOMEN'S HISTORIES				
	630	Paola Lanzani e la Rinascente: la professione di una vita <i>Graziella Leyla Ciagà, Maria Teresa Feraboli</i>			
	644	Reassessing spatial Design practice in contemporary India: role of gender in shaping the operations of Mumbai-based SJK Architects <i>Deepika Srivastava</i>			

DESIGN ESPANSO E I FUTURI PER LA STORIA DEL DESIGN

EXPANDED DESIGN AND THE FUTURES FOR THE HISTORY OF DESIGN

Letizia Bollini

Libera Università di Bolzano

Giampiero Bosoni

Politecnico di Milano

Marinella Ferrara

Politecnico di Milano

Francesco E. Guida

Politecnico di Milano

Chiara Lecce

Politecnico di Milano

Il tema che è stato proposto in occasione del VI Convegno AIS/Design ha un titolo impegnativo e intrigante al tempo stesso: *Alle radici del design espanso. Quali futuri per la storia del design?*. Il convegno è stato ospitato presso la Scuola del Design e il Dipartimento di Design del Politecnico di Milano il 24 e 25 novembre 2023. Una sede culturale e, al contempo, un significato etimologico, Politecnico, che riteniamo essere stato un interessante contesto entro cui dibattere del tema proposto alla discussione e al confronto.

Una sede che, proprio nel 2023, ha celebrato l'anniversario trentennale della nascita del primo Corso di Laurea di Disegno Industriale in Italia. L'occasione ha permesso di riflettere, all'interno della comunità politecnica (e non solo), sui percorsi che hanno intrecciato questa storia sfociati in un lavoro di ricerca denominato *Design Philology* e in una mostra/installazione, *Design Convivio*, che dal dicembre 2024 è ospitata presso il Campus Bovisa-Durando, storica sede di Scuola e Dipartimento di Design del Politecnico di Milano.

Per restare in tema di ricorrenze che hanno coinciso con il VI Convegno AIS/Design, si deve annotare come il progetto di *Design Convivio* ha preso spunto anche dal ricordo dell'istituzione, ormai sessant'anni fa, della prima cattedra d'insegnamento di *Progettazione artistica per l'industria* che ha inserito ufficialmente e per la prima volta in Italia, il tema della nostra disciplina di riferimento, il design, all'interno dei corsi universitari.

Infine, è doveroso ricordare che nel 2023 il Politecnico di Milano ha compiuto i suoi centosessant'anni dalla fondazione.

Radici e Futuro

Per comprendere il titolo del convegno, è opportuno discutere alcuni dei diversi significati che è possibile attribuire alle due parole “radici” e “futuro”. Le quali costruiscono l'impianto di questa sollecitazione, un po' provocatoria, tra metafore biologiche e astrofisiche, per riflettere sui “futuri della storia” e sulle “storie del futuro”.

In particolare, il primo termine, “radici”, ci riporta alla mente espressioni come “mettere le radici”, “cercare le proprie radici”, cosa che, neanche tanto metaforicamente, coinvolge in prima persona anche le ricercatrici e i ricercatori nell'ambito del design cui spetta il compito di individuare modi e metodi per superare la sensazione di sentirsi sradicati, senza un punto di riferimento o un solido terreno in cui innestare la

propria stabilità. Dante descrive il Paradiso, nel XXVIII canto del *Purgatorio* della sua *Divina Commedia*, in questo modo: “Qui fu innocente l’umana radice; qui primavera sempre e ogni frutto; nettare è questo di che ciascun dice”. L’“umana radice” sono Adamo ed Eva e anche da questo mito prende origine la tavola genealogica rappresentata in genere come un albero, che immerge le sue radici nel passato, nella storia, protendendo le sue fronde sul presente e il futuro.

Un futuro in forma di fronde d’albero che si espande, come si allargano e si consolidano le sue radici storiche. Ma attenzione, volutamente non abbiamo scelto di adottare il biblico e perentorio termine “origine”, nel senso di “origine del mondo”, perché crediamo che la metafora delle radici rappresenti bene un’idea di percorsi diversi e intrecciati che si muovono e si adattano cercando linfa in un terreno ampio, ricco, ma anche incerto, con diversi strati e asperità, com’è appunto il terreno indagato dalla “storia”.

Fuor di metafora: cos’è la storia come conoscenza del nostro passato? In cosa consiste la “conoscenza” in ambito storico? Sappiamo che non sono e non possono essere solo gli irrinunciabili dati e fatti storici, a volte anch’essi labili e incerti a rischio di essere messi in discussione. Certo la conoscenza è il risultato di un dibattito culturale che non può prescindere dal suo contesto socio-politico-ideologico. Quindi, la conoscenza è il confronto di diversi punti di vista che portano ciascuno un proprio taglio critico e interpretativo dei cosiddetti “fatti oggettivi”. Dal confronto/scontro di questi diversi piani culturali e interpretativi nascono diverse storie che a volte s’intrecciano, si sovrappongono, ma che talora si contrastano e si contraddicono. In tal senso, come diremo più avanti, il termine “espanso” è stato adottato da alcuni nostri maestri come stimolante e provocatorio, facendo riferimento alla metafora biologico-chimica, guardando alla struttura molecolare di molti materiali in grado di espandersi e di evolversi, adottando l’altrettanto evidente metafora astrofisica della vertiginosa espansione delle galassie e dell’universo stesso. È indubbio che il mondo, ormai diremmo l’universo, del design come disciplina del progetto, ha conosciuto negli ultimi decenni, in particolare in questo primo quarto del XXI secolo, un’evoluzione di specifici campi e indirizzi di ricerca e di progetto pressoché sconosciuti o davvero ancora *in nuce* nel XX secolo.

Come storici del design dobbiamo sentirci chiamati ad affilare i nostri strumenti interpretativi, ma forse – ancor meglio – a rivedere e calibrare questi strumenti, per poi comprendere che – come è sempre stato per gli strumenti d’indagine biologica o astrofisica – occorre saper riprogettare e

adottare quelli che potranno essere i nostri nuovi strumenti di lettura. Probabilmente anche per scoprire che questa espansione va misurata e studiata con molta attenzione e verificare, di volta in volta, l’autentica sostanza di ciò che siamo interessati e/o disposti a riconoscere come parte effettiva della cultura del design.

L’espansione del design

Il VI Convegno AIS/Design ha preso le prime mosse dal contributo critico che Vanni Pasca ci ha offerto come studioso, mentore e docente al Politecnico di Milano e in altre università, oltre che come primo presidente dell’Associazione Italiana Storici del Design. Tra i suoi molti contributi, qui citiamo quello che più di altri sta all’origine di questo convegno e del suo significato: la postfazione al confronto di idee tra Umberto Eco e Vittorio Gregotti, *Sulla fine del design*, pubblicato nel 2018 come riedizione di un originale scambio uscito sulla rivista *Lotus International* nel 2009. Pasca, commenta e approfondisce il quadro generale della cosiddetta “fine del design”, ovvero della sua crisi (Argan, 1983; Argan, 2003), connessa all’abbandono dell’utopia modernista. Se il travaglio di Gregotti si focalizza sulla riduzione del design a “intrattenimento visivo” per il mercato, la visione di Eco è più “laica” e interessata all’applicazione della semiotica nei processi di formalizzazione connessi alla digitalizzazione dei prodotti. Nelle note di commento al dibattito, Pasca si spinge oltre il quadro evolutivo del design tracciandone alcune delle possibili direzioni nell’attualità caratterizzata dalla globalizzazione e dalla pervasività di nuove tecnologie. Per concludere che la “rilevanza esistenziale” del design si è molto attenuata, come già era successo all’arte (Argan, 1957; Argan, 1961; Dufrenne et al., 1981; Danto, 2008). Ciò, però, non significa che il design sia morto: “il design [si] è espanso” (Pasca, 2018, p. 39). Questa espansione con il profondo modificarsi del design deve essere “analizzata, con attenzione ai mutamenti che rapidamente si susseguono” (Pasca, 2018, p. 39).

Accogliere l’approccio critico di Pasca ci sprona ad andare oltre con la storia del design, sia superando una visione ripetitiva e non pluralistica sia avviando una riflessione sulla base dell’indagine dei fenomeni attuali, dei mutamenti e dei problemi che il design affronta nella contemporaneità; e anche ad affrontare il tema della perdita di rilevanza che l’insegnamento della storia sta subendo all’interno dei *curricula* di design. Le sue provocazioni ci stimolano a ripensare il modo di fare storia, i metodi storici e

l'insegnamento, avanzando argomenti rinnovati anche per evidenziare la rilevanza della conoscenza storica nella comprensione del design attuale e nell'apertura a visioni del futuro. Queste questioni, con il loro impatto sui metodi di ricerca, insegnamento e divulgazione, sono fondamentali per la rilevanza politica del design.

Facendo nostre queste posizioni si è inteso connotare la sesta edizione del convegno organizzato dall'Associazione. Una iniziativa che, già nelle occasioni precedenti, ha sempre rappresentato un'occasione di dialogo tra gli storici del design e tra i membri dell'Associazione, permettendo allo stesso corpo associativo di crescere e consolidarsi.

Con questa edizione, il convegno ha tracciato alcune nuove linee di potenziale sviluppo ed espansione. Innanzitutto, la partecipazione si è ampliata, intenzionalmente, alla scena internazionale, permettendo a progetti e ricerche italiane di catalizzare visibilità e diffusione in un contesto più ampio, e arricchendo il confronto stesso e la portata degli studi di livello internazionale. Opportunità che, ci si augura, non può che aver determinato contaminazione e crescita.

Inoltre, il convegno ha utilizzato una formula bilingue (italiano e inglese) per favorire una più ampia partecipazione. La possibilità di presentare contributi in lingue diverse dall'inglese può garantire l'internazionalizzazione da una prospettiva pluralistica piuttosto che uniforme e monolingvistica. Questa è una pratica comune ad altri convegni internazionali che pone il dialogo, l'inclusione, la decolonizzazione e la partecipazione tra i valori essenziali della ricerca universitaria.

Infine, il convegno si è svolto all'interno di un Politecnico, dove la multidisciplinarietà crea terreno fertile per lo scambio reciproco di conoscenze ed esperienze. Per trarre vantaggio dalla formula multidisciplinare, abbiamo voluto promuovere il confronto sui futuri della storia tra storici del design e ricercatori dei vari ambiti disciplinari che formano i *curricula* di design e che propongono un affondo storico su argomenti che oggi hanno acquistato nuova rilevanza.

Siamo certi che queste tre scelte, sfidando le consolidate modalità, possano aprire a nuove prospettive ed espandere la storia del design e il suo studio.

Nuove storie

Il Convegno è stata l'opportunità per mappare gli emergenti scenari e le evoluzioni all'interno del panorama degli studi storici, in cui, accanto a linee di indagine già consolidate, emergono nuove aree di ricerca o nuovi temi che meritano di essere esplorati e che segnano l'espansione, nonché la crescita culturale, di questa disciplina.

Si distinguono almeno tre macroaree che delineano altrettante sensibilità nell'ambito della ricerca. Vediamo infatti affermarsi l'esigenza di esplorare in maniera più ampia e capillare la presenza e il contributo delle donne alla storia del design. Un percorso delineato all'interno della track 10 in cui ricercatrici e ricercatori hanno affrontato – in maniera collettiva o focalizzandosi su specifiche figure – le storie e la storia delle protagoniste femminili. L'indagine storica è condotta sia tramite studi puntuali, con il lavoro di aratura e sistematizzazione d'archivio e delle fonti dirette, sia in una dimensione più interpretativa, capace di delineare degli scenari critici che contestualizzano tali figure nel panorama, già scritto e insegnato, della storia del design.

Una seconda macro-area è quella che vede il dibattito storico-metodologico focalizzarsi su prospettive recenti esplorando l'area delle *nuove storie* e della contemporaneità. Gli interventi come quelli raccolti nelle track 2 e 9 esplorano, infatti, il passato recente, così contemporaneo da essere quasi indistinguibile dal presente o dal futuro prossimo che vedrà storicizzarsi queste traiettorie. Da un lato, il mondo della produzione di oggetti, artefatti, servizi e sistemi che hanno nelle tecnologie digitali o nell'ibridazione disciplinare la loro peculiarità, dall'altro, la dimensione effimera delle fonti documentali – immanenti e deperibili allo stesso tempo – che impongono una riflessione sui metodi e le prassi di indagine. In entrambi i casi la ricerca storica si trova di fronte a nuove sfide, soprattutto in termini di metodi e di fonti: sempre più ibridi e testimoniali i primi, meno stabili e selezionate le seconde. Una sfida ambigua che impone una riflessione profonda e urgente.

Infine, tra i trend emergenti, notiamo l'interesse e l'attenzione per quel filone orientato a contestualizzare e inquadrare la storia del design, disciplina ormai matura, sia come disciplina critico-riflessiva che guarda ai fenomeni contemporanei in un'ottica interpretativa, sia come disciplina *fa-attuale* date le sfide odierne e future che il design si trova ad affrontare. In particolare, la crisi ecologica con l'urgenza del cambiamento apre nuovi quadri di riferimento per storie e narrazioni che intrecciano il design, con

le scienze e i movimenti ecologisti, la politica, la società, le nature umane e non umane, rinnovando i temi storici, gli approcci e i metodi di ricerca.

La didattica della Storia del Design

Il tema dell'insegnamento nei corsi di storia del design ha trovato nel Convegno uno spunto originale proprio per il dibattito di questa disciplina all'interno di una cultura politecnica. Tuttavia, la questione della didattica ha un ruolo centrale all'interno della disciplina stessa e della comunità di ricerca più ampio.

Le discipline umanistiche (*humanities*) sembrano soffrire di una generale crisi all'interno dei corsi di laurea di primo e secondo livello maggiormente orientati a una formazione pratico-tecnica (*practice-based*) fortemente plasmati dalle aspettative di breve e medio periodo delle aziende e del mondo professionale produttivo, piuttosto che a uno sviluppo culturale e critico di medio e lungo periodo indispensabile in un mondo complesso e in rapida evoluzione.

La didattica è, infatti, il punto di incontro tra i cambiamenti delle prospettive e dei *leitmotiv* della ricerca, nuove sensibilità e temi come quelli per esempio già menzionati, nonché delle aspettative e dei modelli di apprendimento delle nuove generazioni.

In un momento di presente immanente diventa critico saper riorganizzare e reinterpretare il patrimonio di conoscenza della storia del design, mantenendo il rigore metodologico della ricerca, ma rendendolo accessibile con modi e metodi che incontrino gli studenti e le studentesse. In tale direzione sono orientate due track (la 3 e la 7) dedicate a questo importante tema e che hanno riportato alcune esperienze di insegnamento di “storie” del design, percorse negli ultimi anni, in ambito italiano e internazionale, e che potrebbero definire istruttivi elementi di discussione per una concreta revisione delle metodologie di insegnamento nell'ambito dei corsi di studio in design.

Vanni Pasca

Ritornando a Vanni Pasca, il convegno si è svolto a due anni dalla sua scomparsa e ha visto in programma una sessione in cui sono state premiate le tesi vincitrici della prima edizione del premio a lui intestato. Ci

è sembrato, quindi, indispensabile dedicare una parte di questa conferenza a Vanni Pasca, con una sessione in cui Raimonda Riccini (in qualità di keynote speaker), Rossana Carullo e Vincenzo Cristallo, Pietro Nunziante, Domitilla Dardi, hanno approfondito la sua figura di ricercatore, di storico, di pensatore. Si è già detto quanto le sue riflessioni, le sue considerazioni e i suoi contributi siano stati di riferimento nel definire il taglio da dare al VI convegno AIS/Design.

Per molti di noi, Vanni è stato un maestro, un amico, una figura di riferimento. Ma è stato anche tra i fondatori dell'Associazione Italiana degli Storici del Design, con Raimonda Riccini ed Enrico Morteo, e ne è stato primo presidente. Un animatore, un promotore e un provocatore. Un provocatore degli *statement*, delle certezze, al fine di stimolare a lavorare in termini evolutivi.

Non si deve dimenticare che uno dei, tanti, contributi che Pasca diede all'Associazione è il dibattito, tutt'ora disponibile nel sito web associativo, denominato *On Design History*. Il dibattito è restituito nella forma delle lettere che Pasca scambiò con alcune colleghe e alcuni colleghi di rilievo internazionale. Nell'insieme si tratta di una serie di considerazioni e riflessioni sulla ricerca storica del design e il suo insegnamento. Alcuni degli studiosi, come Kjetil Fallan e Grace Lees-Maffei, che nel 2012 si confrontarono con lui in questa corrispondenza erano presenti al Convegno e i loro contributi sono qui pubblicati. Altri fanno parte del nutrito comitato scientifico e di revisione costituito per l'occasione.

Non si può certo negare che alcune di quelle considerazioni sono state una ulteriore ispirazione e indicazione per definire il perimetro del Convegno stesso.

Pasca, che negli ultimi anni insegnava, tra l'altro, proprio al Politecnico di Milano, ci ha lasciato affidandoci un compito importante, ovvero quello di ragionare e proporre possibili futuri per la storia del design e per il suo insegnamento.

Siamo sicuri che nelle prossime pagine, ciascuno potrà trovare temi, ispirazioni, sollecitazioni che arricchiranno le storie del design nei prossimi anni.

È necessario, a questo punto, dare qualche numero che permette di misurare la riuscita del Convegno. Date le premesse su menzionate, al lancio della call, nel febbraio 2023, sono state inviate 58 proposte in forma di abstract da 70 autori di diversi continenti e nazionalità (Italia, UK, Australia, Belgio, Brasile, Francia, India, Israele, Norvegia, Taiwan, Ungheria,

USA). Tra questi, ne sono stati selezionati 38 per la partecipazione al convegno. Al processo di selezione delle proposte finali hanno contribuito 48 revisori. Durante la due giorni, si sono alternati 48 interventi da parte di 60 autori, tra cui tre keynote speaker (oltre alla già ricordata Raimonda Riccini, hanno parlato Emanuele Quinz e Paola Antonelli) e le tre premiate alla prima edizione del Premio Tesi intitolato a Vanni Pasca (Monica Pastore, Linda Raffaelli, Claudia Vagnoni).

Complessivamente, hanno partecipato al Convegno più di 110 persone, tra speaker, studentesse e studenti, colleghe e colleghi.

Infine, è d'obbligo fare alcuni ringraziamenti. Per aver supportato e contribuito all'organizzazione del Convegno e alla pubblicazione degli atti, la nostra gratitudine ai referenti del Sistema Design del Politecnico di Milano, ovvero al preside della Scuola del Design, Francesco Zurlo, al direttore del Dipartimento di Design, Alessandro Deserti, e all'amministratore delegato di Poli.design, Consorzio del Politecnico di Milano, Cabirio Cautela. Un sentito ringraziamento va ai soci AIS/Design e al direttivo dell'Associazione che hanno scelto, condiviso e discusso la proposta di Convegno. In special modo alla presidente Maddalena Dalla Mura, al vicepresidente Ali Filippini e alle consigliere Elena Fava, Elisabetta Trincerini e Manuela Soldi. La nostra riconoscenza va alle studentesse volontarie che hanno affiancato il comitato promotore nell'organizzazione e nella gestione dell'evento: Martina Esposito, Giorgia Forloni, Lara Lattuada, Margherita Spairani e Yi Sui.

Il contributo di tutte e tutti ha permesso la buona riuscita della due giorni di convegno e, in particolare, quello delle e dei più giovani costituisce già una traccia promettente di una futura storia.

The theme proposed for the VI AIS/Design Conference has a challenging and intriguing title: *At the Roots of Expanded Design. What Futures for the History of Design?* The conference was hosted at the School of Design and the Department of Design of Politecnico di Milano on 24 and 25 November 2023. At the same time, a cultural venue and an etymological meaning, Politecnico, which we believe to have been an interesting context within which to discuss the theme proposed for discussion and debate.

A venue that, precisely in 2023, celebrated the 30th anniversary of the birth of the first degree course in Industrial Design in Italy. The occasion made it possible to reflect, within the polytechnic community (and not only), on the paths that have interwoven this history, resulting in a research work called *Design Philology* and an exhibition/installation called *Design Convivio*, which has been hosted at the Campus Bovisa-Durando, the historical seat of the School and Department of Design of Politecnico di Milano, since December 2024.

To remain on the subject of anniversaries that coincided with the VI AIS/Design Conference, it should be noted that the *Design Convivio* project was also inspired by the memory of the institution, sixty years ago, of the first teaching chair of *Artistic Design for Industry*, which officially included, for the first time in Italy, the theme of our discipline of reference, design, within university courses.

Finally, it is worth remembering that in 2023 the Politecnico di Milano celebrated its one hundred and sixty years since its foundation.

Roots and Future

To understand the conference title, it is appropriate to discuss some of the different meanings attributed to the two words “roots” and “future.” They build the framework of this somewhat provocative solicitation between biological and astrophysical metaphors to reflect on the “futures of history” and the “histories of the future.”

In particular, the first term, “roots”, brings to mind expressions such as “putting down roots”, “searching for one’s roots”, something that, not even so metaphorically, also personally involves researchers in the field of design, whose task it is to find ways and methods to overcome the perception of feeling uprooted, without a point of reference or a solid ground in which to graft one’s stability. Dante describes Paradise, in the XXVIII canto of the Purgatory of his Divine Comedy, in this way: “Here was the innocent

human root; here spring ever and every fruit; nectar is this of which each says". The "human root" is Adam and Eve, and this myth originates from the genealogical table generally represented as a tree, which plunges its roots into the past and history, extending its fronds over the present and the future.

A future in the form of tree branches that expands as its historical roots expand and consolidate. But beware, we have deliberately chosen not to adopt the biblical and peremptory term "origin", in the sense of "origin of the world", because we believe that the metaphor of roots well represents an idea of different and intertwined paths that move and adapt, seeking sap in a broad, rich, but also uncertain terrain, with different layers and roughness, as is precisely the terrain investigated by "history".

Out of metaphor: What is history as knowledge of our past? What does "knowledge" in history consist of? We know that it is not and cannot only be the indispensable historical data and facts, which are also sometimes shaky and uncertain, at the risk of being questioned. Certainly, knowledge results from a cultural debate that cannot be separated from its socio-political-ideological context. Therefore, knowledge is the confrontation of different points of view that each bring their own critical and interpretative slant to the so-called "objective facts". From the confrontation/clash of these different cultural and interpretative planes come different stories that sometimes intertwine, overlap, but sometimes contrast and contradict each other. In this sense, as we will say later, the term "expanded" has been adopted by some of our masters as stimulating and provocative, referring to the biological-chemical metaphor, looking at the molecular structure of many materials capable of expanding and evolving, adopting the equally obvious astrophysical metaphor of the dizzying expansion of galaxies and the universe itself. There is no doubt that the world, and by now we would say the universe, of design as a design discipline, has experienced in recent decades, particularly in this first quarter of the 21st century, an evolution of specific fields and directions of research and design that were almost unknown or still in its infancy in the 20th century.

As design historians, we must feel called upon to sharpen our interpretative tools, but perhaps – even better – to revise and calibrate these tools, and then to realise that – as has always been the case with biological or astrophysical investigative tools – we need to be able to redesign and adopt what may be our new reading tools. Probably also to discover that this expansion must be measured and studied very carefully and verify,

time after time, the authentic substance of what we are interested in and/or willing to recognise as an effective part of design culture.

Expansion of Design

The VI AIS/Design Conference has been inspired by the critical contribution that Vanni Pasca offered us as a scholar, mentor and lecturer at Politecnico di Milano and other universities, as well as the first president of the Italian Association of Design Historians (AIS/Design). Among his many contributions, here we mention the one that more than others lies at the origin of this conference and its significance: the afterword to the comparison of ideas between Umberto Eco and Vittorio Gregotti, *Sulla fine del design [On the End of Design]*, published in 2018 as a re-edition of an original exchange that came out in the magazine *Lotus International* in 2009. Pasca comments and delves into the general framework of the so-called "end of design", or rather its crisis (Argan, 1983; Argan, 2003), connected to the abandonment of the modernist utopia. If Gregotti's travail focuses on the reduction of design to "visual entertainment" for the market, Eco's vision is more "secular" and interested in applying semiotics in the formalisation processes connected to the digitalisation of products. In his commentary notes on the debate, Pasca goes beyond the evolutionary framework of design by tracing some of its possible directions in the present day, characterised by globalisation and the pervasiveness of new technologies. He concludes that design's "existential relevance" has been significantly attenuated, as had already happened to art (Argan, 1957; Argan, 1961; Dufrenne et al., 1981; Danto, 1997). This, however, does not mean that design is dead: "design [has] expanded" (Pasca, 2018, p. 39). As design undergoes profound change, this expansion must be "analysed, with attention to the changes that are rapidly occurring" (Pasca, 2018, p. 39).

Embracing Pasca's critical approach spurs us to go further with design history, both by overcoming a repetitive and non-pluralistic vision and by initiating a reflection based on the investigation of current phenomena, changes and problems that design faces in the contemporary world; and also, to address the issue of the loss of relevance that the teaching of history is undergoing within design curricula. His provocations stimulate us to rethink the way of doing history, historical methods, and teaching, and he also makes renewed arguments to highlight the relevance of historical knowledge in understanding current design and opening up visions of

the future. These issues, with their impact on research methods, teaching and dissemination, are fundamental to the political relevance of design.

Making these positions our own was the intention behind the sixth edition of the conference organised by the Association. An initiative that, on previous occasions, has always represented an opportunity for dialogue between design historians and among the members of the Association, allowing the association itself to grow and consolidate.

The conference has drawn new lines of potential development and expansion with this edition. First of all, participation was intentionally broadened to the international scene, allowing Italian projects and research to catalyse visibility and dissemination in a broader context, and enriching the comparison itself and the scope of studies on an international level. An opportunity that, it is hoped, can only have led to contamination and growth.

Furthermore, the conference used a bilingual (Italian and English) formula to encourage broader participation. The possibility of presenting contributions in languages other than English can ensure internationalisation from a pluralistic rather than a uniform and monolingual perspective. This is a common practice at different international conferences that places dialogue, inclusion, decolonisation and participation among the core values of university research.

Finally, the conference occurred within a polytechnic school, where multidisciplinary creates fertile ground for the mutual exchange of knowledge and experience. To take advantage of the multidisciplinary formula, we wanted to promote discussion on the future of history between design historians and researchers from the various disciplinary fields that make up the design curricula, proposing a historical insight into topics that have acquired new relevance today.

We are confident that these three choices, challenging established modes, can open up new perspectives and expand the history of design and its study.

New Histories

The conference was an opportunity to map emerging scenarios and developments within the landscape of historical studies. Alongside established lines of enquiry, new areas of research or new themes emerge that

deserve to be explored and that mark the expansion, as well as the cultural growth, of this discipline.

At least three macro-areas can be distinguished, which outline as many sensitivities as possible in the field of research. We see the need to explore the presence and contribution of women to the history of design more thoroughly. A path outlined in Track 10 in which researchers have tackled – collectively or by focusing on specific figures – the stories and history of female protagonists. The historical investigation is conducted through punctual studies, with the work of ploughing through and systematising archives and direct sources, and in a more interpretative dimension, capable of outlining critical scenarios that contextualise these figures in the already written and taught panorama of design history.

A second macro-area sees the historical-methodological debate focus on recent perspectives exploring the area of new histories and contemporaneity. Indeed, interventions such as those collected in Tracks 2 and 9 explore the recent past, which is so contemporary as to be almost indistinguishable from the present or the near future that will see these trajectories historicised. On the one hand, the world of the production of objects, artefacts, services and systems that have in digital technologies or disciplinary hybridisation their peculiarity; on the other hand, the ephemeral dimension of documentary sources – immanent and perishable at the same time – that impose a reflection on methods and practices of investigation. Historical research faces new challenges in both cases, especially regarding methods and sources: increasingly hybrid and testimonial in the former, less stable and selected in the latter. An ambiguous challenge that calls for deep and urgent reflection.

Finally, among the emerging trends, we note the interest and attention for that strand oriented towards contextualising and framing the history of design, a discipline that is now mature, both as a critical-reflexive discipline that looks at contemporary phenomena from an interpretative perspective, and as a fa-actual discipline given the current and future challenges that design faces. In particular, the ecological crisis with the urgency of change opens up new frameworks for stories and narratives interweaving design with science and environmental movements, politics, society, human and non-human natures, renewing historical themes, approaches and research methods.

The Didactics of Design History

The topic of teaching in design history courses found an original cue at the conference precisely because of the discussion of this discipline within a polytechnic culture. However, the issue of didactics plays a central role within the discipline itself and the broader research community.

The humanities seem to be suffering from a general crisis within first and second level degree courses that are more oriented towards a practical-technical (*practice-based*) education that is strongly shaped by the short and medium term expectations of companies and the professional production world, rather than towards a medium and long term cultural and critical development that is indispensable in a complex and rapidly changing world.

Didactics is the meeting point between changing perspectives and research leitmotifs, new sensitivities and issues such as those already mentioned, and the expectations and learning models of the new generations.

At a time of immanent present, it becomes critical to reorganise and reinterpret the heritage of knowledge of design history, maintaining the methodological rigour of research while making it accessible in ways and methods that meet the needs of students. Two tracks (Track 3 and Track 7) dedicated to this critical theme are oriented in this direction. They have reported on some experiences of teaching design 'histories' in recent years, both in the Italian and international spheres, which could define instructive discussion elements for a concrete revision of teaching methodologies within design study courses.

Vanni Pasca

Returning to Vanni Pasca, the conference took place two years after his death and included a session in which the winning theses of the first edition of the prize named after him were awarded. We therefore felt it was essential to dedicate a part of this conference to Vanni Pasca, with a session in which Raimonda Riccini (as keynote speaker), Rossana Carullo and Vincenzo Cristallo, Pietro Nunziante, and Domitilla Dardi explored his figure as a researcher, historian, and thinker. It has already been said how much his reflections, considerations, and contributions were of reference in defining the slant for the VI AIS/Design conference.

For many of us, Vanni was a teacher, a friend, and a reference figure.

But he was also one of the founders of the Italian Association of Design Historians (AIS/Design), along with Raimonda Riccini and Enrico Morteo, and its first president. He was an animator, a promoter, and a provocateur – a provocateur of statements and certainties, to stimulate work in evolutionary terms.

One of the many contributions Pasca made to the association is the debate, still available on the association's website, called *On Design History*. The debate is rendered in the form of the letters Pasca exchanged with some internationally prominent colleagues. It is a series of considerations and reflections on design history research and its teaching. Some scholars, such as Kjetil Fallan and Grace Lees-Maffei, who discussed this correspondence with him in 2012, were present at the conference, and their contributions are published here. Others are part of the significant scientific and review committee set up for the occasion.

It cannot be denied that some of those considerations were a further inspiration and indication to define the perimeter of the conference itself. Pasca, who in his last years taught, among other things, at Politecnico di Milano, left us with an important task: reasoning and proposing possible futures for the history of design and its teaching. We are sure that in the coming pages, everyone will be able to find themes, inspirations, and stimuli that will enrich the history of design in the coming years.

At this point, it is necessary to give some numbers to measure the conference's success. Given the premises mentioned above, when the call was launched in February 2023, 58 proposals were sent in the form of abstracts by 70 authors from different continents and nationalities (Italy, UK, Australia, Belgium, Brazil, France, India, Israel, Norway, Taiwan, Hungary, USA). 38 were selected for participation in the conference. A total of 48 reviewers contributed to the final proposal selection process. During the two days, 48 papers were presented by 60 authors, including three keynote speakers (in addition to the already mentioned Raimonda Riccini, Emanuele Quinz and Paola Antonelli) and the three winners of the first Vanni Pasca Thesis Prize (Monica Pastore, Linda Raffaeli, and Claudia Vagnoni).

More than 110 people, including speakers, students, and colleagues, attended the conference.

Finally, some thanks are in order. For supporting and contributing to the organisation of the conference and the publication of the proceedings, our gratitude goes to the referents of the Design System of Politecnico di Milano, namely the Dean of the School of Design, Francesco Zurlo, the Director of the Department of Design, Alessandro Deserti, and

the Managing Director of Poli.design, the Consortium of Politecnico di Milano, Cabirio Cautela. Our heartfelt thanks go to the AIS/Design members and the Association's board of directors who chose, shared and discussed the conference proposal. Specifically, to president Maddalena Dalla Mura, vice-president Ali Filippini, councillors Elena Fava, Elisabetta Trincherini, and Manuela Soldi. Our gratitude goes to the student volunteers who supported the promoting committee in organising and running the event: Martina Esposito, Giorgia Forloni, Lara Lattuada, Margherita Spairani, and Yi Sui.

The contribution of all of them made the two-day conference a success, particularly that of the younger ones, which is already a promising outline of future history.

References

- Argan, G. C. (1957). La crisi dei valori. *Quadrum*, IV, 3-15.
- Argan, G. C. (1961). Salvezza e caduta dell'arte moderna. *Il Verri*, June(3), 3-42.
- Argan, G. C. (1983). Crisi del design. In G. C. Argan (Ed.), *Storia dell'arte come storia della città*. Editori Riuniti.
- Argan, G. C., (2003). *Progetto e oggetto*. Medusa.
- Pasca, V. (2018). Dopo i discorsi sulla fine. In N. Bassoli, M. Garcia Sanchis, & G. Piccarolo (Eds.), *Eco/Gregotti. Sulla fine del design* (pp. 33-39). Editoriale Lotus.
- Danto, A. (1997). *After the End of Art. Contemporary Art and the Pale of History*. Princeton University Press.
- Dufrenne, M., & Formaggio, D. (1981). *Trattato di estetica, vol. I*. Mondadori.

ALLE RADICI DI AIS/DESIGN: VANNI PASCA E GLI STUDI STORICI DEL DESIGN IN ITALIA

Maddalena Dalla Mura
Presidente AIS/Design

Design espanso e futuro della storia del design: la scelta dei curatori del VI Convegno AIS/Design di ripartire da questioni che sono state a lungo al centro della riflessione storiografica di Vanni Pasca (1936-2021) offre l'occasione per ricordare la sua figura, il ruolo attivo che ha svolto nel dibattito storiografico del design, e specialmente l'impronta da lui data all'Associazione Italiana Storici del Design, di cui è stato co-fondatore e primo presidente.

Costituita nel 2009, su iniziativa di Pasca, Raimonda Riccini ed Enrico Morteo, AIS/Design è nata con lo scopo di promuovere la cultura e gli studi storici del design in Italia e di contribuire all'avanzamento dell'elaborazione storica e storiografica del design.¹ Per Pasca in particolare si trattava di incanalare e condividere un impegno che lo occupava da almeno un ventennio, certamente da quando nel 1991 aveva promosso con Francesco Trabucco, presso il Politecnico di Milano, il convegno *Design: Storia e Storiografia*. All'origine di questo incontro c'era la convinzione maturata da Pasca (1995) che fosse necessario attivare nel nostro paese una specifica riflessione storiografica sul design e recuperare il ritardo che ancora caratterizzava questo ambito rispetto, per esempio, alla cultura architettonica e ad altre discipline storiche (pp. 35, 42). Diverse considerazioni lo motivavano. In primo luogo, la fioritura di interesse per la storia del design e l'apparire in Italia, nel decennio precedente, di una significativa letteratura, che tuttavia era ancora immatura, priva di un'adeguata discussione metodologica (pp. 19, 38). Riferendosi specificamente alle sistematizzazioni della storia del disegno industriale di Enzo Frateili, Renato De Fusco, Vittorio Gregotti, Enrico Castelnuovo, ma anche alla scrittura militante del design neomoderno di Andrea Branzi, Pasca osservava come i diversi modelli teorici, ideologici e culturali abbracciati dagli autori si esprimevano tuttavia in una omogeneità di temi, contenuti e letture del passato (pp. 19, 26, 34-35). In secondo luogo, c'era l'osservazione comparativa di quanto invece stava avvenendo a livello internazionale, soprattutto nel contesto statunitense, dove la storia del design era oggetto di un più vivace e aggiornato dibattito (pp. 26, 19). Il convegno milanese, con la partecipazione di relatori stranieri – Fredrik Wildhagen, Victor Margolin, Stanislaus von Moos – era dunque il tentativo di dare un diretto impulso agli studi storici in Italia, per “una nuova riflessione di tipo storiografico” (p. 35). In tale cornice, Pasca non si limitava a dichiarazioni di principio ma si calava nell'arena, esaminando testi e posizioni altrui, contestualizzando concetti filosofici e storiografici, formulando interrogativi e saggiando ipotesi. Evidente frutto di approfondite letture e meditate riflessioni, la sua relazione

si muoveva fra coordinate già ben definite. Innanzitutto, il riconoscimento della storia del design come disciplina storica – “occuparsi di storia del design da storici”, secondo l’invito tratto da Castelnuovo (p. 42) – e come disciplina autonoma, aperta allo scambio disciplinare ma non riducibile ad altri ambiti e settori di studio. Questo assunto, portava fra l’altro Pasca a rigettare decisamente la proposta avanzata da Margolin durante lo stesso convegno di inglobare la storia del design nei Design Studies (Margolin, 1995b)² e viceversa a guardare con entusiasmo al dialogo con le scienze sociali (Pasca, 1995, pp. 38-39, 42-43). Un altro punto distintivo del pensiero di Pasca era poi la volontà di mantenere la riflessione storiografica collegata alla critica del presente. Ai suoi occhi le grandi trasformazioni e discontinuità che stavano segnando il passaggio fra i due millenni – all’epoca si parlava di “terza fase della rivoluzione industriale”, di “dimensione informatico-informativa” e di “mondializzazione” (pp. 24-25, 41) – comportavano un ripensamento sia dei modelli e quadri teorici del design sia della sua interpretazione storica. L’esigenza di assumere questo doppio sguardo era sintetizzata nelle parole dello storico francese Marc Bloch³ secondo cui bisogna “comprendere il passato mediante il presente” e considerare che “l’incomprensione del presente nasce fatalmente dall’ignoranza del passato” (p. 43; Bloch, 1949/1998). L’approssimarsi di nuovi scenari tecnologici, economici, culturali spingeva quindi Pasca a riaffermare, con un certo ottimismo, il ruolo della storia. In questa cornice, nonché a fronte dell’ormai raggiunto “distacco” del design e dei designer rispetto alla cultura architettonica, e della crescita della domanda e offerta di educazione specifica, Pasca puntava inoltre già allora la sua attenzione sul valore che la storia del design e il suo insegnamento hanno nella educazione dei progettisti e in generale per la pratica e cultura del design (Pasca, 1995, pp. 23-24, 43). Perché “pensare o ripensare la storia del design è anche un modo di ripensare il design stesso” (p. 25).

Negli anni seguenti, e soprattutto nel nuovo millennio, Pasca è tornato ripetutamente su questi temi, spesso chiamando a raccolta attorno a sé altri studiosi e colleghi, coltivando con evidente piacere il confronto con punti di vista diversi, infine praticando la relazione come forma di azione culturale. Dentro questo orizzonte si collocano anche le origini di AIS/Design. Vale la pena ricordare, d’altra parte, che la nascita dell’Associazione venne annunciata nel 2008 durante un altro convegno che si poneva in ideale continuità con quello tenutosi al Politecnico di Milano: *Design: Storia e Identità* (Università Iuav di Venezia, 15-16 settembre 2008). Curato da Pasca, Marco De Michelis e Raimonda Riccini, questo incontro

sviluppa l’obiettivo indicato da Bloch invitando storici e studiosi internazionali e italiani a verificare “come la storia possa contribuire a chiarire questioni oggi presenti nel mondo del design e aprire nuovi filoni di ricerca e di interpretazione del passato a partire da temi che emergono dalla contemporaneità” (*Design: Storia e Identità*, 2008).⁴ Quando poi nel 2011 AIS/Design ha organizzato il suo primo convegno, *Il design e la sua storia* (Triennale di Milano, 1-2 dicembre 2011), i relatori – tutti italiani – sono stati chiamati a confrontarsi sui differenti modelli teorici e metodologici della storia del design, in altre parole a tornare sul nodo della riflessione storiografica evidenziato da Pasca vent’anni prima. Accanto alle relazioni, in questa occasione il programma prevedeva tuttavia anche alcune commissioni tematiche che, con il coinvolgimento di più giovani ricercatori, puntavano a impostare il lavoro dell’Associazione verso una fase più operativa, attraverso ricognizioni dello stato dell’arte e proposte per l’avanzamento degli studi storici in Italia.⁵

In veste di presidente AIS/Design, Pasca esplicitava questa intenzione nel suo intervento che, significativamente intitolato “La storia del design oggi: Compiti e prospettive”, riprendeva e precisava varie questioni già poste sul tavolo nel 1991, unendo analisi critica e spinta costruttiva. Ancora una volta Pasca osservava i progressi recenti della letteratura storica del design in Italia, di cui però non esitava a rilevare i limiti: la tendenza a isolare il caso italiano, la prevalenza di testi dedicati al design d’arredo e d’interni e al design autoriale, l’abitudine alla scrittura compilativa e la carenza di ricerche d’archivio (Pasca, 2013, pp. 23-25). Nuovamente, poi, egli segnalava i più avanzati passi della storiografia internazionale, le direzioni della storia mondiale e globale, l’affrancamento dal riferimento esclusivo alla storia dell’architettura o dell’arte, il rapporto con altre storie, della tecnica e dell’impresa, culturale e materiale. Nel rivolgersi alla prima schiera di socie e soci di AIS/Design, Pasca si soffermava però su un problema più ampio: il “declino della storia” e del sapere storico nella cultura e nella educazione, incluse quelle del design. Se nel 1991 egli aveva intravisto la potenziale crescita d’importanza degli studi storici e dell’insegnamento della storia, ora si trovava costretto a registrarne la diffusa marginalizzazione. In particolare, lo sbilanciamento fra la crescita di corsi e scuole di design e lo scarso spazio qui riservato alla storia del design era una condizione che Pasca attribuiva sia al prevalere in questo ambito di un approccio tecnicistico e “operazionista”, improntato al *problem solving* e sostanzialmente a-storico⁶, sia all’assenza di percorsi formativi dedicati agli storici del design (pp. 24, 29-30). Nell’immediato orizzonte dell’Associazione egli poneva

quindi due questioni fra loro intrecciate: occuparsi della formazione degli storici del design, e valorizzare l'insegnamento della storia del design nella educazione dei futuri designer. In merito a questo obiettivo la visione di Pasca era alta: decisamente contrario alla riduzione della storia a conoscenza strumentale, a mera "alfabetizzazione" preliminare al servizio dei corsi di progettazione, egli rivendicava l'autonomia della storia e dei saperi umanistici come tasselli fondamentali per l'educazione di progettisti consapevoli e responsabili, infine per l'avanzamento stesso del design (pp. 23, 30). Per quanto riguarda la formazione degli storici, poi, egli auspicava che AIS/Design contribuisse a far crescere giovani studiosi aggiornati su metodi, strumenti e dibattiti inerenti la storia del design e gli studi storici, capaci di assumere "l'abito e il comportamento dello storico" (pp. 24-26).

Questi temi sono stati in effetti al centro delle attività dell'Associazione negli anni seguenti. Nell'autunno 2012 Pasca stesso avviava con autorevoli colleghi stranieri, storici, critici e docenti uno scambio epistolare (*On Design History*) incentrato proprio sul ruolo della storia del design e del suo insegnamento, specialmente nelle scuole di design. Pensate come dialogo informale e aperto, le lettere vennero pubblicate in breve tempo all'interno del neonato sito web di AIS/Design, con l'invito a ulteriori contributi (Pasca, 2012-2013).⁷ Nel frattempo, i coordinatori di una delle commissioni tematiche del primo convegno AIS/Design, Pier Paolo Peruccio e Dario Russo, erano già al lavoro per l'organizzazione del secondo appuntamento biennale dell'Associazione che, con il titolo *Storia Hic et Nunc*, avrebbe riunito studiosi e ricercatori italiani sul tema della formazione dello storico del design in Italia e all'estero (Politecnico di Milano e Triennale di Milano, 28-29 novembre 2013).

In questa sede, nella sua relazione introduttiva, Pasca offriva un nuova sintesi e tessitura dei temi illuminati nei precedenti interventi – non tanto una ripetizione, ma piuttosto il segnale del ricorrente bisogno di chiarirsi, di rilanciare e ridefinire le priorità. Da un lato egli tornava sull'"eclissi della storia" e sulla rilevanza della storia "per riaprire la riflessione sul progettare" (Pasca, 2015, p. 22). Dall'altro egli riconduceva l'attenzione dei colleghi verso un punto che continuava ad assorbirlo: la necessità, ma anche la difficoltà, di rinnovare i modelli e discorsi storiografici alla luce dei cambiamenti del presente (p. 17). Ancora Bloch, insomma. A conferma di quanto la sfida lo impegnasse in prima persona, Pasca provava a proporre una direzione concentrandosi sulle periodizzazioni storiche del design e sulla loro crisi, stimolata dalla nuova storia mondiale e dal superamento della storiografia eurocentrica, a loro volta innescate dai processi culturali

della globalizzazione. Aggiornando considerazioni già impostate a inizio anni '90 in merito alle continuità e discontinuità della storia (Pasca, 1995, pp. 40 ss.), Pasca riaffermava l'utilità delle periodizzazioni per l'interpretazione storica ma, attraverso un breve affondo sull'evoluzione della figura professionale e sociale del designer fra Sette e Ottocento, segnalava anche che le diverse "fasi" del design sono da intendere non come mere "sostituzioni" di teorie e modelli, "senza residui", bensì come una progressiva complessificazione, un ampliamento del design, caratterizzato da nuovi metodi e tendenze come pure da persistenze (Pasca, 2015, pp. 18-21). Interessato a comprendere le radicali discontinuità dell'età contemporanea, Pasca appariva anche preoccupato di rintracciare e approfondire le continuità dei processi storici. Quanto meno così mi sembra si possa interpretare la sua relazione. Nella sua abitudine ad aprire molteplici fronti, infatti, non sempre Pasca ha consegnato nei suoi contributi argomenti definitivi; piuttosto, come accennato sopra, ha dato spesso l'impressione di voler lanciare sul tavolo uno o più sassi, in cerca di contraddittorio, con gli altri o con sé stesso.

La tensione irrisolta fra gli sviluppi del design attuali e i modelli storiografici è stata del resto uno dei temi centrali del lungo intervento che l'anno successivo Pasca ha tenuto come keynote speaker – e come presidente AIS/Design – alla nona conferenza dell'International Committee for Design History and Design Studies (Aveiro, 8-11 luglio 2014). In quella che si presenta come un'estesa ricomposizione delle sue ventennali riflessioni – un assemblaggio non del tutto lineare, a dire il vero, anche a causa di una poco curata traduzione in inglese – egli articolava ulteriormente la questione, esaminando con maggiore dettaglio le trasformazioni della pratica progettuale contemporanea. Lo sguardo si rivolgeva non più solo alla nuova estensione geografica e culturale del design ma anche all'apparire di tendenze come il design art e il design per il sociale, nonché alla espansione tipologica del progetto, con l'ibridazione di ambiti in passato distinti (prodotti, spazi, comunicazione), l'affermazione di nuovi filoni come l'interaction design, il service design, il design strategico, e il dischiudersi di nuove specializzazioni legate a inedite possibilità tecnologiche (Pasca, 2014, pp. 51-52). Una prima esplicitazione dell'idea di "design espanso" che Pasca avrebbe ripreso in successivi interventi (Pasca, 2018), e l'affresco di un paesaggio che a suo avviso richiedeva più ricerca e interpretazione storica, come chiave di significazione (Pasca, 2014, p. 54).

Intanto, nel 2014 la presidenza di AIS/Design passava a Raimonda Riccini (2014-2018), e in seguito sarebbe passata a Giampiero Bosoni

(2018-2021). Pasca non ha tuttavia smesso di sollecitare e pungolare colleghe e colleghi, dentro e fuori l'Associazione. E se nel terzo convegno biennale, dedicato alle “donne del design” (*Angelica e Bradamante: Le donne del design*, a cura di Raimonda Riccini, Triennale di Milano, 17-18 giugno 2016), la sua voce non era presente, Pasca ha però partecipato al successivo appuntamento, *Italia: Design, politica e democrazia nel XX secolo*, organizzato a dieci anni dalla nascita di AIS/Design, e curato da Elena Dellapiana, Luciana Gunetti e Dario Scodeller (Salone d'Onore del Castello del Valentino, Torino, 28-29 giugno 2019).⁸ All'interno della tavola rotonda conclusiva, dialogando con storici e designer sulle relazioni fra design, politica e società, Pasca approfittava per verificare – con piglio personale – il suo ragionamento sul senso della storia in relazione al presente e al futuro, del design. “[È] possibile essere estranei a ciò che ci ha preceduti?”, si chiedeva e chiedeva, di fronte alle sfide e ai cambiamenti recenti (Pasca, 2019). Oggetto polemico del suo discorso erano in particolare la concezione sempre più diffusa del design come forma di “politica culturale” e di “assistenza socio-culturale”, da molti considerata una fase radicalmente nuova della progettazione. Rispetto a questa interpretazione – la “costola” di Ezio Manzini, come lui la definiva – Pasca si dichiarava in “disaccordo totale”, leggendo in essa non già un nuovo modello, o una effettiva nuova “fase” del design, ma piuttosto una rinuncia al “progetto”. Nuovamente, dunque, la questione delle discontinuità e delle continuità. Non persuaso dell'ipotesi di un “azzeramento” della fase del design industriale otto-novecentesco, e comunque rifiutando l'idea della trasformazione del design in una pratica primariamente sociale, egli sollecitava dunque i convenuti, come studiosi ed educatori, a tornare alla storia, a fare ricerca e interrogare ancora il passato, con la speranza – si direbbe – di individuare un diverso orizzonte, non meramente “assistenziale” ma propriamente progettuale. In questa prospettiva, rispetto al tema e ai contenuti del convegno stesso, anziché seguire le tracce del design come politica o azione culturale, egli suggeriva piuttosto di sviscerare le relazioni intercorse fra design e organizzazione ed esercizio del potere.

Sono trascorsi ormai più di due anni dalla scomparsa di Vanni Pasca. Ripercorrere il suo pensiero e tornare alle radici dell'Associazione è certamente salutare – tanto più in una fase in cui AIS/Design sta crescendo. Chiaramente la ricostruzione qui svolta, concentrata solo su alcuni interventi e testi, è una restituzione parziale del ragionamento storiografico di Pasca, della ricchezza di idee che lui ha condiviso con la comunità italiana e internazionale del design, attraverso dialoghi e conversazioni. L'augurio,

nondimeno, è che questo breve excursus serva a ricordare che molte questioni sollevate da Pasca, molte indicazioni da lui poste, con altri, a fondamento di AIS/Design, sono ancora un impegno per la nostra Associazione: la valorizzazione dell'autonomia e della specificità della storia del design; la necessità di coltivare la discussione teorica e metodologica, e il rapporto con il più ampio campo degli studi storici; il confronto attivo con il presente, l'analisi critica delle discontinuità come pure delle continuità con il passato; l'attenzione per l'educazione dei designer e per l'insegnamento della storia del design come forma di conoscenza e di pensiero critico; la formazione e la crescita di nuove schiere di storici, preparati ad affrontare queste e altre sfide. In questa prospettiva, il sesto convegno AIS/Design, per i temi proposti, per il respiro internazionale e per lo spazio dato al pensiero di Pasca, certamente offre un contributo rilevante. Nella stessa prospettiva si colloca inoltre l'istituzione del premio di tesi di storia del design intitolato a Pasca e volto a promuovere il lavoro di giovani laureati e dottori di ricerca. Gli esiti della prima edizione di questo riconoscimento (2023), presentati in questo volume con i contributi di Monica Pastore, Linda Raffaelli e Claudia Vagnoni, confermano che ci stiamo muovendo nella direzione giusta. Certamente c'è ancora molto da fare, e l'invito a misurarsi con gli obiettivi qui ricordati resta aperto.

Notes

1. Ancora oggi è questa la missione dell'Associazione. Si veda lo statuto <https://www.aisdesign.org/>.
2. Questa proposta avrebbe provocato un acceso dibattito internazionale negli anni seguenti, raccolto nelle pagine di *Design Issues* (1995; cfr. Margolin, 1992, 1995a, 1995b).
3. Nell'intervento al convegno del 1991 Pasca derivava il riferimento a Bloch da Maldonado (1987, p. 110).
4. Purtroppo di questo convegno, che Pasca aprì con un intervento a braccio, di ampio respiro, che spaziava fra storia, storiografia e design contemporaneo, non esistono gli atti.
5. Le relazioni includevano contributi di, oltre Pasca, Daniele Baroni, Alberto Bassi, Giampiero Bosoni, Fulvio Carmagnola, Anty Pansera, Raimonda Riccini, Maurizio Vitta. Le commissioni tematiche erano dedicate a: Musei del design (Fiorella Bulegato e Maddalena Dalla Mura), Design e industria (Giorgio Bigatti e Domitilla Dardi), Formazione dello storico del design (Pier Paolo Peruccio e Dario Russo), I linguaggi della comunicazione visiva e il design (Daniela Piscitelli e Carlo Vinti).
6. In questa analisi, Pasca seguiva l'analisi di Victor Margolin (2009; 2013) che a sua volta riprendeva il pensiero di Eric Hobsbawm. Margolin aveva avanzato questa ipotesi, riprendendola da Eric Hobsbawm, nel suo testo "Design in History" pubblicato in *Design Issues* nel 2009. L'interesse di Pasca per le considerazioni svolte da Margolin in questo articolo è confermato dalla richiesta che mi rivolse di farne una traduzione italiana, che infine fu pubblicata nel primo fascicolo della rivista *AIS/Design: Storia e Ricerche* nel 2013.
7. Come riferiva lo stesso Pasca, questa iniziativa era nata dall'incontro e dal dialogo con la studiosa Susan Yelavich, all'epoca coordinatrice del MA in Design Studies della Parsons The New School For Design di New York. Lo scambio di lettere *On Design History* coinvolse fra gli altri Tefik Balcioglu, Anna Calvera, Clive Dilnot, Kjetil Fallan, Carma Gorman, Grace Lees-Maffei, Victor Margolin, Jonathan Mekinda. Le lettere sono disponibili nel sito di AIS/Design, <https://www.aisdesign.org/v2/ais/riflessioni/>.
8. Si devono a Dario Scodeller la trascrizione e la redazione dell'intervento di Pasca (2019).

References

- Bloch, M. (1998). *Apologia della storia o Mestiere di storico*. Einaudi. (Original work published 1949).
- *Design: Storia e Identità*. (2008). Press release from *Il Convegno internazionale di studi storici sul design* (Venezia September 15-16, 2008).
- Design Issues. (1995). *Design Issues*, 11(1). <https://www.jstor.org/stable/i267290>.
- *Il design e la sua storia*. (2013). Atti del I convegno dell'Associazione Italiana Storici del Design (Triennale di Milano, December 1-2, 2011). Lupetti.
- Maldonado, T. (1987). *Il futuro della modernità*. Feltrinelli.
- Margolin, V. (1992). Design History or Design Studies: Subject Matter and Methods. *Design Studies*, 13(2), 104-116. [https://doi.org/10.1016/0142-694X\(92\)90250-E](https://doi.org/10.1016/0142-694X(92)90250-E).
- Margolin, V. (1995a). Design History or Design Studies: Subject Matter and Methods. *Design Issues*, 11(1), 4-15. <https://doi.org/10.2307/1511610>.
- Margolin, V. (1995b). Storia del design o studi sul design?. In V. Pasca & F. Trabucco (Eds.), *Design: Storia e Storiografia* (pp. 51-73). Proceedings of the

I Convegno internazionale di studi storici sul design (Politecnico di Milano, 1991). Progetto Leonardo.

- Margolin, V. (2009). Design in History. *Design Issues*, 25(2), 94-105. <https://www.jstor.org/stable/20627808>.
- Margolin, V. (2013). Il design nella storia [M. Dalla Mura trans.]. *AIS/Design: Storia e Ricerche*, 1(1), 24-39. <https://www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/article/view/20>.
- Pasca, V. (2013). La storia del design oggi: Compiti e prospettive. In *Il design e la sua storia* (pp. 21-31). Proceedings of the *I Convegno dell'Associazione Italiana Storici del Design* (Triennale di Milano, December 1-2, 2011). Lupetti.
- Pasca, V. (2014). History of Design – Reflections. In H. Barbosa & A. Calvera (Eds.), *Tradition, Transition, Trajectories: Major or minor influences?* (pp. 45-56). Proceedings of the *IX International Committee for Design History and Design Studies* (Aveiro, July 8-11, 2014). Blucher Design Proceedings. <https://doi.org/10.5151/DESPRO-ICDHS2014-0002-2>.
- Pasca, V. (2015). Introduction. In P. P. Peruccio & D. Russo (Eds.), *Storia Hic et Nunc: La formazione dello storico del design in Italia e all'estero* (pp. 15-22). Proceedings of the *II convegno dell'Associazione Italiana Storici del Design* (Politecnico di Milano and Triennale di Milano, November 28-29, 2013). U. Allemandi.
- Pasca, V. (2019). [Presentation at the roundtable of *Italia: Design, Politica e Democrazia nel XX secolo*, IV convegno dell'Associazione Italiana Storici del Design (Torino June 28-29, 2019)]. Transcription by D. Scodeller. <https://www.aisdesign.org/v2/pasca-intervento-al-iv-convegno-ais-design/>
- Pasca, V. (Ed.). (2012-2013). *On Design History* [Letters]. AIS/Design. <https://www.aisdesign.org/v2/ais/riflessioni/>.
- Pasca, V., & Trabucco, F. (Eds.). (1995). *Design: Storia e Storiografia*. Proceedings of the *I convegno internazionale di studi storici sul design* (Politecnico di Milano, 1991). Progetto Leonardo.
- Pasca, V. (2018). Dopo i discorsi sulla fine. In U. Eco & V. Gregotti, *Sulla fine del design* (pp. 33-39). Editoriale Lotus.
- Peruccio, P. P., & Russo, D. (Eds.). (2015). *Storia Hic et Nunc: La formazione dello storico del design in Italia e all'estero* (pp. 15-22). Proceedings of the *II Convegno dell'Associazione Italiana Storici del Design* (Politecnico di Milano e Triennale di Milano, November 28-29, 2013). U. Allemandi.
- Riccini, R. (Ed.). (2017). *Angelica e Bradamante le Donne del Design*. Proceedings of the *III convegno dell'Associazione Italiana Storici del Design* (Triennale di Milano, June 17-18, 2016). il Poligrafo.

KEYNOTE 1

THINKING DESIGN OTHERWISE. BOUNDARIES, HISTORIES, PERSPECTIVES

Emanuele Quinz

Université Paris 8 Vincennes-Saint Denis

Abstract

As if it were no longer a discipline within an artistic system, a professional and productive sector within an economic system, a field of techniques, concepts, practices and traditions within a cultural horizon, the notion of design has undergone a remarkable expansion since the 1960s. Thanks to the increasing industrialisation and globalisation, and the development of digital technologies and networks, its fields of application have multiplied exponentially: from objects and products to services, interfaces, infrastructures, and even relationships and experiences. At the same time, its definition seems to lend itself to a form of universality. As Ettore Sottsass anticipated in 1971, from now on “everything is design, it is an inevitability”. More than a simple industrial design strategy, design is regarded as *a social practice*: a practice that is rooted in the social horizon in order to transform it.

Often aiming for short-term operability, design claims a pragmatism that refuses to be encumbered by theory and history. It forgets that the solution is often part of the problem. Therefore, to face the challenges of a world in crisis and in mutation, one of the most important challenges facing design today is to rethink its definition, its history, or rather its stories, to assert its perspectives of transformation. Thinking about design then means considering it as an experimental condition, whose objective would be to test new social configurations. Design not as an authoritarian gesture that fixes a form in space and time, but as a process that is always open: to the wear and tear of time and atmospheric agents, to the intentions and behavior of others, to the stratifications of language and history, to the incessant modification of matter, to the flow of life – to the design of others. And this does not mean renouncing form but, on the contrary, rethinking it as a plural, collective, simultaneously environmental and social dynamic, in which aesthetics and ethics tend to merge. From the *design of the world to the world as design*.

The intervention wishes to propose a critical analysis of this turning point – by confronting it from the point of view of its theoretical transformations (boundaries), the progressive pluralisation of its histories, as well as the socio-political stakes that it poses (perspectives).

Keywords

Design as social practice; design history; social criticism

Expanded design. *Design espanso*

As if it were no longer a discipline within an artistic system, a professional and productive sector within an economic system, a field of practices and traditions within a cultural horizon, the notion of design has undergone a remarkable expansion in recent decades. Increasingly, its definition seems to lend itself to a form of universality. As Ettore Sottsass anticipated in 1971, “everything is design, it’s a fatality”. More than just an industrial strategy, design is now seen as a social practice: a practice that belongs to the social horizon, to transform it.

Often aiming for short-term operability, design claims a pragmatism that refuses to be encumbered by theory and history. It forgets that, often, the solution is part of the problem. Therefore, to face the challenges of a world in crisis, one of the most important challenges that design confronts today is that of rethinking its boundaries, its history, or rather its stories, in order to affirm its perspectives of transformation. Thinking about design means seeing it as an experimental condition, with the aim of testing new social configurations. Design not as an authoritarian gesture that fixes a form in space and time, but as a process that is always open: to the wear and tear of time and atmospheric agents, to the intentions and behaviour of others, to the stratifications of language, to the incessant modification of matter, to the flow of life – to the design of others. And this does not mean renouncing form but, on the contrary, rethinking it as a plural, collective dynamic, at once environmental and social, in which aesthetics and ethics tend to merge. From *the design of the world to the world as design*.

But how has this expansion taken shape historically?

An expansion that should be analysed not as an extension of practices, of domains of application, but of the definition of design itself. If the notion of expanded design does not authorize the identification of a singular turning point, but is rooted in the magma of history, the awareness or proposal of a new definition of design could be historically situated. The redefinition of expanded design does not arise from an assessment but from a critical project.

The 1960s and 1970s saw the publication of the first texts – influenced by the communication sciences and Marxist social philosophy – which examined design in the context of a critique of industrial production methods, the object system and consumer society. In these works – from Baudrillard to Haug –, the definition of design as a disciplinary field is strictly linked to the project of modernity, to the ideology of progress,

to the developments of a technological culture and a capitalist economy. It was in this historical context, characterized by political and social turbulence, that a turning point in the definition of design took shape: from *industrial design* to *design as social practice*.

If one wants to identify an emblematic text, one can evoke the seminal *Design for the Real World*, from 1971, in which Victor Papanek explains that “all men are designers. Most of our actions are related to design, which is at the source of all human activity” (2021, p. 41): against any “specialised” approach, design assumes the role of a “generalist” action, which involves every human being (or even living being) in the transformation of the material conditions of their habitat.

In the decades that followed, while theory and criticism seemed to recede, the field of design opened to radical transformations. Gradually, design spread across a wide range of applications. Driven by the advent of digital technology and networks, it extended into the fields of interfaces, services, information, and even identities and experiences. In the 1990s began the golden age of Human-Centred Design and Design Thinking, being now regarded as *strategic design* for universal *problem solving*, renewing the balance between form and function in the service of the culture of innovation and marketing. Design is everywhere, everything is design.

If this dissemination has contributed to making it increasingly difficult to define design, it has also given it enormous visibility – which now extends beyond the boundaries of the discipline and even the territories of art. In the 2000s, symptoms of a further shift in perspective began to emerge. The rise of critical or speculative design, in the wake of the radical counter-design of the 1960s and 1970s, shifts the focus from objects to behaviour (Dautrey & Quinz, 2014) and reveals design as a conditioning device. Under pressure from the ecological crisis, at a time when *eco-social design* and *practices of social innovation* are on the rise, authors such as Anne-Marie Willis, Tony Fry and, most importantly, the American-Colombian anthropologist Arturo Escobar, with his fundamental work, *Designs for the Pluriverse* (2018), sparked what has been termed an *ontological turn*. More and more, research on design tends to increasingly grasp its political and social impact, to identify its responsibilities as a tool of modernity, to critically consider its anthropocentric project of exponential growth and exploitation of natural resources, while exploring the prospects for transition, resistance, or resilience it can offer. As Claudia Mareis and Nina Paim claim in *Design Struggle* (2021, p. 12), “design is always a socio-material practice, one intimately linked to privilege and structures of inequality,

colonial power and epistemic violence, capitalist exploitation and environmental destruction”. Today, the imperative to diversify narratives and historiographical questions, championed by openly critical, feminist, intersectional and decolonial positions, is leading to a radical reconfiguration of the field. The fertile constellation of concepts proposed by sociologists such as Erik Olin Wright and Bruno Latour, anthropologists such as Anna Tsing and Tim Ingold, philosophers such as Donna Haraway, Timothy Morton, Emanuele Coccia and María Puig de la Bellacasa, are shifting the focus of design towards the transformation or even repair of a world in crisis (also due to design).

This proliferation of perspectives is symptomatic both of the unstable fragmentation the field is undergoing and of an intense mobilization to redefine design beyond academic or institutional categories. Although, formally, design remains an applied activity (perhaps more an applied anthropology than an art?), the various forms of critical design question its social mandate: the strategy of action seems to be less and less direct (as a tool of innovation) and more and more indirect (as a critique of innovation).

But, above all, in all these proposals, the definition of design has definitively gone beyond the boundaries of industrial production to take on an extended dimension, as a social practice: a technical action, which aims at a transformation of the world, which extends beyond the polarities between nature and culture, between material and symbolic, between technical and organic, and aims at the conception of an increasingly inclusive social horizon. In terms of its impact, design no longer simply concerns a milieu of specialists and professionals, but society as a whole, from institutions to the public.

From this broader perspective, new interpretative frameworks are being proposed to rethink the relationship between subjects and objects, and the changing status of the latter: the new forms of speculative materialism in Object-Oriented Ontology, by focusing on the enigma of things, question their impact on identity and relational dynamics that constitute life in the world; life sciences explore new models for thinking of matter as an active and interconnected element, beyond the binary logic of hy-lomorphism; anthropology is helping us to rethink animism, but also to identify the multiplicity of cultural genealogies and to redefine design, beyond its traditional boundaries – as Escobar puts it – as “an ethical praxis of world-making”, concerned “with perspectives on radical interdependence”. At the same time, art and design research is setting up experimental

protocols for testing the agency of artefacts and considering the project space as a co-design process open to multiple forces and agencies: human and non-human.

Faced with all these transformations, the historians of architecture Beatriz Colomina and Mark Wigley observe that, by dint of wanting to shape the world, “the planet itself has been totally encrusted with design as a geological layer”: “there here is no longer an outside to the world of design. Design has become the world” (2016, p. 9). Consequently, today, thinking design otherwise means thinking the world otherwise.

And what about history?

Indeed, an expanded design requires an expanded history. But what does this mean concretely?

Is it about fixing the focal point of history on the progressive expansion of design, or expanding the historical focal point? Or is it about intersecting the two perspectives?

To think design otherwise means to think design history otherwise, not only its forms but also its purpose. Because, after all, the first question we historians must answer is why a history of design? What is its purpose today?

So, I would like to offer you some research leads – totally personal, which I am working on. But which may open a discussion. Three points, all three linked to the idea of introducing, rather than an expansion, a pluralisation: on the one hand, the need to pluralise history; then, to pluralise the disciplinary perspective; and finally, to pluralise spaces and occasions.

To pluralise history

In their foreword to *The Idea of Design* (1995), Victor Margolin and Richard Buchanan praise a “radical systematic pluralism to avoid a monistic vision of design” – and its history.

But what does pluralism mean in the case of history? To compose a polyphony of voices? To practice, as Manuel De Landa (2000) proposed, a non-linear history, describing a dense geological sedimentation still in gestation, or breaking it down into paradigms – theoretical units that constitute an articulation between events? Or does it mean to leave open the problematic nodes, the controversies, without resolving them? Or to introduce bifurcations?

I would like to answer with an example – on which I work with

my students – and which concerns the myth of the foundation of design – which has always haunted historians: from what moment design is there?

Opposing the modernist genealogy that identifies the birth of design with the industrial revolution, in a text from 1962, Ettore Sottsass, embracing an expanded idea of design, relocates its point of origin to a nebulous prehistory – in which a hunter invents an arrow to hunt. But neither this invention, nor the technical refinement that follows, is yet design. Design intervenes when the hunter – who exemplifies universal man – begins to decorate the arrow with ritual elements, with symbols. As Sottsass explains, “design begins where rational processes end and magical processes begin”.

So here we have, against the current, a definition of design based on the grafting of forms of technical specialization onto ritual and existential dimensions, before social ones, so that, to use Sottsass’s words, “things appear as catalysts of a ritual”: it is therefore decoration at the origin of design, the symbolic form and not the instrumental function. The background of the scene described is that of survival in a hostile world governed by the law of the cut-throat.

The speculative exercise I propose to my students is to substitute this image and this founding myth with the one proposed by the writer Ursula Le Guin, in her magnificent text *The Carrier Bag Theory of Fiction*, published in 1988 (2019). The author, in her search for a founding myth for science-fiction writing, describes another scene from a primordial prehistory, in which as the original object appears not the arrow or spear of the hunter who, in a dramatic battle kills the ferocious beast, but the carrier bag, a container in which women gather the fruits of the earth. Such a hypothesis had been made before her by the feminist philosopher Elizabeth Fisher in a manifesto-book, *Women’s Creation* of 1979, and, mediated by Le Guin’s little essay, resurfaces today in the highly influential texts of Donna Haraway or Anna Tsing. On the one hand, Le Guin replaces a genealogy of domination, based on violence, on the opposition between man and nature, with a dynamic of interdependence, in which gestures and stories – or as Le Guin poetically puts it, “grains and stars” – are interlaced. On the other hand, she breaks down the narrative rhetoric of the hero. As she explains: “Technology is a heroic undertaking, Herculean, Promethean, conceived as triumph, hence ultimately as tragedy. The fiction embodying this myth will be, and has been, triumphant (man conquers earth, space, etc.) and tragic (apocalypse, holocaust, then or now).”

Let us then try to replace the term “technology” with “design” and

recall the words of several philosophers who, in recent years, have emphasized the expansion of design, attributing it a leading role in a geopolitical process with vital consequences: Peter Sloterdijk (2006) defines the designer's mission as titanic, Benjamin Bratton (2019) as Faustian and Bruno Latour (2009) as Promethean: all declinations of a heroic mandate that, while seeming to relativize the exceptionalism of human beings on a planet adrift, does not cease to consider the exceptionalism of design – as a cause or remedy for such drift. After all, if you think about it, many historiographies are structured in this way – from Pevsner's *Pioneers of Modern Design* (1936/2005) onwards – as a gallery of heroic and exceptional portraits that make up the epic of design. Now instead, let us try to think of design otherwise: what changes if, instead of the arrow, we put the carrier bag at the origin of design? What other stories will follow?

Of course, I will not give an answer, because there is no single answer. But this example illustrates that perhaps thinking about design otherwise means to stop pretending to write history, and instead tell a story, one of many possible stories. It is therefore not only crucial to situate who is telling and to whom this tale is addressed, but also to question the assumed objectivity of historiographical writing. Objectivity is but a narrative like any other, only more dangerous because it aspires to become normative.

But let us be clear, adopting a plural perspective does not mean abdicating the cognitive mission of history, discrediting the scientific approach and respect for sources, dissipating the rigour of method in arbitrariness, diluting analysis in illustration or elevating chronicle in literature. But it means rethinking the very function of history in the changing society: a function that is first and foremost constructive, not only dialectical but dialogical.

Pluralising disciplinary perspectives

It is not only necessary to pluralise histories, but also disciplinary perspectives. Most design histories tend to establish design as an autonomous disciplinary field through the reconstruction of a cultural genealogy. But what is the aim of this operation?

To legitimise a set of heterogeneous practices within a production system, a professional field, a market? Or to establish an academic domain

(from *history of design* to *design history*?) to be occupied, to be removed from the clutches of other already established fields, such as those of art history, architecture, or the social sciences?

When I spoke earlier about the gallery of portraits that makes up design history, I did not mean to instigate ignoring the voices of those who produce or think design – on the contrary, I am extremely committed, with critical editions and translations, to expanding the resonance of these voices. I would rather propose to think of design not as a discipline that progressively reinforces itself, gradually making inclusions or exclusions that become fixed in norms and boundaries, but on the contrary as an unstable dynamic, constantly experiencing controversies, confrontations, negotiations, alliances.

In a 1984 text, Clive Dilnot presented *The State of Design History*, posing a series of methodological questions that remain relevant today. More recently, Alexandra Midal in her flamboyant *Design by Accident* (2019) proposed a method to build a *New History of Design*, which considers its emancipation from architecture “in terms of its protean nature and its continuous extension of its field of operation”.

For my part, I prefer to leave aside the question of autonomy as an expansionism in which autonomy aims to turn into supremacy or hegemony, and instead think of a field in constant movement, in which each act – definition, practice – founds the discipline not as a domain, but as a *project*. In this sense, it seems important to me to highlight, in the historical dynamic of design definitions, what I have called the “counter-disciplinary tension”.

Traditionally, a discipline is defined as a structured domain of codes and norms, identified by the boundaries that delimit it, by what it includes but also by what it excludes. The notions of inter- and trans-disciplinary leave open the possibility that disciplinary fields will be diluted in a sort of no-man's-land where the strongest domain will prevail. On the contrary, the counter-disciplinary redefines disciplines as mobile positions, which are tempered and recast in the confrontation with otherness. By defining itself as a positional but above all oppositional tension, directional but above all relational, the counter-disciplinary perspective makes it possible not to think of disciplines as defensive protocols, but as working positions from which to initiate an exchange and a dialogue, and which need to be constantly renegotiated.

Starting from this perspective, which does not aim to crystallise the expansion of a discipline, releasing it from relations with neighbouring

fields, but to leave differences and relations active, or even radioactive, it is possible to think of design otherwise – as an experimental condition, which does not claim isolation but builds from interdependence. Likewise, history becomes not the terrain of a confirmation, of a knowledge that aspires to become power, but a site of experimentation to be shared, as a precious element of a research – which is not only scientific but also social, political, even existential.

Pluralising spaces

For this – and here I come to my third and final point – history must identify new spaces and new opportunities to express itself. Get out of the academic context, to which it is too often relegated, find a true social function – which is not simply to justify an autonomous disciplinary domain.

It is not enough to relate the act and mission of design to artistic practices, scientific discoveries, technical developments, and philosophical controversies, but it must also be put to the test in the construction sites that invigorate society. Not only design, but also history has an important role to play. It is therefore a question of developing research formats that allow this role to be taken on, publicly.

With my colleagues at the Ecole des Arts Décoratifs in Paris, we are very much involved in the creation of experimental formats, in the exploration of what I call “counter-disciplinary theatres” – in which research does not aim for confrontation but for cooperation. The “counter” should not lead to a contraction in which each discipline takes refuge behind its barriers, but to a contract, not to a negation but to a negotiation, not to transform uncertainty into certainty, but to make uncertainty liveable.

Of course, the exhibition or the workshop are excellent means to expand, to pluralise perspectives, and to make research public. But, as an example, I would like to mention here another format, which we are exploring with colleagues and which we have called *Dissect*.

Dissect originates from the desire to contaminate the genre of the roundtable with a performative dimension. Using a stage set-up reminiscent of anatomy lessons, such as the famous one depicted by Rembrandt, the project proposes a discussion around a dissection table – on which not a dead body but a living work of art or design is presented.

In the history of medicine – from the anatomical investigations of Vesalius to the autopsies of forensic medical science – the dissection table

is itself the place where a kind of secular mass is celebrated, the place where physics is tested against metaphysics, the place where the materiality and mortality of bodies are tested, and a place where knowledge is shared. In our project, the dissection table becomes the setting for a cross-disciplinary exchange, where a living work of art or design is discussed by specialists from different disciplinary fields.

So, in the first session, which took place at the Pompidou Center in Paris in 2019, around the – partly living – objects designed by the architect duo Ecologic Studio in collaboration with the Urban Morphogenesis Lab of the Bartlett School of Architecture, a designer, a philosopher, a historian of science, a physicist, and an art and design historian, confronted each other. After a second venue at the Grand Palais in 2020, in November 2022 a third venue was staged in Berlin, at the Tieranatomisches Theater of the Humboldt University, in collaboration with the Matters of Activity cluster, this time in the presence of living spiders, involved by artist Tomàs Saraceno.

To quickly tell you the story, the artist asked us not to clean the theatre (which is also a museum) for several months, so that the spiders could take possession of the place, and then accompanied us to *listen* to its vibrations, which we then transmitted by shaking hands. The discussion took place afterwards, after listening to the presence and voice of the spiders and involving the audience. Around the table were, apart from me, an arachnologist, an anthropologist, a historian of science and a jurist working on the rights of the non-human.

This story is not a simple metaphor, but it illustrates a proposal to bring to the public's attention what is today one of the most pressing stakes for design, and so for the history of design – for a history projected towards the future –: to redefine the horizon of the social beyond the human. To think of society as the outcome of co-design and of design as a form of cooperation between human and non-human. But it is also an example of a living process in which history confronts other perspectives around a common question.

In conclusion, the greatest challenge lies here: research must find a way to involve the wider public, beyond the academy and institutional circuits. We cannot think about the crisis of the Anthropocene without discussing design. We cannot discuss design without telling its stories, which with each gesture recast it as a social practice.

History cannot only reconstruct the past but must become a fundamental element in constructing the future.

References

- Bratton B. (2019). *Terraforming*. Strelka.
- Buchanan R., & Margolin, V. (Eds.). (1995). *The Idea of Design. A Design Issues Reader*. The MIT Press.
- Colomina, B., & Wigley M. (2016). *Are We Human? Notes on an Archeology of Design*. Lars Müller Publishers.
- Dautrey J., & Quinz, E. (Eds.). (2014). *Strange Design, Du design des objets au design des comportements*. Villeurbanne Éditions.
- Dilnot, C. (1984a). *The State of Design History, Part I: Mapping the Field*. In V. Margolin (Ed.). (1989), *Design Discourse. History, Theory, Criticism* (pp. 213-232). The University of Chicago Press.
- Dilnot, C. (1984b). *The State of Design History, Part II: Problems and Possibilities*. In V. Margolin (Ed.). (1989), *Design Discourse. History, Theory, Criticism* (pp. 233-250). The University of Chicago Press.
- Escobar, A. (2018). *Designs for the Pluriverse. Radical Interdependence, Autonomy and the Making of Worlds*. Duke University Press.
- Fisher, E. (1979). *Women's Creation, Sexual Evolution and the Shaping of Society*. Anchor Press.
- Fry, T., Dilnot, C., Stewart, S. C. (2015), *Design and the Question of History (Design, Histories, Futures)*. Bloomsbury.
- Latour, B. (2009). A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk. In F. Hackne, J. Glynne, V. Minto (Eds.), *Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society – Falmouth* (pp. 2-10). Universal Publishers.
- Le Guin, U. (2019). *The Carrier Bag Theory of Fiction*. Ignota. (Original work published 1988).
- Mareis, C., & Paim, N. (Eds.). (2021). *Design Struggles: Intersecting Histories, Pedagogies, and Perspectives*. Valiz.
- Mareis, C., Renner, M., Greiner-Petter, M., Zeller, L. (Eds.) (2022). *Critical By Design? Cultures, Epistemologies, Practices*. Transcript Verlag.
- Midal, A. (2019). *Design by Accident. For a New History of Design*. Sternberg Press.
- Papanek, V. (2021). *Design pour un monde réel. Ecologie humaine et changement social* [critical edition of *Design for the Real World*, 1971, J. A. Clarke, E. Quinz Eds.]. Les presses du réel.
- Pevsner, N. (2005). *Pioneers of the Modern Movement, from William Morris to Walter Gropius*. Yale University Press. (Original work published 1936).
- Sloterdijk, P. (2006). Das Zeug zur Macht: Bemerkungen zum Desig als Modernisierung von Kompetenz. In P. Sloterdijk (2014), *Der ästhetische Imperativ. Schriften zur Kuns*, Suhrkamp.
- Sottsass, E. (1962). Design. *Domus*, 386.
- Tsing Loewenhaupt, A. (2015). *The Mushroom at the End of the World*. Princeton University Press.

TRACK 1
EXPANDED DESIGN:
REFRAMING THE HISTORY
OF DESIGN RESEARCH

DESIGNING IS MINING: HISTORICIZING MATERIAL ECOLOGIES OF DESIGN

Kjetil Fallan
University of Oslo

Abstract

In 1974, looking back at a long, successful career as an industrial designer and design director of US furniture manufacturer Herman Miller, George Nelson remarked that designers had better learn to act more as gardeners than as miners (Zimring, 2017, p. 126). The modern design profession is often considered a product of the industrial revolution's division of labor, which separated the ideation of artefacts from their execution. As part of the same legacy, where industrial manufacturing as a system was premised on the exploitation of extractive materials and fossil fuels, designers are natural born miners. Designing entails crucial decisions on which and how much materials to mine, blast, drill, excavate, or fell. This under-appreciated aspect of the design process is ripe for historical investigation – especially if we are ever to heed Nelson's call from half a century ago. Given the scale to which the manufacturing industry has grown in order to satisfy our seemingly endless needs and desires, designing as an activity and a profession has decisive impact on ecological systems both locally and globally. This paper will therefore argue for an expanded view of the subject matter as well as the methods of design history, as designing *with*, designing *without*, and designing *out* extractive materials are crucial parameters in both the history and the future of the human-built world. Material ecologies are starting to preoccupy historians of design, and, increasingly, these accounts are also focusing specifically on the environmental performance and impact of materials (Meikle, 1995; Fry & Willis, 2015; Martinez-Reyes, 2015; Zimring, 2017). Despite these initial forays, materials in their raw commodity forms remain at the margins of design culture, largely invisible, subsumed into the making of consumer goods (Purbrick, 2022). One potential strategy to close this gap is to consider raw materials, not as static, given entities, but as manufactured goods in their own right (Kobiljski & Teasley, 2022). Doing so will expand the remit of design history's methodological apparatus, and redefine its subject matter to encompass the entire material ecology of design, from the mine to the landfill. The resulting accounts of the waste and want of materials are of great value in forging histories of design that improve our understanding of how design practice and design culture shapes the use of resources and thus how this can be reshaped for a more sustainable future.

Keywords

materials, extractivism, ecology, environment, designing

Introduction

In 1974, looking back at a long, successful career as an industrial designer and design director of the prestigious US furniture manufacturer Herman Miller, George Nelson remarked that designers had better learn to act more as gardeners than as miners (Zimring, 2017, p. 126). The modern design profession is often considered a product of the industrial revolution's division of labour, which separated the ideation of artefacts from their execution. As part of the same legacy, where industrial manufacturing as a system was premised on the exploitation of extractive materials and fossil fuels, designers are natural born miners. Designing entails crucial decisions on which and how much materials to mine, blast, drill, excavate, or fell. Design historians can examine how these decisions regulate consumption, and how this under-appreciated aspect of the design process has changed from the second industrial revolution to the present. Given the scale to which the manufacturing industry has grown in order to satisfy our seemingly endless needs and desires, designing as an activity and a profession has decisive impact on ecological systems both locally and globally. How, then, can designers heed Nelson's call and become more like gardeners? Half a century since, there are persistent efforts to quite literally “grow” our material environment through approaches known as biological design and regenerative design (Cogdell, 2018), but as of yet these strategies are not even putting a dent in the over-taxation of extractive materials caused by conventional design and manufacturing methods. This is not to say that such approaches are futile, but to argue that design's transition from a paradigm of mining to one of gardening is a long and complex process which requires new knowledge of the role of extractive materials in design, past and present—partly because environmental histories of design must consider unsustainability on par with and intertwined with sustainability (Fallan & Jørgensen, 2017), partly because past ideas and practices can provide a “heritage of ecological design intelligence” (Orr, 2002, p. 5) with which to think in the present.

Design is habitually cast as a catalyst of consumption, whether formulated as criticism (Haug, 1971; Slade, 2006) or as promise (Błaszczuk, 2000; Katz, 2015). At the same time, design has long been seen as key in efforts to steer consumption in more desirable directions (aesthetically, functionally, economically, ecologically), from the 19th century arts and crafts movement via interwar home economics and postwar consumer advice policies to 21st century sustainable consumption campaigns. In

all these contexts, however, design is related to consumption through its manifestation as consumer products. But now that everything from genes to jeans is understood to be *designed* (Foster, 2002), the cultural significance and ecological impact of design can no longer adequately be gauged from the ideological and socio-economic functions and circulations of commodities. Similarly, environmental politics has been overly preoccupied with addressing consumers as individual actors, casting their purchasing decisions as moral acts. This is problematic both because the strategy speaks only to affluent consumers and, even more so, because it deflects attention away from the design process and the production systems, which is where decisions on the consumption of materials and resources are locked in (Malm, 2016, p. 365). To better understand how design influences consumption, we need to open the black box (Latour, 1999) that is the consumer product, dig beyond its shiny surfaces and mesmerising interfaces and examine its constituent parts; the ecological properties and entanglements of the materials of which it is made. Doing so will allow us to examine how design regulates consumption, not at the point of purchase, but at the point of origin: in the mines, quarries, and wells supplying designers and manufacturers with the extractive materials making up the industrialised world with all its modern conveniences and objects of desire. Designing with, designing without, and designing out extractive materials are thus crucial parameters in both the history and the future of the human-built world.

Material Ecologies of Design

Whether seen through the lens of bottom-up cultural practices or top-down political structures, material ecologies are starting to preoccupy historians of design. Increasingly, these accounts are also focusing specifically on the environmental performance and impact of materials. The complex process in which plastics in the 1970s went from being a miracle material promising a bright and shiny future to becoming an environmental problem of massive proportions has become an integral part of the cultural history of plastics (Meikle, 1995). Other key materials of modern design have also been subjected to ecological scrutiny. Aluminum's unique properties for recycling has generated an interest in the "upcycling" practices represented by designing and manufacturing high-grade products from scrap metal in the US after World War II (Zimring, 2017). Similarly,

but in a much wider time frame, the environmental performance of steel has been assessed with an emphasis on how the material's recyclability in fact is a double-edged sword in the sense that it might imply saving on the mining of new ore, but this very same property thus also accelerates obsolescence (Fry and Willis, 2015). Even a natural material like wood has rather complex environmental histories of design, ranging from its prevalent position in the portrayal of national identity in the nineteenth century to the intricacies of integrating sustainable forestry practices with the cultural inertia of design (Rezende, 2017; Martinez-Reyes, 2015). Despite these initial forays, materials in their raw commodity forms remains at the margins of design culture, largely invisible, subsumed into the making of consumer goods (Purbrick, 2022). The same paradox is true of cultural studies, where thinking with materials as such remains unexplored, despite the growing interest in things, objects, and materiality in general (Ingold, 2012; Drazin, 2015; Munteán & Plate, 2023). The limitations of such an approach becomes obvious when we remind ourselves that objects are nothing but "momentary aggregations of material" (Appadurai, 2006, p. 15). One potential strategy to close this gap is to consider raw materials, not as static, given entities, but as manufactured goods in their own right (Kobiljski & Teasley, 2022). Doing so will expand the remit of design history's methodological apparatus, and redefine its subject matter to encompass the entire material ecology of design, from the mine to the landfill. The resulting accounts of the waste and want of materials are of great value in forging histories of design that improve our understanding of how design practice and design culture shapes the use of resources and thus how this can be reshaped for a more sustainable future.

If the history of design has taught us anything, it is that through present practice the future is in constant dialogue with the past. Past and present acts of design condition the future. Design is, in Tony Fry's words, a "futuring" and "defuturing" activity – it opens up and closes off potential futures by way of its ecological consequences (Fry, 2009). What is already designed, goes on designing, in the sense that existing products, practices, systems, infrastructures, assumptions, and knowledges condition possibilities and horizons. That is why we need better knowledge of the historical and cultural dimensions of what constitutes ecological sustainability in design practice.

Designing with/out Extractive Materials

As a point of departure, I will posit that the historical development of how design regulates the consumption of extractive materials is underpinned by an ideological shift, from exploitation, via efficiency, to elimination. To test this, we can examine understandings of nature and approaches to design at key moments in the history of modern society. Clearly, for reasons of scope, such an undertaking can not be fully unfolded in the present context, so what follows is intended as pointers for further explorations – a possible framework for how to historicize material ecologies of design.

As humans have taken the step from biological to geological agents, historians can no longer treat nature as a foil for human activities, but need to consider the reciprocity implied in this recasting of human agency and the consequences it has for our understanding of key tropes of historical development, such as modernity, globalization, capitalism, etc. (Chakrabarty, 2016). Design as practice and culture has been fundamentally (in)formed by these tropes, which in turn have been (in)formed by design. This reciprocity also applies to its ecological entanglements: Design is both making and unmaking the environment – and, conversely, it might be argued that the environment is both making and unmaking design (Fallan, 2019a). Nowhere is this more palpable – yet underexplored – than at the level of materials. Firstly, materials are designed. Most obviously, this applies to artificial materials – but even natural materials are subjected to human alterations, creative interventions and cultural interpretations, and can thus also be said to be designed (Rezende, 2017; Kobiljski & Teasley, 2022). Secondly, materials do design. Or perhaps more accurately: materials quite literally constitute designed objects, and as such, materials shape design as much as design shapes materials (Doordan, 2003). From this perspective, the role of design in the management of natural resources in general and extractive materials in particular becomes paramount. In particular, we can ask how the consumption of extractive materials is decided by the design of products and systems, and how has this changed throughout the era of mass-produced commodities, from the second industrial revolution to the present.

To address its different dynamic dimensions, especially historical development, the different stages of the design process, and shifting conceptions of environmental entanglements, this overarching question can be broken down into three more specific lines of inquiry reflecting the ideological shift posited above:

1. In what way was the *exploitation* of extractive materials designed into the material culture of the “mined modernity” of the late 19th century?
2. What strategies and methods for more *efficient* use of extractive materials did designers develop in response to the issue of resource scarcity raised by the environmental movement in the 1960s and 1970s?
3. What kind of design practices and design cultures today are working to reduce or *eliminate* our dependency on extractive materials, and what are the main obstacles they face in these endeavors?

From these different lines of inquiry, we can then devise corresponding focus areas, or case studies, in order to explore different dimensions of material consumption by design at salient moments across the era of mass-produced commodities:

Mining Modernity

With “Mining Modernity” as a motto, we can focus on the late 19th century, which saw an exponential increase in the mass-production of commodities – a period often referred to as the second industrial revolution (c. 1870-1910). This watershed in the organization of manufacturing also ushered in the role of the designer and the process of designing in their modern-day configurations, a key component of which is the specification of materials (which types of materials, in which quantities and qualities). The new paradigm mandated an entirely new conception of the consumption of materials; not only of the materials of which the ever-increasing range and quantities of commodities were made, but also of the materials needed to power their production and the transportation both of raw materials and finished goods. The insatiable thirst for markets and materials resulting from the exponential growth in the production of commodities points to another crucial aspect of the second industrial revolution and modern design culture, namely their implication in the colonial world order and processes of globalization. Industrial modernity quickly learned that the materials needed to feed the factories had to be sourced far beyond the limited geography of the manufacturing centers. In the words of Raj Patel and Jason Moore: “Capitalism’s global factory requires [...] a global *mine* as well” (Patel & Moore, 2017, p. 165). The colonialist expansionism and capitalist extractivism which characterizes the manufacturing systems

and design practices of the second industrial revolution is underpinned by an ideology of exploitation, in which natural (and/including human) resources are seen as readily available assets to be employed in the manufacturing of goods and converted into profit. Nature is put to work in the service of capital, freely or very cheaply (Moore, 2015).

Through its expansionist and extractivist logic, the second industrial revolution brought the ideology of exploitation to the farthest corners of the Earth – including the fjords, woods, and mountains of the Nordic region. Design historians have yet to explore how modernity was mined in ecologically precarious Nordic nature and examine how the exploitation of extractive materials were designed into the material culture of the late 19th century. From the immense iron ore bearings in Kiruna to the lucrative copper and zinc mines in Røros and Sulitjelma, the mining industries of the Nordic countries have a long and multifarious history intertwined with transnational manufacturing networks, but this has not been connected to the history of the region's rich design culture. To address this historiographical blind spot, which is fully in line with the general invisibility of raw materials in the history of design (Purbrick, 2022), we could trace materials extracted from Nordic nature during the second industrial revolution, with an emphasis on how their exploitation and consumption became an integral feature of modern design practices and material cultures. This can be done by combining historical evidence both from the sourcing side (mining companies) and from the application side (manufacturing companies) in order to follow the flows between them and thus developing a method capable of charting design's material ecologies. Such studies can help us understand how the consumption of extractive materials in this period was naturalized through the consolidation of modern design processes.

The Design Science Decade

What we might call “The Design Science Decade” takes us to another breaking point in the history of modern material culture, one where efforts to reform design practice from the ground up crossed paths with the booming environmental movement (Fallan, 2022). The latter half of the 1960s and the first half of the 1970s is a period which commands attention in the history of ecological design because it represents a moment in time when concerns over environmental destruction went mainstream

and the crisis of modernity prompted comprehensive soul-searching by design professionals of all kinds (Fallan & Jørgensen, 2017). This is the period when the ecological ramifications of the recent rise of the consumer society and its prospective globalization through “international development” alarmed not only environmentalists, scholars, and designers, but also politicians and systems analysts to the looming “limits to growth” (Meadows et al., 1972).

Design responses to this acute awareness that the exponential growth in the consumption of natural resources was at the heart of the ecological crisis ranged from various attempts to uncouple design and everyday life from industrial manufacturing and consumer society (“dropping out”, “primitivism”, back-to-the-land, do-it-yourself, craft revivals, etc.) (Blauvelt, 2015; Clarke, 2021; Graesse & Savola, 2023) to strategies for improving the performance and capability of design itself through closer incorporation of advances in science and technology (Busbea, 2017; Steenson, 2017; Halland, 2018). Focusing on the latter of these two strands will allow us to examine how designers in this period sought to remedy over-exploitation of resources by deploying the full arsenal of late-modernist preoccupations with rationalism, economy, and effectiveness. This “scientification” of design as an activity and profession is underpinned by an ideology of efficiency, in which extractive materials are seen as finite resources which are increasingly scarce (or will become so), and which therefore must be utilized with care, prudence and the greatest possible economy. Throughout the legacy of this approach, which can be traced via the Brundtland Report's definition of “sustainable development” to today's eco-modernism, the belief that scientific and technological progress will entail environmental benefits through increased resource efficiency has paired environmental concerns with an emphasis on design for efficient use of resources (Höhler, 2015).

This development towards a more “rational” foundation for design was deeply paradoxical, however. As the social and political unrest grew during the period in question, the distinctly apolitical nature of the so-called design methods movement and the broader “problem-solving” ethos became increasingly apparent and problematic (Huppatz, 2020; Göransdotter, 2020). No single historical actor embodies this paradox and this steadfast belief in the power of a new “design science” to achieve “more with less” and thus create a more sustainable future than Richard Buckminster Fuller—self-styled “comprehensive anticipatory design scientist” (Chu, 2009). The scholarship on Fuller is extensive (Chu & Trujillo,

2009; Lorance, 2009; Nevala-Lee, 2022), but nevertheless remarkably silent on what in this context undoubtedly is his most interesting and ambitious project, the World Design Science Decade, 1965-1975. This project, elaborated through a series of documents edited by his assistant John McHale, was intended as an outline of how to make the world's resources serve all of humanity through competent design, and thus counter the continuing decrease of metal resources per capita. Starting with a "world resources inventory", the project proceeded to propose new design methodologies based on "comprehensive thinking", ending with considerations of the ecological context with an emphasis on "energy and materials". Both in terms of content and structure, it is the ideal case study for examining how designers responded to this period's newfound appreciation for resource scarcity by turning their trade into a tool for planning the utilization of extractive materials with optimal efficiency.

Designing Away

Under the moniker "Designing Away", we can bring the issue of designing with/out extractive materials up to the present day. After 150 years of rampant consumption of natural resources, the era of mass-produced commodities is pushing the Earth's ecosystems towards a range of tipping points. The deliberate, unlimited exploitation characteristic of the second industrial revolution is no longer acceptable. The carefully calibrated efficiency professed during the design science decade is no longer enough. If design is to move from a logic of mining to one of gardening, it will require a shift towards an ethos of elimination. Designing with extractive materials will not stop overnight, but the goal of reducing their consumption can only be achieved through a transition towards designing *without* extractive materials, or even designing *out* extractive materials. The strategy of designing away can take many forms. It can involve a transition from the quantitative to the qualitative, from making to maintenance (Manzini, 1992), designing for durability and for materials recovery, replacing ecologically harmful products with less destructive alternatives, or meeting user needs by means of services rather than products (Tonkinwise, 2014). Similarly, elimination by design can involve exposing false needs, substituting low impact technology for high impact technology, shifting from mono- to multifunctional products, dematerializing products, and symbolic devaluation or prohibition of environmentally harmful designs (Fry,

2009, p. 76). Whichever strategies are chosen, they all have the potential to reduce the consumption of extractive materials.

Design consumes by being consumed. The environment is both the "tap" from which resources are drawn, and the "sink" into which waste is dumped. No matter how much we aspire to design for durability, reuse, and recycling, the vast majority of designed products, from plastic cups to cars, are manufactured, discarded and replaced at such pace and in such quantities that the environmental degradation caused by their production, distribution, consumption, and disposal can seem insurmountable and inevitable (Fallan, 2019b). But even though it is hard not to see environmental degradation and climate change as a consequence of a variety of design processes, design values and design products, these problematic aspects of design are rarely made the object of historical or cultural research (Highmore, 2009). Conversely, in the realm of design theory and methodology, elimination by design has largely been weaponized in the technofix quest to solve environmental problems caused by conventional manufacturing, e.g. through the Cradle to Cradle (C2C) framework developed – and trade-marked – by William McDonough and Michael Braungart, (McDonough and Braungart, 2002). Verging on "eco-modernism" and "green growth", such approaches need to be critically scrutinized (Llorach-Massana et al., 2015) and challenged by identifying and analyzing other strategies and modalities of designing away, exploring how contemporary design practices and design cultures are working to reduce or, ideally, eliminate the consumption of extractive materials.

Conclusion

The postulated ideological shift – from exploitation, via efficiency, to elimination – which underpins the historical development of how design regulates the consumption of extractive materials may be gradual and partial, rather than abrupt and absolute. But comparing the three lines of inquiry outlined here should show that the trajectory seems clear. The dual perspective on the ideological shift and the design process is crucial, as the “thinking” and the “doing” they represent are mutually constitutive parts of environment-making (Moore, 2015, p. 79; Fallan, 2023).

Certainly, there are limitations to the proposed framework as presented here. Most notably, perhaps, despite its critique of extractivism and consumerism, it has not challenged the habitual prominence in design history of industrialized societies and design as predominantly a professional activity. Modernities, design practices, and material cultures are all pluralist experiences, varying according to time, place, and people, and every attempt to historicize material ecologies of design must be adapted accordingly.

How, then, do the approaches outlined here represent an expanded view of design history? How do they suggest new ways of engaging with contemporary problems and critical issues? Firstly, by acknowledging that designing is mining, we can shift the focus on the relations between consumption and design from the point of purchase to the point of origin. Such a perspective allows us to counter the individualization and thus fragmentation (pulverization, arguably) of responsibility resulting from consumer advice and environmental policy directed at citizen-consumers, focusing instead on the systemic and processual apparatus on the supply side of the consumption complex. Secondly, if designing is mining, it requires us to consider design, not in its manifestation as finished goods, but as circulations of materials shaped and directed through creative and economic processes. Moving the analytical gaze from the design of the consumer product to how design regulates the flow of materials from the mine to the mall provides us with an entirely new prism for understanding how design configures consumption and for assessing its ecological impact. Thirdly, the dual attention to ideology and materiality allows us to see how environments are coproduced by shifting conceptions of nature and shifting practices of design. Finally, the approaches outlined here embrace and articulate how sustainability and unsustainability are intrinsically intertwined in environmental histories of design.

Critical investigations of past understandings of nature, ecology, environment, and sustainability can lead to reconceptualizations, not only of design tasks and priorities, but even of the methods for history itself (Pyla, 2012). One such methodological reconceptualization which is particularly relevant in the current context is shifting the perspective from a history of *design* to a history of *designing* (Göransdotter, 2020; Auricchio & Göransdotter, 2021) – from product to process; from symbol to substance. This shift provides scholars with a tool kit capable of generating more dynamic understandings of design’s relation to consumption and the ecological ramifications of these entanglements.

References

- Appadurai, A. (2006). The Thing Itself. *Public Culture*, 18(1), 15-22.
- Auricchio, V., & Göransdotter, M. (2021). Mapping Design Methods: A Reflection on Design Histories for Contemporary Design Practices. *AIS/Design: Storia e Ricerca*, 8(15), 132-146.
- Blaszczyk, R. L. (2000). *Imagining Consumers: Design and Innovation from Wedgwood to Corning*. Johns Hopkins University Press.
- Blauvelt, A. (Ed.). (2015). *Hippie Modernism: The Struggle for Utopia*. Walker Art Center.
- Busbea, L. (2017). Soft Control Material: Environment and Design c. 1970. *Journal of Design History*, 30(2), 122-138.
- Chakrabarty, D. (2016). The human significance of the Anthropocene. In B. Latour (Ed.), *Reset Modernity!* (pp. 189-199). MIT Press.
- Chu, H.-Y. (2009). Paper Mausoleum: The Archive of R. Buckminster Fuller. In H.Y. Chu, R. G. Trujillo (Eds.), *New Views on R. Buckminster Fuller* (pp. 6-22). Stanford University Press.
- Clarke, A. J. (2021). The Anthropological Object in Design: From Victor Papanek to Superstudio. In A. J. Clarke (Ed.), *Design Anthropology: Object Cultures in Transition* (pp. 74-87). Bloomsbury.
- Cogdell, C. (2018). *Toward a Living Architecture? Complexism and Biology in Generative Design*. Minnesota University Press.
- Doordan, D. (2003). On Materials. *Design Issues*, 19(4), 3-8.
- Drazin, A. (2015). To Live in a Materials World. In A. Drazin, S. Küchler (Eds.), *The Social Life of Materials: Studies in Materials and Society* (pp. 3-28). Bloomsbury.
- Fallan, K. (2019a). Introduction: The Culture of Nature in the History of Design. In K. Fallan (Ed.), *The Culture of Nature in the History of Design* (pp. 1-15). Routledge.
- Fallan, K. (2019b). The Object of Design History: Lessons for the Environment. In A. Massey (Ed.), *A Companion to Contemporary Design since 1945* (pp. 260-283). Wiley Blackwell.
- Fallan, K. (2022). *Ecological by Design: A History from Scandinavia*. MIT Press.
- Fallan, K. (2023). The Way North: Merging Ideology and Methodology on the Road to Ecological Design. In K. Fallan, C. Zetterlund, A. V. Munch (Eds.), *Nordic Design Cultures in Transformation, 1960–1980: Revolt and Resilience* (pp. 11-23). Routledge.
- Fallan, K. & F. A. Jørgensen. (2017). Environmental histories of design: towards a new research agenda. *Journal of Design History*, 30(2), 103-121.
- Foster, H. (2002). *Design and Crime (And Other Diatribes)*. Verso.
- Fry, T. (2009). *Design Futuring: Sustainability, Ethics and New Practice*. Berg.
- Fry, T. & A.-M. Willis. (2015). *Steel: A Design, Cultural and Ecological History*. Bloomsbury Academic.
- Göransdotter, M. (2020). *Transitional Design Histories* [PhD thesis, Umeå University].
- Graesse, M., & Savola, K. (2023). Nordic Revival: Crafting Rural Development in Finnish and Norwegian Design Discourse. In K. Fallan, C. Zetterlund, A. V. Munch (Eds.), *Nordic Design Cultures in Transformation, 1960–1980: Revolt and Resilience* (pp. 72-82). Routledge.
- Halland, I. (2018). *Error Earth: Displaying Deep Cybernetics in "The Universitas Projects" and Italy: The New Domestic Landscape, 1972* [PhD thesis, University of Oslo].
- Haug, W. F. (1971). *Kritik der Warenästhetik*. Suhrkamp.
- Highmore, B. (2009). A sideboard manifesto: design culture in an artificial world. In B. Highmore (Ed.), *The Design Culture Reader* (pp. 1-11). Routledge.
- Höhler, S. (2015). *Spaceship Earth in the Environmental Age, 1960–1990*. London: Pickering & Chatto.
- Huppatz, D. J. (2020). *Design: The Key Concepts*. Bloomsbury.
- Ingold, T. (2012). Toward an Ecology of Materials. *Annual Review of Anthropology*, 41, 427-442.
- Katz, B. M. (2015). *Make It New: A History of Silicon Valley Design*. MIT Press.
- Kobiljski, A., & Teasley, S. (2022). Making raw materials: innovation and imported technology in Meiji Japan. *History and Technology*, 38(2-3), 126-143.
- Latour, B. (1999). *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*. Harvard University Press.
- Llorach-Massana, P., Farreny, R., & Oliver-Solà, J. (2015). Are Cradle to Cradle certified products environmentally preferable? Analysis from an LCA approach. *Journal of Cleaner Production*, 93, 243-250.
- Lorange, L. (2009). *Becoming Bucky Fuller*. MIT Press.
- Malm, A. (2016). *Fossil Capital: The Rise of Steam Power and the Roots of Global Warming*. Verso.
- Manzini, E. (1992). Prometheus of the Everyday: The Ecology of the Artificial and the Designer's Responsibility. *Design Issues*, 9(1), 5-20.
- Martinez-Reyes, J. (2015). Mahogany intertwined: enviromateriality between Mexico, Fiji, and the Gibson Les Paul. *Journal of Material Culture*, 20(3), 313–329.
- McDonough, W., & Braungart, M. (2002). *Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things*. North Point Press.
- Meadows, D. H., Meadows, D. L., Randers, J., & Behrens III, W. W. (1972). *Limits to Growth: A report for the Club of Rome's project on the predicament of mankind*. Universe Books.
- Meikle, J. L. (1995). *American Plastics: A Cultural History*. Rutgers University Press.
- Moore, J. W. (2015). *Capitalism in the Web of Life: Ecology and the Accumulation of Capital*. London: Verso.
- Munte, L., & Plate, L. (2023). Introduction: Materials Matter. In L. Plate, L. Munteán, A. Farahmand (Eds.), *Materials of Culture: Approaches to Materials in Cultural Studies* (pp. 13-34). Transcript.
- Nevala-Lee, A. (2022). *Inventor of the Future: The Visionary Life of Buckminster Fuller*. HarperCollins.
- Orr, D. (2002). *The Nature of Design: Ecology, Culture, and Human Intention*. Oxford University Press.
- Patel, R., & Moore, J. W. (2017). *A History of the World in Seven Cheap Things: A Guide to Capitalism, Nature, and the Future of the Planet*. University of California Press.
- Purbrick, L. (2022). Marginalised Heritage and Invisible History: The Silvertown War Memorial. In G. Lees-Maffei, R. Houze (eds.), *Design and Heritage: The Construction of Identity and Belonging* (pp. 37-51). Routledge.
- Rezende, L. (2017). Manufacturing the raw in design pageant: the commodification and gendering of Brazilian tropical nature at the 1867 Exposition Universelle. *Journal of Design History*, 30(2), 122-138.
- Slade, G. (2006). *Made to Break: Technology and Obsolescence in America*. Harvard University Press.
- Steenson, M. W. (2017). *Architectural Intelligence: How Designers and Architects Created the Digital Landscape*. MIT Press.
- Tonkinwise, C. (2014). Design Away. In S. Yelavich, B. Adams (Eds.), *Design as Future-Making* (pp. 198-213). Bloomsbury.
- Zimring, C. A. (2017). *Aluminum Upcycled: Sustainable Design in a Historical*. Baltimore. Johns Hopkins University Press.

REFRAMING DESIGN HISTORY IN THE ECOLOGICAL CRISIS. ON MATERIAL DESIGN SYSTEMS AND RESEARCH METHODS

Beatrice Bianco

Independent researcher

Marinella Ferrara

Politecnico di Milano

Abstract

In the face of an intensifying environmental crisis, design's technical and material dimensions demand rigorous critical scrutiny, necessitating not just a revision but a fundamental reconfiguration of design history. This paper advances a speculative critique of prevailing historiographical narratives, arguing for a *History of Material Design* grounded in a post-disciplinary epistemology. By mobilising cross-disciplinary intersections with the histories of technology, political economy, and social systems, alongside emergent trajectories from Earth System Science, this approach positions systemic analysis as a historiographical imperative. The methodology integrates Actor-Network Theory (ANT), socio-technical analysis, and Life Cycle Assessment (LCA) to interrogate the entanglements of materials, processes, and technologies within complex ecological and sociopolitical assemblages. The aim is to articulate a more robust and critical historiographical model – one that reorients the *History of Material Design* toward systemic practices and their material, methodological, and discursive consequences across design's expanded field.

Keywords

Design History, Ecological Crisis, Historiography, History of Material Design, Historical Research Methods, ANT, LCA

Introduction

The accelerating climate crisis and ecological breakdown compel design research to undergo a fundamental transformation, requiring a critical re-evaluation of both theoretical models and actionable frameworks. This historical moment demands urgent and wide-ranging solutions to safeguard the future of humanity and other species as we confront environmental degradation primarily driven by human activity. Central to the “green transition” (European Commission, 2019) is a redefined role for design – aligning with social equity, sustainable development, and ethics (Manzini, 2009). This transition challenges designers to adopt a critical stance, reflecting on the ecological consequences of their material choices, questioning humanity's relationship with materiality, and redefining the designer's role and professional identity (Margolin, 1998).

Historically, design narratives have been dominated by anthropocentric perspectives, focusing on human desires while portraying the relationship between design and technology as driven primarily by market expansion. This historical approach has overlooked the long-term consequences of industrial practices – such as deforestation, resource depletion, and pollution – while uncritically embracing industrialization's role in shaping design. Design has often been complicit in employing unsustainable production systems rooted in productivism and economic growth. Critical perspectives that deviate from this dominant narrative have frequently been marginalized in historical accounts. More than 50 years ago, pioneers like Deborah Allen, Reyner Banham, and Richard Hamilton introduced critiques addressing the relationships among designers, manufacturers, and users (Twemlow, 2017). Similarly, environmental activists at the 1970 *International Design Conference* in Aspen called out the design establishment for its lack of political engagement (Twemlow, 2017). Since then, design has slowly moved towards consensus on ecological sustainability, emphasizing a systemic perspective – considering the entire life cycle of materials, products, and processes from extraction to post-consumer stages.

The adoption of sustainability as a fundamental principle for design has created a critical challenge for design historians: how to integrate environmental concerns into the historical narrative of design (Dilnot, 2015; Fallan 2010a; Fallan & Jørgensen, 2017). Victor Margolin (2009) highlighted that history shapes contemporary thinking, while John Heskett (Dilnot, 2016) viewed the history of design as a bridge connecting the past,

present, and future. Maldonado's (1987, p. 110) warning – “misunderstanding of the present fatally arises from ignorance of the past” – remains pertinent today. Reframing design history is not just an academic exercise; it is essential for understanding design as a critical and problem-oriented discipline. Design historians must challenge ideological and pragmatic limitations that have shaped design historiography (Pasca, 2013). As we confront what Jerneck and Olsson (2011) describe as an “ecological impasse”, new perspectives are urgently needed to critique and reimagine the role of design and its history in shaping sustainable futures (Jarratt & Mahaffie, 2009). Today, design historians are called to transcend conventional disciplinary boundaries. They must articulate design practices' complexity, multidimensionality, and interconnectedness while prioritizing ecological awareness. This shift demands a fundamental rethinking of design narratives in the Anthropocene – an era defined by humanity's profound impact on Earth systems. It calls for a deeper exploration of themes such as environmental responsibility, coexistence, and collective survival, moving away from a singular emphasis on growth and toward a focus on sustainability and systemic change, reformulating the historiographic approach and addressing concerns about the use of terrestrial ecosystems within the Anthropocene, in line with the historians' debates (Corona, 2021; Adorno, 2024).

This paper advocates for reframing design history to address the paradoxes of design's historical complicity in environmental degradation. Specifically, it explores the interplay between materials and design within the context of the ecological crisis. We begin with a historiographical analysis that links key contributions from historians of design, technology, economics, and the social sciences, advancing a multidisciplinary approach to design history. The second section introduces new theoretical frameworks and research methods to critique and rethink design history, such as Actor-Network Theory (ANT), socio-technical analysis, and Life Cycle Assessment methodology (LCA). Our framework emphasizes an ontological shift in sustainability, recognizing the interconnected roles of human and non-human actors and promoting collaborative, systemic, and co-designed processes. By addressing these challenges, we aim to reimagine design history as an agent of systemic change, capable of informing the urgent ecological and material concerns of our time.

Expanding the Historical Scope of Design: Integrating Material and Technological Systems into the History of Material Design

The histories of design and materials are deeply intertwined, as material choices have always played an active role in shaping design discourse and its practices (Bennet, 2010). Despite this significant connection, the role of materials and technologies has often been overlooked in design history, particularly within an interdisciplinary framework. Rarely have design and material studies been connected to other disciplines, limiting our understanding of the complexities surrounding material and technological systems. Addressing these limitations is essential, particularly in light of the environmental crisis, as an expanded, multidisciplinary approach to material design history reveals critical patterns and mechanisms that have shaped – and will continue to shape – design practices. In the past, such mechanisms often escaped scholarly attention due to barriers between the human, social, and natural sciences. These disciplinary divides have fostered a fragmented understanding of the world, perpetuating the artificial separation between society and the material environment – a foundational issue at the heart of the ecological crisis (Corona, 2021).

To reframe the History of Material Design, this paper advocates a historiographical approach that explores the tensions and opportunities arising from integrating design history with fields such as economics, technology, and social sciences alongside emerging narratives from Earth System Science. Such an approach highlights the intricate relationships between design and materials, fostering a deeper understanding of their implications within broader systemic frameworks.

Revisiting Foundational Perspectives

The groundwork for this expanded perspective can be traced to the 1930s with Lewis Mumford, whose interdisciplinary approach linked technology, society, and design. In *Technics and Civilization* (1934), Mumford critically analyzed the role of materials and technologies in transforming ecosystems, shaping human habitats, and influencing civilizations. He highlighted the unsustainable values embedded in industrial societies and warned of the dangers of unchecked technological development. His concept of “compensation and reversion” called for reorienting technological

practices toward more sustainable and equitable goals (Mumford, 2010). In *The Condition of Man* (1944), Mumford refined his ideas into an “organic ideology” or “organic humanism”, emphasizing the importance of understanding human limits and responsibly applying technological advancements to minimize waste and pollution (Mumford, 1967, pp. 238-239). Similarly, Sigfried Giedion shared many of Mumford’s insights. In *Mechanization Takes Command* (1948), Giedion explored the societal challenges posed by mechanization while envisioning design as a pathway to reconcile technological progress with human values. He believed mechanization, if critically aligned with ethical and social principles, could enhance rather than disrupt human life. Mumford and Giedion encapsulated the ethos of early industrial design, which balanced technological optimism with critical reflection. However, by the 1960s, this balance began to erode with the rise of neo-capitalism and innovation-driven economies, which increasingly prioritized technological advancement over social and environmental concerns.

Design History and Economic Systems

The expansion of design history’s disciplinary boundaries gained momentum in the 1980s. John Heskett’s *Industrial Design* (1980) responded to the post-World War II transformations in production, communication, and capitalism. Heskett positioned design as both an economic and social phenomenon, emphasizing the systemic nature of the industrial output and its connections to cultural values and policies (Dilnot, 2016, pp. 5-6). Simultaneously, economic historians such as Joseph Schumpeter (1971), Giovanni Dosi (1982), Christopher Freeman (1982), and Joel Mokyr (2004) deepened our understanding of innovation and technological change. Their analyses of scientific progress, technological paradigms, and economic environments reveal how material choices and innovation have driven long-term shifts in techno-productive systems, particularly during the Industrial Revolution. These works underscore the strategic importance of knowledge creation, management, and sharing for transitioning away from resource-intensive growth models. As Victor Margolin emphasized, integrating insights from economics and other disciplines allows us to understand the complex interdependence between human agency and material ecosystems (Margolin, 2005; 2009).

Contributions to Italian Design History

Within Italian design historiography, scholars such as Vittorio Gregotti (1986) have emphasized the importance of interdisciplinary connections, situating design within a broader network of industrial, economic, artistic, and material culture histories. Notably, in *Rassegna* n.14 (1983), Giampiero Bosoni and Manolo De Giorgi were among the first to advocate a pluralistic approach to design materials, linking material choices to political, economic, and technological systems. This focus on materials has evolved over time. By the 1980s, processes and materiality began to take precedence in historical narratives, with increasing emphasis on design processes rather than finished products (Riccini, 2013a). Building on this trajectory, Dennis Doordan (2003) introduced a triadic framework – “fabrication, application, and appreciation” – for studying materials in design history. This approach encompasses material production, transformation, and consumption but stops short of addressing post-consumption impacts and ecological consequences, which a holistic perspective must now prioritize. We will discuss the research possibilities related to this last perspective in the following paragraphs.

Environmental Histories and Post-Disciplinary Approaches

In recent decades, environmental history has further expanded the scope of historical research, adopting post-disciplinary approaches that bridge scientific and humanistic disciplines. Environmental historians examine the mutual influences between human activities and ecosystems, uncovering paradoxes within industrial, economic, and design histories. Research on topics such as extraction (Arboleda, 2020), contamination (Bridge, 2009), and consumption (Parikka, 2015) highlights the need for inclusive, hybrid methods that integrate diverse subjects — ranging from mineral resources to polluting by-products — into historical narratives. These advancements underscore the necessity of post-disciplinary perspectives in historical research. As Franco Ferrarotti (1993) and then Vanni Pasca (2013) suggested, a “cubist” historiographical approach – layered, relational, and multidimensional – offers a more comprehensive understanding of design’s interconnection with social, economic, and technological systems. Such an approach recognizes that design choices are embedded within complex adaptive systems, requiring a synthesis of diverse

disciplinary viewpoints (Adorno, 2024). By integrating material and technological systems within a broader historiographical framework, design history can address the profound challenges of the ecological crisis. This expanded perspective transcends disciplinary silos, promoting a holistic approach to the analysis focusing on how interdependent systems function over time and in the context of larger systems. It helps to avoid biases generated by research or interpretative work done within the confines of a discipline, which can lead to promotion and celebration. Moreover, the emphasis on designers and formal analysis in design history leads to neglecting of the association between design practice and its environmental, cultural and social impacts. A post-disciplinary history of material design emphasizes the interplay between human and non-human actors, advocating for collaborative, visible, and ecologically responsible practices.

New Approaches and Methods to Historical Research in Design

In the context of today's environmental crisis, it is crucial to adopt a fundamentally different approach to understanding the relationship between humans, artefacts, techniques, and the environment. Objects like buildings, tools, materials, and artworks should be viewed not as static entities but as dynamic participants in the continuous transformation of the world. They are subject to change, distribution, and consumption processes, necessitating an understanding of matter as an active force in the evolution of human visions and the environment (Ingold, 2012; Barad, 2003; Bennet, 2010).

Since the mid-1990s, the rise of new materialisms, particularly material feminism, has underscored the need to focus on materiality as a critique of ecological destruction. The Cultural and Material Turns that began in the mid-1970s highlighted the intricate relationship between the technical knowledge of materials and the cultural contexts that shape their use and evolution. This theoretical perspective examines how materials are transformed over time and space through their interactions with tools, objects, artifacts, technologies, built environments, and embodied practices (Hicks, 2012). The social sciences have long integrated design within broader systemic issues, such as environmental degradation, human and non-human exploitation, and growing economic inequality (Dant, 2005; Ingold, 2012; Latour, 1987). These issues have sparked new

research avenues in the History of Design, focusing on how design mediates the human condition and the material world (Fallan, 2010a, 2017). These pathways question the relationship between seemingly distinct spheres like design and science, suggesting possible avenues for alternative scientific practice. They also direct attention to policies sensitive to technology and the environment, recognizing the inclusion of human and non-human elements within this framework.

Tomás Maldonado's work integrated social analyses of technology, drawing from sociology and history (Latour, 1987), addressing the crucial role of multi-actor, systemic dynamics in shaping design. In 1970, he identified the ecological and social repercussions of design, specifically the populations of waste, pollutants, and artificial erosion factors caused by unsustainable practices (Maldonado, 1970, p. 72). This analysis laid the groundwork for understanding the broader socio-environmental consequences of design.

Methodologies and theories such as socio-technical factors, Actor-Network Theory, and Life Cycle Assessment can enrich the History of Design by raising awareness about the material and energy consumption of artefacts throughout their lifecycle. These approaches help to treat design not as a static object but as an "attitude" that can be evaluated based on its social, ecological, political, and technological impacts (Rawsthorn, 2018), particularly in the face of global challenges.

In this evolving framework, Actor-Network Theory, developed by sociologists and anthropologists like Bruno Latour, Michel Callon, John Law, and Madeleine Akrich, provides a compelling view of design as part of an intertwined network of relationships (Fallan, 2010b). ANT encourages us to see human agents and non-human actants—such as materials, energy, pollutants, and waste — as central actors within networks of production and consumption. This perspective treats the biosphere, CO2 emissions, waste, and even the fate of materials after disposal as active participants in the design process, influencing outcomes just as much as human decisions (Latour, 1987; Birat, 2023). This inclusive approach has fostered design activism (Von Busch, 2022), positioning design as a potential response to the damage caused by production, consumption, and waste within our ecosystems (Julier, 2013).

Sociologist Wiebe E. Bijker (2009) also contributes to this discussion by outlining three levels of meaning for "technology". First, it refers to physical artefacts like machines and materials. Second, it encompasses human activities such as design, manufacturing, and handling.

Finally, technology represents a form of knowledge, involving the mastery of machines and the ability to deploy them in production processes. This framework highlights the importance of socio-technical factors for understanding design processes and their history. These factors are crucial in understanding the interplay of social, cultural, economic, and technological forces that influence design decisions, material choices, and production methods across different historical contexts (Riccini, 2013b). They help to define the value chain and lifecycle of products and materials, emphasizing that design is a negotiation process among different groups of actors involved in creating material culture.

Nicholas Georgescu-Roegen's work (1979) also contributes to this dialogue by integrating the laws of thermodynamics into economic theory, emphasizing that while energy can be regenerated, materials – especially minerals and metals – are finite. This concept of finite material resources aligns with the Life Cycle Assessment (LCA) approach in design history. LCA is a standardized method by the International Organization for Standardization (ISO, 2006) that assesses the environmental impact of products and materials from raw extraction to end-of-life disposal. LCA provides a systemic approach to evaluating the energy consumption, emissions, and waste generated throughout a product's lifecycle, allowing designers to make more informed choices that inspire future design approaches. In the History of Design, incorporating LCA can deepen our understanding of the environmental impact of materials and products over time. The Life Cycle Thinking (LCT) approach expands this understanding further by considering the ecological, social, and economic impacts across a product's entire life cycle – from raw material extraction through production, distribution, and disposal. When applied to industrial archives, these methods can provide valuable insights, offering direct data about the environmental performance of historical and contemporary design practices (Declich, 2017; D'Andrea & Declich, 2014).

As design becomes increasingly intertwined with sustainability, the knowledge economy (Mokyr, 2022) identifies new problems and solutions, requiring design historians to incorporate fresh data and sources. By integrating LCA and socio-technical analysis, design history can offer more robust insights into the evolution of material choices, production processes, the use of resources and the soil, the material conditions of workers, and environmental impacts.. This transdisciplinary approach – combining insights from history, economics, sociology, and environmental science – can help frame design as a crucial agent in addressing

today's urgent global challenges, especially regarding sustainability and social responsibility. Moreover, through these methods, the History of Design gains a richer understanding of past practices and becomes an active participant in shaping a more sustainable future. This interdisciplinary framework positions design as a bridge between the production of knowledge and the management of ecological and social transitions, engaging stakeholders in collective efforts toward learning and innovation.

Conclusion

Design history and its historiography have expanded over time by seeking connections with other histories. This growth is particularly articulated by Maldonado, emphasizing the critical role of a multi-actor, systemic dynamic in shaping design and its paradigms. Maldonado's vision places design and its history (Maldonado, 1991) within a plural and collective system, where technical and design decisions are influenced and shaped by the socio-economic conditions of production and consumption (Maldonado, 1991). He defines design as not an isolated activity but part of a broader socio-technical network driven by various actors, institutions, and production systems. Similarly, Margolin (2009) called for critical studies that encourage an interdisciplinary expansion, advocating that design history incorporate the histories of industries, economic systems, technologies, arts, and material culture. He emphasized reconnecting design with ambitious practices by companies, institutions, and communities capable of envisioning and organizing new worlds.

Through its expansive dynamic, historiography has absorbed theoretical developments addressing contemporary epistemological issues, thus shifting the boundaries of our understanding. Design History research now involves and expands retrospective analysis that transcends simply describing iconic objects and the designers who created them.

The current ecological crisis requires us to rethink history not in isolation, including other histories, such as history of labour and history of ecology in the historiography opening a focus on the interrelationship between actants and the environment (Latour, 1987).

Such inclusion will promote a more sustainable cultures of design in history writing and design education. To truly understand our connection with artefacts, the biosphere, and ourselves as a species, it's essential to consider the entire range of materials involving organic life forms

alongside sunlight, moisture, air, and soil – elements on which all life depends. In this context, historians are developing a new approach that has the potential to drive a wide array of cultural transformations and societal practices, including technological development, rooted in a critical ontology and discussions on the values and responsibilities of industrial society. In response to this, Design History is undergoing an epistemological shift, involving the expansion of its approach and research methods and the re-orientation of its narrative to incorporate the advancement of knowledge in design and respond to the scientific challenge.

Design, as a discipline that integrates humanistic and scientific knowledge, provides a promising context for innovating historical research. It facilitates a new way of formulating history through horizontal cooperation across disciplines – examining the past with scientific insights and appreciating the plurality of approaches and cultures in reconstructing relationships between designers' practices and environments. This approach aligns with historian Julia Adeney Thomas's (2001) advocacy for a "critical history", which explores the plurality of past histories as an imaginative and analogical model for envisioning future choices.

To position design as a central force in the ongoing dialogue between humans, materials, and the environment, the History of design must reimagine design as a critical agent in building sustainable futures. How can design historians encourage and develop more sustainable design cultures and facilitate practices of care and repair? A possible answer lies in new histories of materials that question their becoming starting from the territories and resources used, the labour of human and more-than-human, their conditions and relationships, the power relations connected and inherent in the materials processing transformation and designing, contributing to defining their being before and after, to maintaining ecosystems or reshaping materials in new life cycles.

This would involve rewriting histories that go beyond the history of the profession and beyond the design outcomes - projects and products - without questioning the danger of normalizing unsustainable practices and perpetuating the inequalities that result from these practices and their outcome. Methods such as ANT, socio-technical factors, and LCA can deepen our understanding of the impact of design on past and future life by providing valuable insights into how design choices have affected the environment. These methods also help estimate the long-term effects of specific materials or technologies. Retrospective analysis can connect historical design practices with current environmental challenges, making

the integration of these three methods a new path of research action. The most challenging aspect will be collecting and analyzing data from past and contemporary sources, including scientific data, primary evidence, and secondary sources that are not only produced within design practices and disciplines. However, doing so will enrich historical research by offering a systemic perspective, fostering a more holistic and nuanced understanding of design's role in shaping material systems and its potential to address pressing sustainability issues.

References

- Adorno, S. (2024). Gli storici e la sfida dell'Antropocene. In G. Bonini, R. Pazzagli (Eds.), *Paesaggio e crisi ambientale* (pp. 27-41). Istituto Alcide Cervi.
- Arboleda, M. (2020). *Planetary mine: Territories of extraction under late capitalism*. Verso Books.
- Barad K. (2003). Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 28(3), 801-831. <https://doi.org/10.1086/345321>.
- Bennett, J. (2010). *Vibrant matter: A political ecology of things*. Duke University Press.
- Bijker, W. E. (2009). Why and How Technology Matters. In *The Oxford Handbook of Contextual Political Analysis* (pp. 681-706). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199270439.003.0037>.
- Birat, J.-P. (2023). Materials are social constructs, but they also have agency. *Matériaux & Techniques*, 111(3), 302. <https://doi.org/10.1051/mattech/2023012>.
- Bosoni, G., & De Giorgi, M. (1983). La via italiana alle materie plastiche. *Rassegna*, 14.
- Bridge, G. (2009). Material worlds: Natural resources, resource geography and the material economy. *Geography compass*, 3(3), 1217-1244.
- Corona, G. (2021). Natura e Società: una sfida per gli storici. *Meridiana*, 100, 35-56. www.jstor.org/stable/27036815.
- D'Andrea, L., & Declich, A. (2014). Materials, technology, and society: Contributions from a sociological perspective. *Materiaux et Techniques*, 102(5). <https://doi.org/10.1051/mattech/2014031>.
- Dant T. (2005). *Materiality and Society*. Open University Press.
- Declich, A. (2017). Society and materials: An interpretation of the subject in the light of sociology and gender. *Materiaux et Techniques*, 105(5-6). <https://doi.org/10.1051/mattech/2017038>.

- Dilnot, C. (2015). History, Design, Futures: Contending with What We Have Made. In T. Fry, C. Dilnot, S. C. Stewart (Eds.), *Design and the Question of History* (p. 153). Bloomsbury.
- Dilnot, C. (2016). Introduction. In C. Dilnot (Ed.), *A John Heskett Reader: Design, History, Economics by John Heskett* (pp. 1-9). Bloomsbury Academic.
- Dosi, G. (1982). Technological paradigms and technological trajectories: a suggested interpretation of the determinants and directions of technical change. *Research policy*, 11(3), 147-162.
- Doordan, D. P. (2003). On materials. *Design Issues*, 19(4), 3-8.
- European Commission (2019). The European Green Deal. COM (2019) 640 final. 11 December 2019, Brussels. https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/european-green-deal-communication_en.pdf.
- Fallan, K. (2010a). *Design history: Understanding theory and method*. Berg.
- Fallan, K. (2010b). An ANT in our pants? A design historians reflections on actor network theory. In J. Glynn, F. Hackney, V. Viv Minton (Eds.), *Networks of Design: Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society UK* (pp. 46-52). University College Falmouth.
- Fallan, K., & Jørgensen, F. A. (2017). Environmental histories of design: towards a new research agenda. *Journal 1937 of Design History*, 30(2), 103-121.
- Ferrarotti, F. (1993, September). Biografia fonte di storia. *Il Sole 24 Ore*, 19.
- Freeman, C., (1982). *The Economics of Industrial Innovation* (2nd edition). Frances Pinter.
- Giedion S. (1948). *Mechanization Takes Command. A Contribution to Anonymous History*. Oxford University Press.
- Georgescu – Roegen N. (1979). Energy analysis and economic valuation. *Southern Economic Journal*, 45, 1023-1058.
- Gregotti, V., De Giorgi, M., Bosoni, G., Nulli, A. (1986). *Il disegno del prodotto industriale: Italia 1860-1980*. Mondadori Electa.
- Heskett, J. (1995). *Industrial Design*. (1980). Thames and Hudson.
- Hicks, D. (2012). *The Material-Cultural Turn: event and effect*. The Oxford Handbook of Material Culture Studies.
- Ingold, T. (2012). Toward an ecology of materials. *Annual Review of Anthropology*, 41, 427-442. <https://doi.org/10.1146/annurev-anthro-081309-145920>.
- ISO (2006). *International Organization of Standardization*. <https://www.iso.org/standard/37456.html>.
- Jarratt, J., & Mahaffie, J. B. (2009). Reframing the future. *Journal of Futures Studies*, 13(4), 5-12.
- Jerneck, A., & Olsson, L. (2011). Breaking out of sustainability impasses: applying frame analysis, reframing and transition theory to global health challenges. *Environmental Innovation and Societal Transitions*, 1(2), 255-271.
- Julier G. (2013). Introduction: material preference and design activism. *Design and Culture*, 5(2), 145-150 <https://doi.org/10.2752/175470813X13638640370652>.
- Latour B. (1987). *Science in action: how to follow scientists and engineers through society*. Harvard University Press.
- Maldonado, T. (1970). *La speranza progettuale. Ambiente e società*. Feltrinelli.
- Maldonado, T. (1987). *Il futuro della modernità*. Feltrinelli.
- Maldonado, T. (1991). *Disegno industriale. Un riesame*. Feltrinelli.
- Manzini, E. (2009) New design knowledge. *Design Studies*, 30(1), 4-12. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2008.10.001>.
- Margolin, V. (1998). Design for a Sustainable World. *Design Issues*, 14(2), 83-92. <https://doi.org/10.2307/1511853>.
- Margolin, V. (2005). A World History of Design and the History of the World. *Journal of Design History*, 18(3), 235-243.
- Margolin, V. (2009). Design in History. *Design Issues*, 25(2), 94-105. <https://doi.org/10.1162/desi.2009.25.2.94>.
- Mokyr, J., (2022). *The Gifts of Athena: Historical Origins of the Knowledge Economy*. Princeton University Press.
- Mumford, L. (2010). *Technics and civilization*. (1934). University of Chicago Press.
- Mumford, L. (1944). *The condition of man*. Harcourt, Brace and Company. <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.188937/page/n3/mode/2up>.
- Mumford, L. (1967). *The Myth of the Machine, vol. 1: Technics and Human Development*. Harcourt Brace Jovanovich.
- Pasca, V. (2013). Design: storia e storiografia. *AIS/Design. Storia e Ricerche*, 1(1), 7-23.
- Parikka, J. (2015). *A geology of media*. University of Minnesota Press.
- Rawsthorn, A. (2018). *Design as an Attitude*. JRP Editions.
- Riccini, R. (2013a). *Cultura della tecnica e storia del design. Storia della tecnica e storia del design* (pp. 61-74). AIS/Design-Lupetti.
- Riccini, R. (2013b). Culture per l'insegnamento del design. *AIS/Design. Storia e Ricerche*, 1(1), 40-46.
- Schumpeter, J. A. (1971). The fundamental phenomenon of economic development. *Entrepreneurship and economic growth*, 43-70.
- Thomas J. A (2001). *Reconfiguring Modernity. Concept of Nature in Japanese Political Ideology*. University of California Press.
- Twemlow A., (2017). *Sifting the Trash: A History of Design Criticism*. The MIT Press.
- Von Busch, O. (2022). *Making trouble: Design and material activism*. Bloomsbury Publishing.

MATERIAL INTELLIGENCE: TOUCH IN RESEARCHING THE HISTORY OF DESIGN

Grace Lees-Maffei

University of Hertfordshire, UK

Abstract

Although the hand/machine debate is well rehearsed in the field of design history, the hand itself, manual sensing, and touch, have not been the focus of design historical work. This is both surprising and disappointing when the material record has so much to tell us by these means. Rigorously reflexive methodology on handling as a research method in design history offers the capacity to enliven the field with a direct connection between the material conditions of the past, present, and future. In proposing new ways of doing design history by imaginatively accessing the positions of designers, manufacturers, consumers, and others, I invite design historians and interested others to set aside aspects of their training that have encouraged them to discount their subjective responses to their research materials and use their senses – specifically touch – in their research and writing. This approach involves capturing those responses and harnessing them to the historical project of understanding the past and communicating that understanding in a written form that recalibrates academic writing norms.

I offer a new paradigm for design history research, writing, and teaching, which responds to Vanni Pasca's (quoting Tomás Maldonado, referring to Marc Bloch) argument for understanding "the past by means of the present" (Maldonado, 1987, p. 110; Pasca, 1995) and reflecting on the methods and modalities needed for intellectually robust design history (Pasca, 2012). My contribution to the conference: 1) reviews relevant literature from design history, archaeology, material culture studies, history, sensory history, and embodied research; 2) provides a case study of handling as a research method centred upon my *The Hand Book* (Lees-Maffei, 2025); 3) examines some implications for design history writing (Lees-Maffei 2023b). This work contributes to expanded histories of design, by challenging extant disciplinary methods and proposing a new approach applicable to the entire material world, not only canonical design. We can better understand the material world through handling, as design historians. Material intelligence starts with the hand.

Keywords

hand; handling; embodied research; writing; methodology.

Introduction

Learning through doing is fundamental to design education (Huppatz & Lees-Maffei, 2013), and the benefits of object-based learning are widely recognized (Ulrich, 2003; Banning & Gam, 2020; Carter, 2016; Carter, 2018), but design history students cannot assume that they will encounter similarly hands-on approaches. And while the hand/machine debate is well rehearsed in the field of design history, the hand itself, manual sensing, and touch, have not been the focus of design historical work. This is strange when the material record has so much to tell. Perhaps design historians associate handling with connoisseurship of the fine and decorative arts, rather than the socio-economic contextual approaches to everyday objects we prioritize (Walker, 1990, p. 62; Adamson, 2013, p. 33).

In this paper, I will briefly survey relevant literature in a range of neighbouring fields before introducing my *The Hand Book* (Lees-Maffei, 2026) as a case study of handling as a research method, and I close by examining some implications for design history writing (Lees-Maffei, 2023a). In so doing, I offer a reflection on the methods and modalities needed for intellectually robust design history (Pasca, 2012), and provide a new paradigm for design history research, writing, and teaching, which responds to Vanni Pasca's (quoting Tomás Maldonado, referring to Marc Bloch) argument for understanding "the past by means of the present" (Maldonado, 1987, p. 110; Pasca, 1995).

Disciplinary Contexts

Archaeology and Material Culture Studies

In seeking exemplars of the use of handling in research, design historians might turn to archaeology. However, archaeologists Robert Chapman and Alison Wylie observe that "a recurrent theme in the literature valorizing objects as subject and source is that there has been too little attention to things themselves"; and that "text-based analysis of the social and symbolic significance of objects continues to dominate the study of material culture" (2015, p. 6; p. 7).

More promising is the US field of material cultural studies (distinct from UK material culture studies, see Buchli 2002), which developed from and alongside folklore studies (Quimby 1978) over the past forty-five years, a period coterminous with that of design history. Jules Prown's method of

material culture analysis, based on successive steps of description, deduction, and speculation, promotes object handling:

The first step in deduction is sensory experience of the object. If possible, one touches it to feel its texture and lifts it to know its heft. Where appropriate, consideration should be given to the physical adjustments a user would have to make to its size, weight, configuration, and texture. (1982, p. 9)

History and Sensory History

A steady stream of books laments historians' reliance on textual sources and proposes material culture as source material and analytical method (Harvey, 2009, p. 1). Yet, a hierarchy persists in which textual sources are regarded as more authoritative than images or objects: "historians are not much interested in things or their thingness for their own sake, but as routes to past experience" (Harvey, 2009, p. 7). Anne Gerritsen and Giorgio Riello cite four problems with material culture as historical evidence: not everything survives; contexts that make objects meaningful can be lost; material cultural collapses time; and there are practical limitations on access to objects (2021, p. 10; p. 14).

Part of the larger interdisciplinary field of sensory studies (Smith, 2007, p. 7), sensory history developed in the 1980s and 1990s to explore the senses as "historically and culturally generated ways of knowing and understanding" (Smith, 2007, p. 3). However, given its focus, sensory history has been, like design history, surprisingly limited methodologically. One of the field's foundational figures, Dutch historian Johan Huizinga, recognised the problematic role of language in translating sensory experience, but as recently as 1994 George H. Roeder Jr maintained that "sensory histories required no new or innovative techniques – sensory meaning could be culled from the written word" (Smith, 2021, p. 10; p. 34). Recently, William Tullett has argued for putting "the senses back into sensory history" through "diverse ways of sensing and knowing, rather than forcing their translation into the pre-existing epistemologies of Western academic practice" (Tullett, 2021, p. 16; p. 17).

Embodied Research

Academic research developed in the West in an intellectual tradition extending back at least two millennia to the ideas of Plato and Aristotle, whose sensorium placed sight uppermost and touch at the bottom of an intellectual hierarchy (Smith, 2007, p. 93). Influenced by Descartes'

philosophy, among others, rationality requires that "the (higher) mind-self should seek to control its body-property, preferably to the point of rendering it absent, or at least irrelevant to any knowledge project" (Ellingson, 2017, p. 5). Yet, mind-body dualism is discredited, as neuroscience and medical science demonstrate their inextricability (Damasio, 1994).

All research is embodied research (Leigh & Brown, 2021, p. 8; Johnson & Tucker, 2021): historians travel with their bodies to physical archives and museums, and even desk research is conducted by people with bodies. Embodied researchers focus on research subjects' bodies, how the research subjects feel and experience the world, and the body as a research subject. They foster awareness "of their own experiences and positionality" (Leigh & Brown, 2021, p. 3), their use of the body and senses in conducting research, and materiality (Barad, 2015).

Design historians have not used embodied research methods but they have much to offer. When Gaskell and Carter (2020, p. 6) recognise that "material culture for historians is not confined to actual traces of the past, but also to understandings of the processes and craft skills that may survive into the present"; they reference "'experimental archaeology' and 're-enactment' in making history". But the examples they give point to embodied research: "(f)ashioning a hand axe by napping flint can promote at least some understanding of materials and skills, while wearing stays or corsetry recently made from old patterns with appropriate materials can aid in the acquisition of an appreciation of the contingency of bodily deportment".

Rigorous Subjectivity

Just as all research is embodied, notwithstanding a tradition of disembodiment, so all research and writing in the arts and humanities and qualitative work in the social sciences is arguably subjective, even when objectivity is prized. Ellingson argues that 'positivist assumptions about researcher neutrality and objectivity have been decentered or (in some venues) eschewed in favor of realistic positioning of scholars as imperfect social actors' (2006, p. 299). Kjetil Fallan and I (2015, p. 13; p. 21) have proposed that design historians should pursue "rigorous subjectivity", recognising that "a self-reflexive and critical appraisal [...] is a necessary foundation for a more rational approach". I will now reflect on my own experience of embodied research in design history.

Case study: *The Hand Book*

My current research project concerns the role and significance of hands in the history of design and in design history. *The Hand Book* (Lees-Maffei, 2025) uses embodied research in archival research and object handling. I ask “What can the hands of the researcher bring to the knowledge and understanding of design?” and “What can object handling contribute as a method in design history?”

Object handling forms part of curatorial training, and it is used in museums and elsewhere to engage the public with objects. This paper focuses on research, teaching, and writing rather than curatorial training and practice, but I do want to point out the ironic fact that in attempting object handling as a research method, the first difficulty I encountered was negotiating access to objects in archives and museum collections. Museums allow different levels of access to various users. My research at the V&A required appointments with curators who assisted and monitored my access to objects. I had to wear gloves to protect objects from the oils and dirt on my hands. I drew on my curatorial experience to handle objects appropriately, but I felt self-conscious, for instance when struggling to put on latex gloves.

Imagining Use: The Liberator Hand Gun and Gimmell Rings

I was able to hold the Liberator 3D-printed handgun but not to aim it or pull the trigger (I asked curators Corinna Gardner and Alice Power, but I was denied with good humor). I handled both the pristine gun and the first fired prototype, which had shattered on firing, so even though I was unable to use it as intended, I saw the effects of use on the object. I learned through handling the Liberator guns how heavy and unwieldy they are. They were designed by a law student inexperienced in ergonomics. This is potentially dangerous because the Liberator wouldn't handle as well as a gun with a more refined design. Handling the gun made clear its purpose as a legal argument rather than a commodity.

Visiting the Metalwork department to view a gold Claddagh ring, I was able to hold it, and many others that curator Rachel Church and I discussed, but not to put any of them on my fingers. Just like the dress collection, the jewellery at the V&A is never worn again once accessioned. I could handle the rings and the gun, but not in the way intended, so I had to imagine how using these objects would feel. The access I did have was nevertheless instructive. I found Claddagh rings less interesting than the Gimmell rings Rachel showed me, with their intriguing moving parts that

I was able to interact with directly, and so my research shifted as a result of the handling method I employed (Lees-Maffei, 2019a).

Handling Designs for the HMP Wandsworth Quilt

The designs for the HMP Wandsworth Quilt held other challenges. They are one-to-one scale, so in order to view them, the curator and I needed an enormous table. The paper designs had been stored rolled up and required all of the V&A Prints and Drawings Study Room's paperweights and book snakes to pin them down (prompting more self-consciousness on my part about using more than my share of space and equipment). One design was spread over many sheets of paper, so to arrange them correctly some detective work using documentary information I had brought with me was needed. Because the work was large-scale, I had to use my upper body to wrestle the papers flat to get a good view of the designs. Once they were secured with weights, I walked around the table to see the designs from different angles and, therefore, understood the design in relation to my body, as appropriate for an object such as a quilt. This intellectually- and physically-challenging process was a way of getting to know the designs that could not have been replicated by other means. When I visited the finished quilt at the V&A's Clothworkers' Centre for the Study and Conservation of Textiles and Fashion at Blythe House, it had been rolled out onto a table for me and I was able to inspect it at extremely close range (much closer than in a gallery), but not touch it. A corner was turned over for me to inspect the reverse (the pattern was the same across the backing).

Handling in the USA

Two of my research visits in the U.S. were conducted without gloves. At the stores of the Cooper Hewitt National Design Museum, as a special concession based on my research method, curator Emily Orr allowed me to hold a fork designed by Don Wallance in order to gauge its feel, weight and handling. I didn't eat with it, or put it in my mouth, though, so my sense of its utility is partial. At the Hagley Museum and Library in Wilmington, Delaware, I rummaged through boxes of loose handles in the Thomas Lamb Collection. Some were collected by Lamb for his research collection, and others were prototypes made by Lamb. The unfettered access I had to these objects resulted in insights into the difference between Lamb's hands and my own, which enabled me to critically question the project of Universal Design (Lees-Maffei, 2023b). At the Smithsonian Institution's National Museum of American History in Washington

DC, curator Katherine Ott took me into the museum stores with a trolley for us to collect prosthetic hands and other objects that interested me, and then to her office where I was able to handle them, with latex gloves, as much as I liked to get a sense of how they worked in use.

Benefits of Handling

In each instance, in the UK and the USA, my conversations with the curators who facilitated my hands-on research were illuminating. This is consistent with what I learned when I participated in a workshop for curators learning how to deliver object handling in galleries, libraries, and museums (Touring Exhibition Group, 2018), which is that object-handling sessions are conversation starters (Lees-Maffei, 2018a; see also anthropologist Hoskins, 1998, p. 2). However, for a design historian, the talk that accompanies object handling is not the goal, but rather, it is useful for understanding the objects in question.

Object handling directly connects the material conditions of the past and present. In proposing new ways of making design history by imaginatively accessing the positions of designers, manufacturers, consumers, and others, I invite design historians to harness their subjective responses to their research materials and use their senses – specifically touch – in their research and writing. The impressions that come thick and fast during this process need to be captured using notes, photographs, audio-visual recording, etc. (cf. Prown, 1982), reviewed soon afterward, and written up with initial reflections, in preparation for subsequent writing, thereby harnessing them to the historical project of understanding the past and communicating that understanding in a written form that recalibrates academic writing norms.

Writing about Handling

Writing about embodied research is necessarily subjective, so it presents a challenge to academic writing norms such as apparent objectivity and a third-person register. Ellingson (2006, p. 302) suggests that writing “can be thought of neither as somehow reporting pure bodily experience nor as purely disembodied knowledge”. Writing is a physical activity “done with fingers and arms and eyes: It is an embodied act, not mental conjuring, and we should reflect on the experience of writing our research just as we reflect on our experience of being at a research site” (Ellingson, 2006, p. 304).

Anthropology and ethnography have seen half a century of work influenced by structuralist and post-structuralist literary theory, symbolic anthropology, Clifford Geertz’s “thick description” (1973), and James Clifford’s “serious fictions” (Clifford & Marcus, 1986; Clifford, 1988). Historians have recognised that history writing is creative and conforms to literary genres, spearheaded by Hayden White’s *Metahistory* (1973) and later the journal *Rethinking History* (f. 1997). Yet historians working with material culture have remained remarkably reticent about what Sarah Barber and Corinna Peniston-Bird call “the challenge of translating these sources into prose, a process which risks flattening the distinction between these sources and textual ones” (2009, p. 11). Leonie Hannan and Sarah Longair advise, among other strategies, comparisons, “for example, relating the weight of an object to an everyday activity” to make an object “more present to the reader”. To demonstrate “a rigorous approach to studying material culture” (2017, p. 144), they caution against speculation and recommend focusing “on the factual evidence before you” to “ensure that the object descriptions remain source-based” (2017, p. 144). But this advice relies on the notion of an external reality separate from the historian observing and writing about that reality. Where does “the factual evidence” begin and end?

Design history, like other social sciences, does not focus solely on artefacts but integrates them into much wider networks and interrelationships. I have argued that the whole project of design history is one of “writing design”, of translating designed objects, places, and processes into words (Lees-Maffei, 2012), to complement the function of design itself as a mediating channel (Lees-Maffei, 2009). More recently I have suggested that writing about design can achieve literary and aesthetic value beyond its association with the designed world, and also that design might be mediated without words (Lees-Maffei, 2019b). I will now share some of my experiences of writing about embodied research findings.

Generative Academic Norms: The Faculty Writing Group

The first issue I encountered arose from the iterative development of research writing through sharing draft texts with colleagues. I set up my School’s writing group many years ago for colleagues to benefit from one another’s constructive comments on their work-in-progress. As the sole design historian, my work is read in this context by people working in different fields. As I shared part of *The Hand Book* with colleagues, their feedback was not only marked by disciplinary differences but also by concern about my departure from academic writing norms. They suggested that the findings I

reported based on object handling were anecdotal. Their responses were at odds with what I had to report and what I wanted to achieve.

In another context, after having delivered a keynote lecture to the British Association of Victorian Studies (Lees-Maffei, 2018b), I was asked to explain the special powers I must have to yield research findings from handling objects, as though I were a gifted medium with a crystal ball. But, on the contrary, it is “disembodied prose” that “appears to come from nowhere, implying a disembodied author” (Ellingson, 2017, p. 6, citing Haraway, 1988), not my accounts of things learned through handling.

These responses underlined for me how the iterative sharing of academic writing in seminar and conference contexts functions to reinscribe norms of academic writing. Even though mind-body dualism has been discredited and academic writing across the humanities began to diversify epistemologically and stylistically during the last century, as I have indicated, it still seems as though “facts” come out of our heads, and “fictions” out of our bodies’ (Simmonds, 1999, p. 52). Researching and writing as though your body does not matter is a privileged position unavailable to people with protected characteristics of race and ethnicity, gender and sexuality, and non-Western and disabled people. It is not the purpose of this paper to examine such protected characteristics, although the wider project from which this work is drawn does engage with disability in several ways. Rather, I want here to recognise that a failure to problematize bodies results in essentializing them, as I will now go on to explore.

First Hand, First Person?

The term “my body” communicates ownership of the body by a self located elsewhere, in what Ellingson terms the “mind-self” (2006, p. 302, p. 306). Academic writing favours the third-person register, and the passive voice, as in “The data were collected” (Ellingson, 2006, p. 301). Even when academic authors use the first-person register, it is usually a “sanitized ‘I, [...] having taken actions without describing any details of the body through which the actions were taken” (2006, p. 301). This approach fails to recognise that “certain aspects of the identity of this ‘I’ (such as being white, woman, or cancer survivor) might have influenced the researched performed” (Dahlberg, 2021, p. 21). Ellingson recommends, with reference to Geertz (1973), that researchers pay more careful attention to all of their senses as they conduct research and include this in the “thick description” of their qualitative findings (Ellingson, 2006, p. 304). First-person narration lends emotion and intimacy to writing, and “you lose the suggestion

of omniscience that a detached third-person voice can provide [...] it is more honest to admit that you are not all-knowing” (Pim, 2020).

My use of handling as a research method and my consequent relationship to the research findings necessitated a first-person account. However, the editors of an edited collection told me to remove the use of “I” in my chapter, to conform to academic writing conventions (Lees-Maffei, 2023b). My questioning of the universality of the so-called “universal design” in that chapter was based on my handling of Thomas Lamb’s prototypes for his Wedge-Lock handle. Rewriting the first-person account in the third person risked seeming to extrapolate from my own experience to claim broader applicability, and thereby undermined my core argument. Rather than universalising my own experiences, I wanted to recognise them as my own by using the first person. Standard academic modes of writing are inadequate to communicate findings arising from this method.

Writing the Sensory Self: Creative Non-Fiction

As part of my work towards *The Hand Book*, I built on what I learned completing my first degree in English Literature decades ago and enrolled in the UK’s National Centre for Writing course on Creative Non-Fiction (Pim, 2020). This course loosened my adherence to academic writing norms, helped me to imagine what it would feel like to use the objects I had handled, and helped me to write about my own experiences. Arguably, the subjective and aesthetic impressions that embodied research yields are better communicated using creative non-fiction techniques than academic writing conventions.

Conclusion

This paper has sought to provide a rigorously reflexive methodology on handling as a method in design history. I have shared some of the difficulties I have encountered in both handling objects and in writing about what I have learned through handling. These difficulties do not invalidate my work; on the contrary, they make my approach even more important and necessary. My work contributes to expanded histories of design by challenging extant disciplinary histories which have not used handling and proposing instead a new approach applicable to the entire material world, not only canonical design. Material intelligence starts with the hand.

References

- Adamson, G. (2013). Design History and the Decorative Arts. In P. N. Miller (Ed.), *Cultural Histories of the Material World* (pp. 33-8). University of Michigan Press.
- Banning, J., & Gam, H. J. (2020). Object-based Learning in a World Dress Course. *Family and Consumer Sciences Research Journal*, 48(4), 343-58.
- Barad, K. (2015). On Touching – The Inhuman That Therefore I Am (v.1.1). In S. Witzgall & K. Stakemeier (ed.), *Power of Material/Politics of Materiality* (pp. 153-64). Diaphanes.
- Barber, S., & Peniston-Bird, C. M. (Eds.). (2009). *History Beyond the Text: A Student's Guide to Approaching Alternative Sources*. Routledge.
- Buchli, V. (Ed.). (2002). *The Material Culture Reader*. Berg.
- Carter, S. (2016). Object Study as Interdisciplinary Exploration for the Twenty-First Century. *Panorama: The Journal of the Association of Historians of American Art*, 2(1), n.p.
- Carter, S. (2018). *Object Lessons: How Nineteenth-Century Americans Learned to Make Sense of the Material World*. Oxford University Press.
- Chapman, R., & Wylie, A. (2015). Material Evidence: Learning from Archaeological Practice. In R. Chapman & A. Wylie (Eds.), *Material Evidence. Learning from Archaeological Practice* (pp. 1-20). Routledge.
- Clifford, J. (1988). *The Predicament of Culture: Twentieth-Century Ethnography, Literature and Art*. Harvard University Press.
- Clifford, J., & Marcus, G. (Eds.) (1986). *Writing Culture: the Poetics and Politics of Ethnography*. University of California Press.
- Dahlberg, H. (2021). Open and Reflective Research: Methodological reflections on the importance of body awareness in qualitative research. In J. F. Tania (Ed.), *The Art and Science of Embodied Research Design: Concepts, Methods and Cases* (pp. 19-28). Routledge.
- Damasio, A. (1994). *Descartes' Error: Emotion, Reason and the Human Brain*. G. P. Putnam's Sons.
- Ellingson, L. L. (2006). Embodied Knowledge: Writing Researchers' Bodies into Qualitative Health Research. *Qualitative Health Research*, 16(2), 298-310.
- Ellingson, L. L. (2017). *Embodiment in Qualitative Research*. Routledge.
- Fallan, K., & Lees-Maffei, G. (2015). It's Personal: Subjectivity in Design History. *Design and Culture*, 7(1), 5-28.
- Gaskell, I., & Carter, S. A. (Eds.) (2020). *The Oxford Handbook of History and Material Culture*. Oxford University Press.
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures*. Basic Books.
- Gerritson, A., & Riello, G. (Eds.) (2021). *Writing Material Culture History*. Second edition. Bloomsbury.
- Hannan, L., & Longair, S. (2017). *History Through Material Culture*. Manchester University Press.
- Haraway, D. (1988). Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies*, 14, 575-99.
- Harvey, K. (Ed.) (2009). *History and Material Culture: A Student's Guide to Approaching Alternative Sources*. Routledge.
- Hoskins, J. (1998). *Biographical Objects: How Things Tell the Stories of Peoples' Lives*. Routledge.
- Huppatz, D. J., & Lees-Maffei, G. (2013). Why Design History? A Multi-National Perspective on the State and Purpose of the Field. *Arts and Humanities in Higher Education*, 12(3), 310-30.
- Johnson, M. L., & Tucker, D. M. (2021). *Out of the Cave: A Natural Philosophy of Mind and Knowing*. The MIT Press.
- Lees-Maffei, G. (2009). The Production–Consumption-Mediation Paradigm. *Journal of Design History*, 22(4), 351-76.
- Lees-Maffei, G. (2018a, November 28). *TEG Tactile Access to Collections Workshop*. Grace Lees-Maffei. <https://www.graceleesmaffei.org/home/2018/11/28/teg-tactile-access-to-collections-workshop>.
- Lees-Maffei, G. (2018b). Hand in Hand: Design History and Victorian Studies [Keynote lecture for “Victorian Patterns”, British Association for Victorian Studies annual conference, the University of Exeter, 29-31 August].
- Lees-Maffei, G. (2019a, April 29). A ring that stole my heart and changed my mind. Blog post. <https://www.graceleesmaffei.org/home/2019/4/29/a-ring-that-stole-my-heart> [18 July 2023].
- Lees-Maffei, G. (2019b). The Written Object: Design Journalism, Consumption and Literature since 1945. In A. Massey (Ed.), *A Companion to Contemporary Design since 1945* (pp. 299-325). Wiley Blackwell.
- Lees-Maffei, G. (2023a). Knowing Hands: Using tactile research methods in researching and writing the history of design. In K. A. Morrison & P. Rantala, (Eds.), *Historical Research, Creative Writing, and the Past: Methods of Knowing* (pp. 228-252). Routledge New Textual Studies in Literature series. Routledge.
- Lees-Maffei, G. (2023b). Getting a Handle on It: Embodied Research using Touch in Design History. In R. Blaszczyk & D. Suisman (Eds.), *Capitalism and the Senses* (pp. 162-180). Hagley Perspectives on Business and Culture Series. University of Pennsylvania Press.
- Lees-Maffei, G. (2026). *The Hand Book*. The MIT Press.
- Lees-Maffei, G., (Ed.) (2012). *Writing Design: Words and Objects*. Berg.
- Leigh, J., & Brown, N. (2021). *Embodied Inquiry*. Bloomsbury.
- Maldonado, T. (1987). Il futuro della modernità. Feltrinelli.
- Pasca, V. (1995). Design: Storia e Storiografia. In V. Pasca, F. Trabucco (Eds.), *Design: storia e storiografia. Atti del 1° Convegno internazionale di studi storici sul design* (Milano, 1991). Progetto Leonardo.
- Pasca, V. (2012, September 25). *Pasca: Lettere sulla storia del design / On design history*. A/I/S/Design. <https://www.aisdesign.org/v2/a-first-meeting/>.
- Pim, K. (2020). *Start Writing Creative Non-Fiction*. National Centre for Writing.
- Prown, J. D. (1982). Mind in Matter: An Introduction to Material Culture Theory and Method. *Winterthur Portfolio*, 17(1), 1-19.
- Quimby, I. M. G., (Ed.) (1978). *Material Culture and the Study of American Life*. W. W. Norton.
- Simmonds, F. N. (1999). My Body, Myself: How Does a Black Woman Do Sociology? In J. Price, M. Shildrick (Eds.), *Feminist Theory and the Body: A Reader* (pp. 50-63). Routledge.
- Smith, M. M. (2007). *Sensory History*. Berg.
- Smith, M. M. (2021). *A Sensory History Manifesto*. Pennsylvania University Press.
- Touring Exhibition Group. (2018, November 28). *Tactile Access to Collections: Maximising and Managing Public Object Handling Opportunities*. Workshop, House of Illustration, London.
- Tullett, W. (2021). State of the Field: Sensory History. *History*, 106(373), 804-20.
- Ulrich, L. T. (2003). Objects in the Classroom. *OAH Magazine of History*, 17(4), 57-9.
- Walker, J. A. (1990). *Design History and the History of Design*. Pluto Press.
- White, H. (1973). *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*. Johns Hopkins University Press.

DAL DESIGN ESPANSO AL DESIGN ONTOLOGICO: NOTE PER UN DESIGN OLTRE IL DESIGN

Fabiana Marotta, Ramon Rispoli*

Università degli Studi di Napoli Federico II

Abstract

Il paper esplora il concetto di “design espanso” e le sue implicazioni nel contesto della società contemporanea. La nozione di design ha avuto un’ampia estensione, portando a dibattiti sulla sua natura onnicomprensiva e sull’affermazione che “tutto è design” e “tutti sono designer”. Il concetto di espansione porta a riconoscere la natura “pulviscolare” del design, descrivendo la sua pervasività e ibridazione, infiltrandosi in ogni aspetto della nostra realtà. L’espansione del design però pone il problema della “diluizione” o addirittura della perdita del design stesso, e questo conduce a interrogarsi sulla natura di cosa si progetta, cosa vuol dire progettare, e soprattutto a non trascurare gli *effetti* che il design produce. Il design, peraltro, ha anche una sua “ontologia storica”, per dirla con il filosofo canadese Ian Hacking. Il termine stesso *design* è infatti servito nel corso del tempo non solo per includere nel suo ambito alcuni oggetti e artefatti (o progetti) specifici, ma anche per escludere quelli che non avevano le qualità per farne parte: come afferma Anne-Marie Willis, “parlare di artefatti ‘di design’ ci porta a dimenticare la *designedness* di tutto il resto” (Willis, 2018). Oggetti di uso quotidiano, artefatti “banali”, ma anche tecnologie e media: non solo gran parte di ciò che ci circonda è stato disegnato ma ha a sua volta il potere di *disegnarci* – nei corpi, nei comportamenti e nelle modalità della cognizione, della sensibilità e dell’interazione col mondo – al punto che oggi si parla di “design ontologico” (Willis, 2006; Fraga, 2020). Questa dimensione ontologica – cos’è, e soprattutto cosa *fa* il design – è stata per lo più trascurata negli studi storici, che hanno quasi sempre posto tutta l’attenzione su linguaggi, oggetti iconici e maestri, tralasciando gli effetti materiali di ciò che poniamo in essere nel mondo. Questo contributo, partendo dalle nozioni di design espanso e design ontologico, cercherà di individuare nuove possibili traiettorie per una storia materiale del design.

Keywords

design espanso, design ontologico

*Il saggio è frutto della stretta collaborazione degli autori che ne hanno condiviso il background di riferimento e l’articolazione dei contenuti. Il paragrafo 1 è stato redatto da Fabiana Marotta e il paragrafo 2 da Ramon Rispoli.

La dimensione pulviscolare del design: guardare a ciò che sta nel mezzo

Nella postfazione al testo *Sulla fine del design* (2019) di Umberto Eco e Vittorio Gregotti, lo storico Vanni Pasca faceva un’attenta e chiara lettura del ruolo che il design sta assumendo oggi, affermando che “il design non è morto, si è solo espanso” (Pasca, 2019). Quella di “fine del design” non è un’idea nuova. Già Giulio Carlo Argan nel 1965 aveva riproposto l’idea hegeliana di “morte dell’arte” (Argan, 1965) e nel 1980 aveva discusso la “crisi del design” (Argan, 1980). In quest’ultimo testo Argan scriveva che: “il mondo moderno tende a cessare di essere un mondo di oggetti e soggetti, di cose pensate e persone pensanti. Il mondo di oggi potrebbe non essere più un mondo di progettisti, ma un mondo di programmati” (p. 266). Parole che sembrano riecheggiare il testo comparso nel 1964 nel numero 85 di *Edilizia Moderna*, dal provocatorio titolo “Macroambiente in movimento ovvero tanti elementi tutti uguali”: un testo in cui, con un potente accostamento di immagini – quadranti di orologi affiancati ai tasti di una macchina calcolatrice e alle croci di un cimitero di guerra – veniva problematizzato l’operato dei designers. Qui veniva scritto testualmente:

Intanto, mentre i designers pensano gli oggetti, e li informano dei contenuti che il commento teorico ha codificato, essi (gli oggetti) già rotolano sul mondo e instaurano un loro comportamento collettivo non previsto. Tutti intenti al rispetto della essenzialità dell’oggetto, i designers si sono dimenticati di valutare, non diciamo la forma, ma persino la misura del fenomeno. Trepidanti e sensibili di fronte al problema della sorte dell’arte, hanno instaurato il mito dell’utile, hanno intriso l’utile di convenzioni formali fino a farlo diventare superfluo. E poiché il superfluo, non dovendo coincidere necessariamente con ciò che è conveniente, è opportunamente smisurato, ci troviamo a dover constatare l’invasione materiale e morale del nostro pianeta proprio per mano dell’uomo. (Macroambiente in movimento ovvero tanti elementi tutti uguali, 1964, p. 26)

Il concetto di “design espanso” è illustrato efficacemente da Alberto Bassi in *Design contemporaneo. Istruzioni per l’uso* (2017). In poche righe Bassi fa una riflessione sui tratti della società attuale, immersa in una “estetizzazione diffusa”, penetrata nel nostro quotidiano in cui si intrecciano “esperienza estetica e modalità tecno-performativa” (p. 48). Tentando di proporre una descrizione, Bassi identifica due aspetti strettamente connessi:

da una parte la presenza di una sorta di rumore invadente e continuo determinato dal flusso delle informazioni, che satura sensibilità e capacità cognitive impedendo di distinguere fra le posizioni, equiparandole e neutralizzandole; dall'altra, la velocità nell'azione e nel pensiero che segna l'organizzazione sociale producendo fra gli effetti primari la distrazione: percepiamo superficialmente e di frequente non sappiamo vedere, discernere e intendere. (pp. 48-49)

È su queste premesse che evidentemente si è innescato un processo di *designification*, caratterizzato da un'ampia estensione del termine “design” e dall'idea del design stesso come pratica onnipotente: basti pensare al dibattito contemporaneo sulla disciplina infuso di espressioni come “tutto è design”, “tutti sono designers”. Viene in mente questa idea pulviscolare del design, metafora con cui Andrea Branzi descrive la pervasività capillare e ibridante del design stesso, come il fluido avvolgente di una matrice sistemica (Branzi, 2005, p. 153): il design visto insomma come fenomeno *totale* capace di infiltrarsi “viscosamente” in ogni aspetto della nostra realtà.

Parlare di espansione del design non è certamente un compito facile, data la sua articolazione polisemica e il fatto di essere “attraversato da una molteplicità di fenomeni che ne hanno variato il senso e la natura profonda” (Manzini, 2004, p. 9), ampliando costantemente il suo spettro semantico e diventando *molte* cose, probabilmente anche troppe. Come scrive Dario Mangano elencando alcune delle definizioni di design offerte da Wikipedia, si tratta infatti di

una moltitudine eterogenea di artefatti e problematiche che riescono a stare insieme in nome di una nozione unica come quella di progetto. Mentre gli studiosi si interrogano sulla teoria sottesa all'attività progettuale, questa enorme latitudine di applicazione sembrerebbe però compromettere la specificità della disciplina, secondo l'adagio per cui se tutto è design niente più lo è davvero. (Mangano, 2008, p. 5)

In tal senso, infittire la trama e contenere simultaneamente tutte le possibili frequenze non fornisce la quantità massima di informazione ma genera piuttosto una sorta di “rumore bianco”: un'inestricabile e indecifrabile sovrapposizione di segnali che cessa di informare. Un'idea che parallelamente è stata applicata anche all'ambito dell'arte da Mario Perniola, che parla appunto di “arte espansa” (2015):

ne consegue che è avvenuto un mutamento radicale nella stessa categoria cognitiva di ciò che finora è stato chiamato “arte”: l'opera ha perduto la sua autonomia e per essere riconosciuta come una entità degna di apprezzamento deve passare attraverso tutte quelle mediazioni [...]. I confini del paradigma dell'“arte” si sono a tal punto allargati da comprendere potenzialmente qualsiasi cosa, vale a dire nulla. (p. 116)

Dunque, se da un lato l'espansione del design rimanda alla capacità della disciplina di *mediare* tra campi di applicazione differenti favorendo una contaminazione transdisciplinare, dall'altro lo stesso concetto rimanda alla “diluizione” o addirittura alla “morte” del design stesso. In questa dicotomia quello che conta è che la nozione di espansione rimanda all'idea di un design come tratto costitutivo della realtà contemporanea, ed è proprio all'interno di una tale presunta (e professata) onnipresenza del design che i designer si sforzano di articolare il loro ruolo e la loro posizione, speculando continuamente sulla necessità di ridefinire costantemente il campo di azione e i confini della disciplina, oltre che il suo mandato. Diventa interessante allora posizionarsi in una complessità accordata e avere piena consapevolezza del fatto che il design “non può essere capito (o non può più essere capito) senza considerarlo nella molteplicità dei suoi ‘versi’, nella varietà di punti di vista da cui può essere guardato” (Manzini, 2004, p. 13).

Tutto questo getta luce su un cortocircuito di fondo che troppo spesso sfugge ai più: ovvero, il fatto che il design non può più essere valutato solo nella sua dimensione di “progetto” – solo, cioè, nella dimensione in cui il designer esprime delle specifiche intenzioni per trasformare in “preferibili” le cose esistenti (Simon, 1988/1969). Invece di guardare semplicemente a quell'atto intenzionale che si *in-forma* in un artefatto, bisogna infatti accettare una volta per tutte che l'atto del progettare porta con sé dell'*altro*, soprattutto “in ciò che esso determina (nei mutamenti nella vita sociale e culturale)” (Zingale, 2020, p. 57): in altre parole sugli effetti che produce, effetti che possono “completare” l'intenzione iniziale di progetto in vari modi: confermandola, ridefinendola, mettendola in discussione o persino negandola. E tralasciando la componente interpretativa sovrascritta sugli artefatti e sulle pratiche d'uso degli oggetti – ben rappresentata, ad esempio, dal progetto *Ricerca della comodità su di una poltrona scomoda* di Bruno Munari del 1944, in cui una poltrona qualunque si apre a un ampio ventaglio di possibilità di utilizzo – quello che ci interessa è soprattutto il fatto che progettando gli oggetti, attraverso “affordance” tangibili e non, si progettano gli esseri umani stessi, come si vedrà nel paragrafo a seguire.

What is designed designs back:**raccontare la storia del design a partire dai suoi effetti**

La riflessione sul design espanso sottende, evidentemente, una questione che riguarda quella che il filosofo canadese Ian Hacking, sulla scia di Michel Foucault, definirebbe la sua “ontologia storica” (Hacking, 2009). Se il design non è un qualcosa di metastorico – una capacità connaturata negli esseri umani, a prescindere dalle epoche – allora quali sono le condizioni, situate storicamente, che rendono possibile la sua emergenza come pratica specifica, e quindi come oggetto specifico di indagine?

Anne-Marie Willis afferma che il design come lo intendiamo oggi, in quanto pratica separata dal fare dell’artigiano, è nato in Occidente dalla Rivoluzione industriale in poi: è la produzione in serie a operare il “taglio” decisivo tra prefigurazione e realizzazione, fino ad allora strettamente intrecciate (Willis, 2018, pp. 2-3). Ed è un taglio di natura ontologica: un taglio che fa sì che un oggetto di design *sia* effettivamente qualcosa di diverso da un oggetto ideato e prodotto da un artigiano nel suo laboratorio.

Ma la questione è in realtà più problematica, perché il termine “design” – anche e per scelta, più o meno esplicita e cosciente, di molti di coloro che si sono occupati di scriverne e di narrarne la storia – ha anche funzionato come una sorta di frontiera, di soglia che, includendo nel suo ambito alcuni oggetti e artefatti (o progetti) specifici, lasciava fuori quelli che non avevano le qualità per farne parte. Eppure, il carattere fittizio e costruito di questa frontiera emerge chiaramente se solo ci si guarda intorno: per citare nuovamente Willis, “viviamo circondati da cose disegnate che occultano la loro *designedness*¹. Quelle che dichiarano, che esclamano ‘Guardami! Sono disegnata!’ sono le meno significative. Sono diversivi che deviano la nostra attenzione dalla *designedness* di tutto il resto” (Willis, 2018, p. 142).

Il mondo degli artefatti anonimi, di uso quotidiano – il design “super normale”, per riprendere il titolo della celebre mostra curata da Jasper Morrison e Naoto Fukasawa alla Axis Gallery di Tokyo nel 2006 (Fukasawa e Morrison, 2007) – è già da qualche tempo oggetto dell’attenzione degli storici del design, soprattutto in ambito nordeuropeo: si pensi soprattutto a Kjetil Fallan, che nell’introduzione al suo *Design History: Understanding Theory and Method* afferma che “la cultura del design non è cultura di *élite*, ma cultura del quotidiano” e che per questo “la storia del design oggi non è più una storia di oggetti e dei loro progettisti, ma sta diventando sempre più una storia delle traduzioni, trascrizioni, transazioni, trasposizioni

e trasformazioni che costituiscono le relazioni tra cose, persone e idee” (Fallan, 2010, vii). Dello stesso avviso è Ben Highmore, per il quale la vera importanza del design non va ricercata tanto nello spettacolare, nel raro e nel nuovo, ma piuttosto “nell’ordinario, nell’onnipresente, nel già consolidato” (Highmore 2009, cit. in Fallan 2014, p. 21).

Ma ripercorrere la “storia anonima” della tecnologia e del design può essere di grande interesse anche per un’altra ragione. Già più di settant’anni fa, nel monumentale *Mechanization takes Command*, Sigfried Giedion scriveva:

nel loro insieme quelle cose umili, che di solito non vengono prese in seria considerazione, o almeno non vengono valutate per la loro importanza storica [...] hanno scosso il nostro modo di vivere fino alle radici. Modesti oggetti della vita quotidiana si accumulano in forze che agiscono su chiunque si muova nell’orbita della nostra civiltà. (1948, p. 3)

Quella proposta da Giedion era una prima riflessione approfondita sugli *effetti* che diverse innovazioni tecnologiche e progettuali – anche apparentemente di minore portata – avevano avuto nel tempo in ambiti così disparati come le abitudini alimentari, le posture del corpo e persino le relazioni tra individui: dalla meccanizzazione della panetteria che rese il pane sempre più omogeneo e standardizzato nella forma, nella consistenza e nel colore, ai cambiamenti nel modo di sedersi o sdraiarsi provocati dall’introduzione di nuove tipologie di arredo, per arrivare alle conseguenze sociali, anche in termini di classe e di genere, messe in moto dalla progressiva introduzione degli elettrodomestici, dalla lavastoviglie all’aspirapolvere.

Non solo, quindi, gran parte di ciò che ci circonda è stato disegnato, ma ha a sua volta il potere di *disegnarci*, nei corpi, nei comportamenti e nelle modalità della cognizione, della sensibilità e dell’interazione con tutto ciò che ci circonda.

Come ben evidenziava Elaine Scarry (1985) una semplice lampadina elettrica trasforma l’essere umano da una creatura che spenderebbe approssimativamente un terzo di ogni giornata brancolando nel buio a un’altra capace di vedere semplicemente *volendo* vedere, cioè, premendo l’interruttore.

Proprio a questo si riferiscono Tony Fry (1999), Anne-Marie Willis (2006; 2018) e più recentemente Daniel Fraga (2020; 2022) con l’espressione *design ontologico*. “Non c’è una sola cosa intorno a noi che non sia stata oggetto di design”, scrive Fry, riferendosi a porte, finestre, condizionatori,

sedie, lampade, libri, mensole, penne, computer portatili; “tutti gli oggetti disegnati hanno determinate conseguenze, che possono essere di minore o maggiore entità [...]. I progettisti disegnano all’interno di un mondo che è già esso stesso il risultato dell’attività di design, e che disegna a sua volta le loro azioni e i loro oggetti” (Fry, 1999, p. 5). Fraga parla di *feedback loop* proprio per riferirsi a questa capacità di retroazione di ciò che è disegnato (Fraga, 2020).

Lo sguardo del design ontologico, in questo senso, “rende problematica la separazione tra noi e le cose, tra soggetti e oggetti, tra disegnare ed essere, tra il mondo, il sé e gli altri” (Fry, 1999, p. 74). E le implicazioni di ciò sono di portata ben più ampia, anche in termini sia filosofici che antropologici, perché in fondo significa ammettere che l’essere umano – lungi da qualsiasi prospettiva essenzialista che lo veda come qualcosa di già definito sin dalla sua comparsa sulla terra, provvisto dall’inizio di una serie di proprietà invarianti e stabili – è esso stesso un oggetto di design, o meglio un *progetto* (Fraga, 2022). Gli umani *divengono* continuamente, si trasformano plasticamente nel corpo, nelle modalità percettive e cognitive, nelle ritualità e nelle forme simboliche sviluppando una serie di abilità – di *téchnai*, per usare il termine greco – che dipendono anche e soprattutto dalla loro interazione con gli artefatti e gli oggetti di cui si circondano, a partire dalle pietre utilizzate dai primi ominidi (Fry, 2012). Gli artefatti rientrano quindi a pieno titolo in quelle che il filosofo tedesco Peter Sloterdijk (2010) definisce *antropotecniche*.

Quelle di Fry, Willis e Fraga non sono certo posizioni isolate, ma dialogano – dall’ambito specifico della teoria del design – con quelle di diversi esponenti della recente svolta ontologica e neo-materialista in campi come l’antropologia (Ingold, 2013), la filosofia (Bryant, 2014) e i *media studies* (Bollmer, 2019)². Si consideri ad esempio quanto scrive l’antropologo inglese Tim Ingold a proposito di alcuni degli artefatti più comuni della nostra quotidianità:

cadiamo nel tranello di pensare che il cucchiaino sia una soluzione al problema di come trasportare il cibo alla bocca, quando in realtà è proprio il cucchiaino a determinare che noi mangiamo in quel modo, e non, per esempio, portando la scodella direttamente alla bocca. Siamo ingannati nel credere che le sedie ci diano la possibilità di sederci, quando è proprio la sedia a stabilire che stiamo seduti anziché, per esempio, accovacciati. E immaginiamo che il tavolo sia una soluzione per rialzare scatola, brocca, scodella e cucchiaino, quando invece è soltanto a causa del tavolo che ci si aspetta di porre queste cose a una tale altezza, anziché a livello del pavimento.

Maneggiare cucchiaini, stare seduti e mangiare a tavola sono tutte abilità corporee che richiedono anni per essere acquisite. (Ingold, 2013, pp. 111-112)

Non si tratta quindi di azioni “naturalì”, nella misura in cui sono gli artefatti stessi a portarci a compierle in quel modo specifico: senza il loro “esserci” nel mondo – senza il loro essere stati disegnati – non potremmo nemmeno concepirle.

Eppure, la questione di cosa *fa* il design è stata per lo più trascurata negli studi storici: “l’oggetto di design è al centro dell’attenzione degli storici del design [...] ma non c’è stato quasi nessuno studio sull’*agency* dell’oggetto progettato” (Willis, 2006, p. 86). L’attenzione è stata posta quasi sempre su linguaggi, oggetti iconici e maestri, e quasi mai sull’ampio ventaglio di conseguenze di ciò che poniamo in essere nel mondo.

Si pensi a un oggetto così comune come il carrello della spesa su ruote, introdotto da Sylvan Goldman nella sua catena di supermercati in Oklahoma nel 1937: il semplice fatto che era più grande e più leggero rispetto un cestino da portare a mano portò all’aumento della spesa media da parte dei clienti, e all’organizzazione del supermercato stesso in grandi corridoi in cui questi potessero girovagare liberamente e servirsi da soli (Davis, 2020, pp. 3-6).

Molte di queste conseguenze, peraltro, sono difficili da prevedere e spesso divergono dalle intenzioni dei progettisti. Un esempio sono le macchine raccoglitrice automatiche di pomodori apparse in California negli anni ’40 che – progettate con l’obiettivo di ottimizzare i raccolti – condussero presto, per il loro prezzo elevato, alla sparizione delle piccole aziende a conduzione familiare e alla concentrazione dell’intero mercato nelle mani di pochi grandi *stakeholders* (Winner, 1980). Willis fa anche riferimento anche al caso esemplare della lavatrice che finì, paradossalmente, per rendere più gravoso il lavoro domestico che avrebbe dovuto facilitare: il fatto che i lavaggi fossero più semplici e più veloci non portò alla riduzione dello sforzo e del tempo che gli si dedicava, ma a un aumento della frequenza dei lavaggi stessi; il che ebbe conseguenze anche sul piano ecologico, con il deciso aumento delle acque di scarico inquinate da fosfati (Willis, 2019, p. 142).

Anche nell’ambito delle tecnologie digitali e dell’intelligenza artificiale si possono individuare esempi, tanto evidenti come inquietanti, di “design che ci disegna”. Si pensi a quella che Eri Pariser chiama *filter bubble* (Pariser, 2012): l’algoritmo inizialmente progettato per personalizzare gli annunci pubblicitari in base alle nostre ricerche precedenti – il cosiddetto

microtargeting – si è rivelato un potentissimo mezzo per rafforzare i nostri pregiudizi in ogni ambito, filtrando notizie e informazioni in base a quello che vorremmo leggere o sentirci dire (Kuang & Fabricant, 2019; Fraga 2022).

È evidente, quindi, che questa capacità del design di disegnare noi stessi e il mondo non va ricercata solo negli ambiti ristretti dell'architettura, del prodotto industriale, delle interfacce utente o della moda. Come si è visto in precedenza, il design è oggi più che mai *espanso*: ci muoviamo in mondo “disegnato” a tal punto che è di fatto impossibile individuare ambiti della vita non toccati dal design in una o più delle sue tante manifestazioni. Oggetti tangibili e digitali, media, ma anche “infrastrutture immateriali” come processi, servizi e sistemi di gestione (Willis, 2006, p. 82): tutte cose che una volta concepite e implementate producono effetti sui nostri corpi, sulle nostre soggettività, sui nostri comportamenti (Pols, 2013), sulle nostre relazioni sociali e sugli ecosistemi in cui siamo immersi.

Proprio quella dell'ecologia è una questione in cui il design – inteso nei modi che si è cercato di illustrare poc'anzi – gioca un ruolo evidentemente centrale. E difatti sono già diverse le voci – ancora una volta, principalmente dal Nord Europa – che sostengono la necessità di un dialogo stretto tra storia del design, studi sociali di scienza e tecnologia (STS) e storia ambientale, con l'obiettivo di allargare il più possibile il campo di indagine sulla complessa e mutevole rete di interrelazioni che intreccia tra loro artefatti, progettisti, utenti-consumatori ed ecosistemi naturali (Jørgensen, 2013; Fallan, 2014). Un'ottica del genere porta all'emergere di temi e questioni finora poco esplorati dagli storici del design: ad esempio, che relazioni è possibile individuare, nel corso del tempo, tra l'impiego massivo di determinati materiali nella produzione degli oggetti di uso quotidiano – dalle plastiche degli anni Sessanta alle terre rare di oggi – e le diverse pratiche di sfruttamento intensivo di risorse e territori?

La storia, e più in generale la cultura del design sono chiamate oggi a lasciare da parte i già tanto celebrati eroi e a concentrare la loro attenzione sugli artefatti nell'accezione più ampia del termine, per gettar luce da una parte sulle condizioni – materiali, tecnologiche, culturali – che li hanno resi possibili, e dall'altra sull'ampio ventaglio delle loro conseguenze, di natura per lo più sistemica.

Notes

1. Si è scelto di non tradurre il termine originale dell'autrice perché sarebbe risultato poco efficace in italiano. Si potrebbe intendere la *designedness* come “la qualità dell'essere stato disegnato, progettato” di un qualcosa.
2. Da questo *material turn* della teoria contemporanea possono aprirsi nuove potenziali opportunità di ricerca anche per la stessa storia del design, come già intuito da Fallan (2014, pp. 20-21).

References

- Argan, G. C. (1965). *Progetto e destino*. Il Saggiatore.
- Argan, G. C. (1980). La crisi del design. In C. Gamba (Ed.), *Giulio Carlo Argan. Progetto e oggetto. Scritti sul design* (pp. 202-217). Medusa.
- Bassi, A. (2017). *Design contemporaneo. Istruzioni per l'uso*. Il Mulino.
- Bollmer, G. (2019). *Materialist Media Theory: An Introduction*. Bloomsbury.
- Branzi, A. (2005). Il declino degli oggetti. In F. La Rocca. *Il tempo opaco degli oggetti* (pp. 153-158). Franco Angeli.
- Bryant, L. R. (2014). *Onto-Cartography. An Ontology of Machines and Media*. Edinburgh University Press.
- Davis, J. (2020). *How Artifacts Afford. The Power and Politics of Everyday Things*. MIT Press.
- Eco, U. & Gregotti, V. (2019). *Sulla fine del design*. Lotus Booklet.
- Fallan, K. (2010). *Design History: Understanding Theory and Method*. Berg.
- Fallan, K. (2014). Our Common Future. Joining Forces for Histories of Sustainable Design. *Tecnoscienza. Italian Journal of Science and Technology Studies*, 5(2), 15-32.
- Fukasawa, N., & Morrison, J. (2007). *Super Normal. Sensation of the Ordinary*. Lars Müller.
- Fraga, D. (2020, May 28). *The Manifesto of Ontological Design*. Medium.com. <https://medium.com/data-driven-investor.com/the-manifesto-of-ontological-design-7fdb19169107>
- Fraga, D. (2022). *Ontological Design: Subject is Project*. Technosocial books.
- Fry, T. (1999). *A New Design Philosophy: An Introduction to Defuturing*. UNSW Press.
- Fry, T. (2012). *Becoming Human by Design*. Berg.
- Giedion, S. (1948). *Mechanization Takes Command. A Contribution to Anonymous History*. Oxford University Press.
- Hacking, I. (2010). *Historical Ontology*. Harvard University Press.
- Highmore, B. (2009). A Sideboard Manifesto: Design Culture in an Artificial World. In B. Highmore (Ed.), *The Design Culture Reader* (pp. 1-11). Routledge.
- Jørgensen, F.A. (2013). The Backbone of Everyday Environmentalism: Cultural Scripting and Technological Systems. In D. Jørgensen, F. A. Jørgensen, S. B. Pritchard (Eds.), *New Natures: Joining Environmental History with Science and Technology Studies* (pp. 69-84). University of Pittsburgh Press.
- Kuang, C., & Fabricant, R. (2019). *User Friendly: How the Hidden Rules of Design Are Changing the Way We Live, Work, and Play*. WH Allen.
- Ingold, T. (2013). *Making. Antropologia, archeologia, arte e architettura*. Raffaello Cortina Editore.
- Mangano, D. (2008). Premessa. *E[C, Il discorso del design. Pratiche del progetto e saper fare semiotico, II(3-4)* (D. Mangano, A. Mattozzi, Eds.), 3-6.
- Manzini, E. (2004). Design Multiverso. In E. Manzini, P. Bertola (Eds.), *Design Multiverso. Appunti di fenomenologia del design* (pp. 9-13). Edizioni POLI.design.

- Pariser, E. (2012). *The Filter Bubble: How the New Personalized Web Is Changing What We Read and How We Think*. Penguin Books.
- Perniola, M. (2015). *L'arte espansa*. Einaudi.
- Pols, A. J. K. (2013). How Artefacts Influence Our Actions. *Ethical Theory and Moral Practice*, 16(3), 575-587. <https://doi.org/10.2752/144871306X13966268131514>
- Simon, H. A. (1988). *Le scienze dell'artificiale*. Il Mulino (Original work published 1969).
- Scarry, E. (1985). *The Body in Pain: The Making and Unmaking of the World*. Oxford University Press.
- Sloterdijk, P. (2010). *Devi cambiare la tua vita*. Raffaello Cortina Editore (S. Franchini, Trans.) (Original work published 2009).
- Willis, A.-M. (2006). Ontological Designing. *Design Philosophy Papers*, 4(2), 69-92. <https://doi.org/10.2752/144871306X13966268131514>
- Willis, A.-M. (Ed.). (2018). *The Design Philosophy Reader*. Bloomsbury.
- Winner, L. (1980). Do Artifacts have Politics? *Daedalus*, 109(1), 121-136.
- Zingale, S. (2020). Design o progettualità? Il progetto come trasformazione inventiva. *Ocula*, 21(24), 51-72. <http://dx.doi.org/10.12977/ocula2020-41>

TRACK 2
NEW HISTORIES FROM CONTEMPORANEITY

EXPLORING THE ROOT CAUSES IN THE CONNECTION BETWEEN DESIGN STUDIES AND POLICY DESIGN

Alessandro Deserti, Marzia Mortati
Politecnico di Milano

Abstract

In recent years, a compelling convergence has emerged between the field of design studies and the domain of policy studies, capturing the attention of a growing community dedicated to exploring how design methodologies can transform public institutions. This connection is particularly pronounced in the realm of policy design, where one focus lies in dissecting the processes and techniques that can enhance the involvement of external stakeholders in shaping public policies. However, the conceptual and theoretical links between policy design and design studies remain largely uncharted territory. Despite the increasing interest of design scholars and practitioners in viewing public policies as objects of design, studies in policy design have, until now, made minimal references to design studies. There is a pressing need for more substantial foundations to cultivate the emerging field of design for policy. This foundation should also draw from an exploration of the historical discourse surrounding the limitations of the traditional approach to policymaking. Throughout history, there has been a consistent call for greater openness, flexibility, and alignment with the needs of society in the policymaking process — attributes that design is poised to bring to the practice of policymaking. Reflecting on this historical context can enrich the ongoing dialogue concerning the interplay between design studies and policy design, providing more robust footing for the advancement of design for policy.

Keywords

design for policy, policy design, design studies

The historical connection of Policymaking with Design Studies

Traditionally, public policy making has been the domain of politicians and civil servants, with politicians leading the policy definition and civil servants handling its implementation. However, in recent years, there has been a growing call to involve citizens, civil society, and other stakeholders more directly in the policymaking process. This emphasis began with the Lund Declaration in 2009, which highlighted the importance of addressing societal challenges and ethical considerations in research and development. Since then, numerous other efforts have called for a comprehensive reassessment of the role of citizens in shaping policymaking within the European Union. For instance, recent frameworks have proposed a more extensive integration of forward-looking technology analysis (Boden et al., 2012) to better tackle grand challenges and introduce a new, inherently responsible approach to policymaking.

The shift towards better participation in policymaking comes during a critical period of transformation in representative democracy, which has faced challenges in favor of more direct democratic forms. Diverse groups of stakeholders, which in the past had mainly exerted indirect influence on political decisions, are now seeking more structured and explicit ways to participate, often supported by new technologies. Nevertheless, these technologies have not fully lived up to their initial promise of providing greater transparency, informed decision-making, and respect for citizens' preferences. Amid these ongoing changes, the longstanding debate on policymaking has gained new momentum and expanded into new areas. Notably, the push for increased participation has extended into domains traditionally considered the realm of experts, like, for instance, policies related to science, technology, and innovation (Saurugger, 2010).

Simultaneously, policy studies and design studies have started to converge to offer an alternative approach to foster closer collaboration among policymakers, civil servants, and society (European Commission et al., 2019; Kimbell et al., 2022). In recent decades, this relation has developed across Europe and worldwide within a political economy of new public management, public sector innovation, and digital and green transitions (Durose & Richardson, 2015; Kimbell & Vesnić-Alujević, 2020; Lewis et al., 2020). This phenomenon is a reflection of the trend towards making the public sphere more consumer-oriented. It involves treating citizens as 'users' of digital public services and actively involving them in

co-designing those services, while public policies are thought of as objects of design (Julier, 2017; Kimbell & Bailey, 2017).

Within policy studies, the connection with design studies emerged in the area of policy design or “the deliberate and conscious attempt to define policy goals and to connect them to instruments or tools expected to realize those objectives” (Howlett et al., 2015). The intention of this conceptualization is to facilitate ways in which policy can deal with complexity and differentiation, thus also involving the scrutiny of the methodologies that can enhance the engagement of external stakeholders. According to Howlett (2011, 2014), policy design delves into the processes and techniques that can facilitate more effective participation in the formulation of public policies. However, when policy decisions are highly contingent and driven by opportunism, designing policies is challenging. Conversely, when policymaking prioritizes deliberation and assessment, the importance of meticulous design becomes evident. This meticulous design process entails activities like public participation and the evaluation of policy options. From the vantage point of policy design, achieving good policy outcomes necessitates anticipating the consequences of government actions, articulating potential courses of action, and actively engaging stakeholders. While the concept of anticipation has faced criticism in the past (Ross, 1916), the emphasis on participation and planning establishes a clear link with the field of design studies, whose methodologies have recently been adapted to make policymaking more people-centric. However, it is noteworthy that studies in policy design have thus far made limited reference to design studies intended as the academic field of study that pursues, through both theoretical and practical inquiry, a critical understanding of design practice and its effects in society (Cross, 1982; Dorst, 2011; Margolin, 1992). To appropriately shape this link, there is a pressing need for more robust inquiry on the historical and conceptual foundations that can help link design studies and policy design. For instance, while design is often understood as enhancing participation in policymaking, the debate on the necessity of making policy formulation more open and attuned to societal needs is not new in policy studies. This discourse has deep historical roots that need to be analysed critically to help fortify the linkage between policy design and design studies.

This paper presents an historical analysis of the critiques made by scholars to the policymaking process, illustrating how these reflections have contributed to the opening of the dialogue between policy science and design studies. The analysis starts with an overview on the historical

debate between top-down and bottom-up perspectives in policymaking, which helps identify the historical reasons why the inquiry on policy-making opened to contribution from design approaches. It continues outlining the approach called design for policy, that sees public policy as an object of design. Further, it highlights the new research opportunities that this new object of design brings to design studies and design history. The paper concludes discussing how the new epistemology of policy issues hinged around the notion of complexity underscores the increasing significance of *designerly* approaches and their focus on experimentation and human-centered co-creation. Scholars will be able to build on this analysis to shape a more informed discussion around the emerging field of design for policy.

A critique to Policy Implementation: Top-Down vs. Bottom-Up perspectives

Numerous authors have emphasized how discrepancies between intentions and outcomes are a common barrier to effective policymaking. Two primary schools of thought can be identified, offering contrasting top-down and bottom-up perspectives on the policymaking process.

The debate on policy implementation, which gave rise to these two approaches, originated in the 1970s. At the heart of this debate is the notion of a dialectic relationship between politicians and civil servants, as well as between central and local governments, where the separation between policy formation and implementation often leads to alignment challenges due to differing intentions, cultures, and accountability mechanisms. That is to say, policies are frequently crafted without a thorough understanding of the intricacies involved in their practical execution. These intricacies are often contingent on the rules, procedures, and capabilities of local administrations or the actions of “street-level bureaucrats”. As a result, a disconnect between high-level intentions, institutional practices and everyday life can often yield outcomes that deviate from the expectations of central administrations and the mandates of politicians.

The top-down approach argues for a synchronized alignment of the policy implementation phase with the policy formation one. This approach governs the policymaking process, setting the objectives and the strategies for achieving them. In this perspective, implementation is scrutinized in terms of potential challenges that must be addressed for

effective policy execution, looking at concerns around the complexity of the network of actors involved and the necessity for their complete alignment (Pressman & Wildavsky, 1973). Already in the 70s, Van Meter & Van Horn (1975) build upon Pressman and Wildavsky's research on factors that may hinder policy implementation, offering a model of the implementation process. Subsequent studies (Sabatier & Mazmanian, 1980) identify a broader array of variables, with a particular focus on the role of street-level bureaucrats in determining the success or failure of policy measures. The underlying concept is that managing the interplay of these conditioning factors can influence the acceptability of the policy for local administrators, thus defining its feasibility. Years later, Matland (1995) outlines four major recommendations to successfully implement a policy within the top-down perspective. These recommendations are based on the premise that policymakers in central government hold a predominant role, with other actors primarily seen as potential obstacles. There are four main points: 1) clearly define and maintain consistency in policy objectives; 2) minimize the number of involved policy actors; 3) limit the extent of change; 4) entrust implementation responsibility to an agency aligned with the policy's goals. Matland's review (1995) also summarizes three primary sets of criticisms faced by the top-down approach: 1) it neglects the importance of actions taken earlier in the policymaking process; 2) it regards implementation as a purely administrative process, either disregarding or attempting to eliminate its political aspects; 3) it places exclusive emphasis on statute framers as the key actors. In essence, the top-down school depicts an idealized policymaking process dominated by politics and central administrations, viewing local administrations primarily as implementers.

To try and overcome criticism, a competitive model known as the "bottom-up" or "backward mapping" approach emerged. This model is a response to the growing request for recognition of the role and responsibilities of local governments, where studies had shown that many implementation problems stem from how local authorities interpret and execute centrally designed measures. However, the bottom-up approach considers the alignment of macro – and micro-implementation nearly impossible (Berman, 1978). Instead, it suggests that adopting the perspectives of the targeted population and the service providers can significantly enhance the success rate of policy implementation. Lester et al. (1987) notice that formulating a policy with a bottom-up perspective starts by identifying the network of actors involved in service delivery at the local level and

inquiring about their goals, strategies, activities, and interactions. Backward mapping, thus, involves reconnecting these actors and their objectives with the broader policy framework and the actors operating in the earlier stages of the policy formation process. From this viewpoint, policies can be driven from the grassroots, accounting for the attitudes and factors at play during implementation. This approach shares similarities with the way design studies consider contextual factors (e.g., users and stakeholders' needs, behaviors, culture, norms) when developing new products and services. However, context is not a simple matter. One strong analytical perspective for understanding the meaning of context (the one we refer to in this paper) is that offered by ethnography, and particularly ethnomethodology (Garfinkel, 1967) as well as by the situated encounters in the tradition from Goffman (1964). In line with this, all sorts of contextual knowledge can be relevant at the beginning of a design process (as well as of a policy formulation process); however, it is primarily the issues that participants/users orient towards, that is the most relevant context for the analysis.

Boussaguet et al. (2019) confirm that the gap between policy intentions and results primarily arises from the diverse actors involved in implementation. Public servants, in particular, emerge as critical actors whose personal tendencies, such as ideologies and interests can influence their intentions during policy implementation. Several studies emphasize the pivotal role of "street-level bureaucracy" (Lipsky, 1971; Maynard-Moody et al., 1990) in determining the success or failure of policies, thus advocating for granting local-level implementers the flexibility to tailor broad policy measures to specific conditions of the population. In this view, implementation hinges on the dynamic interaction between policy and context, or the set of situated social encounters that determine the implementation of the policy. Policy cannot exist in isolation and heavily relies on the cooperation and initiative of micro-level actors who should, therefore, be actively engaged in the policymaking process.

Policies as object of design

According to Howlett (2011, 2014), a branch of policy studies places its focus on policy design, aiming to enhance the policymaking process through collaborative efforts among various policy actors. In the realm of policy design, this improvement is envisioned as achievable "by accurately

anticipating the consequences of government actions and outlining specific courses of action to follow” (Howlett & Lejano, 2013, p. 358). Nevertheless, the concept of “anticipation” is still ambiguous in policy studies. Dating back to early critiques by Ross (1916), there has been scepticism surrounding “anticipation” due to uncertainties regarding the ability of policy actors to predict outcomes, especially when faced with complex policy challenges involving numerous interacting factors and stakeholders. Despite these criticisms, the notion of structured collaborations among actors as a means to enhance policymaking outcomes has laid historical foundations for experimenting with the integration of design studies into policymaking. Further to this, another historical and conceptual intersection lies in the interpretation of “design” and the context-dependent nature of design activities. Howlett asserts that policy design, conceived as both a process and an outcome, aligns closely with the contextual orientation characteristic of modern policy science (Howlett, 2014). This perspective shares similarities with the ongoing debate within design studies regarding the multifaceted nature of “design”, which can encompass a wide spectrum of outputs, from processes to objects, and meanings, from verbs to nouns (Heskett, 2005). However, what seems to be lacking in the field of policy design is a discourse that opens up the policymaking process, transitioning it from being confined within the domain of experts to becoming inclusive of external stakeholders, including non-experts. Howlett’s studies and his reconstruction of the “designerly” approach to policymaking are primarily rooted in the field of political science. While he draws from related fields like organizational studies and governance studies, he makes limited references to design studies. Further, research coming from the field of public policy directly referencing design studies remains nascent. Often, scholars in this area use the word “design” but mean different things if compared to design studies (Buchanan, 2001), despite commonalities in notions including the idea of centering humans as policy subjects (Peters, 2018) or the degree to which a policy can be deliberately designed (Goodin, 1998; Pierson, 2000). Besides, disciplinary focuses consistently distinguish the two fields. For instance, public policy centers on theorizing processes of policy formulation, while design studies look at creative problem solving applying this approach to the practical development of a varied array of outputs (objects, graphics, interactions, services, systems) (Buchanan, 2001; Dorst, 2010).

Despite these missing connections, policies have increasingly become subjects of interest within the realm of design (e.g., Bason, 2014;

Blomkamp, 2018; Kimbell, 2015; McGann et al., 2018), while recent studies in public policy started to grapple with notions of materiality, social relations, and agonism (e.g., Binder et al., 2015; Durose & Richardson, 2015; Lewis et al., 2020). Simultaneously, policymakers and civil servants have shown a growing interest in understanding how design knowledge and processes can contribute to the development of more effective policies and address unresolved issues in the policymaking process. The inclination toward greater public participation, aligned with the escalating need to look for alternative approaches to tackle complexity in public issues, uncover perhaps the most significant aspects of design for policy studies. This interest arises from the historical shortcomings of the policymaking process that have been highlighted previously as well as from the more recent contingencies calling for the renovation of the public sector.

Design for policymaking

The book *Design for Policy* by Bason (2014) marks a pivotal moment in the exploration of design approaches applied to developing public policy. This publication gathers insights from leading experts to highlight the growing challenges faced by policymakers, attributed to the uncertainties driven by the global networked economy, the technological advancements, the shifts in global trade, finance, and mobility, and the changing lifestyles and health patterns. These transformations have outpaced the traditional tools and practices of policymakers. In response, policymakers have been compelled to adopt a more proactive and dynamic approach. In this context, design has come to the fore as offering a tangible avenue to explore novel governance models.

To make the case, Bason draws upon Simon’s (1969) comprehensive definition of design as the human endeavor to transform existing situations into preferred ones. Therefore, he presents design as capable of introducing a new paradigm for policymaking. To comprehend how design can function as a strategic approach in policymaking, it is instructive to examine the three key promises that Bason highlights.

Understanding the Problem’s Architecture: Design introduces fresh perspectives on problem understanding. It equips policymakers with an array of research tools, ranging from ethnographic and qualitative research to user-centered methodologies, rapid prototyping, and data visualization techniques. These tools aid policymakers in uncovering the root causes of

problems and deciphering their intricate interconnections, often referred to as the ‘architecture of problems.’

Co-creating Solutions: Design’s collaborative nature implies that policy options can be collaboratively crafted through interactions among policymakers at various levels, interest groups, external experts, and end-users such as citizens or business representatives. The use of visual aids, tangibles, graphics, and scenarios fosters cross-disciplinary dialogues, mutual understanding, and collective ownership of ideas and solutions.

Tangible Approaches to Future Solutions: Design provides the means to give concrete form to policy in practice. It offers concepts, identities, interfaces, graphics, products, service templates, and system maps that can make policies more engaging and attractive. Design’s ability to create intentional user experiences, shaping services and products to be appealing and influential in human behavior and outcomes, lies at its core.

These three promises collectively offer approaches to assist policymakers in examining policy issues, engaging the right stakeholders to ensure solutions align with real needs, and making new policy solutions tangible. Importantly, the dynamic nature of design – intended as an iterative process – aligns well with the unpredictability and complexity inherent in modern policymaking. Design’s unique strength lies in its comfort with complexity and uncertainty, making it well-suited to address the open-ended nature of policy challenges. Ultimately, design can help bridge the gap between policy formulation and implementation, providing materiality and tangibility to abstract plans.

Discussing the emergence of Policies as objects of Design

Throughout this paper, we’ve traced the evolution of the debate that has led to the linkage of policy design and design studies. In the realm of policy studies, this link emerges as policy making moves outside of the traditional confines of public administration, which viewed policy making as a technical internal matter, to considering the influence of other actors. In the realm of design studies, the interest in political matters was present already in the 70s. This was mainly linked to proposing a view for how cities and communities could be shaped, before approaching the modern focus on methodologies for creative problem solving. Notable are the examples provided by projects like the “No-Stop City” (Archizoom, 1970-71), the design of the residential quarters for Olivetti (1968-1971), the

urban regeneration workshops organized as part of Renzo Piano’s project to reshape Bari and Otranto (1979-1992). The early instances of participatory design also paid crucial attention to framing people’s daily issues within the bigger issues of democracy, advocating for better work conditions and environments. Despite this political interest got lost in more recent applications, scholars are looking into ways to re-politicise the field (Huybrechts et al., 2017, 2020).

Weaving these efforts together, considering policies as objects of design opens several new research opportunities. These relate to at least four areas: 1) clarification of the historical roots in the link between policy studies and design studies; 2) exploration of how design is distinctive in its contribution to policymaking, with a look at how approaches have evolved throughout the changes in public administration theory; 3) examination of the challenges in adopting design approaches for policymaking, with a look at past and present barriers and enablers; 4) assessment and redefinition of the skills that designers and civil servants need to link the two fields.

Finally, bridging policy and design studies also demands a fresh perspective on complexity. While the recognition of complexity has deep roots in the thinking of figures like Prigogine and in the field of Cybernetics, the concept of embracing complexity is relatively recent. Closely tied to the systemic nature of the wicked problems that public organizations face, it entails considering multiple actors interacting and shifting power from centralized structures to the periphery and from inside to outside. Within this frame, the approach to policy design can oscillate between attempting to embrace and manage complexity and reverting to overly simplistic methods. Simplification is often prevalent in the early stages of policy making (i.e., in setting the initial political intentions); as policy moves towards implementation, the complexity of contingent contextual factors becomes apparent, leading to a disconnect between initial aspirations and actual achievements. Designerly approaches to policies have gained significance because they promise to help overcome this disconnect. However, their focus on experimentation, participation and materialization of policy options still needs to be clarified in relevance and practical adoption possibilities.

Conclusions

The field of design for policy is still evolving and faces challenges in terms of both method and impact. In terms of method, existing literature often portrays these activities as adaptations of traditional design practices with only minor adjustments to suit the concerns and constraints of public administrations. Regarding impact, the effects of these activities on government practices, governance, and political/democratic life require further investigation and substantiation. There are limitations associated with documented cases, primarily related to geography, scale, breadth, and depth. Many cases and applications are focused on the global north and cultures where democratic values are unquestioned. Further, while some authors suggest that design has gained prominence within governmental hierarchies and in policymaking processes, questions remain about the extent to which its adoption is institutionalized and capable of truly transforming policy practice, as opposed to serving as a temporary measure to create an illusion of external evolution while leaving core policy and political practices unchanged.

Despite limitations, there is a growing recognition that design could be a significant catalyst for transforming government and the public sector. However, design's impact on government transformation cannot achieve full recognition if the historical reasons and roots of such connection are not properly traced. We hope that this paper offers a starting point for this historical reconstruction and encourages to further develop the field of policy as objects of design as one relevant area of investigation for Design History. Through this, we can contribute to providing a stronger foundation for the emerging discipline of design for policy.

References

- Bason, C. (2014). *Design for Policy*. Gower Publishing.
- Berman, P. (1978). The study of macro – and micro-implementation. *Public Policy*, 26(2), 157-184.
- Binder, T., Brandt, E., Ehn, P., & Halse, J. (2015). Democratic design experiments: Between parliament and laboratory. *CoDesign*, 11(3-4), 152-165. <https://doi.org/10.1080/15710882.2015.1081248>.
- Blomkamp, E. (2018). The Promise of Co-Design for Public Policy. *Australian Journal of Public Administration*, 77(4), 729-743. <https://doi.org/10.1111/1467-8500.12310>.
- Boden, M., Johnston, R., & Scapolo, F. (2012). The role of FTA in responding to grand challenges: A new approach for STI policy? *Science and Public Policy*, 39(2), 135-139. <https://doi.org/10.1093/scipol/scs026>.
- Boussaguet, L., Jacquot, S., & Ravinet, P. (2019). *Dictionnaire des politiques publiques (5e édition)* (p. 845 p.). Presses de Sciences Po. <https://sciencespo.hal.science/hal-02382964>.
- Buchanan, R. (2001). Design Research and the New Learning. *Design Issues*, 17(4), 3-23.
- Cross, N. (1982). Designerly ways of knowing. *Design Studies*, 3(4), 221-227. [https://doi.org/10.1016/0142-694X\(82\)90040-0](https://doi.org/10.1016/0142-694X(82)90040-0).
- Dorst, K. (2011). The core of 'design thinking' and its application. *Interpreting Design Thinking*, 32(6), 521-532. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2011.07.006>.
- Dorst, K. (2010). The nature of design thinking. *Design Thinking Research Symposium*.
- Durose, C., & Richardson, L. (2015). *Designing public policy for co-production: Theory, practice and change*. Policy Press.
- European Commission, Joint Research Centre, Rudkin, J.-E., Kimbell, L., Storermer, E., Scapolo, F., & Vesnic-Alujevic, L. (2019). *The future of government 2030+: A citizen centric perspective on new government models*. European Commission.
- Garfinkel, H. (1967). *Studies in ethnomethodology*. Prentice-Hall.
- Goffman, E. (1964). The Neglected Situation. *American Anthropologist*, 66(6 PART2), 133-136. <https://doi.org/10.1525/aa.1964.66.suppl.3.02a00090>.
- Goodin, R. E. (1998). *The Theory of Institutional Design*. Cambridge University Press.
- Heskett, J. (2005). *Design: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Howlett, M. (2011). *Designing Public Policies: Principles and Instruments*. Routledge.
- Howlett, M. (2014). From the 'old' to the 'new' policy design: Design thinking beyond markets and collaborative governance. *Policy Sciences*, 47(3), 187-207. <https://doi.org/10.1007/s11077-014-9199-0>.
- Howlett, M., & Lejano, R. P. (2013). Tales From the Crypt: The Rise and Fall (and Rebirth?) of Policy Design. *Administration & Society*, 45(3), 357-381. <https://doi.org/10.1177/0095399712459725>.
- Howlett, M., Mukherjee, I., & Woo, J. J. (2015). From tools to toolkits in policy design studies: The new design orientation towards policy formulation research. *Policy & Politics*, 43(2), 291-311. <https://doi.org/10.1332/147084414X13992869118596>.
- Huybrechts, L., Benesch, H., & Geib, J. (2017). Institutioning: Participatory Design, Co-Design and the public realm. *CoDesign*, 13(3), 148-159. <https://doi.org/10.1080/15710882.2017.1355006>.
- Huybrechts, L., Teli, M., Zuljevic, M., & Bettega, M. (2020). Visions that change. Articulating the politics of participatory design. *CoDesign*, 16(1), 3-16. <https://doi.org/10.1080/15710882.2020.1728907>.

- Julier, G. (2017). *Economies of Design*. SAGE.
- Kimbell, L. (2015). *Applying design approaches to policy making: Discovering policy lab*.
- Kimbell, L., & Bailey, J. (2017). Prototyping and the new spirit of policy-making. *CoDesign*, 13(3), 214-226. <https://doi.org/10.1080/15710882.2017.1355003>.
- Kimbell, L., Richardson, L., Mazé, R., & Durose, C. (2022). Design for public policy: Embracing uncertainty and hybridity in mapping future research. *DRS2022: Bilbao*, 25. <https://doi.org/10.21606/drs.2022.303>.
- Kimbell, L., & Vesnić-Alujević, L. (2020). After the toolkit: Anticipatory logics and the future of government. *Policy Design and Practice*, 3(2), 95-108. <https://doi.org/10.1080/25741292.2020.1763545>.
- Lester, J. P., Bowman, A. O., Goggin, M. L., & O'Toole Jr., L. J. (1987). Public policy implementation: Evolution of the field and agenda for future research. *Review of Policy Research*, 7(1), 200-216. <https://doi.org/10.1111/j.1541-1338.1987.tb00038.x>.
- Lewis, J. M., McGann, M., & Blomkamp, E. (2020). When design meets power: Design thinking, public sector innovation and the politics of policymaking. *Policy & Politics*, 48(1), 111-130. <https://doi.org/10.1332/030557319X15579230420081>.
- Lipsky, M. (1971). Street-Level Bureaucracy and the Analysis of Urban Reform. *Urban Affairs Quarterly*, 6(4), 391-409. <https://doi.org/10.1177/107808747100600401>.
- Margolin, V. (1992). Design history or design studies: Subject matter and methods. *Design Studies*, 13(2), 104-116. [https://doi.org/10.1016/0142-694X\(92\)90250-E](https://doi.org/10.1016/0142-694X(92)90250-E).
- Matland, R. E. (1995). Synthesizing the Implementation Literature: The Ambiguity-Conflict Model of Policy Implementation. *Journal of Public Administration Research and Theory*, 5(2), 145-174. <https://doi.org/10.1093/oxfordjournals.jpart.a037242>.
- Maynard-Moody, S., Musheno, M., & Palumbo, D. (1990). Street-Wise Social Policy: Resolving the Dilemma of Street-Level Influence and Successful Implementation. *Western Political Quarterly*, 43(4), 833-848. <https://doi.org/10.1177/106591299004300409>.
- McGann, M., Blomkamp, E., & Lewis, J. M. (2018). The rise of public sector innovation labs: Experiments in design thinking for policy. *Policy Sciences*. <https://doi.org/10.1007/s11077-018-9315-7>.
- Peters, B. G. (2018). *Policy Problems and Policy Design*. Edward Elgar Publishing.
- Pierson, P. (2000). The Limits of Design: Explaining Institutional Origins and Change. *Governance*, 13(4), 475-499. <https://doi.org/10.1111/0952-1895.00142>.
- Pressman, J. L., & Wildavsky, A. (1973). *Implementation: How Great Expectations in Washington Are Dashed in Oakland; Or, Why It's Amazing that Federal Programs Work at All, This Being a Saga of the Economic Development Administration as Told by Two Sympathetic Observers Who Seek to Build Morals on a Foundation*. University of California Press.
- Ross, E. A. (1916). The Principle of Anticipation. *American Journal of Sociology*, 21(5), 577-600. <https://doi.org/10.1086/212542>.
- Sabatier, P., & Mazmanian, D. (1980). The implementation of public policy: A framework of analysis. *Policy Studies Journal*, 8(4), 538-560. <https://doi.org/10.1111/j.1541-0072.1980.tb01266.x>.
- Saurugger, S. (2010). The social construction of the participatory turn: The emergence of a norm in the European Union. *European Journal of Political Research*, 49(4), 471-495. <https://doi.org/10.1111/j.1475-6765.2009.01905.x>.
- Simon, H. A. (1969). *The sciences of the artificial* (3. ed., [Nachdr.]). MIT Press.
- Van Meter, D. S., & Van Horn, C. E. (1975). The Policy Implementation Process: A Conceptual Framework. *Administration & Society*, 6(4), 445-488. <https://doi.org/10.1177/009539977500600404>.

1993–2023. 30 YEARS OF ITALIAN WEB INTERFACE DESIGN AS A PARADIGM OF DIGITAL ARTEFACT' HISTORY

Letizia Bollini
University of Bozen-Bolzano

Francesco E. Guida
Politecnico di Milano

Abstract

It has been thirty years since the Web protocol created by Berners-Lee was made available royalty-free and led to the birth of the World Wide Web as a (future) mass media. Although in a peripheral position, Italy was among the “early adopters” of the digital revolution thanks to a strong infrastructure innovation creating favourable conditions to establish a technological context for the flourishing of websites as communication artefacts and an intriguing experimental field of design.

Starting in the 80s, a series of initiatives, organisations, and companies contributed to this scenario. The convergence of the technical infrastructure, the launch of a fully visual browser (i.e. Netscape), and the introduction of the HTML tag , both by Marc Andreessen (1993), set the ideal conditions for a new generation of design artefacts and designers in the digital field.

The paper proposes, drafts and discusses a possible Italian historiography of the last 30 years, treating web interface design as a contemporary digital artefact at the crossroads of transdisciplinary approaches: graphic design, computer science, and Human-Computer Interaction and as part of a wider interactive communication ecosystem.

In doing that, it also faces aspects of research in the fields of contemporary design history. It questions from a methodological perspective the difficulties in researching digital sources in an ongoing environment and proposes a systematisation and critical mapping derived from the analysis of publications, curated books and manuals, magazines and scientific journals, awards, digital archives and repositories. Furthermore, it aims to discuss the consequences of switching from the canonical approach to historical research – based on archives, primary sources and documentation mainly in the form of written, printed, and sketched materials – to digitised, digitalised or digital-native sources. For their very nature, the latest ones appear to be subject to obsolescence, manipulation and disappearance, forcing researchers to interpret and write design history based on non-traditional sources and approaches.

Keywords

Digital Design History, Interface Design, World Wide Web, Italian Web Design

Introduction

The history of web design began 30 years ago, both abroad and in Italy, when Berners-Lee made available the code on which the World Wide Web was developed (UniPiNews, 2023).

Three decades is a relatively limited period for interpreting complex and evolving phenomena, i.e. digital design, by its very nature and evolution, poses significant conceptual and methodological challenges for historical studies. Even before addressing research, sources and restitution, writing the history of the digital – of its technological revolutions, its impact on society and the transformation of our lives – means addressing at least two issues. The first examines the digital, here declined as communication and interaction design, as the object of research itself (Bollini & Guida, 2022). The second investigates its instrumental function as a support or new *documentary materiality* (Ferraris, 2021) and as an ecosystemic platform (Bollini, 2016) of the historical sources. Concerning this second aspect, it is interesting to start with a reflection by de Kerkhove (2018) on the paradoxical relationship between *time* and *memory*: “Will there still be a past in our future? [...] Memory has moved twice: first from the body and mind to the document; then, from the document to the databases”.

Most human revolutions are revolutions in transmitting information, i.e. sharing knowledge and memory, from orality to writing to databases (McLuhan, 1962; Ong, 1982; Han, 2013; Floridi, 2014). In the migration process, there is an increasing decoupling between individual corporeality (one’s memory) and the externalisation of knowledge in a documentary source in a growing social and collective form thanks to the network (Geoff, 2017). All knowledge seems to be constantly available, findable and accessible in a kind of “digital para-amnesia” (Bollini & Guida, 2024) or “Google effect” (de Kerkhove, 2018; Torres, 2016; Sparrow, Liu, & Wegner, 2011). After all, as Hobsbawm recalled in 1996:

Most young men and women [...] grow up in a sort of permanent present lacking any organic relation to the public past of the times they live in. This makes historians, whose business it is to remember what others forgot, more essential [...] than ever before.

On the other hand, we forget the bias, the limitedness of digital sources compared to the totality of human knowledge despite the enormous amount of data, the potential and actual manipulation of

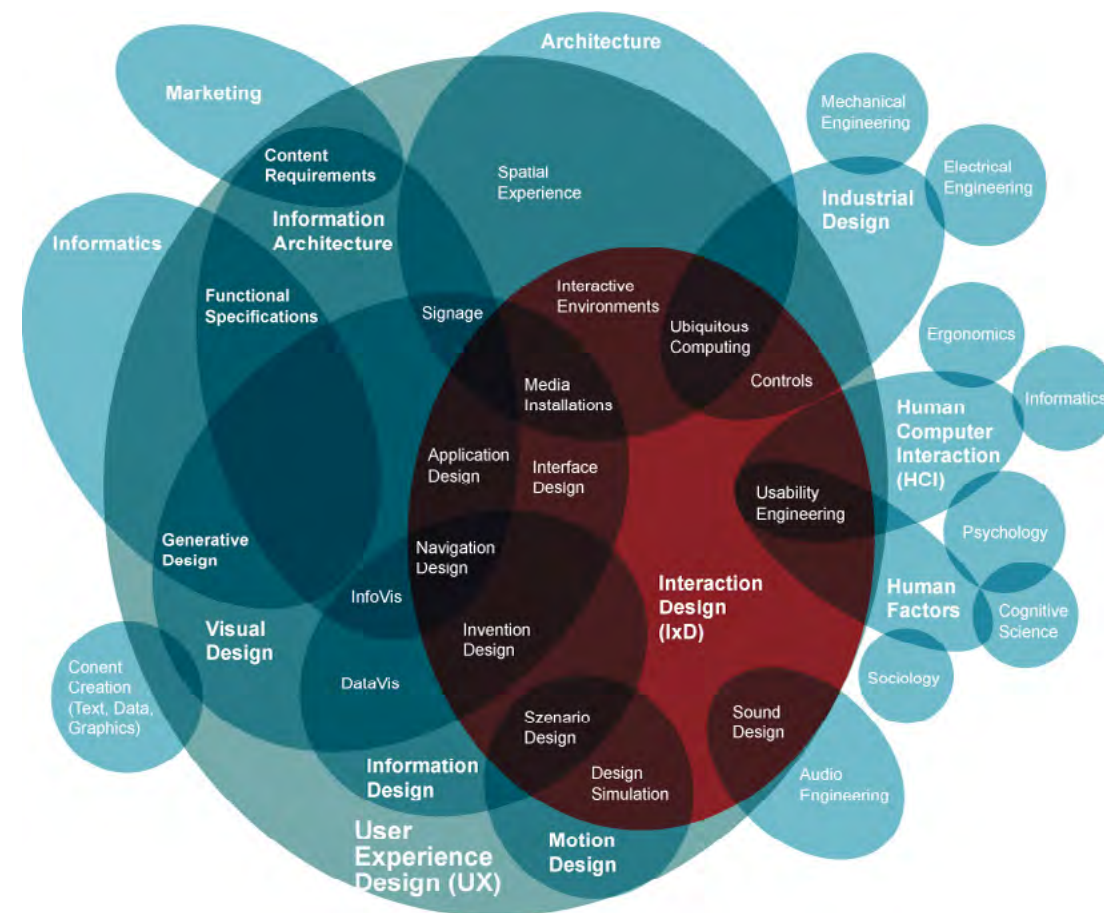
algorithms for economic purposes, and the linguistic bias of AI models. Alternatively, we simply face a certain *digital somnambulism* whereby, as Winner suggests, “the more we become addicted to a technology, the more we become numb to the reasons why we use it and the way it changes our way of acting and thinking” (Bucchi, 2020). The conceptual nodes linked together in associative mode – the hypertext on which the Internet and much of digital communication are based – are fragments detached from the historical-cultural context in which they were generated and from a hierarchy of thought, meaning and authorship (Lovink, 2022). In a kind of permanent present, this flattens the relational logic underlying a dialogue between past, present and future. Finally, the fact that we can easily retrieve digitised information makes us forget that it is perishable and will eventually become obsolete (Bollini & Guida, 2023), i.e. the ephemerality of digital sources.

For a History of Web Design

The period covered by this research runs from 1993 to 2023. According to one of the possible periodisations, these 30 years have been marked by a) the birth of the Internet (1993); b) Web 2.0 (O'Reilly, 2005), the participatory web and social platforms; c) the mobile revolution, inaugurated in 2007 with the presentation of the first iPhone; and d) the *hype* of (Generative) Artificial Intelligence. From a historical perspective, research means following traces in the present, recomposing fragments, tracking down often disappeared, modified, partial, cloned digital contents in a sort of *a-referential labyrinth*, digging through specialist publications, indexes, e-zines or referring to the direct testimonies of the protagonists of these decades. It means exploring non-canonical sources and paths while reflecting on new methodological modes.

Furthermore, the *blurred* realm of digital design implies adopting a perspective that crosses different disciplines, adopting design as an interpretation key. Disciplines that – see [1] inspired by Saffer (2006) – often overlap but refer to different epistemologies. Finding a context and shared definitions between design culture, psychological, human and social sciences, and engineering and computer science fields is then crucial.

Finally, researching the specific Italian context forces a revision of the historical canon (Midal, 2019) from a micro-historical perspective (Magnússon & Szijártó, 2013), according to which the “advantages



[1] The disciplines of User Experience Design: a bubble graphic overview showing the relations between interaction design and its overlapping disciplines based on Dan Saffer (2006). (Credits: Envis Precisely, 2009, through Wikimedia, user Thomas-pluralvonglas, licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported licence)

of studying an event, a place or a person in microscopic detail” are highlighted, especially when there are no emerging protagonists, such those of the Silicon Valley, but rather a web of research on shared languages and practices, cultural exchange, in which people, phenomena, collectives and events can be mapped and located.

While the field’s boundaries are blurred, and a clear definition of digital design is not reasonably possible, it is interesting to trace the evolution of terms that have followed over the years due to historical changes and technological revolutions.



A Matter of Definition

A first outline of the professional sector of digital/web design in Italy was made by referring to the “labels” adopted in the *Fee Guide* (*Guida agli onorari*) [2] of AIAP, the Italian Association of Visual Communication Design, the reference organisation in the professional field. In its guides, published since 1962 and then systematically between 1974 and 2007, it is possible to trace the history of Italian graphic design and its cultural and professional development while reconstructing the historical evolution of the field of interest of this essay. Therefore, we can identify the following phases using the previous periodisation.

1988-1990: The Pre-History of the Italian Web

From 1988, when Aldus Freehand, a vector graphic design software, was launched, we find the first mention of what we now call Digital Design. The first label adopted is *Computer Graphics* (hereafter CG), associated with *Film and Television Advertising*, in terms of both a) creative (*Creative Assistance on a Fee Basis*) and b) instrumental (*Equipment Rental*) aspects. In this period, digital technologies were introduced in graphic design

[2] 1996/1997, 2000 and 2007 editions of the AIAP's Fee Guide. (credits: AIAP CDPG and the authors)

(Desktop Publishing – DTP), and the sector was already referring more to the instrumental use of electronic technologies in production processes. As early as 1990, when Adobe Photoshop was born, the references became broad and specific. We find a) *Two-and Three-Dimensional Digital Images and Illustrations*, b) *Computer Animation*, c) *Data Presentation* (now infographics and data visualisation), d) *Equipment Rental* and e) *Transfer to Analogue-Digital Media*.

1994-1999: Multimedia

Both the Association and the CG sector underwent significant changes in 1994. The former was renamed from the Italian Association of Creative Visual Communication, adopted in 1980, to the Italian Association of Design for Visual Communication, explicitly shifting the focus of the role of the (visual) communication designer from an artistic-authorial conception to a design dimension (Barbieri & Guida, 2015; Bucchetti, 2020; Grimaldi, 2020). In the 1994 edition, a new all-encompassing field appeared under CG called *Multimedia*. An entry that in this specific period (made explicit in the following year) includes the so-called multimedia CD-ROMs, Hypermedia, which debuted in the '80s with the introduction of software such as Macromind/Macromedia Director and ToolBook (Bollini, 2023), and the Web, not yet mentioned here (the commercial Web was formally born with the introduction of the tag and the WYSIWYG Netscape browser in 1994 itself).

2000-03: Web Design

Only since the 2000 edition did a specific category called *Web Design* debut, accompanied by the phrase “synesthetic direction”. It explicitly refers to the Italian debate on the *directing* role of the designer (Bollini, 2023) and the declinations of multi-media, multi-modal and multi-sensorial (Bollini, 2001; Riccò, 2001). Three macro areas are listed here: a) *Website/ Intranet Design* (explicitly dedicated to the Web); b) *Advertising Banners*, a rapidly expanding area together with e-commerce platforms and the nascent digital marketing (in 2000 happened the *dot-com boom* of the first speculative bubble of Silicon Valley); c) *Updating Websites*.

This development ended with the next edition (2003), in which the headings *Multimedia* and *Web Design* were merged, reaffirming the designer's leading role. Digital Design, introduced at the end of the 1980s as a mainly instrumental field, at the beginning of the 2000s, became an autonomous realm that redefined the role of the communication designer, a professional profile with specific disciplinary competencies but capable of transversal interaction, dialogue and coordination with other design and technological worlds.

2007: From Direction to Usability

In the last version of the AIAP's fee guide (2007), notes on “accessibility” and “usability” appear under *Internet*, *Multimedia*, *Video*. This latest edition acknowledges the development of the digital communication sector, which is, thus, a still-evolving field (it is the year the *mobile revolution* begins) within the design disciplines. Parallel to the activity carried out by AIAP, other associations with a strong *human-centred* vision have developed over the years. These include Architecta and IWA Italy. The former, the Italian Association of Information Architecture, was established in 2012 thanks to the work of the community that grew out of the first Italian *IA Summit* (Rome, January 2006) and is oriented mainly towards User Experience issues. The IWA (International Webmasters Association) has been active in Italy since 1999 and currently constitutes the reference point for front-end development and accessibility, also supporting the Italian and European regulations that define digital and web professions. They represent the other possible paths to be explored to understand similarities and differences between the definitions and epistemologies adopted.

The Research Methodology: The 5 Source-Waves

The main issue addressed in the research's early stages was the investigation method due to the variety of sources and the lack of established historical sedimentation. Since adopting a traditional approach based on documents was impossible, we relied on complementary and convergent strategies, identifying and organising the sources into five “waves”. In particular, these are ordered according to a lesser or greater susceptibility to change or decay criterion and divided into *cold sources* and *hot sources*.



[3] The waves of the research organised by cold and hot sources. (Credits: the authors, 2023-2024)

Cold sources are those that time has stabilised, i.e. fixed. They do not change over time and are more reliable, although increasingly rare due to the decline of traditional publishing. By *hot sources*, on the other hand, we mean those, mainly digital, including websites, online directories, databases, and digital archives, that are constantly changing and may have been updated, modified or even deleted.

This subdivision highlights what has been critically discussed in the previous paragraphs. Based on these premises, the five waves are organised as follows [3].

1. The first aims to explore and scan printed documentation, which we defined as *cold sources*. In this wave, we include a) theory and statement books, b) edited books and catalogues, c) journals and professional magazines, d) indexes and annuals, and e) publishers. These documents represent crystallised knowledge, offering snapshots of specific periods that, while limited and partial, remain stable over time. Though working with analogue materials may seem paradoxical in the context of digital design history, these primary sources provide precise and reliable insight into a given time. However, their strength is also their weakness: much of the

recorded information is now obsolete, and tracking back the presences, styles, and phenomena they present, even though these were once preserved and fixed in time, is challenging.

2. The second wave explores *hot sources*, which are still evolving and producing entropic energy and dissipation. Among the others, we include a) websites, b) the Internet Archive, and c) directories, databases and repositories. These are unstable sources: accessing URLs, in fact, often implies finding new versions of a website, updated information and news, which shadow or erase partially or entirely previous releases.
3. The third wave intends to explore and investigate through oral stories, interviews, or personal archives. It adopts a micro-historical approach to gather documents, traces, and glimpses from the protagonists, fix the memories in possible further sources, and document the past in the future. It is also the context in which historical research tools, methods and practices must reflect on documentation, access, and sources.
4. The fourth wave aims to map and investigate live documentation. It includes awards (e.g., Bardi Web Award, Italian Web Award, DonnaèWeb, AWDA – the AIAP Women in Design Award, awards with a digital section like Media Key Awards), associations' activities and community meetings (e.g., Web Master Italia, International Web Association (IWA) Italy), professional conferences and events (e.g., Webbit, Italian IA Summit, WUD – World Usability Days). This wave also includes more ephemeral experiences often taking place thanks to people gathering together.
5. The last and most recent wave focuses on digital design education, investigating the evolution of teaching and professional education. It maps the universities, private schools and academies, courses teaching web/UX/UI design, and the profiles of professors and lecturers.

With the first wave (*cold sources*), we intend to map the existing printed publishing documentation from the last 30 years in which web design topics and projects are discussed and presented, i.e. digital, interface, experience design and information architecture. At an international level, publishers such as A Book Apart, Peachpit Press, O'Reilly, Rosenfeld Media, Taschen, Rockport, AVA, Pepin Press, New Riders, and Friends Of were considered. At the Italian level, Hops Libri, Tecniche Nuove, Hoepli, Pearsons and Apogeo were included, along with Happy Books and Logos.

This mapping lists publishers that, although not expressly specialised in the field, are or have been linked to the macro-cultural area of the project (architecture, product/industrial design, graphic design, illustration) and have released volumes on and related to the field of investigation.

In the case of periodicals, the spectrum has been restricted to the national ones, considering two journals related to communication, visual, and graphic design (*Linea Grafica* and *Progetto Grafico*) and professional magazines such as *Internet News*, *Neural*, *Wired Italia* and *Jump*.

It is possible to outline a local historiography by focusing on Italian sources. From its beginnings, the local literature has expressed a richness and capacity for reflection that should be re-evaluated and enhanced internationally. It is significant to recall that the first publication, edited by Giovanni Anceschi and entitled *Il progetto delle interfacce* (*The Interface Project*), dates back to 1993. It was followed in 2006 by *L'ambiente dell'apprendimento* (*The Learning Environment*) (Anceschi, Botta & Garito, eds.). These publications discuss and shape interface design and digital communication topics, reflecting a transdisciplinary capacity for analysis and awareness of the professional perspective.

Thus, another issue emerges concerning Italy's supposed peripheral role towards the international scene. In digital visual language and communication design, the presence of Italian designers in the global debate and progress of the discipline is often underestimated. This research aims to recognise the dignity of certain protagonists so that they may be mentioned in the still-to-be-written histories of digital design.

Discussion and Conclusion

As discussed, one of the first critical issues is, paradoxically, that of sources. Printed sources have proven to be the most limited but effective in preserving memory, even if partial, of the various phenomena. Curiously, digital sources, the very nature of this history, are the ones that suffer most from decay and erasure because of the obsolescence of hardware, storage media, software and operating systems. The evolution of technology, transmission, and devices renders still-existing data recorded on floppy disks, magnetic supports, CDs, and DVDs not easily accessible because of the lack of readers or peripherals. The same evolution regards platforms and software: e.g., Flash-based websites are no longer accessible, as Adobe discontinued the plugin in December 2020.

Several factors limit the availability of information, even in the case of digital native sources such as websites. Many sites that used to be significant epicentres of culture (e.g., *The Remedy Project*, the Italian posse *Dolly Design*), debate and experimentation have disappeared once the URLs (along with the e-mail that would at least allow contact) are gone. Moreover, considering the third-wave sources, direct memories are inaccessible when some protagonists have passed away. These are the cases of Mirco Pasqualini, one of the animators of Dolly Design, who tragically perished on 21 November 2020, or of Claudio Moderini, founder of the Domus Academy's Master in Interaction Design, who died on 10 April 2024. However, there are also events and awards, of which it is almost impossible to find a trace except in the press reviews of the time, often produced and distributed in digital format and no longer accessible.

The Internet Archive makes up for further searches only to a limited extent. It is possible to find traces of websites that are no longer active or, when still active, of their previous releases. However, these remain static surface images that lack interactive experience and content exploration.

Another issue, with respect to both the mapping and the micro-historical approach adopted in the research, is the (self)referentiality of the subjects identified in the available sources (first wave). Yearbooks and indexes are based on self-nominations, which generates several problems regarding historical perspective, selection, and relevance to the listed designers and projects. Designers could nominate themselves, their site or the company they worked for without this being the predominant area of their specialisation. The results are, therefore, episodic and irrelevant to the definition of a canon of the history of (Italian) web design. However, they represent a trace of *doing* concerning a specific context and a collective *feeling*. In the case of (web) agencies, it is impossible to identify the particular contribution of a designer or authorship that would allow to link individuals to other experiences, such as personal or experimental projects or time paths in different contexts.

Last, it is impossible to identify the Italian protagonists univocally in many analysed sources. In some cases, reference was made to the domains of the projects (.it), to the assonance of the names with the Italian language, risking to include people from Spain, Argentina or other neo-Latin linguistic strains or, more simply, with Italian ancestry, or expats who did not work directly in the Italian context and contributed to defining it. In this sense, intersecting different sources allows for the recurrence of projects and designers to be revealed.

The central critical outcomes of the research are, in the end, the exploration of hybrid and adequate methods for understanding the sources, together with the development of assessment paradigms, i.e. the making of tools for analysing and understanding the raw materials that help to analyse and *value* the significance to the overall picture that progressively emerges.

References

- Anceschi, G. (Ed.). (1993). *Il Progetto delle interfacce: oggetti colloquiali e protesi virtuali*. Domus Academy.
- Anceschi, G., Botta, M., & Garito, M.A. (Eds.). (2006). *L'ambiente dell'apprendimento. Web Design e processi cognitivi*. McGraw-Hill.
- Barbieri, C., & Guida, F. E. (2015). *AIAP 70x70. Eventi, personaggi e materiali di storia associativa*. AIAP Edizioni.
- Bollini, L. (2023). *Registica Multimodale. Saggi 1998-2022 / Multimodal Directing. Essays 1998-2022*. Maggioli Editore.
- Bollini, L. (2016). *Large, small, medium. Il design della comunicazione nell'ecosistema digitale*. Maggioli Editore.
- Bollini, L. (2001). Multimodalità vs. multimedialità. *il verri, XLVI*(16), 144-148.
- Bollini, L., & Guida, F. E. (2024). Memorie, storie e paramnesie. La questione del digitale tra cultura di progetto e indagine storica. In G. Di Bucchianico, & A. Marano (Eds.), *Design per la Diversità. Atti della Conferenza Nazionale della Società Italiana di Design, Pescara 12-13 Giugno 2023* (pp. 445-453). Società Italiana di Design. <http://www.societaitalianadesign.it/wp-content/uploads/2024/10/Design-per-la-Diversita-PescaraSID23-2.pdf>.
- Bollini, L., & Guida, F. E. (2023). Future Heritages. Digital as New Doc-Humanity and In-Tangible Materiality. *PAD, 16*(24), 6-23. <https://www.padjournal.net/new/pad-24-2023-june-vol-16/>
- Bollini, L., & Guida, F. E. (2022). Digital Memories. What Future for the Past? What Past for the Future? *PAD, 15*(23), 6-19. <https://www.padjournal.net/new/pad-23-2022-december-vol-15/>
- Bucchetti, V. (2020). È design della comunicazione. *Ocula, 21*(24), 116-126. <http://dx.doi.org/10.12977/ocula2020-44>.
- Bucci, M. (2020). *Io & Tech. Piccoli esercizi di tecnologia*. Bompiani.
- Ferrari, M. (2021). *Documanità. Filosofia del mondo nuovo*. Laterza.
- Floridi, L. (2014). *The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality*. OUP Oxford.
- Geoff, M. (2017). *Big Mind: How Collective Intelligence Can Change Our World*. Princeton University Press.
- Grimaldi, P. (2020). *Il design della comunicazione. La grafica è finita. Il design non sta tanto bene. Il marketing non c'è. arte'm*.
- Han, B.-C. (2013). *Digitale Rationalität und das Ende des Kommunikativen Handelns*. Matthes & Seitz.
- Hobsbawm, E. (1996). *The Age of Extremes: The Short Twentieth Century, 1914-1991*. Vintage Books.
- Lovink, G. (2022). *Stuck on the Platform, Reclaiming the Internet*. Valiz.
- Magnússon, S. G., & Sziártó, I. M. (2013). *What is Microhistory? Theory and Practice*. Routledge.
- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. University of Toronto Press.
- Midal, A. (2019). *Design by Accident: For a New History of Design*. Sternberg Press.
- Ong, W. (1982). *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. Routledge. https://monoskop.org/images/d/db/Ong_Walter_J_Orality_and_Literacy_2nd_ed.pdf.
- O'Reilly, T. (2005, September 30). *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. O'Reilly. <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>.
- Riccò, D. (2001). Perchè è sinestesico (e non multisensoriale). *il verri, XLVI*(16), 155-160.
- Saffer, D. (2006). *Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices*. Peachpit Press.
- Sparrow, B., Liu, J., & Wegner, D. M. (2011). Google Effects on Memory: Cognitive Consequences of Having Information at Our Fingertips. *Science, 333*(6043), 776-778. <https://doi.org/10.1126/science.1207745>.
- Torres, N. (2016, August 3). *Keep Yourself From Losing Your Memory to the Internet. Unplug. Slow Down. Search Your Brain*. A Translator Thinking Outside the Box. <https://translartisan.wordpress.com/2016/08/03/keep-yourself-from-losing-your-memory-to-the-internet/>
- UniPiNews. (2023, May 9). *Pisa: 30 anni fa la prima pagina web pubblicata in Italia*. Università di Pisa. <https://www.unipi.it/index.php/news/item/25802-pisa-30-anni-fa-la-prima-pagina-web-pubblicata-in-italia#:~:text=Avevamo%20gettato%20le%20basi%20dei,estensione%20del%20CERN%20in%20Italia%E2%80%99D>.
- Winner, L. (1980). Do Artifacts Have Politics? *Daedalus, 109*(1), 121-136. <https://faculty.cc.gatech.edu/~beki/cs4001/Winner.pdf>.

LOGO, COME OUT!!

LA STORIA AUTORIALE DELLA CORPORATE IDENTITY E LA GRAFICA ANTI-AUTORIALE DEI MOVIMENTI LGBTQIA+

Michele Galluzzo

Libera Università di Bolzano

Abstract

Within the struggle of sexual liberation movements and the civil rights battles of the LGBTQIA+ community, visual communication has assumed a crucial role. As in other tangential cases of the so-called *altra grafica*, the production of visual works by such activists has also ended up being in most cases an anti-authorial and collective practice.

On the contrary, by privileging an authorial vision, akin to what in the broader historiographical debate is called *great man history*, the history of graphic design has often overlooked the rich visual production linked to feminist, lesbian, gay, bisexual, transgender and queer civil rights struggles. On the other hand, the concept of authorship – also understood in the sense of copyright – finds, within the history of graphic design, one of its greatest moments of attention in the fruitful and long-lived season of corporate identity, during which graphic designers have become protagonists of complex visual identities often at the service of companies that pander to an expanding capitalism on a global scale. Precisely during the golden age of corporate identity, the credibility of brands, as well as the authorship of designers, studios and agencies, was challenged by both anti-capitalist opinion movements and LGBTQIA+ activism. In this dialectic, company logos, omnipresent in the collective imagination and in the urban scenario, were reused, unexpectedly becoming vectors of contestation and awareness for civil struggles.

Traces of such logo-bootlegs can also be found in the first demonstrations of the homosexual liberation movements in 1970s Italy. Similarly, in recent times the practice of changing the meaning of famous logos has been widely adopted by the queer community on an international scale. Homosexual collectives, queer activists, have started to use détournements of famous logos to convey their dissent towards the social situation, to raise public awareness or to express their dissent against certain choices made by corporations and considered sexist and homophobic. This fluid, collective and anti-authorial practice extends the canonical history of corporate identities and raises historiographical questions.

Starting from a chronology of such appropriations and modifications of known logos, the contribution proposed here moves a historiographical reflection, criticizing the canonical historical narrative made of great authors and pioneers, and tries to reread the history of visual identity by expanding its narrative in order to tell the real life of logos within society.

Keywords

visual identity, logo, corporate identity, altra grafica, LGBTQIA+

Marchio e femmina

“Only a radically different perspective would permit an adequate appreciation of women’s activity [...] for whom the idea of the ‘author’ is not necessary important” (De Smet, 2012). Con queste parole, sul finire degli anni Duemila Catherine de Smet sottolinea la frequente esclusione delle donne dal discorso storico legato al *graphic design*. Secondo questa tesi, uno dei motivi di tale marginalizzazione risiede nella febbrile ricerca, da parte degli storici del design, della figura dell’“autore”, dell’eroe o, come afferma ancora de Smet, del “pioniere”. Nel testo in questione la storica francese cita le parole di Carma R. Gorman, associando questa tendenza individuata nella storia della grafica a un punto di vista maschilista, eurocentrico, vicino alle teorie del “great man” tipiche della storia canonica. “Describing an artist or a designer as a ‘pioneer’ suggests [...] a desire to position that person within the euro-centric, masculinist, modernist canon of ‘greats’.” (Gorman, 2001) Individuata questa tendenza, de Smet invita gli storici, i ricercatori, gli studiosi a cambiare direzione. Per includere le donne nella storia della grafica propone di rinunciare alla ricerca di *pioniere* o “autrici”, evitando così la trappola in cui, secondo l’autrice, è incappato di frequente il canone modernista, concentrandosi sulle biografie di *individual designer*.¹

Nel 1994, già Martha Scotford, nel noto saggio *Messy History vs. Neat History*, portava avanti lo stesso punto di vista, affermando che il *silenzio della storia* riguardo alle donne designer sia *diretta conseguenza* di scelte e metodologie storiografiche.² “While the study of individual creativity is occasionally required and useful (there are pivotal women in design), and the loss of individual women to history is an example of patriarchy at work, much design is a collaborative and collective effort” (Scotford, 1994, p. 370). Anche per Scotford, come per de Smet ripensare la storia della grafica in un’ottica più inclusiva nei confronti delle donne passa per l’abbandono della prospettiva dell’autore individuale, del pioniere, dell’eroe o, meglio, dell’autrice individuale, della pioniera, dell’eroina.

Questa rinuncia diventa decisiva per de Smet in particolare se si vuole provare a includere esempi di comunicazione visiva legati alle lotte sociali e civili delle femministe o alle questioni di genere e di liberazione sessuale dei movimenti LGBTQIA+. La produzione visiva di tali realtà, che nel panorama italiano viene inclusa nell’ampio insieme denominato “altra grafica” (Cirio & Favari, 1972), corrisponde di frequente a una comunicazione non firmata, anonima o prodotta sotto pseudonimi, realizzata da sigle collettive, spesso in un’ottica dichiaratamente anti-autoriale.

In particolare a partire dagli anni Sessanta la negazione dell'autore è un discrimine essenziale all'interno delle dinamiche proprie dei movimenti antagonisti. Se Roland Barthes nel 1967 dichiara *La morte dell'autore*, approfondendo il ruolo del lettore, del fruitore di un'opera – già indagato da Umberto Eco in *Opera aperta* –, nello stesso periodo i movimenti studenteschi, operai e di contestazione in senso lato, nelle scuole, nelle fabbriche, nelle università mettono in discussione il ruolo dell'autore inteso come autorità (Barthes, 1967; Eco, 1962). D'altra parte questi sono anche gli anni della fiorente stagione delle corporate identity e della design coordination nel panorama del graphic design occidentale, gli anni cioè in cui aziende registrano i propri marchi difendendo l'autorialità dinanzi a possibili plagio o contraffazioni in un mercato sempre più competitivo.

Se, come evidenzia de Smet, nelle storie della grafica si è spesso assistito a una forte marginalizzazione delle donne, questo scenario può essere confermato nel discorso storico sulla corporate identity dove, salvo casi isolati, le designer e art director, lì dove menzionate, sono piuttosto associate – o alle dipendenze – di uomini bianchi della middle-class (Scotford, 1994). In questo senso la storia canonizzata della corporate identity sembra ricalcare le strutture prettamente patriarcali e piramidali presenti negli organigrammi delle aziende in un sistema economico capitalista (Buckley, 1986); le stesse aziende che si rivolgevano agli studi di graphic design per avere un nuovo marchio, un nuovo restyling o nuovi manuali di identità visiva.

Secondo questa narrazione proprio i marchi dell'International Style e dell'evoluzione della professione del graphic designer in un'ottica modernista, diventano sinonimi di patriarcato. La parola *marchio* ha finito nelle storie canoniche per fare rima con la parola *maschio*, come suggerisce il volume *Marchio e femmina*, un libro-indagine di influsso femminista sulla rappresentazione della donna nella comunicazione a curato nel 1978 dall'artista Lamberto Pignotti e dal semiologo Egidio Mucci (1978).

Nel corso degli ultimi sessant'anni i marchi, i loghi e le *visual identity guidelines* a essi connesse, una volta *fuori dallo studio* (Poynor, 2011), entrati nel mondo reale hanno finito di frequente per essere riutilizzati e modificati al fine di supportare le cause sociali e civili dei movimenti di contestazione. Infatti, mentre la corporate identity vive la sua stagione d'oro, i movimenti antagonisti scardinano il concetto di autore e la *paternità* stessa dei messaggi. Non solo l'autorialità all'interno dell'*altra grafica* diventa collettiva, ma i messaggi, gli slogan, le illustrazioni, le fotografie, i simboli finiscono per riverberarsi nei manifesti, volantini, tazeobao,

[1] Lamberto Pignotti & Egidio Mucci, *Marchio & Femmina: La donna inventata dalla pubblicità*, Vallecchi, 1978. (Collezione privata, Milano)



striscioni, magliette, spille di volta in volta appropriati, modificati, ridefiniti andando a negare quindi concetti cardine della coeva corporate identity come il copyright, il trade mark, il marchio registrato. Un caso emblematico di appropriazione delle fonti riguarda per esempio la fotografia del gruppo di membri della Gay Liberation Task Force in marcia scattata da Peter Hujar e diventata famosa attraverso il poster *Come out!!* progettato da Jim Fouratt nel 1970. A testimonianza della circolazione e collettivizzazione dell'iconico scatto fotografico di Hujar, la stessa immagine – senza alcuna menzione dell'autore – viene riutilizzata nel dicembre 1971 sulla copertina del numero zero di *Fuori!*, rivista del Fronte Unitario Omosessuale Rivoluzionario Italiano, la principale associazione attiva in Italia negli anni '70 nella lotta per i diritti del mondo gay.

All'interno di questo fermento antagonista che ha attraversato l'opinione pubblica, come già individuato da de Smet, le donne hanno avuto un ruolo cruciale, non solo quando hanno rappresentato il fronte etero e cisgender, non solo nelle lotte femministe, ma anche nelle più ampie battaglie di genere all'interno del movimento LGBTQIA+. Se già de Smet accennava, oltre alla produzione grafica femminista, anche alla grafica *do it yourself* realizzata da collettivi di lesbiche, alla luce dell'attuale attività



[2] Felis Nusselein, *Baci Agrigentina*, Roma, il 22 ottobre 1981.
(Courtesy Rainbow Submarine)

comunicativa del mondo transfemminista e queer in particolare, l'analisi qui presentata prova a "estendere il campo" della storia della grafica in un'ottica intersezionale (Dalla Mura & Vinti, 2013).

Just do her

Fin dall'inizio il movimento LGBT si è dimostrato capace di sovvertire etichette e simboli offensivi o di minaccia in etichette e simboli di cui andare fieri. Da un punto di vista visivo l'esempio più celebre può essere considerato il simbolo del triangolo rosa che, inizialmente inteso come distintivo identificativo degli uomini gay imprigionati nei campi di concentramento nazisti, a partire dagli anni '70 è stato recuperato come elemento grafico positivo, di orgoglio, di auto-identificazione, di protesta contro l'omofobia (Plant, 1988). A riguardo Tamara-Jade Kaz, artista e docente femminista queer di colore di base a Londra, ha affermato: "We are constantly finding ways to define ourselves for ourselves; rejecting labels that are put upon us; and taking once pejorative terms like 'queer', 'dyke' and 'faggot' and repurposing them for our own empowerment" (Kaz, 2020, p. 19). Questa attitudine al ribaltamento di senso e alla sovversione della comunicazione proveniente dall'alto si può ritrovare anche nel rapporto tra loghi corporate e lotte per l'autodeterminazione dell'identità di genere e l'orientamento sessuale. Icone della pop culture, simboli del consumismo, onnipresenti nell'immaginario collettivo e nello scenario urbano, hanno finito per essere riutilizzati in maniera ironica, sarcastica, cinica diventando vettori di sensibilizzazione per le lotte civili e sociali.

Una delle prime manifestazioni organizzate in Italia dal movimento lesbico trova la presenza di un caso di *rip-off* di un marchio celebre della

storia dell'industria italiana. In piazza del Pantheon a Roma il 22 ottobre 1981, sono presenti attiviste, collettivi e sigle che fino a quel momento erano scese in strada per azioni, parate e cortei principalmente al fianco di femministe eterosessuali e gay. Questa volta le attiviste scelgono di uscire allo scoperto autonomamente con un'azione di protesta innescata da un episodio di repressione accaduto pochi giorni prima in Sicilia, ad Agrigento. Il 13 ottobre due donne, mentre si baciavano in un parco pubblico del capoluogo siciliano, sono state arrestate con le accuse di "atti osceni in luogo pubblico", "rifiuto di fornire le proprie generalità" e "oltraggio e resistenza a pubblico ufficiale" (Allievi, 2023). Nella conseguente manifestazione romana, le differenti realtà accorse da varie regioni – tra le quali Artemide, il Collegamento tra Lesbiche Italiane, Identità Lesbica e Vivere Lesbica da Roma, il Phoenix di Milano, Linea Lesbica Fiorentina, il Tiaso di Bologna (Fiocchetto, 2007) – scendono in piazza con un cartellone, realizzato dall'artista Felis Nusselein, nel quale viene modificato un manifesto pubblicitario disegnato dall'artista Federico Seneca a metà anni '20 per i Baci Perugina. Al posto della celebre coppia di innamorati ispirata dall'opera *Il bacio* di Francesco Hayez, compare una coppia di donne colta nell'atto di baciarsi e, al posto del logo Baci Perugina, si legge *Baci Agrigentina*. L'appropriazione del layout pubblicitario e del marchio di Seneca, di un elaborato grafico appartenente alla cultura popolare italiana, diventa una strategia per fare luce su un fatto di cronaca e per sovvertire dal basso gli standard etero-normativi presenti nella comunicazione commerciale dell'epoca.

La medesima strategia di *détournement* di marchi presenti nell'immaginario collettivo, sia come critica anticapitalista, sia come denuncia sessista e di stereotipi di genere, si può riscontrare anche in altre manifestazioni legate al mondo femminista ed LGBTQIA+ che attraversano l'Italia di quegli anni. Nel numero 17 di *Fuori!*, la rivista del Fronte Unitario Omosessuale Rivoluzionario Italiano sopra menzionato, il grafico Marco Silombria propone una selezione di pagine pubblicitarie caratterizzate da stereotipi eterosessuali o machisti, sovvertendole però in chiave LGBT (La nostra... Pubblicità Progresso, 1977): La pubblicità del Petrus, l'*amarissimo* bevuto dall'uomo forte diventa *Frocius, il dolcissimo*; la campagna firmata da GSK Milano per Jägermeister si trasforma in *Eteromeister* (Galluzzo & Riba, 2021); il controverso annuncio firmato dall'Agenzia Italia insieme a Oliviero Toscani per i Jesus Jeans passa da *Chi mi ama mi segue* a *Chi mi segue mi ama: Frocius Jeans*; il logo Robe di Kappa diventa *Robe di Kekke* e le silhouette di un uomo e una donna che compongono il marchio disegnato

da Maurizio Vitale a fine anni Sessanta – a partire da scatti fotografici di Toscani –, vengono trasformate in due sagome di uomini.

La sezione, intitolata *La nostra... Pubblicità Progresso*, si apre con il logotipo calligrafico della Coca-Cola – disegnato da Frank M. Robinson nel 1886 – trasformato in *Gay Love*. Proprio il logo della bibita statunitense viene fatto proprio dall'artista femminista Mirella Bentivoglio nel 1975. Legata alla poesia concreta e visiva Bentivoglio produce *Il cuore della consumatrice ubbidiente*, un'opera caratterizzata da un collage del logotipo Coca-Cola modificato in modo da inscrivere in un cuore la parola *oca* (Scotini & Perna, 2019). Le rielaborazioni dal basso del logo Coca-Cola hanno accompagnato la comunità omosessuale anche negli Stati Uniti in almeno due occasioni tra la fine degli anni '80 e l'inizio degli anni '90 – entrambe recentemente individuate dallo storico del design Andy Campbell nel volume *Queer X Design* (2019). Il logotipo della bevanda statunitense viene modificato per diventare uno dei simboli del Clit Club, night club newyorkese fondato nel 1990 dalle artiste Jocelyn Taylor e Julie Tolentino come luogo sex-positive, interrazziale e interculturale in particolare rivolto a donne cisgender e transgender che si auto-identificavano come lesbiche, queer e androgine (Tolentino & al., 2018). Ancora nel 1990 il logo Coca-Cola viene fatto proprio dalla comunità gay newyorkese, utilizzando però toni di più aspra denuncia e contestazione. Mentre l'AIDS si diffondeva con ritmi rapidissimi colpendo drasticamente la popolazione gay su scala internazionale, gli attivisti Avram Finkelstein³ e Vince Gagliostro, in occasione della protesta al National Institute of Health che si sarebbe svolta il 21 maggio 1990, stampano un poster in cui si legge *Enjoy AZT* invece del più noto slogan *Enjoy Coca-Cola*. Con l'obiettivo di denunciare i profitti dell'azienda farmaceutica produttrice del farmaco antiretrovirale AZT, i suoi costi proibitivi, la sua tossicità e inefficacia e criticando i ritardi della politica sul fronte AIDS, il manifesto associa il nome del medicinale alla principale icona del capitalismo statunitense.

Il mediattivismo, il culture-jamming, l'anti-pubblicità, la critica verso la globalizzazione dei mercati, verso l'invasione dei brand nello scenario pubblico, il no ai loghi teorizzato da Naomi Klein (1999) e fatto proprio dal movimento di Seattle, sono ingredienti che si riverberano anche nei *détournement* realizzati dal mondo LGBTQIA+ a cavallo del nuovo millennio. Il marchio Nike, uno dei principali bersagli della contestazione anti-neoliberista mondiale, diventa Dike – alternativa a Dyke, lesbica, termine inizialmente dispregiativo riappropriato dalla comunità – associato al finto payoff *Just do her* in una maglietta realizzata nel 2000 in Inghilterra

e più recentemente entrata a far parte della collezione permanente del Victoria & Albert Museum di Londra.

Ciò che accomuna i casi dei loghi fin qui presentati è la volontà di parassitare un brand associandolo a uno scenario *scomodo*, a una minoranza che nella società occidentale faceva fatica a essere riconosciuta, la comunità LGBTQIA+. L'intenzione diventa quindi quella di interferire con una data corporate image, con la percezione collettiva di un marchio, inserendo messaggi inaspettati e non previsti dai brand appropriati, al fine di dare visibilità a questioni rilevanti per gay, lesbiche e trans in primis.

Love your homo

Con l'arrivo del nuovo millennio sempre più aziende multinazionali hanno cominciato a colorare i propri loghi ufficiali della palette arcobaleno, da un lato aprendo un dialogo con la comunità LGBTQIA+ e sposando le proprie lotte, dall'altro appropriando e commodificando istanze provenienti dal basso secondo strategie che in molti casi sono state etichettate dalla comunità come "rainbow-washing" – attività di marketing finalizzata ad aumentarne il consenso da parte del pubblico (Toppins, 2023). Contemporaneamente, nel corso degli ultimi due decenni le strategie di comunicazione e le modalità di riappropriazione dei loghi nel mondo queer si sono evolute, muovendosi in particolare su due filoni. Il primo è influenzato da uno slittamento di significato che attraversa parte dell'opinione pubblica occidentale attorno agli anni Dieci del nuovo millennio. In questo periodo si passa, dalla contestazione no-logo dei decenni subito precedenti, a un momento in cui i marchi e brand del neoliberismo cominciano a essere percepiti non più o non solo come simboli da contestare ma come icone della cultura popolare, dando vita a fenomeni di nostalgia verso spettri di scenari di un passato ottimista.⁴ Così, marchi celebri del capitalismo degli anni '70, '80 e '90 rivivono, tanto nel fenomeno digitale e social della *vaporwave* (Tanni, 2023), quanto nell'alta moda con il ritorno della cosiddetta *logomania* sui capi (Ceradini, 2020). Questa tendenza è riscontrabile anche nel modo in cui gli attivisti per i diritti LGBTQIA+ riappropriano corporate identity note.

Uno degli esempi più rappresentativi di questo approccio lo si ritrova nella collezione di capi realizzata dal collettivo ucraino Kiev Workwear nel 2018: una collezione composta da abbigliamento da lavoro vero e proprio marchiato con il logo Ikea ricomposto in modo da ottenere la



[3] Marco Silombria,
La nostra... Pubblicità Pro-
gresso, Fuori!, 7(17), 1977
(Courtesy Fondazione
Sandro Penna, Torino)

parola *Kiev* a cui si aggiunge in alcuni capi la tagline *Love your homo*. In questo caso, l'appropriazione del marchio dell'azienda multinazionale svedese non corrisponde alla volontà di contestarne l'operato – anzi gli autori dichiarano di essersi ispirati alla sua “working class aesthetic” e al “democratic yet elegant taste” (#loveyourhomo, 2019) – quanto piuttosto di sfruttare la popolarità come un vettore per parlare di gender equality “especially analyzing the critic situation of homosexuals in [...] [Ukraine] and all over eastern Europe” (#loveyourhomo, 2019).

Come testimoniano gli stessi progettisti di Kiev Workwear, questo approccio è influenzato in particolare dalla ricerca avviata qualche anno prima da Gosha Rubchinskiy e Demna Gvasalia, fashion designer nati in Unione Sovietica – nell'attuale Russia il primo e in Georgia il secondo – a ridosso della Perestrojka, cresciuti con il culto e la fascinazione per i simboli del capitalismo statunitense e che a metà degli anni '10 del 2000 hanno cominciato a inserire nelle proprie collezioni rimandi ai loghi corporate lavorando per i propri brand – come Vetements, fondato da Gvasalia nel 2014 – o per marchi altri tra i quali Adidas, Balenciaga, Burberry e Fila (Galluzzo, 2020). Tra le varie appropriazioni proprio Gvasalia cita il marchio Ikea, inserendo nella collezione Balenciaga uomo primavera-estate 2017 una borsa a tracolla in pelle esplicitamente ispirata alla sacca in plastica Frakta prodotta dal marchio svedese a partire dagli anni '80.

[4] Marco Silombria,
Roba di Kekke, Fuori!,
7(17), 1977
(Courtesy Fondazione
Sandro Penna, Torino)



L'impatto di questo tipo di riappropriazioni e *détournement* istituzionalizzate attraverso le collezioni di alta moda, ricade nella produzione estemporanea, *do it yourself*, autoprodotta di numerose realtà attive internazionalmente sul fronte del diritto all'autodeterminazione delle identità di genere e degli orientamenti sessuali. “I corpi queer sono spesso oggetto di sguardi poco piacevoli. Vestirli con capi che esibiscono loghi familiari è un'esca per poi comunicare messaggi radicali. Può essere una buona strategia. Sfruttare gli occhi indiscreti, gli sguardi pesanti e giudicanti, ingannandoli con loghi che potrebbero sembrare familiari; invece a ben vedere non lo sono” (Boggeri, comunicazione personale, 12 giugno 2023). Con queste parole l'artista e curatrice lesbica Dafne Boggeri⁵ spiega la serie di



[5] Kiev Workwear, *Love your Homo*, Ucraina, 2019, (Kiev Workwear, Kiev)

magliette prodotte attorno al 2019 dal collettivo milanese Tomboys don't Cry, "intersectional lesbian, queer, transfeminist platform for girls of any gender, non binary creatures and their allies" (Tomboys don't Cry, 2023) fondata a Milano nel 2011 assieme a Mark Rebel. La parola *HOMME* a margine del logo Comme des Garçons viene trasformata in *TOMBOYS*, mentre la stampa *Pride Milano dal 1994* si appropria del brand milanese Prada, portando però l'attenzione sul primo sit-in lesbico realizzato a Milano nel 1994 in Piazza della Scala. Contemporaneamente l'azienda milanese Prada, assieme ad altri marchi di moda e sportswear come Boy London, Champion, Fila, Hugo Boss, Nike, Patagonia, Stüssy, Tommy Hilfiger e Versace, vengono modificati nelle magliette serigrafate dall'artista statunitense Machine o in quelle presentate nella mostre *The Bootleg T-Shirt Show* curate dal 2012 al 2017 da Shannon Michael Cane nell'ambito della Printed Matter's Art Book Fair (Byrne, 2018), nei volantini e nei poster degli eventi non-binari e queer promossi a Londra da Nite Dykez o nei capi gender-fluid lanciati dall'*anti-brand* inglese Gulps – a sostegno di associazioni benefiche come Just Like Us e Rethink Mental Illness (Fedorova, 2020, p. 19).

Ovviamente questa è solo una delle letture possibili sull'utilizzo fatto dal movimento queer dei *détournement* dei brand, dal momento che è piuttosto fallimentare provare a imbrigliare una pratica talmente spontanea ed episodica. Per quanto ciascuno dei *loghi-bootleg* qui accennati presenti le sue proprie peculiarità, è possibile riscontrare in questi esempi una strategia comune differente rispetto a quella usata nei decenni passati dalla stessa comunità. I loghi inseriti in questo primo insieme vengono riappropriati non per contestare il brand di partenza quanto piuttosto per sfruttarne la popolarità al fine di raggiungere un pubblico più ampio.

Be My Womxn

Il secondo approccio all'appropriazione dei loghi nel contesto LGBTQIA+ contemporaneo include *détournement* di marchi canonicamente legati a una visione maschilista, machista, patriarcale ed eteronormativa della società. Loghi provenienti in particolare dai settori merceologici dei motori, dei carburanti, del tabacco o della moda per uomo, mercati storicamente contestati, in primis dall'attivismo femminista, per i messaggi pubblicitari sessisti e per l'oggettificazione della donna nella comunicazione commerciale, vengono qui trasformati in strumenti di attivismo.⁶

Il logo Playboy – disegnato nel 1954 da Art Paul – diventa *Tomboy*,



[6] Tomboys don't Cry, *Pride Milano*, Milano, 2019 c., (Tomboys don't Cry, Milano)

[7] Machine, *Tomboy*, USA, 2018 c. (Logo IRL)



quello Tommy Hilfiger diventa *Tomboy Manhater* nella produzione della già citata Machine; il collettivo Lockwood 51, “a movement to empower queer youth” (2023?) fondato a Los Angeles nel 2013, realizza costumi da bagno stampando il logo Honda modificato in *Homo*, o cappelli con la scritta *Fag* al posto del logo Cat, abbreviazione del marchio Caterpillar Inc. Il marchio di quest’ultima azienda statunitense leader nel settore dei veicoli per costruzione, è stata trasformato in *Gay* quasi in contemporanea in Germania dallo studio grafico Selam X.

In alcuni casi marchi celebri vengono trasformati di senso, cambiando il significato di sigle esistenti, come accade al logo Boss modificato nell’acronimo di Black Obsidian Sound System (B.O.S.S.), realtà londinese creata da persone queer di colore (2020, p. 20); alla stessa maniera nel 2017 l’artista trans Romeo Roxman Gatt interessato al feticismo *macho* verso gli oggetti di consumo, riprende il logo BMW e, al posto di Bayerische Motoren Werke, inserisce la nomenclatura *Be My Womxn*’ (Gatt, 2020, p. 16). A rendere esplicite le ragioni di questo tipo di operazioni sono utili le parole del collettivo Nite Dykes: “We also have a fraught relationship with ownership — so much of what’s in mainstream fashion is appropriated from

black and queer culture without credit or recognition, so it makes sense to me that we would also take what we want from the mainstream and queer it for ourselves” (Kaz, 2020, p. 19).

All’interno di questo filone è interessante il lavoro portato avanti negli ultimi anni da Roxanne Maillet, grafica femminista di base a Bruxelles diplomatasi presso l’École de recherche graphique della capitale belga, attiva nel gruppo lesbico, queer e femminista Girls Heart Brussels e parte integrante del collettivo franco-belga Bye Bye Binary che dal 2018 si propone di esplorare nuove forme grafiche e tipografiche per una scrittura inclusiva e non binaria. Al centro della ricerca di Maillet vi è l’interesse verso “the relationship between graphic design and the representation of gender minorities in general, and lesbians in particular, from a historical and sensitive point of view” (Out of Closet, 2021). La sua produzione di *logo-bootleg* dialoga costantemente con simboli del capitalismo come marchi di automobili e aziende petrolifere ma anche con pietre miliari della storia del graphic design mondiale come i marchi disegnati da Raymond Loewy per Lucky Strike – nel 1942 – e per Shell – nel 1971 – trasformati in *Lucky Dikes* e *She* e stampati su t-shirt autoprodotte. La volontà programmatica

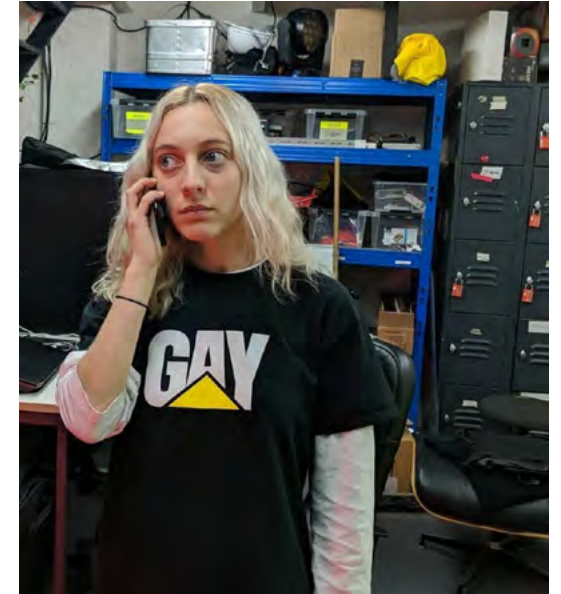


[8] Lockwood 51, Homo, USA, 2018 c. (Logo IRL)

di ironizzare con la “mascolinità” di loghi famosi, provando a renderli in qualche modo più femminili o queer, si percepisce anche in casi come le stampe *Essa* e *Jeanne Paule Gaultiere*, declinazioni femminili dei più celebri loghi Esso e Jean Paul Gaultier.

Probabilmente uno dei casi più significativi tanto del secondo filone qui presentato quanto della produzione di Maillet è rappresentato dal *rip-off* femminista fatto a partire dal logo Volvo. Fin dal 1930 la casa automobilistica svedese sceglie come simbolo della propria produzione un cerchio con la freccia rivolta verso l'alto, simbolo alchemico del ferro, per onorare la tradizione dell'industria siderurgica nazionale. Il cerchio con la freccia rivolta verso l'alto, uno degli ideogrammi più antichi e condivisi della cultura occidentale, nell'Impero Romano indicava sia Marte – inteso tanto come pianeta, quanto come divinità della guerra –, sia il genere maschile (Chevalier & Gheerbrant, 1987; Chisesi, 1999). Proprio l'associazione con la guerra e il mondo maschile è colta da Maillet che trasforma la parola Volvo in *Vulva* circondata dal simbolo del genere femminile: il cerchio con una croce che punta in basso. “Lesbians and marginalized people try to find tools to create their own space and their policy inside these

[9] Selam X Studio, Gay, Berlino, 2020 c. (Logo IRL)



‘patriarshit’ and to push the boundaries of the white hetero rules. For this reason I guess they need to start somewhere. *Détournement*, mashup, piracy, plagiarism. All these practices of appropriation are a good start for a revenge and use by the community since always” (Maillet, comunicazione personale, 7 marzo 2020). Sovrapponendo queste dichiarazioni di Maillet alla sua pratica di *détournement* di loghi appare chiara la volontà di combattere le “white hetero rules” (Maillet, comunicazione personale, 7 marzo 2020) a partire dai simboli per eccellenza di tale potere, i loghi appunto.

Intesi dalla comunità come avamposto della società eteronormata, bianca e cisgender, i loghi diventano per attivisti e attiviste come Maillet e Gatt o per collettivi come Lockwood51 o B.O.S.S. un luogo dialettico.

Estendere, espandere

Nel 2013 Maddalena Dalla Mura afferma che “aprire le porte alle questioni di genere è un’opportunità per estendere in molteplici direzioni la storia della grafica e della cultura visiva” (2013, p. 24). Le pratiche *altre*, plurali e collaborative che emergono dai casi studio qui raccolti, oltre a estendere la storia, invitano a un’espansione e un rinnovamento delle metodologie di ricerca in una prospettiva più aperta, condivisa e partecipata (Toppins, 2020). Nel 1994 Scotford sostiene che la scomparsa delle donne dalla storia



del graphic design sia diretta conseguenza di “specific historiographical methods” (1994, p. 139), invitando gli studiosi ad avere un approccio *disordinato* al fine di poter includere anche esperienze *altre* rispetto al canone condiviso. Effettivamente, per poter *estendere* il campo della storia della grafica, inserendovi le tipologie di elaborati a cui si è fatto riferimento in questa sede – spesso effimere, estemporanee, autoprodotte, di nicchia, illegali e tutt’altro che ufficiali – è necessario fare affidamento su archivi storici non canonici o convenzionali,⁸ archivi privati di persone attive in tali vicende collettive, blog e forum legati al mondo LGBTQIA+ e femminista, testimonianze orali e collezioni partecipate, tra le quali Logo In Real Life, pagina Instagram che ha raccolto tra il 2019 e il 2021 casi di *détournement* di loghi passati e contemporanei condivisi da utenti del social network.

La cronologia di loghi modificati e sovvertiti qui presentata può aiutarci a capire meglio il contesto sociale entro cui i marchi – prodotti dai designer,

[10] Roxanne Maillet, *Vulva*, Bruxelles, 2020 c. (Logo IRL)

dagli studi, dalle agenzie – si sono trovati a vivere e i valori che hanno assunto agli occhi di diversi strati di opinione pubblica. Tali elaborati grafici riappropriati da attivisti LGBTQIA+ ci dicono che per una parte della popolazione mondiale alcuni loghi possono essere accolti diversamente da come le aziende e i designer auspicavano. Questo diverso punto di vista su uno stesso elaborato grafico reclama un suo spazio nella narrazione storica. Per questa ragione, quando affrontiamo la storia della corporate identity, può essere importante non dimenticare la storia della corporate image, del percepito del pubblico rispetto a un brand. In questo modo, concentrandosi oltre che sugli elaborati ufficiali anche sul loro utilizzo non ufficiale nel contesto sociale, è possibile abbandonare la lente formale nel racconto storico, andare oltre il concetto di autori e pionieri e riuscire così a includere esempi di loghi *altri* nelle storie del graphic design. Da questo punto di vista i marchi e le corporate identity possono diventare documenti fondamentali, luoghi di dialogo da interrogare per capire la dialettica tra autorialità e anti-autorialità nel design, abbracciando la *people’s history* come alternativa concreta alla *great man history*.

Se le donne, come pure le persone parte della comunità LGBTQIA+, sono spesso state escluse dal discorso storico e, stando a quanto sostiene de Smet, potrebbero non voler essere incluse come pioniere, accogliere la loro produzione dissidente, collettiva, anti-autoriale può essere la maniera necessaria per aggiornare le storie in un’ottica più espansa, aperta e intersezionale.

Notes

1. Nell’articolo Catherine de Smeth (2009) cita Carma R. Gorman (2001) che a sua volta fa riferimento a una recensione di Ellen Mazur Thomson (2000) su una monografia dedicata a Cipe Pineles curata dalla storica Martha Scotford (1999) sulla designer Cipe Pineles.
2. Nel passaggio menzionato Scotford cita la storica Cheryl Buckley (1986).
3. Finkelstein, membro originario del collettivo anonimo Silence = Death Project, è stato anche uno dei disegnatori dell’omonimo primo manifesto nel 1986 e del successivo *AIDSGATE* nel 1987, nonché cofondatore di Gran Fury, il collettivo di design che curava, tra le altre cose, la propaganda di ACT UP – AIDS Coalition to Unleash Power, fondato nel 1987 (Campbell, 2019).
4. Questo concetto coincide piuttosto fedelmente all’espressione “hauntology” utilizzata dallo scrittore britannico Mark Fisher, tra gli altri nel volume *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures* (2014).

5. Dafne Boggeri, artista lesbica di base a Milano. Dopo anni di militanza nella scena hip hop come writer, nel 2000 nel capoluogo lombardo, assieme ad Ango, Elisa, Marcorso, Rob, Satia e Tina, dà vita alla Pornflakes Crew, il primo collettivo queer italiano. Nel 2011, assieme a Mark Rebel, fonda Tomboys don't Cry, piattaforma artistica queer di ragazze e soggettività non binarie. A Milano dal 2013 cura Sprint, fiera internazionale dedicata a editoria indipendente e d'artista.
6. A riguardo, nel contesto della storia del graphic design belga, recentemente Katarina Serelus ha evidenziato casi di appropriazione di simboli della consumer culture da parte della comunicazione visiva di club legati al mondo LGBTQIA+ come strategia per criticare standard etero-normativi (Serelus, 2023).
7. Il termine *womxn* è un'espressione alternativa della parola inglese *woman* – donna. *Womxn*, insieme al termine *womyn*, ricorre già negli anni '70 per evitare il sessismo percepito nell'ortografia standard, che contiene la parola *man*. Il termine *womxn* è stato adottato in molti paesi anglofoni come alternativa più inclusiva delle persone trans e non binarie rispetto a *women* e ad altre grafie alternative (Womnyn, 2023).
8. In questa occasione un contributo particolare è derivato dall'archivio privato di Dafne Boggeri a Milano e da Compulsive Archive fondato a Milano nel 2018 da Giulia Vallicelli e dedicato alla produzione editoriale della sottocultura punk dagli anni Novanta a oggi con un taglio curatoriale femminista e queer.

References

- Allievi, L. (2023, February 12). *Un bacio ad Agrigento*. Rainbow Submarine. <https://rainbowsunmarine.forumfree.it/?t=79543452>.
- Barthes, R. (1967). The Death of the Author, *Aspen Magazine*, (5-6).
- Black Obsidian Sound System, (2020). Black Obsidian Sound System. In A. Fedorova (Ed.). (2020). *The Real Thing* (p. 20). Fashion Space Gallery.
- Buckley, C. (1986). Made in Patriarchy: Toward a Feminist Analysis of Women and Design. *Design Issues*, 3(2), 3-14.
- Byrne, E. (2018, February 1). *UNLICENSED: The Bootleg T-Shirt Show I, II, III*. The Gradient. <https://walkerart.org/magazine/shannon-michael-cane-bootleg-tshirt-show>
- Cirio, R., & Favari, P. (Eds.). (1972). *Almanacco Bompiani 1973: L'altra grafica*. Bompiani.
- Campbell, A. (2019). *Queer X Design: 50 Years of Signs, Symbols, Banners, Logos, and Graphic Art of LGBTQ*. Black Dog & Leventhal Publishers.
- Ceradini, S. (2020). Fashion Graphic Design: Now in Production [Tesi di diploma di II Livello].
- Sfligiotti, S. & Marcadent, S. (supervisor). Isia Urbino]
- Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (1987). Dizionario dei simboli. Rizzoli.
- Chisesi, I. (1999). *Dizionario iconografico: Immaginario di simboli, icone, miti, eroi, araldica, segni, forme, allegorie, emblemi, colori*. Rizzoli.
- Dalla Mura, M. (2013). Questioni: Genere. *Progetto Grafico*, 11(24), 24-25.
- Dalla Mura, M., & Vinti, C. (2013). Grafica, Storia, Italia: Estendere il campo. *Progetto Grafico*, 11(24), 8-16.
- De Smet, C. (2012). Pussy Galore and Buddha of the Future Women, Graphic Design, etc... In S. De Bondt, & C. De Smet (Eds.). *Graphic Design: History in the Writing 1983-2011* (pp. 250-255). Occasional Papers.
- Eco, U. (1962), Opera aperta: Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee. Bompiani.
- Fedorova, A. (Ed.). (2020). *The Real Thing*. Fashion Space Gallery.
- Fiocchetto, R. (2007). *La prima volta in piazza da sole*. Leswiki. <http://www.leswiki.it/2003-rosanna-fiocchetto-la-prima-volta-in-piazza-da-sole/>

- Fisher, M. (2014). *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Zero Books.
- Fornari, D., & Lzicar, R. (Eds.) (2016). *Mapping Graphic Design History in Switzerland*. Triest Verlag.
- Galluzzo, M. (2020). Da Rexona a Balenciagab: I loghi-meme, l'antagonismo di sinistra e la corporate image. *Progetto Grafico*, 36, 76-83.
- Galluzzo, M., & Riba S. (2021). *Così fan tutti. 1974-1983: Gli archivi privati di Giusi D'Orsi e Jean-Pierre Maurer*. Skinnerbook.
- Gatt, R. (2020). Roxman Gatt. In A. Fedorova (Ed.), *The Real Thing* (p. 16). Fashion Space Gallery.
- Gorman, C. R. (2001). Reshaping and Rethinking: Recent Feminist Scholarship on Design and Designers, *Design Issues*, 17(4), 72-88.
- Kaz, T. J. (2020). Nite Dykez and Tamara-Jade Kaz. In A. Fedorova, (Ed.), *The Real Thing* (p. 19). Fashion Space Gallery.
- Klein, N. (1999), *No Logo*, Knopf Canada and Picador.
- La nostra... Pubblicità Progresso. (1977). *Fuoril*, 7(17), 19-34.
- Lockwood 51 (2023?). *A movement to Empower Queer Youth*. Lockwood 51. <https://www.lockwood51.com/about>
- *Out of Closet* (2021). Lesbiennale. <https://lesbiennale.art/out-of-closet/>
- Pignotti, L., & Mucci, E. (1978). *Marchio & Femmina: La donna inventata dalla pubblicità*. Vallecchi.
- Plant, R. (1988). *The Pink Triangle: The Nazi War Against Homosexuals*. Henry Holt and Company.
- Poynor, R. (2011, 1 ottobre). *Out of the Studio. Graphic Design History and Visual Studies*. Design Observer. <https://designobserver.com/feature/out-of-the-studio-graphic-design-history-and-visual-studies/24048>.
- Scotford, M. (1994). Messy History vs. Neat History: Toward an Expanded View of Women in Graphic Design. *Visible Language*, 28(4), 367-387.
- Scotford, M. (1999). *Cipe Pineles: A Life of Design*. Lectioz Books.
- Scotini, M., & Perna, R., (2019). *The Unexpected Subject: 1978 Art and Feminism in Italy*. Flash Art.
- Serelus, K. (2023). Practices in the Margins of Design History. Club Culture and Graphic Design in Belgium. In S. De Bondt (Ed.), *Off the Grid: Histories of Belgian Graphic Design* (pp. 74-88). Occasional Papers.
- Tanni, V. (2023). *Exit reality. Vaporwave, backrooms, weirdcore e altri paesaggi oltre la soglia*. Nero.
- Thomson, E. M. (2000). Review of Martha Scottford's Cipe Pineles: A Life of Design. In P. Kirkham, E. Howard (a cura di), *Women Designers in the USA, 1900-2000: Special issue of Studies in the Decorative Arts*, 8(1).
- Tolentino, J., Crockett, V. A., Hart, T., Khusro, A., Kang, L. K. Y., Mansion, D. (2018), The Sum of all Questions: Returning to the Clit Club, *GLQ*, 24(4), 467-488.
- Tomboys don't Cry, (2023). *Tomboys don't Cry*. Instagram. <https://www.instagram.com/tomboysdontcry/?hl=en>
- Toppins, A.(2020, May 29). Can We Teach Graphic Design History Without the Cult of Hero Worship?. AIGA Eye on Design. <https://eyeondesign.aiga.org/can-we-teach-graphic-design-history-without-the-cult-of-hero-worship/>
- Toppins, A. (2023). On the Contradictions of the Feminist Branding. In A. Place (a cura di), *Feminist Designer. On the Personal and the Political in Design* (pp. 28-32). MIT Press.
- *Womnyn* (2023, April 30). Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Womnyn>
- *#loveyourhomo: Interview with KIEV Workwear Team* (2019). Pinapple. <https://pnpplzine.com/index.php/2019/01/05/kyev-workwear/>

PER UN'ARCHEOLOGIA DEL SAPERE INFOGRAFICO. UN CONFRONTO TRA LA *CRITICAL CARTOGRAPHY* E LA STORIOGRAFIA DEL DESIGN DELL'INFORMAZIONE

Andrea Facchetti

Libera Università di Bolzano

Abstract

In the late 1980s, some scholars began to question the disciplinary foundations upon which cartographic knowledge had been constructed throughout the 20th century. Research by John B. Harley, Denis Wood, Denis Cosgrove, John Pickles, Jeremy Crampton, and John Krygier laid the groundwork for critical cartography – a historical and theoretical approach to cartography that challenges the scientific model. This model, which emerged after World War II, initiated a process of rationalizing the knowledge and techniques used in map-making.

The collapse of the ivory tower in which cartography had been confined for centuries not only led to the dissemination of techniques and knowledge to a broader audience but also encouraged engagement with other disciplines, practices, and bodies of knowledge (Crampton & Krygier, 2006). This interdisciplinary exchange enabled the identification of new research and design trajectories that had previously been ignored or dismissed by official cartography. In other words, the reconfiguration of the map as an object within specific political and epistemological relations paved the way for a theoretical and practical critique. This critique examines the roles and potential of maps in processes of domination and exploitation, as well as in the struggles of minorities (linguistic, cultural, ethnic, etc.) and in social, economic, and environmental claims.

It is surprising that the case of critical cartography has been largely overlooked in the field of visual design, particularly within the historiography of information design. Despite significant points of intersection between these disciplines, no in-depth study has yet been undertaken to connect them (Hall, 2019).

This paper aims to identify some of the discontinuities between the historical analysis of critical cartography and the narrative of the map as an object within the historiography of information design. This comparison will shift the focus from the artifact (the map) to its conditions of possibility, seeking to explore and articulate its social, cultural, and political dimensions. Such an approach promotes a historical-critical analysis that sheds light on how a specific type of visual knowledge of space has developed through numerous modifications, revisions, omissions, contradictions, and conflicts – a development that is far from linear or progressive.

Keywords

Critical cartography, maps, information design, visual epistemology, politics of representation

Silenzi delle mappe e silenzi storiografici

Le mappe coloniali del XVI e XVII secolo erano solite rappresentare le terre esplorate come territori “vergini”, cioè come spazi privi di una storia antecedente all’arrivo dei conquistatori europei: “È come se l’America fosse una scena teatrale, e l’arrivo degli europei l’apertura del sipario e l’inizio dell’azione” (Kupperman citato da Harley 2019, p. 71). La toponomastica delle popolazioni autoctone veniva spesso omessa o riformulata in modo da rispecchiare la gerarchia sociale europea (Kupperman 2019, p. 70). L’omissione e l’europeizzazione dei nuovi territori avveniva anche sul piano visivo. Come si vede nella mappa della Virginia di John Smith (1624), il paesaggio del Nuovo Mondo, selvaggio e inospitale agli occhi degli europei, veniva spesso camuffato con incisioni raffiguranti colline, fiumi, foreste e insediamenti che ricordavano le linee costiere europee. Come ha fatto notare lo storico della cartografia John B. Harley, i silenzi delle mappe, che a prima vista possono essere interpretati come una semplice mancanza di informazioni, sono sintomo del trasferimento inconsapevole dei valori e delle *agencies* coloniali delle monarchie europee sulla geografia americana. In questo modo le nuove terre sarebbero risultate più attraenti e appetibili agli occhi dei coloni e dei potenziali investitori.

È proprio il concetto di silenzio delle mappe descritto da Harley a far riflettere sul punto di discontinuità tra la *critical cartography* – di cui Harley è stato uno dei maggiori esponenti – e lo studio storico e teorico del design dell’informazione. Qui i silenzi vengono trattati come errori dovuti a una mancanza di conoscenza, o imprecisioni causate da una tecnica non abbastanza raffinata da poter garantire una traduzione visiva accurata del dato di partenza. Questi errori non sono altro che problemi da risolvere, nel tentativo di arrivare alla produzione di un artefatto che risponda il più possibile ai principi della precisione, della leggibilità, dell’oggettività. Per Harley invece questi silenzi sono importanti indizi di un preciso modo di concepire la cartografia e di produrre le mappe – sono, come vedremo più avanti, sintomo di una precisa epistemologia del sapere cartografico.

L’obiettivo di questo testo è proprio quello di individuare una lacuna all’interno dell’infografica moderna,¹ e di aprire una serie di questioni e domande intorno alla possibilità di utilizzare quelle ricerche, concetti e strumenti nello studio teorico e storico del design dell’informazione.

“Far saltare il *continuum* della storia”

Le mappe e la cartografia sono da tempo oggetto di studio nell'ambito del design dell'informazione, ma lo sono soprattutto in quanto 1) strumento pratico, che permette a un utente di orientarsi all'interno di uno spazio e di trovare la via più efficiente (in termini di velocità, comodità, economia, ecc.); 2) dispositivo di rappresentazione oggettiva di dati spaziali.² Le mappe sono cioè comprese e progettate all'interno di una specifica modalità di vedere lo spazio e di spazializzare la conoscenza visiva che si è costituita a partire dalla modernità seguendo precisi criteri scientifici – sistema di coordinate, proiezioni, scale di riduzione – che permettono la codifica dei dati spaziali e una corrispondenza univoca tra lo spazio del mondo esterno e quello della mappa (Pickles 2004, p. 80). In questo senso la funzione pratica (la mappa come strumento di orientamento) è inscritta in una “correspondence theory model of representation, which imbued the map as a record of the landscape” (Crampton, 2001).

Questo modo di concepire l'artefatto mappa all'interno del design dell'informazione deriva dalla cartografia del dopoguerra, quando si cercò di migliorare “the efficiency and functionality of maps as communication devices” (Crampton & Krygier 2006, p. 20). In particolare, Jacques Bertin, con il suo *Semiology of Graphics* (1967) aiutò a fondare la teoria e la pratica progettuale del design dell'informazione (Drucker 2014, pp. 43-44; Felsing & Frischknecht 2021, p. 102). Il suo lavoro infatti permise di sistematizzare e definire in modo univoco i modi di produzione semantica attraverso delle variabili grafiche (forma, dimensione, orientamento, colore, tonalità, texture, posizione). Ma l'autore a cui si deve la più importante sistematizzazione disciplinare dell'oggetto mappa all'interno del design dell'informazione è sicuramente Edward R. Tufte. Con una formazione da statistico, Tufte è diventato fautore di quella che lui stesso definisce eccellenza e integrità grafica, “complex ideas communicated with clarity, precision, and efficiency” (1986, p. 13). Le rappresentazioni grafiche delle informazioni non sono altro che una traduzione visiva del puro dato quantitativo, e la loro eccellenza o integrità deve essere misurata in base alla loro capacità di “avoid distorting what the data have to say” (1986, p. 13). In questo senso, il design dell'informazione viene iscritto in un paradigma matematico e statistico: “The design of statistical graphics is a universal matter – like mathematics – and is not tied to the unique features of a particular language” (1986, p. 11).

Attraverso tale formalizzazione teorica, il discorso cartografico è stato assimilato all'interno di una narrazione scientifica pressoché lineare

e progressiva della storia del design dell'informazione.³ Ciò è dovuto soprattutto al fatto che la storiografia del design dell'informazione colloca la nascita dell'infografica moderna nel XIX secolo, con lo sviluppo della statistica sociale e l'applicazione di tale disciplina nei processi di monitoraggio e controllo della popolazione da parte degli stati nazione occidentali (Drucker & McVarish 2009, p. 108; Pater 2021, pp. 103-107). A partire dal lavoro di Playfair, Minard, Snow, Nightingale, Booth, l'infografica moderna è stata storicizzata, e quindi compresa, all'interno di un modello statistico, in cui questioni geografiche, ambientali economiche, sociali ed etiche venivano ridotte alla loro pura comprensione numerica e matematica. Ciò non ha fatto altro che rafforzare la presunta autorità scientifica e morale di queste forme di rappresentazione visiva, nonché il carattere universale del loro linguaggio.

Ovviamente la storiografia del design dell'informazione non ha disconosciuto forme più antiche e meno “scientifiche” di visualizzazione grafica delle informazioni. Tuttavia queste vengono riconosciute come forme pre-moderne, ossia precedenti all'infografica vera e propria, cioè a quella disciplina che fonda la visualizzazione delle informazioni su principi di precisione, leggibilità, neutralità, ecc. In altre parole la storiografia del design dell'informazione diventa la narrazione di uno sviluppo progressivo e progressista verso forme grafiche oggettive e fedeli alla “verità del dato”.⁴ Il progresso storico del design dell'informazione coincide con gli sforzi e i successi nel raggiungere una sempre maggiore accuratezza (la corrispondenza con il dato quantitativo e il suo referente nella realtà) ed efficacia (la capacità di condensare la complessità del dato quantitativo in un linguaggio accessibile e universale).

Il confronto con la *critical cartography*, e in particolare con il lavoro iniziato da Harley, diventa allora una preziosa occasione per ripensare la narrazione storiografica del design dell'informazione, nel tentativo di “far saltare il *continuum* della storia” (Benjamin 1995, p. 84) su cui quella narrazione è stata costruita. In questo senso la storia dell'infografica non si articolerebbe più come una progressione lineare proiettata verso un continuo perfezionamento, ma come un campo di battaglia in cui diversi regimi scopici – relativi alle politiche della rappresentazione dei dati, spaziali e non – si alternano, si scontrano, si sovrappongono, si fondono, si influenzano vicendevolmente. Solo così sarà possibile far emergere una serie di interrogativi volti a decostruire la presunta naturalezza e trasparenza delle mappe e in generale delle rappresentazioni grafiche dell'informazione.

Map Communication Model

Come si è detto, è soprattutto durante il Novecento che viene portato avanti il processo di organizzazione e formalizzazione delle teorie, dei linguaggi e delle tecniche cartografiche in un corpus coerente che aspira a strutturarsi come una disciplina scientifica.⁵ Il framework principale che arriva a definire il canone cartografico fa riferimento alla teoria della comunicazione – la mappa come forma di rappresentazione del reale e strumento per la trasmissione di informazioni spaziali codificate (Crampton & Krygier, 2006; Pickles, 2004). Si formalizza così l'idea che tra gli elementi visivi che compongono la rappresentazione cartografica e gli elementi fisici che caratterizzano un territorio ci sia una relazione univoca, contenuta ed espressa in un sistema monosemico stabilito a priori (Bertin 1983, p. 2) e in grado di rappresentare il dato spaziale attraverso le coordinate, la scala, e l'utilizzo di punti, linee e superfici. Gli sforzi del sapere e delle tecniche cartografiche saranno quindi indirizzati a mettere a punto questo sistema di codificazione in modo da produrre le rappresentazioni migliori, cioè più accurate ed efficienti. È soprattutto Arthur Robinson a gettare le basi teoriche per quello che più tardi verrà chiamato *Map Communication Model* (MCM), in cui la cartografia viene concepita come un set di conoscenze e tecniche per trasmettere a un utente determinate informazioni spaziali attraverso la rappresentazione grafica di un territorio. In modo significativo, il MCM di Robinson sembra essere stato influenzato dalle stesse teorie che in quegli anni cercavano di riformulare il graphic design secondo i principi della neutralità e della leggibilità. Il geografo statunitense riconobbe infatti il proprio debito nei confronti del “development of design principles based on objective visual tests, experience, and logic; the pursuit of research in the physiological and psychological effects of color; and investigations in perceptibility and readability in typography” (Robinson 1952, p. 13).

È a partire da una revisione di questo assunto che la *critical cartography* inizia a costruire il proprio percorso, cercando di togliere il monopolio del sapere cartografico dalle mani degli esperti e degli accademici, facendo emergere la stretta relazione tra la produzione di mappe e l'organizzazione e la riproduzione di determinate strutture di potere, e soprattutto delineando una nuova idea di critica.

Decostruire la mappa

Questa operazione è evidente nel lavoro di Harley, che in tre saggi pubblicati tra il 1988 e il 1989 – *Maps, Knowledge and Power, Secrecy and Silences* e *Deconstructing the Map* – fissa alcuni dei punti saldi su cui verrà costruita la critical cartography. Il punto di partenza della critica harleyana è l'analisi storica delle varie declinazioni con cui il rapporto tra produzione cartografica e apparati del potere (religioso, statale, commerciale o scientifico) è andato articolandosi nel corso dei secoli. La stretta relazione tra conoscenza e potere che si viene a instaurare nelle mappe porta Harley a considerare la rappresentazione cartografica

as part of the broader family of value-laden images. Maps cease to be understood primarily as inert records of morphological landscapes or passive reflections of the world of objects, but are regarded as refracted images contributing to dialogue in a socially constructed world. (2001, p. 53)

Di fronte a una mappa, lo sguardo critico non si domanda quale sia il suo grado di accuratezza o quanto sia efficiente il suo sistema di codifica, ma disseziona la rappresentazione come una costruzione o un testo culturale. In altre parole, il linguaggio con cui la rappresentazione cartografica è costruita, e quindi i segni grafici e le regole che ne determinano l'interazione, non genera una rappresentazione mimetica del territorio né costituisce un sistema di codifica del dato spaziale. Quel linguaggio è prima di tutto espressione di una specifica concezione dello spazio, che riproduce e al tempo stesso è determinata da precise ideologie e sistemi di valore. Importante sottolineare come questa considerazione non riguardi solo le mappe di epoca moderna – in cui il legame con il potere statale e con l'espansione coloniale è evidente – ma anche la cartografia scientifica del XX secolo (Harley 2001, p. 162). Posto di fronte alla dimensione culturale di una mappa, lo sguardo critico inizia quindi a domandarsi quali siano le regole implicite e i limiti che determinano non solo la rappresentazione finale, ma anche gli aspetti della realtà geografica e sociale che possono essere visualizzati e quelli invece che rimangono invisibili. È su questo punto che Harley sembra insistere maggiormente: prendendo a prestito da Foucault il concetto di *episteme* e mettendolo in relazione con il carattere performativo dei silenzi delle mappe, l'analisi storica e critica inizia ad assumere una nuova forma (2019, p. 54).

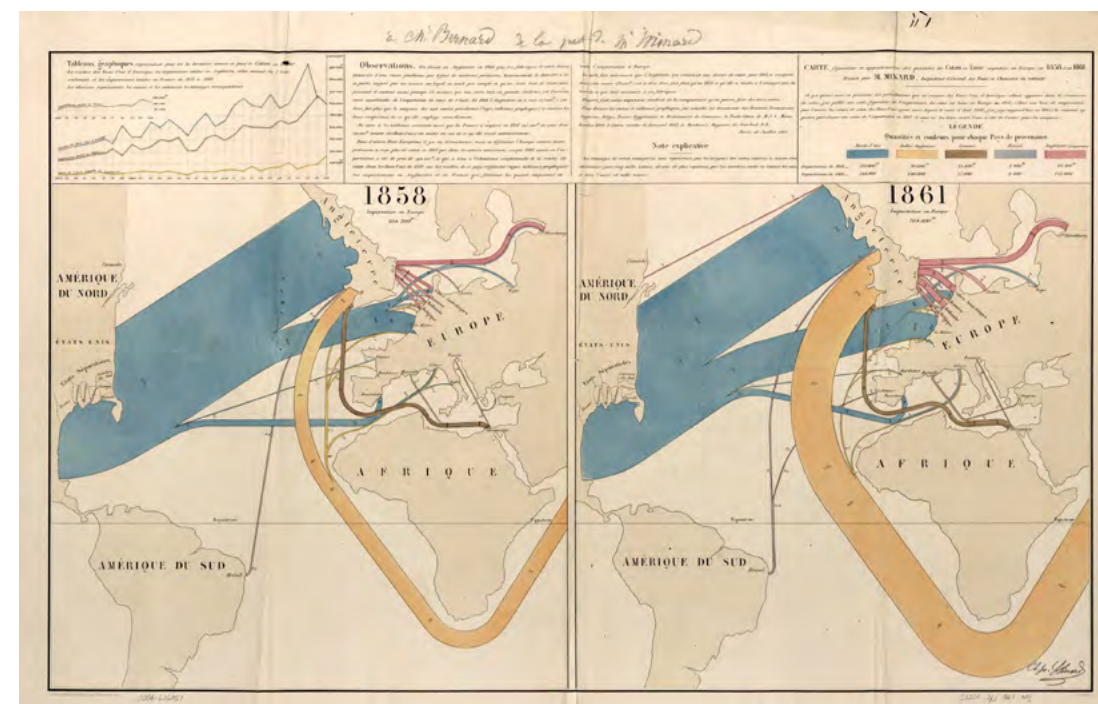


Una nuova idea di critica

In *Le parole e le cose* Foucault descrive la critica come un'indagine volta a far emergere le condizioni di possibilità di una determinata conoscenza o disciplina. Il filosofo francese dichiara infatti che l'obiettivo dell'indagine archeologica è

mettere in luce [...] il campo epistemologico, l'*episteme* in cui le conoscenze, considerate all'infuori di ogni criterio di riferimento al loro valore razionale o alle loro forme oggettive, affondano la loro positività manifestando in tal modo una storia che non coincide con quella della loro perfezione crescente, ma è piuttosto la storia delle loro condizioni di possibilità. (Foucault 1998, p. 12)

[1] John Smith, mappa della Virginia, incisione di William Hole (Londra, 1624). (Cortesie: Library of Congress, <http://hdl.loc.gov/loc.gmd/g3201j.ct003179/>)



[2] Charles Joseph Minard, mappa delle quantità di cotone importate in Europa nel 1858 e nel 1861 (Parigi, 1862). Cortesie: Library of Congress, <http://hdl.loc.gov/loc.gmd/g3201j.ct003179/>

L'indagine archeologica, che qui coincide sostanzialmente con l'indagine storico-critica, permette allora di decostruire la narrazione storiografica lineare e progressista di una certa forma del sapere, e di mapparne le regole e i limiti. Per Harley i silenzi di una mappa sono degli *a priori storici* che permettono di portare a galla le condizioni di possibilità entro cui quella mappa è stata progettata e costruita (Harley 2019, p. 55). All'occhio critico del cartografo non può allora sfuggire il carattere performativo di questi silenzi, il loro ruolo decisivo nel determinare il tipo di conoscenza che si genera dalla rappresentazione cartografica: "ciò che è assente da una mappa costituisce un vero e proprio ambito di indagine, al pari di ciò che è presente in essa [...] i silenzi dovrebbero essere visti come qualcosa di positivo e non come dei buchi nel flusso del linguaggio" (Harley 2019, p. 53).

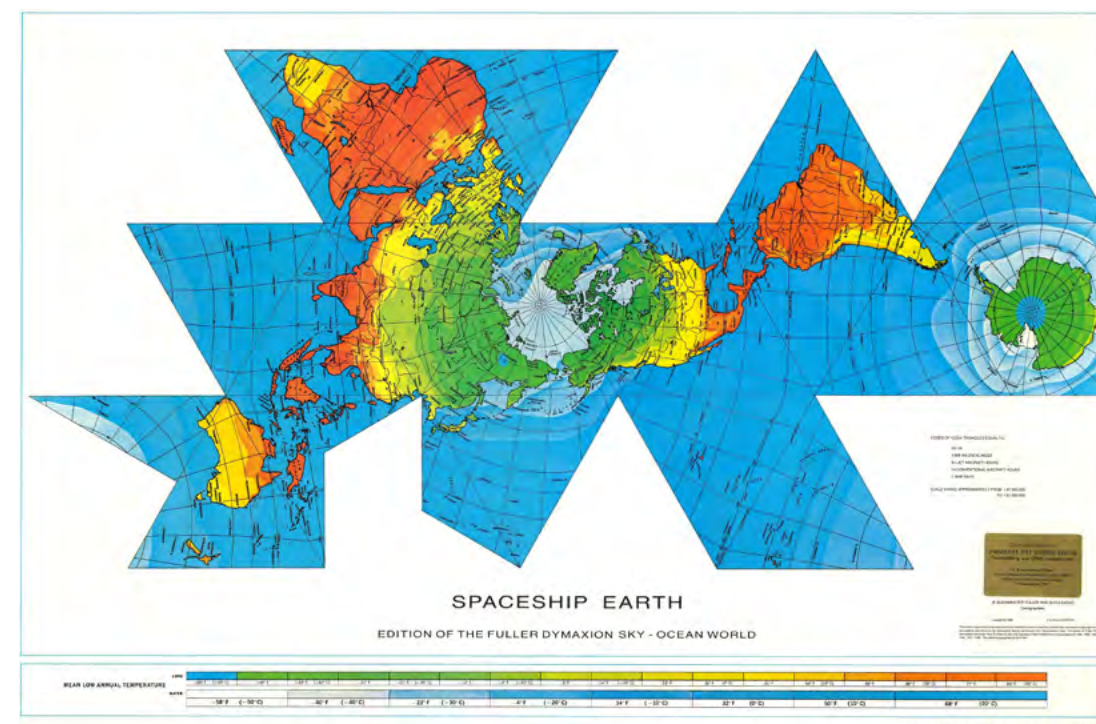
Inizia allora a delinearsi in modo chiaro lo spostamento teorico che la *critical cartography* ha prodotto in seno alla storiografia e alla teoria della cartografia – uno spostamento a cui anche il design dell'informazione dovrebbe guardare con maggiore attenzione. L'obiettivo dell'analisi critica non è più quello di smascherare una rappresentazione come falsa o distorta da specifiche *agencies* politiche o ideologiche, ma di determinare il ruolo



svolto da quella rappresentazione nel processo di costruzione sociale della realtà:

A critique is not a project of finding fault, but an examination of the assumptions of a field of knowledge. Its purpose is to understand and suggest alternatives to the categories of knowledge that we use. [...] Critique does not seek to escape from categories but rather to show how they came to be, and what other possibilities there are. (Crampton & Krygier 2006)

[3] Ufficio di statistica della municipalità di Amsterdam, distribuzione degli ebrei in tutto il comune (Amsterdam 1941). (Courtesy: NIOD, Nederlands Instituut voor Oorlogsdocumentatie)



[4] Buckminster Fuller & Shoji Sadao, Spaceship Earth. Edition of the Fuller Dymaxion Sky - Ocean World (Buckminster Fuller Institute, Philadelphia, 1982). (Courtesy: David Rumsey Map Collection)

Nella *critical cartography* la costruzione di un discorso e di una posizione critica non si manifesta come un'azione di smascheramento e di condanna, ma come una scansione delle condizioni di possibilità su cui si regge la conoscenza prodotta dalla cartografia. La critica si articola così andando a individuare gli assunti di base e i limiti entro i quali si è andato a costituire un campo di conoscenza specifico. Questi assunti e limiti vengono poi analizzati per capire in che modo si legano o derivano dalla struttura sociale, politica ed economica di una società, e da determinati sistemi di valori o credenze. Pickles declina questo tipo di analisi all'interno dell'epistemologia visiva, prendendo a prestito il concetto di regime scopico (Jay, 1988). L'indagine critica si domanda allora: "how did this modern metaphysics of vision emerge and in what ways was it related to the practices of cartography? In short, what is the cartographic gaze and what roles does it play in western thought?" (Pickles 2004, p. 80).

Il punto centrale su cui insiste la critica è quindi quello delle politiche della rappresentazione e dell'informazione: perché un determinato campo del sapere umano (in questo caso la cartografia) è andato configurandosi secondo determinate caratteristiche, seguendo e intrecciandosi

con specifiche *agencies* politiche e interessi di potere? Questa analisi delle condizioni di possibilità, quali nuove possibilità progettuali introduce? O, usando le parole di Judith Butler,

What is the relation of knowledge to power such that our epistemological certainties turn out to support a way of structuring the world that fore-closes alternative possibilities of ordering? [...] To what extent, however, is that certainty orchestrated by forms of knowledge precisely in order to foreclose the possibility of thinking otherwise? (2002, p. 215)

Conclusioni

Ancor prima di essere uno strumento di navigazione o una rappresentazione oggettiva (mimetica o codificata) dello spazio, la mappa è un artefatto grafico che produce e riproduce una determinata conoscenza visiva riguardo a quello spazio. Studiare la storia della produzione cartografica significa studiare (anche) la storia di come un certo tipo di conoscenza visiva dello spazio – un certo sguardo cartografico – si è sviluppato attraverso numerose modifiche, revisioni, omissioni, contraddizioni e conflitti (uno sviluppo certamente non lineare e progressivo), e ha determinato o riprodotto certe pratiche spaziali.⁶

Dal punto di vista della storia del design dell'informazione, ciò significa aprire ed esplorare un filone di ricerca che fino ad oggi è stato pressoché ignorato – o comunque esplorato in modo sporadico e non all'interno di un progetto preciso (Felsing & Frischknecht 2021, p. 117). Studiare e assimilare il lavoro di Harley e degli altri autori della *critical cartography* all'interno della storiografia del design dell'informazione permetterebbe allora di: 1) riformulare l'idea stessa di analisi storica come archeologia del sapere infografico; e 2) di articolare il discorso critico come una mappatura del campo epistemologico del design dell'informazione.

Ciò consentirebbe non solo di decostruire e denaturalizzare le pratiche con cui vengono progettate le infografiche, le teorie a cui quelle pratiche fanno riferimento e gli artefatti stessi che vengono prodotti, per mostrarne le politiche e le razionalità che le producono e le determinano; ma soprattutto di collegare la storia del design dell'informazione con i modi con cui lo *sguardo infografico* ha codificato soggetti e prodotto identità (Pickles 2004, p. 12). Una nuova storiografia del design dell'informazione avrebbe così la possibilità di aprire nuovi filoni di ricerca fino ad ora poco

battuti in merito alle criticità portate a galla negli ultimi decenni dagli studi post-marxisti, post-coloniali, femministi e della nuova ecologia oscura.

Infine, il rapporto mappa-territorio, ri-articolato nell'esperienza della *critical cartography*, diverrebbe sintomatico della relazione più ampia tra rappresentazione e reale, e quindi dello status epistemologico e ontologico delle rappresentazioni visive.

Maps create objects whose existence is mythic, at least to the extent that these identities are highly formalized abstractions whose effects (once represented as a real object) become very real. Once conjured up, new spatialized identities begin to work as real places and the discourses and practices of cartography and mapping recognize themselves as representing the real. From this vantage point the real has been conjured out of the copper and ink by the cartographic magician: transubstantiation has been achieved and the magician's gold (the real thing) is available to us for use. (Pickles 2004, p. 94)

Portata agli estremi, questa posizione apre la strada all'idea di una relazione frattale e ingarbugliata che Baudrillard (e prima ancora Carroll e Borges) ha spinto al paradosso: la mappa precede e produce il territorio, non il contrario (Baudrillard 1983, pp. 2-3). Capovolgendo la canonica narrazione storica e teorica del design dell'informazione, è il grafico che produce il dato e la realtà stessa, e non viceversa.

Notes

1. Come fa notare Hall (2019), “La mancanza di un discorso critico intorno alle pratiche della visualizzazione desta ancor più sospetti se consideriamo l’attezzatura critica che è stata sviluppata in riferimento alla cartografia e alle mappe” (p. 166).
2. Secondo Quagiotto (2013), queste manifestazioni della mappa fanno riferimento a due diverse teorie dello spazio che si sono avvicinate nella storia classica e moderna occidentale: lo spazio come luogo, “come posizione di un corpo tra altri corpi” e lo spazio come contenitore, “uno spazio assoluto, indipendente dagli oggetti” che “dà vita ad una serie di cartografie assolute, immobili, ‘scientifiche’” (p. 225).
3. “The majority of the literature on the history of infographics is concerned primarily with pioneers like Playfair, with innovation, and with scientific progress” (Dick 2020, p. 10).
4. Drucker (2019), riflettendo sul modo in cui il design dell’informazione dia per scontato l’integrità e il valore assoluto del dato di partenza, ne ha discusso la natura costruita e situata.
5. Secondo Pickles (2014), si compie così un processo iniziato nel XVII secolo, con il sistema di coordinate cartesiano, in cui “the ‘representation of the real’ reaches its zenith and places cartography and the map at the heart of a scientific Enlightenment project” (p. 14).
6. Si consideri ad esempio l’affermarsi dello sguardo zenitale (*zenithal gaze*) come principale modalità di rappresentazione nel campo della progettazione urbana, e come ciò abbia di fatto prodotto un nuovo soggetto sociale già inquadrato in una determinata razionalità amministrativa: “It is through the agency of the zenithal gaze, therefore, that one can represent a town in the form of zones characterized by standards of living, classes of population, differing crime rates. [...] The shift to the geometrical plan for this reason represents a crucial step along the road leading to the development of Victorian social statistics, since the urban zones constituted by the zenithal point of view could then form the subject of procedures of census, measure, and comparison” (Soderstrom 1996, pp. 260-261).

References

- Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. Semiotext(e). (P. Beitchman, P. Foss, P. Patton, Trans.). (Original work published 1981).
- Benjamin, W. (1995). *Angelus Novus*. Einaudi.
- Bertin, J. (1983). *Semiology of Graphics*. University of Wisconsin Press. (W.J. Berg, Trad.). (Original work published 1967).
- Butler, J. (2002). What is Critique? An Essay on Foucault’s Virtue. In D. Ingram (Ed.), *The Political: Readings in Continental Philosophy* (pp. 212-226). Basil Blackwell.
- Crampton, J. (2001). Maps as Social Constructions: Power, Communication and Visualization. *Progress in Human Geography* (25), 235-252.
- Crampton, J., Krygier, J. (2006). An Introduction to Critical Cartography. *ACME: An International E-Journal for Critical Geographies* (4), 11-33.
- Dick, M. (2020). *The Infographic. A History of Data Graphics in News and Communications*. MIT Press.
- Drucker, J., & McVarish, E. (2009). *Graphic Design History: A Critical Guide*. Pearson Prentice Hall.
- Drucker, J. (2014). *Graphesis. Visual Forms of Knowledge Production*. Harvard University Press.
- Drucker, J. (2019). Approcci umanistici alle rappresentazioni grafiche. In A.

Facchetti (Ed.), *Design&Conflicts. Mouffe, DiSalvo, Harley, Crampton, Drucker, Hall* (pp. 120-158). Krisis Publishing.

- Felsing, U., Frischknecht, M. (2021). Critical Map Visualizations. In C. Schranz (Ed.), *Shifts in Mapping. Map as a Tool of Knowledge* (pp. 95-122). transcript Verlag.
- Foucault, M. (1998). *Le parole e le cose*. Rizzoli. (E. Panaitescu, Trans.). (Original work published 1966).
- Hall, P. (2019). Bolle, linee e stringhe. In che modo la data visualization informa la società. In A. Facchetti (Ed.), *Design&Conflicts. Mouffe, DiSalvo, Harley, Crampton, Drucker, Hall* (pp. 160-175). Krisis Publishing.
- Harley, J.B. (2001). *The New Nature of Maps. Essays in the History of Cartography*. John Hopkins University Press.
- Harley, J.B. (2019). Silenzi e segreti. Il programma nascosto della cartografia nell’europa moderna. In A. Facchetti (a cura di), *Design&Conflicts. Mouffe, DiSalvo, Harley, Crampton, Drucker, Hall* (pp. 50-86). Krisis Publishing.
- Jay, M. (1988). Scopic regimes of modernity. In H. Foster (a cura di), *Vision and Visuality* (3-27). Bay Press.
- Pater, R. (2021). *Caps Lock. How Capitalism Took Hold of Graphic Design, and How to Escape from It*. Valis.
- Pickles, J. (2004). *A History of Spaces. Cartographic Reason, Mapping and the Geo-Coded World*. Routledge.
- Quagiotto, M. (2013). Due mappe del territorio. In Unità di Crisi (a cura di), *Krisis | Orientation* (224-233). Krisis Publishing.
- Robinson, A. (1952). *The look of maps: an examination of cartographic design*. University of Wisconsin Press.
- Soderstrom, O. (1996). Paper cities: visual thinking in urban planning. *Ecumene* (3), 249-281.
- Tufte, E.R. (1986). *The Visual Display of Quantitative Information*. Graphics Press.

COSE DI POCO CONTO. STUDIARE LA STORIA DELLA GRAFICA A PARTIRE DAGLI OGGETTI QUALUNQUE

Silvia Sfligiotti
ISIA Urbino

Abstract

The history of design, often present in university curricula, contributes to the construction and reinforcement of narratives around the discipline. However much historical research has developed and diversified over the last 30 years, design culture has not yet fully embraced its effects. It is therefore necessary to reconsider the teaching of history in order to facilitate a greater development of the capacity for critical analysis. In order to propose an alternative to the narrative that still sees the history of graphic design as a succession of 'iconic' projects designed by 'masters', put forward as reference models, the author has developed a didactic approach centred on the study of ordinary objects. The iconic status of an object can hinder a critical reading of it, whereas paying attention to minor objects can help to engage with them without prejudice.

If every historical narrative arises in response to a different question or point of view, it is necessary to reflect on what questions should be asked in researching the history of graphic design, particularly in an educational context. The study of minor objects raises questions about function, context of production, circulation and use, codes and conventions, limiting the influence of pre-existing narratives.

The paper presents some results of this proposal, which is in the process of further development, as a contribution to the discussion on the didactics of design history.

Keywords

history of graphic design, didactics of design, critical pedagogy, historical research, primary sources

Premessa

Gli insegnamenti di storia del design sono spesso presenti nei piani di studio di livello universitario, per molti e variegati motivi; in genere questi dipendono dall'idea di design su cui un determinato percorso didattico è fondato e dalla necessità di legittimare la disciplina (Toppins, 2021), anche se non sempre queste idee sono espresse in modo esplicito. Recenti pubblicazioni (Heller, 2019) raccolgono una gamma di opinioni diverse a proposito, che spaziano dall'affermazione di una generica necessità di conoscere il passato alla ricerca di modelli estetici e operativi a cui fare riferimento nella pratica. Anche quando la storia non è inserita come insegnamento autonomo, essa è indirettamente presente nelle narrazioni proposte che, in assenza di un quadro storico-critico articolato, rischiano di essere recepite e prese a modello senza essere messe in discussione. La storia del design "è stata fortemente connotata da giudizi morali ed estetici che hanno condizionato la scelta degli argomenti e le strategie narrative" (Margolin, 1994, pp. 234-235, traduzione dell'autrice).

La ricerca storica nel campo del design negli ultimi tre decenni ha diversificato metodi e oggetti di studio e ampliato le letture critiche: ne sono un esempio i tre numeri di *Visible Language* curati da Andrew Blauvelt nel 1994-1995, i saggi raccolti in *Graphic Design. History in the Writing. 1983-2011* (De Bondt & de Smet, 2012), la pubblicazione di un volume come *Graphic Design History. A Critical Guide* di Johanna Drucker ed Emily McVarish (Drucker & McVarish, 2008) e il progetto *Swiss Graphic Design and Typography Revisited* (2016-2020). La conferenza *Graphic Design: History and Practice*, tenutasi alla Libera Università di Bolzano nel 2014 (Benincasa et al., 2016) ha rappresentato un altro importante momento di discussione, mettendo al centro le diversità di prospettiva tra chi pratica la professione e chi fa ricerca storica.

Gli effetti di questa svolta nella storiografia del design, nonostante il crescente interesse da parte di designer e studenti per i temi storici (Vinti, 2016), tardano però a trasferirsi nella cultura del design intesa in senso ampio, in particolare in ambito italiano: concetti come "maestro" o "icona" del design popolano tuttora libri, riviste, pubblicazioni online, documentari e musei, forse perché per lo più orientati a un pubblico non specialistico. Data la brevità di questo intervento, non mi occuperò qui della decostruzione di questi concetti, di cui trattano da tempo altre autrici (Scotford, 1994; Toppins, 2020; Wilkins, 1992).

Ritengo utile chiarire la posizione da cui parlo: sono una graphic designer per pratica e formazione, e da molti anni integro nella mia attività

l'insegnamento, la ricerca e la scrittura critica. L'insegnamento è l'ambito in cui la ricerca storica viene messa a confronto con la realtà di un apprendimento orientato alla pratica professionale. Nei corsi che tengo propongo temi di natura storico-critica perché sono convinta che sia necessario riconoscere come ogni artefatto e ogni pratica progettuale siano storicamente situati. Ritengo che estrarre artefatti e pratiche dal contesto da cui provengono per assegnare loro un valore assoluto o una funzione di modello rischi di alimentare una cultura progettuale acritica e distante dal mondo in cui opera.

Le specificità della storia del graphic design

Il graphic design, spesso visto come una pratica bidimensionale e puramente visuale, si presta suo malgrado ad essere appiattito a una narrazione di natura estetica, in cui le dimensioni sociali e relazionali del progetto sono assenti o trattate parzialmente; questa narrazione ritiene che, per riprendere le parole di Paul Rand, “il processo storico è (o dovrebbe essere), un processo di distillazione e non di accumulazione. In un certo senso è simile alla selezione naturale – la sopravvivenza dei più adatti” (1992, traduzione dell'autrice). Per quanto si tratti di un testo del 1992 di un autore statunitense, l'esperienza di insegnamento mi ha portato a osservare che questa visione della storia come il luogo in cui viene stabilito un canone di “modelli” e “maestri” è tutt'altro che assente oggi nella formazione al design in Italia: insegnando anche in un Diploma accademico di secondo livello dell'ISIA Urbino e nel Master in Visual design della Scuola Politecnica di Design di Milano, lo osservo nelle idee non storicizzate di “buon design” che molti studenti e studentesse hanno ricevuto durante i loro studi precedenti e che non sempre sono riesaminate criticamente.

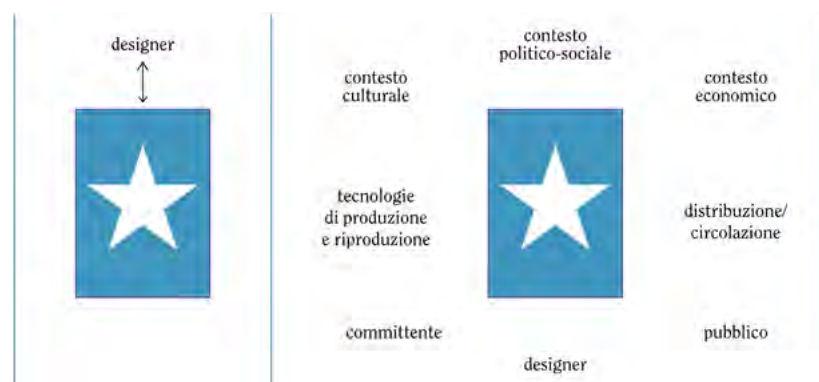
Un altro aspetto da considerare è il repertorio di immagini delle principali pubblicazioni dedicate alla storia della grafica, che si limita a poche tipologie di artefatti, principalmente manifesti, riviste, copertine di libri, logotipi, talvolta caratteri tipografici. Questa selezione ristretta, che chiamerei di “oggetti eroici”, non rende affatto conto della varietà di artefatti “minori” che sono stati e sono tuttora prodotti.

È evidente quindi la distanza tra la rappresentazione che emerge dai libri di storia della grafica (una grafica “per grafici”) e la molto maggiore varietà di artefatti che hanno invece accompagnato la vita delle persone in una data epoca e luogo. I cosiddetti *ephemera*, ovvero “i documenti minori e transitori della vita di tutti i giorni” (Rickards, 1988, p. 13,

traduzione dell'autrice) sono da tempo raccolti e studiati in ambito economico, sociale e culturale, ma tendono a essere assenti dalle pubblicazioni sulla storia della comunicazione visiva, con rare eccezioni, come il volume di Michael Twyman *Printing 1770-1970: An Illustrated History of Its Development and Uses in England* (Twyman, 1999). Questi oggetti di breve durata sono testimoni di attività economiche e pratiche sociali tipiche di un'epoca, ne esprimono le convenzioni culturali e le possibilità tecniche. Se sono arrivati fino a noi è anche grazie ad alcune importanti collezioni, come la Civica Raccolta delle Stampe Achille Bertarelli di Milano, nata proprio “per illustrare, con l'ausilio delle stampe, tutte le manifestazioni della vita umana” (Salsi, 1998, p. 12) e oggi ricca di più di 1.000.000 di oggetti. Come afferma Twyman, “trascurare gli *ephemera* [...] significa sia distorcere la storia della stampa sia sottovalutare in modo significativo il suo impatto sulla società” (2008, p. 23, traduzione dell'autrice); lo stesso si può dire per la storia del graphic design.

Anche le letture politiche della pratica possono portare a un ampliamento del campo di artefatti da studiare. Chris Lee (2022), per esempio, invita allo studio del documento come espressione del potere e attestazione della norma; lo studio critico di artefatti come monete e banconote, mappe, libri contabili e certificati azionari consente di metterne in evidenza lo stretto legame con l'autorità e la proprietà.

Gli *ephemera* storicamente hanno costituito una parte molto consistente della produzione stampata (Twyman, 2008). Per molti stampatori-progettisti della seconda metà dell'Ottocento, che hanno contribuito a mettere le basi della pratica progettuale, essi erano una parte essenziale dell'attività: lo testimonia il catalogo di esempi di stampa tipografica pubblicato nel 1870 dallo statunitense Oscar H. Harpel – che sul frontespizio si definiva “typographic designer and printer” –. Nel volume sono raccolti una grande varietà di stampati: biglietti da visita, piccoli annunci pubblicitari, carte da lettera, resoconti finanziari, programmi di concerti, biglietti d'ingresso, inviti, polizze assicurative, disegni, diplomi e altri piccoli stampati (Harpel, 1870). Anche in epoca modernista gli *ephemera* erano considerati parte della gamma di artefatti compresi nella “nuova progettazione tipografica”: lo dimostrano, per esempio, Jan Tschichold¹ e Kurt Schwitters – che menzionano artefatti come la cartolina, il biglietto da visita, il biglietto d'ingresso e il modulo (Tschichold, 1928; Schwitters, 1930/2023) – e la rubrica *La rassegna del brutto* della rivista Campo grafico, che invitava a progettare questi “stampati di uso comunissimo” con cura e razionalità (Peviani, 1933).



[1] Due possibili approcci allo studio di un artefatto comunicativo: quello incentrato sul designer e quello contestuale

Una proposta didattica

Illustrerò qui la proposta didattica che ho sviluppato dal 2022 per il corso di Cultura della grafica e del design al primo anno del Diploma triennale di primo livello in progettazione grafica e comunicazione visiva dell'ISIA Urbino, accompagnata dalle osservazioni fatte durante i corsi e dai lavori realizzati da studentesse e studenti.

La proposta, nata dalle riflessioni espresse in precedenza sulle criticità delle narrazioni storiche, mette al centro lo studio degli artefatti minori come fonti primarie per la ricerca storica. Se si supera la prospettiva che dà la priorità alla valutazione estetica dell'oggetto o alla persona che l'ha progettato, ogni artefatto comunicativo può essere interrogato da molti punti di vista, chiedendosi, per esempio, quale scopo avesse, come fosse usato, da chi è stato commissionato, chi lo ha realizzato, in quale tempo e luogo è stato prodotto, con quali tecniche, come ha circolato, a quale cultura, insieme di norme sociali e sistema economico fa riferimento [1].

Questo insieme di domande viene stilato a inizio corso insieme a studentesse e studenti e può quindi risultare ogni anno in parte diverso. L'obiettivo di queste domande è quello di ampliare lo sguardo con cui si esamina un artefatto, sottolineando la natura situata di ogni forma di comunicazione visiva. Come ricorda la storica statunitense Sarah Maza (2017), la scelta delle domande di ricerca indirizza la lettura della storia e la narrazione che ne deriva; questa fase preliminare è quindi essenziale per porre le basi del corso.

A inizio corso invito chi partecipa a scegliere un oggetto che possiede o a cui ha accesso diretto, magari proveniente dalla propria famiglia o legato a interessi personali, e prodotto almeno 10 anni prima. Questo

invito ha due scopi: da una parte avere un oggetto concreto a cui poter fare riferimento diretto, senza dover ricorrere alla mediazione di riproduzioni su libri o archivi digitali, dall'altra dare spazio alle curiosità di ogni partecipante, permettendo una maggior motivazione nello sviluppo della ricerca. La distanza temporale serve invece a non dare per scontato il contesto, come si rischierebbe invece di fare nell'analizzare un oggetto prodotto oggi.

Nella maggior parte dei casi si tratta di oggetti modesti, ordinari. Questo ha un ulteriore vantaggio: avvicinarsi a un artefatto molto conosciuto, inserito nelle collezioni di importanti musei e progettato da una figura di grande rilievo, può creare una forma di reverenza che ne limita la lettura critica, portando chi studia a delegare l'interpretazione a fonti secondarie; i progetti più celebri, le cosiddette "icone", sono infatti tali anche perché molto riprodotti e citati nelle pubblicazioni di settore. Dedicare tempo e attenzione a oggetti secondari permette di confrontarsi pienamente con essi, allenando la capacità di osservazione; in questo modo li si può riconoscere come fonte primaria di informazioni che non possono essere trovate altrove.

Mettere gli oggetti minori al centro dà anche l'occasione di spostare l'attenzione dalle figure dei singoli designer, definiti di volta in volta "maestri", "protagonisti" (Polano & Vetta, 2002, p. 7), "pionieri" (Aynsley, 2004; Spencer, 1969), "figure di spicco" (Livingston, 2003) "talenti fuori dall'ordinario" (Rand, 1992) – solo per fare alcuni esempi –. La scelta narrativa che mette al centro la persona che ha progettato l'artefatto, nella maggior parte dei casi un uomo bianco europeo o statunitense, è coerente con una formazione che assume il punto di vista del designer e ne mette in rilievo il lavoro, ed è in genere motivata dalla volontà di dare autorevolezza alla professione, ma restituisce una visione molto parziale della pratica progettuale. L'obiettivo dell'approccio contestuale che propongo è di evitare che la biografia della persona sia la principale o unica cornice interpretativa di un artefatto, cosa che può risultare limitante se si considera lo studio della storia della grafica come un'occasione per confrontarsi con i molteplici aspetti contestuali chiamati in causa dalla progettazione, come quelli individuati con le domande di ricerca citate prima. Inoltre, studiare artefatti progettati da designer poco conosciuti o anonimi consente di indagare una grafica più ordinaria ma spesso più aderente alla vita delle persone. L'oggetto minore permette quindi di lasciare più spazio allo studio del contesto in cui è nato ed è stato usato e alle relazioni in cui è inserito, senza lasciarsi influenzare troppo da narrazioni preesistenti.

Committente	Silvano Berton
Progettista	Giuseppe Brombrin
Stampatore/ produttore	Commissionato dalla Cassa di Risparmio di Trento e Rovereto alle Arti Grafiche Manfrini.
Tecnica di stampa (Includendo anche la tiratura se possibile)	Litografia e tipografia. Non è possibile conoscere la tiratura esatta, ma i miniassegni figurati venivano emessi in numero limitato.
Epoca/data	Il miniassegno è stato emesso il 25 marzo 1977.
A chi è rivolto	Collezionisti appassionati di miniassegni.
Circolazione/ distribuzione	Il miniassegno è stato distribuito da Silvano Berton ed è circolato in maniera limitata.
Luogo	Il miniassegno è stato prodotto a Rovereto e rivenduto ai collezionisti.
Funzione	Originariamente il miniassegno ha la funzione sostitutiva della moneta metallica, in questo caso diventa fonte di guadagno.
Descrizione denotativa e connotativa	La descrizione dell'artefatto è a pagina 11.

[2] Esempio di una scheda con informazioni su un artefatto, dal progetto di ricerca di Benedetta De Rossi (ISIA Urbino, a.a. 2021-22)

Approccio alla ricerca

Per iniziare, invito le studentesse e gli studenti a stilare una scheda che raccoglie informazioni sull'oggetto scelto in risposta alle domande individuate in partenza [2]. Alcune di esse sono destinate a non trovare risposta certa per mancanza di documentazione, ma è comunque possibile formulare delle ipotesi. Per fare un esempio, si può supporre che un certificato di congedo dall'Esercito Italiano del 1948 sia stato prodotto su incarico del Ministero della Difesa, anche se questo non è indicato sullo stampato. Altre informazioni, come la tecnica di stampa o i caratteri tipografici utilizzati, possono essere ricavate da un'osservazione attenta dell'oggetto, a cui do sostegno portando informazioni specifiche. La prima fase di studio comprende anche un'analisi visiva dettagliata in cui sono esaminate tutte le componenti significative dell'oggetto, mettendole in relazione con la sua funzione e il contesto di uso e produzione. In questo modo è possibile ragionare su come la scelta di una determinata rappresentazione iconografica possa essere stata influenzata, per esempio, dal pubblico a cui l'oggetto si rivolge, dal clima politico in cui è stato prodotto o da altri fattori storici.

Una volta completata questa prima fase, un secondo livello di osservazione permette a ogni ricerca di prendere una direzione diversa, a seconda delle caratteristiche dell'artefatto, degli spunti tematici che esso offre e della curiosità di chi lo studia. Per esempio, possono essere individuate relazioni o analogie con altri artefatti simili per funzione, pubblico, tipologia, tematica, iconografia o tecnica produttiva, appartenenti alla stessa epoca o a epoche diverse. Questo può facilitare anche una connessione tra artefatti storici e produzione contemporanea, contribuendo a motivare lo studio della storia come strumento di comprensione della pratica attuale.

A partire da questa proposta didattica è possibile quindi sviluppare dei lavori di ricerca che restano più aderenti all'ambito e all'epoca dell'artefatto di partenza (per esempio ricostruendo la storia di una rivista a partire dallo studio di un singolo numero), oppure dare spazio a interpretazioni più ampie e trasversali, creando connessioni tematiche in più direzioni, come mostrano alcuni degli esempi nel paragrafo successivo. In questo secondo caso, è importante che l'ampliamento del campo di ricerca avvenga mantenendo chiari i punti di contatto con l'artefatto di partenza, senza i quali non sarebbe possibile fare dei confronti significativi. La forma grafica dei progetti è libera, e il prodotto finale può essere stampato oppure digitale.

Esempi

Per mostrare la varietà di approcci utilizzati nelle ricerche ho selezionato alcuni progetti realizzati negli ultimi due anni da studentesse che hanno frequentato il mio corso all'ISIA Urbino.

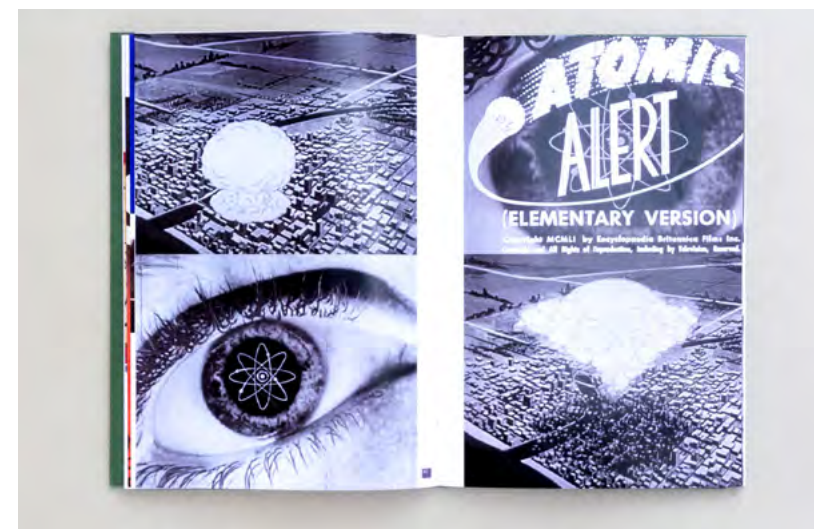
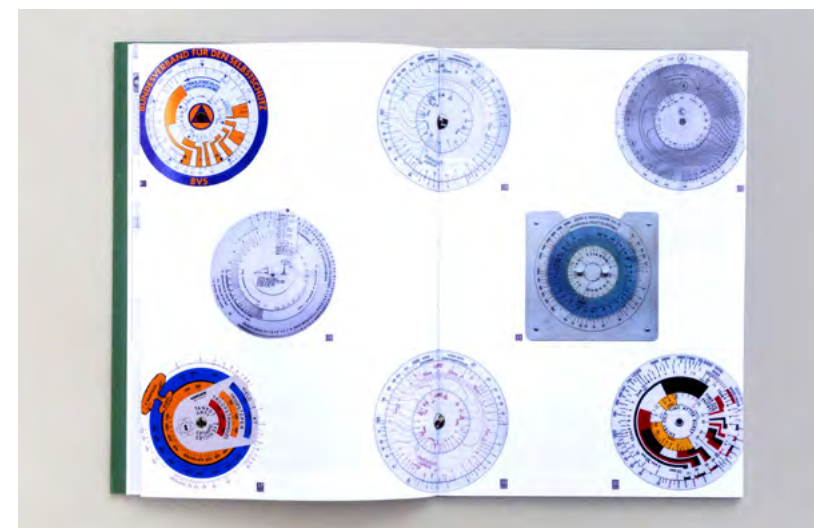
Benedetta De Rossi ha studiato un miniassegno emesso dalla Cassa di Risparmio di Trento e Rovereto nel 1977 [3]. Oltre a documentarsi sulla storia di questa "carta moneta alternativa" utilizzata negli anni '70 in Italia, De Rossi l'ha messa in relazione con altri due tipi di artefatti con cui ha delle somiglianze, la banconota e l'assegno, mettendo in evidenza similarità e differenze anche con l'utilizzo di schemi che ne riassumono le caratteristiche ricorrenti. Inoltre, grazie alla ricerca in alcuni archivi locali, è riuscita a recuperare diverse informazioni utili, individuando anche l'autore del disegno e lo stampatore.

Luisa Baiocco ha scelto un disco di calcolo della radioattività usato dalla Protezione civile tedesca nei primi anni sessanta [4]. Questo oggetto, che indicava i rischi per la popolazione rispetto a diversi livelli di



[3] Progetto di ricerca di
Benedetta De Rossi
(ISIA Urbino, a.a. 2021-22)

[4] Progetto di ricerca
di Luisa Baiocco
(ISIA Urbino, a.a. 2021-22)



esposizione, è stato messo in relazione con artefatti che avevano una funzione simile. Successivamente Baiocco ha notato la presenza di un oggetto analogo in una scena del film *Il dottor Stranamore* di Stanley Kubrick, del 1964; questo spunto le ha dato l'opportunità di aprire un secondo filone di ricerca legato alla paura del conflitto atomico nel periodo della Guerra fredda. Una buona parte degli esempi da lei inseriti nella ricerca sono materiali informativi e di propaganda per la popolazione prodotti in diversi paesi, che raccontano il rischio atomico da diverse prospettive. In questo modo un oggetto tecnico e poco appariscente ha agito da rivelatore di un

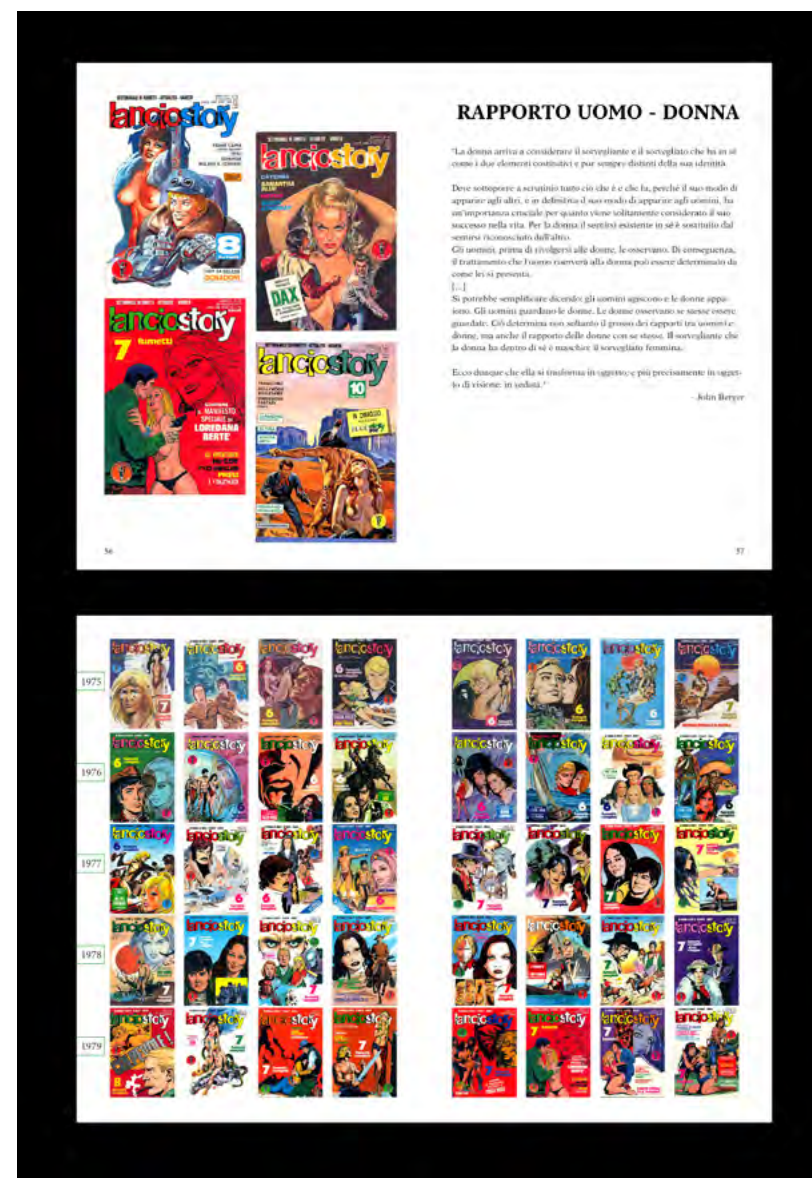
tema che in quel periodo ha influenzato l'immaginario di un'ampia parte della popolazione mondiale.

Veronica Monteleone è partita da un'analisi dettagliata di *Bella*, una rivista di lavori femminili degli anni '70 [5], per poi spostare l'attenzione sulle pubblicità in essa presenti, in particolare quelle che proponevano l'adeguamento del corpo femminile alla norma: prodotti dimagranti, creme antirughe, cere depilatorie, pubblicizzati attraverso annunci che nella ricerca vengono analizzati con la lente della critica femminista. Monteleone ha potuto così constatare che, nonostante l'immagine di una donna più



[5] Progetto di ricerca
di Veronica Monteleone
(ISIA Urbino, a.a. 2021-22)

[7] Progetto di ricerca
di Bianca Costea
(ISIA Urbino, a.a. 2022-23)



[6] Progetto di ricerca
di Elisa Colonnelli (ISIA
Urbino, a.a. 2022-23)

emancipata cominciasse ad apparire nelle pagine della rivista, norme e stereotipi erano tutt'altro che messi in discussione.

Elisa Colonnelli ha svolto un'indagine a partire da un piatto-souvenir della Madonna di Pompei [6], ripercorrendo nel tempo l'uso del piatto come elemento decorativo, studiando l'iconografia utilizzata, e intervistando un prelado e un rappresentante dell'azienda produttrice per comprendere meglio l'oggetto in questione. La presentazione della ricerca

prende a prestito le forme grafiche di altri artefatti attinenti all'ambito studiato (un catalogo di ceramiche, un campionario di materiali, una pubblicazione religiosa).

Infine, Bianca Costea ha analizzato la rappresentazione dei ruoli di genere nelle copertine della rivista *Lanciostory* tra il 1975 e il 1994 [7]. Il confronto di un gran numero di copertine le ha permesso di evidenziare le ricorrenze iconografiche, organizzate intorno a una citazione di John Berger: “Gli uomini agiscono e le donne appaiono” (1973, p. 47).

Per citare ancora Twyman, “è l'esame dei singoli esemplari di *ephemera* in relazione al loro contesto (se ne possiamo avere conoscenza) che dà senso a ciò che ci raccontano e aiuta a farli rivivere” (Twyman, 2008, traduzione dell'autrice).

Difficoltà osservate

Prima dell'inizio del corso invito studentesse e studenti a portare alla prima lezione un artefatto comunicativo ovvero, secondo la definizione di Giovanni Anceschi, un oggetto “la cui funzione principale è quella di veicolare informazioni, di notificare, ingiungere, persuadere ecc.” (1981, p. 12). Questo termine può risultare difficile da inquadrare: per esempio, il concetto di “comunicazione” è spesso inteso in un'accezione molto ampia, o confuso con quello di “trasmissione di dati” o, all'estremo opposto, di “espressione”. Il risultato è che la varietà di oggetti che vengono portati al primo incontro è a volte molto ampia, con esempi difficili da collocare nell'ambito della comunicazione visiva. È quindi necessario dedicare del tempo a esaminare insieme questi concetti, per arrivare a una definizione condivisa.

Anche la ricerca di fonti a cui attingere per informarsi sugli artefatti scelti è uno snodo complesso, che affronto con suggerimenti che variano caso per caso. Per esempio, alcune categorie di artefatti comunicativi sono studiate negli ambiti del collezionismo (l'esempio più noto è la filatelia) o da nicchie di appassionati (come nel caso delle sottoculture musicali), ma sono raramente oggetto di studi accademici o pubblicazioni. Suggerisco quindi di tenere in considerazione anche le fonti informali, facendo ulteriori verifiche delle informazioni o evidenziandone la provenienza in modo critico. Queste fonti alternative non sono necessariamente inaffidabili, anzi, possono essere talvolta molto preziose per conoscere un dato fenomeno dalla prospettiva di chi ne fa parte. Anche le interviste, se ben preparate, possono essere un'utile fonte di informazioni.

Altro ostacolo è la limitata esperienza di analisi critica delle immagini da parte di studenti e studentesse. Per compensare ed esercitare questa capacità, durante il corso propongo delle lezioni tematiche, seguite da esercizi in cui affido a piccoli gruppi di lavoro alcuni esempi di artefatti storici da analizzare e commentare, suggerendo alcune chiavi interpretative.

Uno degli scopi della proposta didattica è infatti quello di presentare e mettere in pratica alcuni strumenti di analisi e di osservazione, e di consentire a chi partecipa di avere fiducia nella propria capacità di valutazione e interpretazione, sostenuta dallo studio di informazioni storiche e da metodi critici per riconoscere e interpretare determinate convenzioni o iconografie.

Conclusioni

Questo progetto didattico è stato applicato finora per due anni accademici consecutivi, adattandolo in base ai risultati precedenti. A questo lavoro ne viene affiancato un altro, svolto a gruppi, sul tema degli archivi digitali, per invitare all'uso consapevole di queste risorse nello studio. Gli aspetti che intendo approfondire, oltre a quelli legati alle criticità indicate sopra, sono la scrittura dei testi e l'utilizzo delle immagini nella presentazione della ricerca. Questo porterà a dover rivedere l'equilibrio tra i diversi contenuti del corso, forse delegando in misura maggiore lo studio di alcuni argomenti alla bibliografia. Lo spazio della classe rimarrà però il luogo privilegiato per uno sviluppo collettivo di nuova conoscenza a partire da “cose di poco conto”.

Notes

1. I lavori di piccolo formato di Jan Tschichold sono stati oggetto di una mostra virtuale del Deutsches Buch-und Schriftmuseum, intitolata *Klein. Aus dem Nachlass des Typografen Jan Tschichold*, realizzata nel 2022 a partire da alcuni dei materiali appartenenti a Tschichold donati nel 2015 alla Deutsche Nationalbibliothek.

References

- Anceschi, G. (1981). 1. Monogrammi e figure. In *Monogrammi e figure: Teorie e storie della progettazione di artefatti comunicativi* (pp. 7-86). La casa Usher.
- Aynsley, J. (2004). *Pioneers of Modern Graphic Design. A Complete History*. Mitchell Beazley.
- Camuffo, G., Benincasa, A., Dalla Mura, M., Upmeier, C., & Vinti, C. (Eds.). (2016). *Graphic design: History and Practice*. Bozen-Bolzano University Press.
- Berger, J. (1973). *Ways of seeing*. British Broadcasting Corporation and Penguin Books.
- De Bondt, S., & de Smet, C. (Eds.). (2012). *Graphic Design: History in the Writing*. Occasional Papers.
- Drucker, J., & McVarish, E. (2008). *Graphic Design History. A Critical Guide*. Pearson/Prentice Hall.
- Harpel, O. H. (1870). *Harpel's Typograph: or Book of Specimens, Containing Useful Information, Suggestions and a Collection of Examples of Letterpress Job Printing*. Cincinnati.
- Heller, S. (Ed.). (2019). *Teaching Graphic Design History*. Allworth Press.
- Lee, C. (2022). *Immutable. Designing History*. Onomatopoe.
- Livingston, A., & Livingston, I. (2003). *Dictionary of Graphic Design and Designers*. Thames and Hudson.
- Margolin, V. (1994). Narrative Problems of Graphic Design History. *Visible Language*, 28(3), 233-243.
- Maza, S. (2017). *Thinking About History*. The University of Chicago Press.
- Peviani, G. (1933). La rassegna del brutto. *Campo Grafico*, 1(4), 62-63.
- Polano, S., & Vetta, P. (2002). *Abecedario*. Electa.
- Rand, P. (1992). Confusion and Chaos: The Seduction of Contemporary Graphic Design. *AIGA Journal of Graphic Design*, 10(1), 1992. <https://www.paulrand.design/writing/articles/1992-confusion-and-chaos-the-seduction-of-contemporary-graphic-design.html>
- Rickards, M. (1988). *Collecting Printed Ephemera*. Phaidon/Christie's.
- Salsi, C. (1998). Le stampe artistiche della Bertarelli. All'origine delle collezioni. In P. Bellini (Ed.), *Stampe di maestri* (pp.12-17). Electa.
- Schwitters, K. (2023). *La nuova progettazione tipografica*. In A. Colizzi, S. Sfligiotti, C. Vinti (Eds.), *La questione moderna in Europa. 1923-1948. Antologia di cultura grafica vol.1*. Lazy Dog (Original work *Die neue Gestaltung in der Typographie*, opuscolo autopubblicato, 1930, Hannover).
- Scotford, M. (1994). Messy History vs. Neat History. *Visible Language*, 28(4), 367-387.
- Spencer, H. (1969). *Pioneers of modern typography*. Lund Humphries.
- Toppins, A. (2020, May 29). *Can We Teach Graphic Design History Without the Cult of Hero Worship?* AIGA Eye on Design. <https://eyeondesign.aiga.org/can-we-teach-graphic-design-history-without-the-cult-of-hero-worship/>
- Toppins, A. (2021, June 10). *We Need Graphic Design Histories That Look Beyond the Profession*. AIGA Eye on Design. <https://eyeondesign.aiga.org/we-need-graphic-design-histories-that-look-beyond-the-profession/>

- Tschichold, J. (1928). *Die Neue Typographie. Ein Handbuch fur zeitgemäss Schaffende*. Verlag des Bildungsverbandes der Deutschen Buchdrucker.
- Twyman, M. (1999). *Printing 1770-1970: An Illustrated History of Its Development and Uses in England*. Oak Knoll.
- Twyman, M. (2008). The Long-Term Significance of Printed Ephemera. *RBM A Journal of Rare Books, Manuscripts, and Cultural Heritage*, 9(1), 19-57.
- Vinti, C. (2016). Graphic Design History within Design Education. A View from Italy. In A. Benincasa, et al. (Eds.), *Graphic design: History and Practice*. Bozen-Bolzano University Press.
- Wilkins, B. (1992). No more heroes. *Eye*, 6.

INTERSEZIONI VISIVE: PERCORSI DI RELAZIONE TRA DESIGN E IMMAGINE FILMICA

Walter Mattana
Politecnico di Milano

Abstract

For a long time now, audiovisuals have been widely included in design teaching activities both as a design dialogue tool – scenery, documentation – and as a real design practice within visual communication – short films and short formats, documentaries, animations and motion-graphics –. On the contrary, the history of the relations that the world of motion-images has established with the world of design still struggles to find a precise collocation, sometimes even within the archival dimension itself, even before the analytical one. The didactic activity can represent an ideal place in which to experiment and verify with students the historical paths able to highlight and study the intersections between the various forms of cinema and design culture. An example in this sense is what we intend to present on this occasion: the development within a course on the history of visual communication of a collateral film itinerary dedicated to the analysis of directors and works that in terms of history, language and typology can be integrated into the sphere of communication design and graphic design.

Specifically, the syllabus will be illustrated in its fundamental steps by briefly describing the historical-critical topics addressed and highlighting the main authors cited in the course. In a second part, some methodological topics relating to the study of non-fiction cinema will be briefly examined.

Keywords

communication design, audiovisual, industrial cinema

Introduzione

Le pratiche dell'audiovisivo sono incluse da tempo nella didattica del design della comunicazione per la loro capacità di rappresentare uno strumento di conversazione e partecipazione progettuale (Ylirisku & Buur, 2007). Nell'esperienza condotta presso il Politecnico di Milano è stato adottato il termine di *Movie Design* per definire, secondo le parole di Marisa Galbiati, la “capacità di costruire narrazioni audiovisive cross-mediali, transmediali attraverso il controllo delle tecniche di rappresentazione [...] al fine di potenziare le capacità espressive dei nuovi media [...] rispetto a obiettivi predefiniti, all'interno di una cornice strategica preventivamente circoscritta” (2005, p. 18). Le complementari attività didattiche dei laboratori audiovisivi hanno sperimentato tali principi progettando formati audiovisivi brevi dedicati a diversi temi: dalla comunicazione d'impresa (Galbiati & Terranova, 2003) alla Web-TV (Galbiati & Piredda, 2010) alle narrazioni urbane (Galbiati & Piredda, 2012). Alla pratica progettuale, ormai ben consolidata, si affianca da qualche tempo un filone didattico e di ricerca che mira ad indagare il vasto e articolato complesso di relazioni che il mondo delle immagini-movimento ha intrattenuto e tuttora trattiene con la disciplina del design. L'esplorazione, in altri termini, di un territorio cinematografico vasto e multiforme che la storiografia ufficiale ha spesso considerato marginale nell'impossibilità di circoscriverlo attraverso i tradizionali sistemi di classificazione basati su generi o autori. In questo modo – per citare un esempio su cui ritorneremo – i film che Tinto Brass realizzò per la Triennale del 1964 rischiano di giacere in un limbo disciplinare perennemente sospeso tra cinema e design. La didattica in questo senso può rappresentare l'opportunità per strutturare e verificare dei percorsi storici basati su sistemi di relazione tra discipline, linguaggi e autori.

La didattica: un possibile percorso storico

In questo senso una interessante esperienza è condotta da alcuni anni nel Corso di Storia della Comunicazioni tenuto dalla Professoressa Luciana Gunetti alla Scuola di Design del Politecnico di Milano. L'insegnamento indaga sul dialogo tra arte, design e grafica a partire dalle avanguardie artistiche sino alla contemporaneità post-moderna con l'obiettivo di fornire agli studenti gli strumenti di analisi storico-critica attraverso argomenti monografici come pure tematiche trasversali relative alla cultura

del progetto. All'interno del corso si sviluppa un parallelo itinerario cinematografico curato dal sottoscritto che snodandosi lungo quasi tutto il Novecento intende analizzare alcuni esempi significativi di forme audiovisive che per linguaggio, scopi e tipologia si integrano nell'ambito del design della comunicazione e nel campo del progetto grafico. A livello metodologico il percorso di analisi filmica è stato impostato per svilupparsi nella maniera più corrispondente possibile con gli argomenti principali del corso tenendo comunque conto della differente evoluzione storica della cinematografia rispetto a quelle delle arti visive e della grafica. Per tali ragioni si è rispettata la successione cronologica degli eventi storici e critici, mentre per quanto riguarda i casi da analizzare la selezione si è concentrata quasi esclusivamente sulle opere che evidenziano una matrice di origine pittorica o grafica rispetto a quelle che denunciano, al contrario, una più forte ispirazione di natura letteraria e drammaturgia. Un criterio applicato soprattutto nei confronti delle avanguardie artistiche anche per la necessità di superare alcune distinzioni di ordine critico – ad esempio le tante, teoriche fasi del surrealismo – che spesso nel cinema appaiono più sfumate ed arbitrarie e rischiano di allontanarci dai temi più propri della comunicazione visiva. Riguardo alla classificazione dei generi filmici possiamo affermare – senza addentrarci nella selva delle nomenclature – che la quasi totalità dei film analizzati appartengono alla categoria dei *non-theatrical film* – opere prodotte e fruite al di fuori delle logiche del cinema di fiction¹ – e in particolare molti di essi sono *film di utilità* – *Gebrauchsfilm* – secondo la definizione di Thomas Elsaesser (2009). Infine, l'organizzazione di questo possibile percorso filmico si sviluppa attraverso cinque grandi articolazioni che corrispondono ad altrettanti ambiti audiovisivi e che riassumiamo qui di seguito.

Il pre-cinema

Il percorso parte dalle prime esperienze del pre-cinema, ovvero dalle ricerche sulla riproduzione dell'immagine in movimento che anticipano e preparano la nascita del *cinématographe* dei Lumière nel 1895 (Mannoni, 2000). Un'epoca pionieristica che pone le basi di tre fondamentali passaggi nella storia della comunicazione audiovisiva. Innanzitutto, l'evoluzione tecnica dei dispositivi di ripro-visione che a partire dalle prime rudimentali camere oscure e passando per le lanterne magiche, *zootropi* e *prassinoscopi* giunge fino al *Kinetoscope* di Edison (1894). In secondo luogo l'attività di scienziati quali Jansen, Muybridge, Marey, Anschütz che conduce alla nascita della cinematografia scientifica come vero e proprio

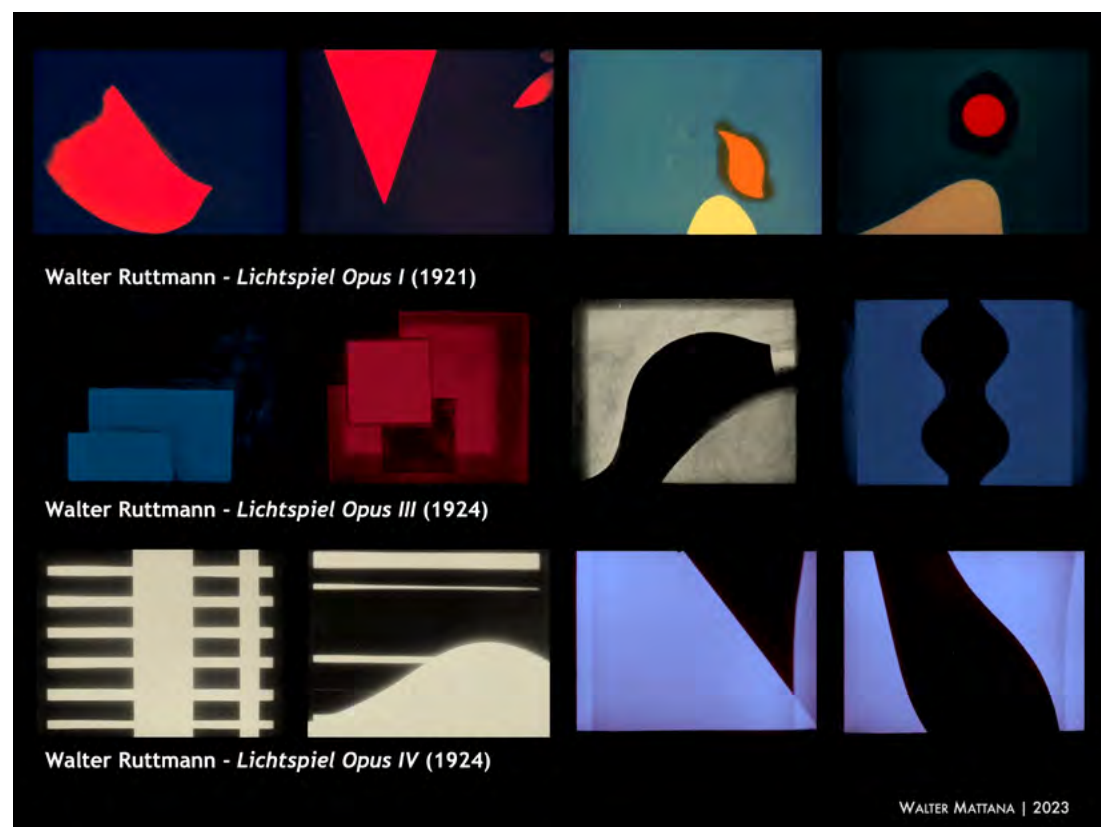


[1] Composizione di fotogrammi da *Retour à la raison*, Man Ray, 1923. Slide del corso

sistema di registrazione e di analisi della realtà fisica (Tosi, 1984).² Infine il successo e la diffusione degli spettacoli ottici che iniziano a definire l'immaginario visivo del futuro *homo cinematographicus* passando per una fase intermedia che lo storico del cinema Gian Piero Brunetta ha definito come quella dell'*icononauta* (1997).

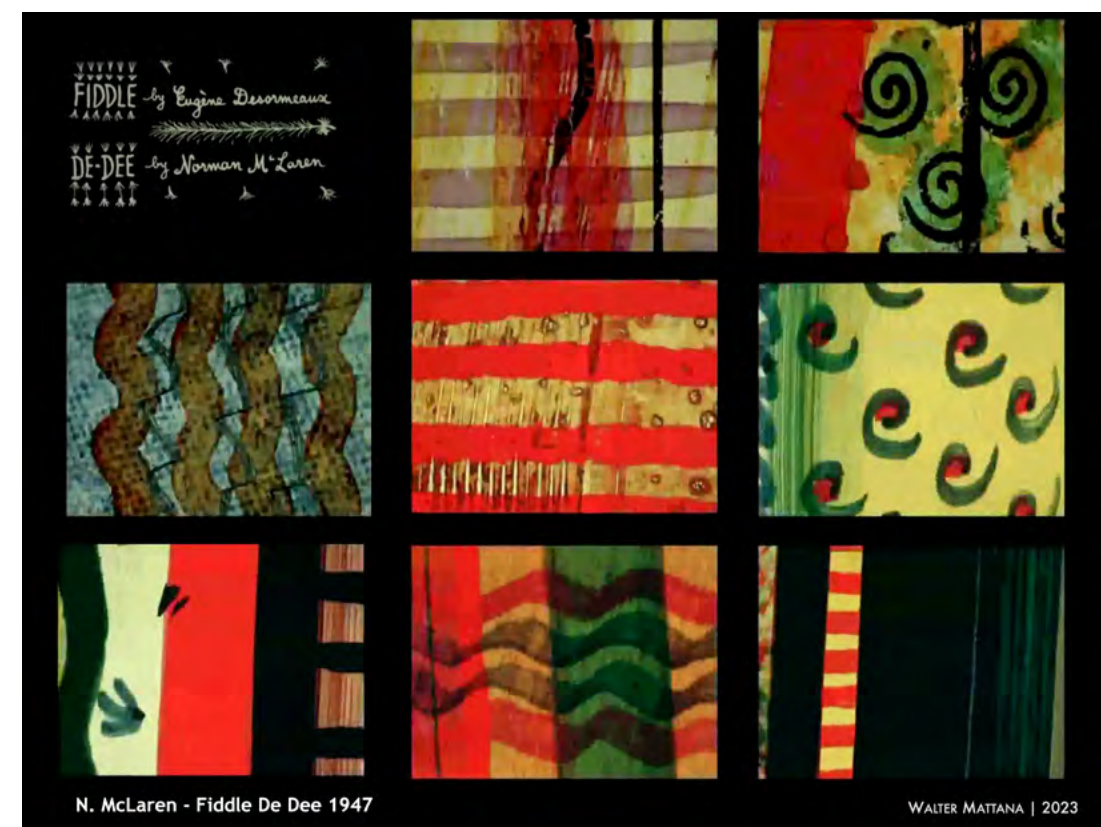
Il cinema delle avanguardie artistiche

Un'analisi della sperimentazione cinematografica promossa dalle avanguardie non può prescindere dal futurismo, il primo movimento a riconoscere il cinema quale fonte d'ispirazione, a rivendicarne l'autonomia artistica includendolo nei propri impegni programmatici. Nonostante abbia raccolto attorno a sé solo poche e frammentarie opere – *Vita futurista* di Arnaldo Ginna, contemporaneo al *Manifesto del cinema futurista* del 1916, rimane il primo e unico film riconosciuto ufficialmente dal movimento³ – il cinema futurista ha l'indubbio merito di aver elevato la cinematografia ai livelli delle più genuine espressioni della modernità assimilandola come



uno degli strumenti dell'*arte azione* (Costa, 1999). Le intuizioni del futurismo “sul cinema-performance, sull'estetica della macchina, sulla mitologia urbana” (Lista, 2020, p. 8) che hanno influenzato e indirizzato le successive generazioni di artisti ci conducono alle successive esperienze cinematografiche collocabili a cavallo tra il dadaismo e il surrealismo – ci riferiamo in particolare ai film realizzati da Man Ray (*Retour à la raison*, *Emak Bakia*, *L'étoile de mer*), Marcel Duchamp (*Anémic Cinéma*), Fernand Léger (*Ballet mécanique*) – focalizzandoci sulle opere più radicalmente anti-narrative, le cui immagini riprese dal vero vengono sottoposte a una continua metamorfosi semantica e contestuale – del tutto simile al concetto del *ready-made* [1] – evidenziando il tentativo di “conciliare la forte spinta all'astrazione che veniva dalla pittura [...] e le proprietà costitutivamente figurative e realistiche (fotografiche) del nuovo mezzo” (Costa 1999, p. 350). Film in cui il sovvertimento figurativo delle inquadrature e la rottura delle logiche narrative a favore di un processo di libere associazioni è più simile ai fotomontaggi di natura dadaista che anticipano i futuri linguaggi della pubblicità e del videoclip.

[2] Composizione di fotogrammi da *Opus I*, *Opus III*, *Opus IV*, W. Ruttmann, 1921-24. Slide del corso



[3] Composizione di fotogrammi da *Fiddle De Dee*, N. McLaren, 1947. Slide del corso

Il cinema astratto

Parallelamente alle avanguardie possiamo analizzare lo sviluppo del cosiddetto *cinema astratto* i cui prodromi possono essere riconosciuti nei tentativi di “musica cromatica” condotti in ambito futurista da Arnaldo e Bruno Ginanni Corradini (Ginna & Corra) tra il 1910 e il 1912 e nel “film pittorico” teorizzato nel 1914 da Léopold Survage, ma che si realizzerà solo con le ricerche condotte in Germania da Viking Eggeling (*Diagonale Symphonie*), Hans Richter (i *Rhythmus 21*, *23*, *25*), Walter Ruttmann (gli *Opus I*, *II*, *III*, *IV*) e Oskar Fischinger (la serie *Studien*, *Komposition in Blau*). Al rifiuto della narratività si aggiunge la negazione dell'immagine pittorica mediante l'esclusivo dinamismo spaziale di forme geometriche elementari che si animano e si trasformano secondo ritmi armonici in maniera simile all'estetica del De Stijl⁴ o del suprematismo russo; nel caso di Ruttmann giochi di luce (*Lichtspielen*) e trasparenze tridimensionali vicine alle ricerche di László Moholy-Nagy sulla luce e sul montaggio [2]. In Inghilterra i lavori condotti negli anni '30 da Len Lye e da Norman McLaren recuperano la tecnica



pittorica attraverso il disegno diretto su pellicola integrandola con le novità tecniche nel campo del colore e del sonoro e portando l'animazione astratta da un ambito di pura sperimentazione a una più compiuta dimensione della comunicazione visiva [3]. Per Len Lye si tratta nella maggior parte di opere create per la *film unit* del General Post Office britannico (GPO) (*A colour Box*, *Rainbow Dance*, *Trade Tattoo*) e per altre aziende private (*Kaleidoscope*, *Colour Flight*); film in cui la più alta sperimentazione artistica e tecnica si coniuga con le esigenze comunicative di imprese ed enti statali [4]. Al contrario McLaren –dopo un periodo presso il GPO– stabilizzerà le sue ricerche all'interno del National Film Board of Canada proseguendo la sperimentazione di linguaggi e tecniche per l'educazione e la comunicazione sociale.

Il cinema dei designer

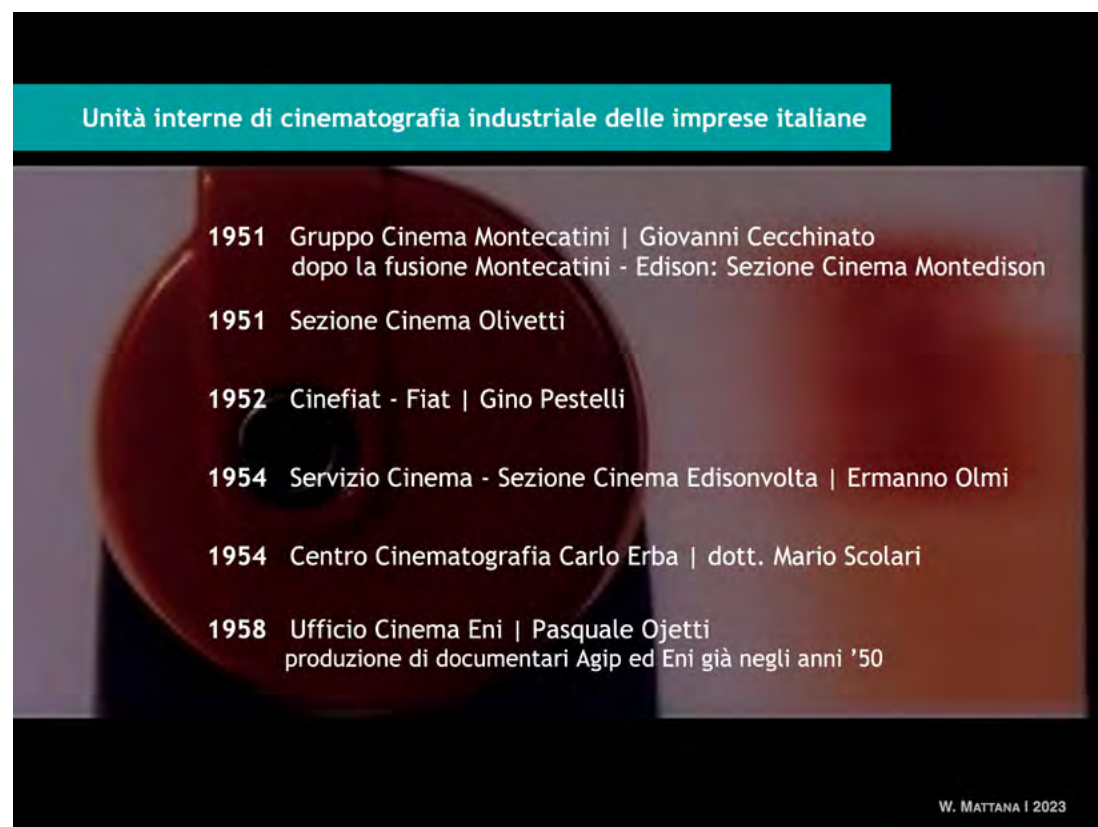
Nell'analisi dei rapporti tra cinema e design non poteva mancare uno spazio dedicato ai designer che hanno anche svolto l'attività di regista o che hanno collaborato attivamente nell'ideazione e nella realizzazione

[4] Composizione di fotogrammi da *Trade Tattoo*, L. Lye, 1937. Slide del corso



[5] Composizione di fotogrammi da *A Communication Primer*, C. e R. Eames, 1953. Slide del corso

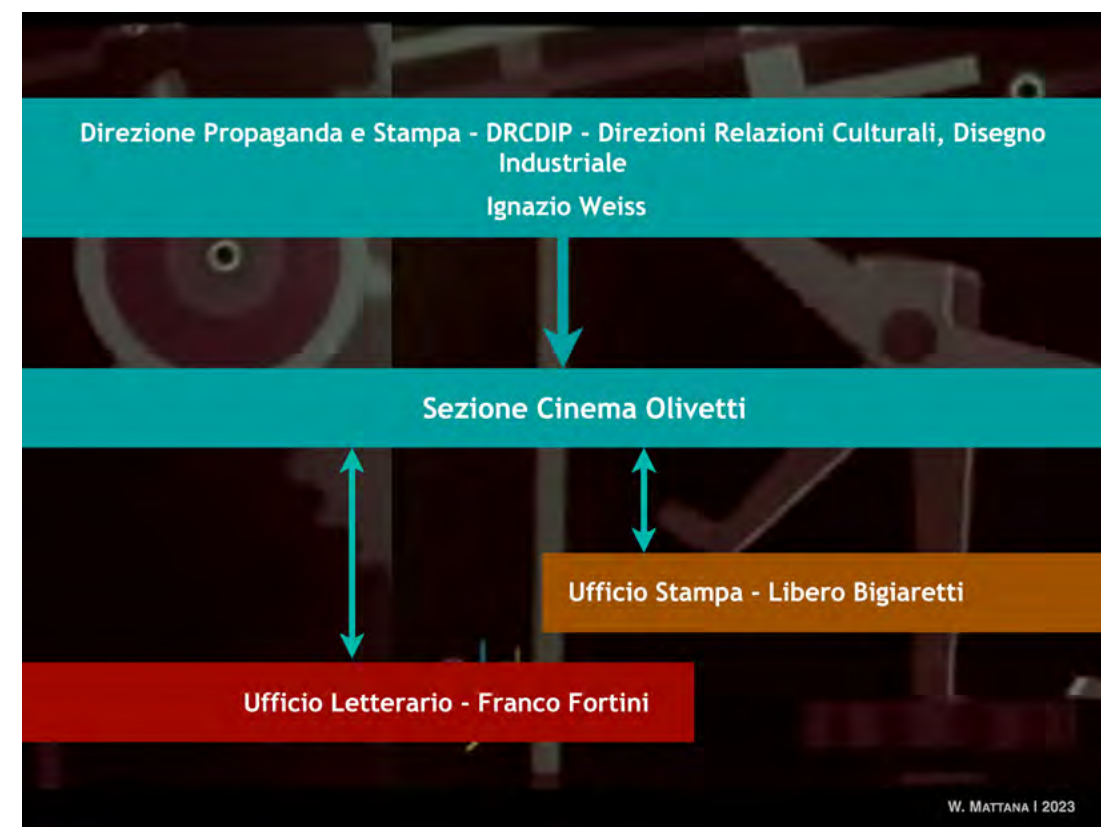
filmica. Si tratta di una pratica non molto frequente e ancora poco studiata in ambito accademico, anche a causa delle difficoltà di reperimento dei materiali audiovisivi che spesso non vengono archiviati con la necessaria cura. A livello di designer-registi vengono analizzate due figure chiave: Charles e Ray Eames e Saul Bass. Il cinema degli Eames rappresenta un esempio unico di analisi critica e di riflessione sul design costituito da un *corpus* di un centinaio di film che spaziano dalla divulgazione tecnico-scientifica (*A Communication Primer*, *Powers of Ten*) [5] ai film aziendali (*Fiberglass Chair*, *SX-70*) sino ai titoli dedicati al design e agli oggetti (*Design Q & A*, *Tops*). Saul Bass offre l'occasione di osservare un percorso dinamico tra grafica e cinema che parte dell'ambito del manifesto per approdare alla pratica del *title design*, in cui l'autore newyorkese non solo compie la sintesi dei due linguaggi visivi, ma al contempo recupera e rivitalizza l'esperienza e l'eredità del cinema astratto europeo. Basti citare la sigla di *Psycho* (Hitchcock, 1960) dove l'essenziale gioco di composizione delle linee in bianco e nero – sulle note di Bernard Herrmann – non può che richiamare



alla memoria le animazioni di Richter e Ruttmann. Per quanto riguarda le altre forme di collaborazione ci si è focalizzati su due casi significativi. Il primo riguarda la mostra *Italy: the New Domestic Landscape* (1972) dove su richiesta del curatore, Emilio Ambasz, ogni progetto della sezione “environments” veniva accompagnato da uno scenario cinematografico sul tema del design domestico (Ambasz, 1972); vivide testimonianze del racconto del design radicale di allora.⁵ Il secondo esempio coinvolge la figura di Ettore Sottsass jr in qualità di soggetto e supervisore per due film prodotti da Olivetti: *Macchina cerca forma* (Magrì, 1970) e *Olivetti Synthesis 45/80* (Ballerini, 1977). In entrambi i casi il designer riveste un ruolo cardine nel raccontare il proprio progetto coordinando creativamente gli obiettivi comunicativi aziendali con le esigenze espressive della regia.

Il cinema industriale

Gli ultimi esempi citati ci introducono al tema del cinema industriale e dei film che per quasi un secolo hanno documentato e messo in



[7] Schema dell'organizzazione della Sezione Cinema di Olivetti. Slide del corso

scena il mondo delle imprese (Slide, 1992). Un cinema che al suo apice poteva contare addirittura su un proprio circuito di festival e convegni, come pure di una critica specializzata (Mattana, 2019; Mosconi, 1991). Un vasto e composito fenomeno mediatico (Elsaesser & Hagener, 2009) che deve essere compreso nella dimensione di una complessa organizzazione di relazioni economiche, produttive, culturali e sociali che Elsaesser definì *Medienverbund*: una rete interconnessa di media e pratiche medialità legate a specifiche iniziative pubbliche o private all'interno di una dimensione territoriale (2009). Le lezioni, quindi si sono concentrate sull'esame delle articolazioni fondamentali di questa complessa forma di cinema: tipologia di committenza e obiettivi di comunicazione, modelli di produzione e distribuzione (case di produzione esterne e film unit aziendali), contesti di fruizione (fiere, eventi commerciali e culturali, circuiti alternativi). In un secondo momento ci si è concentrati sulla comunicazione filmica dei principali gruppi industriali italiani – Olivetti, ENI, Fiat [6] – evidenziandone le strategie comunicative e le diverse collaborazioni con esponenti del

design e della grafica. Di particolare interesse il caso Olivetti per l'esteso programma audiovisivo – inclusi i Critofilm di Ragghianti – l'articolata organizzazione di comunicazione [7], il livello delle collaborazioni e la qualità dei suoi film aziendali, che si possono collocare tra i migliori esempi per chiarezza espositiva e divulgazione tecnica (Mattana, 2019).

Brass e la Triennale del 1964. Un caso studio:

In diversi casi anche gli elaborati finali degli studenti – una ricerca visiva sui temi di specifiche edizioni della Triennale di Milano – hanno fornito dei contributi in ambito audiovisivo. Il più interessante riguarda i due film di montaggio che Tinto Brass realizzò per la XIII Triennale del 1964: *Tempo libero* e *Tempo di lavoro*. La semplice riproduzione filmica è in grado solo di rivelare i tratti più propriamente estetici di queste due opere non narrative e realizzate con il montaggio di materiale d'archivio, ma è solo ricollocandole all'interno nell'originaria cornice in cui furono concepite, realizzate e viste che è possibile cogliere il loro vero significato critico. Un'analisi esaustiva deve ripercorrere la tormentata organizzazione di quell'edizione (Bosco, 2022), rendere conto del contesto culturale e sociale e infine ricostruire l'ambientazione architettonica e semantica del “caleidoscopio”: il tunnel ottagonale rivestito di specchi – progettato da Vittorio Gregotti, Ludovico Meneghetti e Giotto Stoppino – che moltiplicava e reiterava la proiezione delle sequenze filmate di Brass inducendo nello spettatore un senso di disorientamento spaziale e narrativo. Solo attraverso un tipo di indagine storica che investe cinema, design, architettura, semiotica è possibile restituire la complessità del percorso scenico e performativo in cui il film si realizza nella sua completa espressione.

Nodi metodologici

L'esperienza didattica è anche un momento di verifica dei metodi degli strumenti utilizzati. Nel nostro caso ha offerto l'opportunità di focalizzare meglio alcuni aspetti del cinema di *non fiction* che ne condizionano lo studio in relazione al design e alla comunicazione visiva. Aspetti che possono apparire all'inizio come limiti e ostacoli, ma che al contrario riteniamo rappresentino un gruppo di caratteri peculiari da affrontare nelle loro complessità.

Identità

Film d'utilità, orphan, ephemeral film, sponsored film, tecnofilm,⁶ sono solo alcune delle molte categorie che popolano l'universo del cinema di *non-fiction*. Definizioni assegnate in base a criteri funzionali differenti: produzione, committenza, destinazione d'uso, distribuzione; sfumature interpretative che in molti casi si fondono l'una nell'altra. La prima difficoltà da affrontare: riuscire a orientarsi tra identità multiple e in un'eterogeneità di formati e linguaggi filmici cercando di tracciare dei percorsi di relazione piuttosto che sforzarsi a delimitare dei confini. Informazioni, testimonianze, chiavi di interpretazione possono annidarsi tanto in un celebrato film d'avanguardia quanto nella più oscura e anonima delle pellicole industriali.

Funzioni

I film d'utilità sono per natura opere funzionali che rispondono a specifiche esigenze di promozione, informazione, addestramento, educazione e documentazione. Sono le funzioni a stabilire formati, linguaggi, retoriche visive e narrative. Attraverso le funzioni, inoltre, è possibile stabilire un criterio di appartenenza e classificazione all'interno di raggruppamenti più generici come la nazionalità o la committenza. Con il passare del tempo, esauriti gli scopi, questi film assumono l'ulteriore funzione di informanti in grado di rivelarci immaginari, strategie, scenari, stili di vita e di consumo permettendo agli studiosi di ricostruire parte dell'immaginario collettivo di un'epoca.

Contesto

Un tema centrale che va considerato sia nella vastità dei sistemi storici, economici, culturali e sociali in cui si colloca la produzione filmica sia nelle più specifiche dimensioni professionali e comunicative in cui le opere erano diffuse e fruite. Quali erano i canali e i circuiti di distribuzione e come venivano gestiti? Che tipo di supporto fornivano enti e istituzioni? In che occasioni e in quali spazi avvenivano le proiezioni? Qual era il pubblico di riferimento? Quesiti spesso trascurati, non sempre facili da esaminare, ma che risultano fondamentali per conoscere e ricostruire le condizioni originali del nostro oggetto di studio.

Autorialità

Ad esclusione di pochi celebrati registi, la maggior parte dei film di *non-fiction* sono realizzati da autori specializzati, poco noti al di fuori

del proprio campo professionale se non del tutto anonimi. Il concetto di autore ha dunque qui un valore relativo e non può essere adottato come principio ordinatore generale. Al contrario bisogna considerare che per i film su commissione la paternità va inquadrata in un'organizzazione produttiva collettiva – aziendale o istituzionale – e suddivisa in varia misura tra le figure coinvolte nel progetto filmico e le collaborazioni specifiche di animatori, grafici e tecnici.

Conclusioni

L'esperienza condotta negli ultimi anni nel corso di Storia delle comunicazioni visive ha offerto l'opportunità di riflettere su di una possibile storia dei rapporti che da sempre intercorrono tra il mondo dell'audiovisivo e quello del design. Questo primo percorso cinematografico ha cercato di radunare attorno ai temi del design e della grafica alcune forme audiovisive che spesso si collocano ai margini delle storie ufficiali e che invece andrebbero oggi studiate e rivitalizzate all'interno di un ruolo nuovo, quello di un "cinema di relazione", che trova nel design della comunicazione una delle collocazioni più interessanti e tra i suoi ricercatori e studenti gli studiosi in grado di coniugare le competenze storiche, culturali e tecniche della pratica audiovisiva con quelle della cultura del progetto. Siamo convinti che le attività future in quest'ambito dovrebbero concentrarsi su alcuni principali fronti di ricerca. Il primo riguarda la costruzione di un sistema di relazioni sempre più connesse con gli altri ambiti accademici, cercando di promuovere e di collocare adeguatamente il ruolo dell'audiovisivo all'interno della storia del design e della comunicazione visiva. Un secondo aspetto investe il tema della sensibilizzazione nei confronti degli archivi che spesso non riservano particolare cura o interesse nei confronti degli audiovisivi. L'ultima sfida, forse quella più impegnativa riguarda un nuovo approccio sistemico nei confronti di questo particolare ambito filmico.⁷ Un approccio che a partire da attente analisi filmiche e storiche riesca a dare forma a un modello condiviso in grado di definire con più chiarezza ed efficacia quel sistema di relazioni che finora ha iniziato a esplorare e solo in parte iniziato ad abbozzare.

Notes

1. I *non-theatrical film* raggruppano tutte le produzioni audiovisive realizzate con scopi di utilità e di impiego informativo; una famiglia eterogenea che include film scientifici, educativi, didattici, religiosi, industriali, istituzionali, sociali e famigliari. Pur non essendo creati a scopo di lucro sono comunque soggetti alle regole di mercato e possono anche produrre redditi, pur non avendo solitamente un pubblico pagante.
2. A tal proposito vogliamo il Centro di cinematografia scientifica del Politecnico di Milano, fondato nel 1959 da Achille Berbenni allo scopo di produrre opere specializzate anche su commissione di industrie ed enti scientifici. Il Centro fu anche promotore della Mostra internazionale del cinema scientifico svolta a Milano dal 1960 al 1962 (Mosconi, 1991).
3. *Vita futurista* girato con la partecipazione di un "collettivo" futurista che comprendeva Marinetti, Bruno Corra, Emilio Settemelli, Remo Chiti, Lucio Venna, Nerino Nennetti. Tra i film associati al futurismo, ma non riconosciuti ufficialmente dal movimento possiamo annoverare le animazioni di Ginna e Corra; *Mondo baldoria* di Aldo Molinari (1914), primo film dichiaratamente futurista, ma che fu sconfessato da Marinetti stesso ne *Gli sfruttatori del Futurismo* (1914); *Thaïs* di Anton Giulio Bragaglia (1916), che può essere apparentato al futurismo soprattutto per i costumi e le scenografie di Enrico Prampolini, Lo stesso van Doesburg aveva avuto modo di vedere i film di Eggeling e Richter e fu proprio lui a presentare *Rhythmus 21* a Parigi nel 1924 (Mitry, 1977).
4. Emilio Ambasz ideò e scrisse il film *Introductory/Orientation Film by Emilio Ambasz* (Giacomo Battiato); i film esposti al MoMA sono: Gae Aulenti, *Three Elements* (Massimo Magri); Ettore Sottsass Jr, *Senza titolo* (Massimo Magri); Joe Colombo, *Total Furnishing Unit* (Gianni Colombo e Livio Castiglioni); Alberto Rosselli, *An Idea for a Mobile House* (Ernesto Prever e Osvaldo Marini); Marco Zanuso e Richard Sapper, *Senza titolo* (Giacomo Battiato); Mario Bellini, *Something to Believe* (Davide Mosconi); Gaetano Pesce, *Paesaggio Domestico: Habitat for 2 people* (Klaus Zaugg); Ugo La Pietra, *Audio-visual Program* (Ugo La Pietra e Piero Castiglioni); Superstudio, *Superstudio, Supersurface – An alternative Model for Life On the Earth* (Superstudio).
5. Per *ephemeral film* si intendono quelle opere destinate ad un consumo limitato nel tempo; *orphan* definisce le opere di cui non si conosce l'autore o la paternità produttiva; *sponsored* un film di intrattenimento o di informazione finanziato da un'azienda (Klein, 1976) *promotional* un film prodotto da una compagnia o un'industria a scopo promozionale o pubblicitario. Il *tecnofilm* secondo la definizione di Mario Verdone (1961) è il documentario tecnico dedicato alle attività produttive ai procedimenti industriali. Come è evidente si tratta di categorie spesso sovrapponibili tra loro.
6. Come è avvenuto per altri ambiti filmici particolari, come nel caso dei film di famiglia e dei film amatoriali (Odin, 1995, Zimmermann, 1995).

References

- Ambasz, A. (1972). *Italy: the new Domestic Landscape*. Catalogo della mostra, 26 maggio – 11 settembre 1972. MoMA.
- Bosco, A. (2022). *Uno spazio narrativo immerso. La XIII Triennale di Milano, 1964*. Peter Lang.
- Brunetta, G. P. (1997). *Il viaggio dell'icononauta. Dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumière*. Marsilio.
- Clemenzi, L. (2018). *Il cinema d'impresa. La lingua dei documentari industriali italiani del secondo dopoguerra*. Franco Cesati Editore.

- Costa, A. (1999). Cinema e avanguardie storiche. In G. P. Brunetta (Ed.), *Storia del cinema mondiale, Vol I* (pp. 251-275). Einaudi.
- De Witt, J. (1968). *Producing Industrial Films*. Barnes and Co.
- Elsaesser, T. (2009). Archives and Archelologies. The Place of Non-fiction Film in Contemporary Media. In Hediger, V., & Vonderau, P. (Eds.). (2009). *Film that Works. Industrial Film and the Productivity of Media* (pp. 19-34). Amsterdam University Press.
- Galbiati, M. (2005). *Movie Design. Scenari progettuali per il design della comunicazione audiovisiva e multimediale*. Edizioni POLI.design.
- Galbiati M., & Piredda F. (Eds.). (2010). *Design per la WebTV. Teorie e tecniche per la televisione digitale*. FrancoAngeli.
- Galbiati M., & Piredda F. (Eds.). (2012). *Visioni urbane. Narrazioni per il design della città sostenibile*. FrancoAngeli.
- Galbiati M., & Terranova A. (Eds.). (2003). *Cimbalimage. Il Movie Design per la comunicazione d'impresa*. Edizioni POLI.design.
- Klein, W. (1976). *The Sponsored Film*. Hastings House.
- Lista, G. (2010). *Il cinema futurista*. Le Mani.
- Mannoni, L. (2000). *La grande arte della luce e dell'ombra*. Lindau.
- Mattana, W. (2019). Tradition and modernity. The Italian Corporate Cinema between Documentary and Tecnofilm (1950-1970). *Cahiers d'histoire du Cnam*, 12, 103-132.
- Mattana, W. (2020). Sud come nord. Il meridione nel cinema industriale degli anni Sessanta. *QuAd Quaderni di Architettura e Design*, 3, 273-285.
- Mitry, J. (1977). *Storia del cinema Sperimentale* (2^a ed.). Gabriele Mazzotta editore.
- Mosconi, E. (1991). Il film industriale. *Comunicazioni sociali*, 1-2, 61-90.
- Odin, R. (1995). *Le film del famille. Usage privé, usage public*. Klincksieck.
- Slide, A. (1992). *Before Video. A History of the Non-Theatrical Film*. Greenwood Press.
- Tosi, V. (1984). *Il cinema prima dei Lumière*. Eri-RAI.
- Verdone, M. (1961). *Il cinema del lavoro*. Realtà Editrice.
- Ylirisku, S., & Buur J. (Eds.). (2007). *Designing with Video. Focusing the User-centred Design Process*. Springery.
- Zimmermann, P. R. (1995) *Reel families: a social History of Amateur film* Indiana University Press.

Filmografia

- Ballerini, M. (regista), & Sottsass jr, E. (Sceneggiatore). (1977). (ITA). *Olivetti Synthesis 45/80*. Olivetti.
- Battiato, G. (regista), & Ambasz, E. (sceneggiatore). (1972). (ITA). *Introductory/Orientation Film by Emilio Ambasz*.
- Battiato, G. (regista). (1972). (ITA). *Senza titolo*. FIAT, Boffi, Kartell.
- Bragaglia, A. G., & Cassano, R. (registi). (1916). (Ita) *Thais*.
- Brass, T. (regista). (1964). (ITA). *Tempo libero*.
- Brass, T. (regista). (1964). (ITA). *Tempo di lavoro*.
- Duchamp, M. (regista). (1924-26). (FRA). *Anémic Cinéma*.
- Eames, C., & Eames, R. (registi). (1953). (USA). A Communication Primer.
- Eames, C., & Eames, R. (registi). (1969). (USA) Tops.
- Eames, C., & Eames, R. (registi). (1970). (USA) Fiberglass Chair.
- Eames, C., & Eames, R. (registi). (1972). (USA) SX-70.
- Eames, C., & Eames, R. (registi). (1972). (USA) Design Q & A.
- Eames C., & Eames R. (registi). (1977). (USA) Powers of Ten.
- Eggeling, V. (regista). (1921-23). (GER). *Diagonale Symphonie*.

- Fischinger, O. (regista). (1929-1933). (GER). *Studien 1 – Studien 14*.
- Fischinger, O. (regista). (1934-35). (GER). *Komposition in Blau*.
- La Pietra, U., & Castiglioni, P.(registi). (1972). (ITA). *Audio-Visual Program*. ABET-Print, Silcon, Moro.
- Léger, F., & Murphy, D. (registi). (1924). (FRA). *Ballet mécanique*.
- Lye, L. (regista). (1934). (UK). *A colour Box*. General Post Office.
- Lye, L. (regista). (1935). (UK). *Kaleidoscope*. Imperial Tobacco Co. – Churchman Cigarettes.
- Lye, L. (regista). (1936). (UK). *Rainbow Dance*. General Post Office.
- Lye, L. (regista). (1937). (UK). *Trade Tattoo*. General Post Office.
- Lye, L. (regista). (1938). (UK). *Colour Flight*. Imperial Airways.
- Magri, M. (regista), & Sottsass jr, E. (sceneggiatore). (1970). (ITA). *Macchina cerca forma* Olivetti.
- Magri, M. (regista). (1972). (ITA). *Three Elements*. Kartell, Zanotta.
- Magri, M. (regista). (1972). (ITA). *Senza Titolo*. Kartell, Boffi, Ideal-Standard, Tecno.
- Colombo, G., & Castiglioni, L. (registi). (1972). (ITA). *Total Furnishing Unit*. El-co-FIARM, Boffi, Ideal-Standard, Sormani.
- Man Ray (regista). (1923). (FRA). *Retour à la raison*.
- Man Ray (regista). (1926). (FRA). *Emak Bakia*.
- Man Ray (regista). (1929). (FRA). *L'étole de mer*.
- Marinetti, F., Corra, B., Settimelli, E., Chiti, R., Venna, L., & Nennetti, N. (registi). (1916). (Ita). *Vita futurista*.
- Molinari, A. (regista). (1914). (Ita). *Mondo baldoria*.
- Mosconi, D. (regista), Bellini, M., Binfarè, F., Mosconi, D., & Origlia, G. (visualizers). (1972). (ITA). *Something to Believe*. Cassina, C&B Italia, Citröen, Pirelli.
- Prever, E., & Marini, O. (registi). (1972). (ITA). *An Idea for a Mobile House*. CINEFIAT.
- Richter, H. (regista). (1921). (GER). *Rhythmus 21*.
- Richter, H. (regista). (1923). (GER). *Rhythmus 23*.
- Richter, H. (regista). (1925). (GER). *Rhythmus 25*.
- Ruttmann, W. (regista). (1921). (GER). *Lichtspiel Opus I*. Ruttmann Film GmbH.
- Ruttmann, W. (regista). (1921). (GER). *Lichtspiel Opus II*. Ruttmann Film GmbH.
- Ruttmann, W. (regista). (1924). (GER). *Lichtspiel Opus III*. Ruttmann Film GmbH.
- Ruttmann, W. (regista). (1925). (GER). *Lichtspiel Opus IV*. Ruttmann Film GmbH.
- Superstudio (regista). (1972). (ITA). *Superstudio, Supersurface – An Alternative Model for Life On the Earth*. ANIC-Lanerossi.
- Zaugg, K. (regista). (1972). (ITA). *Paesaggio Domestico: Habitat for 2 People*. Centro Cassina, International System Italia.

PER LA FORMAZIONE STORICA DEI DESIGNERS: NUOVE ESPERIENZE DIDATTICHE

Isabella Patti

Università degli Studi di Firenze

Abstract

The essay aims to propose a reflection on the evolution of the academic teaching methods of History of Design in relation to the results of the research that the author has developed from A.A. 2008/9 until today with - and thanks to - the students of the History of Design courses at the University of Florence. The data have been gradually deduced from different transversal quantitative study projects that the author has followed (as a lecturer) and carried out (as a researcher) on the critical works written by the students of her History of Design course. Evaluating the data that has emerged from the contents of these works over the years, and in the light of the present CfP that stimulates reflection not only on the future of the teaching of the history of design but also on the responsibilities and methods of its teaching, the author intends to bring the example of her own experience as a History of Design lecturer read through the evolution of the typology of critical works requested of students as an examination paper. A choice, this one, that has always been underpinned by the need to focus the historical knowledge acquired by students not in the quantity, more or less vast, of content learned (Mc Call, 2012) but rather in the development of a format useful for developing students' critical reading, writing and reflection skills (Lévesque, 2008; Floridi, 2014).

It is the author's conviction, in fact, that the evolution of the methods indicated to the students for the realisation of the work - in a certain sense a maturation of a basic format that has gradually been remodelled through the teacher's revisions and in-depth studies - can be read as having brought to light the matrix of certain difficulties/prejudices in relation to history and, in general, to the role that the humanistic disciplines have in the formation of design. The aim of this essay is, therefore, to highlight the motives and contents of the stages of maturation of the format useful to promote the learning of history through an operational study model aimed at thinking historically and the acquisition of critical skills (Patti, 2017, 2020, 2021).

Keywords

Design history, design education, methodologies, learning, historiography

Pensare storicamente

Una breve definizione di cosa s'intenda per *pensare storicamente* è necessaria per inquadrare la base di partenza del metodo che l'autrice si è posta come obiettivo per l'apprendimento delle conoscenze storiche del design per gli studenti dei propri corsi. Un dato, infatti, è emerso prepotentemente durante lo svolgimento dei primi anni di docenza, è cioè la poca consapevolezza degli studenti della differenza, innegabile e non aggirabile, tra la conoscenza del contenuto di un fatto storico e la conoscenza procedurale che ha portato a storicizzare quel fatto e, di conseguenza, la forte diffidenza nel valutare ciò che realmente offre - e dovrebbe offrire - un corso di Storia del design a un designer in erba: se, da un lato, la conoscenza di un gran numero di eventi, oggetti e progettisti considerati nel loro essere unici e irripetibili e raccontati in una elencazione descrittiva o, dall'altro, la ricerca e la comprensione dei nessi causali che legano i differenti eventi del design inteso come disciplina che si forma di elementi e delle loro differenti combinazioni.

Considerando che una delle due opzioni non può escludere l'altra e che entrambe abbiano la loro pertinenza in un corso di Storia del design, i punti centrali su cui si basa il format didattico sostenuto in questo saggio sono stati due e, in qualche modo, integranti le caratteristiche delle opzioni appena citate.

Il primo: riconoscere nel design una natura di linguaggio fatto di un alfabeto di *codici* e dei loro significati (la struttura), di *combinazioni* uniche che i codici generano legandosi tra loro in artefatti, pratiche e comportamenti specifici (la sostanza) e di *messaggi*, cioè eventi di breve o lunga durata che collegano le combinazioni di codici tra di loro (l'interpretazione).¹

Il secondo, condividendo l'assunto di D.J. Huppertz e G. Lees-Maffei secondo i quali "gli storici del design analizzano artefatti e pratiche progettati - cioè la cultura materiale della vita quotidiana e la loro produzione, mediazione e consumo - per creare narrazioni sulla condizione umana" (2013, p. 1) è stato ricondurre alcune di queste combinazioni di codici a specifiche generalizzazioni di significato, o meglio, a determinati *artifici storiografici* - cioè "schemi, parametri, criteri interpretativi, tipi-ideali e simili" (De Fusco, 2018, p. 365) - adatti a visualizzare la storia del design non come la narrazione di un flusso a senso unico (per esempio, dall'artefatto più antico al più recente, prima e dopo la centralità del design modernista europeo, ecc.) ma come una rete di diverse narrazioni, di storie parallele coesistenti e non alternative, e che interagiscono tra di loro in un contesto molto più ampio che lega il design alla società e alla cultura, e la sua

lettura critica alle differenti necessità interpretative che si sono via via manifestate con il trascorrere del tempo e dei cambiamenti culturali.²

Questa doppia prospettiva parte dal presupposto che, quando si cerca di interpretare la realtà – soprattutto da un’ottica contemporanea che ambisce a progettarne il futuro come quella del design – non si può non partire dai fatti accaduti e recuperarli, analizzarli come eventi specifici risultanti da elementi costanti: non ci si può esimere, cioè, dal *generalizzarli* riconoscendo a questo termine il significato proposto dallo storico Edward Carr: “Lo storico non ha a che fare con ciò che è irripetibile, ma con ciò che, nell’irripetibile, ha un carattere generale” (1966, p. 69). La storia del design, infatti (e la storia in genere), deve nutrirsi di generalizzazioni ma non per costruire grandi schemi storiografici (dei *passe-partout* sempre validi e in cui sia possibile inserire i singoli eventi) ma perché

l’aspetto più importante delle generalizzazioni è che grazie ad esse cerchiamo di imparare dalla storia, applicando le lezioni tratte da un gruppo di eventi ad un altro gruppo di eventi: allorché generalizziamo cerchiamo, più o meno consapevolmente, di giungere a ciò. (Carr, 1966, p. 73)

Va ribadito, infatti, che conoscere il contenuto della storia del design attraverso i codici e le generalizzazioni non serve a offrire un repertorio infinito di suggerimenti da riproporre dopo il passaggio di un certo lasso di tempo (la memoria degli individui non è un passato da ripetere per nostalgia o mancanza di idee), né va inteso come ripetizione pericolosa di temi già trattati che minerebbe l’inventiva e la libera creatività dei progettisti, piuttosto offre l’interpretazione di quelle combinazioni uniche di codici (del passato e dell’appena recente) che sono gli artefatti e lo fa attraverso letture e narrazioni che esplorano da punti di vista differenti l’enorme bacino di informazioni che la storia del design offre alla conoscenza della condizione umana e di come abbiamo modellato i nostri mondi artificiali attraverso gli artefatti.

Fondato su questi presupposti, il corso offre, da un lato, una conoscenza dei contenuti della storia del design attraverso una lettura *objects-based*, cioè basata principalmente sull’artefatto finale (ma anche le pratiche, i comportamenti) e che, per questo, legge l’artefatto come una sorta di testo da decifrare (la metodologia del *reading design*, nelle parole di Huppatz, 2013, pag. 334);³ dall’altro, offre un metodo di ricerca storica operativa proposta agli studenti per realizzare la prova finale d’esame. Tale prova (un elaborato critico) non si basa sul rintracciare (sul web, sui testi, da fonti di diversa natura) le grandi leggi o le icone del design

cristallizzato, riformulandone correttamente e a proprie parole i concetti, bensì a postulare – in una parziale autonomia – ipotesi di narrazione e lettura che aprano la strada a possibili e ulteriori ricerche; *possibili* sia nel corso di studi individuale dello studente, sia nella carriera lavorativa e “destinate a organizzare la ricerca al di là da venire, e pertanto soggette a verifica, a modificazioni o a confutazioni” (Carr, 1966, p. 65) nell’arco temporale non solo degli anni destinati alla preparazione accademica ma anche per la successiva (e auspicata) attività professionale.

La comprensione della storia del design proposta dalla docente, in estrema sintesi, è intesa come operazione conoscitiva e come acquisizione di procedure di stampo umanistico attraverso l’acquisizione di un metodo di studio e di analisi: tale operazione, che qui chiamiamo *pensare storicamente*, è considerata come imprescindibile per programmare i futuri e possibili sviluppi della società da parte di un designer.

Su questa apertura tra un *necessario da conoscere* e un *possibile da scoprire* della storia del design, si basa il fulcro degli obiettivi di ricerca della docente: collegare le manifestazioni esteriori del design a ciò che queste manifestazioni significano per effetto della pressione che esercita su ciascun progettista l’eco-sistema storico nel quale si trova a vivere e per cui aspira a progettarne il futuro attraverso una lettura decostruttiva che si aggancia a un lessico di codici di base per seguirne, poi, le particolari combinazioni anche attraverso la postulazione di ipotesi possibili, ma formalmente e storicamente motivabili. Si cerca, in estrema sintesi, di impartire un metodo anche intuitivo della storia attraverso l’esperienza della postulazione del “e se?” e del “potrebbe essere anche?”.

Come afferma Stéfane Lévesque:

il pensiero storico è, in effetti, molto più sofisticato ed esigente rispetto alla padronanza della conoscenza sostanziale del contenuto in quanto richiede l’acquisizione di tale conoscenza per comprendere le procedure impiegate per investigare i suoi aspetti e significati contrastanti. [...] Pensare storicamente significa quindi capire come è stata costruita la conoscenza e cosa significa. (2008, p. 27)

Conoscenza del contenuto e pensare storicamente sono diventate, quindi, le due matrici di senso sulle quali il lavoro di ricerca della docente è andato via via maturando: se, al dire di Renato De Fusco, occuparsi di storia vuol dire *progettarla* operando “un atto di riduzione dal molteplice inafferrabile all’unitario comprensibile” attraverso dei parametri comuni utili a costruire il

contenuto storico “ad arte perché i fenomeni storici possano essere accolti dalle nostra facoltà di pensiero e di linguaggio” (2018, p. 366), allo stesso modo la lettura di una Storia del design da conoscere in un corso accademico può essere eseguita anche imparando un metodo utile a guidare la decostruzione dei contenuti (degli oggetti, degli stili, delle correnti, dei comportamenti, delle intenzioni, ecc.) attraverso specifici *itinerari*. Se, infatti, il design si presenta da sempre come una sofisticata interazione di forze sociali, culturali, politiche ed economiche che si manifestano in prodotti e processi implicati in una fitta rete di “connessioni reciprocamente rilevanti e geograficamente espansive” (Huppatz, 2013, p. 316), gli *itinerari* ai quali ci si riferisce nel metodo didattico vengono a crearsi proprio con l’emergere delle interrelazioni e attraverso un metodo che non cristallizza i prodotti finali in punti fissi di questo itinerario, bensì ne scandaglia il substrato comune, ne destruttura le connessioni in forma *open*, espansa e attraverso il metodo di lettura *reading* (Huppatz, 2013, p. 334) ne racconta una *biografia* culturale (Kopytoff, 1986).⁴

Come per gli individui, se tentassimo di descriverci e raccontare chi siamo solo presentando le informazioni elencate nella nostra carta d’identità, racconteremo ben poco di noi, forse solo il *come* siamo; alla stessa maniera, il modo più consueto di presentare un artefatto (si fa riferimento a una sorta di *carta di identità* utilizzata di preferenza per descrivere gli artefatti nelle esposizioni museali, nelle raccolte, nelle mostre di design) ci dice ben poco sulle modalità in cui si è inserito nel nostro mondo, sui significati che ha assunto e sul tipo di dialogo che intesse con l’individuo. Costruire una biografia che visualizzi, come in una sorta di atlante, le intersezioni di significato tra gli artefatti, anche non temporalmente vicini, visualizzando alcuni itinerari è stato uno degli step fondamentali per la costruzione di questo lavoro.⁵

Tale costruzione, letteralmente, ramifica intorno agli oggetti le informazioni collegate alla rete di modalità con le quali essi si inseriscono e si sono inseriti nel nostro mondo in lassi temporali trasversali e non necessariamente cronologici: in poche parole, aggiunge il *perché* al *come* cercando connessioni espansive.

La struttura pensata per costruire questo sistema complesso di biografie attinge ai sistemi propri dell’umanistica digitale (Burdick et al., 2012), oltre che a specifiche metodologie utilizzate per le retoriche procedurali del Game Studies (Bogost, 2006; McCall, 2012) e si articola in itinerari di analisi diversi: *a)* tre itinerari o visualizzazioni di orientamento (*significati assunti, tipo di dialogo, carica simbolica*) approfondibili attraverso *b)* gli artifici storiografici (*codici, combinazioni, messaggi*). La massa di informazioni è, poi, progressivamente leggibile in differenti *c)* tappe che

selezionano e presentano i dati in un una rosa di approfondimenti che argomentano *d)* la parte più collegata all’iter progettuale (*intuizione-problema-innovazione*) ed *e)* gli aspetti collegati alle modalità di fruizione (*produzione-mediazione-consumo*).⁶

Ad oggi, la ricerca ha raggiunto la fase della definizione del sistema dei parametri appena elencati e dell’alfabeto dei codici, oltre a essere stato *sperimentato* negli anni attraverso il format proposto agli studenti per la realizzazione del loro elaborato d’esame.

Format di base

Sulla base di un principio metodologico iniziale che, a onor del vero, è assai familiare allo storico *tout court* (e cioè l’identificazione di un argomento, la creazione di una tesi che possa essere sopportata da una ricerca, quindi la ricerca di un insieme appropriato di fonti primarie e secondarie per supportare le argomentazioni), la base di partenza del lavoro dell’autrice è stato la valutazione delle risposte più ricorrenti riscontrate negli elaborati di studenti impegnati in una ricerca storica richiesta come lavoro individuale per l’esame di Storia del design.⁷ La lettura dei dati desunti è stata fatta al fine di ricondurre la natura di alcune risposte nella sfera originaria (di contenuto o di procedura), identificarne le forme più ricorrenti (non nel numero, ma nella natura) e tradurre, infine, i dati acquisiti in una forma narrativa piuttosto che numerica.⁸

Tale lettura evidenziava alcuni pregiudizi in relazione alla pertinenza dell’insegnamento di materie umanistiche all’interno di una laurea Triennale in Disegno Industriale, ma anche particolari lacune o convinzioni pregresse degli studenti in relazione alla stessa disciplina del design: in estrema sintesi e a titolo di banale esempio, una delle indicazioni più ricorrenti manifestate negli elaborati risalenti agli anni 2008-2012 (indice, anche, delle competenze di base con le quali gli studenti affrontavano un corso di Storia del design al loro primo anno di formazione, come offerto dall’Ateneo fiorentino) era la certezza del binomio *design=icona* che conduceva la ricerca di informazioni su “un artefatto di design rintracciabile all’interno della vostra abitazione” (come da tema dell’esercitazione) in una rete molto selettiva di opzioni possibili e che escludeva, di principio, gli artefatti anonimi, quelli più longevi e lontani nel tempo, l’artigianato, la moda e, soprattutto, ubicava gli oggetti iconici in una sorta di alienazione spazio-temporale dal contesto socio-culturale che li ha, invece,

significativamente usati. Un'altra indicazione ricorrente è stato il binomio *design=designer* che impartiva una sorta di eliminazione automatica di tutti gli artefatti che non presentavano il nome di un affermato o conosciuto designer, soprattutto del passato. Seguendo questo metro di giudizio, la richiesta di redigere un elaborato su un artefatto di design situato nella propria casa, poneva gli studenti davanti alla ricerca di oggetti iconici che, spesso, lamentavano inesistenti nelle loro abitazioni.

Valutare questo tipo di percezioni ha voluto dire non solo, e banalmente, eleggerne alcune (come le appena citate) come esempi esplicativi che hanno guidato la docente nell'elaborare e centrare il contenuto delle proprie lezioni, ma anche l'inizio di una specifica ricerca sulla costruzione delle biografie culturali delle cose da sperimentare – anche e attraverso – la strutturazione del format per un elaborato critico avente determinate caratteristiche.⁹

La principale tra queste era (e continua a essere) la centralità di un'analisi che faccia emergere i nessi causali di come gli oggetti di uso quotidiano sono stati progettati da particolari persone in un particolare luogo in un particolare momento, fabbricati in determinate condizioni utilizzando materiali specifici e modellati da forze politiche, economiche e sociali anche prima che fossero *materializzati*. Solo facendo emergere alcuni/molti/tutti questi elementi è possibile approntare una biografia culturale di un artefatto che non ne racconti semplicemente ciò che esso anche da solo riesce a *dire*, cioè la sua carta di identità (dimensioni, materiali, colori, funzione, forma, tipologia) ma anche ciò che non può comunicare, cioè la sua biografia (le intuizioni del progettista e i suoi eventuali errori, i suoi riferimenti estetici, l'esistenza di un brevetto, l'innovazione tecnologica, gli aspetti immateriali legati al suo uso, ecc.); e questo, soprattutto in relazione agli oggetti del passato e dei quali non abbiamo a disposizione una sufficiente documentazione.

Condividendo le parole di Maurizio Vitta, secondo il quale

ciò che definisce un oggetto sono le modalità della sua presenza nel mondo, i significati che esso è destinato ad assumervi, il dialogo con l'utente – singolo o gruppo sociale – cui sarà chiamato, la carica simbolica che sarà in grado di sprigionare. (2001, p. 25)

e quelle di Vanni Pasca che sprona a sostenere sempre con maggior forza e chiarezza

il lavoro di ricostruzione dei modi e delle norme con cui, nelle varie fasi storiche, il concetto di design si è rappresentato, tenendo conto di come esso implichi anche il definirsi della figura del designer e del suo ruolo. (1995, p. 20)

il racconto della storia del design non può prescindere comunque dall'esposizione accurata e dettagliata dei suoi prodotti migliori: per certi versi è quello che ogni studente di design si aspetta da un corso di storia e cioè venire a conoscenza di ciò che è stato progettato, da chi e come lo ha progettato. Ma per non restare un'acquisizione più o meno cospicua di contenuti e, di riflesso, valutare la funzione della storia nella formazione dei designers non come *strumento utile* ai progettisti solo nel senso di essere un enorme bacino di spunti (cosa non condannabile di per sé, ma assolutamente non esaustiva e, per certi versi, quasi offensiva nei confronti di una scienza come la storia), l'autrice ha voluto introdurre gli studenti al *pensare storicamente* il design anche affrontandolo come percorso individuale di ricerca espansiva.

Nella pratica, per impostare il sistema complesso delle biografie culturali è stato elaborato un format di base nato come un elenco di input, di punti guida: una sorta di *vademecum* per la decostruzione delle combinazioni e dei messaggi attraverso l'utilizzo di alcuni iniziali codici del lessico di base.¹⁰ Tale format è andato, poi, a maturare in una serie di domande *open end* che istruivano, invece, una costruzione intorno all'artefatto di indicazioni, fonti, letture per la costruzione dei contenuti utili a far emergere il *perché* e non solo il *come* del design sotto forma di biografie culturali interconnesse.¹¹

Mappe concettuali *open content*

L'ausilio della prima versione del *format di base* ha dimostrato fondamentalmente due dati, e proprio sulla loro valutazione si è concentrata, poi, la successiva maturazione del metodo e la ricerca stessa dell'autrice. Il primo dato è collegato al rapporto degli studenti con l'utilizzo delle fonti, anche se solo intese come informazioni: l'identificazione della loro, o meno, autorevolezza, li pone di fronte a grandi incertezze che, a loro volta, mostrano dubbi sulla capacità di verifica dell'esattezza e l'efficacia dei vari strumenti di analisi che utilizzano. L'identificazione storica dei dati presenti sul web rendono questo tipo di ricerca assai problematica già per lo storico di professione ma non per questo è da intendersi come fallimentare *ab*

origine: per lo storico, infatti, è necessario che “i documenti e le testimonianze che costituiscono la base del suo operare risultino identificabili, stabili, inalterabili, e come tali suscettibili di analisi, di critica e di interpretazione” (Minuti, 2015, p. 2) ma la velocità, l’instabilità e l’incertezza con cui vivono le fonti nell’ambiente digitale “sembra rendere piuttosto incerta l’effettiva praticabilità della valutazione delle argomentazioni dello storico attraverso la verifica delle fonti che ha utilizzato” (Vitali, 2004, p. 164). Per questo, se da un lato uno dei compiti fondamentali dell’educazione storica attuale resta “l’approfondimento di una conoscenza critica della realtà” perseguita tramite “l’acquisizione di tecniche o la memorizzazione di schemi di riferimento relativi ad ambiti specifici di conoscenza” (Minuti, 2001, p. 4) dall’altro una formazione storica deve comprendere anche l’uso dei materiali alternativi offerti dal mondo digitale, come possibilità critica di definizione dei problemi a cui si vuole dare una risposta. In pratica, è chiaro che gran parte del sapere oggi viene e verrà sempre più prodotto nell’infosfera (Floridi, 2014) e, considerando anacronistica la visione della crisi perpetua delle materie umanistiche in relazione al potenziamento di quelle scientifiche e soprattutto del digitale, la quantità delle fonti digitali non va rifiutata in toto in quanto, appunto, *digitali* ma va intesa come arricchimento alla pratica storica. Arricchimento nella direzione che “la rete esalta la necessità della definizione e della chiarezza nella formulazione di problemi” (Minuti, 2001, p. 8).

Il secondo dato estrapolato è relativo, invece, alla difficoltà di percepire la storia del design (soprattutto quella scritta) attraverso continui movimenti degli oggetti lungo linee spaziali e temporali non cronologiche: la ricerca del sistema per narrare il design attraverso una rete di biografie culturali e di storie parallele e non alternative, ha evidenziato la necessità di una gestione dell’espansione del lessico dei codici non rigida e, in un certo senso, multilivello.

Mi riferisco, cioè, alla difficoltà che proprio una storia insegnata come conoscenza di contenuti può rappresentare: l’incapacità di visualizzare gli oggetti non come nodi di un complesso sistema di relazioni quali sono, ma dipendenti da stili universali, tendenze via via diverse che delegittimano l’appena precedente, e la difficoltà del docente nello strutturare un sistema complesso di dati sulla base di codici, tentando la strada inversa a quella che, di norma, una tassonomia così intesa può portare, e cioè a incasellare in tessere inamovibili gli artefatti e la loro biografia (Burdick et al., 2012).

In questa duplice direzione si situa la maturazione del format che, da un lato, è stato maggiormente calibrato nella direzione dell’acquisizione di competenze procedurali nella ricognizione di un fatto storico,

attingendo alle fonti per costruire le proprie narrazioni storiche su fatti storici reali imparando ad eludere i fatti falsi e a servirsi anche – sia per un confronto certo, sia perché sistema tradizionale – delle fonti esistenti in luoghi diversi dal web (archivi, biblioteche, fondazioni anche non online, ecc.). Il risultato maggiore di questo tipo di lavoro sulle fonti è stato quello di iniziare lo studente a una forma positiva di scetticismo nei confronti dei dati: la loro certezza storica non è data dall’essere semplicemente pubblicati on line o scritti su una rivista ma, spesso, solo dalla loro comparazione può emergere il punto dove la fonte *crolla* in un fatto falso, spesso frutto di una forzatura utile a sostanziale un certo progetto.¹²

Dall’altro lato, il format è andato ad attingere dal mondo dei Game Studies e del Game Design due specifiche metodologie: quella della Retorica Procedurale (PR) ovvero l’esplorazione delle regole di gioco in chiave espressiva, adottata per la stesura del tessuto narrativo dei videogiochi e quella della costruzione di un *problem space*, termine con cui nel Game design s’intende uno scenario di spazio problematico, cioè “una mappa mentale delle scelte che si possono fare per raggiungere un obiettivo o i vari stati del problema” (McCall, 2012, p. 27, nota 11).

Il metodo di riferimento per la realizzazione del format, soprattutto in relazione al come visualizzare il sistema di ramificazione delle indicazioni, rimanda a queste specifiche procedure, spesso utilizzate per il progetto di videogiochi di simulazione storica e per la costruzione di scenari creati come una serie di spazi problematici e come storia controfattuale (Bogost, 2006; McCall, 2012; McCall & Chapman, 2018).

Questa integrazione, che ha trasformato i punti guida in mappe concettuali *open content*, ha cercato di risolvere il problema della presentazione *in divenire* delle biografie culturali attraverso i loro nessi causali.

I giochi *proceduralisti* teorizzati da Bogost sono progettati in modo che il gameplay (l’esperienza di gioco) sia *process-intensive* (ad alta intensità di processo), calibrata cioè, soprattutto nell’interazione tra giocatore e i meccanismi di gioco, e meno (in alcuni casi quasi per niente) con i suoi aspetti visivi, sonori e testuali. In pratica sono giochi che mettono a nudo la forma del gioco stesso, lasciando che i significati scaturiscano dal modello e non dalla sua ambientazione. Nei giochi in questione, il termine *procedura* si riferisce a un modo di creare, spiegare o comprendere i processi – e *processo* definisce il modo in cui le cose funzionano in un gioco: il metodo, la tecnica, e la logica che guida l’operazione di sistema, dal sistema meccanico (motore di gioco) al sistema organizzativo (la narrazione) al sistema concettuale (il significato) – mentre il termine *retorica*

si riferisce a una espressione efficace e persuasiva, non nel senso negativo di *abbindolare* bensì di sapere esplicitare bene un'idea, un convincimento attraverso l'uso di uno specifico codice in modo che l'altro/altri possano capire e condividere (o meno) l'idea in questione. La PR, che Bogost introduce pionieristicamente nel 2006 nel campo dei Game Studies è una teoria tecnico-letteraria che miscela i metodi umanistici alla tecnologia dell'informazione, focalizzandosi su narrazioni che esplorano le regole del gioco in chiave espressiva. Sono le regole, cioè, e il modo in cui queste si organizzano tra di loro aprendosi a strade diverse, a fare il tema del gameplay: in un gioco proceduralista è la procedura che diventa godibile attraverso la sua visualizzazione e non il più consueto contrario, cioè che il tema scelto per il gioco serva a celare o distrarre dalle sue meccaniche.

La novità di inserire alcuni criteri desunti dalle strategie della PR è collegata, quindi, sia alla possibilità che questi strumenti hanno di fornire gli elementi per restituire un'immagine dettagliata di un fenomeno in uno specifico momento (Denscombe, 2014) sia alla serie esplicita di procedure e pattern dei quali si servono per ottenere questo risultato (Nuccio, 2016). In modo simile ai sistemi con i quali viene strutturato il tessuto narrativo di un videogioco pervasivo storico e di un Serious game in relazione alla costruzione del suo *problem space*, allo stesso modo i tre itinerari di partenza del format sono diventati visualizzazioni di orientamento (che sono: *significati assunti*, *tipo di dialogo*, *carica simbolica*) *approfondibili* che predispongono, cioè, lungo un tracciato definito, una serie di possibili soluzioni che hanno diverse *forme* in base ai diversi elementi che ne richiamano l'uso. Per *forme* e *uso* si fa riferimento alle diverse possibilità che offre la PR di visualizzare come le meccaniche si modulano in corso d'opera (le difficoltà aumentano con l'aumentare della capacità di gioco, gli spazi si aprono in relazione allo spazio già esplorato, e così via) e come essa predispone tutte queste possibilità intendendole *argomentabili*, esplicitamente e formalmente, per diventare godibili.¹³ Il sistema propone, quindi, una serie definita di tappe operabili nei tre itinerari che diventano *espandibili* lungo linee spazio-temporali non cronologiche e che argomentano, da un lato, l'iter progettuale (intuizione-problema-innovazione), dall'altro, le modalità di fruizione (produzione-mediazione-consumo). La definizione delle sei tappe elencate è il risultato emerso dagli incroci dei nessi di significato delle biografie culturali sulle quali l'autrice ha lavorato: in pratica, le tappe sono emerse dall'analisi delle possibilità di aggregazione dei dati in una sorta di reticolo di direzioni non univoche ma leggibili attraverso le differenti selezioni dei codici.¹⁴

Conclusioni e aperture

L'utilizzo di questo strumento didattico, come detto, vorrebbe far emergere il *perché* e non solo il *come* degli artefatti attraverso la conoscenza della rete dei nessi delle loro biografie culturali, per argomentare la costruzione dei contenuti del design utilizzando uno strumento di lettura storiografica che aiuti a orientarsi all'interno della natura sempre più espansa degli obiettivi e dei risultati di questa disciplina.

Per *visualizzare* e capire meglio il sistema complesso del format, ne azzardiamo un'analogia: quella tra il format didattico in questione e i mattoncini *Lego*. La caratteristica fondamentale del *Lego* è la logica su cui si basa: un accoppiamento fisico creativo e, sulla carta, illimitatamente riconfigurativo ma con a disposizione una serie ben codificata di elementi. I mattoncini *Lego*, presi quando non aggregati, possono essere visti come il lessico di codici su cui il format si fonda, cioè degli elementi semplici e di base.

Le combinazioni dei mattoncini che si aggregano in molteplici forme anche precedentemente imprevedibili, nel format sono i messaggi che ruotano intorno agli artefatti, agli eventi, alle pratiche del design intese nella loro espansiva ed eclettica natura, cioè alla loro interpretazione in relazione alle modalità in cui ci abbiamo interagito plasmando il nostro mondo. Se, infine, volessimo trovare anche un'analogia alle combinazioni dei codici, dovremmo pensare semplicemente al *mondo Lego* e al modo particolare con cui viene utilizzato. Per fare un solo esempio, se da un lato il *Lego* è diffusamente conosciuto come un gioco per bambini tra i più amati e conosciuti al mondo, in pochi sanno che ne è stato fatto anche un Serious Game (il *Lego Serious Play* del 2000) rivelatosi uno strumento incisivo nella risoluzione dei problemi aziendali che ha aperto la strada al tema dell'*edutainment*.¹⁵ Costruire la conoscenza del design vuol certamente dire comprenderne i nessi causali, ma è anche un mondo fatto di rigore, intuizione e creatività. Si è certi, infine, che una reale visualizzazione digitalizzata di questo sistema possa restituire meglio l'idea dei diversi livelli di narrazione e di intreccio di questo sistema complesso che mescola la *conoscenza del contenuto* della storia del design al *pensare storicamente*, e che tale visualizzazione digitale porterebbe a un approfondimento ulteriore questo lavoro che, infatti, si auspica possa proprio raggiungere questo successivo livello.

Notes

1. Vale definire subito che il significato che in questo lavoro si dà al termine *codici* è quello di una raccolta sistematica e organica di elementi semplici, convenzionalmente stabiliti e riferibili al mondo specifico del design che consenta la trasmissione e la comprensione di un messaggio da un emittente a un ricevente. I *codici* non sono gli artefatti presi di per sé, né gli eventi, né le pratiche ma la loro alfabetizzazione in un lessico-base: un tavolo, per esempio, potrà essere narrato scomponendolo attraverso differenti codici come *brevetto*, *legno*, *simmetrico*, *sostenitore*, *gamba*, ecc.
2. Renato De Fusco elenca alcuni artifici storiografici *primari*, cioè più ricorrenti, della pratica storica del design: la *periodizzazione* (definire un arco di tempo nel quale è avvenuto l'evento o la serie di eventi oggetto della ricerca storica); il *contesto* (l'insieme di fattori eteronomi, esterni cioè all'evento da studiare, tuttavia pertinenti ad esso e quindi utili per inquadrarlo in un preciso momento storico) e la scelta del *tema*. Cfr. De Fusco, 1998.
3. Nell'articolo pubblicato nel 2013 sulla rivista *Arts and Humanities on Higher Education*, D. J. Huppertz, nel cercare di identificare una certa ricorrenza nella varietà di metodi storiografici utilizzati dagli storici del design per contribuire alla loro disciplina, raggruppa una quindicina di articoli esemplificativi in tre diverse categorie di studi: *Objects-Based Studies*, *Type-Based Studies* e *Discourse-Based Studies*. Il *reading design* è un tentativo metodologico molto recente che si può inserire nella categoria degli studi basati sull'oggetto per la predilezione a leggere un artefatto partendo da come fattibilmente esso si presenta e per deciptarne, in senso centripeto, la maggior parte dei suoi *perché*.
4. Recentemente l'antropologia culturale ha sviluppato un intero campo di ricerca dedicato all'analisi degli oggetti quotidiani e dei significati che questi assumono per le persone; da questa tipologia di studi antropologici che analizzano le merci in una prospettiva culturale, abbiamo appreso che gli oggetti di uso quotidiano hanno una "vita sociale" (Appadurai, 1986) e "biografie culturali" (Kopytoff, 1986) che cambiano di status, per esempio, quando gli oggetti prodotti in serie vengono consumati dagli individui e diffusi e distribuiti in tutto il mondo. Gli studi degli storici del design come quelli di Attfield (2000, 2007) e Stanley (1989) ai quali si rimanda, hanno iniziato a scandagliare i confini disciplinari tra le scienze sociali e umanistiche e il design proprio in questa direzione.
5. In questo senso, alcuni gruppi di venti sono stati analizzati dall'autrice al fine di individuare i primi elementi del lessico dei codici utili a ricostruire il significato di specifici artefatti come sistemi di relazioni (biografie) e non come elenco di informazioni (carta di identità). Sulla struttura di questo iniziale sistema complesso e sui dati specifici della ricerca si rimanda direttamente al precedente saggio dell'autore Patti (2020).
6. Le tre visualizzazioni tentano di rispondere alla domanda sulla quale si basa l'intero sistema, *Cosa definisce questo oggetto di design?* e percorrono tre indirizzi diversi per raccontarlo: i significati che ha assunto, il tipo di dialogo che ha con l'utente (singolo e sociale), la carica simbolica che sprigiona.
7. La ricerca ha indagato su una vasta quantità di elaborati (250 ca. per A. A.); in questa parte del saggio, si fa riferimento al corso di Storia del Disegno Industriale negli A.A. che vanno dal 2008/9 al 2011/12.
8. Su come leggere i dati in questa forma, si rimanda alla guida sulle basi della ricerca sociale di Martyn Denscombe (2014); su come tale metodologia è stata utilizzata dall'autrice, si veda il precedente saggio della stessa Patti e Vita (2017).
9. Le caratteristiche dell'elaborato sono cambiate nel corso degli anni sia per il tema scelto sia per la tipologia di testo da produrre: da un iniziale "Di design o

no?" che chiedeva la scelta e il relativo commento critico di tre oggetti valutati dallo studente come *di design* e tre oggetti *di non-design* da cercare in casa propria, alla lettura di un oggetto iconico attraverso le modalità con le quali la sua carica simbolica è stata mostrata dai medium comunicativi, alla realizzazione di un video-documento di gruppo su un oggetto tradizionale appartenente ad uno specifico territorio di origine "periferico" italiano.

10. Si è scelto volutamente di definire i punti *input* e non *domande* perché il format non poneva domande dirette per le quali lo studente avrebbe dovuto trovare la risposta giusta, piuttosto apriva la ricerca in alcuni campi trasversali proponendo strade di analisi aggiuntive attraverso i primi codici del lessico che si è andato via-via a strutturare. A titolo di esempio: *brevetto*, *proporzione degli elementi*, *corrente figurativa* sono codici che richiamano all'apertura della ricerca verso diversi livelli di narrazione.
11. Si è trattato, in pratica, di acquisire determinati contenuti attraverso la lettura a ritroso di specifici artefatti, seguendo di base le tre generalizzazioni di significato desunte dagli artifici storiografici primari proposti da Renato De Fusco (2018, p. 367-371) ma *tradotti*, in una dimensione più semiotica, in codici, combinazioni e messaggi. A solo a scopo di esempio di alcune domande *open end* il format chiedeva di citare una frase esplicativa dell'oggetto riferibile con certezza al suo progettista, un'immagine dell'oggetto non pubblicitaria ma in un reale contesto d'uso, una definizione coincisa delle sue caratteristiche fisico-tecniche e una definizione narrata delle sue caratteristiche simboliche e culturali di almeno (ma non più) di 500 battute. Chiedere una citazione diretta, per esempio, ha cercato di colmare alcune lacune assai diffuse tra gli studenti: dalla semplice correttezza del modo esatto con cui si devono citare parole di altri, alla scoperta che frequentemente è più facile capire un oggetto di design da come lo racconta il suo progettista (spesso, in semplicissime e puntuali parole) piuttosto che da chi lo legge da un punto di vista di marketing o manageriale.
12. In questa fase, per esempio, è emerso che specifiche immagini di oggetti di design compaiono sul web spesso corrette o alterate con programmi che non inventano oggetti inesistenti piuttosto *raccontano visivamente* un oggetto esistente edulcorandone alcuni elementi o dettagli costruttivi al fine di migliorarne la resa grafica o, tristemente, per rispettare delle imposizioni spaziali dei siti web su cui sono venduti o presentati.
13. Per una disamina più approfondita delle retoriche procedurali, si rimanda al testo di Ian Bogost (2006) e James Paul Gee (2007).
14. A solo titolo esemplificativo se ne elencano alcuni: la strutturazione del tema narrativo, gli elementi che lo compongono e che *emergono* in base allo sviluppo del gioco, le possibilità di intrecci, i personaggi e gli oggetti che compongono l'intera scena, il loro utilizzo – concesso, non concesso, alternativo – le modalità di soluzione di conflitti, ecc.
15. *Lego Serious Play* prevede la costruzione di un problema strategico, operativo e relazionale da risolvere, cercandone la soluzione grazie ad un kit di mattoncini Lego: è stato metodologia un'innovativa, sperimentale ed esperienziale di sviluppo organizzativo, finalizzato a migliorare le partiche manageriali, stimolare creatività e innovazione nelle persone.

References

- Appadurai, A. (1986). *The Social Life of Things. Commodities in cultural perspective*. Cambridge University Press.
- Attfield, J. (2000). *The Material Culture of Everyday Life*. Bloomsbury Publishing.
- Attfield, J. (2007). *Bringing Modernity Home. Writings on popular design and material culture*. Manchester University Press.
- Carr, E. (1966). *Sei lezioni sulla storia*. Einaudi.
- Bogost, I. (2006). *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*. MIT Press.
- Burdick A., Drucker J., Lunenfeld P., Presner T., & Schnapp J. (2012). *Digital Humanities*. MIT Press.
- De Fusco, R. (1998). *Storia dell'idea di storia*. Mimesis.
- Floridi, L. (2014). *La quarta rivoluzione*. Raffaello Cortina Editore.
- Gee, J. P. (2007). Learning by design: Games as learning machines. *Interactive Educational Multimedia*, 8, 15–23.
- Gee, J. P. (2013). *What Video games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. St. Martin's Press (P. C. Rivoltella & A. Carenzio, Trans.). (Original work published 2007).
- Huppatz, D.J., & Lees-Maffei, G. (2013). Why the Design History? A Multi-national Perspective on the State and Purpose of the Field. *Arts and Humanities on Higher Education*, 12(2-3), 310-330.
- Huppatz, D.J. (2020). Introduction to Methodology: Virtual Special Issue for the Journal of Design of Design History. *Journal of Design History*, 33(1), e25-e40. <https://doi.org/10.1093/jdh/epy021>.
- Kopytoff, I. (1986). The Cultural Biography of Things: commoditization as process. In A. Appadurai, *The Social Life of Things. Commodities in cultural perspective*. Cambridge University Press.
- Lévesque, S. (2008). *Pensare storicamente: educare gli studenti del XXI secolo*. University of Toronto Press.
- McCall, J. (2012). Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games in the Teaching of History. *The History Teacher*, 2012/45.
- McCall, J., & Chapman, A. (2018). *Who Am I? Am I Doing Here? Player Agents in Historical Games*. Gaming the Past. <https://gamingthepast.net/2018/12/30/who-am-i-what-am-i-doing-here-player-agents-in-historical-games>.
- Minuti, R., (2001). Internet e il mestiere di storico. Riflessioni sulle incertezze di una mutazione. *Cromohs*, 1, 8.
- Minuti, R. (Ed.). (2015). *Il web e gli studi storici. Guida critica all'uso della rete*. Carocci.
- Nuccio, W. (2016). *La progettazione dei giochi da tavolo. Strumenti, tecniche e design pattern*. Mursia.
- Pasca, V. (1995). *Design: Storia e Storiografia*. In V. Pasca, F. Trabucco (Eds.), *Design: storia e storiografia. Atti del 1° Convegno internazionale di studi storici sul design* (Milano, 1991). Progetto Leonardo.
- Patti, I., & Vita, R., (2017). Mu.Sa Method. Multimodal System Approach to the Learning of the History of Design. *The Design Journal*, 20, S4774-S4777. Routledge, Taylor and Francis.
- Patti, I. (2020). A good procedural rhetoric for good gaming practice. In Tosi F., Serra A., Brischetto A., Iacono E. *Design for inclusion, gamification and learning experience* (pp. 231-240). FrancoAngeli.
- Stanley, N., (1989). The Unstable Object: Reviewing the Status of Ethnographic Artefacts. *Journal of Design History*, 2, (2-3), 107–122.
- Vitali, S., (2004). *Passato digitale. Le fonti dello storico nell'era del computer*. Mondadori.
- Vitta, M. (2001). *Il progetto della bellezza*. Einaudi.

PER UNA PUBLIC HISTORY DEL GRAPHIC DESIGN: STORIA DELLE COMUNICAZIONI VISIVE AL POLITECNICO DI MILANO

Luciana Gunetti
Politecnico di Milano

Abstract

The didactic research perspective, from 2013 to the present day, of the History of Visual Communication course, of the School of Design of the Politecnico di Milano, which welcomes all the students of the degree course in Communication, has been to place at the centre of the young students' education a place – the archive – from which they can draw knowledge, tools and synthesis skills on the contents, techniques and languages of designers and artists, with the aim of making them sediment in their reflection and design skills on the cultural, social and economic implications related to the discipline studied. The aim is to educate students as “integrators”, (L. Moholy-Nagy, 1947) by moving them along a path through the history and criticism of graphic design according to a vector that goes from the study and understanding of the past to the creation of tools for synthesising the contents, techniques and languages of history, understood as new forms of narration. The course is centred on active learning oriented towards visual history, therefore we work on historical research by creating both analogue and digital artefacts: printed notebooks, podcasts, video interviews.

The surfaces of analogue notebooks of visual research are integrated with the words and sounds and images of podcasts and video interviews in a new perception of the future of the discipline.

The path over these ten years has been to train in criticism and history through an education of the senses linked to the transformation of the contemporary society in which the students live. It is an educational model that can be summarised in the concept of campus life, where the ability to study is intertwined with the ability to learn how to access museums, libraries, university and other services, guaranteeing a fertile environment for student growth. The objective is to produce artefacts – new forms of narration – useful for the construction of a Public History of Graphic Design – potentially available to both university students and an external public – that includes the promotion and historicisation of graphic design starting from public institutions, such as universities, going beyond their walls to promote dynamic content for different audiences; going beyond the specialised enclosures, made up of scientific publications in the sector, with new narrative forms that contribute to a widespread historical knowledge of Communication Design.

Keywords

Archivio, Active Learning, Visual History, Campus Life, Public History

Introduzione

Argomentare storicamente per immagini è stato l'obiettivo principale, dal 2013 ad oggi del corso di Storia delle Comunicazioni visive della Scuola del Design del Politecnico di Milano, che accoglie tutti gli studenti del corso di laurea in Comunicazione Visiva.

Se volessimo scrivere una breve storia di questo corso sarebbe necessario partire dal lavoro svolto da Daniele Baroni, uno dei soci fondatori di AIS/Design, un docente che ha saputo coniugare l'insegnamento con la ricerca applicata. La sua è una lunga esperienza da progettista grafico, pubblicista, docente e critico che si è prevalentemente occupato di storia del design e cultura del progetto oltre che di grafica editoriale come responsabile della casa editrice Il Saggiatore.

Durante il suo insegnamento al Politecnico per sedimentare la sua attività didattica ha fatto collaborare alla realizzazione del manuale di *Storia del design grafico* progettato con Maurizio Vitta, edito da Longanesi nel 2003, gli studenti dei suoi corsi attraverso le loro ricerche iconografiche. La struttura del volume è quella del manuale, ripercorre due secoli di storia del design grafico analizzando i movimenti, le idee e i protagonisti, partendo dall'innovativa veste editoriale dell'*Encyclopédie* per arrivare alle soglie della rivoluzione informatica passando attraverso il fondamentale contributo delle avanguardie storiche, del movimento moderno e del post-moderno. La formula del manuale di storia ha consentito ai due autori di affiancare a una visione complessiva e internazionale, certamente tratta dai modelli anglosassoni di Meggs (1983) e Hollis (1994), un quadro generale della produzione italiana. È un libro che tocca la teoria, l'estetica e la critica del graphic design in forma divulgativa. Solo nel 2008 nel volume *Graphic Design History: A Critical Guide* di Johanna Drucker e Emily McVarish si parlerà esplicitamente di come “the history of ideas about form is difficult to recover” e di come nonostante ciò le due autrici riescano, partendo da un vasto archivio di forme visive, a trovare una possibile “shape of a critical history of graphic design” (p. XXII). Piuttosto che raccontare la storia del graphic design, indicano come pensare a una nuova modalità di narrazione dei progetti del passato e di come questi influenzino la pratica contemporanea. E così scrivono non una storia del design ma una storia delle idee, come avevano già proposto nel 1991 Tibor Kalman, Abbott Miller, e Karrie Jacobs in *Good History/Bad History*.

Sulla linea della Drucker e della McVarish, cercando di uscire dall'impostazione di Daniele Baroni di una storia del design grafico come

da “manuale”, che permetteva agli studenti di studiare la storia solo attraverso riproduzioni che erano impaginate nei libri o che lampeggiavano sui loro schermi, si è deciso di mettere nelle mani degli studenti fonti primarie legate ad archivi del progetto e renderli autori di dialoghi diretti con protagonisti e studiosi che possano trasportarli nel presente, così da attualizzare gli artefatti, le fonti primarie e secondarie con le fonti orali.

Così dal manuale costruito ad arte, con apparati iconografici mirati, per realizzare nuove narrazioni e discorsi espansi sulla storia del graphic design si è andati alla ricerca di un criterio espositivo, di una regola ordinatrice che consentisse agli studenti di uscire dalla sola cronologia storica delle ricerche per andare sul piano delle associazioni visive lasciandoli liberi di impostare il discorso/pensiero visivo per committenza, per generi, motivi iconografici, per obiettivi comunicativi, per tematiche sociali. Nelle esercitazioni si intrecciano in tal modo due registri il cronologico e il tipologico, così da far entrare in campo diverse discipline dall'estetica alla semiotica, dalla cultura materiale all'antropologia.

Una riduzione culturale applicata a un luogo – l'archivio di Albe Steiner conservato al Politecnico di Milano – che con i suoi materiali rappresenta un ponte tra le avanguardie storiche e le neo avanguardie e perciò è fonte inesauribile di saperi visivi, strumenti progettuali e linguaggi sperimentali del grafico partigiano ma anche di progettisti e artisti che hanno plasmato il graphic design italiano e internazionale.

L'obiettivo è stato quello di educare al pensiero visivo gli studenti come “integratori”, (Moholy-Nagy, 1947) che spaziando dalla storia alla critica del design grafico, possano produrre nuovi strumenti di sintesi dei contenuti, delle tecniche e dei linguaggi che incontrano nei percorsi di ricerca.

In un percorso che si radica nella *Mnemosyne* di Aby Warburg e in *La storia delle immagini* di Saxl, come riferimenti teorici per un riuso ragionato delle immagini, gli studenti sono invitati a scoprire l'eredità di immagini provenienti dalla pluralità dei progetti presenti nella storia del graphic design.

Dopo aver costruito una loro memoria di reperti visuali, nella fase di ricerca, gli studenti possono impaginare le superfici dei quaderni analogici di ricerche visive secondo una disposizione ragionata e integrare quei contenuti esclusivamente visivi con le parole, i suoni dei podcast e le immagini e le narrazioni delle video-interviste. In una visione comune a quella espressa da Teal Triggs nel suo saggio *Curating Graphic Design and its History* (2016) in cui scriveva che “The history of graphic design is more

than a history of graphic objects: it is also a history on narratives formulated around process, production, social interaction, and discourse” (p. 20).

Storia delle comunicazioni visive: le narrazioni/integrazioni possibili

Dai primi quaderni di ricerche visive incentrati sui temi delle lezioni e accompagnati dalla progettazione di un manifesto e una *timeline* su di un singolo progettista, in cui si utilizzavano solo citazioni estratte criticamente dalla bibliografia raccolta e dalle ricerche sui documenti d'archivio, si è iniziato dall'anno accademico 2017/18 un percorso sulle narrazioni con brani antologici introducendo nel programma del corso l'antologia di Helen Armstrong *Graphic Design Theory. Readings from the field* (2008). L'idea era di far progettare dei quaderni di ricerca antologici agli studenti, così da poter attingere a quel modello per avere un approccio alla teoria del design grafico, esplorando temi estetici e sociali della pratica del design. Hanno sperimentato così come il design sia un'attività sociale e che per creare una teoria e critica del design sia necessario costruire una rete di riferimenti culturali incrociati, partendo da testi storicizzati e fonti d'archivio, per potersi interrogare sia sulle pratiche progettuali che sui contesti, rendendoli visibili. Gli si è mostrata una via per costruire la propria comunità di riferimento, per poi progettare artefatti come i quaderni di ricerche visive che hanno consentito loro di rivisitare temi legati sia alle avanguardie che al modernismo italiano, europeo e americano, oltre che ai lavori post-moderni e contemporanei [1-4].

Tutti i quaderni prodotti, si ispirano al quaderno di ricerche di Albe Steiner,¹ e servono agli studenti per indagare la “funzionalizzazione comunicativa” di tutti gli -ismi in una prospettiva di studio della disciplina della grafica finalmente autonoma. Gli studenti negli anni hanno “integrato” il quaderno analogico con la produzione di artefatti come manifesti, post su instagram, podcast e video-interviste, per raggiungere tutti i tipi di pubblico secondo i principi della Public History.²

I quaderni di ricerche visive sono intesi sia come delle potenziali *Wunderkammer* che come strumenti necessari per attivare processi critici, in termini di contenuti, linguaggio e aspetti tecnici, rivolti a differenti pubblici.

Dopo i manifesti prodotti nei primi anni, la prima integrazione non analogica dei quaderni è stata la produzione di una serie di post su



[1] Giorgia Ballabbio, Quaderno di ricerche – Information design, corso di Storia delle Comunicazioni Visive, Politecnico di Milano, a/a 2017-2018. (Foto: Gianni Comunale)

[3] Riccardo Chianella, Quaderno di ricerche – Isotype, corso di Storia delle Comunicazioni Visive, Politecnico di Milano, a/a 2017-2018. (Foto: Gianni Comunale)



[2] Gianluigi Persano, Quaderno di ricerche – Tipografia, corso di Storia delle Comunicazioni Visive, Politecnico di Milano, a/a 2017-2018. (Foto: Gianni Comunale)

instagram³ utilizzando sempre il criterio della selezione di brani antologici, sul modello della Armstrong, ma studiando anche come, l'ex direttrice del Design Museum di Londra, Alice Rawsthorn con i suoi post su instagram⁴, abbia deciso di raggiungere pubblici più ampi tramite i social raccontando temi, personaggi e problematiche sul design e oltre.

La seconda integrazione dei quaderni è stata la produzione di podcast che fossero concepiti come la voce critica del quaderno di ricerche visive, portando ad esempio il progetto *Enzo Mari costellazione* (27 ottobre 2020), realizzato in occasione della mostra a lui dedicata alla Triennale Milano.⁵

L'intervistare progettisti e studiosi che provengono da esperienze di vita, di lavoro diverse (designer, architetti, sociologi, storici, etc.) ha permesso agli studenti di uscire dal recinto dello storico con il suo documento-archivio e del sociologo con la sua inchiesta-intervista per sperimentare una sintesi tra queste due metodologie che li portasse ad iniziare un viaggio-ricerca alla maniera dell'antropologo esplorando nuovi territori.

La terza integrazione dei quaderni è stata la produzione di video-interviste impostate sul modello di quelle realizzate per il progetto *Le fabbriche pensanti. Storie di Compassi d'oro da Bergamo a Brescia* di Davide Pagliarini, che si è concretizzato in una mostra (dal 24 maggio 2023 al 4 aprile 2023) e in un volume con 32 saggi e 32 interviste ad altrettanti soggetti, produttori, designer e studiosi.



Le video-interviste prodotte dagli studenti hanno coinvolto politici, docenti, storici, critici di design, studi di design che hanno ampliato con i loro racconti i contenuti dei quaderni rendendo disponibile una documentazione storica impostata sui criteri della *storia orale*.⁶

Le ricerche di gruppo integrate da azioni dirette degli studenti, hanno permesso loro di scoprire come attualizzare dei contenuti storicizzati per guardare avanti attraverso “lo specchio retrovisore” della storia, prendendo in prestito i contenuti dalla storia del design grafico e delle arti, ma incorporando gli aspetti culturali narrati dagli intervistati e da loro stessi.

Verso una Public History del Graphic Design

La documentazione realizzata operativamente dagli studenti con gli strumenti della ricerca storica (fonti primarie, secondarie, orali) diviene materiale di divulgazione secondo i parametri della *Public History*. I percorsi messi in campo nell'arco di 10 anni sono stati pensati per formare gli studenti alla critica e alla storia però, secondo i principi della *New Vision* di Moholy-Nagy, attraverso un'educazione dei sensi, connettendoli ai temi posti dalla società in cui vivono. Seguire il filone teorico della *New Vision* ha permesso agli studenti di utilizzare sistemi di immagini per costruire narrazioni visive che diventano giornali di bordo per le loro future ricerche.

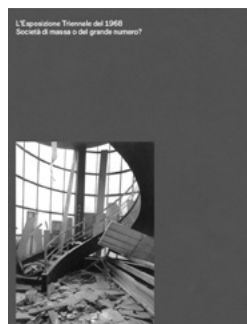
[4] Francesca Maria Celenza, Francesco Maria Fettucciari, Riccardo Merlotti, Ivan Strada, Quaderno e intervista alla prof.ssa Francesca Balena Arista – XIV Triennale di Milano. Corso di Storia delle Comunicazioni Visive, Politecnico di Milano, a/a 2022-2023

[5] Sara Boffi, Giorgia Casadei, Giulia Petroni, Cecilia Rusmini, Quaderno e intervista a Paolo Deganello – XIV Triennale di Milano. Corso di Storia delle Comunicazioni Visive, Politecnico di Milano, a/a 2022-2023

Il modello formativo si allinea al più attuale concetto di *Campus Life*, cui il Politecnico ha dedicato un'intera area di attività, per il quale la capacità di studiare si intreccia con quella di imparare ad accedere a musei, biblioteche, archivi, garantendo un ambiente fertile, su più piani, per la crescita dello studente.

Si è cercato di orientare gli studenti a essere attivi potenzialmente sulla terza missione, vivendo, studiando e facendo ricerca e divulgazione sì nella comunità politecnica ma anche in quelle esterne, innestando reali scambi reciproci. Oltre al percorso formativo, lezioni curricolari, diventano fondamentali le esperienze di interazione con i docenti, i critici e i protagonisti del mondo del progetto.

L'integrazione dei media realizzata dagli studenti nelle esercitazioni, con l'idea che il dialogo sia anche con un pubblico esterno, si attiva vividamente nei quaderni prodotti ma agisce sul piano della critica con i manifesti-post-podcast-video-interviste, che diventano materiale d'archivio e di sedimentazione del percorso di formazione critica del singolo studente. Da un archivio stratificato come quello di Albe e Lica Steiner, che insieme all'archivio Ghianda è concepito come *Open Access Place* del Politecnico, si è individuato e indagato un artefatto storicizzato quale il quaderno *Ricerche* di Albe Steiner, per produrre con gli studenti nuove narrazioni visive. Si è potuto così sperimentare come uno strumento di ricerca progettuale del passato, radicato in un archivio, e strumenti che viaggiano su nuovi media possano divenire, nella didattica contemporanea, artefatti con cui



gli studenti acquisiscano una conoscenza delle fonti e una metodologia che grazie al lavoro sui contenuti, li avvicini a una buona storia del design, una storia delle idee e perciò alla cultura del progetto.

Così dal 2013 si è costruito nelle esercitazioni un sistema di contenuti a vasi comunicanti, dai materiali presenti nell'archivio e nella biblioteca di Albe Steiner fino ai temi più ampi come la cultura industriale e editoriale, i luoghi di cultura, la griglia delle fonti si è allargata da un archivio universitario ad archivi personali di designer, archivi editoriali e industriali fino a quelli dei luoghi di cultura come la Triennale, proprio per ampliare gli ambiti da esplorare esterni al recinto Politecnico.

Nell'anno accademico 2020/21 partendo da otto questioni storiografiche (Dalla Mura & Vinti, 2013) gli studenti per l'esercitazione hanno dovuto fare delle "riduzioni culturali" sul tema *Mappare la storia del graphic design e dello Stile Industriale: scuole, reti, strumenti di divulgazione*.

L'anno successivo (2021/22) dopo il discorso sull'industria si è indagato il tema del *Mappare la storia del graphic design e della cultura editoriale italiana: scuole, reti, strumenti di divulgazione*.

Il focus era analizzare diversi aspetti del design grafico relativi alla formazione, alle reti di associazioni, studi professionali, comunità di professionisti e alle forme di pubblicazione/disseminazione, come collane, riviste, mostre, messe in campo da industriali, direttori artistici, redattori, progettisti nelle loro sinergie.

I podcast prodotti in questi due anni hanno permesso agli studenti di interagire con personaggi come Italo Lupi per *Abitare* o Vincenzo

[6] Chiara Branca, Matteo Carrara, Matilde Davoli, Lucia Franceschini, Pietro Megni, Quaderno e intervista a Paola Nicolin – XIV Triennale di Milano. Corso di Storia delle Comunicazioni Visive, Politecnico di Milano, a/a 2022-2023

Sparagna di *Frigidaire*, approfondendo scenari anche molto distanti.

Dialoghi su e tra progettisti, redattori e case editrici dalla Feltrinelli di Albe Steiner e Silvio Coppola alla Lerici di Confalonieri e Negri al Saggiatore di Anita Klintz hanno fatto da sfondo a ciò che queste realtà hanno prodotto come artefatti concreti o come insegnamento diffuso, basti pensare al lavoro che alcuni studenti hanno fatto su Leonardo Sinisgalli e la rivista *Il gatto selvatico* dell'Eni.

Nell'anno accademico 2022/23 partendo dalla celebrazione del centenario della Biennale di Monza – Triennale di Milano gli studenti hanno affrontato il tema generale *Mappare la storia del graphic design e dei luoghi di cultura: la Triennale di Milano*. Sono state selezionate quattro edizioni significative, la X Triennale del 1954 sul tema *Prefabbricazione e Industrial Design*, la XII Triennale sulla *La casa e la scuola*, la XIII Triennale con l'innovativo tema *Il tempo libero*, e infine la discussa XIV Triennale del 1968 centrata sul *Il grande Numero*.

A partire dall'archivio on line della Triennale⁷ ciascun gruppo ha arato un tema interno alla macro tematica di una singola Triennale, per esempio intervistando il prof. Mario Piazza che ha raccontato il progetto del *Labirinto dei ragazzi* progettato dallo studio B.B. P. R. realizzato nel parco nella Triennale del 1954.

Il dialogo tra quaderni e video-interviste è basato sul fatto che un medium implementa l'altro intrecciando discorsi trasversali ai contesti. Intervistare il progettista Paolo Deganello, la critica Francesca Balena Arista e la storica Paola Nicolin ha consentito loro di confrontarsi con generazioni differenti, con sguardi e discorsi ampi e stratificati se messi a confronto soprattutto su una stessa edizione della Triennale, la XIV.

Le ricerche raccontate nei quaderni sono raccolte di reperti visuali, di immagini interessanti che diventano un Archivio di immagini paradigma. Il quaderno assembla i discorsi visivi, gli esemplari archiviati e le interviste in podcast o video sono le nuove voci dell'Archivio impaginato che si apre a un pubblico più ampio anche di non specialisti.

La nuova visione prodotta da tutti questi artefatti è centrata sul narrare nuove memorie del progetto a potenziali pubblici esterni. Questo pubblico espanso deve comprendere e aiutare a promuovere a sua volta il lavoro degli studenti, dei designer della comunicazione, se si vuole che la loro progettualità produca migliori risultati per la collettività. Si sono predisposti nelle esercitazioni strumenti di comprensione, come nella *New Vision*, utili per stimolare la genesi dei pensieri visivi che sono dietro gli artefatti e superare i recinti specialistici. Strumenti analogici e digitali

che fungono da arene parallele, in modo che gli studenti formino una loro sfera pubblica sulla cultura visiva prodotta con un dialogo pubblico sulla storia del graphic design diventando redattori di contenuti, programmatori di idee, esploratori di connessioni.

Notes

1. La ricognizione visiva realizzata da Steiner, di un decennio seminale per l'allora nascente visual design, basata su fonti visive tratte da riviste e pubblicazioni di settore come "Casabella" o da altre di attualità, come "Life", è un rizoma fonti fondativo per le attuali ricerche storico-critiche e per un apprendimento attivo del Design della Comunicazione nelle nostre scuole ed università. È il contributo italiano più organico al visual design degli anni '40 in Italia.
2. Il Manifesto della Public History italiana definisce *Public History* (storia pubblica) "un campo delle scienze storiche a cui aderiscono storici che svolgono attività attinenti alla ricerca e alla comunicazione della storia all'esterno degli ambienti accademici nel settore pubblico come nel privato, con e per diversi pubblici. È anche un'area di ricerca e di insegnamento universitario finalizzata alla formazione dei *public historian*."
3. <https://www.instagram.com/publicdesignhistory/>
4. <https://www.instagram.com/alice.rawsthorn/>
5. Il progetto è stato affidato a Alice Rawsthorn, in collaborazione con Hans Ulrich Obrist, curatore della mostra, e racconta Enzo Mari attraverso le voci delle persone che lo hanno conosciuto e che si sono ispirate al suo lavoro.
6. Qui intendiamo la storia orale con John Tosh (1984) come "non un nuovo ramo della storia, ma una nuova tecnica, un mezzo per prendere in considerazione nuove fonti da valutare accanto alle fonti scritte e ai reperti materiali [...] Perciò le fonti orali costituiscono un materiale particolarmente adatto per l'esercizio delle tradizionali capacità critiche dello storico; e inoltre possiedono anche l'attrattiva di permettere una straordinaria penetrazione nel processo di formazione della coscienza storica popolare, qualcosa, cioè, che dovrebbe essere di costante interesse per tutti gli storici" (p. 254).
7. <https://archivi.triennale.org/archive/archivi>

References

- Armstrong, E. (Ed.). (2008). *Graphic Design Theory. Readings from the field*. Princeton Architectural Press.
- Baroni, D., & Vitta, M. (2003). *Storia del design grafico*. Longanesi.
- Bloomer, P. (2016). Active Learning and Teaching Graphic Design History. *The International Journal of Arts Theory and History*, 11(3), 11-18.
- Drucker, J., & McVarish, E. (2008). *Graphic design history: a critical guide*. Pearson.
- Hollis, R. (1994). *Graphic design: a concise History*. Thames and Hudson.

- Kalman, T., Miller, J. A., & Jacobs, K. (1991, March/April). Good History/Bad History. *Print magazine*.
- King, A. (1993, Winter). Sage on the Stage From Sage on the Stage to Guide on the Side. *College Teaching*, 41(1), 30-35.
- Meggs, P. B. (1998). *A History of Graphic Design*. J. Wiley & Sons.
- Moholy-Nagy, L. (1947). *Vision in Motion*. P. Theobald.
- Noiret, S. (Ed.). (2011). Public History. Pratiche nazionali e identità globale. *Memoria e ricerca*, 37. Franco Angeli.
- Pagliarini, D. (Ed.). (2023). *Le fabbriche pensanti. Storie di Compassi d'oro da Bergamo a Brescia*. Tumulti.
- Peruccio, P., & Russo D. (Ed.). (2015). *Storia hic et nunc. La formazione dello storico del design in Italia e all'estero*. Allemandi.
- Tosh, J. (1984). *Introduzione alla ricerca storica*. La Nuova Italia.
- Triggs, T. (2016). *Curating Graphic Design and its History*. In R. Lzicar, D. Fornari, (Ed.), *Mapping Graphic Design History in Switzerland* (pp. 18-44). STVG.
- Vinti, C., & Dalla Mura, M. (2013). Questioni. Grafica. *Progetto grafico – Storia, Italia. Graphic Design, History, Italy*, 11(24), 17-22.

KEYNOTE 2

DESIGN TALES @ MOMA

Paola Antonelli
MoMA of New York

Abstract

This paper explores the evolving role of museums in the digital age, focusing on The Museum of Modern Art (MoMA) as a case study. Over the years, MoMA has acquired various objects and artworks, expanding its collection to include diverse materials from designers across the world. This research investigates how MoMA's design and curation practices have adapted to incorporate new media, including video games, in its exhibitions. By embracing the metaverse, MoMA aims to engage people with its collection in an immersive and interactive manner.

The study examines MoMA's transition from a traditional museum to a digitally augmented institution. It highlights the challenges faced by the museum and its designers in reimagining the exhibition experience for the metaverse. The paper discusses the integration of technology and design principles in the creation of virtual shows and curated spaces within the metaverse, emphasizing the importance of thoughtful curation and user experience.

Furthermore, the paper delves into the broader implications of this shift in museum practices. It examines how MoMA's expansion into the metaverse blurs the boundaries between physical and digital spaces, challenging traditional notions of collection display and preservation. By bridging the gap between the physical and virtual worlds, MoMA seeks to democratize access to art and create a more inclusive and accessible museum experience.

Keywords

Exhibition, design, MoMA, collection, museum

Good morning to your colleagues. This is Paola Antonelli speaking to you remotely from New York. I'm sorry I can't be with you in person; I am with you in spirit, especially with my dear friend Giampiero Bosoni, whom I thank for inviting me.

I will speak to you about, of course, about the Museum of Modern Art. I say, of course, because I have been at MoMA for, at this point, 29 years. Forget about my life: that is a third of the museum's life! Believe it or not, the museum was founded in 1929 and will be 100 in just six years.

It's been almost 100 years not only of paintings and sculptures but also of photography, film, and architecture and design. This is what many people see when they think about design at MoMA. Of course, there are some staples that will be there forever, like the Bell helicopter. But in truth, the story of design at MoMA started a long, long time ago, and more precisely, when the museum was founded.

When people think of design in museums, they think of the design icons you can find at MoMA. They think of staples like the Rietveld chair and the Eileen Gray screen or Mies Van der Rohe's column from the Barcelona Pavilion... Of course, these are amazingly important – the classics of a canon that the museum has helped establish. But in truth, there has always been much more, even more so now that we have made a focused effort to reflect and expand on the idea of “modern” design.

My colleagues and I, as curators, have not only updated the concept of modern design – and of design itself – but also expanded it beyond refreshing the staples, masterpieces, and established canons. Video games, for examples, are one of the most categories introduced most recently into the collection.

Let me take a step back in time. Many people are familiar with *Machine Art*, the 1934 exhibition, but it wasn't MoMA's first design exhibition. Curated by Philip Johnson alongside MoMA's founding director Alfred Barr, the show was proposed by Johnson as early as 1931. However, MoMA's trustees initially rejected it, viewing it as too radical a departure from the traditional understanding of design. Philip's first exhibition therefore focused on modernist furniture, a more palatable way to prep the trustees for what was to come. He sourced pieces from his mother's home and those of other trustees, juxtaposing them with modernist designs to create a classical furniture exhibition. However, *Machine Art* was the show he truly wanted to bring to life. His vision was to showcase the hidden beauty of mechanical forms by displaying coils, propellers, and ball bearings on white pedestals against nearly white walls, treating them with the same reverence as a Brancusi

sculpture. It was a radical departure from tradition, marking the first time design was presented in this way. Many of the objects from that exhibition remain in MoMA's collection today as germinal masterpieces of design.

It was a new way to *expand* the idea of design beyond furnishings and decorative objects, and it continued in the years afterward. I'm going to select a few exhibitions "for the real world" because they were a bit "papanekian" in nature, like the 1938 exhibition *Useful household objects under \$5*. The threshold in the title soon went up to \$10, while during the war the title was *Useful household objects in times of war* (1942), focusing on conserving materials that were essential to the war effort. Then Philip, forever the provocateur, at some point, did useful household objects under \$100, which at that time was a lot of money.

But it continued. MoMA was an educational institution and the curators in A&D wished to educate the masses about the idea of good design, not only an approach and a style but a way of living encompassing also interior design. The well-known *Organic design in home furnishings* (1941) competition that was won, among others, by Charles Eames at that time – not yet with Ray – is a good example of that penchant.

This attitude became even stronger after World War II, when all soldiers were coming back from the war and through the G.I. Bill, they were given some money from the government to educate themselves, start new families, and jump-start the new, young, optimistic middle class that cemented the constructive role the United States played in the world in the 20th century. The new generation was fueled by modernist architecture and design, therefore by MoMA.

Museums can weigh on the destinies of the world, even though, at this particular point in history, it is hard to say what a museum can do. The *Good Design* series, a segue to the previous *Useful Objects* series went on from 1944 to 1956. You can feel that design really permeates life and gives a new look and a new style to the booming middle class.

I jump to the 1990s because so much happened between the 1950s and now, but we need to speed up our pace here. I wanted to explain how some of the new threads in the collection were already present decades ago. In 1990, in the exhibition *Information Art: Diagramming Microchips*, curator Cara McCarthy's displayed plotted diagrams electronics engineers used to check the viability of chips. It was a beautiful show. The plotted maps of the microchips looked like cities.

I like to think that the Museum of Modern Art collection, especially of design is a collection of ideas supported by objects. There's a constant

dialogue between ideas and objects, a feedback loop that is at the core of why we collect design. It's about engaging with the real world. In the early days of the museum's collection, prototypes were almost entirely excluded. Even when I started at MoMA, the focus was solely on works that had made it into the real world. The guiding principle was always to think of design as part of life.

Of course, an audience of Italians can never forget *Italy: the new domestic landscape* (1972). But instead of showing the usual images of the Environments in the exhibition, I want to share some beautiful photos of the Museum of Modern Art's garden, where Emilio Ambasz, the exhibition's curator, in collaboration with many Italian industrialists – especially my beloved mentor Giulio Castelli – installed part of the exhibition in crates that could be used to take the entire exhibition on tour.

The brilliant show offered a fresh outlook on a new way of living after another earth-changing few years – the late 1960s. Once again, it is about recognizing a new age and proposing the appropriate design for it.

The first exhibition I ever organized at MoMA was called *Mutant Materials in Contemporary Design*, in 1995. It was, in a way, a segue to other exhibitions that I had organized under the mentorship of Giulio Castelli, who was not only the founder of Kartell but he was steering the ship of Italian design at the time.

Building on my architectural training, he taught me that one of the most effective ways to talk about design is through materials and processes. We had organized at the Musée des arts décoratifs in Paris an exhibition called *Techniques discrètes: le design mobilier en Italie, 1980-1990*, curated by Pierluigi Cerri and designed by Achille Castiglioni.

Mutant Materials, continued this idea. At that particular time in the 1990s, materials were becoming more malleable, and designers could control them more. The exhibition was a celebration of the power that designers had newly acquired with innovative resins that could cure at ambient temperature, with fibers and composites that could be laid by hand... It was a way to introduce the public to this brave new world of materials, and people could touch most of the work, which is something that I was never able to do again in my 30-year career at MoMA. But it was exhilarating because there was a ledge with duplicates of the objects, and people were invited to touch them.

The second exhibition I'd like to recall is *Thresholds: Contemporary Design from the Netherlands* (1996). Here, the idea was to go from a particular way of looking at design materials to instead a phenomenon that was

happening at that time. We are talking about 1996, the blooming moment of Droog Design and another blooming moment in the history of design in the Netherlands.

The role of a curator can vary greatly depending on their focus, and I often reflect on something Emilio Ambasz – curator, architect, designer, and benefactor at MoMA – said when he recorded his oral history of his time at the Museum. He distinguished curators into at least two categories: some are caretakers of the collection, while others are “hunter-gatherers”. I belong in the latter but I prefer to think of it as “being a reporter”. Deep down, I’ve always had a love for journalism and reporting, and I see my job as a contemporary design curator as one of analyzing what’s happening in the world and communicating it back to the public through the lens of design.

At that moment in the 1990s, it was crucial to showcase this new approach to design – one that broke from the excesses of the 1980s and early 90s and emphasized a more essential way of thinking about the discipline. But, as we know, that “essential” design wasn’t necessarily as humble as it appeared. In reality, it was often just as luxurious, even though it presented itself as simpler or more pared-down. Take, for example, Tejo Remy’s apparently random gathering of abandoned drawers with a fabric belt – it may seem just-so, but it still costs thousands of dollars and is crafted almost as an art piece.

In 1997, I devoted to Achille Castiglioni in 1997 (*Achille Castiglioni: Design!*). I’m not fond of monographic exhibitions because they often put you in a difficult position with your subject – especially if that person is still alive – and they don’t offer enough creative freedom, which is something I truly crave when curating an exhibition. However, in the case of Achille, who was not only my teacher but also someone who provided me with the opportunity to teach design to others, it was a different story. Every object in his career, every piece he created, had a story behind it. And those stories were integral to the exhibition. To share those narratives, I worked with the brilliant illustrator Steven Guarnaccia, commissioning him to create an illustration for each label. The idea was that visitors would stop to look at the pictures and start reading the stories behind the objects that were staring back at them. For instance, take the Arco lamp or the switch that Achille said he devoted so much time to perfecting its sound – here why the concept of a birdcage with a switch. It was all about telling stories so that people could understand design at a deeper level – not just as an object but as something that carries entire universes within

it. And, of course, Achille was always very, very present, insisting on smoking all around the museum, and I had to stop him every single time!

A few years later, the exhibition *Workspheres* (2001) happened in the heat of the dot-com boom, and design was once again a main character in the picture. I realize now, in hindsight, that so much of my career was to show the design angle of everything major happening in the world, even right now, when serious wars riddle us. My colleague Alice Rawsthorn and I, through our platform *Design Emergency*, look at the design angle both as a way to understand what befalls us and as a lever to change things, looking for points of pressure that can influence the world in a different direction. The adage says that design is everywhere, it truly is. So, it is also a way for us to make things happen.

At the time of the Dotcom-boom, people were experimenting with a new way of working. They were finally untethered. They could work from a parking lot, even though nothing ever worked; the plug didn’t work, and the connection with the phone never worked. It didn’t matter; the promise was what mattered. The exhibition was a series of windows into a new world where we could live and work differently. Many of the artists’ commissions – the one by Hella Jongerius, for example – showed scenarios that would be very plausible also today. During the pandemic, for instance, people were concerned about keeping work and life separated. They would perform odd rituals like a commute around the block when they were working from home, or keeping their computers on timer so they would switch off at nine o’clock at night. And instead, Hella, in her typical iconoclastic way, said, you know what? Not necessary. People are not stupid. They know when to work and when not to work. So, we can design a bed that has screens and trackpads embedded in the pillows, and people can decide when to work or not to work.

Hella was one of six commissions, Martí Guixé and Naoto Fukasawa among them – tasked with imagining in a smart way, not necessarily science fiction, the way we could live.

A completely different idea of design, even though it is still part of the real world, was the exhibition *Humble Masterpieces* in 2004. It all happened during a time when the museum was temporarily relocated to Long Island City in Queens while we were building the new Yoshio Taniguchi building in Manhattan. We decided to move everything into a former stapler factory that we had purchased to serve as a warehouse for the collection. We worked with architect Michael Maltzan from Los Angeles to transform the space into a museum. The result had the feel of an L.A.

gallery – concrete floors, an industrial vibe – and there we housed the Matisse, Picasso, and Gauguin masterpieces. But in the middle of this it was a small gallery, a space no one really wanted. It was, as Italians would say, the Peppa Tencia – the card no one wants to pick – because it was small, had low ceilings, and was accessible only via a ramp.

This gallery rotated among the curators, and eventually, it came to me. I had to curate an exhibition from the collection, and decided to focus on small objects. And not just small, but also humble and inexpensive. So I dug into the collection, searching for what I called “humble masterpieces”. These were objects that, despite their modesty, held their own among the Picassos and Gauguins. I selected 100 objects – 50 already in the collection and 50 new additions – and showcased them in that modest little gallery. It was an exhibition that proved irresistible for the public and for us curators alike. People wrote in books we provided in the galleries and nominated their own humble masterpieces. Of course, Italians nominated the pizza, the Spaniards the *fregona* – the mop to clean the floors, which I had no idea the Spaniards invented.

This idea once again went back to Machine Art, and the thread continues, showing design as really embedded in life. There is a museum-quality design collection available in everybody’s drawer or purse. Design is not about preciousness; it is not about high prices. The success of a design is demonstrated also by how many people use and appreciate an object without even knowing it has the name of a designer attached.

In 2005, I opened the exhibition *SAFE: Design Takes on Risk*. This exhibition had been in the works since 1999 – believe it or not – at that time, I was working on a complementary exhibition called *Emergency*. Once again, it was about design being part of the real world and emergency was about all of the “hardcore design” where form truly follows function or else – like medical instruments, ambulances, triage centers. I am the daughter of two doctors, my dad was a surgeon and I grew up looking at all those breathtaking machines and instruments that had to do with life-or-death situations. But then September 11 happened in 2001, and I remember that when the towers came down, we were all in a state of shock. But just about two days later, Julie Lasky, the design critic for *The New York Times* at that time, called me to ask about the Emergency exhibition. I had blocked it out, I had completely forgotten that I was working on an exhibition that covered the brutal and tragic reality that was all around me then, and it was a shock to be reminded. I always speak publicly about exhibitions when researching them.

I canceled Emergency because I could not even think about it but a few years later, I picked it up again. Instead of looking at the half-empty glass, I tried to look at the half-full one. Instead of thinking of emergency and reaction, I started thinking of safety and pro-action, and of the fact that so much of design is about making people safe and comfortable. *SAFE* was the outcome. It was an exhibition that was once again about products and prototypes already existing, with some commissions. We tackled the issues of unhoused people, refugees, migration, security cameras, privacy, and ways in which we will be able to survive when the environmental resources that we have come to count on and to take for granted will dwindle, to mention just a few aspects of human and planetary safety.

It turned out to be a remarkable exhibition that, once again, revealed a side of design that visitors to MoMA might not have expected. And that’s one of the things I love about working at MoMA – I’ve been there 31 years! It’s not a design museum so at times, I really have to fight for visibility, competing for space on the schedule and in the galleries.

But when I manage to pull off an exhibition, the whole world sees it. Millions come to MoMA every year to see Matisse or Picasso and don’t even realize they’re interested in design. They stumble upon a design exhibition and then find themselves staying for hours, absorbed by what they discover.

One of the key pieces in *SAFE* was a work realized by a group of artists, programmers, and hackers for their friend Tempt One, a graffiti artist from Los Angeles who had been struck by Lou Gehrig’s disease (ALS). Confined to bed for years, he could only move his eyes. His friends created a device that allowed him to tag buildings in downtown L.A. using his eyeballs to control a laser beam. Even in an exhibition about safety and protection, this piece expanded the idea of enabling human capabilities – pushing the boundaries of what design can do to give people new forms of agency and expression.

Design and the Elastic Mind happened in 2008 and it was a way, for me and for my colleagues, to expand even more the idea of design to include, for instance, also, information and visualization design, as well as speculative and critical design and research-based practice. It was an exhibition about design and science coming together to build a new world, and it was choc-full with unorthodox examples in which designers and scientists had happily stepped on each other toes while learning how to dance together.

Works like Simon Heijdens’ *Lightweeds*, digital weeds projected onto the walls, which would grow depending on the atmospheric conditions

outside the museum and people's pollinating movements moving around them; or like Neri Oxman's early work, when she was still in school and she was trying to extract algorithms from nature's behaviors.

The exhibition was full of new types of design visualization, 3D printing, and digital design that were not part of MoMA's purview before. It also introduced an early version of the concept of *metaverse*. We didn't call it metaverse at that time. At that time, there was *Second Life* (it still exists). It was really clunky and wonderful because you could teleport, but as a metaverse, it was unsatisfactory.

One of the commissions for that exhibition – which, I remind you, took place in 2008 – was *New City* (by Peter Frankfurt of Imaginary Forces, Greg Lynn of Greg Lynn FORM, Alex McDowell of Matter Art and Science), a new kind of *Second Life* that was essentially a precursor to the metaverse. The concept was that anyone could access and live in it at any scale, but only a select few could design within it. It operated under a kind of “design dictatorship”, where a committee had to approve all proposed designs.

It was an effort to create a more compelling design for the metaverse. But ultimately, some ideas take time to evolve. One could argue that the concept of the metaverse originated millennia ago – it's the space of the mind, the palace of memory, a vision that can be inhabited. The key difference today is that technology allows us to experience and access it collectively, in real-time.

So, the attention to the process continues in MoMA's collection and exhibitions continues and it was useful in introducing the category of speculative design, in presenting examples in which designer James King envisioned what a steak of the future could look like when we will be able to actually build and grow meat in vitro (*Dressing the Meat of Tomorrow*, 2006), or showing the work of a Computation and Neural Systems scientist Paul Rothmund, who found a way to fold DNA as if it were origami, making images out of it.

Scientists were acting as designers and designers were dabbling in science, and together they explored and speculated on the future of the world. It was an “accelerating” exhibition driven by the intersections they discovered. This culminated, for example, in the establishment of the new field of Biodesign, which at the time was still emerging alongside Synthetic Biology. One of the objects in the exhibition was *Victimless Leather*¹, a small coat made of mouse stem cells that was alive and housed in an incubator – embodying the exhibition's ambition to push well beyond the traditional boundaries of design.

Design and the Elastic Mind allowed design, science, and art to come together and allowed these disciplines to be defined not by the medium in which the objects were created but by the intent of their creators.

We have continued expanding our Biodesign acquisitions, including a virus that was synthesized using software. You may know Autodesk for its widely used design software. Well, they also developed bio-design tools. As part of our collection, we acquired a 3D-printed model of the virus. Much like an architectural model, instead of showcasing the actual building or, in this case, the real virus, the model serves as a representation, encapsulating the essential information needed for its creation. This reflects an ongoing evolution in how we collect and present design.

At about the same time, we also began acquiring works of visualization design. It's crucial to track how design evolves continuously – because design is life, and life is constantly changing as technology advances and history unfolds.

One of the core ideas behind *Design and the Elastic Mind* is that revolutions happen in technology, science, and politics. But design is what transforms them into everyday life. A perfect example is the Internet: initially, it was just lines of code. Then came the designers of Mosaic, the first graphical user interface, and they introduced buttons, HTML, hyperlinks... Suddenly, the internet became something all people could navigate and use – design made it accessible.

Design evolves with history and technology. In 2006, we gathered a meeting of many different experts behind closed doors, to understand how the discipline that used to be called first Graphic Design, and then Communication Design was evolving. That was the moment when we first explored visualization design – and when we also began discussing video games, typefaces, and movie titles as integral parts of the design landscape. Slowly but surely, they all entered the collection.

Visualization Design was about making data clear, with a strong emphasis on digital formats but without renouncing the analog dimension. Recently, for instance, we have expanded our collection to include work like *Dear Data*, by designers Giorgia Lupi and Stefanie Posavec. In particular, Lupi has been a leading voice in advocating for *data humanism* – the idea that while big data are powerful, we must also recognize the value of small, human-centered data. It's like the Slow Food movement, but for visualization design – the idea that not everything has to be large-scale; sometimes, small and personal data is just as meaningful. This approach was beautifully illustrated in the yearlong exchange between Giorgia

and Stefanie. Each week, they mailed each other hand-drawn postcards between London and New York, visualizing personal data from their daily lives – everything from the number of cups of coffee they drank to how often they laughed or complained and so forth.

Reflecting on what design can be, the 2011 exhibition *Talk to Me* explored the communication between people and objects. It focused on the idea that, following the digital revolution, we've come to expect objects – often inanimate ones – to “speak” to us and interact in conversational ways. For this reason, it was an exhibition that mixed digital screens and interactive interfaces with objects made of cardboard.

It was in that occasion that we thought for the first time that Interaction Design should be a part of the collection. The first object we acquired was John Maeda's *Reactive Books*, a project he began in the early '90s, which can almost be seen as one of the first types of apps. Each Reactive Book consisted of a software application that did something unique – like making a new keyboard sound like an old typewriter. It was playful, experimental, and at its core, it was about envisioning the potential future of interface design.

We also acquired *Wind Map* (2012) by Martin Wattenberg and Fernanda Viégas, which is still online. These acquisitions raised an important question: how do you acquire works that are alive? You should all check it out – it is a stunning example of design. It visualizes real-time wind patterns across the United States, transforming data into the image of wind gently combing a vast wheat field shaped like the United States. It beautifully demonstrates that visualization design is not just about representation but about purpose – shaped by its audience and the tools at hand. In this case, the tool is code, wielded in the most effective and poetic way.

We also began acquiring digital fonts, exclusively digital because obtaining traditional, physical typefaces is far more complex. While we do have *Helvetica*, acquiring an entire set of an old font, complete with typographic blocks in every size and weight, is a daunting task. In contrast, digital fonts are much easier to collect. This marked both an expansion of our collection and an exciting new frontier in design acquisition, as well as yet another expansion of the concept of design that we embraced following the 2006 symposium. It also led to the acquisition of symbols and icons, such as *I Love New York*. Milton Glaser generously provided us with his original sketches.

We also acquired Tim Ferguson Sauder, Brian Glenney, and Sara Hendren's redesigned accessibility symbol, which reimagines the traditional

wheelchair icon. Instead of depicting a passive figure being pushed, it now shows a dynamic, self-propelled individual in motion. Initially acquired as an experiment, this new symbol has since been widely adopted across the city, which is something that brings us great satisfaction. We also acquired the Google Map pin. You can think of all these various objects as new forms of design added to the collection.

One of my proudest acquisitions is the “@” symbol, which we officially recognized in 2010 – perhaps more anointed than acquired. This was a unique type of acquisition, not only because of its ubiquity or its origins dating back to the Middle Ages, where it retained its meaning unchanged over centuries, but also because it exists entirely in the public domain, it belongs to everyone. This challenges the very idea of what it means to have a collection. Should a collection be a group of objects removed from circulation, owned, possessed, and preserved? Or should it instead serve as a means to share the significance of design in all its forms with the world?

I believe in the latter. That's why we added the “@” symbol to the collection – even though it belongs to everyone. I often say it's like acquiring the shadow of a butterfly on a wall – something that exists for all and cannot truly be possessed. It also reflects how the nature of a collection evolves over time.

We also acquired the *Emojis*. This leads me to talk about another issue: when you acquire something that evolves, which version do you acquire? When it comes to the emojis, we decided to acquire the first one, the 1999 Shigetaka Kurita's version developed for the Japanese telephone company DoCoMo. In some other cases, for instance, the Volkswagen Beetle, we decided instead to acquire the version that went into the real world. Instead of having the prewar Ferdinand Porsche Hitler version with the split windshield, which is precious, we chose the 1959 model, “the car of the people”, the symbol of the 1960s.

All these different ideas contribute to the stories we tell. And then, of course, there were video games – a major shift in the collection. Their inclusion in MoMA's collection sparked a huge controversy, with many critics considering it almost blasphemous. But you know what? That criticism never made sense to me. Including video games was inevitable. After all, one of MoMA's core principles is to document the art of our time – *hello, video games! Plus* –, we acquired them as design, not as art. We began collecting them in 2012, though we had been considering it since 2006, or even earlier. But as any historian knows, adding a new category to a collection requires careful deliberation. That's why, even now, we have only 35

video games. We are moving forward very slowly, there are super famous video games, like Pac-Man, Tetris, SimCity.

Applied Design (2013) was one of the first installations in which we ensured that video games were close to furniture to show different versions of the same concept of Design.

Some video games instead are much more rarified and equally important. Is the case of *War of Mine* (bit Studio, 2014) a – sadly timely – war game, but the player, instead of being a soldier shooting at random, is a civilian trying to survive. In *Papers Please* (2013) by Lucas Pope, the player is a border agent who has to decide on the spot whether to give asylum to some migrants or not. As you see, video games can be very serious and topical, and we try to acquire both types of games in the collection.

Design and Violence (2013) also expanded the idea of design as a way to understand reality critically. It was an online project that examined the role of violence in contemporary society through design. One example was the 3D-printed gun, a blunt case study, but beyond that, the exhibition featured many other design objects with complex, sometimes contradictory relationships to violence. Take the Toyota 4x4 – an outstanding piece of engineering that has been repurposed into a symbol of conflict, widely adopted by guerrilla groups and drug cartels worldwide.

The idea of the exhibition was to explore how design can go wrong depending on how it is used. Or it can go right, like in the case of Amnesty International FGM Awareness Posters, designed by Volontaire, a Dutch design studio. The poster is about Female Genital Mutilation, but it is designed subtly, in a way that it cannot immediately be tracked as being anti-establishment. Another entry is James Bridle's *Drone Shadow*, which tries to make people who are not used to being haunted by drones feel what it means by casting a drone's shadow onto their safe territory. He drew these shadows onto the sidewalks of Washington DC, Paris, and London.

Ronald Rael and Virginia San Fratello's *Borderwall* (2015), another entry, was a commentary on the border wall between the United States and Mexico that took it all down with irony and satire. A beautiful and meaningful installation with many kids on the Mexican and American side just playing seesaw together. At that time it was presented just as a drawing, but few years ago it became a real performance.

Design and Violence became a book. Actually, it was never a real exhibition; it was an online project, but it was wonderful to be able to make it happen and to have this conversation. Sometimes, design in a museum is not necessarily shown in a classical way.

Item: is Fashion Modern? (2018) expanded the collection of MoMA to include garments and other items of clothing. At the time, the museum asked me to curate a fashion exhibition. I responded that I wasn't a fashion curator and couldn't put together a traditional fashion show – but I could create a design exhibition with fashion as its focus. And that's exactly what I did. The exhibition highlighted 111 items of clothing that had a significant impact on the world over the past century – albeit from a New York-centric perspective (though, of course, we like to think New York is the center of the world!). It was a vibrant, thought-provoking show that also expanded the definition of design at MoMA. Interestingly, it wasn't the museum's first fashion exhibition – it was the second, following one curated by the great Bernard Rudofsky in 1944, called *Are Clothes Modern?* It is crucial to understand the angle, and a few of these objects came into the collection. For example, the great *white t-shirt* contains universes. I have to admit, this was already in the MoMA collection since *Humble Masterpieces*, but it was then anointed even more with items.

Then came *Broken Nature: Design Takes on Human Survival*, the XXII Triennale in Milan (March 1 – September 1, 2019). The exhibition explored our relationship with nature, emphasizing the need to recognize that we exist within complex systems. It urged us to see time not in terms of generations, but in centuries and millennia, highlighting the long-term impact of our actions. The central message was clear: as citizens, we have a responsibility to engage and make a difference.

I won't go into the specifics of *Broken Nature*, but I do want to highlight the various representations of design featured in the exhibition. It explored different categories, from, of course, design used as a Trojan horse by the brilliant FormaFantasma – beautiful objects that initially attract attention but then shift the focus toward a serious, critical discussion about the hidden realities of electronic waste systems. It was a very political way of approaching design. *Broken Nature* showcased numerous design examples – some practical, some focused on visualization design. But what stood out most was the political dimension of design, which, for me, is central to FormaFantasma's work (for example *Ore Streams*). Their approach is subtle, masked by a kind of stealth elegance that gets under your skin.

In contrast, the work of Forensic Oceanography and Forensic Architecture is very direct, highly visible, and confrontational. It uses architecture and design to assist NGOs and tribunals in uncovering the truth, shedding light on issues in ways that are unambiguous and impactful. The

work *Anatomy of an AI System* (2018) by Kate Crawford and Vladan Joler is similar to the work of FormaFantasma and Forensic Architecture in that it reveals the hidden systems behind everyday objects. In this case, the object is an Amazon Echo, and the diagram illustrates the various systems of data extraction, resource exploitation, and labor that sustain it. This piece has become an anchor piece in the room I recently installed at MoMA, which explores systems of extraction.

I like to emphasize the political significance of design – depending on how it's used and deployed – even in a space like MoMA.

After *Broken Nature* (which also came in a reduced version to MoMA), we dedicated an exhibition to the work of Neri Oxman, titled *Neri Oxman: Material Ecology*, that unfortunately was not seen by many because it happened right at the beginning of the pandemic.

It was a gorgeous exhibition that centered on the concept of working with nature – collaborating with silkworms, using chitin and pectin as construction materials that would eventually dissolve. It was a frontiers setter, a beautiful exploration of what it means to grow objects rather than simply build them.

A recent exhibition I have worked on marks the completion of a circular journey at MoMA, at least for now (I don't intend to go anywhere). The title is *Life Cycle: Materials of Contemporary Design* (2023). You may recall that my first show focused on materials, but back then, it was about their performance, their new behaviors. In contrast, *Life Cycles* is about the materials themselves. Today, designers are increasingly concerned with the entire life cycle of materials – where they come from and where they ultimately end up. This exhibition from the collection emphasizes that aspect, showcasing work that addresses the full trajectory – Mae-ling Lokko's works with mycelium, hemp, kenaf, jute, rain-fed cotton sliver, and wool, for instance. Or *Totomoxtle*, the work of Fernando Laposse that tries to reintroduce heritage corn in the state of Puebla, in Mexico, also to help the local population recover its own material culture.

Looking back, it feels a bit like what they say about movie directors: you always end up making the same film. It might look entirely different on the surface – like *Barry Lyndon*, *2001*, and *Full Metal Jacket* – and now I'm comparing myself to Kubrick, go figure! But in the end, it's always the same. There's an obsession, and for me, that obsession is showing the vital force of design in the world. A force for change – not just technological or lifestyle change, but political change as well. And looking at my exhibitions, I realize that's been the underlying goal of every single one.

There are still objects I haven't been able to acquire for the collection. People often ask me what I'm still dreaming of adding, and the answer is simple: I've always had another obsession, for the 747. I would have liked it in the collection not just as a static object in the sculpture garden, but flying, alive, continuously moving through the world. The idea of having a live object that doesn't stay still. I started working on it years ago, trying to make arrangements with airlines. But as the years passed, almost no one is flying them anymore. Then, just a month ago, I found myself on a 747 in Korea. I remember the feeling of joy as I climbed to the upper floor, into the hump. It wasn't just about the plane itself – it was about feeling the beat of a revolution. When the 747 first appeared, it felt like the whole world could suddenly be connected. Of course, we know that's not true. We know about the inequality, about the millions of people who live far below any acceptable standard of living and certainly cannot afford a plane ticket, however accessible it seems. We know how lucky we are. But even so, we can still dream. And design, in all its forms, allows us to dream big.

Thank you so much.

Notes

1. *Victimless Leather* was created in 2004 as a sub-project of the Tissue Culture & Art Project, (also part of SymbioticA) from the University of Western Australia and showcased at the Museum of Modern Art in New York in 2008.

TRACK 4
EXPANDED DESIGN:
REFRAMING THE RESEARCH OF
THE HISTORY OF DESIGN

LO SCOSTAMENTO ELASTICO. GRADI DI LIBERTÀ DEL DESIGN OLTRE IL MODERNO

Francesca La Rocca

Università della Campania "Luigi Vanvitelli"

Abstract

The contribution hypothesises interpretative keys helpful to orient oneself in today's design panorama, confronting a progressive trespassing and broadening of its fields of research and operation. The proposed critical method has been experimented with over the years in design education.

Several historical moments are highlighted, starting with the crisis of the International Style, with an implosion of the object, stigmatized by the Radical Avant-gardes of the 70s, followed by the opening of design culture to interdisciplinary contamination and new anthropological values.

The irreversible transition towards a pluralism of methods and modes represents a fundamental turning point of the post-industrial age, which design shares with the paradigms of art. In the 80s, an expansion of the design object is identified under the aegis of the tension towards the biological and immaterial, linked to the technological transition and the organicist paradigms of the complexity sciences.

From this reconnaissance, we enter the critical tool of elastic deviation: some contemporary trends are illustrated as overcoming limitations inherent in the paradigms of Rationalism, while at the same time taking the opportunity to explore some of their roots. Among the phenomena observed in the work of the current generation of designers: the widening of the sensory range, beyond the prevalence of the visual alone; the emphasis on connection and interaction rather than on the object in itself; the interest of biodesign in a literal assimilation of the living in the project; the acceptance of an aesthetics of the formless, as a sign of renunciation of an idealisation of the method; the natural object and the technical object as both bearers of enigmatic values. Through significant examples taken from the international design scenario, in particular recent exhibitions, the proposed vision is thus substantiated: an inevitably partial frame emerges, but one that reflects and discusses vital and present design trajectories.

Keywords

Postindustrial design, interdisciplinarity, new aesthetics, scientific paradigms, technological innovation

Vie plurali

Discutere fenomeni del design *in fieri*, sperimentando delle griglie di lettura, ha un ruolo rilevante nella formazione, strettamente collegato all'elaborazione di una personale poetica progettuale. A partire dalla fase post-industriale il design ha percorso vie molteplici, aprendosi all'interazione con sfere della scienza, dell'arte, del quotidiano e della comunicazione sociale; comprende oggi inedite declinazioni e professionalità, risultando un mondo dai confini mutevoli e in parte da ridefinire. Infatti è senza discriminazioni tra livelli della cultura *high e low* che il design, come osserva Andrea Branzi (2008):

[...] sembra invadere tutta la realtà, materiale e immateriale, del mondo contemporaneo: dal design dei prodotti a quello della comunicazione; da quello strategico all'interior design; da quello dei servizi al design urbano; dal design delle interfacce al fashion design; dal light design al design del colore; dal web design al design primario; fino al food design e all'hair design (ma l'elenco continua). Sembra non esista uno spazio interstiziale che non possa essere occupato da questa sorta di liquido invasivo e rivitalizzante.

Questa pervasività, spesso dai risvolti anticonvenzionali, va compresa anche andando oltre una narrazione troppo lineare e già codificata dell'evoluzione del design, che non evidenzia abbastanza la ricchezza di stratificazioni, commistioni, opposizioni e ritorni rispetto alle radici moderne; nella didattica inoltre risulta utile incentivare il ricorso ad un immaginario senza confini precostituiti, sulla scia dei *visual studies* (Breibach & Vercellone, 2010).

Tra i fattori che influenzano la conquista di nuovi gradi di libertà da parte della cultura del design nell'età post-industriale segnaliamo:

- il superamento dell'idea tradizionale che il design debba essere, quasi per definizione, un tentativo di *conciliazione* tra istanza scientifico-tecnica ed umanistico-artistica, con l'enfasi sulla necessità di un *giusto* equilibrio tra i due poli;
- la tendenza del design ad ampliare in senso ontologico il proprio oggetto, muovendosi verso le idee di *sistema organico* e di *immateriale*, nei loro diversi risvolti.

Vedremo più avanti come fenomeni emergenti del design si possano interpretare, con un'efficacia particolare a fini didattici, secondo uno schema di *scostamento elastico* dalla loro ineludibile matrice razionalista;

come superamento di un limite più o meno codificato, confrontando per scarto poetiche progettuali attuali con principi della Modernità ortodossa (La Rocca, 2016). Usiamo l'aggettivo “elastico”, per rendere chiaro comunque il radicamento della nostra disciplina nella Modernità, adottando un metodo atto a valorizzarne i nuclei irrisolti più vitali.

Dal grado zero al big bang

Dopo la furia distruttiva del secondo conflitto mondiale il mondo del progetto (architettura, design, arte) sembra trovare rifugio in un linguaggio internazionale senza legami con il passato, asettico e tendente alla massima astrazione, paragonabile ad una forma di rimozione; una sorta di esperanto senza memoria, molto influenzato anche dall'arte americana del periodo. L'America, benché affascinata dalla ricchezza del coevo fermento culturale europeo, guidava verso un'omologazione delle molteplici forme della Modernità (Clair, 2011, pp. 74-76). Il critico Harold Rosenberg scrisse a proposito degli espressionisti astratti: “Newman chiuse la porta, Rothko serrò le imposte e Reinhardt spese le luci”, pensando per quest'ultimo ai grandi quadrati nero su nero. Nel contesto della cultura europea il Razionalismo va verso le proprie derive, la tensione ad una sorta di esaltazione della funzione conduce, osserva Jean Baudrillard, verso un *grado zero* dell'oggetto (Baudrillard, 1968, p. 22), in cui prevalgono la “neutralità formale”, “la ‘bianchezza’ profilattica” e la perfezione degli oggetti funzionali (Baudrillard, 1968, p. 60).

Come emblema della fase di crisi del metodologismo razionalista è da citare la chiusura nel 1968 della scuola di Ulm, non a caso bersaglio delle Avanguardie Radical. A partire da questo momento storico, la cultura del design è stata in grado progressivamente di metabolizzare la crisi della tarda Modernità.

L'idea di un azzeramento dell'oggetto percorre in varie forme gli anni '60/'70; sono ad esempio i movimenti Radical ad enfatizzarla, con un'operazione che appare oggi nella sua forza di espediente volto a sbloccare il progetto. Nel 1971 la rivista *IN* dedica il numero 2/3 al tema provocatorio “la distruzione dell'oggetto”, e ne dà la cura ai gruppi fiorentini Archizoom e Superstudio.¹ Sotto altri versanti Gustav Metzger aveva pubblicato nel 1959 il primo *Manifesto dell'Arte Autodistruttiva*.

Un movimento opposto di espansione comincia però a svilupparsi negli stessi anni '70: l'oggetto dell'International Style inizia ad allentare i

suoi rigidi confini, si “deforma” e si “riscalda”. Tra i momenti emblematici di questo processo la famosa mostra del 1972 al MoMA, *Italy: The new domestic landscape*, segnata dall'influenza della Pop-Art.

Tutta l'esperienza del *Nuovo Design Italiano* dagli anni '80 rivela la volontà di superare le strettoie del riduzionismo, per aprirsi al simbolico, alla dimensione affettiva, al figurativo, alla pluralità dei linguaggi. Si tratta di andare oltre la compartimentazione delle discipline che, come scrive Alessandro Mendini nel Manifesto di *Alchimia* nel 1985 “non interessano quando sono considerate all'interno delle loro regole”: “per Alchimia vale la despecializzazione, ovvero l'ipotesi che debbano convivere metodi di ideazione e di produzione “confusi”, dove possano mescolarsi artigianato, industria, informatica, tecniche e materiali attuali e inattuali” (Mendini, 1985, p. 84).

Oggi, dopo circa mezzo secolo dalla miccia accesa dai Radical, possiamo osservare i risultati di questa sorta di big-bang del Moderno, che ha tante traiettorie ancora da interpretare; tra i compiti non facili il rendere conto nella didattica delle direzioni del design più recenti, fotografare quasi in corsa temi in veloce evoluzione.

Confini sfumati

Poiché a differenza dell'arte il design non *rappresenta* una realtà, ma è una realtà, il potersi appellare all'occorrenza al polo dell'utile o dell'estetico è risultato nella sua storia una carta opportunistica da giocare. In relazione al processo di sconfinamento del design, una menzione a parte riguarda l'influenza della Pop-Art. Se il sistema delle merci è riconosciuto come parte del mondo della significazione, lo statuto dell'oggetto di design muta. Le opere di Andy Warhol rendevano impossibile una demarcazione netta tra arte e oggetto d'uso, tra le scatole Brillo del supermercato e le sue *Brillo Box*: non sono più delle differenze sensibili a poter costituire il discriminate tra arte e realtà.

La Pop-Art segna uno spartiacque, che per Arthur Danto connota la fine stessa della Modernità: l'arte si *pluralizza* irreversibilmente, rendendo obsoleta l'idea che debba esistere in ogni fase storica la via corretta da intraprendere a scapito di altre (Danto, 2010, pp. 231-236). A partire dall'inizio degli anni '70 la molteplicità dei metodi e dei modi, l'ibridazione dei linguaggi diverranno sempre più la norma nell'arte come nel design.

Il design riesce ora a muoversi più agilmente su un declivio fatto

di cose *hi e low*; può collocarsi in più punti di un territorio in cui *ontologie conflittuali* connotano un arricchimento di senso e non più un problema da risolvere. Nato nelle scintille dell'opposizione moderna tra tecnica e cultura, il design può finalmente allentare nella fase post-industriale la ricerca spasmodica di una loro ideale ricomposizione; ricerca che, tra tutti, il Bauhaus aveva perseguito con più convinzione, con il merito in realtà di una traiettoria del progetto inclusiva, in cui trovano spazio sperimentazione tecnica e ideali di purezza dell'arte, finanche mistici.

Non solo la *riga dura e bianca sul cuore* rappresentata dal regolo calcolatore nel taschino del progettista – come si esprimeva Robert Musil (1933) – nella fase post-industriale si stempera nella realtà di prodotti più *morbidi* e vicini ai desideri delle persone; ma soprattutto la tensione tra funzionale e simbolico/affettivo può liberare la sua energia vivificante, foriera di un universo degli oggetti che contempla contraddizioni e variabili. Del *paradosso italiano* fa parte, per Branzi, la capacità di utilizzare la tecnologia avanzata per le sue possibilità espressive e l'arte per le sue possibilità tecnologiche (Branzi, 1988, p. 34).

Scienze dolci

Avranno una forte influenza sulla sfera del progetto dagli anni '80 i due grandi fattori di scenario legati all'avanzare delle “scienze dolci” dell'età post-industriale, ossia le scienze del Vivente e della Terra e la Telematica (Serres, 2016). Le scienze dolci – definite tali perché in grado di aprire prospettive oltre le durezza dell'età industriale – trasformano l'oggetto di interesse del design, in due direzioni: la centralità delle scienze del vivente orienta il progetto verso il concetto di *sistema*, mutuato dai paradigmi biologici; la transizione verso le tecnologie del digitale e della telematica comporta un focus su nuove categorie di oggetti, sospesi tra materialità e virtuale.

La tensione al biologico

Per quanto riguarda l'ispirazione al biologico, il design trova sostegno a partire dagli anni '80 nelle *scienze della complessità*; i suoi “concetti nomadi”, suggeriscono movimenti di migrazione da una scienza all'altra, stemperando le barriere tra cultura scientifica e umanistica (Stengers, 1988). L'idea di una *ecologia dell'artificiale* trova una definizione per la cultura del progetto negli anni '90 (Manzini, 1990). Da qui in poi il prodotto

viene considerato non solo in sé stesso, ma sempre nelle interazioni con il suo *ambiente* ed in relazione al *tempo*; in una dimensione che ne considera tutto il *ciclo di vita*, dando adito anche a metodiche specializzate (Vezzoli, 2016).

Verso un artificiale ibrido

Per quanto attiene la transizione tecnologica, si indagano nuovi modi di concepire la *materialità*, le potenzialità di un mondo inedito tra reale e virtuale. La mostra *Les Immatériaux*, allestita al Beaubourg di Parigi nel 1985 – curata dal filosofo francese Jean-Francois Lyotard e da Thierry Chaput, direttore del *Centre de Création Industrielle* – è emblematica della *condizione postmoderna*, teorizzata dallo stesso Lyotard; segna l'irruzione di un artificiale ibrido, basato sul digitale e il *link*, flusso continuo di interazioni, destinato a modificare la nozione tradizionale di “cosa” (Rose, 2014).

Come osserva Ernesto Francalanci (2006), un effetto sicuro della dematerializzazione della realtà è quello di aver privato lo spirituale del suo contrario, introducendo così una diversa dimensione del metafisico:

L'incontro tra queste due diverse nature, enti fisici ed enti di tipo simulativo, non provoca scontro, ma ibridazione, morfogenesi continua, evoluzione e flusso di sostanze e di idee dall'una all'altra. Nulla appartiene ormai soltanto ad un'unica dimensione: è l'esistenza stessa che fluttua da uno stato all'altro, metamorfizzandosi incessantemente (pp. 16-17).

A quanto sopra si associa l'emergere di una dimensione processuale che coinvolge interattivamente l'utente, base concettuale di quella che Nicholas Bourriaud definirà come *estetica relazionale* (Bourriaud, 2010). Si pensa la fruizione estetica privandola della distanza, immettendola nella dimensione del risucchio, dell'ingresso del fruitore nel corpo dell'opera e insieme dell'opera nel suo corpo, o nel suo immaginario (Diodato, 2005, p. 72).

È rilevante come sia la tensione verso l'*organico* che quella verso l'*immateriale* contribuiscano ad ampliare l'idea di oggetto, che da cosa inerte diviene sistema interattivo, sensibile, mutevole; sotto l'egida di questi due attrattori si apre per la cultura del design uno scenario con esiti via via sempre più concreti. Un mondo di artefatti un tempo solo utopici – pensiamo ad esempio al Manifesto *Organica* di William Katawolos del 1960 – diventa un'incessante messe di sperimentazioni e risultati.

Lo scostamento elastico: note interpretative

Adottando la lente descrittiva dello *scostamento elastico* possiamo focalizzare alcuni fenomeni recenti del progetto, leggendoli come uno sconfinamento rispetto a limiti insiti nella cultura del Razionalismo. Questa linea interpretativa è frutto di una ricognizione dello scenario del design internazionale dal 2000 circa, con il ricorso ad un'ampia casistica; per motivi di sintesi, possiamo qui far riferimento solo ad alcuni aspetti e citare ove possibile mostre emergenti.

L'ampliarsi della gamma sensoriale

Nel Rinascimento ha origine il declino del concetto di spazialità come *esperienza empirica*, a favore di una sua tendenziale riduzione all'astratto: è una linea che si ricollega alle concezioni del Razionalismo, con la prevalenza di uno spazio neutro e geometrico (Payne, 2011, pp. 76-79). Le qualità percettive dei cinque sensi restano ai margini dall'equazione progettuale, o si riducono a parametri da controllare in termini di valori medi ottimali di lux, decibel, gradi centigradi.

Maurizio Ferraris (2009, p. 108), rivaluta la conoscenza empirica come strumento veloce e leggero che può convivere con lo strumento pesante della ricerca della verità; basata su un'esperienza poco codificabile, sulla capacità di percepire più cose insieme, immagini laterali e suoni lontani, lievi sensazioni climatiche, odori, sentimenti: "l'immagine manifesta del mondo non è un velo di maya sistematicamente ingannevole". "Les sens ne trompent pas. Le palais d'un fin goûteur juge plus précisément que mille machines", osserva sullo stesso versante Michel Serres (1985, pp. 334-335).

Contro la prevalenza del visivo e del "retinico" propria del Moderno, si dipana nella fase post-industriale una ricerca progettuale che mira a coinvolgere tutta la gamma sensoriale: dal *design primario*, teorizzato e sperimentato progettualmente negli anni '70 (Castelli & Petrillo, 1982), sino all'idea del corpo immerso in una dimensione cognitiva globale, alla base del cosiddetto *experience design*.

La mostra *Sense Me*, allestita al Trapholt Museum nel 2020, fa il punto su una ricerca del design volta ad indagare i fenomeni del multisensoriale, del subliminale e della sinestesia. Tra i singoli creativi, da citare Lesley-Ann Daly, che esplora il tema del rapporto tra corpo e tecnologie, come nel progetto del 2016 *Antropomorphic sensory augmentation*.

Il valore dell'informe

La cosiddetta Post-modernità si origina partendo da un lato più in ombra del Moderno, che resiste anche alla riduzione della forma a rapporti sintattici semplici e griglie geometriche; una poetica dell'informe rivela alcune sue radici, ad esempio, nel lavoro di Laszlo Moholy-Nagy, che fotografava stracci e canali di scolo di Parigi; la sua immagine fa scuola per altri esploratori della scena parigina come André Kertész, Wols, Germaine Krull o Eli Lotar. Moholy-Nagy sa perfettamente che vocazione allo schiacciamento delle cose, materialità dell'informe, carattere pulsionale del movimento di caduta non datano da oggi, ma sono senza dubbio un aspetto eterno della condizione umana, che si riflette nel progetto (Didi-Huberman, 2004, p. 80).

Il concetto di informe, se utilizzabile per l'estetica proprio in un'ottica psicanalitica – informe è anche l'inconscio secondo Freud – non va però legato al culto del deforme o dell'abietto. Il suo interesse è relativo piuttosto all'irruzione del reale in una scena precedentemente idealizzata (Recalcati, 2007, pp. 94-95). L'*informe* è un punto di vista da cui parte un attacco della critica contemporanea alla concezione modernista della forma, ad un idealismo sia del soggetto che dell'opera: epurata dall'irruzione del carnale, dalla temporalità, dalla materialità, dal concetto di disordine e di scarto come dall'idea di frammento (Bois & Krauss, 2003).

Pur non essendo il tema dichiarato della mostra *Post Fossil. Excavating 21st Century* curata da Li Edelkoort – realizzata nel 2011 e riproposta nel 2021 al *Design Sight* di Tokyo – una evidente propensione verso l'informe attraversa come un filo conduttore i lavori esposti. Nuovi trend creativi, testimoniati dai 70 designer coinvolti, si esprimono attraverso materiali organici e bruti, oggetti amorfi, frammenti di scheletri animali, fittizi reperti di paleontologia; valori totemici e tecnologie avanzate convivono in una concezione del tempo che affonda in profondità, per ispirare un futuro degli oggetti denso di simboli e ritualità.

Nature enigmatiche

La Modernità assegnava all'oggetto una funzione determinata, che più chiaramente possibile doveva incarnarsi in esso, manifestandosi in una forma univoca. Oggi l'ambiguità appare un valore concettuale ed estetico. Sono anche le condizioni tecnologiche – la miniaturizzazione dei componenti elettronici – a rendere talvolta l'oggetto poco comprensibile e sorprendente, rispetto all'oggetto decifrabile dell'età meccanica.

Ma soprattutto il design contemporaneo sembra avere una particolare predisposizione per il senso dell'indefinito e dell'enigmaticità. Non

solo quindi l'oggetto non dà una risposta precisa, ma talvolta non siamo nemmeno in grado di formulare la domanda. Nel suo intramontabile saggio Umberto Eco (1976) esprimeva la possibilità di una “opera aperta” come reazione dell'arte di fronte alla provocazione del Caso, dell'Indeterminato, del Probabile, dell'Ambiguo, del Plurivalente.

Una presenza dell'oggetto allo stesso tempo criptica e foriera di risonanza emerge oggi nel design giapponese, radicato nelle filosofie dello shintoismo e del buddismo. Nei lavori di Tokujin Yoshioka, Kyouei Studio, Nendo, Ciachy Murata, Makoto Azuma prende vita un mondo crudelmente perfetto o che ingloba il caso e l'impermanenza, fatto di elementi tratti dalla natura o tecnici, ma comunque stranianti.

La mostra *Unknown Unknowns. An Introduction to Mysteries*, tenutasi nel 2022 presso il Triennale Design Museum, testimonia i nuovi interessi del design per una dimensione di ricerca inquieta, che era stata per tanto tempo rimossa in nome delle sue radici positiviste. Come osserva in proposito Emanuele Quinz (2022, pp. 122-123), “la condizione sperimentale fa dello stato di vulnerabilità, di fronte all'imponderabile, una forza propulsiva”, una condizione che implica la *controdisciplinarietà* come predisposizione a rifondarsi continuamente nel confronto con l'alterità.

Tra vivente e inanimato

Le teorie del Funzionalismo, a partire dai famosi saggi di Horatio Greenough pubblicati nel 1853, poi riediti nel 1947 col titolo *Form and Function: Remarks on Art, Design and Architecture*, si fondano su un'analogia tra organismi naturali e oggetti costruiti, ispirandosi alla corrispondenza darwiniana forma/funzione, per trasporla al progetto degli artefatti umani. Andando ben oltre l'approccio biomimetico sviluppatosi poi, soprattutto nella seconda metà degli anni '80, il *biodesign* contemporaneo mira a incorporare realmente gli organismi viventi nel progetto.

Alghe, batteri, tessuti e cellule replicati in vitro: i progettisti si confrontano con le biotecnologie, la manipolazione del vivente e la coniugano, più di recente, con il digitale e la robotica, creando dei cortocircuiti sorprendenti tra scienza e arte. L'importanza crescente di questa direzione di ricerca è testimoniata da sempre più mirate e frequenti esposizioni a livello internazionale² e dai concorsi sul tema, tra cui spicca il *Bio Art&Design Award*, che dal 2014 invita ogni anno i creativi a cimentarsi sul tema (Myers, 2022).

Nel curare la mostra *La fabrique du vivant* nel 2019, Marie-Ange Brayer (2019, pp. 59-60) si interroga sui confini tra la creazione come

processo biologico naturale e sul vivente modificato attraverso la bioingegneria; focus particolare dedica infatti al tema dei nuovi stadi intermedi di artificialità che compaiono sempre più spesso tra l'inerte e l'animato, sui confini sfumati tra organico e minerale. Da un lato infatti abbiamo reali organismi biologici, ma talvolta sono proprio tecnologie sofisticate che rendono l'oggetto un dispositivo simil-vivente; ne risulta pertinente la dimensione estetica esplorata da Mario Perniola in *Il sex appeal dell'inorganico* (2004, p. 12):

Questa è la cosa che ci interessa ed è questa quella con cui avviene il confronto, non la cosa che pensa, né quella che si muove e nemmeno la cosa che risplende in una certa e stabile forma sensibile, ma *qualcosa di opaco, di indeterminato e aperto*, che non è evidente a sé stessa e che non è una macchina.

Connessioni e scale

L'interesse con cui Charles e Ray Eames svilupparono la serie di documentari commissionati dall'inizio degli anni sessanta dall'IBM, ai fini di diffondere le potenzialità sociali delle nuove tecnologie informatiche e della comunicazione, è un momento storico degno di nota (Forino, 2014). Oggi una quota rilevante del progetto ha senso relativamente ad un *link* immateriale. Oggetti che interagiscono con una intelligenza collettiva, ma anche tra di loro nell'era della *internet of things*. Attraverso sensori e attuatori, l'interaction design realizza trasposizioni immaginifiche di algoritmi digitali. Le onde cerebrali possono tradursi direttamente in oggetto attraverso una stampante 3D (Scarpitti, 2020, p. 106).

La mostra *Talk-to-Me*, tenutasi presso il MoMa di New York nel 2011, ed *Hello Robot. Design between human and machine* realizzata nel 2017 dal Vitra Design Museum, sono solo esempi del largo interesse per nuove coniugazioni tra design, robotica, telematica, AI. Come un'ideale evoluzione di *Les Immatériaux*, quasi quaranta anni dopo, possiamo considerare l'esposizione *Reseaux-Monde* dello stesso Centre Pompidou: a partire dalle utopie del progetto nel dopoguerra, tesse un discorso che riguarda sia le infrastrutture fisiche che l'interazione sociale con l'onnipresenza della rete web.

Di fronte a tali scenari, è difficoltoso poter ancora affermare che il design attenga, come nella Modernità, ad una *scala* dimensionale determinata. Il più famoso film degli Eames, *Power of Tens* del 1977, partiva da un'inquadratura alla scala comune (un uomo addormentato sull'erba) per allargare esponenzialmente la visione fino alle galassie, e poi con uno

zoom inverso giungere fino alla dimensione dell'atomo. Sembra intuire l'aspetto sfuggente di una ontologia del design che – tra nanomateriali e incommensurabilità della rete planetaria – rappresenta oggi un terreno di discussione scivoloso e in parte inafferrabile.

La conclusione più rilevante cui giunge la mostra *Reseaux-Monde* ci riporta comunque alla concretezza: nell'età della crisi ambientale, la prima rete è quella del vivente, che deve fare i conti con i legami tra tutte le specie e con gli ecosistemi.

Viaggi e ritorno

Per la sua predisposizione ad un *nomadismo intellettuale* la cultura del design si prepara a giocare anche nel prossimo futuro partite interessanti da vivere, osservare, codificare; l'*elasticità* metaforica su cui abbiamo voluto mettere l'accento riguarda sia la natura ambigua del suo oggetto, sia l'apertura verso altre discipline, sia i processi di distanziamento/ritorno rispetto ai paradigmi della Modernità; rimarcare anche le salde radici del design nella Modernità ci aiuta a comprendere il lusso di una libertà che difficilmente perde la propria bussola.

Per quanto si apra a vasti immaginari, passati o futuribili, spesso anticonvenzionali, il progetto di design sembra infatti garantire sempre un ritorno molto lucido al presente; per cristallizzare le sue esperienze di viaggio in un oggetto *qui e ora*, quale che ne sia la dimensione materiale o immateriale. La qualità del prodotto – quella bellezza in certi casi spiazzante, l'originalità o semplicità disarmante talvolta nel risolvere problemi tecnici – rispecchia allora anche un'abilità a sintetizzare visioni del mondo caleidoscopiche. Un'idea che ci sembra possa incentivare alla ricerca le nuove generazioni di studenti.

Notes

1. Rivista *IN. Argomenti e immagini di design*, Milano. Direttore Pier Paolo Saporo, redattore capo Ugo La Pietra, redattrice Gilda Bojardi.
2. Tra le mostre considerate, si segnalano: "Visceral; The living Art Experiment", Science Gallery, Dublin 2011; "Biodesign. Nature, Science, Creativity", MoMA

New York, 2012; "Alive. New Design Frontiers", UAL Central Saint Martin, Paris, 2013; "Biodesign", Het Nieuwe Instituut, Rotterdam, 2014; "Fluid Matter Exhibition", Eindhoven, 2016; "Biomess", Art Gallery of Western, Australia, 2018; "La fabrique du vivant", Centre Pompidou, Paris 2019; "Fermenting Futures", Künstlerhaus, Wien 2022.

References

- Baudrillard, J. (1968). *Il sistema degli oggetti*. Bompiani.
- Bourriaud, N. (2010). *Estetica relazionale*. Postmedia.
- Branzi, A. (1988). Il paradosso italiano. In *Pomeriggi alla media industria*. Idea Books.
- Branzi, A. (2008). I colori instabili dell'incertezza. *Interni*, 578.
- Brayer, M. (2019). *La fabrique du vivant*. Paris: HYX, Éditions du Centre Pompidou.
- Breidbach, O., & Vercellone, F. (2010). *Pensare per immagini. Tra scienza e arte*. Bruno Mondadori.
- Castelli, C., & Petrillo, A. (1982). *Il lingottoprimario. Progetti di design primario alla Domus Academy*. Arcadia Edizioni.
- Clair, J. (2011). *La responsabilità dell'artista. Le avanguardie tra terrore e ragione*. Abscondita.
- Danto, A. (2010). *Oltre il Brillo Box. Il mondo dell'arte dopo la fine della storia*. Milano: Christian Marinotti ed.
- Didi-Huberman, G. (2004). *Ninfa moderna. Saggio sul pannello caduto*. Il Saggiatore.
- Diodato, R. (2005). *Estetica del virtuale*. Bruno Mondadori.
- Eco, U. (1976). *Opera aperta*. Bompiani.
- Ferraris, M. (2009). *Documentalità. Perché è necessario lasciare tracce*. Laterza.
- Forino, I. (2014). Charles e Ray Eames. In Trione, V. (Ed.). *Il cinema degli architetti*. Joahn & Levi.
- Francalanci, E. L. (2006). *Estetica degli oggetti*. Il Mulino.
- Krauss, R., & Bois, Y. (2003). *L'informe. Istruzioni per l'uso*. Paravia Mondadori.
- La Rocca, F. (2016). *Design e delitto. Critica e metamorfosi dell'oggetto contemporaneo*. Franco Angeli.
- Lyotard, J. (1981). *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*. Feltrinelli.
- Manzini, E. (1990). *Artefatti, Verso un'ecologia dell'ambiente artificiale*. Domus Academy.
- Myers, W. (a cura di). (2022). *Emerging Bioart and Biodesign*. <https://www.badaward.nl>.
- Payne, A. (2011). *Rudolf Wittkover*. Bollati Boringhieri.
- Perniola, M. (2004). *Il sex appeal dell'inorganico*. Einaudi.
- Quinz, E. (2022). Design. In Coccia, E. (Ed.). *Unknown unknowns. An introduction to mysteries. Saggi*. Electa.
- Recalcati, M. (2007). *Il miracolo della forma. Per un'estetica psicoanalitica*. Bruno Mondadori.
- Rose, D. (2014). *Enchanted Objects: Innovation, Design, and the Future of Technology*. Scriber.
- Scarpitti, C. (2020). *Oggetti Pensiero*. LetteraVentidue.
- Serres, M. (2016). *Il mancino zoppo. Dal metodo non nasce niente*. Bollati Boringhieri.
- Serres, M. (1985). *Le cinq sens*. Hachette Littératures.
- Stengers, I. (1988). *Da una scienza all'altra. Concetti nomadi*. Hopefulmonster.
- Vezzoli, C. (2016). *Design per la sostenibilità ambientale*. Zanichelli.

IDENTITÀ DELLA STORIA DEL DESIGN COME “STORIA DELLE COSE” AI TEMPI DEL PROGETTO DIGITALE E IMMATERIALE

Alberto Bassi

Università Iuav di Venezia

Abstract

The history of design requires a specific relocation, which appears to be a priority in relation to the significant transformation taking place in the disciplinary statute and practice of design, which among other things has considerably expanded its theoretical and operational boundaries.

In relation to this, it is useful to understand the disciplinary specificity of design history with respect to other legitimate ways of understanding and practising history and design history. In order to get away from misunderstandings – which are independent of references to academic disciplinary fields – it is necessary to focus on the peculiar methods and approaches that characterise the history of design, which above all is interdisciplinary history. “It means making many histories – writes Enrico Castelnuovo (1989) – [...] only by restoring the role and interaction of the different agents present in the field, the works, the designers, the engineers, the commercial circuits, the production, distribution and promotional processes, the clients, the institutions, the public, will it be possible to arrive at a total history of design”.

Such an “inter (or at least) multidisciplinary” enterprise substantially refers to a dimension of teamwork, in most cases therefore collective and/or anonymous. In this sense, the methodological and meaning placement closest to design history seems to be anthropology, as a possibility of reading related to the artefactual and concrete manifestations of a “history of things” and material culture (Kubler, 1976).

The history of design – up to its extensive contemporary neutralisation, both in operational terms as well as in terms of the renunciation-impossibility of a critical dimension – has objectively contributed, within the capitalist-consumerist system, to configuring, representing and sustaining forms of valorisation of commodities, which are more mercantile than precisely historical-critical, also through the recognition of the authorial role of the designer or hagiography of companies.

The methodological issues, as well as contemporary and future narration and reconstruction, are today confronted with the expanded field of intervention of the material and immaterial project, where the ‘traditional’ aesthetic-formal or functional characterisation and key, as well as the individual or operational recognition, or the referability to an identity place of project-production, such as Made in Italy, are scarcely legible. The technological and digital revolution and the change in methods, tools and practices are pushing for a radical rethinking of ‘sources’, of their identification for the purpose of historical reconstruction, and even of the forms of their selection-saving-valorisation-study.

An expansion of the field, tools and methods of the discipline and the specific location of history towards which the new generations of designers and historians need to be pushed.

Keywords

History of design, history of material culture, technological and digital artefacts

Storie di tante storie

La storia del design necessita una ricollocazione specifica, che appare prioritaria nella fase di rilevante trasformazione dello statuto storico-critico e della prassi del design, che, fra l'altro, ha notevolmente ampliato i propri confini teorici e operativi: importante allora procedere a un significativo ripensamento sulla disciplina, sui metodi, sulla condizione e posizione nel contesto scientifico-culturale, ma anche socioeconomico (Bassi, 2022; Wizinsky, 2022).

Rispetto ad altre legittime modalità di intendere e praticare la storia e la storia del progetto – e indipendentemente dai riferimenti ai settori disciplinari accademici – serve focalizzare metodi e impostazioni peculiari della storia del design, che innanzitutto è storia interdisciplinare (Castelnuovo, 1989).

Un punto di partenza che spinge a guardare il contesto, all'interno del quale si pongono anche l'autore/gli autori, l'atto anonimo e/o collettivo. Ciò significa che, mantenendo come chiave di lettura privilegiata quella del progetto, la storia del design diviene pienamente intelligibile solo in relazione ad altre vicende: dell'economia, della società, della tecnologia, dell'impresa, della cultura, dell'arte e così via.

Questo comporta una specificità di approccio e chiavi di lettura processuali-globali-contestuali, dunque “integrate e integrali”. Perché in sostanza il design si configura come un'opera collettiva, un team work cui contribuiscono progettista, impresa, figure professionali differenti, maestranze specializzate, operanti in contesti e condizioni specifiche in grado di orientare sviluppo e scelte almeno quanto la “creatività” del designer. Alla luce di queste condizioni oggettive, la possibilità di comprensione e ricostruzione storica non può che essere collegata alla messa a fuoco e intelligenza della complessità e articolazione di tutti gli elementi in campo.

Assumere una metodologia storico-critica specifica della ricerca storica e un'appropriata distanza temporale, consente di superare “l'istantaneizzazione” – la sostanziale e non neutra rinuncia alla dimensione del tempo e dunque di storia e critica che segna il nostro presente; permette di distinguere cronaca e storia, andare oltre le legittime e utili, ma parziali, ricostruzioni prioritariamente centrate su autori o imprese, che di frequente rendono problematica la valutazione dei modi articolati e complessi con cui si il design colloca dentro le dinamiche socioeconomiche, tecnologiche e culturali, in relazione alle necessità, desideri e aspirazioni degli esseri umani.

“Storia delle cose”, il design come forma della cultura materiale

La storia del design si inserisce dentro il più vasto ambito della cultura materiale, cioè delle manifestazioni dell’agire umano, in cui un aspetto tecnico ed empirico è unito a uno artistico-creativo-progettuale. Dove la componente fabbrile, del fare concreto, è collegata a quella intellettuale, che fornisce significato e valore *latu sensu* agli artefatti (Bassi, 2020).

Il confine fra utensile, oggetto d’uso, fino all’opera d’arte è di natura qualitativa, in relazione innanzitutto alla coscienza intellettuale del proprio ruolo di autore-creatore, e poi legata ai materiali, alle modalità della fattura, alla concezione e configurazione della forma e della sua decorazione.

Con la rivoluzione industriale è avvenuto il passaggio “dalla civiltà degli utensili alla civiltà delle macchine” e delineata la figura specifica del designer, collegata al sistema di ideazione, esecuzione, comunicazione, distribuzione, consumo dell’età industriale e delle sue evoluzioni tardo-post-neo-super industriali, che in ogni caso da sempre ha contemplato e integrato le possibilità e varianti artigianali, di piccola serie o pezzo unico fino al contemporaneo customizzabile *making* digitale (Ardivisio, 2020).

Lo storico dell’arte George Kubler (1976, p. 77) ha elaborato un modello convincente per l’indagine delle molteplici “forme del tempo”, compresi dunque la cultura materiale e il design, proponendo una “storia delle cose”, che include “sia i manufatti che le opere d’arte, le repliche e gli esemplari unici, gli arnesi e le espressioni: in breve, tutte le materie lavorate dalla mano dell’uomo sotto la guida di idee collegate e sviluppate in sequenza temporale”). Le opere d’arte e gli artefatti-manufatti, a partire dall’oggetto primo archetipo e innovativo, configurano sequenze di soluzioni collegate a un problema e si articolano in una serie: “Il processo di invenzione si svolge perciò in due fasi distinte: la scoperta delle nuove posizioni seguita dalla loro amalgamazione con il patrimonio di conoscenze già esistente” (Kubler, 1976, p. 79). La frattura generata dall’oggetto primo dentro la serie, tale da determinare l’inizio della sequenza, è collegata all’innovazione.

Se intendiamo quest’ultima – con l’obbligata necessità di accordarsi su quali siano le forme di innovazione peculiari del design (di processo, transfer tecnologico, estetica, tipologica, funzionale, di significato...) – come una (fra le) caratteristiche fondanti, l’opera prima-archetipo ha (tendenzialmente) dignità prioritaria di storia, cui fanno seguito, forniti di differente significato-valore, artefatti collegabili appunto alla serie derivata.

Questione centrale diviene intendere quali siano i criteri – assieme

naturalmente ad un esplicitato e qualificato metodo, alla riconosciuta competenza storico-critica – che determinano le costruzioni valoriali volte all’identificazione dell’opera prima: l’estetica (intesa come sintesi formale di contenuti e significati), l’innovazione (quale innovazione?), il linguaggio, il successo di mercato o di critica, l’autorialità o la “firma”?

Si tratta di problematiche comuni al lavoro storiografico in generale, e nello specifico ai campi “affini” delle forme espressive, dall’arte alla letteratura, divenute cruciali nella pressante commistione contemporanea di progetto-forme espressive, produzione e mercato, all’interno di una dimensione mercificata degli artefatti e, in qualche modo, persino delle esistenze (Bassi, 2018; Carmagnola, 2001; Montanari-Trione, 2018).

Design histories

La storia del design si occupa specificamente del pensiero progettuale, cioè il percorso che conduce a formulare un artefatto estetico, esito di un’idea funzionale, tecnica, tipologica, formale o d’altra natura – a diverso titolo collegata a una necessità, a una committenza o al mercato – e a predisporre i caratteri in relazione a possibilità ed economie dei diversi modi di produzione, distribuzione, comunicazione e gestione del ciclo di vita.

Non tutti gli oggetti hanno analoga rilevanza dal punto di vista del design, per qualità, metodo e significato.

Alla storia e critica degli artefatti sta il compito di predisporre strumenti di indagine e lettura in grado di renderne compiutamente intelligibili i sistemi valoriali e di senso (o constatarne l’irrilevanza), di identificare i passaggi significativi (un archetipo, famiglie di oggetti, servizi o comportamenti) in quanto corrispondenti a densità di significati (e auspicabilmente riconoscibilità e affermazione presso i fruitori). La qualità del lavoro storiografico consiste appunto nella determinazione dei criteri sulla base dei quali operare le scelte di senso, valore ed eccellenza.

In questo contesto sembra essenziale parlare di *Design histories*, cioè in sostanza di “storie dei design”, perché sono differenti i possibili punti di vista metodologici ma anche i modi di intendere e praticare i “diversi” design. Ad esempio, in relazione allo specifico fare disciplinare (visual, product, car, multimedia, exhibit etc.; senza entrare negli ambiti “nuovi”, come ad esempio *service* o *interaction design*) o ai differenti contesti produttivi e di mercato, oppure ancora alle variabili modalità dello sviluppo progettuale (Bassi, 2018). Uno spazio fenomenologico ampio, da affrontare

con strumenti peculiari della ricerca storica, con un approccio multidisciplinare, attento alle diverse competenze, e di conseguenza “storie”, che interagiscono nello sviluppo del design inteso come processo progettuale globale, condiviso fra numerosi “autori” – designer, imprenditori, tecnici, manager, fruitori etc. – condizionato ed operante nei differenti contesti e sistemi: sociali, economici, culturali, estetici, tecnologici o comunicativi.

Una metodologia e una definizione di campo impegnativi ma obbligati per ricollocare la storia del design – anche nella sua dimensione necessaria di progetto critico – nel contesto della ricerca scientifica, della cultura del design e di conseguenza nei meccanismi vitali dell’economia (Gregotti, 2008).

Storia e prassi progettuale

Un aspetto problematico riguarda il rapporto fra storia-critica e prassi progettuale.

La condizione “storica” – fortemente accentuata nella contemporaneità e che in verità non pare riguardare solo il design – sembra aver privilegiato “l’autosufficienza” e volontà di autorappresentazione del progetto, in una esplicita e rivendicata separatezza fra dimensione storico-critica, disciplinarmente intesa, e pensare-agire del designer.

Una modalità disintermediatoria diffusa e variamente “utile” (o interessata), collegata anche al fenomeno di crescita di notorietà, visibilità e interesse per il design “espanso” ma anche all’oggettiva diminuzione di ruolo e valore (“più è noto meno vale”), che di frequente va a discapito di una pratica professionale avvertita, in chiave etica, sociale e culturale, fino alla dimensione critica e politica.

La condizione contemporanea, che colloca il designer nel ruolo strategico e visionario di *sense maker* (se si intende essere rilevanti e non puramente esecutivi-decorativi-esornativi), pone infatti l’attenzione sulla dimensione del progetto critico che, per prima cosa, necessita di fondarsi su un rinnovato dialogo e confronto fra elaborazione storica e prassi del design. Una questione in apparenza scontata ma che, a partire dai percorsi didattici fino alla professione, si presenta in sostanza irrisolta. La comune e diffusa esperienza universitaria testimonia (assieme alla difficoltà ad assumere modi di lavoro interdisciplinare) di una tendenza alla separatezza culturale e operativa fra insegnamenti teorico-storici e laboratoriali e tecnico-strumentali, come esito da una parte di una chiusura metodologica-culturale di chi si occupa di storia-critica (in affanno, ad esempio, nel

confronto con stato della contemporaneità, ma anche con i modi e temi della divulgazione scientifica) e dall’altra di un modello di autonomia del progetto, che coltiva l’idea di una storia operativa e di servizio, oppure “militante”, anche nelle versioni fai-da-te.

Una nuova modalità di confronto fra storia e progetto, un rinnovato approccio di metodo e ambiti, verso una ricomposizione dialettica fra teoria e prassi, configura piuttosto la condizione auspicabile per un riposizionamento utile e necessario del design dentro la società.

In questo senso sembrerebbe doveroso iniziare a discutere e costruire le condizioni accademiche (assieme a quelle economiche e socioculturali) funzionali all’identificazione e praticabilità di percorsi di formazione dedicati, a collocazione e operatività progettati per una nuova generazione di storici del design.

Storia del design e mercato

In relazione a queste considerazioni – pluralità delle storie e degli approcci; centralità del rapporto fra storia-critica e prassi progettuale – serve porre con forza la questione della relazione fra l’azione dello storico e le condizioni del mercato.

La storia del design – all’interno del sistema capitalistico-consumistico e, fra le altre cose, anche attraverso il riconoscimento prioritario del ruolo autoriale del designer o in chiave autorappresentativa delle imprese – ha spesso contribuito a focalizzare e sostenere forme di valorizzazione degli artefatti, in modalità legate più alle necessità di mercato che a quelle storico-critiche, in modo da configurare strumenti e cognizioni funzionali ad una ampia e articolata comprensione dei caratteri e della qualità dei prodotti, che siano concretamente utili ai diversi tipi di fruitori, e costruiscano una condivisa e duratura cultura del design per imprenditori e management, committenti pubblici e privati, distributori, comunicatori, intellettuali, utilizzatori.

Tutto questo si collega all’ampia neutralizzazione contemporanea della storia, sia in chiave operativa che di rinuncia-impossibilità di dimensione critica, che ha condotto a privilegiare forme di narrazione fornite di artifici e necessità spiccatamente comunicativo-mercantili, certo legittime ma parziali e equivocate, fino alla negazione del ruolo specifico a favore della dilagante figura del curatore *bon pour tout faire*, oppure alla formula velleitaria “degli autori che leggono gli autori”, ad esempio nella versione teorizzata e praticata in alcune recenti mostre “storiche” officiate in un

luogo storicamente rilevante come la Triennale di Milano (es. i Castiglioni letti da Patricia Urquiola o Enzo Mari letto da Hans-Ulrich Obrist).

Di sicuro la relazione con il mercato per il design è naturale, decisiva e necessaria. Per lo storico altrettanto obbligata la presa di distanza rispetto all'aderenza alla cronaca e a modalità di autorappresentazione: i designer che scrivono i libri o curano le mostre su sé stessi medesimi; le aziende che confondono *companies profile* e ricostruzioni storiche; *independent curators* che secondo necessità “apparecchiano” – “la critica serve o apparecchia?” si interrogava anni orsono Achille Bonito Oliva – (Montanari & Trione, 2018).

Analógamente che in campo economico – e la rimozione delle forme di mediazione, al tempo del design diffuso e della post-verità (Han, 2021) non riguarda solo gli storici del progetto – è in sostanza avvenuta una *deregulation* della storia del design, una “espansione” non tanto come allargamento di ambiti d'attenzione ma piuttosto come generica appropriazione di campo, per cui “siamo tutti storici” (Perniola, 2015; Gregotti, 2008; Bassi, 2022).

In questi ultimi anni sono ricorsi numerosi anniversari di fondazioni di imprese del settore del design; rari sono stati gli esempi di progetti scientifici, espositivi, archivistico-museali fisici o digitali e editoriali di qualità (che hanno coinvolto specialisti, sostenuti adeguatamente da una committenza rispettosa e colta).

Si tratta di occasioni perdute per costruire consapevolezza delle condizioni storicamente determinanti le possibilità del fare, della coscienza dei caratteri identitari della via italiana al design, anche rispetto alle nuove situazioni della contemporaneità. Proprio in questo senso e ruolo, come mediatori critici di un sapere specifico e come intellettuali responsabili, gli storici possono essere “utili”. Un'urgenza di riflessione e riprogettazione industriale-manufatturiera-sistemica divenuta improcrastinabile, a fronte dello svilimento e impoverimento identitario-qualitativo, nonché economico-sociale del sistema del Made in Italy negli ultimi decenni, dentro una fase di post-globalizzazione, crisi strutturali e permanenti, transizioni tecnologiche-digitali e ambientali, che è stata segnata dall'affermarsi di nuovi valori, sensibilità e stili di vita, che meriterebbe riflessioni filosofiche e sistemiche, nonché progetti visionari (Williams-Srnicke, 20018; Giaccardi-Magatti, 2022; Ardivisio, 2020).

In queste condizioni il progetto necessita allora di trovare – a partire dalla ricostruzione storica – forme di racconto articolate e complesse; di essere riconoscibile in relazione ad altri contenuti (la qualità del design, l'innovazione di significato, l'effetto sociale positivo...) e valori (sostenibile e usabilità...); di generare nuove gerarchie e criteri di valutazione (ad esempio, *social-common vs individual; local vs global histories; slow-tech vs*

tecnonichilismo performativo in assenza di scopo; capitale paziente vs speculazione irresponsabile; banalmente, attenzione alle svariate declinazioni dell'intervento progettuale e tipologie di artefatti e così via).

Le modalità di ricostruzione e narrazione storica devono confrontarsi con la modificazione delle condizioni del design e del ruolo del progettista, dove uno dei *drivers* tradizionali di valorizzazione, quello autoriale di azienda e designer, pare in sostanza superato dalla funzione pervasiva e mistificante – oltre le qualità reali dei contenuti – della comunicazione su nuovi e vecchi media, digitali o analogici. Nella maggioranza dei mercati delle merci, gli autori sono divenuti irriconoscibili o anonimi, a favore di una narrazione pubblicitaria dei brands o dei bestsellers.

Byung-chul Han (2021) sostiene che l'arte (ma certo vale anche per il design, che, come dice Carmagnola, è l'altro fenomeno eccellente della contemporanea “economia del simbolico”) “è colta da una *smemoratezza cosale*: si lascia sequestrare dalla comunicazione, diventa gravida di informazioni e discorsi”.

Storia del design al tempo del progetto digitale e immateriale

Alcune delle problematiche poste si confrontano con il cambio radicale di paradigma della condizione tecnologica e digitale attuale, con l'ampliato ambito d'intervento del progetto materiale e immateriale, dove si presenta scarsamente leggibile la tradizionale caratterizzazione e chiave di lettura estetico-formale o funzionale, nonché il riconoscimento individuale o operativo, oppure la riferibilità a un luogo identitario di progetto-produzione, come ad esempio il Made in Italy.

La maggioranza degli artefatti che quotidianamente utilizziamo, per lo più di grande diffusione – dai *devices* tecnologici ai servizi digitali, dai prodotti usa e getta ai mezzi di trasporto pubblici e privati – faticano ad essere ricondotti alle categorie consolidate e il loro valore alla fine è collegato alla qualità complessiva intrinseca, spesso non esibita e “vanitosa”, alla capacità di essere presenza discreta ed efficace e ancora di contenere e comunicare in modo immediato la propria componente innovativa-comunicativa-di servizio.

Come si fa allora la storia del design senza aggettivi e nomi, oppure del progetto dei servizi e dei sistemi, dell'effimero-immateriale transeunte del digitale, del *design for social innovation*? La rivoluzione tecnologica-digitale e la *datification*, il mutamento di metodi, strumenti e prassi, spingono inoltre a un radicale ripensamento sulle fonti, sulla loro identificazione,

attendibilità e “verità” al fine della ricostruzione storica, e ancora alle forme della loro selezione-salvaguardia-valorizzazione-studio (Gramellini, 2020).

Distinguere fra informazioni e conoscenza (non diversamente da come è necessario fare fra istruzione e formazione) rimane obiettivo primario di presente e futuro, anche alla luce dell’aprirsi di significative opportunità strumentali di natura tecnologica, fra cui Big Data e Artificial Intelligence; coscienti che “all’AI manca proprio la *negatività della rottura* capace di far decollare il *Nuovo*. Essa si limita a perpetuare l’*Uguale*. Intelligenza significa *scegliere tra* (inter-legere)” (Han, 2021).

Ricercare e organizzare i dati dunque non vuol dire fare storia, configura piuttosto una nuova potente occasione di avvio e sostegno della progettualità e ricerca, che richiede dimensione critica e si configura anche come azione politica, fornita di opzioni etiche: nella scelta degli oggetti-soggetti di studio, nell’apertura di campo e di attenzioni, nel confronto con il tema chiave – derivato dai caratteri ontologici stessi degli strumenti e mezzi tecnologici-digitali – della “bassa risoluzione”, che da tecnica diviene culturale e di contenuto (Mantellini, 2018).

Fare storia vuol dire rappresentare gli “eroi”, banalizzarli, gamificare, mercificare? La questione non va confusa con la possibilità-necessità di semplificare la complessità e divulgare, con l’adozione degli strumenti del design per progettare la mediazione della conoscenza. Certo si può scegliere ancora – non solo come condizione obbligata nella ricerca e nella formazione, ma come opzione esistenziale ricercata e voluta – di rivendicare con orgoglio la necessità della difficoltà, della fatica e della noia dell’apprendere per comprendere; di una storia del design riprogettata nel metodo e negli strumenti alla luce delle nuove condizioni-opportunità; di una storia riconosciuta come inutile (cioè non strumentale) e al tempo stesso possibile (cioè realmente praticabile) e necessaria (in quanto dimensione intellettuale concreta) (Gregotti, 2008).

Dunque è necessario ripartire: da una chiarezza dei confini dello specifico disciplinare (metodologia e strumenti storici; *design histories*; *local histories* etc.); da percorsi formativi consapevoli (la storia del design insegnata dagli storici del design) o appropriatamente dedicati; da una diversa condivisione di urgenze con i progettisti; da un serrato e orgoglioso dialogo con le committenze per il rispetto della figura specifica e delle condizioni del lavoro. E gli spazi sono davvero molteplici, oltre i luoghi canonici di ricerca e didattica: gli archivi-musei del progetto e delle imprese; la produzione di contenuti per le necessità d’azienda e della mediazione culturale (online e offline) e così via.

Una espansione di campo, di strumenti e metodi della disciplina, della stessa collocazione specifica della storia del design verso cui spingere a confrontarsi le nuove generazioni di storici, designer e intellettuali.

References

- Ardivisio, A. (2020). *Changemaker? Il futuro industrioso dell’economia digitale*. Sossella.
- Bassi, A. (2018). Storia della cultura materiale, design histories, progetto “senza aggettivi”. In Bulgarelli, M., De Rosa, A., & Marabello, C. (Eds.). *Utilità e danno della storia* (pp. 112-125). Mimesis.
- Bassi, A. (2022). Italian Design Thought: verso una nuova sense praxis contemporanea (pp. 221-237). In Mengoni, A., Zucconi, F. (Eds.). *Pensiero in immagine. Forme, metodi, oggetti teorici per un Italian Visual Thought*. Mimesis.
- Carmagnola, F. (2001). *Vezzi insulsi e frammenti di storia universale*. Sossella.
- Clement, T., Hagenmaier, W., & Knies, J. L. (2013). Toward a notion of the archive of the future: impressions of practice by librarians, archivists, and digital humanities scholars. *The Library Quarterly*, 83(2), 112-130. <https://doi.org/10.1086/669550>.
- Escobar, A. (2018). *Designs for the pluriverse: Radical interdependence, autonomy, and the making of world*. Duke University Press.
- Fallam, K., & Lees-Maffei, G. (2016). Designing worlds: national design histories in an age of globalization. In *Designing worlds*. (Vol. 24). Berghahn Books.
- Fallan, K. (2010). *Design history: understanding theory and method*. Boomsbury.
- Fry, T., & Dilnot, C., & Stewarts, S. (2015). *Design and the Question of History*. Bloomsbury.
- Gorandotter, M. (2020). *Transitional Design Histories*. Umeå University.
- Gal, M., & Ventura, J. (2023). *Introduction to design theory. Philosophy, critique. History and practice*. Routledge Taylor & Francis Group.
- Kubler, G. (1976). *La forma del tempo. Considerazioni sulla storia delle cose*. Einaudi.
- Han, B. (2021). *Le non cose. Come abbiamo smesso di vivere il reale*. Einaudi.
- Giaccardi, C., & Magatti, M. (2022). *Supersocietà. Ha ancora senso scommettere sulla libertà?* Il Mulino.
- Gregotti, V. (2008). *Contro la fine dell’architettura*. Einaudi.
- Gramellini, M. (2020). *Dieci splendidi oggetti morti*. Einaudi.
- Mantellini, M. (2018). *Bassa risoluzione*. Einaudi.
- Montanari, T., & Trione, V. (2018). *Contro le mostre*. Einaudi.
- Perniola, M. (2015). *L’arte espansa*. Einaudi.
- Schnapp, J. (2018). The Permanent Library of the Now. *Know: A Journal on the Formation of Knowledge*, 2, 303-320.
- Williams, A., & Srnicek, N. (2018). *Manifesto accelerazionista*. Laterza.

ORGOGGIO DEL PREGIUDIZIO: UN DISCORSO SUL METODO E SUI CONFINI PER LA DIDATTICA DELLA STORIA DEL DESIGN

Luisa Chimenz
Università di Genova

Abstract

Looking at the pivotal themes of generalist and syllabus texts on design history, a predominance of some narratives over others becomes apparent.

Take the stories of the Bauhaus (Maldonado, 2019) or the Arts & Crafts movement (Sudjic, 2014): undoubtedly, they stand as indispensable pillars in both basic knowledge of design history and design education; however, their narratives are often stereotyped, reduced in terms of time and culture and – at the same time – expanded in terms of dominance, to the detriment of others.

Allport, in the immediate post-war period, introduced the unpopular concept of prejudice: he spoke of generalisations, dislikes, lack of flexibility (1954, pp. 6-7). More recent studies, however, surprisingly point to a creative character in these rigid systematisations, also aimed at achieving social identification (Durrheim, Quayle, & Dixon, 2016, pp. 22-3).

Let us apply this concept to the selection of topics that is included in texts and communicated in the didactics of design history: it is certainly based on personal baggage, but it is also necessarily influenced by structures of knowledge external to the scholar himself, specific to society, time, and affiliations.

So the pride of prejudice proves useful! Its weight is nodal in expanding the boundaries of systematisations – proper to the method – which are now obsolete, to identify what should be incorporated by right, admitted, cited, recounted, and studied within the historical story of design. Understanding this concept makes it much easier to accept that certain stories, events and witnesses are preferred because they are considered more appropriate and educational than others at the time of selection. Just as the expansion of boundaries is physiologically in the method itself, in the natural flow of things with respect to changing societies. In this paper, some statements are deliberately provocative: this – also – because the argument exposes how through the lens of prejudice one can – retrospectively – identify limits and closures operated by the society coeval with the narrative and rendered inappropriate, embarrassing, and inadequate by the passage of time. Prejudice can be that selective sifting, generating lines and paths to follow for the development and advancement of the discipline, within the method proper to the didactics of design history.

Keywords

Design history, didactics, bias, method, disciplinary boundaries

Introduzione

Un'osservazione sui principali argomenti che caratterizzano i testi generalisti e i *syllabi* riferiti agli aspetti storici della disciplina del design mette in luce una predominanza di poche narrazioni sulle più, di alcune personalità su altre. Si nomina Le Corbusier ma non Charlotte Perriand, si magnifica Memphis, ma si tralascia il Futurismo (Sudjic, 2014).

Perché questo accade? Perché è tanto difficile liberare da stigma e pregiudizi il corso della storia del design ed è necessario, frequentemente, puntualizzare alcune trattazioni e alcuni aspetti nodali, riportandoli a una negata centralità, mentre altre saldamente si fissano per rilevanza e impatto nella percezione di progettisti e studiosi?

Il Bauhaus come esempio su tutti: appare del tutto condivisibile che si configuri quale irrinunciabile pilastro sia nella conoscenza di base della storia del design, sia in qualsiasi percorso di formazione al progetto; tuttavia, la sua narrazione nei testi, frequentemente, viene stereotipata, ridotta in termini temporali e culturali e – contemporaneamente – inspiegabilmente espansa in termini di predominio, a sfavore di altre (Maldonado, 2019).

Per continuare, a sostegno di quanto si propone, si pensi all'ipertrofica importanza data alla idee di William Morris e del Movimento degli Arts & Crafts: per decenni considerato l'unico degno di cenno, punto di riferimento culturale per tutta la storia del design – anche di quell'*industrial design* che gli Arts & Crafts calorosamente rifiutavano! – e degno di passare alla storia come segnante per il momento dell'Età Vittoriana, insieme alla trattazione dell'Esposizione Universale (Forty, 2005), fino a quando finalmente non si è fatto uscire dall'oblio “il gruppo del fischio a vapore”: Cole, Jones e soprattutto Dresser (Dardi & Pasca, 2019; Riccini, 2015).

Ancora, alcuni comportamenti radicali all'interno del design italiano negano – o quanto meno tralasciano – nella loro narrazione, un collegamento irrinunciabile con tutta la vicenda italiana, artatamente si allontanano per non rivelarsi all'interno di uno scenario che invece rimane, nel corso degli anni, fedele a sé stesso (D'Amato, 2020).

Chiaramente, si sta qui prendendo come assoluta una visione generalizzata e comune, la *vulgata*, che evidentemente impatta su quanti si imbattono, occasionalmente o superficialmente, nella disciplina storica, qui intesa sia per ciò che concerne la didattica e la disseminazione.

In più, è d'uopo aggiungere alcune specifiche: nel corso di questo scritto sovente si fa menzione della didattica della storia del design, volutamente senza specificare un target specifico (studenti magistrali, triennali,

ecc.). Questo potrebbe ingenerare una serie di polemiche e osservazioni, evidentemente; il punto fondamentale alla base del ragionamento, tuttavia, vuole essere l'introduzione di un concetto di disturbo endogeno, che in ragione delle specificità del target si mantenga costante e proporzionale al variare dei diversi gradi di introduzione della e alla disciplina.

L'osservazione si basa – in breve – sull'evidenza che il rigoroso metodo storico e la connessa metodologia vengano comunque influenzati nella lettura delle vicende, nella trasmissione delle fonti e ancora nella selezione dei temi più rilevanti anche dalla “moda” e dalle tendenze.

Tornando all'invisibile concetto di pregiudizio, preso in prestito dalla psicologia e in particolare dagli studi “razziali”, dice Allport (1954), in tempi assai lontani: “Il pregiudizio è un'antipatia fondata su una generalizzazione falsa e inflessibile. Può essere sentito internamente o espresso. Può essere diretto verso un gruppo nel suo complesso o verso un individuo in quanto membro di quel gruppo” (pp. 6-7).

In un commento allo studio qui citato, Durrheim, Quayle, e Dixon (2016), tuttavia, introducono una valutazione che è illuminante: nato per dividere, il pregiudizio *unisce*. Secondo gli studiosi:

è possibile sviluppare un modello di performance identitaria del pregiudizio che evidenzia l'influenza creativa delle espressioni di pregiudizio su norme e situazioni. Le definizioni di pregiudizio possono promuovere il cambiamento sociale o la stabilità quando vengono utilizzate per raggiungere l'identificazione sociale, la spiegazione e la mobilitazione. (pp. 22-23)

Questa visione, che alla sua origine nulla ha da riferire al metodo della storia del design, interdisciplinarmente spiega molto. Confini e aperture, chiusure ed espansioni sono due facce della stessa medaglia e una non potrebbe esistere senza l'altra.

Comprendere le ragioni che generano questa “antipatia” è imperativo, dal punto di vista del metodo stesso e della costruzione della narrazione storica a carattere didattico e divulgativo. Dirimente per leggere retrospettivamente in modo appropriato la vicenda storica: infatti, è la struttura della confutazione stessa a generare il cambiamento. Grazie alla lente del pregiudizio, del luogo comune, della banalità anche, si rendono manifeste quelle chiusure operate dalla società coeva alla narrazione, e che si sono giovate in tempi successivi – o ancora devono giovare – di espansione in nuovi studi, volti all'avanzamento della disciplina.

Chiusure: confini e contingenze

Jane Austen, nel libro che dà la suggestione per il titolo di questo saggio spiega: “L'orgoglio si riferisce all'opinione che abbiamo di noi stessi, la vanità a ciò che vorremmo gli altri pensino di noi”.

Uno dei punti con i quali sempre la storia del design in qualche modo deve confrontarsi è la sua origine, e contestualmente la definizione della disciplina. Come correttamente indicato da Dardi e Pasca “design è parola inglese che significa progetto” (2019, p. 9) ed è una trasposizione che in qualche necessita di definizione ulteriore infatti si parla di *visual design*, *fashion design* e così via.

Il rapporto con l'architettura sembra essere stato – per quanto anche su questo in molti hanno arguito – chiarito, mentre altrettanto non si può dire delle altre scienze umane che si occupano di “cose”, di espressione materiale, dell'estetica (Carmagnola, 2013; Fallan, 2010). Il rapporto con l'arte da una parte e con l'artigianato dall'altra necessita, anche oggi, la definizione di confini. Per quanto il tema possa sembrare acclarato (Quinz, 2020), in realtà si fatica ancora al di fuori di certo ambiente disciplinare specifico a dare una definizione di design e quindi rispetto alla sua storia. Di cosa si occupa il design e quindi la sua storia e da quando?

Zanuso (2022), in uno scritto anteriormente datato rispetto alla pubblicazione, esprime un concetto ancora oggi perfettamente condivisibile:

L'attività progettuale non può essere gestita come attività diretta individuale, essa non può trasmettere l'impronta creativa dell'intuito isolato dell'artista o dell'artigiano, direttamente mediando tra materia e contenuto, tra bottega e produzione, si trasforma, si articola in una complessità di dati e di conoscenze, deve accedere a materiali, modalità e linguaggi che le consentano il coordinamento necessario a gestire il controllo ideativo e operativo. (pp. 31-32)

Gli fa eco Bassi (2013) che cita Dorfles e poi Koenig:

Seguendo una riflessione iniziata alla fine degli anni Cinquanta, il critico d'arte Gillo Dorfles [...] scriveva che per, potere considerare un oggetto come appartenente al disegno industriale, ciò che si richiede è: 1) la sua seriabilità; 2) la produzione meccanica; 3) la presenza in esso di un quoziente estetico, dovuto alla iniziale progettazione e non a un successivo intervento manuale. (pp. 16-7)

Non da ultimo e fin dalle origini, nel design è sempre stata esplicita una precisa vocazione etica e sociale. [...] il vero design è tale solo quando agiscono forti interazioni fra scoperta scientifica, applicazione tecnologica, buon disegno e effetto sociale positivo. (p. 18)

È nodale dare risposta scientifica, strutturata e condivisa per mettere ordine su cosa sia il design – e cosa non sia – e pertanto di cosa la sua storia si occupi – e insegni – valutando con grande attenzione cosa tenere, cosa tralasciare, cosa includere in più rispetto al passato, e cosa invece estromettere tardivamente. Non è qualcosa che possa definirsi concluso: lo dimostrano le continue e successive definizioni – 1952, 1961 – date alla disciplina, l'ultima nel 2010 nella quale secondo Vitta (2013) viene “assunta come soggetto del discorso una nozione di design non meglio precisata, e soprattutto caratterizzata da una estrema ramificazione di competenze” (p. 36).

Definire e circoscrivere i confini è necessario per il bene degli studi e dello sviluppo futuro della didattica relativa alla vicenda storica del design. Ugualmente è essenziale definire contingenze e gerarchie. Non piacciono a nessuno e in qualche modo sembrano depauperare un panorama ricco, variegato e nutritivo, ma sono vitali per la creazione di uno schema, un sistema di pensiero. È possibile pensare che la strutturazione non autoriale di un carattere gerarchico condiviso renda più fruibile la *consecutio temporum* propria della storia del design, in particolare in questo caso riferendosi ai target meno esperti (discenti triennali, neofiti ...)?

Di certo, la spettacolarizzazione la sovra-esposizione di alcune tematiche specifiche proprie della trattazione storica della disciplina del design e dei suoi esiti non è un fenomeno contemporaneo. Le esposizioni universali, i festival (Lee-Maffei & Houze, 2010) e l'apertura del MoMA (Dardi & Pasca, 2020) e le sue mostre (Maldonado, 2019) hanno innegabilmente costituito un punto nodale per l'orientamento del gusto del pubblico e la definizione dell'importanza di alcuni approfondimenti e narrazioni a scapito e svantaggio di altre.

Articolare correttamente un pensiero secondo priorità, può rivelarsi molto utile, dunque, quando bisogna dare ragione di alcune circostanze rispetto ad altre, e se è pur vero che alcuni temi sono stati ampiamente trattati e sviscerati è altrettanto vero che quando ci si trova ad affrontare l'insegnamento – sia come parte emittente che come parte ricevente – la presenza di una struttura gerarchica, esplicita, consente di considerare meglio quale approcci adottare in ragione del proprio auditorio.

Espansioni: episodi ed esperienze

Ammettiamo che sia vero che “L'essenziale è invisibile agli occhi, non si vede ben che con il cuore” – la ben nota frase di Antoine de Saint-Exupéry ne *Il Piccolo Principe*. Apparentemente un altro luogo comune, ma si segua un attimo la suggestione di questo approccio. Se è vero che confini e contingenze sono necessarie per meglio identificare il peso della storia del design, del suo rapporto con il contemporaneo, della definizione stessa della disciplina è altrettanto innegabile una natura intrinsecamente ribelle, insondabile, incontenibile.

Portato a interessarsi di tutto, tendente a sconfinamenti e capace di gradi fascinazioni è veramente impraticabile tracciare dei termini entro i quali confinare il design e – potrebbe apparentemente sembrare – anche la sua storia. Quali, dunque, su questo scivoloso terreno i campi di espansione da suggerire?

Innanzitutto alla creazione di una *timeline*. Schematica, condivisa, non *autoriale* appunto (Pasca, 2013). Si ritorni alla regola del pregiudizio: si è detto che ragiona per famiglie e tende a tenere fuori ciò che non è nella *comfort zone*. Tuttavia è proprio del design pensare “fuori dalla scatola” quindi i due concetti appaiono evidentemente in contrasto. In cosa la costruzione di una *timeline*, circoscritta per episodi ed esperienze – in accordo con quanto si è espresso in merito all'oggetto di studio del design e della sua storia – può aiutare nell'espansione? Innanzitutto, può evidenziare i buchi, i vuoti, le lacune entro le quali evidentemente lo storico deve lavorare per comprendere cosa sia successo, sia in termini di personalità, sia in termini di presenze, movimenti.

Potrebbe essere utile tornare all'esempio del Bauhaus: se fosse rimasta disponibile unicamente la narrazione del Wingler, e non fosse poi stata ampliata e circoscritta da Maldonado nella lacuna del rapporto tra Bauhaus e Hannes Meyer molto sapere – piaccia o no – avrebbe semplicemente incontrato l'oblio, invece di dare agli studiosi *retrospettivamente* la possibilità di scegliere quale posizione adottare.

In secondo luogo, perché consente di “ridiscutere” i termini della questione storica al cambiare della società nel rispetto di alcuni parametri fissati allora e non più attuali nella collettività contemporanea, dal momento che i vincitori e i vinti vengono sanciti dalle cronache. Scrivono Peruccio e Russo, citando Maurizio Vitta (2013):

il punto di partenza dovrebbe essere una riflessione approfondita sull'oggetto di design: non opera d'arte, non struttura architettonica, ma prodotto industriale o artefatto, caratterizzato da utilità e funzionalità, inserito in una dinamica catena di eventi (progetto – produzione – prodotto – merce – consumo – presenza estetica – bene culturale), soggetto a continue e persistenti oscillazioni economiche, sociali e culturali. (p. 125)

Infatti, continua Vitta (2013), “lo storico è chiamato a prendere apertamente posizione” (p. 34) e d'altra parte può essere problematico in ragione “di un'immagine del design [...] progressivamente integrata in una più generale trasformazione culturale, sociale, ed economica” (p. 36).

Un esempio venga in aiuto: il rapporto tra artigianato e design, nei paesi Scandinavi e in Giappone, è percepito da sempre in modo profondamente diverso rispetto, per esempio, al contesto italiano e ancora di più a quello statunitense. Parimenti lo è stato lo sviluppo del design e la relazione tra i due termini in oggetto. Zanuso (2022), dice:

Tutte le società si sono trovate di fronte al problema di come produrre i beni, a cominciare da quelli fondamentali riguardanti l'alimentazione e la sopravvivenza, e poi di come distribuirli. Il modo di produrre del gruppo a cui apparteniamo è il modo cosiddetto industriale. Il che significa che il modo di produzione e distribuzione dei beni si avvale di strutture industriali tra loro interrelate, e che i bisogni e i desideri dell'individuo contemporaneo [...] sono al tempo stesso soddisfatti e stimolati dalla struttura produttiva industriale. (p. 27)

Secondo quanto espresso, l'artigianato oggi non esiste! Infatti sia nel contesto giapponese che in quello scandinavo non c'è una differenza reale tra i due campi di azione – in lingua giapponese neanche lessicale per indicare ciò che è realizzato con l'aiuto meccanico da ciò che è artefatto – perché la regola è basarsi su un progetto di prodotto dal contenuto estetico predeterminato (D'Amato, 2020; Halén & Wickman, 2003). Dunque, tutte le argomentazioni, le preoccupazioni disciplinari che si agitano in Italia, lasciano il tempo che trovano e, però, tutto questo fa automaticamente decadere anche il fregiarsi di antichi saperi, ove questi in realtà siano stati sostituiti da altri modelli produttivi.

Altro interessante argomento, che evidentemente non può esaurirsi in questo scritto è il tema della “moda” e delle tendenze, di come queste impattino *anche* sulla storia del design e sulla sua divulgazione,

disseminazione e insegnamento. Per quanto scomodo possa essere esprimerlo in tempo di decolonizzazione e decentralizzazione – parole e concetti abusati in questo momento, anche in merito alla storia del design – necessariamente ci saranno dei temi che saranno centrali e al pari temi complementari.

Un esempio chiarisce meglio il concetto: il testo di Lees-Maffei e Houze (2010) è uno dei pochi a introdurre il tema del genere e delle problematiche (anti)razziali. Per quanto centrali questi studi possano essere, evidentemente è indispensabile conoscere tutta – o buona parte – della vicenda storica per poterli opportunamente apprezzare, ma anche per poter comunicare al proprio auditorio – attraverso l'insegnamento e la disseminazione – meraviglia e ammirazione per la finezza di queste letture.

Se è innegabile la radice britannica della Rivoluzione Industriale (Bassi, 2013; Forty, 2005; Walker, 1989), e ancor di più se è aperto il dibattito sulle origini della disciplina, sempre nuove argomentazioni si aggiungeranno alla trattazione storica, espandendone i confini. D'altra parte come nelle parole di Pasca (2013), che a sua volta riporta Gadamer, “Il testo della storia non si conclude mai né è mai stato scritto in modo definitivo” (p. 26).

Una selezione gerarchica, però, è necessaria, perché se tutto è importante allora nulla lo è, e il risultato sarebbe rendere illeggibili i pilastri della storia del design e assurdamente mastodontici i testi e i libri di studio.

Conclusioni

Il punto, dunque, non è se il pregiudizio possa essere utile, ma come applicarlo alla didattica e alla comunicazione della storia del design. Spesso le modalità della didattica hanno un metodo storico *tout court* dalle fonti, una somministrazione culturale di modello *top-down* che poco sposa il tipo di approccio che le nuove generazioni hanno alla cultura. Come interessarle, dunque? Come attivare, accendere le loro menti?

In passato qualche risposta era stata tentata con il *gaming*, e ancora oggi questa soluzione per altri ambiti di insegnamento si rivela un approccio vincente, si pensi sopra tutti alla nuova app *Duolingo*. Per la storia del design, tuttavia, potrebbe avere la tendenza a togliere “serietà”, in qualche modo a depauperare la materia che necessita invece di consolidarsi su solide basi. È possibile considerare, allora, l'applicazione di un processo di insegnamento “attivo” – attraverso lo sviluppo di esercitazioni pratiche, la ricerca degli oggetti, degli artefatti e delle presenze nella vita quotidiana?

Per i puristi questo mancherà di “metodo storico”, impoverendo l’approccio fenomenologico, ma in realtà rafforza il legame con la disciplina. Genera affezione, empatia, impegno: vince il pesante portato con la quale molto spesso la storia e il suo insegnamento devono confrontarsi, stimola studio e approfondimento. Evidenza, in maniera univoca e innegabile, il valore della storia nel contemporaneo: non è facile ma è una sperimentazione di didattica innovativa volta a generare responsabilità e padronanza nelle giovani generazioni.

Ecco, dunque, l’orgoglio del pregiudizio! La sua importanza si rivela pivotale in relazione all’espansione dei confini disciplinari della storia del design, soprattutto quando è in oggetto l’insegnamento a menti pronte più per la curiosità che per l’impegno nello studio. Se è vero che l’avanzamento di una disciplina sempre si ingenera da un’osservazione, una sensazione e la percezione di una mancanza, un vuoto allora questo vuoto, retrospettivamente e strumentalmente, si rivela nel pregiudizio. In questo senso, il pregiudizio può essere quell’esame, selettivo, che a beneficio delle generazioni future indica squilibri e inadempienze.

Attraverso il vaglio del pregiudizio alcuni argomenti, narrazioni, protagonisti e prodotti verranno selezionati, rimanendo esclusi ma allo stesso tempo testimoni di una denuncia che le società future potranno raccogliere. Ciò che passa, invece, ciò che viene ritenuto degno di menzione e memoria disegna per lo storico – e per i suoi discenti, si spera – la cornice nella quale collocare il contesto sociale, le condizioni economiche della società, il carattere politico, l’orientamento del gusto nel momento: unitamente, tutto in un solo rapido sguardo d’insieme (Lee-Maffei & Houze, 2010).

Una chiave di lettura che “forza” e usa a suo vantaggio gli strumenti e le ragioni del pregiudizio: rivela i vincitori finalmente nudi e i vinti in abiti mai esibiti, così che sia più facile dare una valutazione “aggiornata”, “contemporanea” e comprensiva della possibilità di concedersi il lusso del dubbio e dell’errore di valutazione.

References

- Allport, G. (1954). *The Nature of Prejudice*. Addison-Wesley.
- Bassi, A. (2013). *Design. Progettare gli oggetti quotidiani*. Il Mulino.
- Bürdek, B. E. (2015). *Design. Storia, Teoria e Pratica del design del Prodotto*. Gangemi.
- Carmagnola, F. (2013). Commissione tematica Formazione dello storico del design. In *Il design e la sua storia* (pp. 45-60). Atti del I convegno AIS/Design (Milano, 1-2 dicembre 2011). Lupetti.
- Dardi, D., & Pasca, V. (2019). *Manuale di storia del design*. Silvana Editoriale.
- D’Amato, G. (2020). *Storia del design*. (2° ed.). Pearson.
- Durrheim, K., Quayle, M., & Dixon, J. (2016). The struggle for the nature of “prejudice”: “prejudice” expression as identity performance. *Political Psychology*, 37(1), 17-35.
- Fallan, K. (2010). *Design History. Understanding theory and method* (2° ed.). Bloomsbury Academic.
- Forty, A. (2005). *Objects of Desire. Design and Society since 1870*. Thames & Hudson.
- Gregotti, V. (1982). *Il disegno del prodotto industriale. Italia 1860-1980*. Electa.
- Halén, W., & Wickman, K. (Eds.). (2003). *Scandinavian Design Beyond the Myth*. Arvinius Förlag.
- *Il design e la sua storia*. (2013). Atti del I convegno AIS/Design (Milano, 1-2 dicembre 2011). Lupetti.
- Jackson, L. M. (2019). *The psychology of prejudice: From attitudes to social action* (2° ed.). American Psychological Association.
- Jonas, W. (2007). Design Research and its Meaning to the Methodological Development of the Discipline. In R. Michel, (Ed.). *Design Research Now. Essays and Selected Projects*. Birkhäuser.
- Lees-Maffei, G., & Houze, R. (Eds.). (2010). *The design history reader*. Bloomsbury Academic.
- Maldonado, T. (2019). *Bauhaus*. Feltrinelli.
- Margolin, V. (1992). Design history or design studies: Subject matter and methods. *Design Studies* 13(2), 104-116.
- Pasca, V. (2013). La storia del design oggi: Compiti e prospettive. In *Il design e la sua storia* (pp. 21-31). Atti del I convegno AIS/Design (Milano, 1-2 dicembre 2011). Lupetti.
- Peruccio, P. P., & Russo, D. (2013). Commissione tematica Formazione dello storico del design. In *Il design e la sua storia* (pp. 21-31). Atti del I convegno AIS/Design (Milano, 1-2 dicembre 2011). Lupetti.
- Peruccio, P. P., & Russo, D. (2015). *Storia hic et nunc: La formazione dello storico del design in Italia e all'estero*. Allemandi.
- Riccini, R. (2015). In P. P. Peruccio & D. Russo, *Storia hic et nunc: La formazione dello storico del design in Italia e all'estero* (23-44). Allemandi.
- Sudjic, D. (2014). *B is for Bauhaus. An A-Z of the Modern World*. Penguin Books.
- Quinz, E. (2020, May 29). *Tutte le definizioni del design*. Domus. <https://www.domusweb.it/it/speciali/domusfordesign/2020/tutte-le-definizioni-del-design.html>.
- Vitta, M. (2013). Il design e l’analisi multidisciplinare. In *Il design e la sua storia* (pp. 33-44). Atti del I convegno AIS/Design (Milano, 1-2 dicembre 2011). Lupetti.
- Walker, J. A. (1989). *Design history and the history of design*. Pluto Press.
- Wingler, H. M. (1976) *Il Bauhaus. Weimar Dessau Berlino 1919-1933* (2° ed.). Feltrinelli.
- Zanuso, M (2022). *Insegnare il design*. Edizioni di Comunità.

TRACK 5
EXPANDING RESEARCH
AND CURATORIAL PRACTICES

AT HOME: MOBILISING CONTEMPORARY DESIGN HISTORY THROUGH CURATORIAL PRACTICE

Catharine Rossi

University for the Creative Arts Canterbury

Jana Scholze, Penny Sparke

Kingston University

Abstract

In April 2022 *At Home: panoramas de nos vies domestiques* opened at the Biennale Internationale Design Saint-Étienne. Co-curated by three design historians and curators, Penny Sparke, Jana Scholze and Catharine Rossi, the exhibition explored the values and meanings of the home today, and examined how designers, architects and artists have deployed these concepts in their work.

This paper positions *At Home* as a case study in contemporary design history. Based on a collaborative curatorial approach, and focused on mobilising design's past to interpret and communicate the present, the exhibition sought to show the relevance of design history to an international, local and non-specialist audience.

The curators organised the exhibition into five themed sections: *Utopia*, *Shelter*, *Identities*, *Well-being*, and *Connectivity*. Through a selection of international artworks, designs, architectural projects, photographs and films showing design-based responses to these issues past and present, the curators set out to stimulate reflection on the ways the domestic interior interacts with its inhabitants and the external world. They sought to articulate designers' and inhabitants' growing concerns about the climate emergency, widespread inequality, the erosion of the boundary between the private and public self, and the challenging aspects of today's technological advances, and how these affect the inhabitants of the domestic sphere (Taylor et al., 2023). Conceived before Covid-19, researched during it, and exhibited in its aftermath, *At Home* also reflected on the home's changing meaning in light of the pandemic.

The curators sought to include everyday and familiar design objects alongside critical, speculative and political projects in order to facilitate the audience's engagement. The latter included examples of Italian design from the 1960s to 1980s; Recognising the repeated citation of these designers' practice in Italian design historiography, we sought to provide a different perspective by contextualising these architects' work in light of contemporary design concerns.

This paper seeks to examine the relationship between the history of design and its contemporary interpretation, how the developing realm of curatorial research methods and approaches can further the relevance of design history today, and how design history can inform curatorial practices and vice versa.

Keywords

Curation, Contemporary design, Domesticity, Italian design, Design history

Introduction

In April 2022 *At Home: Panoramas de nos vies domestiques* opened at the 12th Biennale Internationale Design Saint-Étienne [1]. As the exhibition's three curators, we drew on our expertise in late 20th and 21st century design history and exhibition-making to curate an exhibition exploring the values and meanings of the home today through the practice of designers, architects, and artists, past and present.

Designed by London-based studio Plaid, the exhibition contained circa 80 international design, architecture, art, craft, and photography exhibits represented through objects, drawings, films, and photographs. It was organised into five themes we saw as core to being “at home” today: *Utopia*, a critical take on the dominance of market-led visions of domestic interiors; *Shelter*, which investigated the threats on the home as a refuge; *Identities*, which explored identity formation through consuming, collecting and making in the home; *Wellbeing*, which positioned the home as a place of physical, mental and environmental wellbeing; and *Connected*, which showed the importance of the home's connectedness to the outside world, through technology or local communities. Exhibits were displayed on low-level terracotta block plinths or within room-like oversized cardboard cubes with window cut-outs. Opening the *Shelter*, *Identities*, *Wellbeing* and *Connected* sections were elongated yellow banners, each with a trio of two-tone images and captions for historical context.

Through the exhibition we set out to stimulate visitors to reflect on the home's design-based entanglement with the external world. Specifically, we sought to articulate concerns around the impact of the climate emergency, housing inequality, and technological advance, on the domestic sphere. Conceived before Covid-19, researched during it, and exhibited in its aftermath, *At Home* was also informed by changing understandings of the home due to the pandemic.

This text explores *At Home*'s design historical approach. It investigates how an interest in contemporary design history, defined by Sarah Teasley as a “history of the recent past through design, or history of recent design pasts”, shaped our aims, argumentation, and approach to display (Teasley, 2019, p. 11). Teasley identifies exhibitions as a vital medium for contemporary design history, as they can “most readily” facilitate effective, empathetic public discussions on design (Teasley, 2019, p. 26). While design curating's roots go back to the 19th century, critical perspectives on its relationship with design history are less established, an absence we



[1] *At Home*, curated by Catharine Rossi, Jana Scholze, Penny Sparke St Etienne, April-July 2022, section Shelter. (Photo and copyright Sandrine Binoux)

seek to address. Reflecting the AIS' Italian design focus, this paper includes a particular emphasis on curating Italian design.

Curatorial Context

Home Futures and Home Stories

The commission to curate an exhibition on the home was based on Penny Sparke's research in this area. It arrived in February 2020, with opening planned for April 2021. It was framed by the Biennale's theme of *Bifurcations*, which focused on the new practices and approaches emerging amidst today's social and environmental challenges (Cité du Design, 2022).

We were aware of the need to engage the Biennale's diverse audience; both regional and international; and with and without design expertise. We also knew that *At Home* was not the only recent design exhibition on the home. It came after *Home Futures* (2018-2019) at London's Design Museum, curated by Eszter Steierhoffer. Conducted in partnership with IKEA Museum Almhult, the thematically organised exhibition looked at 20th century visions of the future of domesticity and compared them with the present day domestic reality (Steierhoffer & McGuirk, 2018, pp. 9-10). It included works by the likes of Archigram, Joe Colombo, Dunne & Raby, Alison and Peter Smithson, Ettore Sottsass and Superstudio. According to Steierhoffer, the exhibition exposed the "recurring – and often

conflicting – themes of the twentieth century that significantly shaped our contemporary experience of the home: efficiency, minimal living, nomadism, self-sufficiency and the changing notion of privacy" (Steierhoffer & McGuirk, 2018, p. 12). Our commission arrived as *Home Stories: 100 Years, 20 Visionary Interiors* (2020-2021) opened at Vitra Design Museum in Germany, curated by Jochen Eisenbrand and Anna Mea-Hoffman. *Home Stories* presented a history of domestic interior design, a discipline identified as "somewhat neglected" despite the home's universality (Kries & Eisenbrand, 2020, p. 8). It displayed twenty "visionary", "iconic" or "influential" interiors, from Elsie de Wolfe's Villa Trianon (1905-1950) to Karl Lagerfeld's Memphis-filled 1980s Monte Carlo flat, and an IKEA display (Eisenbrand & Kries, 2020, p. 8).

While contrasting in focus and approach, *Home Futures* and *Home Stories* shared a concern with the exceptional rather than the everyday, be it the former's speculative focus or the latter's largely canonical or luxury spaces (IKEA excepted). There were resonances with our undertaking; we identified with *Home Futures*' themes and championed interior design's overlooked importance. There were also overlaps in practitioners and brands included, such as Dunne and Raby, Sottsass, Superstudio, and IKEA. However, we were keen for *At Home* to present everyday manifestations of the home alongside more identifiably designer-led offerings to try to better resonate with our audience's experiences and understandings of home.

Engaging with the 2020s Everyday

In February 2020 we couldn't have known how much everyday domesticity was to change. Covid-19 influenced when the Biennale was held (postponed by a year), our curatorial process (conducted online rather than in-person) and our exhibition subject. As publications including 2023's *Interiors in the Era of Covid-19* have identified, the home took on a new potency, new functions, and new meanings in 2020 (Ioannidou, Kirkham, Knott, Scholze & Sparke, 2023). As Mark Downey, Terry Meade and Georgina Taylor stated in 2022's *Domesticity Under Siege*, Covid "had the effect of [...] revivifying some age-old meanings of "home" as sanctuary" (n.p). The pandemic also exposed how the home was not a refuge for all, as increases in domestic violence, depression and homelessness indicated (Campbell & Vallerand, 2020).

The pandemic challenged earlier visions of the home as divorced from external social, cultural, political, economic and natural forces (Kai-ka, 2004). We were keen to show the home as shaped by, but also shaping,



[2] *At Home*, curated by Catharine Rossi, Jana Scholze, Penny Sparke St Etienne, April-July 2022, section Utopia. (Photo and copyright Sandrine Binoux)

broader social, cultural, political, and economic phenomena. This approach aligns with what Fleur Watson (2021) identified as “the new curator” who emerged in architecture and design in the 21st century (although such a figure can be traced back earlier) one “‘tuned to’ the ... environmental, cultural, political and social context” (2021, p. 13). For example, we sought to trouble commonly held visions of the home, including its status as a refuge for all, and assert the importance of non-consumerist understandings. We also wanted the audience to have a greater knowledge of how contemporary phenomena and design have historical roots.

Curating Contemporary Design History

Our attempt to combine an interest with design today and historically aligns with contemporary design history’s growth over the last decade (Teasley, 2019, p. 26). As Fisher and Sparke argue, “design’s past enriches, illuminates, sometimes offers surprising new readings of both its present and its future” (Fisher & Sparke, 2016, p. 5). Contemporary design history

suffers from what Teasley calls “an ‘in-between-ness of distance’ that makes it neither history nor the present” (2019, p. 11). However it can have value, particularly when arguing how design has, can, or could, address the challenges confronting humanity and how they manifest in the everyday home; this engaged position is what Teasley calls a “critical activist stance” (2019, p. 26). For Teasley (2019), this is why effective communication is key for contemporary design history, and exhibitions the most suitable medium to do so, as they “indicate how design plays a role in the construction of public memory, including narratives of past and present” (p. 26).

Curating is a specific mode of conducting and disseminating research (O'Neill, Wilson & Steeds, 2016) that enables different ways of making arguments to published design history. As the following section explores, using the space of the exhibition rather than the pages of a book to lay out our arguments afforded possibilities for different ways of making arguments about design; such as creating non-linear narratives, offering suggestions rather than making explicit positions, and proposing connections between artefacts from different eras, and different historical contexts.

Curating Contemporary Design in *At Home*

Structuring the At Home Narrative

Our ambition to engage with the present shaped the exhibition’s narrative. *Utopia* [2] provocatively consisted of a large-scale billboard depicting present-day, social media-like consumerist visions of domesticity. The intention was to shock visitors as they walked behind the billboard and into *Shelter* [3], which opened with Martha Rosler’s large and hard-hitting *Housing is a Human Right* (1989/2017) animation. Following this was *Identities*, which counteracted *Utopia*’s message of consumerist forms of domestic identity formation, most explicitly through Enzo Mari’s Marxist-informed *Autoprogettazione* project (1974) [4].

The two subsequent themes, *Wellbeing* [5] and *Connected* have a long history in design, but have gained new currency and meanings of late. We sought to counter the current narrow, trend-led understanding of the former through the inclusion of social design projects such as Lanzavecchia + Wai’s *No Country for Old Men* (2012) furniture for the elderly, and Michele De Lucchi’s sustainable architecture *Graft Stations* façade additions (2020). *Connected* juxtaposed historical imaginings of the future of technological connectivity [6] by the likes of Martin Pawley, Ugo La Pietra



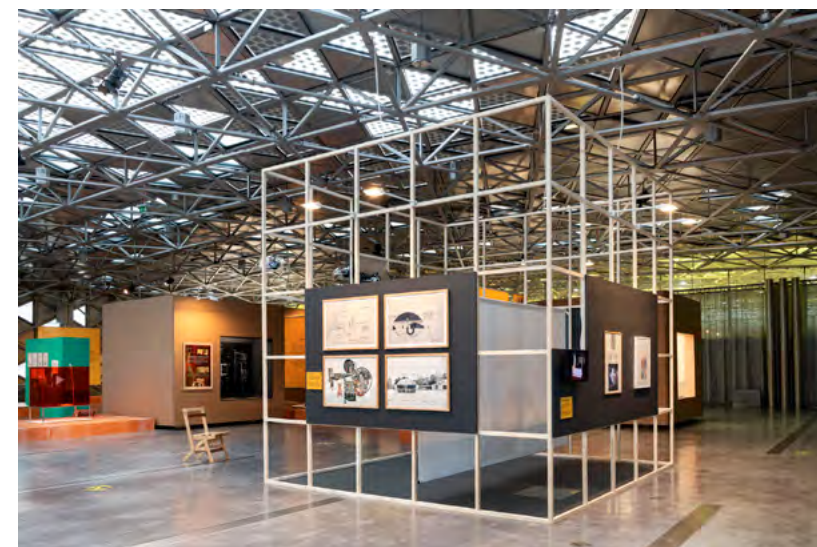
[3] *At Home*, curated by Catharine Rossi, Jana Scholze, Penny Sparke St Etienne, April-July 2022, section Shelter with Martha Rosler "Housing is a Human Right". (Photo and copyright Sandrine Binoux)

[5] *At Home*, curated by Catharine Rossi, Jana Scholze, Penny Sparke St Etienne, April-July 2022, *Well-being section*. (Photo and copyright Sandrine Binoux)



[4] *At Home*, curated by Catharine Rossi, Jana Scholze, Penny Sparke St Etienne, April-July 2022, *Identities section*. (Photo and copyright Sandrine Binoux)

[6] *At Home*, curated by Catharine Rossi, Jana Scholze, Penny Sparke St Etienne, April-July 2022, *Connected section*. (Photo and copyright Sandrine Binoux)



and Superstudio (whose 1960s and 1970s image-making inspired the section's grid-like structure) with more contemporary proposals for connectivity, which were less about technology and more about creating local communities and neighbourhoods; their important role in shaping the home had come to the fore in the pandemic. The exhibition closed with Liam Young's film *Planet City* (2021), an ecological provocation of future domesticity which we saw as tying together the exhibition's themes.

Notably, while the intention was for the exhibition design to be open and non-linear, enabling visitors to create their own pathways and

connections between the different sections, ongoing Covid restrictions forbade this, and visitors could only experience the sections in the order described here. Nevertheless, visitors could walk largely freely within the individual sections and choose to look at objects and captions in the order they wished, or choose to not look at some objects or captions at all; a reminder of the freedom of interpretation that visitors bring.

At Home's thematic, rather than chronological, conception had significant implications for our design historical approach. *Utopia* contained no historical objects at all. The remainder of the four sections combined



[7] *At Home*, curated by Catharine Rossi, Jana Scholze, Penny Sparke St Etienne, April-July 2022, Banner with Julian Shulman photo of Case Study House 8. (Photo and copyright Sandrine Binoux)

exhibits from different time periods, either as images on the introductory banners or as part of the exhibit displays. While exhibition material spanned a 300-year period, from 1690 (Andrea Domenico Remps' *Cabinet of Curiosities*) to 2022 (*Daily Dump* compost containers), in reality the exhibition was skewed towards the present. Over half of exhibits were post 2000, and most were from the 2010s. Design's expansion in the early 21st century led to the presence of a broad spectrum of design typologies. We included those with roots in modern design's origins, such as industrially produced chairs, consumer-orientated products, and posters. These spoke to our ambition to include everyday design in the show: several exhibits, such as IKEA products and an Amazon Echo (2014) were likely in the audience's own homes. We also included approaches that have emerged in the late 20th and early 21st centuries, including humanitarian design, design activism, and social design, and several exhibits of radical, critical, speculative or conceptual design, from architects such as La Pietra, Gaetano Pesce and Ettore Sottsass, to Dunne and Raby, Simone Niquille, Superflux, and Liam Young.

Central to our curatorial strategy, and the relationship between past and present we proposed, was the arrangement of the objects selected, as the final two sections discuss.

The Introductory Banners: Contextualising Contemporary Design

The banners which hung at the entrance to four of the *At Home* sections were key to our approach of comparing and contextualising design past and present. They contained mostly historical images we saw as useful to introduce and explain the section's theme. Their separate presentation and distinct visual identity was intended to invite audiences to engage with them differently to the physical exhibits on display on the plinths and in the cardboard "rooms".

Well-being, for example, included Julius Shulman's photograph of the interior of Charles and Ray Eames's *Case Study House 8* (1949) [7], into which they had introduced exotic, rubber and *Monsterae Deliciosae* ("Swiss Cheese") plants. The image resonated with contemporary plant-filled containers included in this section [8], by Patrick Nadeau, Florian Wegenast and Tim van de Weerd; notably, van de Weerd's *Monstera Fugiens* and *Monstera Magnifica* (2014) were inspired by the same Swiss cheese plants that had fascinated the Eameses.

The contextual photograph implied that designers have been looking to bring nature into their homes for over half a century. Crucially, the captions articulated the differing contexts and motivations of the 1940s and today. While the Eameses engaged with the USA's West Coast climate to develop a softer, nature-friendly modernism, the newer designs emanated from their creators' concerns about humanity's distance from the natural world, one they addressed through its incorporation in the domestic interior.

Juxtaposing the Present and the Past, the Speculative and the Everyday

Aware of the canonical repetitiveness of design history (Fallan, 2012; Mareis & Paim, 2021), while we included repeatedly referenced design objects in *At Home*, including post-WWII Italian design works (reflecting Sparke and Rossi's expertise), we sought to avoid the problematic nature of this repetitiveness through the close placement of contemporary and historical, and speculative and everyday, exhibits. In doing so we sought to cast new critical light on the individual works.

Connected [9] opened with speculative visions on the possibilities of future technologies, such as Superstudio's *Vita (Supersuperficie): Frutta e Vino* (1971) photomontage with its internet-like all-encompassing grid, and La Pietra's *La Casa Telematica* (1982) and its prediction of the



[8] *At Home*, curated by Catharine Rossi, Jana Scholze, Penny Sparke St Etienne, April-July 2022, plant container by Patrick Nadeau, Florian Wegenast and Tim van de Weerd in *Well-being* section. (Photo and copyright Jana Scholze)



[9] *At Home*, curated by Catharine Rossi, Jana Scholze, Penny Sparke St Etienne, April-July 2022, *Connected* section with Superstudio's *Vita* (Supersuperficie): *Frutta e Vino*. (Photo and copyright Jana Scholze)

screen-filled future home. These were followed by critiques on how previously speculative technological advances are panning out now, such as Niquille's *Homeschool* (2019), which examined the presence of robots in the home, and Kate Crawford and Vladan Joler's *Anatomy of an AI* (2018), which exposed the human and earthly cost of devices such as the *Amazon Echo*, which we exhibited in front of it. Collectively these projects highlighted a shift in tone from utopian speculation to critical concern.

Connected was not the only appearance of Superstudio's *Vita* (*Superficie*)

[10] *At Home*, curated by Catharine Rossi, Jana Scholze, Penny Sparke St Etienne, April-July 2022, *Identities* section with Superstudio's *Vita* (*Superficie*), Sottsass's *Superbox* and Mari's *Autoprogettazine*. (Photo and copyright Jana Scholze)



in the exhibition, pointing to how different meanings in objects can be activated in an exhibition setting. Another work from the series appeared in *Identities* [10], alongside Sottsass's *Carlton* room divider (1982) and *Superbox* (1966) (seen in reflection) and Mari's *Autoprogettazine* (1974) (visible in rear). The latter two were included as earlier critiques of the commodified home. We placed these near Ioana Man's *30 Listed Bedrooms* (2014), in which the designer superimposed photographs of bedrooms for rent on Airbnb in London, Brighton, Paris, New York, Hong Kong and Mumbai. The photomontage commented on the homogenizing Westernisation of modern interior design, one driven by globally connected, social-media driven and profit orientated technologies. As these examples suggest, while both Superstudio and Man use photomontage and the idea of global connectivity in their work, the forty-year gap between their practice has led to a marked difference in the nature of their critique and their attitude towards technology.

Conclusion: *At Home* and Curating Design History

While we approached *At Home* as design historians, the result challenges such a disciplinary position. Our use of captions to provide contextual information hopefully communicated the historical specificity of each of the designs displayed. Nevertheless, a question remains about our mixing of historical and contemporary objects: if the historical differences around

two design artefacts addressing the same, or similar, problem means that they are not as similar as they initially appear, is it possible for designers to learn from the past? If the answer is “no”, that might argue against the possibility of Teasley’s (2019) “critical activist” approach (p. 26) and Tony Fry’s (2009) belief that the role of the past is to create a sustainable future.

The French historian Marc Bloch’s assertion that we need to “understand the past by means of the present” is rather different (Maldonado, 1987, p. 110; Pasca, 1995). Rather than claiming that we can learn about the present from the past it suggests that, when choosing what to interrogate in the past, design historians could take their starting point from the present. *At Home* did just that. We began our research with contemporary issues and sought out what we felt to be important work by contemporary practitioners addressing these themes. In addition, we looked back in time for instances of earlier designers working in related areas, albeit within different historical contexts. This approach tells us less about how to learn from the past and more about what to focus on as historians, and how a design history exhibition can connect with its audience.

Semiotic analysis embraces the difference between the “diachronic” and the “synchronic”, the first meaning looking at time vertically, with the concept of a past, present, and future, and the second looking at it horizontally, seeing everything as part the same, ongoing present (Barthes, 1972). *At Home* was the product of both diachronic and synchronic thinking. It suggested a relationship between the past and the present, but also addressed the notion of contemporaneity. The latter requires a commitment to the contemporary, which suggests that moments in time can be seen to be defined by characteristics which permeate all levels of life and culture. Underpinning *At Home* was the climate emergency, the Covid-19 pandemic, the ever-greater commodification of the domestic sphere, and the fallout of the pervasiveness of technology in the home, amongst other issues of the early 2020s. Shaped by this zeitgeist, *At Home* also afforded an opportunity to write, in curatorial form, a design history of the early 2020s.

At Home offers thinking about the possibilities and implications of design history for curating. Communicating contemporary design history through an exhibition, the approach Teasley advocates, enables constructing freer design histories, ones that are more open to interpretation from the audience’s different perspectives; one notable characteristic of the Biennale was its use of design specialist guides who provided their own accounts of the exhibitions to visitors, and who commented on the notable level of discussion that *At Home* prompted amongst them. Curating design

demands thinking about the reception of our research more than arguably happens in published work, and also raises the question of how we position ourselves in relation to both the audience and our subject. This is particularly pertinent with a such a universal theme as the home, wherein we sought to use our design historical and curatorial expertise to critically contextualise and articulate an omnipresent design realm, and discern which design artefacts, and what forms of display, can best communicate our position. Lastly, exhibitions are also inherently collaborative, be it in terms of the curators, exhibition designers, Biennale team, lenders, or audience, and present the possibilities of bringing together different perspectives in creating design historical narratives.

References

- Barthes, R. (1972). *Mythologies* (A. Lavers, Trans.). Cape.
- Campbell, E. J., & Vallerand, O. (2020). INTRODUCTION: Approaching Home : New Perspectives on the Domestic Interior. *RACAR: Revue d'art Canadienne / Canadian Art Review*, 45(2), 7-14.
- Cité du Design. (2022). Press Release.
- Eisenbrand, J. & Kries, M. (Eds.). (2020). *Home Stories: 100 Years, 20 Visionary Interiors*. Vitra Design Museum.
- Fallan, K. (2012). *Scandinavian Design*. Bloomsbury.
- Fisher, F, Sparke, P. (Eds.). (2016). *The Routledge Companion to Design Studies*. Routledge.
- Fry, T. (2009). *Design Futuring: Sustainability, Ethics and New Practice*. Berg.
- Kaika, M. (2004). Interrogating the Geographies of the Gamiliar: Domesticating Nature and Constructing the Autonomy of the Modern Home. *International Journal of Urban and Regional Research*, 28(2), 265-286.
- Mareis, N & Paim, C. (Eds.). (2021). *DESIGN STRUGGLES: Intersecting Histories, Pedagogies, and Perspectives*. Valiz.
- O'Neill, P., Wilson, M., & Steeds, L. (Eds.). (2016). *The Curatorial Conundrum: What to Study? What to Research? What to Practice?* MIT Press.
- Sparke, P., Ioannidou, E., Kirkham, P., Knott, S. & Scholze, J. (Eds.). (2023). *Interiors in the Era of Covid-19: Interior Design between the Public and Private Realms*. Bloomsbury.
- Steierhoffer, E. & McGuirk, J. (2018). *Home Futures: Living in Yesterday's Tomorrow*. Design Museum.
- Taylor, M., Downey, G., & Meade, T. (Eds.). (2023). *Domesticity under siege: Threatened spaces of the modern home*. Bloomsbury Visual Arts.
- Teasley, S. (2019). Contemporary Design History. In A. Massey, (Ed.), *A Companion to Contemporary Design since 1945* (pp. 7-31). Wiley-Blackwell.
- Watson, F. (2021). *The New Curator: Exhibiting Architecture and Design*. Routledge.

EXPANDED ARCHIVE: DESIGNING THE NEW DIGITAL FASHION ARCHIVES

Simona Secondi, Federica Vacca
Politecnico di Milano

Abstract

In the contemporary scenario, technology has allowed the enjoyment of cultural heritage even to users who would have been excluded from this practice due to the dislocation of artifacts in physical buildings, historically deputed to their preservation.

In an article on the possible end of design, design historian Vanni Pasca (2020) praises its mutability about the pervasiveness of digital and upcoming technologies central to the contemporary period.

According to this, the design also finds its application within the new practices of digital display of material held by Galleries, Libraries, Archives, and Museums (GLAMs) (The University of British Columbia, 2023).

GLAMs have developed collaborations to enable the enjoyment of materials through online and offline digital technologies.

Therefore, it has been necessary to reorganize and shape their practices to ensure seamless navigation and enjoyment of such content across entities, spreading knowledge across the community.

This transformation has also affected archives, which represent institutions' historical core and are generally accessible only to insiders.

In this context, the definition of expanded archives was born, both from the point of view of content, where more and more disciplines interact within the same archive and from the point of view of different practices and fields that are applied during the design of an archive to expand the heritage to the community.

The research proposes reflecting on the technology applied to the fashion archive, which allows it to correct its elitist connotation through direct and facilitated navigation of contents (MacNeil & Eastwood, 2017).

Keywords

Technology, GLAMs, Cultural heritage, Expanded archive, Community design

Introduction

A shift in the perception of design in society is currently occurring, with a greater understanding of how design is evolving into an “expanded field”, dealing with problems that go beyond the boundaries traditionally associated with design professions and addressing challenges in complex socio-technical systems such as education, health, environmental protection, and social and economic development (Barros, 2023). Adding to the field of education, design finds various applications within the cultural heritage, particularly affecting the creation and management of archives.

As Franceschini (2019) reported in his study, the consideration made by media theorist Ernst regarding new technology applications in this field is relevant. Considering the archive as a diagram that formalizes a process, technology can create a new type of dynamic archive that generates new connections.

This research will explore different types of narratives that have arisen from applying different technologies to archival material. The opening section introduces the series of changes and applications that have recently challenged the traditional methodologies of disseminating knowledge and education through the material possessed. Practices have started to focus more and more on community participation and its relevance in revitalizing new narratives through direct interaction with the material.

The second section explores case studies that demonstrate the usage of technology applied to archives in both cultural and fashion field: Europeana and European Fashion Heritage Association.

The Virtual Fashion Archive example will also showcase a virtuous solution designed collaboratively between the private communication design entity and the Museum at the Fashion Institute of Technology (MFIT).

In the conclusive section, drawing upon the reflection by design historian Vanni Pasca, valuable questions will lead to investigating the best application methodologies and guidelines for an expanded archive.

Cultural Heritage and Institutions

In the contemporary era, cultural heritage refers to goods belonging to different cultural-historical domains. This includes artifacts, monuments, buildings and museums; each with their diverse values such as

symbolic, historical, artistic, aesthetic, ethnological or anthropological, scientific, and social significance (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization [UNESCO], 2009).

The social significance of cultural heritage is not exclusively determined by the object's historical importance but rather by the connection and meaning attributed by a community sharing the same values.

In this scenario, institutions preserving and guarding meaningful historical and cultural material have consolidated and implemented cooperative strategies to enhance and disseminate their heritage. The GLAMs, an acronym for Galleries, Libraries, Archives, and Museums, exemplify the willingness to cooperate to enhance and share their heritage. In the cultural industry, these institutions share the same values, such as knowledge keeping, knowledge dissemination, and preservation, with a common objective of providing wider access to information (The University of British Columbia, 2023).

These institutions are grounded in the same principle of free and open dissemination of preserved material meaning to create a cohesive ecosystem where the community can find and contribute to the growth of the heritage value. However, for the cultural heritage sector, “Open”, or “Open Access”, are still evolving definitions, strongly entangled with the pervasiveness of technology within the dissemination process (Creative Commons, 2023).

In recent years, innovations within these institutions have mainly involved creating and developing freely accessible online platforms. These platforms aim to address two essential limitations: the lack of accessibility to a heterogeneous audience and the lack of interconnectedness among different materials. This transition within the field recognizes the importance of presenting contents allowing users to actively engage, shifting from observers to participants and contributors to the development of emerging narratives.

Among these institutions, archives exemplify the urgency of using a design system that prioritize the two needs mentioned: the emergence of novel narratives and the free dissemination of knowledge stored. By acknowledging these requirements, the idea of archives as merely showcases of memories, custodians of a fixed and non-dynamic legacy, is truly challenged. Their traditional image of dark, dusty stacks filled with ancient papers – shifts to the brighter fast and digital version of the information age (Patterson, 2016).

On the Italian territory, an institution coordinates all research,

training, and application activities in describing and digitizing archival assets: The Central Institute for Archives (ICAR). (Istituto Centrale per gli Archivi [ICAR], 2023)

Since its foundation in 1998, ICAR has been involved in promoting and coordinating the development of national standards and fostering the dissemination of international standards, thus ensuring uniformity of descriptions in archival systems.

In fact, through the cooperation of various international institutes and referring to what has been done by the International Council on Archives, archival description standards have been drafted since the 1990s, both on records to be archived and to describe and regulate the preserving bodies, individuals and families. Fashion archives are considered a notable case of a significant shift from the traditional connotation to a modern take on the archive due to substantial transformation over the recent years. The fashion archive's heritage covers a wide range of items, including collections, garments, accessories, sketches, promotional and marketing material such as photographic and audiovisual advertising material and press reviews. Additionally, the presence of fashion-related records in archives, as with fashion collections in museums, has provoked critical debates across the past five decades about their respective function, purpose, validity, management, application, and use from a formalist versus a modernist or postmodernist viewpoint (Peirson-Smith & Peirson-Smith, 2020).

The next chapters will deepen on suggestions aiming to renew the archival aesthetics, promote material dissemination, and improve the archival consultation experience to be more inclusive and participatory.

Technologies applied to fashion archives: case studies

Digital technology is pervasive and universally embraced by the world's youth. In the past decades, its large possibilities stimulated multiple educational and cultural institutions, trying to figure out what to do with it. Nowadays, through digital technologies applied to cultural heritage, users will finally play an active role in cultural heritage, being able to interact directly with the material of their interest. This shift aims to facilitate knowledge sharing and foster the emergence of new narratives rooted in the hidden suggestions that go beyond passive observation.

Technology is compulsory for the establishment of digital archives, with its variety of employments to achieve a common goal. Notably,

technological applications are crucial for the conception of the display space and the selection of the software or databases built using metadata. By the term metadata, we mean descriptive, revealing information about the records and the associated processes on which users can, if they wish, base their assumptions about the authenticity of the material (Ballegooie & Duff, 2006).

Archivists have always been concerned about including detailed information about each item within collections. In the past years, the variety of material and information encouraged the need for a common specific vocabulary. It would allow the unification of archival description and thus allow consistent description of the material, which would create intuitive relations within the digital platforms.

In fashion archives, considered a relatively recent field of endeavor, researchers and academics are trying to conceptualize a common vocabulary that would allow a concordant and accurate way of describing and recording the items. Today, additional metadata must be collected by catalogers to represent significant aspects of historic clothing better (Kirkland, 2019). Moreover, especially for contemporary clothing more and more metadata of different types are required to ensure the specific level of knowledge to describe the fashion material best.

In recent years, several practices have been implemented to create unique databases that allow the consultation of cultural heritage material owned by different associations. On a European scale, the most virtuous case is the open-access website Europeana.

Europeana is a digital platform created by the European Commission and provides cultural heritage enthusiasts, professionals, teachers, and researchers with digital access to material related to European cultural heritage with the aim of inspiring and providing a fresh perspective and open discussion on our history and culture to share and experience our rich cultural heritage (Europeana, 2023).

This database can bring together the cultural heritage material preserved by more than fifty associations within a single virtual space, fostering collaboration among the best researchers, organizations, and top experts in the field to grow and share methodologies.

One of the associations directly collaborating with Europeana is the European Fashion Heritage Association (EFHA). Since 2014, the EFHA has grown, attracting more than 50 European fashion institutions, from small private museums to large national institutions from 15 European countries, united in the objective to unlock and provide free access to Europe's

unique and vast fashion heritage (European Fashion Heritage Association [EFHA], 2023). EFHA is currently active with several projects aiming to refine archival practices within the fashion field while collaborating with various universities to create new narratives from the archival material of their numerous community stakeholders.

In the fashion-related projects EFHA partnered as supervisor, the 5D Culture project stands out as one of the most fascinating and innovative ones. This project focuses on the supply expansion of the existing 3D digital archives for cultural heritage and the promotion of their reuse in education, tourism, and cultural and creative industries (EFHA, 2023). 3D file formats contain data representing three-dimensional space and embedded information needed to render this data (Digital Preservation Coalition; Artefactual Systems, 2021; Digital Preservation Coalition; Artefactual Systems, 2021). These images can faithfully reproduce the scanned object virtually. The transition from bidimensional, typical of traditional photographs, to a three-dimensional approach contributes to enabling an authentic experience for the user, thus eliminating the barrier given by the physical display constraints and displaying limits in the real storage space.

Another experimentation in the virtualization methods is the digital reproduction of iconic selected garments conserved by the Museum at FIT. The Virtual Fashion Archive comes to life in a digital space created for this research. This online archival project brings culturally significant fashion garments beyond the constraints of their physical form and into the added dimensions of motion, interaction, and participation. The virtualization process required the application of both analog and digital techniques, which is necessary for the reverse engineering process of the models. Detailed photographs of the materials will serve as textures and embroidery references for the virtual garments before the fine-tuning of the model on the CLO software, making it possible to obtain the virtual twin of the dress (Virtual Fashion Archive, 2023).

This willingness of museums and archives to collaborate underscores the attempts made by both public and private institutions to transcend the physical constraints and create or recreate novel experiences characterized by the reproduction of natural movement and interaction by the user, who will have the ability to rotate the head and zoom in on the details of the artifact.

Virtual and augmented reality are technologies being experimented with within museum and archival practices. Virtual reality is an immersive, interactive experience presented by a computing device. The

experience incorporates images/videos, including audio, touch, or other sensory elements. This technique takes an image of the entire environment and allows viewers to virtually “visit” the space. On the other hand, augmented reality requires a physical presence among the collection and augments the experience within the physical environment through electronic devices directly operated by the user (Lund & Scribner, 2019).

During the Covid-19 period, these technologies were widely diffused within fashion communication, especially for promotional campaigns and fashion shows, as an alternative for the live presentations (Pompa, 2020). The appropriate usage of these technologies could also speed up and facilitate the research process within the archive, allowing for remote highly realistic consultation.

To design

Design is a planning practice based on an idea and an ideal. Design historian Vanni Pasca, in the chapter *After the End Speeches (Dopo i discorsi sulla fine)*, from the Umberto Eco and Vittorio Gregotti's book *On the end of Design* (Eco & Gregotti, 2018) resonates about the future of design about the pervasiveness of new technologies. Pasca introduced the concept of “expanded design,” explaining how, starting from the third stage of the industrial revolution, technology profoundly impacted design's frequent changes and evolution.

Since then, design influence and evolution have extended to different fields, not least the cultural heritage one, where established design practices informed by, for example, user experience and design thinking have guided innovative applications and technological advancements to expand the archives, the same way Pasca defined the design itself.

Over the past decades, design thinking has attained global attention since when organizations and educational institutions understood and exploited its core concepts to reach their growth goals and speed up their go-to-market strategies (Auernhammer & Roth, 2023). The closeness of design thinking to productivity is evident: design evolves the creative solutions, understanding and using techniques to produce products and services.

The constant diffusion of design thinking has allowed its application to different fields, which no longer pertain to a physical, designed product but rather to the process itself and to the way solutions might be

attained using certain approaches (Schmidberger & Wippermann, 2023). Integrating design thinking strategies in archival design enables a thorough analysis of the proposed solutions and the problems that must be addressed. This approach aims to achieve the desired outcomes while considering all significant variables and components involved in the process, including externalities. It acknowledges the possibility of interference and allows for modifications throughout the creation process while focusing on relevant features and clear goals, such as the value creation for the community. By embracing this holistic perspective, archives can heighten their design effectiveness and improve their closeness to the community.

In the same way, user experience concepts serving expanded archive enable advanced, rapid, and interconnected usability of the material on the platforms. These characteristics allow the design to be tailored for the community by providing a renewed user experience modeled entirely on the user and the stories that may arise from his interactions with the material. Digital interfaces for archives and cultural collections have become crucial gateways to heritage, and their design has become a prominent topic for interaction designers (Micoli et al., 2020). However, not all archives require the same application of design concepts and practices, as some might not be needed, or materials could have different representational needs.

Since design planning begins with a good, shared understanding of the various goals to be achieved, several primary factors in this research have emerged shaping best practices to keep in mind when building an archive: material, medium, free access, technology, value for the community.

In the future, designing a digital archive should focus on users, materials and the interactions between them in both digital and physical space.

Through the practices mentioned in the research, several value points emerged that are useful for the success of a digital fashion archive project. The material – during sharing any material, determining the right and specific type becomes crucial. As outlined in the initial section, cultural heritage encompasses a wide range of tangible and intangible materials (UNESCO, 2009), each possessing distinct characteristics and requirements. It is the same for fashion, in which materials exhibit their unique attributes with the uniqueness of the industry. As a result, during the design process, the extensive range of material types must be acknowledged, by employing meticulous cataloging to guarantee precise preservation and documentation.

The medium – the accessibility of the material relies on the chosen medium, which need to be suitable for its final purpose. The illustrative examples from the third section demonstrated that the medium could be both a proper digital platform that joins resources from different institutions or a website showcasing 3D images and digital twins (Europeana, 2023; EFHA, 2023; Virtual Fashion Archive, 2023). Therefore, considering the selection of the appropriate medium is pivotal for effective dissemination and accurate comprehension of the material. Factors to consider encompass the distinctive attributes of the material itself, as well as ensuring an optimal user experience while accounting for the requirements of the target audience and available resources.

Open access – addressing the issue of cultural heritage for the community necessitates free disseminating material, without limits dictated by copyright infringement to communicate cross-culturally. This view supports the idea that limitless access to cultural heritage can simplify knowledge sharing and engagement. In the research, it emerged how the democratization of access to cultural resources and the promotion of cultural diversity through open sharing is crucial to fashion archives.

Technologies – as addressed in the third section, new technologies enable the creation of a digital fashion archive to boost community engagement and knowledge transfer. Technology is core to defining and developing different communication strategies through multiple mediums. Lastly, value for the community comes from applying these strategies consistently over time and can be guaranteed by continuous qualitative and quantitative measurement.

Conclusion

In conclusion, the integration of technology and design into fashion archives has resulted in new possibilities for sharing and accessing cultural heritage. The transition to digital platforms and the usage of technology within the archival field have brought about transformative expanded archives that provide to the needs of the community. Collaborative efforts between GLAMs (Gallery, Library, Archives, and Museum) have played a significant role in enhancing and sharing cultural heritage, exceeding physical barriers and reaching a wider audience.

The case studies discussed in this paper, such as Europeana and EFHA, demonstrated fruitful collaborations in the fashion field. The two

illustrative examples showed how a facilitated and seamless navigation of the cultural heritage materials can positively promote active user engagement and the consequent emergence of new narratives. Moreover, with the implementation of technologies like 3D modeling, virtual and augmented reality, fashion archives have surpassed the limitations of physical spaces allowing users to feel immersive and authentic experiences with the items. Design plays a crucial role in shaping the user experience within these expanded archives. Design practices have facilitated the usability of digital platforms, considering the diverse needs and interactions of users. By focusing on factors such as material, medium, free access, technology, and value for the community, archivists and professionals can collaborate with designers to create archives that prioritize the user's active role and capture the requirements and representational needs of the different type of materials.

The actual goal of the digital archives and GLAMs' initiatives should be creating value to the public and serving the community by converting their spaces into places of enjoyment and learning, competing with the entertainment industry while making their financial management models similar to social enterprises (Tufarelli, 2022). Moreover, this paper serves as a foundation for more focused research into the joint of fashion archives, design, and technology. By exploring deeper into specific topics, naming metadata and vocabulary standards, user experience design, or the impact of more disruptive technologies, future studies can build upon the insights presented here, leading to more comprehensive contributions to the field.

References

- Artefactual Systems, Digital Preservation Coalition. (2021). Preserving 3D Data Types Series. *DPC Technology Watch Guidance Note*.
- Auernhammer, J., & Roth, B. (2023). What is Design Thinking? *Design Thinking Research. Understanding Innovation.*, 169-196. Springer.
- Ballegooie, M. v., & Duff, W. (2006). Instalment on "Archival Metadata". *DCC | Digital Curation Manual, Version 1.0*, 1-37.
- Barros, G. (2023). Challenges for Design Approaches Applied to the Expanded Field of Design. *Design Management Review*, 34(2), 12-17.
- Creative Commons. (n.d). *Open GLAM: Open Access to Cultural Heritage*. Creative Commons Certificate for Educators, Academic Librarians and GLAM. <https://certificates.creativecommons.org/cccertedu/chapter/5-1-open-glam-open-access-to-cultural-heritage/>
- Eco, U., & Gregotti, V. (2018). *Sulla fine del design*. Editoriale Lotus.
- EFHA. (n.d). *5D Culture Project EFHA*. Fashion Heritage EU. <https://fashionheritage.eu/project/5d-culture/>
- European Fashion Heritage Association [EFHA]. (n.d). *European Fashion Heritage Association*. Fashion Heritage EU: <https://fashionheritage.eu/>
- Europeana. (n.d). *About Europeana*. Europeana. <https://www.europeana.eu/en/about-us>.
- Franceschini, M. (2019). Navigating fashion: On the role of digital fashion archives in the preservation, classification and dissemination of fashion heritage. *Critical Studies in Fashion & Beauty*, 10(1), 69-90.
- Kirkland, A. (2019). Costume Core: Metadata for Historic Clothing. *VRA Bulletin*, 45(2), Article 6.
- Lund, B. D., & Scribner, S. (2019). Developing Virtual Reality Experiences for Archival Collections: Case Study of the May Massee Collection at Emporia State University. *The American Archivist*, 82(2), 470-483.
- MacNeil, H., & Eastwood, T. (2017). *Contents of Archival Thinking*. Bloomsbury Publishing.
- Micoli, L. L., Caruso, G., & Guidi, G. (2020). Design of Digital Interaction for Complex Museum Collections. *Multimodal Technologies and Interaction*, 4(2), 31.
- Pasca, V. (2020, January 6). *È la fine del design? No, si è solo «espanso»*. Design at Large. <https://www.designatlarge.it/fine-del-design/>
- Patterson, C. (2016). Perceptions and Understandings of Archives in the Digital Age. *The American Archivist*, 79(2), 339-370.
- Peirson-Smith, A., & Peirson-Smith, B. (2020). Fashion archive fervour: the critical role of fashion archives in preserving, curating, and narrating fashion. *Archives and Records*, 41(3), 274-298.
- Pompa, C. (2020). La memoria "estesa" della moda. Come valorizzare l'heritage aziendale con la tecnologia. *Zone Moda Journal – Fashion, Technology, and Social Distancing*, 10(2), 27-41.
- Schmidberger, I., & Wippermann, S. (2023). Innovation in Education by Design Thinking. Proceedings from *Ninth International Conference on Higher Education Advances*. Valencia.
- Istituto Centrale per gli Archivi [ICAR]. (n.d). *Istituto ICAR*. Istituto Centrale per gli Archivi. <https://icar.cultura.gov.it/home>.
- The University of British Columbia. (2023, March). *What is GLAM?* <https://guides.library.ubc.ca/Indiglibrarianship/GLAMinstitutions>.
- Tufarelli, M. (2022). *Design, Heritage e cultura digitale: scenari per il progetto nell'archivio diffuso*. Firenze: Firenze University Press.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization [UNESCO].

(n.d). *Cultural Heritage*. UNESCO, Institute for Statistics. <http://uis.unesco.org/en/glossary-term/cultural-heritage?wbdisable=true>.

- Virtual Fashion Archive. (n.d). *About Virtual Fashion Archive*. Virtual Fashion Archive. <https://virtualfashionarchive.com/about/>

THE “PROBLEM” OF THE “WOMAN DESIGNER” IN DESIGN HISTORY

Lea Armstrong

University of Applied Arts, Vienna

Abstract

Of all the categories in the language and discourse of design history, the “woman designer” might be one of the most problematic, but arguably the least contested. Originally used by journalists in fashion and lifestyle media in mid-twentieth century to refer to a small minority of women working as designers, particularly in the male dominated fields of industrial and product design, the “woman designer” (or “women designers” in its collective form) was subsequently adopted by design historians in seminal “first wave” feminist design works. The term continues to circulate in design history in journal articles, essays, monographs and exhibitions. The majority of this work seeks to identify and qualitatively account for the contribution and experience of being a “woman in design” (Massey, 2023), often predicated on the premise of “diversity and difference” (Kirkham, 2002). In so doing, the term works within a gendered binary structure that preserves the hegemony of masculine identity within the profession, past and present.

Taking the “woman designer” approach to be indicative of a broader “gender problem” in design history, this paper seeks to recover the original meaning and context for the usage of the term, through media discourse analysis of representation of two “women designers”: Gaby Schreiber and Freda Diamond in mid-century Britain and the US. The paper finds that, in both cases, the term was a representational device scripted by the media in which the roles of wife, consumer and designer were rendered interdependent. For these women, the role of “woman designer” was a mediated position that secured their professional status and expertise in the eyes of the female consumer: a critical audience for the burgeoning design profession. This paper contends that the term “woman designer” does not make any sense when lifted out of the historical context in which it was used and therefore suggests that its usage should not be abandoned within historiography, but rather used with greater historical specificity to refer to media representation, rather than a working title or role. The paper also provides an overview of some recent departures in the field of design and gender studies which point to research avenues beyond the category of “woman designer”.

Keywords

Gender, woman designer, professional identity, femininity, professionalization

Introduction

In September 1988, British design historian and journalist Fiona MacCarthy wrote to industrial design consultant Gaby Schreiber to ask if she might interview her on the “disadvantages of being a woman in the design profession” (MacCarthy, 1988). Schreiber replied politely, but with some hesitation, some days later, “Answering your question: I never felt disadvantaged being a woman in the design field [...] but thank you for asking” (1988). Looking back on her career in 1985 in an interview with fellow designer Robert Wetmore, graphic designer June Fraser stated, “I was the only woman for a long time, but there was no difference, people always ask me, ‘how is it being a woman’, and it was fine, I had no hang-ups, I was treated like an equal” (1985).

Encountering these interactions in the archive, I was struck by their adamant denials of difference. To me, both women seemed to express a frustration with their interviewer’s framing of their experience as “woman designer”; a category that situated them as outsiders. The marginality that the term implied did not seem to apply to these two women who were so central and so active to the professionalization of design in Britain.¹ These exchanges revealed to me the problematic way in which history could be “done to” female subjects, in this case through the category of “woman designer”. This “gender problem” has, to some extent, guided the approach of design historians, who have, since the 1980s, been engaged in work of recovering “lost” or “hidden” histories of women in the field of design. Some of these histories have reproduced the category of “woman designer” in uncritical ways, adopting the language of dramatic contrast between feminine identity and professionalism that we can see in the primary archive material. Following more recent critical work by art and design historians who have aimed to do something different with the question of gender in design history, this paper examines the discursive value of the term “woman designer”, finding that it was a media invention contrived to bring the previously disparate identities of femininity and professionalism into dialogue. Through case study analysis of British and US female designers in the post-war era, Gaby Schreiber and Freda Diamond, the paper reconsiders the “gender problem” in design history from the perspective of the “woman designer”.

Gender Problems in Design History

What’s in a title? If, as design historian Jonathan Woodham put it

in 1997, titles can “lend insights into the changing politics of professional validation” (p. 167), what can we learn from the invention and usage of the title, “woman designer”? How is the distance between these subject positions changed and shaped by factors including gender, design discipline or geography? More pressingly, for the purposes of this paper, how has historiography worked to exacerbate or contain this distance? These are some of the questions I have been reflecting on in my postdoctoral research and forthcoming book (Armstrong, 2024).

As feminist design historians Judith Attfield (1989), Cheryl Buckley (1986) and Penny Sparke (1995) have pointed out, the relationship between femininity and design has frequently operated through a lens of patriarchy and misogyny. Indeed, the hyper-masculine identity of the industrial designer was further reinforced through the use of term “woman designer”, a title assigned to a small minority of women who achieved visibility and status within the profession in both Britain and the United States in the post-war period. The use of this category by journalists and publicists at the time reflects the divisive effects of professionalization in design, through which practices including crafts, textiles, fashion, ceramics and interiors were defined as non-professional and amateur in opposition to the professional, industrialized status of the product, furniture and industrial designer (Armstrong 2018, 2021, 2024; Lees-Maffei, 2008; Beegan & Atkinson, 2008).

In the writing of design history, the category of “woman designer” ensured the stability of a hegemonic power structure that was built into the process of professionalization in the early-mid-twentieth century “industrialized economies” in the advancement of capitalist consumer culture. In many cases, the term has been casually adopted to recognize difference to the contribution women made within the practice and profession of design (Rossi, 2009; Sellers, 2021; Massey, 2022). Here, the adoption of this title pivots on a central claim – the exclusion of women from the professional sphere – offering a view of the profession in which women function as adjunct professionals, “denied significance” and “hidden from view” (Seddon, 1996). There are many contemporary variations on the term-from “Designing Women”, to “Woman Made” and, perhaps most creatively, “Design{H}ers” (Fashion and Textiles Museum, 2010; Hall, 2021; Victionary, 2019).

The approach has also been vividly expressed in exhibition form. In 2010, in the first year of my PhD research, I participated in an exhibition at the Fashion and Textiles Museum in London, *Designing Women: Post-War*

British Textiles, in which I curated a series of portraits of “women designers” from the Council of Industrial Design archives at the University of Brighton Design Archives.

Writing in 2016, design theorist Pinar Kaygan correctly critiqued this initiative as inadequate, urging scholars to move beyond the “women designers approach in order to develop a critical analysis of the gender inequality in technology related fields in design” (2016). More recently, an exhibition at the Vitra Design Museum, *Here we are! Women in Design, 1900-Today*, (23.09.2021 – 06.03.2022), illustrates the approach, whereby the curators become, as one critic put it “gender-based detectives”, on a mission to collect, celebrate and name as many females working as designers as they can (Block, 2022). Despite the noble and relatively simple aim of putting women’s work in design on display, the exhibition falls within a wider curatorial and historical practice of exacerbating difference.

However, as Attfield so presciently recognized in her 2003 review essay in the *Journal of Design History*, design is a “process of negotiation between genders”. Critically reflecting on the contributions of two works that had been published within the tradition of “women and design” literature,² she advocated the study of design history “through an androgynous frame” (Attfield, 2003, p. 77), recognizing the significance and impact work on the culture of masculinity and gender studies might have on the field. Crucially, as Attfield was careful to make clear in this article, the writing of history itself that has worked to obscure our view of women and their position in the practice and profession of design. When treated a-historically and as a universalized identity, the category of woman designer brings into tension the categories of professional and feminine, rendering women as separate subjects within the discourse of professional identity in design.

It is not just design history that is suffers from the “woman designer” problem. American historian of technology Carroll Pursell has written of how women in the engineering profession after the Second World War had to strike a “balance between femininity and professionalism” (1993). In this way, the language of contrast, a mythology perpetuated through mid-century media and publicity, has been replicated and reproduced in historical scholarship. Based on close archival scrutiny of the mediated identity of female designers practicing in Britain and the US, this paper aims to uncover some alternative perspectives on these problematic assumptions about the role of the “woman designer”. In its conclusion, the paper argues that this term should not be abandoned, but that we, as historians, should be more specific about how and where we use it.

Feminisation and Professionalisation

The professionalisation of industrial design in the industrialized, capitalist economies of Britain and the United States, occurred in dialogue with the feminized space of consumer culture. As American advertising and business historian Roland Marchand argued, designers were highly conscious of the need to engage with feminine interests and concerns (1992). At the World's Fair exhibits in Chicago and New York, they frequently identified the visitor as “she” and by the 1930s habitually referred to the American consumer as female (Marchand, 1992, p. 281). Contemporary career guidance literature published in the early years of industrial design pointed out women's “natural skills” as consumers. In his 1940 career guide for instance, Harold Van Doren mused that while women were not “naturally” inclined to design work, they were in fact “closer students of trends than men. They spend hours shopping and talking to salespeople. They make excellent style scouts and astute buyers in the housewares departments of big stores” (1940, p. 81). By the 1950s, the professionalization of the housewife was one outcome of advanced consumer culture. In Britain, the Council of Industrial Design prioritized home-makers and housewives in their early promotional activities (Whitworth, 2007). Marketing and advertising agencies had long harnessed the values of “feminine insight” by employing female psychologists and “consumer engineers” to lead focus group research projects for consumer products aimed at a female audience. As ad man David Ovilgy put it, “The consumer is not a moron: she is your wife” (Pilditch, 1973, p. 4).

The rich complexity of cultural assumptions about women's skills as consumers and the home as a site of work and leisure, forms an important context in which to examine the emergence of the “woman designer” and its mobilization in mid-century media discourse (Armstrong, 2019). This occurred in parallel with new discursive attitudes about women and work, following the Second World War. Mid-century media literature invented the category of the “New Woman”, an aspirational category championed in the pages of fashion magazines (White, 1970:4). As *Who's Who* noted in March 1956, women were featured in its US annual four times faster than the average for all its twenty eight editions since its founding in the 19th century, a fact they attributed to the “numerous opportunities for women to become prominent enough to become inquired about generally have resulted from the tremendous development of the applied arts, which has occurred in this country and the accompanying increase in opportunities for women in business, government and sciences” (1956).³ The

[1] Cover: Victionary, (2019), *Design(H)ers, a Celebration of women in design today*



invented title of “woman designer” emerged within this context, designed by publicists and journalists to meet an audience of housewives and aspirational career women in fashion and lifestyle media.

“The woman is a designer and the designer is a woman”

Media profiles and editorial features on the Austrian design consultant Gaby Schreiber, who emigrated to Britain during the inter-war period and established a highly successful career as a design consultant, presents a fascinating case study through which to view the performance of the “woman designer” as a representative device and a tool in her fashioning of a professionalized self-image. Schreiber's carefully preserved press clippings, held in the V&A Archives of Art and Design, show the care Schreiber took to document this heavily photographed and mediated period of her life. Photographic portraits taken of Schreiber “at work” by *Vogue* and *Tatler* photographers present her at her desk, poised and professional in appearance.

“Perching” on the edge of her elegant desk chair, the image perfectly captures the “balancing act” of professionalism and femininity implied by



[2] Dr Leah Armstrong, "Women Designers: Portraits", Designing Women: Post-War British Textiles, Fashion and Textiles Museum, London, June 2010

the title "woman designer", while the averted gaze, "Hollywoodian" in style, is markedly distinct from the direct gaze of her male contemporaries within the CoID's portrait collection. Here, feminine qualities of glamour, sophistication, elegance and beauty were mobilized in the construction of Schreiber's professional identity to captivating effect. The photograph communicates the boundary work involved in maintaining and constructing an identity as a professional woman and conveys the engagement with attributes of masculinity and femininity in the performance of a "woman designer".

The consistency with which Schreiber projected this image, through interviews and through photographic portrait, suggests it is something she worked hard to maintain. During the period 1950-1960, Schreiber was photographed by photographers for fashion magazines including *Vogue*, *Tatler* and *Harpers Bazaar*. As *Industrial Design* magazine staff writers later explained, "Women's page stories, which are thought by some PR people (generally men) to be pointless, are thought by others (generally women) to be dark-horse publicity" and Schreiber utilized this space with great success (Caplan, 1965). Another feature in *Harpers Bazaar*, 1968 reflected on Schreiber's "remarkable" ability to balance professionalism and femininity:

Gaby Schreiber is two people. One of them is a woman, no longer very young, but still attractive and entirely feminine; men would rather

[3] Gaby Schreiber, Consultant Designer, 1919-1991, Photographer: Gee & Wilson, Design Council Archive, University of Brighton Design Archives. (Original image reference: GB-1837-DES-DCA-30-1-POR-S-16-1)



think of her as a lover than a mother. The other is a designer, an experienced professional, successfully competing in a tough, competitive world. Somehow the two people get along extraordinarily well together. Neither one of them gets pushed into the background because the woman is a designer and the designer is a woman. (Miller, 1968).

This contrasting culture of femininity and professionalism was also conveyed by Schreiber's fellow (male) designers, as seen here in this birthday card to Schreiber, from her Convel staff, in which she is depicted painting an aircraft pink.

Schreiber's physical appearance, which conformed to contemporary values of feminine beauty, glamour and sophistication, further enhanced her suitability for this idealized and aspirational representation. As a report commissioned by General Electric in 1962 reflected, "personal attractiveness to others" was considered a necessary qualification of the consultant designer (BecVar, 1962). In 1951, the *Evening News* commented upon Schreiber's ability to "combine femininity and efficiency":

This slim, elegant woman of 35 with red gold hair and glowing dark eyes believes she is the only industrial design consultant in London. While we talked, Ninotschka her poodle dozed off in front of a log fire in Mrs Schreiber's office, with its white walls, blue curtains and claret-coloured chairs. (*Evening News*, 1951).

The interior spaces of Schreiber's home and, in particular, her home office were rendered complimentary to her identity as a professional designer, conveying expertise to the female reader in style and taste.

Freda Diamond: "A girl's best friend"

As "experts" of married life, "women designers" could further extend their authority to the female consumer. In February 1952, Russell Wright, Freda Diamond and Dorothy Liebes spoke as experts at a "Bridal School" run by the *Herald Tribune* to educate women on issues including fashion, design, human relations and food, conveying the new levels of expertise assigned to the role of housewife in mid-century media (*Herald Tribune*, 1952). Diamond's marriage to industrial engineer Alfred Baruch was regularly commented upon as complimentary to her professional identity. Diamond expressed this herself many times, stating that "many women hold down jobs as well as being homemakers [...] most husbands now enjoy a five day forty hour week and wives want to be free to spend their leisure time with them" (1956). An article in the *Sunday News*, in February 1951 entitled, "Clever gal has design to thank for her living", focused on the gendered dynamics of her office and her marriage, presenting the two as compatible and complimentary:

After office hours, she becomes Mrs Alfred Baruch, wife of an industrial engineer. Alfred's office is on the main floor and the remainder of the building is home for this career couple. "I think I can safely say that my marriage and career go well together, Freda said. With a very understanding man to help me, I've combined the two for seventeen years" (1951).

Here, Diamond can be seen instrumentalizing her marriage as a representative device through which to claim authority and expertise over designing home interiors. Her "feminine expertise" in fashion and home-ware is positioned as a specialism in balance with the technical proficiency of her husband's expertise as an engineer. An article in the *New York Times*, glowing on Diamond's impact on American household consumption and taste, also claimed that her husband checked her scale models for accuracy (*NY Times*, undated). This image of a "career couple" working together was an aspirational model for a new modern way of living and working, labour and leisure working in beautifully designed harmony.

Both Freda Diamond and Gaby Schreiber mobilized their gendered identity as "women designers" to inhabit and perform multiple roles-wife,

[4] Hand painted birthday card, Gaby Schreiber, ca.1950-ca.1960. AAD/1991/11. (Credits: Victoria and Albert Museum, London/estate of Gaby Schreiber)



consumer and designer. In June 1957, *The Times* newspaper presented a feature on Schreiber, "Design for Air Travel", in which they reflected upon the value of feminine expertise in an increasingly competitive field: "If women choose the airline on which they will travel, as they are said to choose the house a family buys, then there is value in a woman's outlook." (1957). A "woman's eye" was said to be particularly valuable in relation to choices of interior design, including colour. The professional identity of "woman designer" made these skills meaningful and valuable, so that femininity was not in conflict with professionalism, but rather a productive aspect of it. Freda Diamond explicitly directed her expertise at the female consumer market. As she said in 1956:

magazines and women's pages in newspapers have done a wonderful job educating the consumer and are constantly showing her what is new, beautiful and exciting, in good taste and in her price brackets...the customer has changed. She is growing more style-conscious and is more articulate about what she wants... Our homemaking consumer, for the most part is realistic, practical, intelligent and, as I said before, style-conscious. (1956)

Diamond wrote consistently to defend intelligence of the modern housewife in women's magazines. Her media work, managed by publicist Constance Hope, worked to capture these qualities, presenting her as a "designer for everybody" and, "a girl's best friend" (*Life Magazine*, 1954).

Diamond also directly pointed out the advantages of working as a woman in the design profession. Whereas male, "big name" design consultants had invested greatly in publicity to sell their products so that their name would be personally associated it, working as a "woman

designer” carried a different kind of authority. As she told a journalist in 1995, Russel Wright once asked her, “Freda how come I can only get a job from project to project and you can get people to sign up on a contract basis for years?” And I said, Russell, when I design something, it doesn’t have to be what The Great Freda Diamond designs like it does with the Great Russel Wright. You’re asking them to buy your name.” (Diamond, 1995). If the male designer had become a “household name”, the “woman designer” position carried a level of trust and security that was ultimately more enduring for consumers.

Women’s Work and writing design history

Writing in 2007, architecture and design historians Lesley Whitworth and Elizabeth Darling presented a powerful argument for the “re-appraisal of women’s roles in the shaping of social and built environments”, in which they argued that historiographical focus on the woman designer as a heroine retained the “pioneering genius” framework, “within which women will always remain rare and exceptional” (Darling & Whitworth, 2007, pp. xii-3). Instead, they proposed a “growing engagement with the unknowable woman: the factory worker, the shop clerk, the housewife” in relation to design and the built space (Whitworth & Darling, 2007, p. 2). More recently, historians and sociologists of work, including Andrea Komlosy, identified a further obstacle in the study of work from a gendered perspective, arguing that the very definition of what constitutes work in professional and non-professionalised fields, was designed to fit the values of industrialized economies dominated by hegemonic masculinity (Komlosy, 2018).

As a “new profession” forged between production and consumption, the identity of the industrial designer interacted with and depended upon women acting in diverse roles and contexts; as consumers, housewives, administrators, organisers, managers and, in a minority of cases, designers. A considerably richer and more complex account of the process of professionalization – beyond the categorization of the “woman designer” – thereby emerges by opening up the parameters of professional work to include promotional, administrative, organizational, and management roles within the design. Katarina Serulus’ research on the role played by Josine des Cressonières as Secretary at the International Council for Societies of Industrial Design (ICSID) provides an illuminating example of this approach (Serulus, 2018).

Conclusion

The “woman designer” was a role scripted by the media and designed to mediate the distance between the forces of production and consumption, designer and consumer and performed by a small minority of women who fit the models of aesthetic beauty, marital life and cultivated good taste. It’s important to note that not all women practicing as designers were promoted within the media as a “woman designer” – and more work should be done here to determine how and why this was the case. The identity of “woman designer” worked within the boundaries of feminine beauty and aspiration; the “erotic capital” of professional work that has been controversially discussed in contemporary sociological scholarship (Hakim, 2010).

In many instances, where it has not been adequately contextualized, historiographical engagement with the “woman designer” illustrates the “gender problems” that persist in the writing of design history, particularly through the representation of women’s work as separate, exclusive, and marginal. As I have tried to suggest in this paper, when discussed within its critical context, the “woman designer” can be a useful lens through which to view the role of gender as a self-fashioning tool and representational device in professionalisation in mid-century media. Historians use the term within its critical context and by pursuing research that considers the full contribution of women’s work. Beyond the category of “woman designer”, there lies a great deal of complexity in the operation of gendered identities in design work.

Notes

- Schreiber, Gabriele Toni Wolff (ca. 1916-1991) was an émigré from Austria and arrived in Britain before the Second World War, where she initially established a career in interior design. She established one of the first design consultancies in Britain, Convel Ltd and went on to consult for major corporations including British Overseas Air Corporation (BOAC) and retail companies including Marks and Spencer. Schreiber was a Fellow of the Chartered Society of Designers and Chair of the prestigious General Consultant Designers committee for the Society. June Fraser was a British graphic designer who started her career at the Design Research Unit (DRU), employed as the firm's only female designer for a significant period of time. She later took on the role of Head of Graphic Design at the John Lewis group in 1980. She was a Fellow of the CSD and the Society's first female president in 1983.
- Pat Kirkham, *Women designers in the USA, 1900-2000: Diversity and Difference*, (NY: Bard Graduate Center, 2002) and Joan Rothschild, *Design and Feminism, Revisioning Spaces, Places and Everyday Things*, (NY: Rutgers University Press, 1999).
- New names listed for that year included Beatrice Adams, VP of Gardner Advertising, Maria Bergson, Industrial Designer and Architect, "Dress designers" Freda Diamond, Anne Fogarty, Cecil Chapman, *Who's Who 1956*, article unknown source, Freda Diamond archive, National Museum of American History, Smithsonian Institute.

References

- Armstrong, L. (2021). "Fashions of the Future": Fashion, Gender and the Professionalization of Industrial Design. *Design Issues*, 37(3), 5-17.
- Armstrong, L. (2017). Steering a Course between Commercialism and Professionalism: The Society of Industrial Artists and the Code of Conduct for the Professional Designer, 1945-1975. *Journal of Design History*, 29(2) (2016), 161-179.
- Armstrong, L. (2019). Working from home: Fashioning the professional designer in Britain. In G. Julier et al. *Design Culture, Objects and Approaches*. Bloomsbury.
- Armstrong, L. (2024). *The Industrialized designer': gender, identity and professionalization in Britain and the United States, 1930-1980*. Manchester University Press.
- Attfield, J. (1989). *A View from the Interior, Women, Feminism and Design*. Women's Press.
- Attfield, J. (2003). Review: "What does history have to do with it? Feminism and Design History". *Journal of Design History*, 16(1), 77-87. <http://www.jstor.org/stable/1316324>.
- Becvar, A. (20 June, 1962). General Electric Spilman Papers. SULSC.
- Block, I. (2021, Jan 13). Review: "Re-learning History". *Disegno*. <https://disegno-journal.com/newsfeed/here-we-are-women-design-vitra-exhibition>.
- Buckley, C. (1986). *Potters and Paintresses, Women Designers in the Pottery Industry, 1870-1955*. The Women's Press.
- Caplan, R., Darrach, B., & McHugh, U. (1960). Publicity for a Profession. *Industrial Design*, 74-85. Raymond Loewy archive, Cooper Hewitt Design Museum Library, Smithsonian Institute.
- Darling, E. & Whitworth, L. (2007). Introduction: Making Space and Remaking History. In Darling and Whitworth (Eds.), *Women and the Making of Built Space in England, 1870-1950*. Routledge.
- Designer for Everybody. (1954, April 4). *Life magazine*.

- Diamond, F. (1956). Today's Consumer...She's more style-conscious. *Tufted Textile Manufacturer's Association Directory*. Manufacturers Association Directory 1956, p. 114. Freda Diamond archive, NMAH.
- Diamond, F. quoted in M. Musselman (1995, January-February). *Designing Woman*. unknown publication. Freda Diamond archive, NMAH.
- Fraser, J. (1985, May 15). Interview with Robert Wetmore. Chartered Society of Designers, private archive, London.
- Hall, J. (2021). *Woman Made: Great Women Designers*. Phaidon.
- Hakim, C. (2010). *Erotic Capital: The Power of Attraction in the Boardroom at the Bedroom* Basic Books.
- Kirkham, P., & Weber, S. (2020). *Women Designers in the USA: Diversity and Difference*, Bard Graduate Center.
- Komlosy, A. (2018). *Work*. Verso Books.
- Massey, A. (2023). *Women in Design (World of Art)*. Thames and Hudson.
- Marchand, R. (1992). Part II: The Corporations Come to the Fair: Norman Bel Geddes, The General Motors "Futurama" and the Visit to the Factory Transformed. *Design Issues*, 8(2), 281.
- McBrinn, J. (2020). *Queering the Subversive Stitch*. Bloomsbury.
- MacCarthy, F. (1988, September 30). Letter to Gaby Schreiber. Gaby Schreiber archive, V&A Archives of Art and Design.
- Miller, R., (1968). Gaby Schreiber's British Empire. *Harpers Bazaar*, July-August, 42-45. VAAD, AAD/1991/11/14/15.
- Moriarty, C. (2000). A Backroom Service? The Photographic Library of the Council of Industrial Design, 1945-1965. *Journal of Design History*, 13(1), 39-57.
- Pilditch, J., (1973). *The Silent Salesman*. Random House Business Books.
- Pursell, C. (1993). Am I a Lady or an Engineer? The Origins of the Women's Engineering Society in Britain, 1918-1940. *Technology and Culture*, 34(1), 78-97.
- Rossi, C. (2009). Furniture, Feminism and the Feminine: Women designers in post-war Italy, 1945-1970. *Journal of Design History*, 22(3), 243-257.
- Seddon, J. (2000). Mentioned but denied significance: Women designers and the professionalization of design in Britain, 1920-1951. *Gender and History*, 12(2), 426-447.
- Serulus, K. (2018). *Design and Politics, The Public Promotion of Design in Post-War Belgium, (1950-1986)*. University of Leuven Press.
- Schreiber, G. (1951, November 8). *The Evening News*. AAD/2009/7/6.
- Van Doren, H. (1940). *Industrial Design: A Career*. McGraw-Hill Book.
- White, C. (1971). *Women's Magazines, 1963-1968*. Michael Joseph.
- Whitworth, L., (2007). The Housewives' Committee of the Council of Industrial Design: A Brief Episode of Domestic Reconnoitering. In Darling, Whitworth, *Women and the Making of Built Space in England, 1870-1950*. Routledge.
- Woodham, J. (1997), *Twentieth Century Design*. Oxford University Press.
- Victory (Eds.). (2019). *Design(h)ers, A Celebration of Women in Design Today*.
- Woman Designer Credits Husband For Her Success. (1951-56 ca.). *New York Times*. Press clippings, Freda Diamond archive, NMAH.
- Woman Designer Credits Husband For Her Success. (1951-56 ca.). *New York Times*. Press clippings, Freda Diamond archive, NMAH.

TRACK 6
EXPANDING HISTORIES
OF FASHION DESIGN

INSIDE OUT: ANALYSING FASHION FROM WITHIN, A NEW HISTORY OF MADE IN ITALY

Lucia Savi
The Design Museum, London

Abstract

The paper will present my research into the role played by textile manufacturing in the development of fashion in Italy. It will investigate Italy's transition from a country of dressmakers, tailors and small-scale couturiers in the early post-Second World War period to a major producer of ready-to-wear fashion in the 1980s. The paper will take the reader from Italy's first internationally attended fashion show in 1951 to *Time* magazine's Giorgio Armani April 1982 cover story, which signalled the fashion designer's international arrival, and Milan's presence as the capital of ready-to-wear. I will focus on the material substance of Italian fashion – textile – looking at questions including the importance of manufacturing quality, design innovation, composition, production techniques, commerce and the role of textile on the country's overall fashion system. Through these, I will bring to light the importance of synthetic fibres, previously little-known players, such as the *carnettisti* (a type of textile wholesalers), as well as re-investigating well-known couturiers and designers such as Simonetta, Gianfranco Ferré and Gianni Versace. By looking at how things are made, by whom, and where, this paper seeks to unpack the "Made in Italy" label through a focus on making. Informed by extensive archival materials retrieved from a wide range of sources, it brings together the often-separated disciplines of fashion, textile and design history.

Keywords

Fashion, Textiles, Made in Italy, Fibres, Stilisti

Introduction¹

My interest in the subject of Italian textiles and fashion emerged when working as a research assistant on *The Glamour of Italian Fashion 1945-2014*, an exhibition at London's Victoria and Albert Museum (5 April-27 July 2014). During the period, a considerable amount of time was spent travelling around Italy, visiting little-known state archives, company collections, and textile manufacturing plants. While all the activities involved in the preparation of the exhibition exposed me to the country's creativity, production skills and history, these visits were a particularly eye-opening experience. I knew *what* Italy was producing in terms of textiles, but I did not know *how*. Visiting a wool manufacturing company in Prato and then a silk one in Como became the starting point of my PhD project on which this book is based.

This paper is based on extracts from my recent book *A New History of Made in Italy: Fashion and Textiles in Post-War Italy* and looks at the development of Italian Fashion from the aftermath of World War II when an Italian fashion system did not exist to the moment of explosion of the Milanese ready-to-wear in the early 1980s with Armani in the front cover of *Time* magazine.

At the closure of WWII Italian fashion was not known on the international scene while only 40 years later Giorgio Armani appears in person in the front page of the *Time* magazine, which not only heralded the arrival of Giorgio Armani, but the whole Italian Fashion system. The article reads: "Clothes are the fabric of history, the texture of time. And this time, right now, belongs to Armani" (Cocks, 1982).

Although textile and clothing production constitute a principal sector of Italian industry today, this is not the result of a long history of fashion production. Italian fashion developed later than in the USA and other European countries and was and is structurally different. Large-scale ready-to-wear women's wear emerged in the USA and UK in the mid-to-late nineteenth century, while in Italy, even after World War II, there was no fashionable industrial scale production of women ready-to-wear (White, 2000, p. 35).

By the 1980s however Italy's fashion industry was "heralded by the international fashion press as one of the top three players on the international fashion stage" (White, 2000, p. 35; Segre Reinach, 2006). The Italian ready-to-wear phenomenon has often been analysed in its more commercial outputs, with most studies placing fashion designers and couturiers at the forefront of the investigation.

This paper instead observes the post-war Italian fashion system through a new lens, focusing on textiles, their fibers, and the way in which they are manufactured, commercialised, and employed by couturiers and designers. This research examines the intrinsic materials of fashion in terms of their quality, innovation in design, their composition (natural, artificial, man-made fibers), production techniques, commerce, and their impact on the country's overall fashion system. The paper fuses textile history, fashion history and design history in a multidisciplinary approach in order to examine Italian textile specialisms within the wider context of fashion production.

With this research I wanted to determine the role played by the materials and production of both textile and fashion in the development of a mature fashion system in Italy. In doing so, this project aims to answer to the question of why and how Italian fashion and textile production worked together and influenced each other in developing an integrated fashion system between 1945 and 1985.

This approach, by reversing the usual accent placed on the role of the designers, unravels often complicated structures and systems operating behind the scenes of fashion and textile making. By looking at how things are made, by whom, and where, in a spectrum that encompasses the full range of players involved – from the fiber manufacturers, through the textile intermediaries in, to the places of design, ideation and delocalised production, this paper seeks to unpack the “Made in Italy” label by looking into the process of making.

Archival research is the backbone of this paper, and the research has taken me to archives in cities such as Florence, Milan, Como, but also Prato, Parma, Venice, London, Bath, New York, Philadelphia, and Wilmington. These include textile manufacturing and fibre producers' archives, museum garment collections, personal archives, exhibition archives; archives that collect fashion drawings; archives of designers and brands, department store archives and archives documenting events and institutions.

The narrative of this book moves away from the outside of the fashion spectacle and the finished garments and the centrality of the “genius” designer, to the inside, to the materials, to the threads and knots and know-how and production that sits behind the final product. When I think about Made in Italy, I think about this formula not as a statement, but as a process and a network. In doing so I have not tried to rewrite the history of Italian Fashion, but to refocus and to tell the story of this relationship and how the one influenced the other. In doing so I came across

some unexpected stories and I will give some examples of how the decades between the 1940s and the 1980s can be analysed from different angle.

Fibres and the making of Italian fashion in the post-war period

For the 1950s instead of focusing of the canonical story of Giovanni Battista Giorgini who has been heralded by virtually every fashion historian as the creator of Italian Fashion in the Sala Bianca I set to investigate what the actual garments paraded on the Sala Bianca stage were made of.

What is very interesting to notice by looking at the extensive archival paper still existent on the Sala Bianca fashion shows, but also in the magazines and newspapers, is to see how much the Italian textile manufacturers backed the struggling Italian couturiers, yes struggling, because, just before World War II, many Italian couturiers were “taking inspiration” from French fashion and effectively copying and adapting it for the Italian market. While the Italian textile industry was continuing on a path of “almost” uninterrupted success (many of Italian textile factory survived the bombing and after the war the textile industry was one of the sectors that greatly benefitted by the economic support of the Marshall Plan).

The significance of textile in this period is evident. Foreign press and buyers regularly commented upon Italian fibres, textiles, and their means of production. Praise for their qualities often eclipsed any appreciation of the Italian fashion style. Indeed, articles in many newspapers and fashion and textiles journals single out the importance of Italian textiles when speaking of the Italian fashion output. The *New York Times*, for example, reports on July 1951 after the fashion collective show in the Grand Hotel in Florence:

Honours in the show were shared, however, with un-programmed fabric manufacturers whose product of rich and unusual designs and quality had the Americans stopping the mannequins continually for a closer look at the materials. (1951, p. 18)

The upscale American magazine *Town & Country* likewise comments upon the fabrics being displayed at the Florence show, reporting in September 1951:

They [the designers] are grateful for what the Marshall Plan has done for them in equipping their factories with modern machinery. With this asset, they have created some of the most beautiful fabrics in the world. (Braggiotti Etting, 1951, p. 138)

The trade monthly review *Italian-American Business* declared in a similar vein in 1952, as quoted in Merlo and Polese:

American buyers who attended the fashion shows held in Rome and Florence were struck by the unusually beautiful fabrics, the designs of the silks, the embroidered materials and the fine laces, together with their competitive prices. (Merlo & Polese, 2006, p. 441)

The interest in the intrinsic quality of Italian textiles production and its products provided a way for Italy in the post-war period to find its own voice. The relatively untarnished textiles industries enabled the country to build its own post-war fashion industry. But what were the garments on the Sala Bianca catwalk show made of?

At the beginning of the 1950s, Italy was eager to be seen as being at the forefront of innovation on the one hand and as the bearer of taste, style, and tradition on the other. Accordingly at that time, new synthetic and artificial fibres textiles were promoted alongside more traditional natural fibres. A 1953 episode of the weekly newsreel projected in cinema during intermissions titled *Settimana Incom* (ArchiviModaSAN, 2011), for example, promotes the blend of cashmere merino and angora rabbit used by Luisa Spagnoli to produce the “pure white” cardigan with the same enthusiasm as it describes the capacity of nylon to allow users to “say forever goodbye to ironing”. This coexistence triggers questions about the interwoven values related to the use of natural, artificial, and even synthetic fibres and about the relationships between fibre producers, markets and couturiers².

In several reports on the Italian fashion catwalk shows included in *Settimana Incom*, the innovations and advances made in new fibres, as well as their very low prices, were highlighted as a sign of modernity. A Carosa dress, amongst many others which was presented at the *Sala Bianca* in July 1953 was made proudly of nylon. The presence of such a fibre on the *Sala Bianca*’s export platform is an indication of how the use of this new material was not limited to raincoats, umbrellas, and underwear, as was its predominant usage at the time, but was also extended to the more traditional cocktail and evening dresses.

The widespread use of man-made fibres on the *Sala Bianca*’s 1953 catwalks aimed to cater for American demand for more practical and cheaper materials. It showcased how Italy was not only to be associated with natural and artisanal fibres, but also with modern and futuristic materials.

Foreign journalists were impressed with the results of the Italian experimentations with new fibres, as shown in a *Sunday World Herald* issue (1953) celebrating wools, cottons and, as “principal among the fabrics of combined fibres”, “coating of wool and silk; ‘fancy cloth’ of nylon, viscose, and silk; and boucle voile of nylon, curled rayon, viscose, and silk.” This listing aptly summarises the way in which natural, more traditional, fibres existed side by side with new modern ones.

But if we zoom out from the fibres and we try to understand what happens to some of these beautiful garments either made of artificial or natural fibres and after they are shown in the Sala Bianca, we can unpick one other fascinating and multifaced aspect of Italian Fashion commerce.

In the book I follow the Simonetta the so called “cheese basket” dress today in the collection of the MET in New York, made of silk and wool. The dress was donated in 1982 by Janet A. Sloane, a stylist for millinery company Madcaps Inc., a regular at European fashion shows and one of the earliest patrons of nascent Italian fashion.

Photographs and illustrations of the Simonetta Metropolitan Museum dress were published in 1951 in a number of American and Italian newspapers and magazines, demonstrating the circulation and success that this dress had amongst the press and buyers.³

Research in UK *Vogue* has brought to light an image of the cheese basket dress in the September issue of 1951. In the black and white photograph, the dress is worn by a model resting on a travertine wall probably located either in Rome, where Simonetta had her atelier, or in Florence, where the fashion show took place.

In a *Town and Country* article titled *Florence in Fashion*, the couturier herself is photographed full-page, modelling the “cheese basket” dress and posing similarly to UK *Vogue*’s photograph of the same dress. Research in other type of archives, we see that the dress appears again half sketched in an unidentified American article titled “Fashion” where the copy declares:

At Bergdorf Goodman they’re understandably proud of having secured a fashion collection, designed for themselves alone by Italy’s Simonetta Visconti. The clothes are all made to order, of-of [sic] course, the most magnificent fabrics, and are to be had nowhere else. (Fashion, n.d., p. 15)

This press coverage indicates that the department store Bergdorf Goodman acquired the exclusive rights to reproduce an original import designed and worn by Simonetta. The original dress was probably imported into America and then, according to the orders, reproduced in a large number of copies.

A *WWD* article on Simonetta's collection (1951) gives further insight into the deal by specifying that the collection was "designed exclusively for their custom-order department" and that customers had the choice to request garments made in the original fabrics or choose domestic ones. The option for the clients to select either Italian or American materials exposes an important shift in the relationship between Italian textiles and fashion. Italian couturiers were gradually gaining celebrity status, as illustrated by the numerous interviews, TV appearances and profiles of Simonetta, including a full-page color portrait in *Vogue US* (1952).⁴ The predominance of Italian textiles in those years, which initially differentiated Italian fashion, started to make way for the emergence of the names of couturiers. Italian fashion did not suddenly substitute the allure of Italian textiles, but a shift in that direction happened in a slow and uneven manner.

Arrangements such as the one between Simonetta and Bergdorf Goodman probably had a time limit, as demonstrated by an article in the May 1953 issue of *WWD*. Here, the model Illiria Pompilli is once again parading the Simonetta's dress in Chicago, but this time alongside Italian menswear and womenswear made by Bartley Ltd. for Jerrems clothing. The durability of this copy demonstrates how a dress originally created in 1950 could still be reproduced, photographed, and commercialised three years later in a different American city by a different department store. The longevity of this type of design is testament to the long-lasting appeal of the Italian couturiers' names.

The case study of the Simonetta' 'cheese basket' dress shown some of the hidden mechanisms behind the scene of production, design and promotion of Italian Fashion in the 1950s and unpicks some of the complex layers of the "Made in Italy" label.

If we fast forward few years later to the end of the 1960s a different image of Italy emerges from the colour pages of US *Vogue*. In a double spread image published in American *Vogue* in October 1967, seven models descend the iconic Spanish Steps in Rome wearing creations made by seven Italian couturiers. The captions name the type of textiles used, as well as details of the textile companies that made them or commercialised them. The bold photograph with vivid hues depicts a young and fiery image of Italy, fully in tune with international fashion codes.

The use of Rome's iconic Spanish Steps as the backdrop for these modern and colorful outfits shows once more how Italy's heritage was used to promote Italian products abroad. Compared to earlier black and white Italian fashion photographs which used the national historical setting of the 1950s, this image, with bright colors and low perspective offers a modern image of the 1960s Italian fashion system.

The models in their dynamic poses gaze down at the viewers, confidently occupying the center of the frame. This image still relies on the allure of *alta moda* as an ambassador of Italy's taste and beauty. However, now the name of textile producers, as well as *carnettisti* (a type of textile wholesaler) such as S.A.N.E.T and Nattier, are beside the names of the couturiers, some of which had already been famous for a decade, such as Alberto Fabiani and the Sorelle Fontana.

Fashion meets industry: the role of the Carnettisti in domestic and international markets

The second part of the paper focuses on the role of the Italian textile wholesalers: the *carnettisti*. These little-studied intermediaries had well-known company names, but they acted behind the scenes of the Italian textile-fashion system. The assessment of their story and an investigation into their role reveals the wider impact of the *carnettisti* on the development of Italian domestic and foreign markets and their contribution towards building an established and highly regarded Italian production system.⁵

The *carnettisti* were a well-organised cog in the fashion-textile mechanism, and the investigation into their genesis, their *modus operandi* and function within Italian fashion's production and promotion system reveals the existence of a complicated network of suppliers, small companies, and studios. *Carnettisti* acted as a bridge between the many textile producers and couturiers and dressmakers scattered around Italy and beyond. In their role as intermediary, they used their technical knowledge of production, as well as their understanding of the fashion market. Their main function was to choose fabrics from many manufacturers. The result of their selection was a *carnet* signed with their name. They attempted to sell these textiles to couturiers and also to dressmakers and department stores.

In the post-war period, the textile producers were not very important strategically: they simply manufactured textiles, while the

wholesalers/*carnettisti*, with their communication strategies, oversaw the commercialisation and distribution of the final products, and often directed the weavers by commissioning specific types of textiles.

The *carnettisti* were not only salesmen. They also invested substantial capital because, they had to buy the full bolt of fabric produced by the manufacturers. This represented an advantage for the producers as it guaranteed that their products were sold without having to worry about the distribution (Azario, 2017). The *carnettisti*, presented the fabrics to dress-makers and couturiers, cut the lengths of textiles ordered and finally distributed them (Sarti, 2017). They were really covering a gap in the market.

While in the 1950s the wholesaler/*carnettista* was considered the *deus ex machina* of the textile operation, the silk producers were often small family enterprises, awaiting orders from the *carnettisti* (De Felice, 2016). The *carnettisti*'s role in directing style had a direct impact on production. Their function was to give the textile an identity, what we would call nowadays a brand identity.

It was the *carnettisti*, with their sophisticated approach, who were more oriented to the presentation and commercialisation of the products. While these roles were distinct, there was also a dialogue between producer and *carnettista* about what products to develop. Decisions were taken because either a couturier had expressed interest in a specific fabric, or because they had seen a fabric in Paris which they wanted to be reproduced.

This intermediating role meant that the *carnettisti* needed to interpret how each textile could be commercialised, and to what kind of clientele. For example, if a textile with a specific design was published in a magazine as used in a couturier's model, this increased its visibility and encouraged more dressmakers to order the same fabric.

Although many of the *carnettisti* did not have their own weaving, printing or design studios, they became the virtual producers of fabrics, so much so that they marked them with their names on the selvedge and are accredited in fashion editorials and advertisements near the name of the couturier (De Felice, 2016).

In the book I piece together the role of the *carnettisti* and amongst them I delve deep into a case study on one of the most famous *carnettisti* company active in Italy in the 1960s, the company Nattier. By Investigating the company's history, its genesis, clients, and *modus operandi*, I have unpicked a little known, but nevertheless crucial chapter of the strict relationship between Italian fashion and textiles.

Conclusions

With this paper and more widely with the book *A New History of Made in Italy*, I have shed light to the symbiotic relationship between textile and fashion in Italy. The “inside-out” method at the core of this book, with its analysis of textile production when investigating fashion, reveals Italian fashion as a more complex and multilayered system in which agency is not only exercised by fashion designers and consumers demands, but also by fibers, textiles, and intermediaries. This approach is the key contribution that this book has made to the field of textile, fashion, and design history. It has unlocked aspects previously under-researched. This method is applicable to other fashion areas outside Italy and could reveal, as it did in this case, a richer understanding of fashion production worldwide. This means that, if the model of my book was to be applied to other fashion centers, this could show a richer panorama and a portrait of other fashion outputs. This book has therefore contributed not only to Italian fashion history, but potentially to transnational and global histories of fashion. It has shown that, by including in the investigation the realms of materials and production when studying fashion previously under-researched and yet vital aspects are revealed, ultimately leading to a more rounded picture of fashion.

Notes

1. This paper is based on extracts from the book by the author, *A New History of Made in Italy: Fashion and Textiles in Post-War Italy*, first published by Bloomsbury in February 2023, and with permission.
2. Important to mention here is the autarkic legitimization of the casein's fibre, Lanital through a campaign that also included a poem written by Marinetti, *The Poem of the Milk Dress* (1938-39). For more on this see Savi (2015) and Schnapp (1997).
3. The reproduction of the dress changed in nature depending on whether it was used for an advertisement, an editorial, or a quick report. Sketches of the dress appears in the articles "Fashion" and "Fashion significance: of Italian dressmaker showings – Empire Coats, Rich Dress Fabrics" (1951), while photographs appeared in "Florence in Fashion" (1951) and "Italy shows a new strength in her fashion trade" (1951).
- 4.
5. Recent works that emerged from "The Enterprise of Culture: International Structures and Connections in the Fashion Industry since 1945" research project have focused on, as Lee Blaszczyk and Pouillard (2018, p. 5) highlight: "the work of fashion professionals who worked behind-the-scenes as intermediaries".

References

- ArchiviModaSAN. (2011, September 19). *Appuntamento con la moda. La Settimana Incom 00972 (1953)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=x4Gd0Y4D4qU>.
- Azario, B. (Interview with the author, May 31, 2017).
- Blaszczyk, R. L., & Pouillard, V. (Eds.). (2018). *The Creation of a Global Industry*. Manchester University Press.
- Braggiotti Etting, G. (1951, September). Florence in Fashion. *Town and Country*, 105(4348), 134-139.
- Cocks, J. (1982, April 5). Giorgio Armani: Suiting Up for Easy Street. *Time*, 119(14), 60.
- De Felice, F. (Interview with author, May 25, 2016).
- Fashion. (n.d). GCPP. Simonetta Visconti Archive. Vol. 2.
- *High Praise Given to Italian Fabrics*. (1951, July 21). *The New York Times*. <https://timesmachine.nytimes.com/timesmachine/1951/07/21/89805019.html?pageNumber=18>.
- Italian Designers Visiting New York. (1952, February 15). *Vogue US*, 70.
- Italy's Textile Industry, Designers Aim for Leading Role in World Fashion (1953, May 24). *Sunday World Herald*.
- Janet A. Sloane, 82, a Millinery Stylist. (1996, May 6). *The New York Times*. <http://www.nytimes.com/1996/05/06/nyregion/janet-a-sloane-82-a-millinery-stylist.html>.
- Merlo, E., & Polese, F. (2006). Turning Fashion into Business: The Emergence of Milan as an International Fashion Hub. *Business History Review*, 80(3), 415-447. <https://doi.org/10.1017/S0007680500035856>.
- Sarti, R. (Interview with the author, July 18, 2017).
- Savi, L. F. (2015). Italy's Autarky – Fashion and Textiles during the Fascist Regime. In S. Pantouvaki, E. Petridou (Eds.), *Dress and Politics. Proceedings of the 2014 Annual Meeting of the ICOM Costume Committee* (pp. 1-8). Peloponnese Folklore Foundation.
- Schnapp, J. T. (1997). The Fabric of Modern Times. *Critical Inquiry*, 24(1), 191-245. <http://www.jstor.org/stable/1344164>.

- Segre Reinach, S. (2006). The City of Prêt-À-Porter in the World of Fast Fashion. In C. Breward, D. Gilbert (Eds.), *Fashion's World Cities* (pp. 123-134). Berg.
- Taylor, M. (1951, July 27). Fashion significance: of Italian dressmaker showings – Empire Coats, Rich Dress Fabrics. *Women's Wear Daily*, 3.
- Visconti Collection shown by Bergdorf's for Custom Order (1951, November 14). *Women's Wear Daily*, 3.
- White, N. (2000). *Reconstructing Italian Fashion: America and the Development of the Italian Fashion Industry*. Berg.

NUOVE PROSPETTIVE DI RICERCA NELLA STORIA DEL DESIGN DELL'INTIMO FEMMINILE. IL CASO STUDIO GRISINA

Umberto de Paolis

Independent researcher

Abstract

This research, embracing the multidimensional nature of design beyond established trajectories, aims to provide an original contribution to the theme of women's roles in design creations and business history. It highlights phenomena overlooked by official historiography yet crucial for understanding contemporary issues and achieving a more comprehensive grasp of the discipline today.

The starting point is the previously unexplored case study of Teresina Negri, known as Grisina (1879-1974) — a dancer, designer, and entrepreneur. Born into humble origins, she combined creativity and entrepreneurial skill to achieve social and economic success, challenging patriarchal structures at every turn. Her experimentation in dance and training as a seamstress led her to create one of the first modern bras in history, a product that fueled international success for over 40 years. As a visionary industrial leader and skilled PR professional, Grisina actively engaged in patent production, ensuring the protection of her design creations, while personally overseeing their distribution and advertising.

The research was structured in three phases: first, identifying and examining documentary, bibliographic, iconographic, and family sources from public and private institutions in France, Italy, Monaco, and elsewhere. In the second phase, the study of patents and sewing patterns allowed for a comprehensive analysis of their foundational features (cut, arrangement, and use of fabrics and materials) and their degree of technical and practical innovation. The designs were evaluated both in their project-oriented and etiological dimensions, delving into how the ideation and development of new products emerged in response to or as a reaction against socio-cultural conditions. Finally, the data obtained were organized into a coherent narrative that emphasized the talents and contributions of the case study.

In conclusion, the research on Grisina offers original insights into women's contributions to business history and the design of intimate apparel, shedding light on underexplored topics such as the origins of the modern bra. This subject is highly relevant, particularly in feminist discourse, but is often subject to imprecise reconstructions. A deeper understanding of its evolution could provide novel interpretive elements for contemporary realities, while the recent development of these realities offers an opportunity to bring to light a figure of undeniable importance — one who has been overlooked largely due to her gender.

Keywords

Design histories, research methodologies, underwear design, women's entrepreneurship, gender issues

La scoperta della figura di Teresina Negri, ballerina, designer, imprenditrice, vuole tracciare nuove prospettive di ricerca nella storia del design e nella sua interpretazione. L'indagine, affatto originale, permette di evidenziare il legame tra storia del design della moda e d'impresa, abbandonando lo “stereotipo della moda come mero fatto artistico e non pure come *business*” nel rifiuto di apporti storiografici esclusivi che producono “marginalizzazioni o enfattizzazioni di talune esperienze, rischiando così di incorrere in letture stereotipate o aporetiche” (Giallocosta & Tonelli, 2014, p. 90, 88).

La convinzione che certi fenomeni trascurati dalla storiografia siano rilevanti per l'attualità e una comprensione più fattiva del presente disciplinare permea questo lavoro, contraddistinto dalla scoperta di una figura *femminile* inedita. La ricerca offre dunque un contributo originale anche alla tematica del ruolo della donna nella storia del design e d'impresa.

Metodologia e fasi della ricerca fra tradizione orale e ricognizione delle fonti

La ricerca è scaturita dal rapporto personale con l'unica discendente di Teresina Negri¹; alla luce di un'iniziale assenza di materiale documentale di riferimento, l'intreccio fra tradizione orale e individuazione-ricognizione delle fonti è stato ancor più inscindibile. Ma il presupposto nell'approccio di una tradizione familiare è la sua relativa attendibilità, che abbisogna di verifiche storiche (Celetti & Novello, 2006). Pertanto, partendo dagli spunti orali cronologici e geografici, sono stati ricostruiti i dati anagrafici presso gli archivi di Stato Civile di pertinenza; di qui, la ricerca si è estesa verso archivi italiani e soprattutto in Francia, dove Negri ha trascorso maggior parte dell'esistenza. Mappatura, studio e digitalizzazione delle raccolte pertinenti hanno dato piena conferma e attendibilità ai racconti familiari; hanno permesso inoltre di riunire carte d'identità, naturalizzazione, censimenti, permessi di soggiorno, documenti catastali, atti notarili, rogiti, dunque di ricostruire con precisione l'elemento biografico e patrimoniale [1].² Parallelamente, la ricerca si è estesa all'opera di Negri come ballerina e designer: ogni fase dell'indagine non deve intendersi slegata o indipendente dall'altra, nella misura in cui “ognuna di queste [...] ha manifestato una forte tendenza a proliferare. Paradossalmente, la volontà di fissare obiettivi ‘ben delimitati’ a una indagine finisce talvolta per complicare più che semplificare tale indagine” (Maldonado, 1987, p. 8); si è reso perfino indispensabile operare insieme su più fronti e relazionare le



[1] Una pagina del documento di immatricolazione all'ambasciata francese nel Principato di Monaco di Teresina Negri e suo marito Henri Espirac. (Courtesy: France, Archives du Ministère des Affaires étrangères, 439PO/1/562, 1949)

informazioni ottenute, che costituivano a propria volta spunti per ulteriori approfondimenti e rinvenimenti.

In questa fase, ricerca e studio delle risorse archivistiche sono stati coadiuvati da *close reading* di giornali storici, soprattutto francesi e italiani, presso enti pubblici e privati quali ad es. Civica Raccolta delle Stampe Achille Bertarelli, Biblioteca Sormani a Milano e Fondazione Antonio Ratti di Como. Le emeroteche storiche digitali di varie nazioni hanno ampliato gli orizzonti d'indagine e al contempo hanno mitigato la sua monumentalità.³ In particolare Gallica della Bibliothèque Nationale de France (BnF), che raccoglie oltre 10 milioni di documenti tra stampa, iconografia, manoscritti di varia natura: il sito è oggetto di continui aggiornamenti e opere di riconoscimento ottico dei caratteri per rendere la fruizione dei testi sempre più semplice e accessibile.⁴ Questo lavoro ha documentato l'opera di Negri quasi nella sua totalità e ha messo in luce che le sue creazioni di design erano oggetto di brevetto. La ricerca si è allora spostata sui siti degli enti di tutela della proprietà intellettuale internazionali (wipo.int e worldwide.espacenet.com) e nazionali (data.inpi.fr) per recuperare l'integralità della produzione brevettuale.

Lo studio dei brevetti si è avvalso di esperti di sartoria e lingerie per una corretta cognizione di disegni e cartamodelli, dunque delle prerogative fondanti e del grado d'innovazione. Il design è stato esaminato sotto ogni aspetto tecnico-pratico (cuciture, tagli, scelta e impiego dei materiali) perché fosse possibile la piena comprensione del prodotto risultante dal brevetto.

Infine, si è valutata l'attività imprenditoriale, ancora una volta, attraverso documenti d'archivio (registri di commercio, scritture private, gazzette giudiziarie) provenienti ad es. dagli Archives de Paris e dall'Archivio Notarile di Milano.

In ogni fase, i dati ottenuti sono stati messi in relazione con gli avvenimenti storici e gli sviluppi socio-culturali del tempo attraverso bibliografie di riferimento per un'interpretazione (anche) fenomenologica del caso studio e soprattutto delle creazioni di design. L'opera di designer è stata considerata non solo nella dimensione progettuale ma pure eziologica, approfondendo come ideazione e sviluppo di nuovi prodotti siano scaturiti in risposta o reazione alle condizioni socio-culturali.

L'ultima fase della ricerca consiste nella strutturazione dei dati in narrazioni coerenti che enfatizzino i talenti della figura in esame.

L'intero lavoro ha raccolto oltre 11 mila documenti ed è stato compiuto in autonomia, come ricercatore indipendente. Perciò, insieme al fatto di dover partire all'incirca da zero, ha richiesto oltre otto anni.

Cenni biografici

Teresina Negri nasce a Torino, il 28 maggio 1879, figlia di operai e di un modello sociale che identifica la donna nel mero ruolo di moglie e madre, in una posizione di "sudditanza nei confronti della figura maschile" (Covato, 2021, p. 21).⁵ Insieme alla sorella Margherita, viene formata come sarta. Ma l'impulso emancipatore la porta a ribellarsi al destino prescritto dalla società: "pagò di nascosto dai genitori le lezioni di danza con i soldi per la scuola"⁶; "una volta scoperta, a 16 anni [1895 ca.], è scappata di casa".⁷

Fin dagli esordi, alterna al balletto classico forme sperimentali, come la danza serpentina di Loïe Fuller (Lista, 2006) e le danze di Isadora Duncan; nel 1912, è prima ballerina all'Opéra-Comique di Parigi, uno dei più importanti teatri al mondo.

Nel 1915, la Prima Guerra Mondiale la costringe ad abbandonare le scene. Durante la guerra, si ricongiunge alla sorella che, nel 1920, l'aiuterà



[2] Teresina Negri veste il prototipo del reggiseno di sua invenzione in una cromolitografia pubblicitaria: il costume non è riferibile a nessuno spettacolo a cui prese parte, 1909-1914. (Courtesy: Archivio Negri-Aiassa)

ad avviare a Parigi il laboratorio di moda Grisina. L'attività, incentrata sulla produzione di lingerie e costumi da bagno brevettati riscuote successo internazionale e assume prerogative di casa di alta moda.

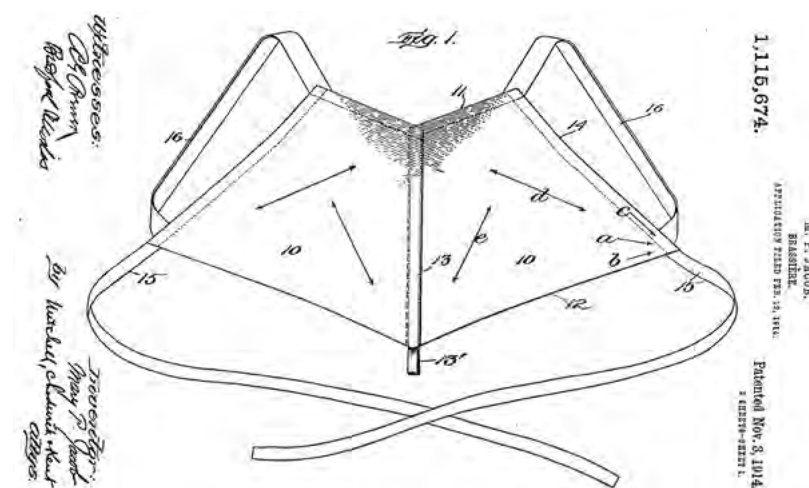
Nel 1939, sposa il baritono e bibliofilo Henri Espirac (1890-1950) e ottiene la nazionalità francese. Chiusa l'azienda (1961), si ritira nel Principato di Monaco, dove, il 18 gennaio 1974, muore a 94 anni.

L'opera come danzatrice-designer

Da ballerina, Negri intraprende una professione nomade, vittima dello "stigma della prostituta" che accompagnava "tutte le donne che trasgredivano, anche per necessità, il 'naturale' ruolo domestico" (Veroli, 2001, p. 13). Questa esperienza ne marcò la crescita e la formò caratterialmente, dandole nuovi strumenti di comprensione delle realtà circostanti e accrescendone spirito di emancipazione e desiderio di riscatto sociale.

L'approccio alle forme sperimentali di Fuller e Duncan segna la sua carriera di danzatrice e designer. Donne emancipate e figure chiave del tempo, le due iniziatrici della danza moderna condizionarono le arti

[3] Disegni originali del brevetto n. 1,115,674 del reggiseno di Mary P. Jacob, 1914. (Source worldwide.espacenet.com)

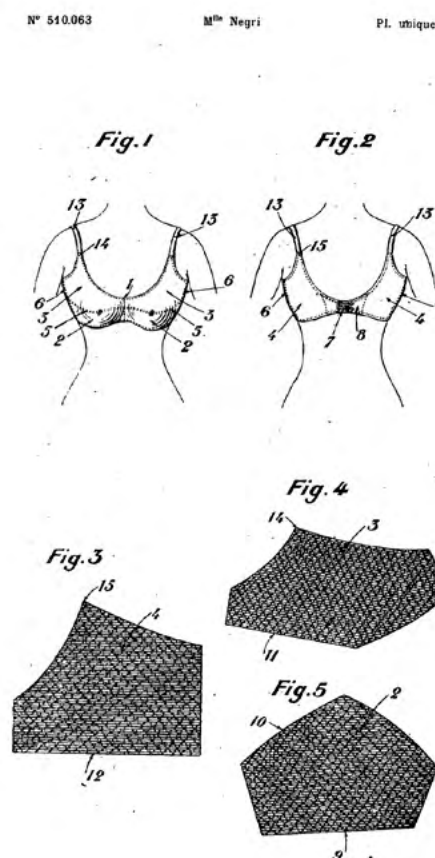


e contribuirono a liberare il corpo femminile dal giogo del corsetto (Cunningham, 2003; Barbieri, 2017). La seconda anche più della prima: a Parigi, l'estetica del movimento della Duncan, improntata al culto del corpo femminile attraverso richiami alla cultura dell'antica Grecia (Duncan, 1928; Böhmig, 2020), influenza Madeleine Vionnet (Kirke, 1998), che nel 1907 fa sfilare per Doucet modelle a piedi nudi senza corsetto (Evans, 2013); nel 1909, Mariano Fortuny – del quale Duncan sarà cliente – brevetta l'abito *delphos*, "tunica sciolta e morbida in *plissé* di seta" (Caloi, 2011, p. 67). Lo stesso anno debuttano i Ballets Russes di Diaghilev, con le coreografie di Michel Fokine, già accusato in Russia di "*Duncanism*" (Garafola, 2005, p. 47), e i costumi pregni di simbolismo folkloristico di Léon Bakst (Mancini, 2002), che condizionano l'opera dello stilista Paul Poiret.

Poiret, che vestirà la stessa Duncan, contribuì a sua volta alla liberazione del corpo femminile dal corsetto (Fanelli & Bonito Fanelli, 1976).

Proprio in quegli anni, Negri raggiunge la fama come imitatrice di Duncan e, tra 1909 e '14, forte delle conoscenze sartoriali, inventa il suo reggiseno [2]. Lo realizza dapprima per sé stessa, per danzare, in un'epoca in cui la diffusione del capo non è consolidata e i maggiori esemplari in commercio sono ancora ibridati con il corsetto. In questo senso, l'invenzione va messa in relazione a quella dell'americana Mary Phelps Jacob [3]⁸; come osservano Farrell-Beck e Gau (2002),

self-styled "inventor of the brassiere" [Jacob] secured a patent in 1914 for an admittedly innovative but commercially unimportant brassiere design.



Her use of bias cut represented a fuller exploitation of an existing feature of the brassiere styling of its era. However, Jacob's chosen design may have been troublesome to manufacture and its use satisfactory only to wearers with small, firm breasts. (p. 31)

Proprio in ragione di “atteggiamenti aporetici, o ricorrenze di stereotipi, [che] persistono dunque qualora, in ambiti inclusivi di attività di ricerca storiografica, se ne enfaticizzano o se ne marginalizzano eventi, iniziative, ecc., assunti come anticipatori o meno di nuove declinazioni disciplinari” (Giallocosta & Tonelli, 2014, p. 88), Jacob è considerata tuttora (e a torto) l'inventrice del reggiseno moderno, a discapito di figure come Negri la cui opera è decisamente più significativa.

Per brevettare e produrre il suo reggiseno, Negri attende il 1920, quando la moda è pronta ad accoglierlo. La Prima Guerra Mondiale aveva

[4] A sinistra, i disegni del brevetto n. 510.063 del reggiseno di Negri, 1920; a destra, il reggiseno in una pubblicità di Grisina su *Vogue FR*, 1935. (Source worldwide. espacenet.com; gallica.bnf.fr / BnF)

[5] Un reggiseno tipico di quegli anni, proposto dai grandi magazzini parigini *Galleries La Fayette*, 1921. (Source gallica.bnf.fr / BnF)



dato inaspettato slancio al percorso di liberazione femminile iniziato a metà del XIX secolo con la nascita dei primi movimenti femministi; nuova protagonista della società, dalla contadina alla crocerossina borghese, la donna non poté più soggiacere ai limiti del corsetto, che lasciò spazio ai reggiseni (Fontanel, 1992).

Negri brevetta il reggiseno contemporaneamente in Francia e Inghilterra, e un anno dopo negli USA. La scelta non è fortuita: il processo di transizione dal corsetto al reggiseno aveva visto gli albori a metà '800 proprio nell'area anglo-americana (Farrell-Beck & Gau, 2002), insieme alle correnti di riforma dell'abbigliamento (Saint-Laurent, 1986) e ai movimenti femministi (Campani, 2016; Foner, 2009).

L'invenzione di Negri è originale e moderna, nel design come nella tecnica di realizzazione [4].

La designer concepisce un sostegno articolato in due metà,

simmetriche in rapporto al centro del petto e unite lungo la linea verticale mediana tra i seni. Il taglio dei pezzi dà forma, all'assemblaggio, alla “*poche*” (Negri, 1920, p. 2), una tasca caratterizzata da una cucitura centrale orizzontale. È significativo il termine *poche* in un'epoca in cui ancora non si parla di coppe: il seno non è schiacciato, appiattito come vorrebbe la silhouette alla moda. È accolto, tenuto fermo e modellato secondo una linea *anatomica* da una tasca cucita nella “*forme correcte du sein*” (Negri, 1920, p. 2); una tridimensionalità diversa da passato e presente, che ricalca la conformazione *naturale* del seno. È ricercata una linea estetica pura attraverso design essenziale ed ergonomico: tre pezzi di tessuto per tre cuciture.⁹ Elementi contrastanti con i modelli in commercio [5].

La stessa applicazione tecnica del design è innovativa. Per realizzare il capo, Negri utilizza in ogni parte la *cucitura ribattuta*, che dà maggiore resistenza evitando rinforzi e nervature; sfrutta il taglio in *drittofilo*¹⁰ e di *sbieco*¹¹ perché il capo rimanga aderente al corpo sotto il seno e sulla schiena né si allunghi orizzontalmente ma nel solo senso dell'altezza, per produrre la spinta dei seni verso il centro della scollatura. Il capo brevettato non solo accoglie i seni, ma li avvicina e *tira su*. In un certo senso, Negri sta inventando un “*proto-push up*”.

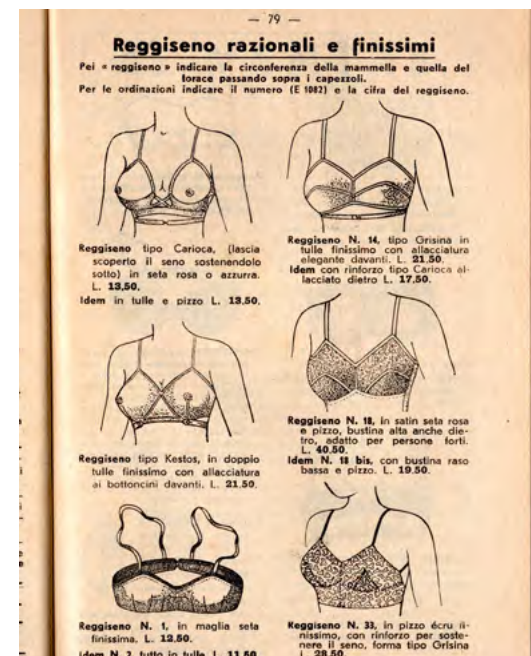
Il reggiseno è in tulle, materiale fine, trasparente, traspirante (infatti sarà raccomandato anche per sport e danza), ma solido, stabile: c'è, sostiene, ma è come non averlo addosso. Prerogative che gli valsero l'appellativo di *Grisina Invisible*.

I materiali sono sfruttati anche per soddisfare una clientela eterogenea per età, gusti, esigenze. Il reggiseno si trova in *tutte* le taglie ed è confezionato su misura in uno spessore singolo di tulle “*for the very slim figure*” oppure doppio (Net-Lined Valenciennes, 1926, p. 34). Il pizzo viene poi “*curiously [...] employed not merely for sightliness, but for strenght as well, as they [Grisina] consider lace of Valenciennes type even less liable to 'give' than net or silk*” (Net-Lined Valenciennes, 1926, p. 34).

Impatto socio-economico e culturale del reggiseno Grisina

Il reggiseno, lanciato sul mercato parigino nell'aprile 1920 con il nome Grisina (acronimo di Ne-GRI Tere-SINA), ha successo immediato.

Nonostante la “*natural silhouette*” (Girdles, corsets, 1925, p. 39) proposta diverga dagli stilemi dominanti (abiti tubolari per una figura sempre più androgina), la diffusione è presto nazionale e interessa anche le colonie



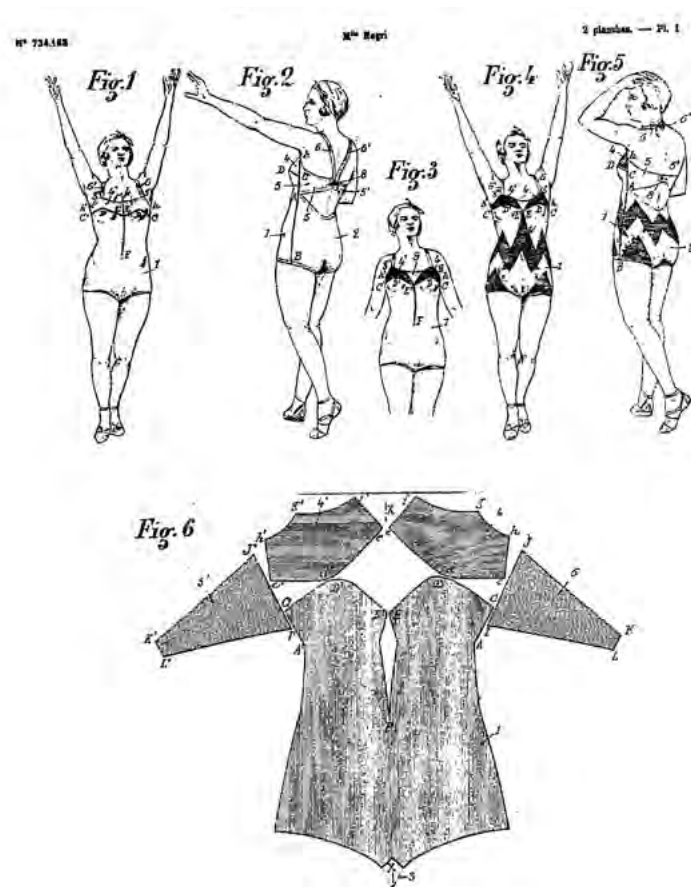
[6a] A sinistra: l'americana Maxwell Co. (Hollywood) realizzava la maggior parte dei suoi reggiseni secondo archetipo Grisina, 1937. (Courtesy: USC Digital Libraries. “Dick” Whittington Photography Collection)

[6b] A destra: l'Istituto Hermes di Milano, negli anni '30 e '40, reclamizza sui suoi cataloghi reggiseni “tipo Grisina” (in alto e in basso, a destra), 1938. (Courtesy: Collezione privata)

nordafricane. Nel 1924, a New York, i grandi magazzini Bonwit & Teller reclamizzano una copia contraffatta del Grisina: il “*GRI GRI – Paris bandette of double net*” (Bonwit Teller & CO., 1924, p. 3). La designer, nel 1925, registra il marchio negli USA e sceglie come distributore ufficiale il newyorkese Saks Fifth Avenue. Grisina diventa sinonimo di *uplift bandeau*, “reggiseno tira-su”, modello che sta avendo rapida diffusione negli USA (Farrell-Beck & Gau, 2002). In un anno, è il reggiseno di punta del *retailer* americano (In the New York Shops, 1926), copiato e contraffatto su larga scala.

La contraffazione durerà fino al secondo dopoguerra, contribuendo alla diffusione mondiale del design e dell'archetipo compositivo del brevetto e, al contempo, al progressivo distacco identitario da Grisina, dunque al suo oblio [6].

La presente ricerca ha *finalmente* accertato l'apporto di Negri nella storia del *fashion design* (e non solo) lungo la transizione dal corsetto al reggiseno *moderno* e come ogni reggiseno realizzato (ancora oggi) secondo il modello caratterizzato da “*a seam which divides the center of the garment horizontally, enabling it to be shaped in two definitely curving sections*” (Net-Lined Valenciennes, 1926, p. 34) provenga dalla sua invenzione.



[7] Disegni originali del brevetto n. 734.168 del costume da bagno di Teresina Negri, 1932. (Source worldwide. espacenet.com)

[8] Due modelli di costume Grisina sulla pagina di moda del periodico francese *Ève*, 1934. (Source gallica.bnf.fr / BnF)



Il costume da bagno Grisina

Nel 1932, la designer deposita un brevetto con cui applica al costume da bagno il paradigma delle *poche*. Lo dota inoltre di una pince¹² centrale EF [7] che dà maggiore aderenza del tessuto al corpo e vi esercita una “trazione”, conferendo sostegno al sotto-seno. La pince assolve alla funzione di bordo inferiore di un reggiseno Grisina e predispone la sporgenza della parte inferiore della tasca.

La designer crea dunque un *nuovo* costume con supporto al seno integrato [8]. Grisina è stata la prima casa di moda a realizzare un prodotto simile (Les ceintures, 1933; Grisina Develops, 1932): fino a quel momento, veniva portato il reggiseno *sotto* il costume.

La modernità dei costumi Grisina trova ulteriore conferma in un brevetto del 1980 di ADIDAS, che cita come reference proprio quello di Negri, risalente a quasi 50 anni prima (ADIDAS, 1980).

Capacità imprenditoriali

Lo spazio a disposizione non permette l'analisi completa dei brevetti, in numero maggiore rispetto a quelli presentati qui (de Paolis & de Paolis, 2020). Infatti, merita qualche riferimento anche l'attività imprenditoriale.

La designer si occupò del prodotto nell'intero ciclo di ideazione, progettazione e consumo e ne curò personalmente distribuzione e diffusione pubblicitaria: inserti su quotidiani e riviste, fotografie d'autore etc. [9].

I proventi della sola boutique parigina per le annate 1936, 1937 e



[9] Grisina si rivolge ai più importanti fotografi di moda in Francia per le pubblicità delle sue creazioni. In questo caso, Georges Saad, 1951. (Courtesy: Fondazione Antonio Ratti, Como)

1938 corrispondono a 943.875,20 Fr., 1.034.125,60 Fr. e 1.257.355,18 Fr.: numeri di evidente crescita e sorprendenti se messi in relazione a un'unica unità produttiva *artigianale*. Inoltre, Negri assunse il comando esclusivo anche della società Grisina (1939-1962), come amministratore unico, presidente e direttore generale. Nel corso degli anni, seppe trasformare il laboratorio in boutique fino a casa di *Haute Couture* e divenne membro della Fédération Nationale des Industries du Corset, sezione Corsetiers d'Art et de Création: il gotha dei bustai francesi.

Negri si dedicò a un'intensa attività brevettuale, attraverso una vera struttura di protezione giuridica internazionale (notai, avvocati, procuratori) in Francia, Italia, Spagna, Germania, UK, USA, Canada, Cuba. Il dato è indicativo della vasta copertura dei mercati: la ricerca ha tracciato la presenza della merce *originale* Grisina in Francia, Italia, Svizzera, Algeria, Marocco, Madagascar, Indocina, USA, Cuba, Brasile.

Nel contesto imprenditoriale, l'attività di PR ha sicuramente avuto un ruolo determinante, tanto in termini pubblicitari quanto relazionali. Fin dalla ribalta teatrale, Negri divenne ospite di circoli esclusivi,

frequentando personalità di spicco. Già dal 1916, il suo nome figura su *Tout-Paris*, annuario dell'alta società parigina e la sua rete di conoscenze "importanti" trova ulteriore consolidamento negli anni di Grisina. Dossier, documenti e testimonianze dirette mostrano che intratteneva abitualmente rapporti professionali e personali con artisti, nobili, banchieri, diplomatici e perfino un primo ministro.

Conclusioni

Il caso studio Grisina volge l'attenzione verso aspetti ancora poco studiati nella storia del design e d'impresa, come la nascita del reggiseno, con l'auspicio che una maggiore consapevolezza verso la tematica possa contribuire a mettere in luce passaggi storicamente delicati ma pregni di significato, tuttora oggetto di ricostruzioni imprecise. Un atteggiamento simile garantirebbe elementi interpretativi delle realtà attuali interessanti, inediti, che superano i confini del design per coinvolgere la storia del costume, gli studi di genere fino alla discussione femminista. Al contempo, non si può ignorare come le stesse realtà attuali, in virtù di un approccio sempre più volto al riconoscimento dell'operato femminile nell'avanzamento della tecnica e socio-culturale, offrano la possibilità di far emergere figure di sicura importanza, come quella di Teresina Negri, ma dimenticate anche perché donne.

Infine, l'autore nutre viva speranza che la propria opera investigativa *ex nihilo* possa essere d'aiuto e incoraggiamento per ricercatori, studenti e appassionati al primo approccio con una ricerca storica inedita.

Notes

1. Margherita Aiassa (1944) è la figlia di Francesco Aiassa, uno dei due nipoti di Teresina Negri, figli della sorella Margherita.
2. Le risorse archivistiche di maggiore interesse in questa fase di ricerca sono state rinvenute presso Archivio Storico di Torino, Archives Nationales de France, Archives Départementales du Var, Archives de la Préfecture de Police de Paris, Mission de Préfiguration des Archives Nationales di Monaco, Archives d'État de Genève.
3. Si citano a titolo esemplificativo Internet Culturale, Emeroteca digitale della Biblioteca Nazionale Centrale di Roma, British Newspaper Archive, Chronicling America, Hemeroteca Digital de la Biblioteca Nacional de España, ANNO Österreichische Nationalbibliothek etc.
4. La cultura della conversione digitale in *full-text* dei giornali storici si sta affermando sempre più, soprattutto all'estero – è auspicabile un maggiore intervento anche in Italia – ed è particolarmente sentita in Francia, dove la conservazione-valorizzazione del patrimonio archivistico attraverso la digitalizzazione è ormai diventata consuetudine.
5. Il modello familiare borghese, improntato al culto della maternità e alla cura dei figli, si diffuse nell'Ottocento europeo con l'affermarsi della borghesia.
6. Da un racconto di Negri alla pronipote Margherita Aiassa, nel 1951.
7. Racconto riferito da Pierina Masini Aiassa (1923-2013), moglie di Emilio Aiassa (1905-1975), primogenito della sorella di Teresina Negri.
8. La stessa Jacob aveva dato alla luce il suo reggiseno in quegli anni (1910) e in occasione di un ballo, per sbarazzarsi dell'inestetica corazza del corsetto che faceva capolino dalla scollatura dell'abito.
9. Come da disegni del brevetto, il numero di pezzi di tessuto esplicita una sola delle due metà componenti il capo, simmetriche in rapporto alla linea mediana.
10. Il drittofilo è la direzione del filo parallela alla cimosa e corrispondente all'ordito. Quando il tessuto viene tagliato in drittofilo (a meno che non si trattino tessuti elastici) non si allunga, rimane rigido.
11. Il taglio di sbieco segue la direzione diagonale del tessuto e forma un angolo di 45° rispetto alle cimose; il tessuto tagliato di sbieco tenderà ad allungarsi.
12. La pince è una piega sul tessuto che viene cucita in modo da creare maggiore aderenza.

References

- ADIDAS (1980). *United States Patent 4,306,317. Competition swimsuit for women*. United States Patent and Trademark Office. <https://patents.google.com/patent/US4635640A/en>.
- Barbieri, D. (2017). *Costume in Performance. Materiality, Culture, and the Body*. Bloomsbury.
- Böhmig, M. (2020). Isadora Duncan e la sua danza del futuro tra Germania e Russia. *Lingue e Linguaggi*, 37 (special issue), 89-118. <http://siba-esu.unisalento.it/index.php/lingueLinguaggi/article/viewFile/22549/19022>.
- Bonwit Teller & CO. (1924). A Paris Corset for Every Need. *Vogue US*, 64(8), 3.
- Caloi, I. (2011). *Modernità Minoica. L'Arte Egea e l'Art Nouveau: il Caso di Mariano Fortuny y Madrazo*. Firenze University Press.
- Campani, G. (2016). *Antropologia di genere*. Rosenberg & Sellier.
- Celetti, D., & Novello, E. (Eds.). (2006). *La didattica della storia attraverso le fonti orali*. Centro Studi Ettore Luccini.
- Covato, C. (2021). Fra possesso e cura. Figlie di padri esemplari sul finire del secolo de Lumi. In F. Borruso (Ed.). *Memoria, infanzia, educazione. Modelli*

educativi e vita quotidiana fra Otto e Novecento (pp. 21-34). TrE-Press.

- Cunningham, P. A. (2003). *Reforming Women's Fashion, 1850-1920. Politics, Health, and Art*. The Kent State University Press.
- de Paolis, R., & de Paolis, U. (2020). Women's Entrepreneurship in Fashion Design during the 20th Century. The Case Study of Teresina Negri and GRISINA. *PAD. Pages on Arts and Design*, 13(18), 85-109. <https://www.padjournal.net/wp-content/uploads/2023/01/18-PAD-THE-WOMENS-MAKING-05.pdf>.
- Duncan, I. (1928). *The Art of the dance. Isadora Duncan. Edited, with an introduction by Sheldon Cheney*. Theatre Arts.
- Evans, C. (2013). *The mechanical smile. Modernism and the first fashion shows in France and America, 1900-1929*. Yale University Press.
- Fanelli, G., & Bonito Fanelli, R. (1976). *Il tessuto moderno. Disegno Moda Architettura. 1890-1940*. Vallecchi.
- Fontanel, B. (1992). *Corsets et soutiens-gorge. L'épopée du sein de l'Antiquité à nos jours*. Éditions de la Martinière.
- Garafola, L. (2005). *Legacies of Twentieth-Century Dance*. Wesleyan University Press.
- Giallocosta, G., & Tonnelli, M. C. (2014). L'approccio storico al design. Stereotipi, aporie, paradigmi (?). In C. Coletta, S. Colombo, P. Magaudo, A. Mattozzi, L. L. Parolin & L. Rampino (Eds.). *A Matter of Design: Making Society through Science and Technology. Proceedings of the 5th STS Italia Conference* (pp. 85-98). STS Italia Publishing.
- "Girdles, corsets and brassieres. No Boning in Ceinture" (1925). *Women's Wear*, 31(43), 39.
- "Grisina Develops New Brassiere Top for Swimming Suits. The Brassiere Principle in Bathing Suits" (1932). *Women's Wear Daily*, 45(11), 3.
- "In the New York Shops" (1926). *Corsets and Brassieres*, 63(7), 41.
- Farrell-Beck, J. & Gau, C. (2002). *Uplift. The Bra in America*. University of Pennsylvania Press.
- Kirke, B. (1998). *Madeleine Vionnet*. Chronicle Books.
- "Les ceintures d'été. Ligne simple, coupe savante" (1933, juin). *Vogue FR*, 56, 70, 72.
- Lista, G. (2006). *Loïe Fuller. Danseuse de la Belle Époque*. Hermann.
- Mancini, F. (2002). *L'evoluzione dello spazio scenico. Dal naturalismo al teatro epico*, Dedalo.
- Maldonado, T. (1987). *Il futuro della modernità*. Feltrinelli.
- Negri, T. (1920). *Brevet d'invention n° 510.063. Soutien-gorge*. Office National de la Propriété Industrielle. <https://data.inpi.fr/brevets/FR510063?q=teresina%20negri#FR510063>.
- Negri, T. (1932). *Brevet d'invention n° 734.168. Nouveau maillot de bain pour dames*. Office National de la Propriété Industrielle. <https://data.inpi.fr/brevets/FR734168?q=teresina%20negri#FR734168>.
- "Net-Lined Valenciennes Lace Sponsored in French Brassieres" (1926). *Women's Wear*, 33(71), 34.
- Saint-Laurent, C. (1986). *Intimo. Storia, immagini, seduzioni della biancheria femminile*. Idealibri.
- Veroli, P. (2001). *Baccanti e dive dell'aria. Donne danza e società in Italia. 1900-1945*. Edilmond.

A DIFFERENT HISTORY OF FASHION. INTERPRETING ITS EVOLUTION WITH THE TOOLS OF DESIGN

Giovanni Maria Conti
Politecnico di Milano

Abstract

If the avant-garde today (Pellegrini 2017, p. 15) is restorative rather than revolutionary, and has a more positive and open outlook than was characteristic of the first half of the 20th century, which explored the abyss and the mysterious, then to find oneself in the contemporary world, teaching the history of fashion, in a programme such as the Fashion Design programme at the Politecnico di Milano, becomes a very interesting challenge, where design, like all cultural and interdisciplinary expressions, becomes the key to understanding a phenomenon, namely fashion, which has found its complexity precisely in design.

Fashion is not just about clothes, but, especially today, it refers to a complex system of products for the individual, created by an equally articulated process, which define the way in which the person expresses themselves, recognises themselves and is in turn recognised by society. Many consider fashion to be useless (Vergani 2003, p. 821) and wasteful, with changes becoming more frequent as fashion pursues ideals of beauty and seduction. But herein lies its importance as a source of wealth, not only for those who exploit and experience it, but for those who work in it. Using a hybrid method in line with the emerging concept of the mestizo approach (Mortari, 2007; Mortari & Silva, 2018), which combines aspects of the phenomenological method (Husserl, 2002; Giorgi, 1985; Moustakas, 1994; Mortari, 2007; 2008) with aspects of grounded theory (Glaser & Strauss, 1967), this article delineates a teaching experience in which the retrospective interpretation of historical events, such as Paul Poiret's first event in 1911, *La Mille et Deuxième Nuit*, or the marketing of products such as Chanel's perfume N°5 and 2.55 Handbag, as well as the Burberry trench coat or the Montgomery, is an embryonic pursuit, sometimes or often unknowingly consistent with the complexity of contemporary design.

While it is true that the designer has the ability to go beyond – design or *project* – what the socio-economic conditions, the context or the available technologies sometimes dictate, being able to understand and interpret what a tailor, a stylist or an artist has achieved in the fashion sector means understanding the originality of the phenomenon being studied without being conditioned by what is already known.

Keywords

History of fashion, product, tailor, designer, person

Fashion

The phenomenon of fashion (Kawamura 2005, p. 57) generally refers to clothing and external aspects of bodily adornment, and therefore many authors treat it as a collection of material objects, often relying on visual documents and reducing the analysis to the study of costume.

In the History of Fashion course within the Fashion Design programme at the Politecnico di Milano, talking about fashion means talking about what happens to people, around people, and is now a very broad concept; the fashion production process must be clearly distinguished from the clothing production process, because clothing does not automatically become fashion.

A methodological approach has been chosen for this topic that, by refraining from judgement (Husserl, 2002), allows one to grasp the essence of the phenomena at play; it is a way of re-learning to see the world, a rediscovered ability to be amazed by the world, and in this sense fashion becomes a naturally hybrid field: porous to the outside world, ready to capture, translate and transmit everything that moves and changes, everything related to changes in sensibility and imagination. The ephemeral and the superfluous are the lightness and grace that fashion embodies, they are an integral and peculiar part of its fascination and performativity. Creativity and innovation are what remains of it.

As Finkelstein and Hambrick (1996) note, it would be misleading to think of fashion only in terms of clothing, as it does not refer to material objects. In fact, countless other objects go in and out of fashion: cars, mobile phones, food, diets. While it is true that, from a psychological point of view, clothing represents the self in its various facets, it is equally true that fashion may be about clothing, but one does not necessarily portray oneself through clothing alone. Through the way we dress, we show who we would like to be in public, as well as what we would like to hide and what we would like others to think of us. Within the programme, the phenomenological approach is hybridised (Mortari et al. 2020, p. 59) to create as faithful a description of the phenomenon under investigation as possible.

In the past, genius of men like (Breward, 2003, p. 59) Charles Worth and Paul Poiret or women like Coco Chanel and Madeleine Vionnet lay was in their ability to read the implications of cultural and stylistic change and incorporate it into a characteristic and very well-promoted personal vision. Since the early 1980s, there has been a growing interest in fashion among scholars and art historians. In fact, it was during this period that

we began to talk about fashion in terms of design culture, rather than as a specific field distinct from the general context of spatial object design. The garment is likened to a design object and as such is subject to the same parameters and design practices as any other mass-produced product; the famous Montgomery coat or the Burberry trench coat are two examples of this approach. The Duffle Coat, a hooded knee-length woollen jacket fastened with olive-shaped toggles that had to be threaded through eyelets made of cord or leather loops, owes its name to the English General Lord Bernard Law Montgomery, General of the British Navy during the Second World War. It is made from camel hair, which gives it its classic colour. It is not a “fashion” item, but a garment that reflects the wearer’s need for functionality and comfort. A warm coat that could be buttoned up to allow more freedom of movement, large pockets with the typical flaps to keep the contents inside.

The Trench Coat was invented in 1901 when Thomas Burberry was commissioned by the British Minister of War to design a garment somewhere between a classic mackintosh and an overcoat. He designed a double-breasted gabardine coat with epaulettes and a slit in the back. But the design lies in the different functions of the different parts – the cuff and shoulder straps, the waist belt, the double-breasted closure – for different needs and purposes. For example, the straps are placed on the cuff to ensure the sleeves can be secured tightly against the cold.

Again, the new fashion-design binomial (Grandi 2003, p. 53) was echoed in several exhibitions held during this period, including the one held in May 1982 at the Massachusetts Institute of Technology in Boston, entitled *Intimate Architecture: Contemporary Clothing Design*, and that at the PAC (Padiglione di Arte Contemporanea) in Milan in 1983, entitled *È Design*, on the occasion of the Triennale, and was at the centre of the international debate promoted by the ICSID (International Council of Societies of Industrial Design) Congress, also in Milan in 1983.

In the Fashion History programme (called Fashion and New Scenarios until 2020), the aim is to address the protagonists, objects and events as a specific field of design, sometimes very close to the design of purely industrial products, sometimes almost inseparable from art, film and music. Fashion is an aspect of custom and influences all forms of human activity; again, fashion (Sunmer & Keller, 1927, as cited in Kawamura, 2005, p. 37) – ranging from clothing and ornaments to ideals of character and favoured objects of celebration and devotion – spreads by social contagion and imitation: the masses conform and follow the trail laid by a scattered avant-garde. Not a historiographical and sequential path, then, but a true

retrospective interpretation of the main events, with a design eye that is always asking a question: “what is the design action, in terms of innovation, behind this product (or event)?”.

Designing fashion

The roots of fashion thus lie in the origins of modernity with the growth of industrial capitalism.

From the great exhibition at the Crystal Palace in London in 1851, where the protagonists were machines, to the introduction of the democratisation of objects, which gave everyone access to personal care products, to the birth of the factory, the place of mass production and work, fashion has been part of the historical evolution of objects.

This cultural shift gave rise to modern concepts of manner and elegance. Manner is the balance and harmony of parts that create unity and regularity; elegance is knowing how to choose, the indefinable art of appearance that centres on the person who chooses the products and things they want to surround themselves with to create their own style. This is the analytical direction taken by König (in Kawamura 2005), who offers an interpretation of modernity and the link between the emergence of fashion and the process of democratisation: fashion emerges only in societies characterised by social mobility and is characteristic of “modern” societies (Baudrillard, 1974, in Kawamura, 2005, p. 41), because it achieves a compromise between the need to innovate and the need not to change the fundamental order.

It can also be said that fashion is not only born with modernity, but also stages it and is an important aspect of self-awareness. In fact, it can be said that modernity (Fiorani 2007, p. 228) – with its values of criticism of power, with its inventive innovation of taste – is recognised in fashion.

The history of fashion designers shows that until the mid-19th century, tailors did not enjoy great social prestige and their names were not in the public domain (Kawamura, 2005, p. 90).

Today, designers create images. They enjoy celebrity status and try not only to control public taste but also, and above all, to carefully construct their own image. This image also refers to the objects they design and create: clothes, accessories, packaging, shop windows, retail spaces become the objects that Eleonora Fiorani (2007, p. 7) defines as relational structures that reshape landscapes and lifestyles. “They tell the story”, Fiorani continues, “of their era and their story is told in turn”.

The History of Fashion programme begins with the institutionalisation of fashion in France after 1868, to elevate the status of fashion

professionals from mere craftsmen to fashion designers and to give them wide public exposure. The first modern fashion designer was Charles Fredrick Worth who transformed the entire social organisation of tailoring and the relationship between tailor and customer. Authoritarian and self-critical, he considered himself an artist rather than a craftsman serving the rich and became the first “star” designer in history. But Worth was also the first designer in the fashion industry; by pioneering seasonal clothing and designer-label clothing, he introduced two tools of contemporary design. In fact, with his choice of materials in terms of performance, usability and functionality, he introduced what is now one of the most delicate design stages in the creation of a collection; a fundamental step that the designer takes with the material suppliers and, before that, during his personal research at national and international trade fairs.

With the label, Worth introduced the concept that a product style could be both a designer’s idea and the end consumer’s choice of a particular product style, and that this could be recognisable. The label, the logo, the use of the “brand” were to become the commercial tools that, from the 1950s onwards, thanks to the intuition of Pierre Cardin and, before him, Christian Dior for the Japanese market, gave way to the use of licences for the production of objects (accessories, luggage, etc.) bearing a specific logo. In this way, fashion, understood as the design of a product around the human body, becomes a message: when I dress in a certain way, I exhibit my clothing, I communicate my status (social, economic, sentimental, personal).

With the proliferation of trends, the concept of the modern as a way of presenting the new is magnified; this concept was already present in Baudelaire’s *nouveauté* (Fiorani 2007, p. 228) and was fully asserted in the twentieth century with the speed of the Futurists up to the current dimension of the ephemeral, the event and the real-time changes in all things. To think modern is to believe that everything is destined to dissolve, to change, to be transformed; therefore, we can consider fashion as the heart of modernity, its “light”, enchanted, “playful” aspect. And the question we ask ourselves, when we have to convey these values, when we have to interpret them with students through the historical evolution of clothing and customs, is always: what is the body of the modern? The body becomes a confirmation of social processes and, through clothes and ornaments is made individual, more personal to the wearer. Clothing can be understood as an instrument by which social law shapes, regulates and exercises the body through changes in fashion.

Teaching a vision of fashion design

What does it mean to be well dressed? It means: being properly dressed. In writing these words, I feel as if I have unravelled the mystery that has surrounded the way we dress. Terms like “beautiful”, “chic”, “elegant”, “refined”, and “marvellous” were used to indicate the *nec plus ultra* of fashion. This is not the case. It is about being dressed in such a way as to be noticed as little as possible. A red dress stands out in a ballroom. It is therefore a faux pas to wear a red dress in a ballroom. You would notice a top hat on a skating rink. It is therefore a faux pas to wear one on a skating rink. In good society, anything that attracts attention is contrary to good taste. (Loos, 2016, p. 8)

After defining some of the contextual elements, the central part of the History programme is the contribution that the artist, the tailor, the designer makes to the creative field in which they work. Because fashion encompasses and reframes the history of textiles, the decorative arts are examined to provide useful clues for understanding not only the product itself, but also the context in which it is set. The decorative arts bring together three main characteristics of objects (Vaccari, 2003, p. 63): their intended use, the materials and technologies with which they are made, and the ornamentation that their outer shell provides. In this way, we can redefine Coco Chanel’s famous black dress, which is straightforward, suitable for all occasions and easy to adapt, as an emblematic example of Chanel’s relationship with the new idea of clothing. By neutralising the dress through the use of black, we have the first manifestation of fashion as a characteristic of modernity, breaking one of the paradoxes that characterise it (Fiorani 2004: 37): namely, that between the emphasis on appearance and the erasure of appearance. Chanel is the only *couturier* who interprets and applies to the body the linear aesthetic and functionality of modernism, which abolishes all decoration, the horizontal vertical lines of cubism, the regular planes, the flat geometries. It is a new way of being and living, it is a new body. With Chanel (Fiorani, 2007, p. 229), the modern factory that transforms the city also shapes the way bodies are inhabited and becomes an aesthetic sensibility of life. Chanel’s Ford, or black tunic, Petit robe noir, with its low waist and boat neckline, created by Chanel in 1924, was named by the American magazine *Vogue*. The little black dress, which has remained a classic and has been revisited and updated in a thousand ways, has been compared and contrasted with the image of the mass-produced car, which was only available in black in America: a shiny, polished,

glossy black that conveys the idea of elegance and luxury, emblematic of the modern era and the new century, like everything else about Chanel's overall look and its relationship with the artistic avant-garde.

This is therefore the key to teaching the historical evolution of the fashion product within a programme that focuses on the importance of design: thinking about who is, has been and will be a designer. Not an artist, not a tailor, but the figure of the industrial designer (D'Amato, 2020, p. 5), a person qualified by training, technical knowledge, experience and visual sensitivity, capable of determining the materials, structure, mechanisms, shape, surface treatment and appearance (decoration) of mass-produced products by means of industrial processes.

Someone who knows how to go beyond his time, to interpret a new context and even to *project*, to “throw beyond”, not by creating “fashionable clothes” or something that, echoing Loos, attracts attention but, on the contrary, endures over time, like the Ford, the Wassily chair designed by Marcel Breuer or a Braun appliance.

As Giedion (1968) argues, there are no trivialities for the historian, who cannot afford to see objects with the eyes of the everyday user, but must use those of the inventor, as if seeing them for the first time at that moment. He must have the fresh eyes of the contemporary. Instead, the designer working on the meaning of the historical object needs to understand how the product fits into its aesthetic, functional and technical context, whether it was a stroke of genius bestowed by the designer's culture or the result of research carried out by the company that produced the object. In fashion, all of this comes together because clothing is an important part of material culture and the act of dressing, as Eleonora Fiorani (2007, p. 19) notes, is the act of shaping oneself.

Shaping oneself and designing a garment that could destabilise the view of the beholder are the basis of the Futurists' way of designing clothes; for them, designing a garment meant linking ideals and new ideas with the way of inhabiting the world (Fiorani, 2007, p. 231). The avant-gardes did not just make forays into fashion, they brought the ways they were disrupting artistic languages into everyday life and wrote them on the body. It was the Futurists, in particular, who invaded fashion territory. For them, clothing had to reinvent itself in form to reflect new ideals, modern life, new means of transport, new cities, a preference for synthetics, and a focus on the bright colours offered by the chemical industry as opposed to the traditional use of neutrals and half-tones. The waistcoats by Fortunato Depero and Giacomo Balla stand out for their quest to create “modifiers”,

elements that can be applied to any part of the garment using special buttons, mostly pieces of embroidered and coloured fabric, so that something different can always be achieved by reconfiguring the pieces.

Thayaht's TuTa (Bassi, 2007, p. 206) is the result of an idea that, with its basic elements and simplified cuts, offers manufacturing possibilities suited to an industrial production method.

The avant-garde introduced the theme of communication: fashion is already a self-communicating form of communication. The emergence of trade magazines between the end of the 18th and the end of the 19th century led to the emergence of fashion as a language for all, accessible to all, in which the same item of clothing was communicated differently to different people and only found a common meaning when shared by the same social group. This gave rise to the concept of “fashion geography”: image catwalk shows for the hallowed centres of the world fashion system (Milan, Paris, New York, London), purely media events aimed at buyers from the most qualified international distributors, the trade press and opinion leaders. The concept of the event as a means of communicating the idea of innovation in fashion took shape and was put into practice, just as it had been when Paul Poiret created the first fashion show event in 1911, the *Mille et Deuxième Nuit*, the apotheosis of Orientalism, inviting the influencers of the moment to an exclusive location to showcase what was new. By dressing up the stars, models of the body are disseminated from photographs in magazines and on cinema screens. These models alter the visual identity and the imaginary, making the consumer think that if you dress like them, shiny and beautiful, you will be just as beautiful in your everyday life.

Fashion. An educational topic that never ends

Fashion emphasises the optical illusion that change matters. And it differs from clothing, the object of technological knowledge, from ornament, the object of aesthetic evaluation, and from costume, the object of sociological study. While the costume is a kind of *endless text*, the garment, taken in itself, says Barthes, “means nothing” (Fiorani, 2004, p. 151). In the History of Fashion programme there is a beginning, but no end, because fashion is a curious entity that defines itself in the spaces and relationships between things, in the transformation of materials; fashion is not only what you wear, but what you look at and read; our history is projected onto fashion as taste (Fiorani, 2004, p. 153).

Therefore, one of the cornerstones of the programme is the analysis and in-depth study of the most current fashion dynamics.

The “New Scenarios” module explores with the students the most contemporary part of fashion phenomena, that which is not yet history, that which “happens as it is talked about”; a “myth” of fashion, albeit constructed for commercial purposes, but still a myth with its own distinctive logic, different from costume, which is a social institution. The international scandal of Dolce & Gabbana’s 2018 advertising campaign, due to the explicit double meanings in the advertising claims, as well as the embarrassment of the Chinese models, who were made to try and eat a Sicilian cannoli with typical chopsticks, led to the cancellation of events, the closure of shops and forced the designers to personally apologise for the gaffe, which was made internationally. This is not typically History of Fashion but concerns fashion when it becomes consumer culture. The first thing that comes to mind is the reversal of attitudes and values with respect to the concept of consumption (Fiorani, 2004, p. 170). What we consume are symbols, not things, and consumer culture also means reducing culture to consumption, i.e. turning every cultural product into a commodity. Fashion is precisely the dominant mechanism that drives consumption; it is the link between production, trade and consumption. It reveals the narcissism of bodily worship as an object of expression, in which clothes, hairstyles and make-up, as already mentioned, become spectacular signs of affirmation of the ego, a new aesthetic sensibility, an aestheticization of experience.

Again, an examination of the contemporary brings to the fore the dynamic of citation: is not everything new, or has everything been invented in the past? This is the perspective from which we can look at the 1976 Autumn-Winter collection by Yves Saint Laurent, which was inspired by the Ballets Russes. Inspired by the “Ballet Russes” of Sergei Diaghilev, the famous Russian choreographer who lived in Germany after the October Revolution in Russia and collaborated with the Bauhaus, YSL designed clothes inspired by the clothing of heroines described in Russian literature, such as Natasha Rostova and Anna Karenina, interweaving and mixing them with motifs inspired by Cossack uniforms, traditional Russian peasant dress and the costumes of modernist ballets designed by Lev Bakst.

Art in its entirety was the horizon from which modern fashion took off (Conti & Fiorani, 2017, p. 70) and the relationships between fashion, visual arts, architecture, music and dance, starting with the reinvention and rewriting of the body, became increasingly intertwined. To all this we can add design, which is the “dominant form” in modern society (Conti & Fiorani, 2017) because it shapes the various forms of everyday culture

and beyond: *fashion design* articulates and shapes the contemporary forms of immaterial cultures and the imaginary, the symbolic, knowledge and desire itself, not only for objects but also for immaterial things. The challenge of teaching History of Fashion is to explore different languages, hybridised with each other, in order to redefine man himself and the system of his needs.

References

- Bassi, A., (2007). *Design anonimo in Italia*. Electa.
- Breward, C. (2003). *Fashion*. Oxford University Press.
- Conti, G. M., & Fiorani, E., (2017). *Oltre la Moda. Iridescenze della moda contemporanea*. Deleyva Editore.
- Fiorani, E. (2004). *Abitare il corpo: la moda*. Lupetti.
- Fiorani, E. (2007). *Diversamente il Novecento*. Lupetti.
- Fiorani, E., (2007). *Il mondo degli oggetti*. Lupetti.
- Fiorani, E. (2021). *Scintille di umanità*. Lupetti.
- Finkelstein, S., & Hambrick, D. (1996). *Strategic Leadership: Top Executives and Their Effects on Organizations*. West Publishing Company.
- Giedion, S. (1967). *L'era della meccanizzazione*. Feltrinelli. <https://archive.org/details/1948.GiedionSigfried18881968.LeraDellaMeccanizzazioneMilano1967MechanizationTakesCommandCONSIGLIATO/page/n15/mode/2up>.
- Giorgi, A. (1985). *Phenomenological and Psychological Research*. Duquesne University Press.
- Glaser, B., & Strauss, A. (1967). *The Discovery of Grounded Theory. Strategies for qualitative research*. Aldine.
- Grandi, S. (2003). Arte e Moda: un rapporto in evoluzione. In P., Sorcinelli (Ed.), *Studiare la moda*. Bruno Mondadori.
- Husserl, E. (2002). *Idee per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenologica*. Einaudi.
- Kawamura, Y. (2005). *La moda*. Il Mulino.
- Loos, A. (2016). *Come ci si veste*. Skira.
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Fenomenologia della percezione*. Bompiani.
- Mortari, L., Valbusa, F., & Ubbiali, M., (2020). La metodologia della ricerca educativa. Un esempio di ricerca per i bambini. *Pedagogia più Didattica*, 6(2), 51-62.
- Mortari, L. (2007). *Cultura della ricerca e pedagogia*. Carocci.
- Mortari, L. (2008). The ethic of delicacy in phenomenological research. *International Journal of Qualitative Studies on health and Wellbeing*, 3(1), 3-17.
- Mortari, L., & Silva, R. (2018). Words Faithful to the Phenomenon: A Discursive Analysis Method to Investigate Decision-Making Processes. *International Journal of Qualitative Methods*, 17(1), 1-14.
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological Research Methods*. Sage.
- Pellegrini, D., (2017). *Sharing Economy. Perché l'economia collaborativa è il nostro future*. Hoepli.
- Vaccari, A. (2003). Lo studio dell'abbigliamento tra arti decorative e design. In P. Sorcinelli, *Studiare la moda*. Bruno Mondadori.
- Vergani, G. (2003). *Dizionario della Moda 2004*. Baldini Castoldi Dalai Editore.

KEYNOTE 3

ESPANSO, MA NON TROPPO. RIFLESSIONI SUL DESIGN CONTEMPORANEO E LA SUA STORIA, A PARTIRE DA VANNI PASCA

Raimonda Riccini

Università Iuav di Venezia

Gli storici hanno la responsabilità di spiegare. [...].

La responsabilità etica fondamentale della storia è rammentare
alle persone che le cose sono effettivamente accadute.

Tony Judt, *Novecento. Il secolo degli intellettuali e della politica*

Vorrei innanzitutto ringraziare AIS/Design e i curatori del V Convegno dell'Associazione di avermi offerto l'opportunità di presenziare la sessione dedicata alla figura di Vanni Pasca. Non vi nascondo che questo invito mi fa molto piacere, per diversi motivi personali. Ne voglio dire due. Il primo motivo è legato a tutto ciò che ho condiviso con Vanni. La condizione di cui vado più orgogliosa è proprio l'Associazione italiana degli storici del design, di cui siamo stati, con Enrico Morteo, i soci fondatori nel lontano 2009. Ancora di più ricordo la nascita nel 2013 della rivista dell'Associazione *AIS Design/Storia e ricerche*, che ho fondato e diretto per molti anni. Non credo di peccare di presunzione se penso che entrambe queste imprese, nate attorno a un piccolo nucleo di persone, siano diventate luoghi di aggregazione e di cultura collettivi che hanno dato qualche buon frutto nel tempo.

Il secondo motivo è invece collegato ad alcune questioni che ci dividevano su posizioni se non contrapposte almeno divergenti, ciò che costituisce la parte più interessante e divertente del nostro rapporto. Una di queste erano le diverse sfumature nel giudicare il design espanso. Quindi questo mio intervento, più che un ragionamento *su* Vanni Pasca, sarà, più modestamente, un tentativo – diciamo così – di mettere a posto le cose, tra me e lui, sul tema del design espanso.

Nelle nostre discussioni sull'incontenibile estensione del design, io gli rimproveravo di concedere uno spazio eccessivo al fenomeno della *design art*, che invece per me era – e continua a essere – un puro epifenomeno che riguarda, in parte, la dimensione storica di alcuni *oggetti culto*, ma ancora di più le logiche di quel mercato del lusso che ha acquisito dinamiche proprie, per lo più avulse dalle pratiche del design (che oggi, mi pare, va piuttosto verso la dimensione collettiva, condivisa, anti-autoriale). Tutto questo, gli dicevo, ha a che fare non tanto con il design quanto con le aspirazioni egotiche di alcuni personaggi dello *star system* internazionale del progetto che intercettano una domanda commerciale a cui, legittimamente, rispondono.

Vanni ribatteva che, pur condividendo il mio giudizio sul fenomeno della *design art* dal punto di vista etico, pensava tuttavia fosse importante analizzarlo proprio per il cospicuo giro di affari che mobilitava. Io gli

rispondeva che di questo si sarebbero potuti meglio occupare gli economisti della cultura, i collezionisti, i galleristi, le case d'aste e così via. Alla fine, però, ritengo che fossimo più o meno d'accordo sulla questione fondamentale, come mostrano le sue parole: “La *design art* è certo fenomeno di nicchia: sarebbe però interessante analizzare cosa essa rappresenti per il ridefinirsi del sistema dell'arte, l'allargamento del suo mercato e, in definitiva, della nozione stessa di arte” (Pasca, 2010). Ovvero, implicitamente mi dava ragione: la *design art* è forse (io non credo neppure questo) un fenomeno (di nicchia) vitale per l'arte, ma non lo è necessariamente per il design.

Dal canto suo Pasca mi rimproverava di fare un eccessivo affidamento, nelle mie interpretazioni storiche del design, in particolare di quello italiano, sul ruolo della tecnologia. Rischiavo così, a suo dire, di confinare il design in una vecchia idea identitaria di product design senza il necessario respiro, proprio quando, evidentemente, il design si stava appunto espandendo e conquistando territori prima sconosciuti. Come è possibile pensare, gli ribattevo, che la tecnologia sia un elemento di chiusura proprio quando, evidentemente, il design non è pensabile al di fuori della tecnologia, proprio perché si è espanso a dismisura anche grazie alle tecnologie (i materiali, la sensoristica, il digitale, il virtuale, la rete...).

Che cosa rispondergli oggi? Ora gli direi così: ecco come è successo che il design si è espanso così tanto. Mentre per tutto il Novecento si è cercato di far emergere l'identità del design, rivendicandone l'autonomia professionale e culturale rispetto alle discipline contigue (arte, artigianato, architettura, ingegneria), una volta che questa identità è stata faticosamente raggiunta, si è iniziato a smontarla pezzo a pezzo. Invece di fare come le discipline forti, che riescono a metabolizzare parti di saperi a loro vicini facendoli propri, il design ha preferito espandersi *nelle* altre discipline, finendo per confondersi con loro, diventando una loro metodologia, uno strumento del marketing e dell'ingegneria gestionale, come dell'architettura e dell'arte, ma anche della sociologia e delle politiche urbane.

Il fenomeno è da tempo sotto gli occhi di tutti, non lo si può ignorare, qualcuno ha provato a interpretarlo, altri a criticarlo, altri lo hanno assecondato, e ancor peggio alcuni dall'esterno ne hanno approfittato per occupare indebitamente spazi altrui. Non possiamo stupirci se queste, di fatto, ora rivendicano il loro *essere design*, anche se non facciamo che lamentarcene.

Espanso, troppo espanso

Il mio giudizio sul fenomeno non può che essere riassunto così: “Espanso, troppo espanso”, con le mie scuse a Friedrich Nietzsche, naturalmente. Per questo credo sia un'operazione intellettualmente corretta partire da una revisione critica della locuzione “design espanso” e dei suoi significati, sia all'interno delle culture del design, sia in confronto ai contesti nei quali è maturato questo concetto, in tutte le sue accezioni, che non sempre sono equivalenti e univoche (Rawsthorn, 2013).

L'aggettivo espanso/*expanded* entra dapprima nel discorso anglosassone, dove viene utilizzato inizialmente per descrivere un fenomeno peculiare: ossia quando un ambito culturale o disciplinare muta, si trasforma ed evolve in forme non ortodosse. Questo è successo per il cinema espanso, l'architettura espansa, la poesia espansa, e poi si è allargato ad altri settori come la moda, fino ad arrivare al corpo. Per comprendere la “presa” teorica di questo concetto, basta riflettere sull'attuale accezione di “corpo espanso”, inteso come “realtà ibrida, compenetrazione di elementi di naturalità e artificialità”, le cui “proprietà fisiche, percettive e psichiche sono estese oltre i normali limiti organici” (Mancuso, 2023, p. 264). E tutto questo, come sappiamo, è un fatto concreto, che ha molto a che fare anche con il design, che da sempre si è incaricato di “attrezzare” il corpo attraverso un sistema protesico sempre più esteso e invasivo.

Poiché “la responsabilità etica fondamentale della storia è rammentare alle persone che le cose sono effettivamente accadute”, come ci suggerisce lo storico Tony Judt, devo ricordare qui il testo seminale che ha inaugurato la fortuna dell'aggettivo, un libro vecchio di oltre cinquant'anni. Si tratta di *Expanded Cinema* (1970) del critico dei media americano Gene Youngblood. L'autore vi esamina la scena “paleo cibernetica” degli anni Sessanta, quando iniziano a stabilirsi relazioni tra la sperimentazione cinematografica e la ricerca video. Questa relazione è interpretata come luogo privilegiato per liberarsi da modelli chiusi e precostituiti della cinematografia tradizionale e per un'applicazione aperta delle tecnologie di creazione dell'immagine: il “computer film”, la televisione sperimentale, gli ambienti multi-proiezione, in un connubio sinergico e sinestesico tra arte, scienza e tecnologia.

Diversi aspetti rendono interessante ancora oggi questo libro, che circolava ai tempi della mia università come una lettura imprescindibile per chi si occupava di media e nuovi media. In particolare, c'è una riflessione sulla “videosfera” e sulla “rete intermediale globale” come ambiente

che ricorda molto la contemporanea idea di “infosfera” (Floridi, 2017). Ma che – grazie anche alla sua data di uscita, 1970 – lo inserisce a pieno titolo tra i libri che in quel tempo, anche se in apparenza lontani, riflettevano sul rapporto tra progettazione, tecnologia e ambiente: *La speranza progettuale* di Tomás Maldonado (1970) e *Design per un mondo reale* di Victor Papanek (1971). E, per inciso, potremmo addirittura affermare che Papanek è stato il vero iniziatore dell’idea espansa di design e di designer. Non dimentichiamo il celebre, anticipatorio incipit del suo libro: “Ogni uomo è designer. Tutto ciò che facciamo è quasi sempre design, proprio perché il design sta alla base di ogni attività umana” (Papanek, 2022, p. 51), ma anche il titolo di un suo capitolo che identifica il design come un “assassinio su scala mondiale” (p. 95). Ovvero le due facce della stessa medaglia.

Reso il doveroso tributo al libro di Youngblood, ricordo che l’aggettivo *espanso* (e in generale la consapevolezza teorica condivisa di un allargamento di campo del design rispetto al mondo dei prodotti) entra a buon diritto nel dibattito del design a partire dagli anni ’90. In quel periodo si moltiplicano le prese di posizione sulla natura indeterminata del design, alle quali dette innesco l’affermazione di R. Buchanan: “In general, design is continually evolving, and the range of products or areas where design thinking may be applied continues to expand” (Buchanan, 1995, p. 25, cit. in Leerberg, 2009).

Vediamo ora come Pasca ha sviluppato il tema dell’espansione, a partire dal suo già citato contributo *Il design nel futuro* per l’Enciclopedia Treccani del XXI secolo. Qui Pasca attinge alcune categorie dal critico dell’arte Arthur Danto, in particolare dal suo libro *Dopo la fine dell’arte. L’arte contemporanea e il confine della storia*. È in questo saggio, assai noto, che Danto analizza lo straordinario pluralismo delle forme dell’arte contemporanea, una vera e propria Babele di tecniche e di linguaggi inaugurata, a suo dire, dall’esposizione delle *Brillo Boxes* (1964) da parte di Andy Warhol. Nella riflessione di Danto le scatole *Brillo*, realizzate in coincidenza con l’uscita del suo volume *Artworld* (1964), sono il vero momento di rottura con l’arte intesa come fenomeno lineare e con la storia dell’arte come ricerca della bellezza formale dell’opera.

Per caratterizzare il design contemporaneo Pasca utilizza due categorie prese a prestito da Danto: da un lato l’elemento connotativo (o intensionale), nel quale il design è definito dalle proprietà degli attributi dell’oggetto: *design art*, *luxury design*, *strategic design*, *design for all*, *e-design*, *human-centered design*, *design for sustainability*, *social design* ecc.; dall’altro l’aspetto denotativo (o estensionale), “che si articola in molte direzioni”,

ovvero l’estensione *tipologica* del design e l’ampiezza dei suoi campi di applicazione. E fin qui tutto sembra pacifico.

Quando entra più nel dettaglio ad analizzare le tendenze del design “intensionale”, Pasca cerca di contenere e contestualizzare questa nozione, dandone un giudizio inequivocabile. Emblematico quello sul *design strategico* i cui metodi, a suo dire, sembrano abbandonare progressivamente il terreno del progetto per concentrarsi su tecniche di tipo organizzativo-manageriale in un’ottica “operazionista”. Il design diventa l’elenco delle operazioni che sarebbe necessario mettere in atto per raggiungere l’obiettivo fissato, la mappatura dei dati organizzati in diagrammi di flusso, ma con la tendenza a non raggiungere mai il momento progettuale. Tutti noi, credo, ricordiamo la sua avversione per i *flowcharts* spacciati, nelle presentazioni di docenti, studenti e convegnisti, per elementi interpretativi e sostitutivi del ragionamento dialogico o argomentativo.

A ben vedere questo processo di allontanamento dall’originario nucleo identitario del design (che, non dimentichiamolo, è progetto di artefatti, nella loro accezione più ampia) deriva storicamente da un atteggiamento di insofferenza nei confronti della natura capitalistica, industriale e di consumo che aveva caratterizzato la professione nei decenni del dopoguerra. E dunque per reagire alla fredda deriva dalle logiche di mercato, “il design cerca di recuperare un suo scopo, una sua necessità, un senso etico, anche se a volte... ciò avviene in modi impropri e non condivisibili, a prezzo della rinuncia a una concezione complessa e complessiva di progetto” (Pasca, 2010).

Il progressivo allontanamento dal progetto è un punto teorico importante, con cui anche gli storici si dovrebbero confrontare, un punto che per altre discipline “espansive” non si dà negli stessi termini drammatici in cui è avvenuto nel design, dove l’espansione si è trasformata nella litania del “tutto è design”. Al contrario, in qualunque modo venga interpretato il concetto di cinema espanso, esso implica sempre qualche forma di film e anche il riconoscimento che, dopo tutto, il cinema esiste, con una sua storia e una sua identità. Un altro esempio ci viene dalla letteratura, che ha mutuato proprio dal cinema il concetto di montaggio. Non per questo diciamo che scrivere poesie è fare cinema. Mentre qualcuno di noi ritiene sensato sostenere, convintamente, che decidere e scegliere gli indumenti da indossare è un atto progettuale, è design.

A volte penso che il mio atteggiamento ipercritico nei confronti di quella che considero una deriva della disciplina scaturisca da una mancanza di elasticità nell’osservare la realtà di oggi, dall’imprinting novecen-

tesco della mia formazione, che mi segue come un fardello. Perciò sono molto sollevata per aver letto di recente critici giovani, lontani dalla mia visione, che si confrontano dall'interno con questa nuova scena espansa e si pongono gli stessi miei interrogativi. In particolare, mi fa piacere citare Silvio Lorusso, che pone la questione nella sua maniera radicale e penetrante. Citando la tesi di Vanni Pasca sul design espanso, dice:

Si tratta di una tesi convincente ma insufficiente. Nel momento in cui si espande il design si diluisce, perde sostanza disciplinare e riconoscimento pubblico, faticando a riprodursi come campo professionale. Il design diluito si riversa nell'incapacità di fare la differenza, nella competenza diffusa dei software di uso comune, nella spettacolarizzazione della dimensione etica e politica, nel disorientamento formativo delle scuole, nella svalutazione delle lauree di design. (Lorusso, 2020-21)

A ben vedere stiamo applicando l'antica logica aristotelica per la quale la comprensione (l'insieme delle qualità caratteristiche di un concetto) e l'estensione (il numero degli esseri cui fa riferimento un concetto) hanno un rapporto inversamente proporzionale (arricchendosi una si impoverisce l'altra e viceversa). Ma, lasciando da parte le genealogie filosofiche, vorrei portare l'attenzione su un altro aspetto negativo dell'espansione. Anche per le sue ricadute possibili sulla professione e sul suo insegnamento, suggerisco di non trascurare quella a cui allude anche Lorusso: l'appropriazione di una presunta professionalità da parte di chiunque sappia maneggiare un software, sia nel mondo della comunicazione sia in quello dei prodotti.

Se si estende il concetto di progettazione fino ai suoi limiti estremi, è chiaro che qualsiasi forma di cambiamento può essere descritta come design, con la conseguenza di rendere il design di fatto indistinguibile dal senso (e dal fare) comune. Ma come è possibile pensare di contrastare la frammentazione e l'incertezza se non attraverso la competenza, attraverso professionalità in grado di svolgere anche un coerente ruolo sociale? Come è possibile, se il design contemporaneo è caratterizzato, per usare le parole di Francesca La Rocca, da concetti sfumati come *“l'indistinto, l'umido, il parzialmente vero, il nebuloso”* (La Rocca, 2010, p. 151)? Come è possibile, e qui cito ancora Lorusso, quando il design stesso “prova a fare della propria incertezza disciplinare, tradotta in impegno politico e sforzo critico, la sua competenza chiave e il suo prodotto di punta”? (Lorusso, 2020-21).

Non vorrei spingermi oltre con queste notazioni, e dunque lascio

aperta la domanda. Soffermiamoci invece sulla relazione tra questo fenomeno di estensione e la storia, provando a chiederci quale contributo possa dare la storia a ridurre l'incertezza.

Espandere la storia del design

Mi viene da rispondere, in modo solo apparentemente paradossale, che è necessario espandere la storia del design.

Di questo Vanni Pasca era convinto. Lo era perché aveva una grande attenzione alla fenomenologia del design, senza pregiudizi, secondo una modalità tipica dell'intellettuale del Novecento qual era, che non riusciva a separare coscienza critica, conoscenza del contemporaneo e indagine storica, che considerava il rapporto tra passato e presente luogo privilegiato del discorso critico e della formazione universitaria. Al centro del suo pensare c'è sempre un atteggiamento *euristico* nei confronti dei fenomeni, orientato da un preciso punto di vista, ovvero “la propria prospettiva”, secondo la lezione di Carlo Ginzburg. Con la “ricerca critica”, come scriveva nel 2013 richiamando le parole del filosofo Hans-Georg Gadamer, “la storia viene sempre ricostruita e descritta nuovamente. Il testo della storia non si conclude mai né è stato mai scritto in modo definitivo” (Pasca, 2013; 2015, p. 20).

Perciò oggi io gli avrei domandato, provocatoriamente: quale valore euristico può avere la storia del design, se il design è così espanso, ovvero indefinito e indefinibile? cosa deve fare lo storico di fronte a questo panorama magmatico e frammentato? quanto si deve espandere la storia del design per capire il design contemporaneo? o ci dobbiamo arrendere alla “destituzione del design”, per riprendere la nota espressione di Danto sulla “destituzione dell'arte”?

La risposta sarebbe stata sì, la storia del design serve. Con una precisazione. Pasca leggeva la conoscenza storica come la chiave per comprendere non tanto i fattori di continuità quanto quelli di discontinuità. Perciò era interessato alle diverse rivoluzioni industriali, quelle Ottocentesca e Novecentesca, ma soprattutto quella contemporanea “caratterizzata dalla mondializzazione e dalla digitalizzazione”. Questo lo portava, come una conseguenza inevitabile, a privilegiare nella sua riflessione la categoria della *crisi*, il luogo dove si produce la discontinuità tra il passato e il presente-futuro e, insieme, il luogo privilegiato della *critica*, del discrimine, della conoscenza. La crisi che, secondo il Thomas Kuhn de *La struttura delle*

rivoluzioni scientifiche, rappresenta una preconditione per la crescita della conoscenza. La crisi di *Rinascite e rivoluzioni* di Eugenio Garin, che – secondo Massimo Cacciari – spalanca una visione dell’Umanesimo come età di crisi, “in cui il pensiero si fa cosciente della fine di un ordine e del compito di definirne un altro, drammaticamente oscillante tra memoria e oscuri presagi, crudo scetticismo e audaci idee di riforma” (Cacciari, 2019, p. 1). L’Umanesimo, dunque, non come luminosa era di pacifico progresso, ma come periodo di *crisi e di rifondazione*.

Vorrei provare a estendere questo concetto all’età dell’oro del design, che potremmo forse collocare tra la fine del Diciannovesimo secolo e gli anni Sessanta del Novecento, guardandola non come l’epoca dell’incanto estetico dei prodotti, ma come l’incubatore di tutte le contraddizioni future. In questa visione, qual è dunque per il design l’oggetto-crisi, la sua scatola Brillo? Qual è l’artefatto che funge da detonatore per l’espansione e frammentazione del design? Qual è il momento in cui l’emblematica chiarezza di alcuni prodotti esemplari – la sedia Thonet, le lampade di Marianne Brandt, il rasoio Braun, la mappa della metropolitana di New York, il logo del Compasso d’Oro, epitomi del Design con la D maiuscola – lascia il posto a questa scena frantumata e inafferrabile che fa assomigliare il design di oggi al babelico panorama dell’arte emerso negli anni ’60-’70?

Forse questo è un tema interessante per gli storici e i critici del design.

Se torniamo a riflettere sul contributo che può venire da una storia espansa, è necessario però fare qualche notazione critica. La risposta che è stata data in questi anni passati ha preso due direzioni diverse ma convergenti: espandere la storia significa estendere a piacimento lo spazio e il tempo della ricerca storica.

La prima caratteristica di questo modo di fare storia è l’espansione orizzontale, *mondialista*, che mette sullo stesso piano tutte le produzioni materiali dei popoli, senza distinguere modi e tecniche di produzione, valore intrinseco degli oggetti nelle diverse culture, relazioni con l’organizzazione sociale e con il proprio ambiente, accogliendo nell’alveo del design pratiche di creazione di oggetti, seppur straordinari, del tutto estranei ai suoi metodi e alle sue procedure. Mi pare ragionevole sostenere che questo atteggiamento derivi dall’approccio più oltranzista alla diversità e al relativismo culturale come valore assoluto. Personalmente lo considero una sindrome da “cattiva coscienza” che ha colpito numerosissimi storici, molti di quelli che hanno aderito al campo di studi noto come *world history* (Margolin, 2015). Sia chiaro, gran parte dei principi sostenuti dalla *world history* sono pienamente condivisibili: tener conto di realtà geografiche

e spazio-temporali diverse, superare l’eurocentrismo e le sue distorsioni, controbilanciare una cultura centrata sulla tradizione anglosassone dando voce a culture minoritarie e periferiche ma non per questo meno significative ecc. [Ho la sensazione che non ci sia niente di più occidentale che l’attuale imposizione di una filosofia della decolonizzazione. È un vecchio vizio... prima ci facciamo carico di colonizzare e poi di decolonizzare.]

La seconda caratteristica è la visione temporale “verticale”, che fa coincidere il design con la produzione di oggetti e strumenti “dal paleolitico a oggi” (Branzi, 2015; C. & P. Fiell, 2016). Ovviamente gli esseri umani hanno da sempre realizzato artefatti, sia per scopi di utilità sia per ragioni estetico-simboliche. Ma, se anche fosse vera (e a mio parere non lo è) l’ipotesi che il design sia un unico percorso evolutivo-lineare nella produzione di oggetti, è difficile non riconoscere che con la Rivoluzione industriale si produce una discontinuità assoluta. Tre Sette e Ottocento emergono mezzi di produzione assolutamente nuovi nella storia dell’umanità (il sistema industriale), artefatti prima sconosciuti (mezzi di trasporto come il treno o l’automobile, strumenti di meccanizzazione del lavoro individuale come la lavatrice e l’aspirapolvere, o del lavoro impiegatizio come la macchina per scrivere, il telefono, la macchina fotografica, la radio e la televisione); cambiano le professionalità connesse alla fattura degli oggetti quotidiani che, per secoli, erano stati affidati alle capacità di un artigianato artistico o tecnico altamente qualificato.

In modo analogo, dalla metà del XX secolo in poi il mondo del design si è trovato di fronte a un altro scarto epocale. Cibernetica, materiali polimerici, microelettronica, digitale, intelligenza artificiale ci appaiono oggi con la stessa dirompente radicalità, ci mettono ancora una volta di fronte alla necessità di affrontare una sfida di grande portata. Pur dentro la retorica del tutto è design, e del design come panacea, ci troviamo anche ora nel bel mezzo di uno scenario assai complicato caratterizzato dalla forza delle tecnologie appena citate che, incrociandosi con le grandi emergenze come quella ambientale, climatica, epidemica, migratoria, richiede un progetto di discontinuità per il quale il design deve attrezzarsi.

Proprio per le caratteristiche turbolente e convulse del presente, diventa essenziale ricondurre il design, come agente di cambiamento e come oggetto della ricerca storica, a una fisionomia riconoscibile e non diluita, non circoscritta o chiusa ma “operabile”. Dobbiamo smetterla di cercare campi nuovi, esplorare solo le periferie lasciando sguarnito il centro.

Di contro, per questa nuova fisionomia o identità non basta l’attuale storia standard, quella che ha fossilizzato lo spazio-tempo del suo svi-

luppo, ha radicato la matrice euro-americana del design. La sagoma eterea del Crystal Palace (1851) si è trasformata in una presenza spettrale, che ha istituito un vero e proprio canone, una vera e propria storia normalizzata, con il risultato che anche i testi di sintesi sono piuttosto ripetitivi. E perciò è opportuno rimandare, in questo volume, al testo di Domitilla Dardi a proposito del manuale di storia del design realizzato insieme con Vanni Pasca (2019). Ma oggi non abbiamo ancora una vera storia del design, perché nella storia standard mancano all'appello numerosissimi ambiti. E mi ha fatto piacere vedere che in questo nostro convegno alcuni interventi vanno proprio in questa direzione, ovvero di estendere gli ambiti in cui occorre scavare storicamente. Solo così potremo capire le continuità e le discontinuità con il periodo precedente, in relazione alle nuove tipologie di artefatti e sistemi di artefatti (per esempio i dispositivi digitali e della comunicazione, dalle interfacce ai videogiochi), i nuovi ambiti di applicazione (l'intrattenimento digitale, la sostenibilità ambiente o l'ambito medico e del benessere), i nuovi sistemi integrati (per esempio il prodotto-servizio, il design pubblico) che hanno popolato la nostra quotidianità dal secondo Novecento a oggi.

Come proponeva Pasca, non in teoria, ma con il suo lavoro, occorre smettere di studiare soltanto William Morris e dedicarsi anche a Christopher Dresser! come aveva fatto nel suo libro sul proto-designer inglese scritto con Lucia Pietroni (2001). O ancora: con il richiamo alla necessità di modificare il nostro modo di guardare alla storia a seguito dell'"enorme sviluppo odierno delle tecniche e delle tecnoscienze":

non spinge forse tutto ciò a una riformulazione della storia del design e del suo insegnamento che fuoriesca dai riferimenti esclusivi alla cultura dell'architettura o dell'arte, dando peso e significato diversi agli sviluppi storici della tecnica? (2013, p. 28)

Come avrete capito – e credo che Pasca la pensasse come me – è necessario ampliare la storia del design, ma soprattutto nel suo versante dell'estensione tipologica e non di quella connotativa. D'altronde non è possibile realizzare testi significativi e originali senza aver accumulato numerose ricerche "compilative" e di dettaglio che danno luogo a dati quantitativi, prospettano inedite connessioni, identificano protagonisti inconsueti e luoghi inesplorati. Ebbene, a mio parere la storia del design manca ancora di questo retroterra che solo potrebbe consentire di rivedere davvero parametri, gerarchie e valori. E di mettere a punto metodologie basate

su fatti concreti e non su un dibattito astratto, su continui rimandi agli stessi libri, citati senza verifiche (Pasca, 2013). E soprattutto è necessario studiarla seriamente, con strumenti appropriati, con la coerenza dettata dalle fonti, senza lasciarsi troppo suggestionare dalle parole d'ordine che vengono sbandierate per qualche tempo e poi spariscono.

A questo proposito, vengo al titolo del mio intervento, *Espanso ma non troppo*, che non vuole rimandare all'"adagio ma non troppo" riferito alla velocità di esecuzione di un pezzo musicale, ma al libretto di Carlo Maria Cipolla *Allegro ma non troppo* (1988), composto da due piccoli saggi. Uno, molto noto, sulla stupidità umana. L'altro – *Pepe, vino (e lana) come elementi determinanti dello sviluppo economico nell'età di mezzo* – ironizza sul modo sconsiderato e superficiale di condurre la ricerca storica, con l'applicazione indiscriminata e decontestualizzata di concetti e categorie, che vengono utilizzati per pura associazione, ai quali si attribuisce una logica sequenzialità e che determinano risultati solo apparentemente coerenti e veri. Una "mano pittorica superficiale", la definiva, che ai non avveduti si presenta con una parvenza di verità. Con la sua ironia, spesso con effetti comici, Cipolla fa la parodia di questo modo di fare storia. Racconta come, per un sociologo americano, l'Impero romano sarebbe caduto "per via del progressivo avvelenamento da piombo della classe aristocratica romana" in quanto il piombo utilizzato nelle stoviglie aveva causato "sterilità tra gli uomini e aborti fra le donne" (p. 12).

Ma è stato soprattutto il pepe a dare l'avvio alla catena di eventi che avrebbero, alla lunga, deciso le sorti dell'Italia. La scarsità di pepe, noto afrodisiaco, determina la decrescita demografica del VII e VIII secolo, che a sua volta fu la spinta a intraprendere le Crociate. Con il successo dei cattolici e la riapertura del commercio del pepe e quindi della vigoria sessuale, "da luogo tetro e tristo qual era, l'Europa occidentale si trasformò d'incanto in una terra traboccante di vitalità, energia, ottimismo" e l'incremento dell'esuberanza degli uomini, a fronte delle donne "chiuse nelle loro cinture di castità" favorì un "improvviso grande interesse per la lavorazione del ferro" (p. 25). Va da sé che questo ha portato, dritto dritto, alla rivoluzione industriale!

Come si può intuire da questi passaggi paradossali, il libro testimonia di una caustica avversione per le connessioni indimostrabili, per le facili associazioni prive di fondamento, per le alzate d'ingegno di storici poco avvezzi allo studio delle carte e, infine, per quelli che non sono in grado di contestualizzare gli accadimenti che raccontano perché ignorano il contesto. Per questo, passo dopo passo, Cipolla ci porta a una esilaran-

te interpretazione del Rinascimento fiorentino, innescato dal fatto che il consumo di pepe favorì l'urbanizzazione del XIV secolo, l'assemblamento favorì la peste, la conseguente crisi demografica fece salire alle stelle il prezzo della preziosa spezia. E così il Re d'Inghilterra, indebitato con i mercanti fiorentini, dichiarò guerra al Re di Francia (quella che sarebbe durata 116 anni), nel 1340,

dichiarò bancarotta ed informò i banchieri fiorentini che non avrebbe pagato i suoi debiti. Per i Fiorentini fu una perdita disastrosa. Di più. Dal punto di vista psicologico fu uno shock [...] I Fiorentini trassero le logiche conclusioni: piantarono il commercio e la banca e si diedero alla pittura, alla cultura e alla poesia. Iniziò così il Rinascimento mentre sul Medioevo calava la parola. (p. 40)

Ebbene, nello studiare le radici del design espanso dobbiamo evitare – e il rischio purtroppo c'è – di farlo diventare come il pepe per il Rinascimento.

References

- Bovier, L. (1998). *Design in the expanded field. Interview with M/M*. https://www.mmparis.com/texts/mm_bovier_en.html.
- Cacciari, M. (2019). *La mente inquieta. Saggio sull'umanesimo*. Einaudi.
- Catapano, G. (2011). *Coincidentia Oppositorum: appunti sul pensiero di Massimo Cacciari*. <https://www.openstarts.units.it/entities/publication/77f028c3-4ca4-427a-9595-e2ba0ce739f5/details>.
- Cipolla, C. M. (1988). *Allegro ma non troppo. Pepe, vino (e lana) come elementi determinanti dello sviluppo economico nell'età di mezzo / Le leggi fondamentali della stupidità umana*. Il Mulino.
- Danto, A. C. (1964). The Artworld. *The Journal of Philosophy*, 61:19, 571-584.
- Danto, A. C. (2008). *Dopo la fine dell'arte. L'arte contemporanea e il confine della storia*. Mondadori.
- Danto, A. C. (2020). *La destituzione filosofica dell'arte*. Aesthetica Edizioni.
- Floridi, L. (2017). *La quarta rivoluzione industriale. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Cortina Editore.
- Judt, T. (2012). *Novecento. Il secolo degli intellettuali e della politica*. Laterza. <https://journals.openedition.org/diacronie/962>.
- La Rocca, F. (2010). Oggetti fluttuanti in attesa di collocazione. Note sul design oltre il moderno. *I + DISEÑO*, 2, 171-181.
- Leerberg, M. (2009). Design in the expanded field: Rethinking contemporary design. In *Nordes 2009: Engaging Artifacts*, 29 August-01 September, The Oslo School of Architecture and Design. <https://archive.nordes.org/index.php/n13/article/view/52>.
- Lorusso, S. (2020-2021). Il design diluito. *Menelique*, 4. <https://silviolorusso.com/publication/il-design-diluito/>
- Mancuso, M. (2023). *Chimera. Il corpo espanso. Per una nuova ecosofia dell'arte*. Mimesis.
- Midal, A. (2019). *Design by Accident: For a New History of Design*. Sternberg Pr.
- Pasca, V. (2010). *Il design nel futuro. XXI secolo*. Enciclopedia Treccani. [https://www.treccani.it/enciclopedia/il-design-nel-futuro_\(XXI-Secolo\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/il-design-nel-futuro_(XXI-Secolo)/)
- Pasca, V. (2013). La storia del design oggi: compiti e prospettive. In *Design e la sua storia*, Primo Convegno dell'Associazione Italiana degli Storici del Design, Triennale di Milano, 1-2 dicembre 2011 (pp. 21-31). Lupetti.
- Pasca, V. (2013). Relazione introduttiva. In P. P. Peruccio, D. Russo (a cura di), *Storia hic et nunc. La formazione dello storico del design in Italia e all'estero*, Secondo convegno dell'Associazione Italiana degli Storici del Design, Triennale di Milano, 28-29 novembre 2013 (pp. 13-20). Umberto Allemandi.
- Pasca, V., & Dardi, D. (2019). *Manuale di storia del design*. Silvana Editoriale.
- Rawsthorn, A. (2013, July 15). *Expanding the Definitions of Design*. New York Times. <https://www.nytimes.com/2013/07/15/arts/design/Expanding-the-Definitions-of-Design.html>.

**SPECIAL TRACK:
IL CONTRIBUTO DI VANNI PASCA
ALLA STORIA E ALLA STORIOGRAFIA DEL DESIGN**

VANNI PASCA E LA SUA “*HUMAN RELATION*” CON IL DESIGN. STORIA DI UN INCONTRO

Rossana Carullo, Vincenzo Cristallo
Politecnico di Bari

Abstract

The contribution examines how Vanni Pasca (Giovanni Pasca Raymondi) embarked upon and matured his *human relationship with design* and how this evolved into a deeper historical exploration.

This transition began in the mid-1960s in Naples, where Pasca, initially as a student and later as a young architect, was actively engaged in a movement-driven politics focusing on social issues influenced by the urban planning dimension of projects. It reached fruition by the late 1970s with a pragmatic embrace of the industrialized goods that reinterpreted principles of development.

Beyond Naples, his birthplace and formative city, Milan, where he moved in 1973, materially embodied *the area of this transformation*. In Milan, through intersecting political, personal, and professional experiences, Pasca found a milieu where he could grasp the breadth of a project that spanned from urban dimensions to inhabited spaces, from dwellings to objects. Yet, perhaps more prosaically, design as a cultural and socio-economic system offered Pasca an *ideal domain* to recognize the value of *tangible progress*. This progress, mediated by the designer, was made possible by the sequence of design-production-product.

For Pasca, engaging first in the critique of industrial products — through consultancy work for Italian *design-oriented* companies — and later in the history of design to analyze the causes and effects of design practice over time likely represented a logical and exemplary progression. This approach allowed him, in his disenchanting manner, to interpret a distinctive facet of Italian culture and beyond.

Keywords

Cultural transitions, human relations, design criticism, design history

Note metodologiche: archivio, miscellanea e interviste

Il paper è il risultato di una prima analisi che gli autori hanno intrapreso esaminando l'archivio computerizzato e *disordinato* di Pasca, messo a disposizione dalla famiglia. L'insieme dei materiali è costituito da una miscellanea di 44.731 file, priva di classificazione. La quantità dei documenti disponibili, molti dei quali ripetuti con piccole varianti, è stata pertanto fronteggiata avvalendosi di indispensabili testimonianze, cruciali anche nel far emergere alcuni aneddoti. Questi ultimi, pur non superando talvolta il vaglio della prova, sono apparsi attendibili se ricondotti alla natura del *personaggio* Pasca. In primo luogo i figli Aldo e Vittoria Pasca; Ermanno Guida, Attilio Belli e Pietro Nunziante, colleghi e amici dell'Università di Napoli; Maria Rosaria Spanò e Cecco Franceschi, i *compagni napoletani* trasferitisi come Pasca a Milano; Paolo Deganello conosciuto a partire dai collettivi interuniversitari degli anni '60 e '70; Fulvio Irace e Fulvio Carmagnola, studiosi con i quali Pasca ha condiviso opinioni e pubblicazioni; Antonia Astori, Bruno Arnaboldi, Enrico Baleri, ovvero la Driade e la Baleri Italia, le aziende che lo accolgono nel ruolo di consulente o di esperto; infine Cecilia Fabiani saggista e giornalista.¹

L'arco temporale preso in esame va dal 1966, l'anno della sua laurea in architettura, al 1991 quando si svolge il primo *Convegno Internazionale di Studi storici sul Design* presso la Facoltà di Architettura di Milano, promosso e curato oltre che da Vanni Pasca da Francesco Trabucco, i cui atti saranno pubblicati nel 1995. Il convegno è assunto come l'avvenimento che rende del tutto manifesta l'identità di Pasca in quanto storico del design, chiarendo ampiamente con quali obiettivi e metodi essa si eserciti.

In questi venticinque anni si snodano i principali avvenimenti che caratterizzano *l'umana relazione* tra Pasca e il design. Sono anni per i quali le memorie digitali non riescono tuttavia a tratteggiare un completo quadro di lettura perché più recenti rispetto al periodo preso in analisi. L'accesso alla documentazione cartacea, riferita a fasi più lontane nel tempo, diventerà possibile consultando sia l'*archivio analogico* donato all'ADI, che si sta occupando del suo riordino, che la sua biblioteca, concessa all'*Accademia di Design e Comunicazione visiva di Catania, Abadir*, che ne sta allestendo la consultazione, istituzione dove Pasca ha insegnato dopo il pensionamento universitario [1].



[1] Vanni Pasca a Berlino nella metà anni '60. (Courtesy archivio computerizzato Vanni Pasca)



[2] Pubblicazione edita da Servire il popolo, primi anni '70. (<https://www.liminarivista.it/comma-22/>)

Anni e saperi in divenire: la politica e le esperienze universitarie

Maria Rosaria Spanò ricorda come Pasca, con altri Compagni della facoltà di architettura partenopea, fosse molto attivo nei movimenti degli anni '60, con posizioni vicine al Partito Comunista Italiano (PCI), anche se più a sinistra. Noto è che, a causa di una sfuriata di un funzionario di rilievo del PCI venuto da Roma per incontrare alcuni attivisti napoletani non troppo allineati ai dettami del partito, Vanni Pasca decidesse di aderire a *Servire il Popolo*. Questo slogan maoista è il titolo della testata settimanale dell'Unione dei Comunisti Italiani (Marxisti-Leninisti) UCI M-L, fondata nel '68. Tra tutti i gruppi m-l, l'UCI appare come quello più attrattivo sul movimento studentesco e tra i più organizzati tra le formazioni filocinesi (Balestrini & Moroni, 1989; Parrinello, 2008):

Il partito marxista-leninista è al servizio del popolo, è il partito del proletariato che porta al popolo le proposte rivoluzionarie del proletariato per la soluzione dei suoi problemi [...] affinché sia il popolo stesso, nella sua immensa

creatività, a realizzare la trasformazione della società nel modo indicato dalla linea rivoluzionaria proletaria. (Balestrini & Moroni, 1989, p. 380)

Sono queste le parole di Aldo Brandirali, il leader del gruppo, nell'editoriale del primo numero della testata *Servire il Popolo* [2].

L'adesione di Pasca ai gruppi extra-parlamentari è rammentata da Paolo Deganello (2024) che tra la metà e la fine degli anni '60, incontra Pasca nel contesto degli scambi che avvenivano tra i collettivi politici degli studenti di architettura. Deganello racconta come, rispetto al riformismo di Potere Operaio di cui egli faceva parte, i gruppi che si riconoscevano in Servire il Popolo, assumevano tratti più dogmatici e *rivoluzionari*, ciononostante vi erano tra loro piani ideologici condivisi dettati dal confronto sul ruolo di un'architettura affrancata da un servile funzionalismo edilizio. Tra questi, a titolo di esempio, Deganello indica i testi di Alberto Magnaghi, in particolare *La città fabbrica* – scritto insieme ad Augusto Perelli, Riccardo Sarfatti e Cesare Stevan – esito delle ricerche svolte nell'a.a. 1968-69, presso l'Istituto di Urbanistica e l'Istituto di Umanistica della Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano. Nel testo si descrive l'“uso capitalistico delle scienze territoriali” (p. 25), per proporre metodi di indagine sul territorio in grado di assolvere al compito di critica del capitalismo.

Il quadro di riferimento in cui si sviluppa la formazione scientifica del giovane Pasca dopo la laurea, nel 1966, è sempre in stretto rapporto con la contingenza delle scelte politiche, e lo raffigura impegnato in riflessioni di stampo urbanistico-territoriale unitamente agli amici di allora Salvatore Bisogni e Agostino Renna. Sono riflessioni tese a comprendere la “complessità dei problemi del controllo dei fenomeni sociali in un periodo di rapida trasformazione e sviluppo che sta fornendo lo slancio per un reale sviluppo scientifico delle scienze sociali” (Belli & Pasca, 1967, p. 34). Di fianco a questo corpus di orientamenti teorici si articolano lo scritto: *Il metodo scientifico nella pianificazione* (pp. 33-52) pubblicato su *Op. Cit.*, e *Valori e obiettivi nella pianificazione* (Belli & Pasca, 1968a, pp. 65-85²) [3], nel quale gli autori riflettono sui valori propri del metodo scientifico, evidenziando come essi siano la funzione di una:

determinata cultura cui il soggetto che opera appartiene, e, in quanto sempre particolari di una cultura determinata, sono oggettivamente ricondotti al livello dell'esperienza storica. Come tali essi rappresentano l'elemento culturalmente condizionante le discipline storico-sociali nella misura in cui vengono assunti come ineliminabili parametri (p. 68).



[3] Copertina del testo di Attilio Belli e Vanni Pasca Raymondi del 1968 *Metodo scientifico e struttura del territorio*



[4] Volantini stampati nel 1972 per richiedere la liberazione di Vanni Pasca.
(Courtesy: archivio famiglia Pasca)

Valutando il futuro percorso che attende il giovane Pasca, nel passaggio di scala che compirà in qualità di studioso, queste letture ci ricordano quanto Giulio Carlo Argan scriveva nel 1954, ovvero come apparisse:

incontestabile che l'urbanistica, nella sua formazione più rigorosa, e cioè come pianificazione non solo urbana e regionale, ma dell'attività umana nel suo complesso o come forma specifica delle *human relation*, è la forma più estesa del design, quella nella quale si risolvono e coordinano tutte le sue specie. Spostando il rapporto design-produzione nel rapporto design-urbanistica, la soluzione del problema tra design e cultura (nel senso di cultura umanistica, cioè di una particolare condizione storica della cultura) si rappresenta assai facile. (Argan 1954/2003, p. 76)

Il rigore metodologico nell'alveo dell'approccio epistemologico³ che si evince da questi scritti, si inserisce nella ricostruzione dei primi passi di una provvisoria carriera universitaria che lo vede dal 1967 al 1970 vincitore di alcune borse di studio annuali dell'allora *Ministero della Pubblica Istruzione*, nel biennio 1968-69, direttore di ricerca presso il Centro Nazionale Ricerche (C.N.R.), e soprattutto nel 1968, ternato al concorso per Assistente ordinario di elementi di composizione, mentre nel 1972 partecipa al concorso per la Libera docenza in Urbanistica.⁴ Nel frattempo, a seguito di un comizio a Reggio Calabria tenutosi il 5 maggio del 1972, Pasca è accusato di vilipendio nei confronti dell'allora Presidente della Repubblica

Giovanni Leone e, in conseguenza di ciò, soggetto a un provvedimento giudiziario per *reato d'opinione* – sentenza del 31 maggio 1972 – che lo condanna a due anni di reclusione. Per quanto è dato sapere, dalla fine della Seconda guerra mondiale, quello di Pasca fu il primo e ultimo arresto per tali motivi. Nella stessa città calabrese viene detenuto dal luglio del 1972 fino al marzo del 1973, quando uscirà in libertà provvisoria. La pena sarà poi condonata nel 1979 a seguito di una amnistia. È ragionevole pensare che la condanna, benché di primo grado, sia stata motivo di interdizione dai pubblici uffici e quindi probabile impedimento per utilizzare l'*ope legis* che assumeva tutti i ternati nei concorsi universitari.

Resta il fatto che l'episodio di Pasca provocò negli ambienti di sinistra, e non solo, un importante moto di opinione per la sua liberazione [4].⁵ A valle di questa vicenda Pasca radicalizzerà il suo impegno politico che equivarrà, alla fine del 1973, al suo allontanamento dall'università e dalla città di Napoli per trasferirsi, con Marinetta Nunziante sua moglie, a Milano.

È bene ricordare che prima di questo trasferimento al nord, i percorsi napoletani avevano già dato a Pasca la possibilità – al di là di una consapevolezza certamente attinta per il tramite di testi e riviste – di conoscere, su due distinti versanti, cosa fosse o potesse essere il design come consistenza storica e contenuto progettuale. Da un lato si ricorda il primato della Facoltà di Architettura di Napoli dove, a partire dall'anno accademico 1958/59, Roberto Mango, a seguito delle sue esperienze newyorchesi riconducibili a un *industrial design* racchiuso nell'*International style*, propone in Italia il primo corso libero di Disegno Industriale. Il portato dell'esperienza di Mango (Guida, 2007) costituisce in quegli anni per la facoltà di Napoli un valore specifico: l'apertura a un dibattito che non solo promuoveva una piena coscienza nel design, tale da richiedere una formazione orientata in tal senso, ma mostrava quale portato innovativo possedesse nel coniugare sviluppo sociale e territoriale, attraverso l'attualità dei prodotti industrializzati. Il secondo versante è incluso – secondo la conversazione avuta con Paolo Deganello – nella condivisione di esperienze in chiave nazionale tra gli ambienti movimentisti delle facoltà di Architettura italiane, che riverberavano reciprocamente quella miscela ideologica, anarcoide, progressista, contestataria, inedita e professionalmente innovativa, rappresentata dalla novità assoluta dei gruppi di design in Italia. La stessa combinazione proponeva un agone ampio di informazione e controinformazione che in parallelo, tra giornali, riviste, seminari, incontri, piazze e collettivi, rendeva disponibile ciò che

accadeva a Torino con *Studio 65* (1965), *Anonima Design* (1970), *Libidarch* (1971), *Strum* (1971); a Firenze con gli *Archizoom* (1966), *Superstudio* (1966), *UFO* (1966), *Gruppo 1999*, poi *9999* (1968-1970), *Zzigurat* (1968); a Roma con *Studio Labirinto* (1969/1970) e a Padova con *Cavart*, per fermarci al 1973.

Milano: il cambio di scena, la militanza, la disgregazione e gli incontri

Sono ancora le parole di Maria Rosaria Spanò a guidarci negli sviluppi che vanno dal 1972 e il 1974:

molti di coloro che militavano in Servire il Popolo, distribuiti in più parti d'Italia, furono chiamati presso la direzione nazionale per svolgere un'azione politica diversa e incisiva in una città, Milano, dove si concentrava il pensiero e il cuore delle attività a scala nazionale. Questa scelta equivaleva ad abbandonare professioni e carriere per dedicarsi in modo organico ai nuovi incarichi del nascente Partito Comunista Marxista Leninista Italiano. (2023)

Tra queste mansioni, notevole spiccava l'elaborazione teorica e speculativa del *pensiero del partito* di cui Pasca sarà sempre uno dei principali artefici. Un dinamismo che contraddistinguerà collettivamente i circa venti compagni napoletani, tra i più numerosi e osservanti, trasferitisi a Milano, una compagine cresciuta, in particolar modo, in quella piccola fucina di sinistra extraparlamentare presente nella Facoltà di Architettura di Napoli: otto in tutto, tra uomini e donne, per lo più coppie nella vita.

In breve, isolata dagli stessi movimenti e da altri gruppi extraparlamentari, l'UCI (M-L) si presenta alle elezioni del 1972, ma fallisce l'insediamento parlamentare. Nel 1974 dopo una lunga serie di scissioni ed epurazioni, Aldo Brandilari viene espulso e ciò che restava del suo stesso partito viene preso in carico dal poeta Francesco Leonetti che fonda un nuovo organo ufficiale: *La Voce Operaia*. Il 1978, dopo ulteriori separazioni che avevano ridotto la formazione a poche decine di militanti, è l'anno che sancisce la fine dell'UCI (M-L). Questo dissolvimento si inserisce a sua volta nel riflesso dei nuovi assetti politici della galassia delle aggregazioni di sinistra e di estrema sinistra dovuti ai fatti di Bologna del marzo del 1977, con la morte di Francesco Lo Russo, militante ventiseienne di Lotta Continua. Quella data per molti equivarrà a un ritiro dolente, segnato

dalla sconfitta della piazza e dalla fine degli *ideali del movimento* per chi non credeva nell'ineluttabilità di un conflitto violento.

Nelle traversie di questi eventi prende forma la rete delle relazioni che delineano il *nuovo e diverso* contatto di Pasca con un emergente *ambiente del design* milanese. In primo luogo con Francesco Leonetti, che non è solo colui che prende in consegna il partito ma è probabilmente il collegamento di Pasca con Enzo Mari, che frequentava Servire il Popolo. Leonetti, scrittore *espressionista*, poeta e giornalista italiano, amico di Pier Paolo Pasolini, Roberto Roversi e Italo Calvino, è colui che redige il manifesto (la poesia) che accompagna le *44 valutazioni* – la decostruzione del simbolo del PCI in 44 componenti formali – che Mari progetta nel 1976.

Un ulteriore spazio di comprensione della *human relation* tra Pasca e il design ci viene offerto ancora da Paolo Deganello, quando racconta di un nuovo incontro con Pasca a Milano intorno al 1974, in una “fase nella quale i suoi interessi, nel coniugare temi politici e culturali, si dichiaravano ancora verso un'azione del progetto come strumento di *lotta* e di *emancipazione*” (2024). Un dibattito altresì ospitato nella rivista *Quaderni del progetto* animata da Guido Bianchini, Ennio Chiggio e Paolo Deganello. La rivista editerà solo due ma fondamentali, numeri: nel 1974 e nel 1977. Benché più avanti nel tempo è opportuno menzionare come queste contese tra adesioni ideologiche e compiti sociali del progetto avranno modo di essere accolte nel 1993 nella formazione di ABC, un collettivo di giovani architetti e designer di sinistra “aggregatosi per promuovere una diversa cultura professionale, portatrice di forti ideali, tale da incidere con più realismo nella società civile” (Deganello, 2024). Oltre Deganello e Pasca, vi partecipano Paolo Bornello, Paolo Fello, Paolo Lomazzi, Roberto Marcatti, Paolo Pedrizzetti, Ambrogio Rossari, Mariangela Viterbo, Marco Zanini e Marcello Zigliani. Il portato *dottrinale* di quell'esperienza è riassunto da Deganello nella proiezione di *progettisti militanti* inquadrati nelle:

industrie come *progettisti tecnici*, alla pari degli operai, per incidere nel funzionamento degli ambienti produttivi. I componenti di ABC credevano che l'introduzione di saperi specialistici politicamente orientati – divenendo quindi parte di ciò che la fabbrica esprimeva come soggetto economico e sociale – avrebbe contribuito a superare i vecchi modelli industriali. (2024)

Ecco allora che il prodotto industriale concentrava su di sé un denso portato simbolico: mediava e assicurava l'ingresso del progettista tecnico

materializzando le tensioni ideologiche di un luogo avvertito come un *ring* collettivo.

A quelle condizioni il design, aprendosi ad altre discipline e a nuovi saperi, riassumeva in sé il progettista, il progetto, la produzione dei manufatti, i bisogni collettivi e una diversa qualità della merce per proporre un'alternativa alla casa borghese. Riferisce Deganello che tra le finalità programmatiche di ABC, che terminerà la sua esperienza nel 1997, vi era anche quella di proporre un'alternativa all'ADI che aveva ai loro occhi la *colpa* di esercitare un'alleanza acritica con il mondo delle imprese. Al contrario per ABC bisognava destinare al design funzioni più autonome e dialettiche, le sole in grado di riscattare l'indipendenza del progettista per incidere efficacemente nella vasta area del design.

Tornando agli anni che vanno 1973 al 1978, essi inquadrano aspetti più materiali, della vita di Pasca. Non è chiaro se egli come quadro di partito, fosse stipendiato e in che misura⁶, oppure secondo un principio più ortodosso, chi lavorava dovesse invece finanziare il partito. Resta il fatto che Pasca a Milano, come attività ufficiale, ma precaria, insegna matematica in alcune scuole medie dell'*hinterland* milanese, e non svolge mai la professione di architetto, fatte salve alcune collaborazioni non meglio definite con Enzo Mari che, verosimilmente, soprattutto tra il 1975 e il 1980, e poi oltre, riguardeeranno scritture. Manifestamente la dissoluzione del partito e di quell'area antagonista, che per molti coincide con la disgregazione delle proprie scelte totalizzanti, costituisce un personale e collettivo trauma. Molte ora, a partire da quella economica, le vite pubbliche e private da ricostruire dopo una vita vissuta prepotentemente a servizio della politica.

La Driade: l'intellettuale, l'azienda e il nuovo mestiere

Il 1978 è dunque, per più ragioni, un anno decisivo. Nel marzo dello stesso anno si presenta per Pasca un appuntamento importante con la Driade. Enzo Mari per motivi di salute non potendo seguire a Catania Enrico e Antonia Astori per presentare a un gruppo di architetti raccolti presso un importante rivenditore di mobili della città il catalogo aziendale – che lui stesso aveva graficamente curato – propone Vanni Pasca come suo sostituto. Questo fortuito incontro si trasformò, dichiara Antonia Astori, in un rapporto speciale per “la brillante dialettica che Pasca mostrava nel modellare un racconto sulla cultura del progetto, libero, colto e leggero,

condito, dove necessario, di aneddoti” (2023). Pasca in breve tempo diviene stabile consulente della Driade per le loro numerose iniziative “poiché Enrico cercava qualcuno con cui dialogare e coordinare gli argomenti da trattare nei suoi *cataloghi* anno per anno; qualcuno che lo aiutasse a capire *le parole del design*” (Astori, 2023). In un certo senso questo *affiancamento formativo*, riassume Antonia Astori, dava al fratello la possibilità di aprirsi alla complessità della cultura dei prodotti, a un loro *utilizzo culturale*.

In un contesto di forte espansione dell'azienda – con la volontà di rivolgersi al panorama internazionale intercettando altri modi di *fare design* – con Pasca che conosce l'inglese, prosegue Antonia Astori, si stabilisce dal '78 all'87 un dialogo professionale che abbracciava ogni forma di comunicazione poiché Pasca, non agendo da progettista, non aveva cause da difendere quanto piuttosto curiosità da soddisfare. Astori segnala con garbo che quando Pasca entra in azienda *sapeva molto*, esibendolo in ogni occasione, ma più di architettura che di design. Questa circostanza non rappresenta un limite, piuttosto un vantaggio per la possibilità di tradurre con assoluta indipendenza *il design* con cui entrava in contatto. Conclude Antonia Astori (2023):

è corretto dire che la Driade educa Pasca e Pasca educa la Driade anche con la sua andatura istrionica e la sua *vocazione didattica* che ti portava a riflettere costantemente, e in più direzioni, sull'evoluzione degli oggetti. A ben ricordare, per il suo indipendente modo di introdurci in diversi spazi della cultura progettuale, è stato per l'azienda una sorta di mentore, per me in particolare. Qualità favorite a sua volta da un'impresa vivace e intraprendente così congeniale al suo affabile carattere, a tratti mondano.

L'articolato *incarico aziendalista* di Pasca si può riassumere in due complementari attività. La prima di queste si riferisce a quanto egli compie in qualità di redattore per la stesura dei quattro Manuali di arredamento della Driade – La casa, Il soggiorno, La cucina e La notte – realizzati tra l'82 e l'84, un particolare strumento di sperimentazione per un innovativo e pratico modello di promozione del catalogo dei prodotti; la seconda riguarda i *famosi incontri e corsi aziendali* che Enrico Astori, con una inedita prassi di fidelizzazione, dedicava ai suoi rivenditori. Bruno Arnaboldi ricorda come questi eventi fossero decisivi nel dare vita a una peculiare rete fra quanti erano coinvolti nelle attività della Driade. L'obiettivo era dare una completa conoscenza della *mission* dell'impresa, si direbbe oggi, con una narrazione che, estendendosi all'esegesi del prodotto, procedeva dal progetto al prodotto, dalle innovazioni tecniche a quelle tipologiche, dal



[5] Vanni Pasca, Enzo Mari e Antonia Astori, primi anni '80.
(Courtesy: archivio famiglia Pasca)

mercato degli arredi all'idea di un'ambiente domestico concettualmente rinnovato [5]. A questi appuntamenti, che vertevano soprattutto sulla presentazione delle nuove proposte, partecipavano designer, direttori di riviste, personaggi della cultura, distributori e venditori:

la presenza di Pasca rendeva queste riunioni animate e partecipate. Era soprattutto capace da moderatore *in pectore*, galvanizzato da una platea così eterogenea, di fare amabili racconti colti e popolari. Per di più Pasca, creando le condizioni di un dialogo alla pari tra tutti, mostrava una capacità unica nel formare le persone a lui vicine senza volerlo necessariamente fare. (Arnaboldi, 2023)

L'esperienza con l'azienda Driade – unita alle altre che verranno – restituisce a Pasca una sorta di conoscenza disincantata del design e a noi l'eventualità di osservare come egli sia stato il precursore di una figura che non c'era: l'intellettuale a servizio dell'impresa, in grado non proprio o non solo di riempire lo spazio vuoto delle politiche industriali, ma di elaborare semmai un nuovo spazio industriale a sostegno di ulteriori progetti. In anni decisivi per la crescita della Driade, Pasca ha suggerito a un imprenditore illuminato come Enrico Astori non criteri per scegliere i designer – era sempre Astori a individuarli seguendo una propria strategia e talvolta un singolare istinto personale – quanto modelli per allineare la filosofia aziendale con la produzione aziendale. Inoltre, la propensione

di *nutrire la visione della Driade*, gli proveniva dal fatto di saper osservare i cambiamenti oltre che dal basso, anche dall'interno di una problematicità operativa, allenata da una sua inesaurita attitudine politica.

La storia del design: l'incontro, le letture, i modelli e le metodologie

L'incontro della Driade rappresenta per Pasca la concretezza di un nuovo mestiere e l'inizio di una professione che lo introduce ad ampio spettro nell'ambiente del design. Il design a Milano, a partire dai primi anni '80, si raffigurava in una grande comunità in gestazione – famiglie, aziende, iniziative, mostre, convegni, scuole, designer – e Pasca vi partecipava con lucidità ed *estraneità da intellettuale*, e dunque con maggiore discernimento.

A grandi linee le tappe di avvicinamento al 1991 vedono Pasca, durante e dopo aver concluso il suo percorso con gli Astori, proseguire come consulente aziendale con altri marchi del design italiano; incomincia a scrivere assiduamente sulle riviste di settore, a curare mostre, a insegnare design, a occuparsi a tutto tondo del design come sistema, in una realtà propositiva e ricettiva come quella milanese.

Nell'economia della scrittura del presente saggio riferiamo per il loro rilievo l'ingresso sempre come consulente, intorno alla metà degli anni '80, nell'azienda De Padova, la quale a sua volta, finanzia una significativa mostra di Pasca nel 1984, presso lo *show room* in Corso Venezia, sulla *Cultura e i mobili degli Shaker*; la funzione di redattore responsabile per l'architettura (ma non solo) nella rivista *Casa Vogue* nel 1982, mansione che si protrarrà fino al 2004, e il testo su Vico Magistretti, *Eleganza della ragione del 1991*, per Idea Book [6].

Quello dell'insegnamento rimane tuttavia il fattore di innesco per l'incontro con la storia del design. A determinarne le condizioni è la figura di Maria Luisa Scalvini, docente di storia dell'architettura nella facoltà di Architettura di Napoli. Scalvini si trasferisce presso il Politecnico di Milano, negli anni che vanno dal 1980 al 1985, dopo aver conseguito l'ordinariato. Pasca, che già conosceva la docente napoletana, scrive nei suoi appunti di essere stato chiamato a fare alcune lezioni di storia del design nei suoi corsi. L'invito è raccolto e diventa per Pasca una speciale occasione di crescita personale poiché, come sostiene Fulvio Irace: "l'ingresso dei temi storici si salda coerentemente all'attività di critico e consulente aziendale, e ai rapporti diretti che Pasca aveva con designer italiani ed esteri" (Irace,

2023). Questo incrocio di contenuti prosegue Irace, consente a Pasca di modellare quel suo procedere dinamico, per osservare il portato storico di una disciplina a più volti e significati. Il rapporto con la Scalvini prosegue anche per il debito che Pasca dichiara di avere avuto con lei nel testo dal titolo *L'immagine storiografica dell'architettura contemporanea da Platz a Giedion*, del 1984, un libro fondamentale per chiarire la crisi del paradigma del moderno. Pasca vi compare come *collaboratore esterno*, ed è ipotizzabile che questo abbia contribuito a plasmare il suo *metodo storiografico*. Una tesi stimolata dalle parole di Irace per il quale la:

Scalvini era una riformatrice della storia e ha instillato in Pasca un approccio più aperto, trasversale e sghembo, una capacità di imparare a stare su un crinale, per poter osservare un contesto, come quello italiano, in rapido divenire – siamo agli inizi degli anni '80 – che non possedeva ancora figure riconosciute di storici del design. (2023)

È bene ricordare che, esclusi i testi di Vittorio Gregotti del 1980, *Il disegno del prodotto industriale. Italia 1860-1980*, e di Enzo Frateili del 1982, *Il disegno industriale italiano 1928-1981*, il primo testo di storia del design viene pubblicato da Renato De Fusco nel 1985. Per Irace l'ingresso di Pasca nella storia del design:

coincide inoltre con l'avvio di un dibattito all'interno alle discipline storiche nelle facoltà di architettura. Tra gli anni '80 e '90 c'è stata una manifesta antitesi tra la storia scritta dagli storici e la *critica storica* – spesso etichettata come *giornalismo storico* – elaborata anche da altre figure. (2023)

Un dibattito complesso che chiama in causa figure come Manfredo Tafuri, probabilmente il principale assertore di una figura di storico privo del condizionamento della professione, stabilendo così anche la netta separazione della storia dalla critica, della teoria del progetto dalla pratica del progetto. Il critico agli occhi di Tafuri è una figura ibrida più a suo agio nella *contemporaneità del moderno*. A questo proposito le parole di Fulvio Carmagnola ci riportano a un Pasca *contemporaneo* che:

aderisce intellettualmente alla scuola di Francoforte e al pensiero del filosofo e sociologo Theodor Adorno per superare la vertigine introdotta dal postmoderno recuperando ancora il *concetto di moderno*, un Pasca che credeva per questo in una sorta di nuovo illuminismo che gli faceva

[7] Vanni Pasca nei primi anni 2000.
(Courtesy: archivio computerizzato Vanni Pasca)



dire: mi metto dalla parte del moderno per tentare comunque di capire il postmoderno. Per le stesse ragioni incarnava innanzitutto il ruolo del critico culturale dei fenomeni progettuali in termini di causa ed effetti e, in quanto critico, aveva un approccio più *contemporaneo*, più libero e paradossalmente più postmoderno. Ciononostante riteneva – ed è un aspetto sostanziale del suo percorso di studioso – che non vi potesse essere una accurata critica che non passasse dalla storia, una critica regolarmente sostenuta dalla storia ma non sottomessa ad essa. (2023)

Ulteriormente, prosegue Carmagnola, il suo essere razionalista e illuminista in senso kantiano, lo portava a essere un critico rivolto alla storia con un profilo spiccatamente problematico, di conseguenza non faceva mere descrizioni degli eventi ma prendeva posizione osservando l'intelligenza delle cose ed eventualmente la grandezza delle persone [7].

In ultimo le parole di Vanni Pasca: dai suoi appunti leggiamo che “la storia nasce sulla base degli stimoli che il presente fornisce (altrimenti perché si continuerebbero a scrivere nuove storie? E questa è un'affermazione di metodo, contro la *filosofia della storia*”.⁷ Per le stesse ragioni, prosegue Pasca:

non discuto che la storia possa avere utilità per il progetto, ma non credo sia la sua utilità principale. Secondo me la rilettura del passato parte dalle



sollecitazioni del presente e al presente ritorna, consentendo di capirlo meglio: quindi serve anche al progetto, ma anche altre discipline servono al progetto e alla cultura più in generale.

Siamo infine giunti al 1991, al primo *Convegno Internazionale di Studi storici sul Design* presso la Facoltà di Architettura di Milano. È in quest'occasione che Pasca ricorda come intendesse approfondire le storie del design da William Morris, a Herbert Read, a Sigfried Giedion, fino alle ultime voci incluse nel dibattito di quegli anni, l'occasione:

per comprendere a fondo che uno storico del design è uno storico, che nella storia c'è un dibattito sui metodi, in particolare a partire dalla metà dell'Ottocento fino ad oggi, e a me i metodi interessano molto, per questo il titolo scelto è stato *Storia e storiografia del design*. I metodi mi appassionano, sì, ma mi interessa anche la lettura critica dei progetti, di ieri e di oggi.⁸

[8] Vanni Pasca in uno schizzo dal titolo *L'architetto Pasca pensante*, autore Albanese. (Courtesy: archivio computerizzato Vanni Pasca)

Notes

1. Le conversazioni si sono svolte da settembre 2023 a gennaio 2024.
2. Dello stesso anno anche il testo Belli & Pasca Raymondi (1968b).
3. Pasca ha modo di ricordare parlando di sé: "Ho fatto il classico, con un forte interesse alla filosofia che mi fece scoprire un libro che non era nei miei di testo, quello di Ludovico Geymonat per i licei; qui la storia della filosofia inglobava la storia del pensiero scientifico, cosa che non avveniva nei classici libri di storia della filosofia. Da allora il mio interesse per la storia della scienza, e soprattutto la filosofia della scienza e l'epistemologia (da dilettante, s'intende)". Note di suo pugno recuperate nell'archivio digitale.
4. Dalle note scritte di Pasca, dai *curricula* e dalle informazioni ricavate dalle interviste, non si riesce a chiarire del tutto la cronologia dei due diversi profili concorsuali, divisi tra Composizione architettonica e Urbanistica, che lo avrebbero visto impegnato tra il 1968 e il 1972.
5. Dall'Inventario del Fondo archivistico A. Gracci custodito presso l'Istituto Storico della Resistenza Toscana, Comitato Fiorentino per la liberazione di Vanni Pasca con estratti da *Servire il popolo* del 10 giugno 1972, <https://www.istore-sistenzatoscana.it/pdf/inventario%20gracci.pdf>.
6. Non sono state ricavate informazioni certe circa il ruolo di Pasca nel partito. Egli non collaborava esplicitamente alle attività dei giornali come il settimanale *Servire il popolo* e il quotidiano murale *La voce operaia*, affisso ogni mattina agli ingressi delle fabbriche. A memoria di Maria Rosaria Spanò era impegnato nel comitato centrale e si occupava in senso lato dei finanziamenti.
7. Vanni Pasca, appunti autografi dal suo archivio (n.d.).
8. Pasca, appunti autografi (n.d.).

References

- Argan, G. C. (1954). *Relazione introduttiva al I Congresso internazionale di Industrial design*, X Triennale di Milano. In Gamba, G., (Ed.) (2003), *Progetto e oggetto* (pp 73-78). Edizione Medusa.
- Arnaboldi, B. (2023, November 21). Interview with the authors.
- Astori, A. (2023, November 9). Interview with the authors.
- Balestrini, N., & Moroni, P. (1988). *L'orda d'oro 1968-1977. La grande ondata rivoluzionaria e creativa, politica ed esistenziale*. Feltrinelli.
- Belli, A., & Pasca Raymondi, G. (1967). Il metodo scientifico nella pianificazione. *Op. Cit.*, 10, 33-52.
- Belli A., & Pasca Raymondi G. (1968a). Valori ed obiettivi della Pianificazione. *Op. Cit.*, 11, 65-85.
- Belli, A., & Pasca Raymondi, G. (1968b). *Metodo scientifico e struttura del territorio*. Fac. di Architettura, C.N.R. Napoli.
- Carmagnola, F. (2023, November 15). Interview with the authors.
- Deganello, P. (2024, January 31). Interview with the authors.
- Guida, E., (2007). *Roberto Mango. Progetti realizzazioni ricerche*. Electa.
- Irace, F. (2023, November 15). Interview with the authors.
- Magnaghi, A., Perelli, A., Sarfatti, R., & Stevan, C. (1970). *La città fabbrica. Contributi per un'analisi di classe del territorio*. Clup.
- Parrinello, G. (2008). La sinistra rivoluzionaria italiana dopo il Sessantotto Esperienze, orizzonti, linguaggi. *Storicamente*, 4, 1-17. <https://storicamente.org/parrinello>.
- Scalvini, M. L., & Sandri M. G. (1984). *L'immagine storiografica dell'architettura contemporanea da Platz a Giedion*. Officina edizioni.
- Spanò, A. (2023, November 8). Interview with the authors.

VANNI PASCA: UNA DIREZIONE DI LAVORO PER IL DESIGN DEL PROSSIMO FUTURO

Pietro Nunziante

Università degli Studi di Napoli Federico II

Abstract

This paper seeks to offer insights for reconstructing, albeit in a fragmented and unstructured manner, Vanni Pasca's formative journey. It explores the network of influences and relationships that shaped his perspective, providing clues to understand his evolution within a dynamic and unconventional trajectory – one that was deliberately alternative, non-conformist, and decidedly eccentric from the outset.

Keywords

Cultural transitions, human relations, design criticism, design history

L'architettura non deve essere identificata con il disegno industriale, ma entrambe sono discipline creatrici dell'equipaggiamento umano, e quando una di esse non funziona, neppure l'altra funziona.

Tomàs Maldonado

Vanni Pasca nasce nel 1936, attraversa nell'adolescenza un tempo che dal punto di vista politico, gli anni a cavallo tra i '40 ed i '50, caratterizzato in tutto il mondo da profonde tensioni e grandi cambiamenti; dopo la fine della seconda guerra mondiale l'Italia fu teatro di una transizione tumultuosa, con il crollo del regime fascista, la fondazione e passaggio ad una moderna democrazia parlamentare; a Napoli emerge la storia complessa di forti movimenti, di matrice socialista e comunista; la città fu al centro di molte agitazioni politiche, simultaneamente teatro di un dibattito fertile e acceso, ma fu anche la città in cui erano ancora prevalenti le forze della conservazione, i monarchici e una democrazia cristiana compromessa con settori della criminalità. Le elezioni democratiche portarono alla nascita di un nuovo ordine politico, ma anche a conflitti e tensioni tra le varie fazioni, la nascita e lo sviluppo di linee culturali completamente nuove e contraddittorie al tempo stesso. Lo studio dell'architettura a Napoli, in questo periodo, ha riflettuto la tumultuosa vicenda politica, le sfide culturali, economiche e progettuali dell'epoca, le conquiste e le attese di un mondo in rapida trasformazione, i fallimenti e le derive della cultura che era radicata sulle posizioni teorico-politiche del crocianesimo e del liberalismo; per inciso Benedetto Croce votò al referendum in favore della monarchia! Durante la fase finale della seconda guerra mondiale la città aveva subito pesanti bombardamenti, questi avevano causato distruzioni significative nel suo tessuto urbano, in particolare nelle aree del suo apparato produttivo e industriale, e anche nella parte antica. La ricostruzione postbellica vide l'emergere di nuove idee architettoniche e teorie urbanistiche, con un insieme di azioni, progetti e approcci che riflettevano e rappresentavano sia la tradizione che l'innovazione. La città era stata teatro di grandissime distruzioni e poi di una occupazione militare che ne aveva aggravato i drammi sociali ed economici, negli anni del secondo dopoguerra la città di Napoli fu però un luogo singolare dello sviluppo di una classe intellettuale nuova, formata nella dimensione minoritaria della critica marxista, figlia di un momento storico che vide l'affermarsi dei monarchici e dei neofascisti legati al laurismo da un lato e l'emergere di nuove forze di sinistra radicate sui valori dell'antifascismo dall'altro.

I fantasmi e le miserie della guerra continueranno a lungo ad agitarsi nella letteratura napoletana, producendo una sorta di “dopoguerra infinito”, ambiguo sentimento di una città sospesa nell’incertezza del proprio destino. Si potrebbe dire che Napoli non si è mai ripresa dalla guerra. (Pesce, 2020)

In questo contesto Pasca incontra alcune figure che diventano essenziali per la sua formazione, in primo luogo Vera Lombardi, professoressa di filosofia del più importante liceo classico della città, il liceo Umberto; lo stesso frequentato da tante figure importanti, tre presidenti della repubblica: Enrico De Nicola, Giovanni Leone e Giorgio Napolitano, intellettuali come Giuseppe Patroni Griffi, Francesco Rosi, Raffaele La Capria, Antonio Ghirelli, e poi negli anni seguenti Erri De Luca, Mario Martone, Maurizio Barendson, Andrea Ballabio, e molti altri. Un liceo classico in cui i docenti erano state figure del calibro di Michele Kerbacker, Cecilia Dentice D’Accadia, Nicola Abbagnano, Giovanni La Magna, Angelo Nucciotti, Vera Lombardi, proprio la Lombardi, la quale era stata partigiana e antifascista fin dalla prima ora, socialista eretica e non allineata alle ortodossie, la quale ebbe un ruolo fondamentale nel contribuire a formare una generazione di giovani intellettuali critici, attivi e impegnati; Pasca sin dal liceo si distinguerà per intelligenza e curiosità, capacità di *leadership* e volontà di agire. Sono gli anni ’50, quelli in cui si sviluppa uno scontro politico e culturale profondo nella città in cui permangono da un lato le forze del conformismo, rappresentative di una realtà arretrata, ancora legata ai valori del regime; dall’altro quello di una gioventù vitale, che si esprimeva nei circoli della critica all’ortodossia del partito comunista e guardava a figure di intellettuali eretici esemplari: Renato Caccioppoli, Luigi Cosenza, il gruppo Gramsci (diretto da Guido Piegari) che attraeva giovani intellettuali e li iniziava alle pratiche dei gruppi di studio, alimentando gli irrequieti protagonisti di una cultura in movimento, attraverso un dibattito acceso nella pubblicistica, come tra le riviste, Nord e Sud diretta da Francesco Compagna¹, punto di attrazione della cultura liberal-socialista da un lato, e Cronache Meridionali² espressione della cultura comunista dall’altro. Vi fu poi un processo di rimescolamento delle appartenenze, quelle ideologiche in primo luogo, che portò alla nascita di esperienze singolari e uniche nel panorama nazionale, la fondazione del movimento della Sinistra Universitaria, movimento rappresentativo di un’avanguardia che anticiperà di qualche anno quello che sarà il movimento studentesco del sessantotto, animata da Gerardo Marotta, Ennio Galzenati e altri, la quale ebbe una parte importante nel determinare la singolarità di un “lungo sessantotto”, il cui germe sorge anni prima del maggio francese. Infatti già nel 1964

a Napoli l’università venne occupata temporaneamente da un movimento studentesco emerso dal basso, quello che si oppose alla riforma universitaria e aderì contemporaneamente alla rivolta di Berkley, un movimento che si svilupperà su un terreno di cultura politica poco studiata dal punto di vista storico, manifestazione di una diversa composizione e identità della “soggettivazione rivoluzionaria” (Il ’68 a Napoli, 2018), in particolare negli ambiti dell’arte, della musica, della letteratura (De Fusco, 1996) dell’architettura, e poi negli ambienti delle discipline scientifiche come lo studio della fisica.

La vicenda della formazione di Pasca non può essere compresa senza inquadrarla in questo ambiente, in un *milieu* culturale specifico, che anticipò il pensiero critico, i conflitti e il dibattito che precedette l’esplosione della protesta sociale del ’68 studentesco e poi del ’69 operaio, nel mezzogiorno d’Italia e nella sua capitale culturale. A Napoli si sviluppa, dopo una prima fase di adesione alla politica e alla proposta espressa dal PCI, un progressivo allontanamento dalla ortodossia delle nuove energie e personalità, proprio perché in quegli anni, alcuni esponenti della cultura togliattiana operavano direttamente, in primo luogo Giorgio Amendola e Mario Alicata, i quali esprimevano disciplinatamente un’idea di meridionalismo basato sulla rinascita ispirata dalla politica del PCI nazionale poco digeribile per i giovani intellettuali ispirati ai valori rivoluzionari dell’epoca. Pasca, giovane di 24 anni, è uno dei tre studenti architetti che Gerardo Chiaromonte, leader del PCI in Campania, richiama all’ordine, in un incontro informale, perché cominciavano ad esprimere liberamente critiche alle politiche urbanistiche della DDR; Chiaromonte, il leader di quella che diventerà poi la linea migliorista del partito comunista, convocava in una pizzeria un gruppo di giovani studenti a cui richiedeva energicamente di temperare le critiche pubbliche ai risultati delle politiche urbanistiche e agli esempi propagandati oltre cortina di ferro.

Mentre emergeva una tensione ai valori del pensiero rivoluzionario, legate all’eredità della Resistenza, al riconoscimento della liberazione come mito sociopolitico, la meglio gioventù della città incontrò in quegli anni altre condizioni e stimoli, l’emergere di nuove categorie interpretative del sistema capitalistico: l’operaio massa, il sottoproletariato urbano, il femminismo come fattore complesso che criticava la teoria comunista egemone, la metteva in crisi perché ancora profondamente patriarcale.

Il 1954 rappresenta l’*annus mirabilis* del design italiano (Lees-Maffei & Fallan, 2014), perché viene fondato il premio del Compasso d’Oro, nasce la rivista Stile Industria, la quale rinnoverà, a partire da Milano il dibattito sul design, emancipandolo progressivamente da arte applicata a settore propulsivo di una nuova industria, una industria produttiva sempre più

rivolta al soddisfacimento di bisogni quotidiani, orientata intenzionalmente dalle esperienze più significative dell'epoca (da Olivetti alla nascita del sistema design italiano).

Nel 1956 viene fondata l'ADI l'associazione per il disegno industriale, con lo scopo di

promuovere la formazione di un ambiente favorevole agli sviluppi del disegno industriale in Italia attraverso frequenti contatti fra le persone e nuovi rapporti fra categorie tecniche professionali e industriali, chiarendo nello stesso tempo quei principi che sono alla base di una più efficiente attività professionale, allargando le conoscenze specifiche per raggiungere ad una integrazione di tutte le forze che concorrono a tali scopi.

È il 1954 l'anno in cui Giovanni Maria Pasca Raymondi si iscrive alla Facoltà di Architettura di Napoli, nella città si fronteggiano culturalmente e politicamente da un lato il magistero indipendente di Luigi Cosenza, docente incaricato (a contratto si direbbe oggi) presso la Scuola Politecnica di Ingegneria, comunista e riconosciuto punto di riferimento dei giovani architetti, dall'altro Marcello Canino figura egemone presso la Facoltà di Architettura, professore di progettazione e principale progettista in città.

Pasca diventerà nella facoltà di architettura un punto di riferimento di quegli studenti architetti più impegnati politicamente, sarà il più radicale di quel gruppo che annovererà tra gli altri Aldo Loris Rossi, Salvatore Bisogni, Agostino Renna, Cesare de Seta, Ermanno Guida e molti altri.

È in occasione dell'assegnazione del premio Compasso d'Oro alla carriera alla fine del 2020, che Pasca ricorderà quanta influenza ebbe sulla sua generazione e nell'ambiente della Facoltà di Architettura l'arrivo (il ritorno dopo una decina di anni vissuti negli Stati Uniti) di una figura come Roberto Mango, il quale rappresentò una ventata di rinnovamento radicale del modo di fare didattica e di intendere il progetto. Fu infatti Mango che nel 1958, primo professore incaricato con libera docenza del corso di Disegno industriale, la ventata di novità di cui Pasca testimoniò l'impatto è espressa dalla prolusione al Corso di Disegno Industriale a Napoli pubblicata proprio su *Stile Industria* nel 1959:

Una valutazione generica, tuttora alquanto diffusa, riduce il significato di "industrial design" al senso sommario di disegno per la produzione e riconosce sotto questa sigla, in verità poco felice, una esigua casistica di elementi per lo più dimensionalmente limitati. È comunque errore l'equivocare il disegno industriale con prodotti dell'industria, identificare, cioè,

la disciplina con i suoi risultati più contingenti e questi, è necessario riconoscere, derivano spesso da presupposti troppo modesti per esigere uno studio particolare. (Mango, 1959)

Pasca è presente a questa prolusione e ne riporterà, in numerose conversazioni³ l'impatto, l'effetto dirompente sui giovani e più sensibili allievi della scuola napoletana, i quali erano ancora legati a figure di docenti architetti che si esprimevano con modi assertivi e autoritari, come il Canino, ma anche i più aperti e talentosi tra i suoi allievi (Giulio De Luca, Carlo Cocchia, Stefania Filo Speciale, Massimo Nunziata e altri), Pasca raccontava come Canino fosse sempre attorniato dallo stuolo di assistenti protesi a servire piuttosto che a discutere con il maestro. La prolusione al corso fu pubblicata dunque a Milano ed ebbe un rilievo nel dibattito nazionale, eppure la biblioteca della Facoltà di Napoli non ne conserva memoria, non avendo i numeri di *Stile Industria*; inoltre nello stesso numero 24 del 1959 vi era anche un'importante relazione scritta da alcuni studenti del quarto e quinto anno del corso in Architettura, i quali riportavano la questione polemica della didattica del disegno industriale ed il problema del suo insegnamento come fattore essenziale per l'allargamento culturale e disciplinare della formazione dei progettisti. Lo stesso Mango aveva espresso questa preoccupazione sostenendo che:

abbiamo tutti la percezione di una più fondata certezza nelle precipe competenze del disegno ma non sappiamo a quale punto ancorarla. Occorre ora determinare l'ampiezza e l'etica di quel linguaggio ma occorrono, pure, con gli uomini che operano, quelli che sappiano trasmetterlo. Il processo educativo si attua soltanto nel pensiero che è dietro l'etichetta accademica. (1959)

Stava emergendo quella che sarà una contraddizione tra gli approcci della scuola tradizionale dell'architettura e le forze di innovazione che guardavano allo sviluppo industriale come opportunità di grande cambiamento, in primo luogo dei metodi del progetto e degli scopi della produzione che non poteva che misurarsi con una nuova dimensione industriale.

L'approccio di Mango al design come strumento di ricerca sui temi del progetto contemporaneo, si è dunque sviluppato attraverso una sorta di responsabilità civile che finì per indirizzare la disciplina, in senso molto attuale, come un campo progettuale aperto ai bisogni espressi dalle comunità locali. (Cristallo & Morone, 2018)

Gli interessi di Pasca però sembrano indirizzarsi maggiormente alla dimensione urbanistica della trasformazione economica che la società nel suo complesso attraversava. Le letture e le attività di questa fase ancora da studente lo spingono verso due dimensioni, linee principali del dibattito: da un lato la letteratura scientifica più avanzata sviluppata nel campo degli studi urbani e del planning, in particolare quello di matrice anglosassone, dall'altra la partecipazione al dibattito critico nazionale, quello che muoveva dalla critica al mito della società opulenta e guardava all'urbanistica come azione di giustizia sociale ed economica. A partire da queste posizioni nel 1963 Pasca è uno dei quattro partecipanti provenienti dalla Facoltà di Napoli ammesso al seminario di Arezzo, dove il “Corso sperimentale di preparazione urbanistica” fu organizzato dal Centro studi della fondazione Adriano Olivetti; il Corso aveva la direzione di Ludovico Quaroni, Giancarlo De Carlo, Ezio Cerutti, Eduardo Detti e Riccardo Musatti; fu un evento storico per la cultura del progetto, in primo luogo perché mise in contatto i giovani studiosi più promettenti in Italia, sotto l'ombrello innovativo di una iniziativa culturale promosso e finanziato dalla più importante e innovativa impresa industriale dell'epoca; fu “l'evento significativo” (Ferrari, 2005) di quegli anni, quello che maggiormente “attraversa diagonalmente gli avvenimenti [...] mettendo a confronto molti degli architetti italiani e rivelandone appartenenze e linee di ricerca”. Fortemente voluto da Quaroni e De Carlo, il corso intendeva “contribuire allo sviluppo degli studi sulla pianificazione territoriale e sulla preparazione specifica degli urbanisti”. I partecipanti, erano stati selezionati e ospitati a totale carico dell'ente organizzatore e ad essi venne assicurato anche un rimborso in forma di borsa di studio. Il tema proposto era “la città e il suo territorio: esame delle interrelazioni e delle interazioni tra alcune città tipiche italiane e le rispettive aree d'immediata influenza e di integrazione” con l'obiettivo di “accertare le reali possibilità di dare vita ad una scuola di urbanistica al di fuori degli istituti universitari tradizionali”. Innovativo e progressista, il Corso fu “un monumentino all'innovazione” come lo definì Massimo Fichera, allora segretario generale della Fondazione, e si sviluppò come intervento di una fondazione industriale alla trasformazione del dibattito scientifico, un'azione esterna al sistema accademico che era orientata a provocare un salto in avanti dei metodi nella ricerca e nella didattica del progetto. Il corpo docente del seminario di Arezzo annoverava come assistenti Ognibene, Rossi, Ceccarelli, Dardi, Cusmano, Neri, Tafuri, Bisogni e Quistelli; si venne a costituire un gruppo di architetti-urbanisti che si contrapponevano intenzionalmente alla didattica muratoriana, ancora esclusivamente basata

sull'oggetto architettonico – attento alle logiche interne al progetto come cosa a sé, apparentemente distaccato dal contesto ambientale e sociale – costituisce una nuova forma di didattica sul rapporto tra l'oggetto architettonico e la città, interessata nei suoi fenomeni (urbani, sociali, economici). (Ferrari, 2005)

Il cambio di paradigma nella ricerca progettuale fu la plastica rappresentazione di un fenomeno che rifletteva l'evoluzione delle pratiche produttive, delle riflessioni innovative nel mondo della produzione e nelle sue contraddizioni la presa del centro del dibattito da parte di una nuova generazione.

Tradizionalmente, il processo di progettazione era stato trasmesso come una visione lineare e sequenziale, con le fasi distinte orientate allo sviluppo e alla realizzazione. Si assistette a un'importante trasformazione, laddove si posero le basi per riformulare i compiti della progettazione, che non riguardava solo gli oggetti, ma i processi, in primo luogo quelli produttivi, nelle loro contraddizioni e opportunità, mettendo al centro della riflessione sempre più il punto di vista della programmazione, intesa come sintesi interdisciplinare delle pratiche e delle azioni di progettazione, e del rapporto bidirezionale tra sapere e potere, tra conoscenza e possibilità dell'azione politica.

Visto nell'insieme, dal punto di vista della programmazione e della pianificazione nazionale, il fenomeno del disegno industriale viene, immediatamente a ricadere sotto il problema dell'industria in generale. E, necessariamente il problema dell'industria porta ad un discorso molto complesso che implica le scelte fondamentali di indirizzo di un'intera società. (Guiducci, 1965)

È sempre Mango che raccoglieva nelle sue dispense (1964-1967) questi punti di vista e li metteva a disposizione di una forma di sperimentazione e ricerca che attorno alla dimensione didattica affermava una nuova dimensione etica del fare progettuale, su questa sperimentazione nel 1967 conseguì il Compasso d'Oro, di cui fu insignito proprio per le ricerche sul design e l'attività di ricerca didattica, nelle motivazioni del premio si legge

La Commissione ravvisa in queste ricerche, sviluppate per il Corso di Disegno Industriale presso la Facoltà di Architettura dell'Università di Napoli, un importante contributo di documentazione e di analisi, riguardante il design d'ambiente e sottolinea l'organicità della ricerca e la ricchezza dell'informazione che mette a disposizione degli studenti un ampio materiale adeguatamente coordinato.

La ricerca sperimentale su modi e forme dell'abitare in una società industriale di massa, la qualificazione dello spazio pubblico, portò Mango "a fissare pionieristicamente le coordinate teoriche e metodologiche di quell'environmental design" (Menna, 2017), ancora oggi questo approccio guida la scuola napoletana di design della Federico II.

Su tali temi si disvela più nitida la sua concezione di industrial design: non la disciplina rivolta a isolare il progetto del prodotto industriale all'interno di logiche sostanzialmente commerciali, ma parte di un progetto globale di trasformazione dell'habitat umano sensibile a una dimensione sociale che impegna il designer ad un'assunzione di responsabilità di significato civile.

Da queste sollecitazioni principali e da una intensa attività di studio, traduzione di testi in lingua inglese e approfondimento teorici, emergono i primi tre contributi di ricerca pubblicati a propria firma e in collaborazione con Renato De Fusco, Attilio Belli e Niclo Palmieri su *Op. Cit.*; nel 1966 con un resoconto e studio che rappresenta l'adesione allo strutturalismo; nel 1967 con un saggio sull'applicazione del Metodo scientifico nella pianificazione (Belli & Pasca, 1967), e nel 1968 con le conclusioni legate a una rassegna parte di uno studio condotto presso l'Istituto di Composizione della Facoltà di architettura di Napoli e finanziato dal C.N.R nel quale si conclude la riflessione sul rapporto mutuo tra pianificazione fisica e pianificazione economica, tra le implicazioni *a priori* e quelle *a posteriori*, le quali vengono messe in discussione in una luce in cui gli obiettivi politici e sociali sono gli elementi costitutivi delle finalità della pianificazione.

Il 1968 è l'anno in cui Pasca pubblica il resoconto conclusivo della ricerca sulla pianificazione finanziata dal CNR (Belli & Pasca, 1968), da questo momento si congeda dal suo nome di battesimo e intraprende un percorso ulteriore, una traiettoria umana e intellettuale solo in parte ricostruibile in modo documentato, si trasferirà a Milano dove entrerà in relazione con alcune realtà più avanzate di progettualità industriale politica e sociale, con l'affermarsi di cicli politici e produttivi molto più veloci e avanzati; l'incontro con Enzo Mari, e l'attività di *copyrighting* per alcune delle principali aziende del design Italiano saranno la palestra in cui emergerà come uno tra i più lucidi, brillanti e attivi protagonisti dell'azione di promozione e progresso del design, con capacità di cura editoriale e di iniziativa culturale, di impegno accademico, organizzativo e scientifico che lo porterà a contribuire alla fondazione di alcune tra le più rilevanti iniziative del design italiano dagli anni '80 in poi; sempre con un punto di vista laterale, provocatorio, fondato

e profondamente innovativo. Pasca era un lettore onnivoro, un curatore meticoloso e un docente curioso delle motivazioni dei suoi allievi; è stato testimone di una storia speciale e fondatore di una visione dei fatti del design, che sono sempre stati intesi come espressione di una storia, una storia più ampia, quella della cultura dell'epoca in cui quella del design si iscrive. Le matrici di fondazione di ciò che esprimerà come critico, storico e docente avevano radici robuste, sono state le fondamenta di un pensiero che è oggi ancora capace di fornire una direzione di lavoro per la ricerca in design del futuro prossimo.

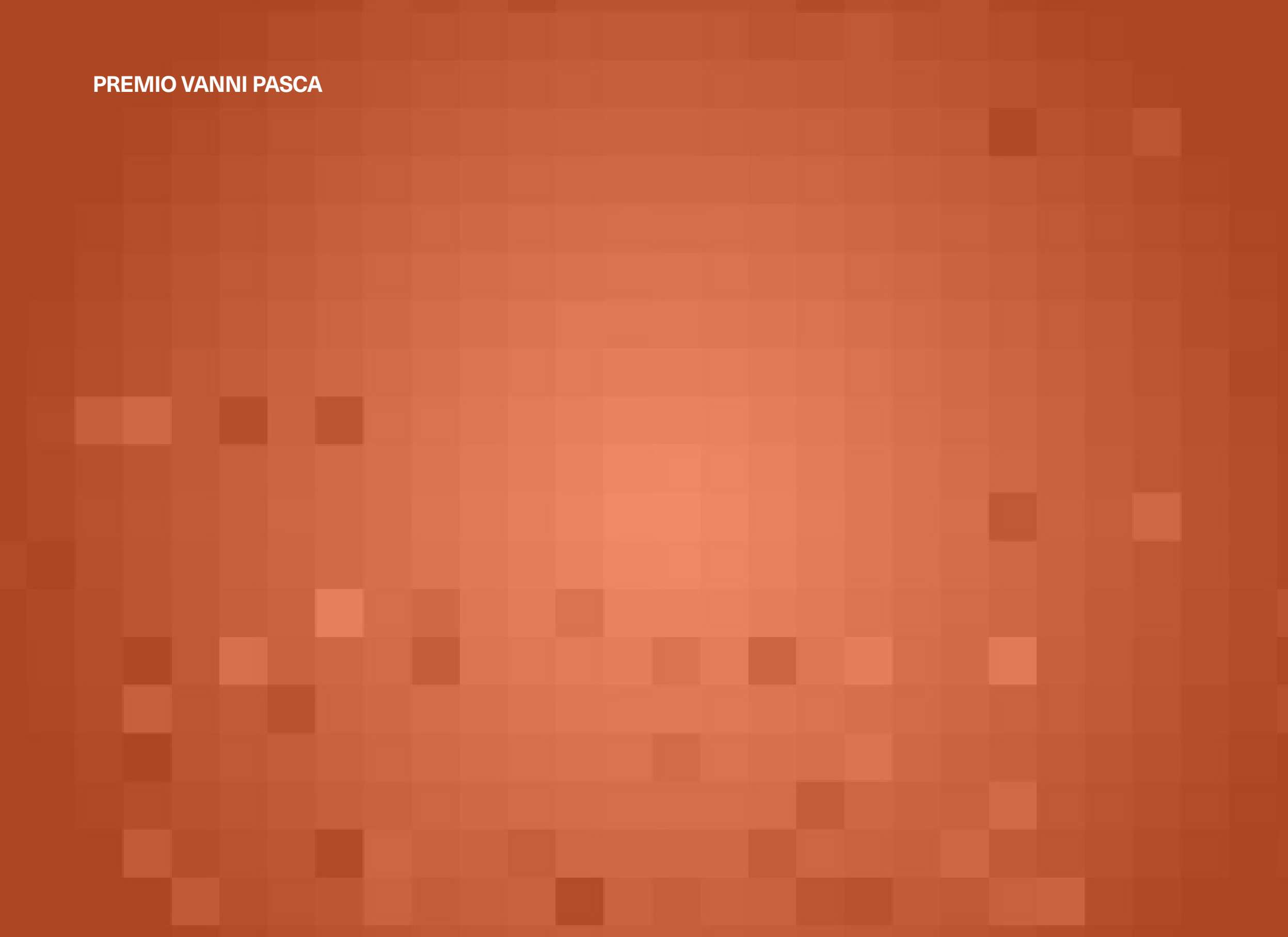
Notes

1. https://it.wikipedia.org/wiki/Francesco_Compagna
2. <https://patrimonio.archivio.senato.it/inventario/scheda/giacomo-mancini/IT-AFS-043-002441/cronache-meridionali-anni-1954-58>
3. In particolare ne discusse alla presentazione del volume Ermanno Guida *Roberto Mango, progetti, realizzazioni, ricerche* (2006). La presentazione è avvenuta all'interno di un padiglione della Mostra d'Oltremare dove proprio nel 1964 era stata ospitata la prima mostra sul design allestita dallo stesso Mango e curata da Gregotti.

References

- Belli, A., & Pasca Raymondi, G. (1967). Il metodo scientifico nella pianificazione. *Op. Cit.*, 10, 33-52.
- Belli A., & Pasca Raymondi G. (1968). Valori ed obiettivi della Pianificazione. *Op. Cit.*, 11, 65-85.
- Cristallo, V. & Morone, A. (2018). Per il sociale e lo sviluppo locale, il Design presso la Federico II di Napoli. *QuAD Quaderni di Architettura e Design*, 1. http://www.quad-ad.eu/wp-content/uploads/2018/07/09_QuAD_I_PALLOTINO.pdf.
- De Fusco, R., Palmieri, N., Pasca Raymondi, V. (1966, September). Note per una semiologia figurativa. *Op. cit.*, 7.
- De Fusco, R. (1996). *Storia, progetti e parole su Napoli. Scritti brevi (1979-1996)*. Fiorentino.
- Ferrari, M. (2005). *Il progetto urbano 1940-1990*. Alinea Firenze.
- Guida, E. (2006). *Roberto Mango, progetti, realizzazioni, ricerche*. Electa.
- Guiducci, R. (1965, May). Pianificazione e Design. *Comunità*, 129.
- Il '68 a Napoli – Frammenti dall'archivio della Biblioteca Nazionale [Video]. (2018). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0Ozv5EjoRfw>.
- Lees-Maffei, G. & Fallan, K. (2014). *Made in Italy: Rethinking a Century of Italian Design*. Bloomsbury Academic.
- Mango, R. (1959). *Stile Industria*, 24.
- Mango, R. (1964-1967). *Environment Design, Design e arredo urbano 1-2, per un design di ambiente 3,4,5*. Facoltà di Architettura di Napoli.
- Menna, G. (2017). *Roberto Mango designer. 1950-1968. Riflessioni su ricerca, storiografia e didattica del design in margine a una mostra napoletana*.
- Pesce, G. (2020). Il dopoguerra infinito di napoli in natura società letteratura. In A. Campana, F. Giunta (Eds.), *Atti del XXII Congresso dell'ADI – Associazione degli Italianisti* (Bologna, September 13-15, 2018). Adi editore.

PREMIO VANNI PASCA



PREMIO TESI DI STORIA DEL DESIGN “VANNI PASCA”

I edizione, 2023

Nel 2023 AIS/Design ha deciso di attivare un premio biennale per tesi di storia del design intitolato a Vanni Pasca (1936-2021), storico del design, fondatore dell'Associazione e suo primo presidente. In ideale continuità con l'impegno di Pasca, questa iniziativa è pensata per sostenere e promuovere gli studi storici e particolarmente il lavoro di giovani ricercatori e studiosi a fronte di un contesto, quello dell'accademia e dell'editoria italiane, che tutt'oggi non offre adeguate condizioni per lo sviluppo e la circolazione della conoscenza storica nel campo del design, e ancor meno per la formazione e la carriera degli storici del design.

Rivolto sia a tesi di laurea magistrale sia a tesi di dottorato, il premio, non economico, punta dunque a valorizzare ricerche relative alla storia del design in tutte le sue articolazioni, che si distinguano per l'originalità del tema e dell'approccio interpretativo e critico; la rilevanza rispetto agli sviluppi degli studi storici del design; il rigore metodologico, specialmente per quanto riguarda lo studio di fonti primarie; la coerenza e la chiarezza dell'esposizione.*

Questi criteri hanno guidato il lavoro della Commissione di valutazione della prima edizione che ha visto la candidatura di undici tesi dedicate a temi molto diversi, ma con una concentrazione su vicende, figure e fenomeni relativi alla storia italiana del design e particolarmente del graphic design.

La Commissione, coordinata da Elisabetta Trincerini (Direttivo AIS/Design, Università degli studi di Ferrara), ha coinvolto Raimonda Riccini (*past president* AIS/Design, Università luav di Venezia), Giampiero Bosoni (condirettore "AIS/Design Journal" e *past president* AIS/Design, Politecnico di Milano), Rosa Chiesa (Università luav di Venezia), Carlo Vinti (Università di Camerino). L'attento lavoro di lettura svolto nella primavera 2023 ha portato la Commissione a esprimere un generale apprezzamento in merito alla qualità delle ricerche candidate, e infine ad attribuire un premio *ex aequo* per le tesi di laurea magistrale e un premio per la tesi di dottorato. Come si legge nelle motivazioni integrali riportate di seguito, con questo riconoscimento la Commissione ha voluto segnalare l'attenzione che le ricercatrici hanno dato a questioni e aspetti del design ancora oggi trascurati dalla storiografia, specialmente italiana, premiando inoltre il necessario lavoro di indagine svolto su documenti e fonti primarie.

Nelle pagine successive sono pubblicati i paper che le tre premiate hanno presentato in occasione del VI Convegno AIS/Design, all'interno della sessione dedicata a Vanni Pasca, il 25 novembre. Come hanno sottolineato in questa occasione i figli Aldo e Vittoria Pasca – che hanno fin da subito accolto con gioia la istituzione del premio – le tesi scelte richiamano appieno la capacità che Vanni Pasca aveva di “leggere la trama di fili che teneva interconnessa la storia del design con gli altri piani della storia e delle differenti discipline e aree del sapere”.

Il fatto, infine, che i premi siano stati attribuiti tutti a giovani studiose, ricercatrici e professioniste, e che la loro presentazione pubblica si sia tenuta in coincidenza con la giornata internazionale per l'eliminazione della violenza contro le donne conferisce a questa prima edizione del premio un valore speciale.

Motivazioni della Commissione di valutazione

Tesi di laurea magistrale. Premio ex aequo

- Linda Raffaelli, Riviste *LGBTQIA+*. *Archivi di lotte per la visibilità e resistenze alla norma in Italia fra anni Settanta e Ottanta*. Relatrice Maddalena Dalla Mura. Corso di laurea in Design del prodotto e della Comunicazione visiva, Università luav di Venezia, a.a. 2021/2022.

Motivazione: *per l'apertura verso temi non tradizionali che contribuiscono al superamento di interpretazioni storiografiche autoriali e della convenzionale concentrazione sul mondo strettamente professionale del design. La tesi affronta un tema poco esplorato, rilevante sia per gli studi storici sul graphic design sia per lo studio di importanti fenomeni politici, sociali e culturali contemporanei (movimenti di liberazione omosessuale, oggi LGBTQIA+). La ricerca storica, lo studio e analisi di fonti e documenti sono svolti correttamente. La tesi presenta temi, materiali e riflessioni interessanti anche per future ricerche.*

- Claudia Vagnoni, *La reliure de notre temps, la diffusione della rilegatura a spirale metallica (1920-1940)*. Relatrice Fiorella Bulegato. Corso di laurea in Design del prodotto e della Comunicazione visiva, Università luav di Venezia, a.a. 2021/22.

Motivazione: *per l'apertura verso temi non tradizionali che contribuiscono al superamento di interpretazioni storiografiche autoriali e della convenzionale concentrazione sul mondo strettamente professionale del design. La tesi sceglie un oggetto minimo e anonimo, ma carico di connotazioni ideologiche, la spirale metallica, come lente per esaminare e discutere gli sviluppi della grafica negli anni fra le due guerre mondiali, in diversi contesti culturali (Francia, Italia, Stati Uniti). Corretta la gestione delle fonti utilizzate. La tesi contiene informazioni, spunti e riflessioni preziosi anche per future ricerche.*

Tesi di dottorato

- Monica Pastore, *Linguaggi ibridi: I progettisti grafici italiani e il computer come nuovo strumento di progetto tra gli anni Ottanta e Novanta*. Relatrice Fiorella Bulegato; Correlatrice Maddalena Dalla Mura. Dottorato in Scienze del Design, Scuola di dottorato, Università luav di Venezia, Ciclo 33° di dottorato.

Motivazione: *per l'originalità e la rilevanza del tema che risponde alla necessità di fare avanzare, nel campo degli studi storici del graphic design e del design in generale, l'analisi e interpretazione di trasformazioni e fenomeni storici – come l'avvento delle tecnologie digitali – che incidono sul contemporaneo. Sono apprezzate, a fronte di un territorio di indagine vergine in Italia, la ricerca, gestione e interpretazione di fonti diverse – materiali e documenti d'archivio, fonti orali. La tesi contiene informazioni e riflessioni utili per future ricerche.*

Elisabetta Trincerini, Direttivo AIS/Design, Università degli studi di Ferrara
Raimonda Riccini, *past president* AIS/Design, Università luav di Venezia
Giampiero Bosoni, condirettore "AIS/Design Journal", Politecnico di Milano
Rosa Chiesa, AIS/Design, Università luav di Venezia
Carlo Vinti, AIS/Design, Università di Camerino

* Il regolamento è riportato nel sito di AIS/Design, <https://www.aisdesign.org>.

LE PROGETTISTE ITALIANE E IL COMPUTER COME NUOVO STRUMENTO DI PROGETTO NEGLI ANNI OTTANTA E NOVANTA

Monica Pastore
Politecnico di Bari

Abstract

Starting from the Ph.D thesis *Linguaggi ibridi. I progettisti grafici italiani e il computer come nuovo strumento di progetto tra gli anni Ottanta e Novanta* (Hybrid Languages: Italian Graphic Designers and the Computer as a New Design Tool Between the 1980s and 1990s), situated within the history of graphic design, this contribution delves specifically into the contributions of two women, Patrizia Di Gioia and Alessandra Morcella, who were key figures in the Italian graphic design scene of the 1990s. Their work is among the case studies examined in the thesis research, which primarily emphasized the designers' perspectives, focusing on their experiences and interactions with digital tools through an analysis of materials from their personal archives and those of their clients.

The experiences of these two designers share certain defining characteristics: their involvement in a specific and previously unexplored design context that was more open to experimentation through digital tools – the night-life entertainment industry; their geographical base in the Emilia-Romagna region; and their expressive approach to graphic design. This included deconstructed composition grids, digital typography, bright and fluorescent colors, abstract vector elements, and digitally processed photographic images – visually referencing the codes popularized in the UK by Neville Brody.

The decision to highlight the work of these two designers stems from the dual necessity of providing an initial study of figures who have so far been absent from existing literature and giving greater prominence to the role of women in the history of contemporary Italian graphic design.

Keywords

Italian graphic design history, 1980-1990, computers, women in graphic design, club culture

Incipit

Questo contributo ha origine dalla mia ricerca di dottorato all'Università Iuav di Venezia dal titolo *Linguaggi ibridi. I progettisti grafici italiani e il computer come nuovo strumento di progetto tra gli anni Ottanta e Novanta*, ed è relativa all'ambito della storia del graphic design. Nello specifico ho indagato un periodo alquanto recente della grafica italiana – che va dall'inizio degli anni '80 del Novecento alla fine del decennio successivo – nel quale l'avvento del computer e la diffusione del *desktop publishing* travolgono e modificano profondamente tutto l'ambito del progetto grafico. Difatti, come scrive la ricercatrice Emily McVarish (2017) nell'introduzione del saggio *Inflection point*, dedicato alle pionieristiche esperienze statunitensi, il graphic design è stato uno dei primi settori a essere completamente trasformato dal personal computer, che da una parte ha offerto molte opportunità ai progettisti grafici, ma dall'altra ha posto loro problemi e sfide ancora oggi al centro del dibattito professionale.

L'urgenza di analizzare l'impatto della rivoluzione digitale in Italia principia dal numero di studi condotti ancora oggi molto limitato (Dalla Mura, Riccini, & Vinti, 2016).

Come altrove, anche in Italia la diffusione del computer nell'ambito del progetto iniziata nei primi anni '80 – capostipite il lancio, il 1° gennaio 1984, del computer Apple Macintosh – ha innescato infatti una vera e propria “rivoluzione” modificando gli assetti teorici, critici e pratici del graphic design come professione. Si assiste in quegli anni a una modificazione della produzione grafica dal punto di vista sia estetico ed espressivo, sia dell'iter progettuale e della catena produttiva a esso collegata. Non da ultimo, il rapporto tra i designer e le nuove tecnologie, che permettono una maggiore libertà di sperimentazione rispetto al passato e che soprattutto accorciano, sul finire degli anni '80, i tempi di ideazione e di produzione del progetto, rinnovano quelli esistenti e al contempo danno vita a nuovi ambiti di applicazione del graphic design, come la videografica, la tipografia digitale, il web o l'interaction design, introducendo inediti criteri e prassi di progetto.

Al contempo però, l'introduzione di un differente mezzo di progettazione e di produzione, come il computer e le sue attrezzature periferiche, che ha permesso in primis una democratizzazione dell'uso degli strumenti e secondariamente l'emergere di nuovi media, mette in crisi la professione, tanto da creare allarmismo tra gli addetti ai lavori e da profetizzare la morte del graphic design come professione specifica (Blackwell, 2000). A

distanza di più di trent'anni dalla diffusione del *desktop publishing* quanto predetto al momento non sembra essersi compiuto, perciò la ricerca svolta tenta di offrire una prima approfondita ricostruzione su quanto è accaduto in Italia, e colmare una lacuna storiografica.

Inoltre, l'urgenza della ricerca deriva anche dall'esigenza di dare voce alle storie del progetto grafico italiano considerate finora marginali, cercando di proporre una narrazione storica diversa e meno canonica (Fallan & Lees-Maffei, 2015; Toppins, 2020; Triggs, 2011), attraverso le esperienze di progettisti “minori” che hanno concorso e concorrono ancora alla costruzione di una realtà progettuale più completa e complessa, arricchendo così la cultura del progetto.

Di fatti nella tesi di dottorato si è scelto di privilegiare il punto di vista dei progettisti in relazione alle loro esperienze e ai rapporti con la strumentazione digitale e quindi sono stati consultati i materiali provenienti dai loro archivi e da quelli dei loro committenti.¹

In particolare, sono stati analizzati e confrontati i loro artefatti comunicativi più significativi per identificare gli approcci e i linguaggi specifici del periodo esaminato che, per diverse ragioni, mettono in evidenza i fattori fondamentali per comprenderne le vicende: la strumentazione digitale utilizzata; la tipologia di committenza; la generazione di appartenenza del progettista; l'ambito progettuale in cui si sviluppano; le principali influenze; le collaborazioni instaurate; le caratteristiche visive dei linguaggi espressivi.

Proprio sulla base di questi fattori ho individuato i casi studio (Pastore, 2021, pp. 261-365), ulteriormente suddivisi in due categorie progettuali: quelli ideati esclusivamente per il monitor, quindi non pensati per la stampa ma per altri media; quelli progettati con il computer ma programmati con un esito cartaceo e si sviluppano in ambiti progettuali più tradizionali.

I risultati della ricerca evidenziano soprattutto due aspetti, il primo è il tardivo confronto con il digitale della grafica italiana rispetto allo scenario internazionale – protratto difatti fino agli inizi del nuovo Millennio –, il secondo è la necessità di rifondare una cultura del progetto capace di integrarsi con le innumerevoli potenzialità della tecnologia. In ultimo ciò che resta evidente e inalterato nella professione del graphic design è comunque il suo essere in continuo mutamento, di pari passo non solo con gli strumenti del progetto o i nuovi supporti tecnologici, ma anche di fronte alle necessità in primis della committenza e in secondo luogo dei contesti sociali in cui opera visti in una prospettiva più ampia.

Ed è proprio in funzione di queste ultime considerazioni che ho scelto di concentrarmi su due progettiste attive in un ambito progettuale sviluppatosi anche grazie all'uso del computer.

Fra Emilia e Romagna: il ruolo delle donne nella comunicazione della *club culture*

Introdotta brevemente le ragioni della ricerca dottorale da cui principia il seguente approfondimento, è necessario fare un'altra premessa, tra i diversi casi studio indagati ho prediletto approfondire il contributo specifico di due progettiste, così da dare maggiore spazio nella storia del graphic design al ruolo delle donne nello scenario del progetto italiano degli ultimi due decenni del secolo scorso, affrontando anche una delle tematiche proposte nella call del VI convegno AIS/Design: storie per l'inclusività di genere.

Nello specifico, ho approfondito le attività condotte nell'area emiliano-romagnola da Patrizia Di Gioia (Milano, 1966) e Alessandra Morcella (Orvieto, 1965) nell'ambito della grafica per la *club culture*. Entrambe identificate come appartenenti alla “generazione tecno-entusiasta” (Pastore, 2021), fanno parte di quella generazione di progettisti italiani, nati tra la metà degli anni '60 e i primi anni '70, che consapevolmente metabolizza l'uso del computer senza porsi troppe domande e si cimenta fin da subito con linguaggi sperimentali, più vicini ai nuovi canoni grafici internazionali degli anni '90.

Difatti, come si vedrà successivamente, i lavori delle due progettiste non sono soltanto connotati da un approccio alla grafica più espressivo – griglia di composizione decostruita, tipografia digitale, colori accesi e fluorescenti, elementi vettoriali astratti, immagini fotografiche trattate digitalmente con la prima versione del software Photoshop –, ma si inseriscono in ambiti progettuali inediti più aperti alla sperimentazione. Nello specifico si fa riferimento all'industria dell'intrattenimento notturno, che si configura in quegli anni come “uno dei pochi luoghi esistenti [...] di sperimentazione e divulgazione di nuovi linguaggi grafici” (Fioravanti, Passarelli & Sfligiotti, 1997, p. 196), costituendo così un banco di prova per diversi giovani progettisti.

Di Gioia e Morcella fanno parte dei pochi graphic designer italiani che contribuiscono allo sviluppo di quest'ambito progettuale, nato sul finire degli anni '70, che si consolida soprattutto nella prima metà del

decennio successivo, quando viene introdotta nella scena musicale la musica elettronica e successivamente, negli anni '90, dilaga anche grazie alla diffusione della strumentazione digitale nel medesimo settore. La necessità da parte delle discoteche di assumere identità sempre più riconoscibili e competitive in un ambito in continua crescita spinge molti impresari a rivolgersi a progettisti più attenti ai linguaggi contemporanei e in linea con gli standard internazionali (Branzaglia, 1994).

La collocazione geografica di tale settore in certi casi è circoscritta in aree geografiche strettamente connesse all'indotto del turismo. Difatti il lavoro delle due progettiste si concentra nell'area emiliana-romagnola lungo la costiera adriatica, dove si trova il maggior numero di discoteche che hanno fatto la storia dell'industria dell'intrattenimento notturno nazionale (Branzaglia, 1988; Branzaglia & Garattoni, 2017).

L'attività pionieristica di Alessandra Morcella nei club della riviera romagnola

Tra i primi progettisti a occuparsi dell'identità di una discoteca e ad adoperare pionieristicamente il computer c'è Alessandra Morcella, che inizia a collaborare, come art director, con uno dei più importanti club romagnoli, il Cellophane di Miramare in provincia di Rimini, verso la fine degli anni '80.

Morcella si forma come graphic designer all'interno dello studio di Massimo Dolcini dal 1987 al 1991, diventando "l'esperta della grafica al computer" (Morcella, 2020) grazie alla sua vicinanza al mondo della musica elettronica e dei club notturni, che la introducono all'utilizzo della primissima strumentazione digitale per la produzione musicale. Uno dei primi lavori realizzati interamente in digitale lo realizza per il club Aleph² di Gabicce Mare (PU). Si tratta di brevi interventi di videoarte di supporto al dj, in cui traccia con il computer Amiga 500³ sia segni grafici astratti sia il calco della silhouette dei danzatori, di supporto alla performance, che vengono proiettati contemporaneamente al loro tracciamento sui larghi schermi presenti in sala (Morcella, 2020).

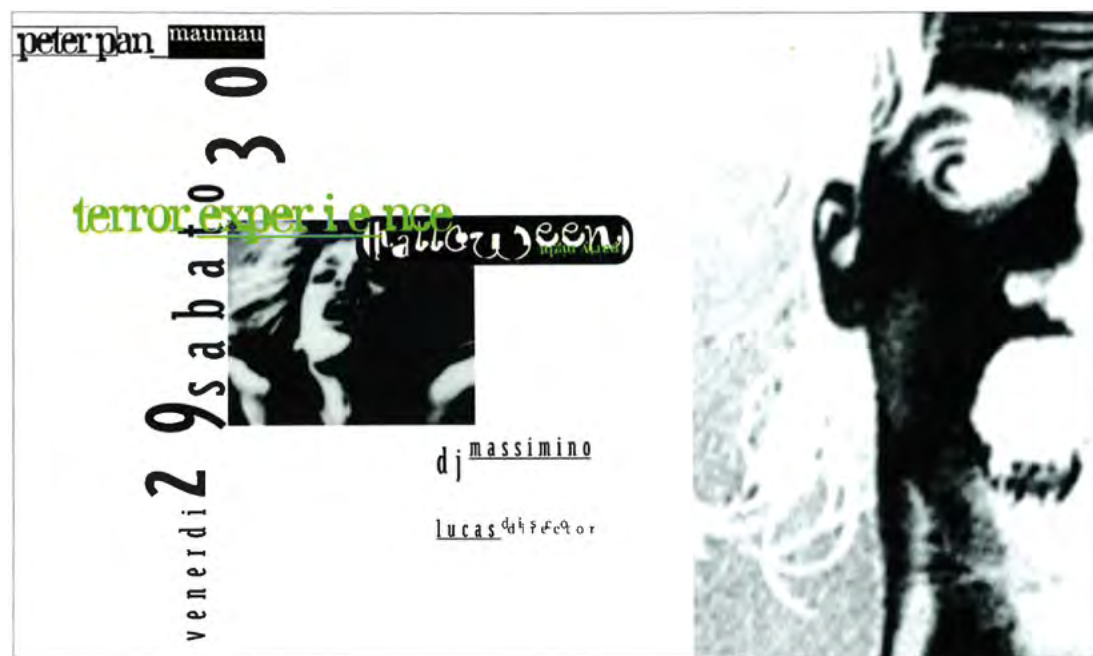
Grazie a questa prima esperienza inizia ad avere un discreto successo, prima partendo un po' in sordina e poi piano piano collaborando con quasi tutte le realtà d'intrattenimento della riviera romagnola, a partire dal Cellophane al Peter Pan di Riccione fino al Cocoricò di Rimini con la quale collabora per diverse stagioni. Le ragioni della sua fama risiedono nell'essere

l'unica a saper usare così bene il computer alla fine degli anni '80 (Branzaglia, 1994) e a poter velocizzare l'ideazione e la produzione della molteplice quantità di artefatti comunicativi necessari alla promozione di questi locali.

Per ogni singolo club si occupa della linea promozionale sia estiva sia invernale, affiancando spesso la figura del direttore artistico del club che in tale settore è colui che decreta il concept da seguire per tutto l'anno; concept che influenza non solo il progetto dell'identità visiva – immagine coordinata, marchio, manifesti, flyer e inviti –, ma anche gli allestimenti delle sale, l'abbigliamento dei dipendenti della discoteca – dalle ballerine ai barman, dagli animatori ai camerieri – e la programmazione degli eventi e delle feste private.

Più o meno dal 1990 al 1995 Morcella si afferma come un punto di riferimento per l'identità della *club culture* italiana, avendo il merito di aver fatto da apripista ad altri progettisti che seguono le sue orme. In un articolo apparso nella rivista tedesca *Novum* e dedicato a Morcella, la designer viene descritta come colei che attraverso i suoi flyer "sublimi, erotici e misteriosi stuzzicano l'appetito degli avventori delle discoteche di Rimini, Riccione e dintorni" (Schaller, 2000, p. 71). L'articolo riconosce inoltre a Morcella il merito di aver lavorato per diverso tempo per le più importanti discoteche della riviera romagnola, dando vita negli anni '90 a un immaginario inedito mediante l'uso di segni tipografici che diventano essi stessi codici o anche immagini. Per la creazione delle identità visive per il popolo della notte, la Morcella predilige affidarsi "all'espressività della tipografia" (Bulegato & Pastore, 2022, p. 178), ottenuta mediante "diversi caratteri mixati tra di loro, trasformati e deformati con le possibilità del software Photoshop" (Morcella, 2020) e alla potenza delle immagini fotografiche, entrambi frutto dell'elaborazione digitale.

Analizzando nello specifico alcuni artefatti della progettista marchigiana è evidente la predilezione della tipografia come linguaggio visivo. Ad esempio, nel flyer per il Peter Pan del 1993  si utilizzano diversi caratteri, mescolando quelli bastone con quelli graziosi, usando persino una font disegnata da sé, dove si fondono assieme elementi e forme calligrafiche a quelle tipografiche; operazione possibile soprattutto grazie l'impiego del computer e dei software per il disegno dei caratteri. La decostruzione e il successivo assemblaggio delle font è possibile soltanto attraverso l'utilizzo del programma Fontographer, che Morcella adoperava per dare da una parte forma visiva ai suoi concept e dall'altra una maggiore espressività ai caratteri. Infatti, togliendo i punti di ancoraggio alle linee di costruzione delle singole lettere, si ottengono forme spigolose o



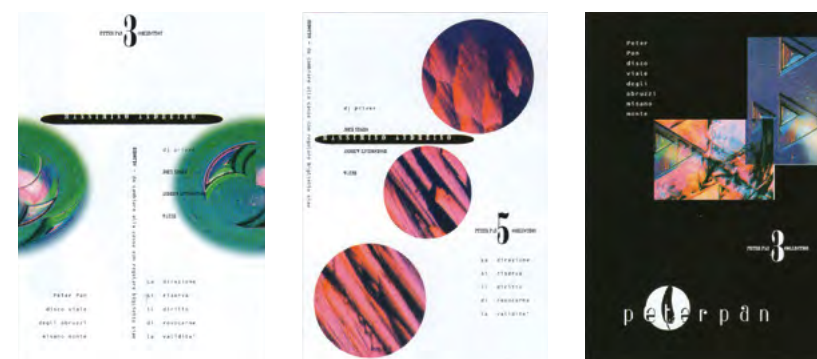
eccessivamente rovinate oppure fluide, un evidente rimando all'approccio del progettista britannico Neville Brody (Wozencroft, 1988; Wozencroft, 1994). Ai risultati di queste operazioni decostruttive la progettista affida anche nuovi nomi, a loro volta frutto di giochi di parole, così l'Helvetica Black modificato diventa *Helveticon* oppure un carattere graziato ibridato con forme geometriche lineari è rinominato *Stile Bodoni* (Morcella, 2020).

Inoltre, continuando ad analizzare il lavoro per il club Peter Pan, oltre agli aspetti evidenziati, si può rilevare anche un'estrema pulizia formale, dove il bianco ha una sua precisa funzione – aspetto grafico-costruttivo conservato ancora nell'identità della stagione 1998 – e si contrappone ad alcune aree dell'artefatto in cui si agglomerano più elementi alla volta. I colori impiegati sono pochi, si predilige l'uso del nero per l'apparato testuale e le immagini richiamano l'estetica di ambienti digitali e cyberpunk, soprattutto nei flyer orizzontali e negli inviti tali realizzati sempre nella stagione 1993 [2, 3].

Infine, un'ulteriore elemento progettuale comune ai progetti per la club culture della progettista marchigiana è l'uso ironico delle immagini, in molti casi quasi un'ironia dissacrante, figlia del contesto in cui sono utilizzate [4].

[1] Alessandra Morcella per Peter Pan, *Terror experience Halloween, flyer*, Riccione, 1993. (Courtesy Alessandra Morcella)

[2] Alessandra Morcella per Peter Pan, inviti, Riccione, 1993. (Courtesy Alessandra Morcella)



[3] Alessandra Morcella per Peter Pan, flyer orizzontali, Riccione, 1993. (Courtesy Alessandra Morcella)



L'attività progettuale di Patrizia Di Gioia nella provincia modenese

La seconda figura femminile indagata nella tesi dell'autrice e qui approfondita è Patrizia Di Gioia, collegata a Morcella da un doppio filo rosso, da un lato perché le succede nella direzione artistica della discoteca Peter Pan nel 1994, e dall'altro per la predisposizione all'uso espressivo della tipografia.

Inoltre, come la sua collega marchigiana, Di Gioia muove i primi passi come progettista nel 1989 nello studio grafico di Filippo Partesotti⁴, uno dei principali protagonisti della scena progettuale modenese, occupandosi soprattutto di grafica di Pubblica Utilità per diverse realtà politiche, istituzionali e culturali della città emiliana.

Sebbene i suoi esordi sono legati all'ambito sociale del graphic design, dal 1990 si associa a Giorgio de Mitri⁵, concentrando "i propri interessi verso gli ambienti della *street culture* legati alla musica [indipendente] e *hip hop*" (Bulegato & Pastore, 2022, p. 175), avviando collaborazioni lavorative con diversi club musicali della provincia modenese, in particolare con Spiriti di Cavezzo nella provincia di Modena.

[4] Alessandra Morcella per Peter Pan, *Fabula re*, flyer, Riccione, 1998. (Courtesy Alessandra Morcella)



[5, 6] Patrizia Di Gioia/de Mitri&Di Gioia per Spiriti Club, *L'altra faccia del venerdì 12 luglio*, e *L'altra faccia del venerdì 30 agosto*, manifesti, Cavezzo (MO), 1992. (Courtesy Patrizia Di Gioia e Giorgio de Mitri)

Le realtà d'intrattenimento con le quali si interfaccia inizialmente Di Gioia, quelle al di fuori della provincia di Rimini, sono differenti dalle discoteche, perché meno commerciali e più attente ai generi musicali di nicchia, come la New Wave e altri provenienti dall'area nordeuropea. Pertanto le sue campagne si adeguano ai gusti grafico-estetici di queste fasce d'utenza e grazie all'utilizzo del computer la progettista modenese "traspone in un linguaggio visivo assai ispirato a Neville Brody i contenuti con cui si identificano [i club]" (Bulegato & Pastore, 2022, p. 175) per cui svolge il ruolo di direttrice creativa assieme a de Mitri.

Nei pochi materiali esaminati nell'archivio personale della progettista, l'influenza tipografica di Brody è così evidente che può essere considerato un lavoro reinterpretativo. Ad esempio, nei poster del 1992 [5, 6] il logo del club posto in alto a sinistra richiama fortemente il lavoro del grafico inglese per il gruppo musicale Cabaret Voltaire. Ad uno sguardo più attento non soltanto è utilizzata la stessa tipografia, ma anche i codici grafici del segno additivo matematico e dell'ovale. Tra l'altro il logo dello Spiriti ricompare anche nel biglietto d'ingresso [7, 8] progettato per una serata



[7, 8] Patrizia Di Gioia/de Mitri&Di Gioia per Spirity Club, *Talking Loud*, biglietto d'ingresso fronte e retro, Cavezzo (MO), 1992. (Courtesy Patrizia Di Gioia e Giorgio de Mitri)



specifica, in cui è evidente la predilezione di pochi colori, fluorescenti e l'utilizzo dell'immagine sfocata digitalmente, il cosiddetto effetto *blur*, una tendenza linguistica preponderante per tutti gli anni '90 (Straples, 2000).

A rafforzare l'idea di un approccio reinterpreativo in questi specifici lavori della Di Gioia, c'è l'uso dichiarato delle font commercializzate da FontShop dal floppy disk distribuito con l'abbonamento alla rivista inglese *Fuse* (Di Gioia, 2021).

Conclusioni

Quanto scritto finora evidenzia un aspetto specifico di entrambe le progettiste, cioè l'attenzione verso la scena estera, facilmente individuale in molti dei loro lavori – riferendosi soprattutto alle espressioni di Brody –, decretando la fine della visione sistemica degli anni precedenti caratterizzata, sinteticamente, da un tracciato rigido, articolato da precise regole, gabbie statiche e coerenza di coordinamento interno. All'approccio rigoroso si sostituiscono, grazie anche alla diffusione del computer, linguaggi elastici, composizioni più fluide e mutevoli, tipografia espressiva, sovrapposizione di segni e immagini, tutti elementi che a un occhio inesperto appaiono meno progettati poiché non sono vincolati a griglie regolatrici; il progetto grafico diventa quindi più espressivo e intuitivo.

Questa tendenza tipica degli anni '90 di alcuni progettisti italiani non può essere letta dagli storici come un esercizio sperimentale e auto-referenziale, come per esempio è stato finora considerato (Baule, 2000; Piazza, 1996), ma deve essere ricontestualizzata in uno scenario più ampio e riconosciuta come un tassello fondamentale della storia della grafica italiana.

Notes

1. I progettisti esaminati sono: Roberto Barazzuol (Pieve di Soligo TV, 1958), Matteo Bologna (Milano, 1965), Remo Boscariol (Conegliano Veneto TV, 1975), Giacomo Callo (Livorno, 1964), Giorgio Camuffo (Venezia, 1955), Mauro Carichini (Rimini, 1965), Patrizia Poli Convertino (Parma, 1961), Patrizia Di Gioia (Milano, 1966), Maddalena Fabbri (Rimini, 1965), Sebastiano Girardi (Venezia, 1965), Antonio Glessi (Gorizia, 1954), Lodovico Gualzetti (Sondrio, 1959), Alessio Leonardi (Firenze, 1965), Giovanni Lussu (Roma, 1944), Alessandro Jumbo Manfredini (Modena, 1962), Graziano Mannu (Olbia SS, 1976), Sergio Virginio Menichelli (Milano, 1967), Francesco Messina (Udine, 1955), Alessandra Morcella (Orvieto TR), Elisabetta Ognibene (Modena, 1957), Luciano Perondi (Busto Arsizio VA, 1976), Gianluigi Pescolderung (Brescia, 1953), Mario Piazza (Gorgonzola MI, 1954), Daniela Piscitelli (Napoli, 1962), Katia Scarpellini (sorella del progettista Vincenzo Scarpellini deceduto nel 2006), Fabrizio Schiavi (Ponte dell'Olio PC, 1971), Silvia Sfligiotti (Milano, 1967), Gianni Sinni (San Giovanni Valdarno FI, 1960), Paolo Tassinari (Trieste, 1955), Stefano Tonti (Rimini, 1964).
2. Già precedentemente al lavoro di Alessandra Morcella come “visual artist”, nella stagione 1985-86 il club Aleph si avvale della collaborazione di Giovanni Tommaso Garattoni – architetto, grafico, designer e fondatore del famoso rock-club riminese Slego – nella veste di art director, affidandogli la progettazione sia dell'identità visiva sia degli interni.
3. Amiga è una famiglia di personal computer commercializzati dall'azienda statunitense Commodore a partire dal 1985, dotata di coprocessori interamente dedicati alla gestione della grafica, del suono e delle risorse del sistema. Il modello Amiga 500, messo in commercio nel 1987, è quello maggior successo.
4. Filippo Partesotti è uno dei primi progettisti grafici modenese a lavorare all'interno dell'Ufficio Grafica del Comune di Modena, collaborando anche nei primi anni Ottanta con Massimo Dolcini al progetto del magazine *Autobus*.
5. Giorgio de Mitri è un direttore creativo, editore e curatore italiano. Nel 1989 fonda la rivista *MenteLocale*, primo periodico in Italia a occuparsi della cosiddetta *club culture*, tra discoteche, moda e musica, e particolarmente attenta alle culture giovanili emergenti come l'*hip hop*. Nel 1998 fonda assieme a Patrizia Di Gioia l'agenzia Sartoria Comunicazione.

References

- Baule, G. (2000). Le due generazioni. *Linea grafica*, 329, 18-19.
- Blackwell, L. (2000). *The end of print: the graphic design of David Carson* (2a ed.). Laurence King Publishing.
- Branzaglia, C. (1988). Segni e atmosfere nell'Emilia Romagna del XX secolo. *Linea grafica*, 3, 52.
- Branzaglia, C. (1994). Icone della notte. *Linea grafica*, 5, 56-63.
- Branzaglia, C., & Garattoni, G.T. (Eds.). (2017). *Rimini Underground. Le avanguardie grafiche anni '80*. GuaraldiLAB, 2017
- Bulegato, F., & Pastore, M. (2022). Oltre l'ombelico del design. In Ferrara, C., Moretti, L., & Palladino, C. (Eds.). *Uncover. AWDA 3-4* (pp. 168-179). Aiap Edizioni.
- Dalla Mura, M., Riccini, R., & Vinti, C. (2016). Una storia da scrivere, anzi in fase di scrittura. *AIS/Design Journal*, (4)8, 7-14. www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/article/view/156/143
- Di Gioia, P. (2021, April 14). [Personal communication].
- Fallan, K., & Lees-Maffei, G. (2016). *Designing worlds: national design histories in an age of globalization*. <https://www.jstor.org/stable/j.ctv8bt1mv>.

- Fioravanti, G., Passarelli, L., & Sfligiotti, S. (1997). La grafica dei locali notturni. In Fioravanti, G., Passarelli, L., & Sfligiotti, S. *La grafica in Italia* (pp. 196-197). Leonardo Arte.
- McVarish, E. (2017). *Inflection Point*. www.emigre.com/assets/file/pdf/InflectionPoint.pdf.
- Morcella, A. (2020, May 21). [Personal communication].
- Pastore, M. (2021). *Linguaggi ibridi. I progettisti grafici italiani e il computer come nuovo strumento di progetto tra gli anni Ottanta e Novanta* [PhD dissertation, Università Iuav di Venezia].
- Piazza, M. (1996). Effetti speciali. Progetto grafico: il tempo, l'informatica, la lettura. *Stileindustria*, 5, 55.
- Schaller, S., (2000). Alessandra Morcella. *Novum*, 8, 70-75.
- Staples, L. (1995). What happens when the edges dissolve?. *Eye*, (5)18. www.eyemagazine.com/opinion/article/what-happens-when-the-edges-dissolve.
- Toppins, A. (2020, May 29). *Can we teach graphic design history without the cult of hero worship?* eyeondesign.aiga.org/can-we-teach-graphic-design-history-without-the-cult-of-hero-worship/
- Triggs, T. (2011). Graphic design history: past, present and future. *Design Issues*, (27)1, 3-6.
- Wozencroft, J. (1988). *The graphic language of Neville Brody*. Thames&Hudson.
- Wozencroft, J., (1994). *The graphic language of Neville Brody*2. Thames&Hudson.

STAMPA OMOSESSUALE E BATTAGLIE PER LA VISIBILITÀ FRA ANNI SETTANTA E OTTANTA IN ITALIA. LE RIVISTE *LAMBDA* E *BABILONIA*

Linda Raffaeli

Independent researcher

Abstract

Gender and queer studies promote and encourage new narratives and rewritings of the history of LGBTQIA+ struggles. Within this framework, recent years have seen a growing focus on the role of visual communication in addressing issues and themes connected to identity movements. This paper aims to contribute to this line of inquiry by focusing on the Italian context in the last quarter of the 20th century and the role of print magazines.

In Italy, starting in the 1970s, homosexual movements began to assert their legitimacy through the politicization of their lived experiences. The urgency to communicate and establish connections quickly identified magazines as the ideal medium to reflect on their condition, disseminate information, and link individuals and experiences. By situating these efforts within the broader context of countercultural print production and focusing on specific publications that accompanied the evolution of the Italian homosexual movement between the 1970s and 1980s – particularly *Lambda* (Turin, 1976-1982) and *Babilonia* (Milan, 1982-2009) – this paper seeks to highlight how magazines, through their editorial projects and visual qualities, helped open up new possibilities for identity formation and communication.

Keywords

LGBTQIA+, magazines, visual communication, resistance to the norm, alternative languages

Da invertito a omosessuale, da omosessuale a gay e lesbica, sino a queer: la questione della nominazione è da sempre alla base della ricerca di identificazioni di percezioni di sé e di politiche identitarie diverse. Lo stesso acronimo LGBTQIA+ può essere letto come un archivio di lotte per la visibilità e per l'affermazione delle molteplici identità che resistono ai discorsi e alle tecnologie di produzione della normatività (Ferrante, 2019). Negli anni recenti gli studi di genere e queer hanno stimolato la riscoperta dei materiali visivi che hanno accompagnato l'emergere di collettivi e movimenti di liberazione omosessuale, e più in generale del ruolo che l'espressione grafica e la comunicazione visiva hanno avuto e possono avere nella costruzione, circolazione ed evoluzione delle battaglie sociali, politiche e culturali riconducibili sotto il cappello LGBTQIA+. Nel 2019, per esempio, con *Queer X Design* Andy Campbell ha voluto documentare icone, segni e simboli dell'attivismo LGBTQ dagli anni '70 del Novecento al contemporaneo, che generalmente sono rimasti finora marginalizzati dalla narrazione storica canonica del graphic design. Un titolo che ha avuto particolare diffusione è poi *Extra Bold* di Ellen Lupton (2021/2022), un manuale per designer che ha l'obiettivo di indagare le strutture di potere che sottendono la progettazione grafica. Un lavoro analogo è stato svolto da Paul Soulellis – artista, autore e professore di graphic design alla Rhode Island School of Design – nella sua zine *What Is Queer Typography* (2021) in cui analizza gli approcci alla progettazione tipografica come atti politici di resistenza alla produzione della normatività. Per quanto riguarda l'Italia, si segnala il volume *Fuori!!!* a cura di Carlo Antonelli e Francesco Urbano Ragazzi che nel 2021 ha proposto un importante recupero dei primi tredici numeri della testata *Fuori!!!*, elevandola a documento storico e narrandone il potenziale sovversivo. Mentre sta cominciando a crescere l'attenzione mancano però ancora ricognizioni più ampie e approfondimenti per comprendere in quale modo la produzione di materiale grafico abbia sostenuto l'elaborazione culturale LGBTQIA+. Questo paper vuole offrire un contributo in questa direzione concentrandosi sulle riviste pubblicate in Italia dai collettivi omosessuali degli anni '70 e '80 del secolo scorso, e in particolare sui casi delle testate *Lambda* e *Babilonia* che sono state specchio di una specifica fase di cambiamento, fra le istanze libertarie e politiche degli anni '70 e l'esigenza di stabilizzazione degli anni '80.¹

Le origini della stampa omosessuale e la controcultura

Per rintracciare le radici della stampa omosessuale si deve guardare più indietro rispetto al secondo Novecento. Si possono citare per esempio *Uranus*, periodico pubblicato in un'unica uscita nel 1870 da Karl Heinrich Ulrichs in Germania, *Der Eigene*, pubblicata dal 1896 da Adolf Brand, fino al 1931, e *Arcadie*, fondata nel 1954 in Francia da André Baudry.² È però con gli anni '60 e '70, nel contesto delle pratiche e azioni dei movimenti underground e della controcultura, della contestazione e dell'attivismo per i diritti civili, che si assiste al fiorire di pubblicazioni. Negli Stati Uniti, per esempio, gli eventi della rivolta di Stonewall a Manhattan nel giugno 1969 – quando alcuni gruppi di omosessuali si scontrarono violentemente con la polizia – furono accompagnati e seguiti dalla nascita di varie riviste come *Come Out!* a New York, appunto, *The Detroit Gay Liberator* e *The Lesbian Tide* a Los Angeles (Romano, 2021).

La nascita della stampa omosessuale è intrecciata con un periodo caratterizzato da profondi cambiamenti sociali e culturali, segnato dall'esigenza di diversi gruppi di manifestarsi e durante il quale la produzione di materiali a stampa diventa strumento di azione e intervento. Negli anni '60, in vari paesi europei così come negli USA, si sviluppò una crescente consapevolezza tra i giovani riguardo l'importanza di creare spazi e modalità di comunicazione orizzontali e alternativi rispetto all'industria culturale e ai mezzi di comunicazione commerciali. Concepite come entità editoriali indipendenti, dunque anti-sistema, le riviste costituirono in questo senso uno strumento privilegiato per affrontare temi come l'ecologia, la musica, i viaggi e la vita comunitaria, nonché il femminismo, i diritti omosessuali e le istanze delle comunità LGBT. Relativamente accessibili ed economiche da produrre, costitutivamente plurali e collettive, le riviste assunsero per vari gruppi e culture underground la doppia funzione di fonte informativa e di canale di espressione, contribuendo attraverso la loro circolazione alla costruzione di un movimento comune.

Si trattava di una produzione editoriale artigianale, caratterizzata da un linguaggio militante e da pratiche di scrittura collettiva, con autorialità condivise o anonime, e con utilizzi liberi di immagini e testi, intenzionalmente distanti dalle regole del copyright.³ Basata sulla stampa ciclostilata, ma anche facilitata dalla diffusione della stampa offset, questa editoria era caratterizzata da un'estetica naïf e da soluzioni grafiche dettate da necessità ma anche da originali intenzioni creative. Si trattava inoltre di una produzione capace di diffondere l'urgenza di visibilità e la possibilità

di altri linguaggi e immaginari, approfittando di canali alternativi di distribuzione – librerie indipendenti, manifestazioni, concerti, abbonamenti e agenzie di stampa dedicate (Gazzotti, 2019, pp. 8-10, 30). Nel complesso, come ha scritto Melania Gazzotti, queste pubblicazioni costituirono per le nuove generazioni “una fonte inesauribile di ispirazione a ribellarsi e sperimentare” (Gazzotti, 2019, p. 32). È in questa cornice e sull'onda di queste esperienze che si deve situare e leggere il primo sviluppo della stampa omosessuale italiana.

Nascita e sviluppo della stampa omosessuale in Italia, fra anni Settanta e Ottanta

Dagli anni '70, anche in Italia le riviste divennero spazi di dibattito, piattaforme di conoscenza e educazione riguardo alle tematiche dei movimenti stessi, strumenti di costruzione e rafforzamento di identità e comunità. La nascita del movimento omosessuale in Italia fu un percorso di ricerca di visibilità e di legittimazione della propria esistenza che si dipanò per tutti gli anni '70 (Della Gherardesca, 2021). Se fino ad allora le reti omosessuali della penisola erano rimaste pressoché private e informali, la rottura culturale impressa dagli anni delle rivolte giovanili, la nascita di nuovi spazi di dibattito e le conseguenze della rivolta di Stonewall innescarono i primi processi aggregativi fondati sulla politicizzazione dei propri vissuti (De Leo, 2021). La percezione che il giornalismo mainstream fosse uno dei bastioni dell'omofobia contribuì a motivare la ricerca di autonomi canali di comunicazione. Fino al 1971 la parola “omosessuale” non era mai comparsa su un periodico ufficiale italiano e la visibilità omosessuale nelle riviste era affidata quasi esclusivamente ad articoli di cronaca nera (Antonelli, Urbano & Ragazzi, 2021, p. 2).⁴

Centrale fu il ruolo del Fuori!, il Fronte Unitario Omosessuale Rivoluzionario Italiano, primo movimento di liberazione omosessuale italiano fondato a Torino nel 1971 da Angelo Pezzana, che presto si dota di un proprio organo di informazione e comunicazione. Pubblicata dal 1972 al 1982 e centrata sulla condizione dei maschi omosessuali,⁵ *Fuori!* è la prima rivista omosessuale pubblicata in Italia (Alliva, 2021; Antonelli, Urbano, Ragazzi, 2021; Pezzana, 2021; Romano, 2021). Avviata con un numero “zero” dal layout essenziale, già dal primo fascicolo *Fuori!* acquistò una precisa cura grafica, grazie alla collaborazione con l'artista Marco Silombria, diventando presto una testata riconoscibile, capace per alcuni anni di

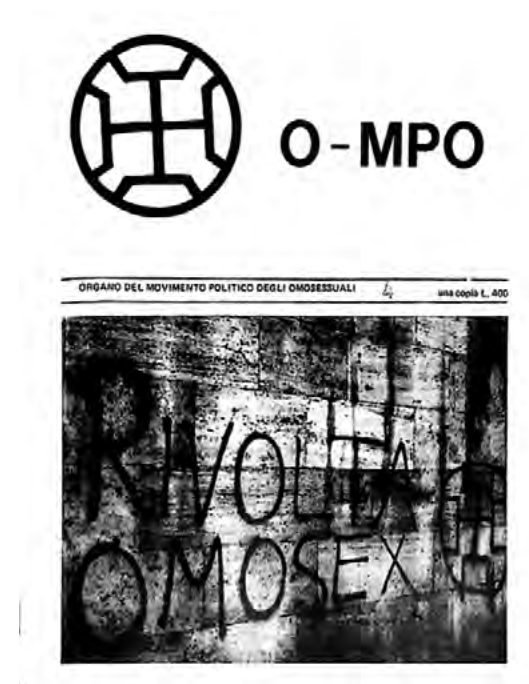


[1] *Fuori!*, n. 0, dicembre 1971, copertina

produrre un discorso visivo identitario [1]. Il *Fuori!* e la sua pubblicazione divennero inoltre modello per altre, distinte iniziative, particolarmente dopo che l'avvicinamento di Pezzana e del Fronte al Partito radicale causò scissioni e prese di distanza, e la necessità di affermare diverse posizioni (Romano, 2021).

Progressivamente in diverse città italiane comparirono fogli, bollettini, periodici spesso di breve e irregolare durata [2]. Si trattava di materiali autoprodotti, fogli ciclostilati e piccoli fascicoli che rivelavano nella grafica e nei materiali le disponibilità limitate di risorse finanziarie, competenze e attrezzature tecniche. Nondimeno, come molta stampa underground, erano anche materiali che trovavano in questi limiti una propria qualità, grazie all'inserimento di illustrazioni amatoriali, all'uso di collage, fotomontaggi, lettering scritto a mano. Il confronto con le riviste commerciali patinate e a colori, che potevano contare sulla vendita in edicola e sul coinvolgimento di grafici professionisti – dunque su un progetto stabile – è eloquente. Si può osservare in questo senso *Homo* (Milano, 1972-1975), prima rivista erotica dedicata a un pubblico maschile omosessuale, voce dell'Associazione italiana per il riconoscimento dei diritti degli omofili,

[2] *Ompo* n. 1, 1975, copertina



che si avvaleva di fotografi professionisti e i cui contenuti erano protetti da copyright [3].⁶

Se gli anni '70 furono una fase di gioiosa e creativa ricerca di liberazione, pur non priva di tensioni, l'arrivo del decennio successivo rappresentò un periodo di trasformazione per il movimento omosessuale. Segnati dalla diffusione dell'AIDS e dal generale clima di ostracismo che circondò le comunità omosessuali, gli anni '80 videro difatti emergere necessità informative in precedenza subordinate rispetto all'impegno politico, un maggiore interesse per i bisogni della persona e l'esigenza di costruire reti e servizi di auto-aiuto. Il discorso sulla libera riappropriazione del corpo cedette il passo a pratiche più meditate, attente a mettere al centro la prevenzione, l'informazione e la collaborazione, mentre la tematica lesbica iniziò a integrarsi con quella omosessuale. Questa fase di transizione, caratterizzata dal sovrapporsi di vecchi e nuovi linguaggi, fu anche segnata dai primi segnali di internazionalizzazione dei modelli estetici della scena gay che anche in Italia cominciò ad assumere dimensioni di massa. Di questa transizione le testate *Lambda* e *Babilonia* offrono, fra fine anni '70 e inizio anni '80, offrono una significativa testimonianza.



[3] *Homo*, n.s., n. 20, 1974, copertina

[4] *Lambda*, n. 1, novembre 1976, copertina



Lambda e Babilonia: La transizione fra anni Settanta e Ottanta

Le riviste *Lambda* (Torino, 1976-1982) e *Babilonia* (Milano, 1982-2009) permettono di leggere l'evoluzione del movimento LGBT in Italia a cavallo fra anni '70 e '80. Senza voler offrire un'analisi esaustiva, nei paragrafi seguenti ci si concentra su alcuni aspetti visivi delle due testate che raccontano questo processo.

Fra i più importanti periodici di liberazione omosessuale italiano, *Lambda* deve il suo nome alla prima lettera del verbo greco *λυσω*, "liberarsi", "sciogliersi" [4]. Diretta da Angelo Pezzana e poi, dal fascicolo 11-12 (1978), da Felix Cossolo, che aveva militato per anni all'interno del movimento torinese del Fuori!, *Lambda*, come dichiarato nel primo editoriale, aveva l'obiettivo di costruire e comunicare la cultura omosessuale italiana all'interno di un più vasto movimento mondiale che riguardava la liberazione sessuale, proponendo una figura di intellettuale omosessuale alternativo rispetto a quello stigmatizzato dalla società degli anni settanta. Un altro scopo centrale per *Lambda* era riunire le diverse anime del movimento che si erano disperse dopo il 1974, quando la decisione di Pezzana di

federare il Fuori! al Partito Radicale aveva provocato una frattura interna, portando alla nascita di nuove aggregazioni.

La volontà di rappresentare una pluralità di identità divenne esplicita a partire dal quinto fascicolo (1977), quando il periodico cambiò sottotitolo in "per una critica della liberazione sessuale", un chiaro richiamo agli *Elementi di critica omosessuale* del teorico e attivista Mario Mieli (1977). La redazione di *Lambda* e Cossolo particolarmente abbracciarono con interesse le idee di Mieli per il riconoscimento del polimorfismo sessuale, e il fascicolo 6 (1977) lo consacrò riferimento critico del periodico pubblicando la presentazione del suo libro e un suo ritratto illustrato [5], rafforzando l'idea di un allontanamento della rivista dal binarismo, sia in senso teorico sia in senso performativo.

L'evoluzione del design della testata rende esplicito l'orientamento della rivista. Il pittore e grafico Marco Silombria, già mente creativa di *Fuori!* e coinvolto nella impaginazione della nuova pubblicazione,⁷ disegnò la lettera greca *lambda* inscritta in un cerchio accompagnata da un lettering con linee morbide e raccordate, coerente con l'impostazione iniziale del bollettino. Nel quarto fascicolo (1977) la testata assume però maggiore rilevanza, con l'utilizzo di caratteri slab serif, all'interno dei quali sono



[5] *Lambda*, n. 6, 1977, copertina

inscritte silhouette di corpi nudi. Dal successivo numero, poi, queste figure sono liberate dalla cornice tipografica, diventando esse stesse lettering, in primo piano, con la testata che si rivela come l'ombra proiettata dai corpi [6]. Per circa due anni, il segno ironico e provocatorio della testata riassume lo spirito del periodico. Nei corpi nudi si legge un chiaro riferimento all'alfabeto corporeo dello spettacolo *Paradise Now* messo in scena dal gruppo teatrale d'avanguardia Living Theatre (Tosetto, 2019). Di fatto *Lambda* fu testimone e portavoce dell'evoluzione del movimento degli anni attorno al 1977. In questo contesto, ai macro gruppi politici si sostituirono collettivi nati in maniera più spontanea che ispiravano le proprie pratiche al teatro, alle sperimentazioni artistiche e all'happening, piuttosto che alla lotta di classe degli anni precedenti.

Lambda era stampata in offset e questo permetteva una certa qualità estetica; in copertina la stampa a colori era spesso associata all'uso di carta colorata, e nelle pagine interne l'inserimento di immagini fotografiche, illustrazioni satiriche e fumetti contribuiva a raffigurare le differenti visioni e istanze che caratterizzavano il movimento. Dal 1978, l'anima creativa e politica di *Lambda* viene associata a un maggiore interesse a incontrare le

[6] *Lambda*, n. 8, 1977, copertina



esigenze informative del pubblico omosessuale. Dopo l'uscita di Pezzana, la direzione di Cossolo puntò via via a rafforzare la posizione della rivista come organo del movimento gay, rivolgendosi all'area più vicina alla sinistra extraparlamentare. Il passaggio fu espresso nei nuovi sottotitoli della testata, "giornale di controcultura del Movimento gay" nel 1979 e poi, dal 1980, "bollettino d'informazione gay". Mentre i contenuti progressivamente si ridussero a notizie e annunci, il recupero dal 1979 della testata originaria e la normalizzazione dell'impaginato e delle copertine a inizio anni '80 corrispondono a questa svolta [7].

Nel 1982, poco dopo l'esaurirsi della esperienza di *Lambda*, alcuni suoi coordinatori, in particolare Felix Cossolo e Ivan Teobaldelli, intenzionati a realizzare un periodico capace di diventare riferimento per la multiforme comunità gay, diedero vita, a Milano, a *Babilonia*. La nuova pubblicazione mirava a diffondere informazione e cultura in senso ampio, scardinando il pregiudizio diffuso nella società eterosessuale secondo cui gli omosessuali si occupavano solo di argomenti che avevano a che fare con il sesso. Il nome della testata, che rimanda al mito della confusione delle lingue, indica la volontà di integrare diverse realtà – con attenzione



[7] *Lambda*, n. 24, novembre-dicembre 1979, copertina

anche per quella lesbica nonché per l'area femminista – e soprattutto di mescolare tematiche gay e non, appoggiandosi anche a collaboratori non strettamente legati al mondo LGBT. In realtà, questo progetto editoriale incontrò difficoltà a realizzarsi, e la rivista si concentrò via via sul racconto del mondo gay dall'interno, pur sempre con l'ambizione di raggiungere un pubblico ampio.

Sottotitolata “Mensile di cultura e informazione gay” e poi, dal terzo fascicolo, “di cultura e seduzione gay”, la rivista cercò fin dall'inizio di essere commercialmente sostenibile. Anziché affidarsi solo ad abbonamenti e circuiti alternativi, *Babilonia* puntò alle edicole, grazie al coinvolgimento di un socio accomandatario che, pubblicando riviste eterosessuali per adulti, garantiva una rete di distribuzione indipendente già collaudata.⁸ Con questi obiettivi, la testata si caratterizzò anche per una precisa attenzione alla veste grafica e all'utilizzo delle immagini, con chiare attribuzioni di ruoli – per la grafica compaiono per esempio i nomi di Orazio Garigan, Graziano Origa, e per le fotografie Tony Patrioli. In particolare le fotografie di nudo di Patrioli immortalavano corpi di ragazzi mediterranei in un'epoca in cui la bellezza era una caratteristica che veniva riferita ancora principalmente

[8] *Babilonia* n. 0, agosto 1982, copertina con disegno, sovrapposto a immagine fotografica, di Mario Schifano



alle donne: i corpi ritratti iniziarono quindi a essere più costruiti e le pose tradivano ormai la conoscenza del nudo maschile, che negli anni '90 divenne sempre più diffuso grazie alle pubblicità di moda.

Per quanto riguarda le copertine, la cura visiva è evidente fin dal numero zero: in grande formato (297 x 405 mm), quasi una sorta di manifesto, presenta sotto la testata – un lettering eterogeneo e con diverse inclinazioni – la foto in bianco e nero di un uomo di spalle con sovrapposto il disegno al tratto di un membro maschile, in rosso, firmato da Mario Schifano [8]. Come spiegava Corrado Levi, la scelta di Schifano, un artista riconosciuto ma “mal digerito” da società e mercato, esprimeva la volontà di *Babilonia* di essere una “città non tracciabile con le diritte vie”, una “speranza [...] per tutti diversa” (Levi, 1982). Nelle pagine centrali dello stesso fascicolo, un gioco dell'oca le cui caselle segnalavano i luoghi notturni più frequentati dai lettori del periodico sintetizzava l'intenzione di raccontare il mondo gay dall'interno, oltre che l'idea dell'omosessualità come desiderio universale [9].

Già dal numero 1 del 1983 la rivista assunse tuttavia un formato più piccolo (205x277 mm) e una diversa impostazione grafica. La testata



[9] *Babilonia*, n. 0, 1982, pagine interne con "Il gioco dell'oca milanese"

[10] *Babilonia*, n. 4, 1983, copertina



fu normalizzata, adottando un Helvetica bold italic, tutto minuscolo, mentre ampio spazio venne lasciato all'immagine fotografica – in vari casi ritratti di personaggi noti, attori e cantanti riconducibili alla scena LGBT [10]. Questa impostazione sarebbe rimasta presso che costante negli anni seguenti, via via che *Babilonia* si avvicinava sempre più alle riviste tradizionali diffuse nelle edicole.

Verso la fine degli anni '80, prima Cossolo poi Teobaldelli, abbandonarono la rivista, per altri progetti. Acquistata dai collaboratori, *Babilonia* ampliò le sue attività, aprendo la prima casa editrice LGBT italiana, La libreria di Babilonia, pubblicando un bimensile dedicato a foto di nudo maschile, *Speciale foto*, e un annuario di cultura gay, *La Fenice di Babilonia*, tutti curati da Giovanni Dall'Orto, direttore fra 1997 e 1998. Gli anni '90 videro però *Babilonia* incontrare un calo delle vendite. La fine del secolo fu infatti segnata dalla diffusione di pubblicazioni distribuite gratuitamente nei locali gay, con contenuti sempre meno informativi e più legati a stili di vita e tendenze.

Archivi di visibilità

Fucine di cultura alternativa, le riviste a stampa del secondo Novecento sono state strumento privilegiato di lotta contro discorsi e

immaginari dominanti e lo spazio in cui la rete sotterranea dei collettivi omosessuali ha avuto la possibilità di fare emergere le proprie identità, di affermare il punto di vista di chi, fino a quel momento, era rimasto escluso dalla narrazione convenzionale degli eventi, di progettare linguaggi più rispondenti alle proprie esigenze comunicative ed espressive. In questo senso le riviste omosessuali come *Fuori!*, *Lambda*, *Babilonia* ci appaiono oggi quali "archivi" e documenti delle lotte collettive di liberazione e delle battaglie LGBTQIA+. Riaprire questi archivi può offrire nuove chiavi di lettura per espandere la comprensione storica della grafica e i suoi possibili sviluppi. Come ha sostenuto lo studioso di teoria queer José Esteban Muñoz (2021), il queer non è ancora qui, eppure il queer esiste per noi come un'aspirazione che può essere distillata dal passato e usata per immaginare un futuro.

Notes

1. Questo articolo si basa su una ricerca più ampia (Raffaelli, 2022), condotta attraverso la consultazione e lo studio delle riviste LGBTQIA+ possedute dal Centro Documentazione Aldo Mieli di Carrara (<https://cdocaldomieli.com/>). Approfitto per ringraziare Luca Locati Luciani per avermi gentilmente sostenuto nel lavoro di ricerca.
2. È interessante ricordare che dal 1960 *Arcadie* iniziò a pubblicare, per due volte all'anno circa, la rubrica "Nouvelles d'Italie": un aggiornamento periodico su libri, film, trasmissioni televisive e avvenimenti italiani, curata da Maurizio Bel-lotti, giornalista e attivista del movimento omofilo. La rivista veniva venduta in busta chiusa e anonima agli abbonati e contava fra questi numerosi italiani; è significativo infatti che i prezzi per l'abbonamento in Francia e in Italia fossero gli stessi. Anche la rivista svizzera *der Kreis/le Cercle* per breve tempo pubblicò una piccola sezione anche in italiano.
3. Si vedano anche varie schede nel portale *Le culture del dissenso*, <https://www.culturedeldissenso.com/>. Si vedano anche Echaurren e Salaris (1998).
4. Sulla stampa omosessuale in Italia, oltre ai riferimenti nel testo di Romano (2021), si veda anche Vallini (1990) e Casi (1986). Si deve inoltre ricordare che le istanze della liberazione omosessuale trovarono all'epoca spazio anche all'interno di rubriche inserite in differenti pubblicazioni da quelle commerciali a quelle della controcultura. Fra queste, la rubrica "Il salotto di Oscar W." dagli anni '60 nella rivista per uomini *Man*; la rubrica riservata al Fuori! all'interno di *Re Nudo* dal 1975. Non mancarono fra l'altro anche alcuni tentativi da parte di alcune riviste erotiche e pornografiche di inserire la tematica omosessuale all'interno delle loro pagine (Locati Luciani, 2021), come nel caso della rubrica "Lettere a Jo" all'interno della rivista erotica *OS: Settimanale dei quattro sessi*.
5. Le tematiche femministe e lesbiche, pur presenti occasionalmente (si veda il fascicolo 13 del 1974, *Fuori! Donna*), rimasero minoritarie e separatiste.
6. Da segnalare anche come, in altro modo, *Effe* (Roma, 1973-1982) la più importante rivista femminista italiana (Palmisani, 2006; Seravalli, 2013), avviata da giornaliste, pensata come un rotocalco ad ampia diffusione e distribuita nelle edicole, fece della creatività uno dei suoi temi di riflessione e si avvale della collaborazione di numerose grafiche, fotografe e illustratrici di rilievo, riuscendo a costruire fin dal primo fascicolo un esplicito discorso visivo.
7. L'impaginazione della rivista è chiaramente attribuita a Silombria e a Felix Calabresi – in precedenza indicati fra i coordinatori dei fascicoli – dal numero 8 (1977). La responsabilità di Silombria ritorna in alcuni numeri, fino al n. 11-12 (1977). Compagno in seguito altri nomi ma anche la indicazione "impaginazione collettiva" (19, 1978).
8. Di fatto, comunque, la maggior parte dei finanziamenti sarebbe poi venuta dalla organizzazione di campeggi gay e eventi in discoteche.

References

- Alliva, S. (2021). *Fuori i nomi! Intervista con la storia italiana Lgbt*. Fandango.
- In C. Antonelli, & F. Urbano Ragazzi (Eds.), *Fuori!!! 1971-1974: Un'antologia dei primi tredici numeri della rivista = a collection of the first thirteen issues of the magazine*. Nero.
- Campbell, A. (2019). *Queer X design: 50 years of signs, symbols, banners, logos, and graphic art of LGBTQ*. Black Dog.
- Casi, S. (1986). *Catalogo dei periodici omosessuali italiani. Quaderni di critica omosessuale*. Cassero.
- De Leo, M. (2021). *Queer: Storia culturale della comunità LGBTQ+*. Einaudi.
- Della Gherardesca, C. (2021). *Le radici dell'orgoglio* [podcast audio].

- Kidney Bingos. <https://www.leradicidellorgoglio.it/>
- Echaurren, P., & Salaris, C. (1998). *Controcultura in Italia (1967-1977)*. Bollati Boringhieri.
- Editoriale. (1976). *Lambda*, 1(1).
- Ferrante, A. A. (2019). *Pelle queer maschere straight: Il regime di visibilità omonormativo oltre la televisione*. Mimesis Edizioni.
- Gazzotti, M. (2019). *Vietato vietare: Controcultura in Italia 1968-1977*. Corraini.
- Levi, C. (1982). Una schiena e un fallo di Mario Schifano per la prima notte di Babilonia. *Babilonia*, 0.
- Locati Luciani, L. (2021). *Scandalosi quegli anni (1960-1970)*. [Interview]. Le radici dell'orgoglio. Kidney Bingos. <https://www.leradicidellorgoglio.it/>
- Lupton, E., et al. (2022). *Extra bold: Una guida femminista, inclusiva, antirazzista, non binaria per graphic designer*. Quinto Quarto. (Original work published 2021).
- Muñoz, J. E. (2021). *Cruising Utopia: L'altrove e l'allora della futurity queer*. Nero Editions.
- Palmisani, C. (2006). *Il femminismo degli anni Settanta e la riflessione sul corpo. Analisi degli scritti della rivista "effe"* [Tesi di laurea, Facoltà di Sociologia, Università La Sapienza di Roma].
- Pezzana, A. (2021). Il padre [Interview by S. Alliva]. In *Fuori i nomi! Intervista con la storia italiana Lgbt* (pp. 13-28). Fandango Libri.
- Raffaelli, L. (2022). *Riviste LGBTQIA+: Archivi di lotte per la visibilità e resistenze alla norma in Italia fra anni settanta e ottanta* [Tesi di laurea magistrale, Corso di laurea in Design del prodotto e della Comunicazione visiva, Università luav di Venezia].
- Romano, R. C. (2021). Le riviste LGBT. Storie ed evoluzione. *Bibliomanie: Letterature, storiografie, semiotiche*, 51(5).
- Seravalli, M. (2013). *Arte e femminismo a Roma negli anni Settanta*. Biblink editori.
- Soulellis, P. (2021). *What Is Queer Typography?*. <https://queer.archive.work/publications/queertype/index.html>.
- Tosetto, C. (2019). Sesso, carta e palco. La fabbrica del teatro nelle riviste LGBT+ "Fuori!", "Lambda" e "Babilonia" (1971-1984). <https://doi.org/10.4000/mimesis.1646>
- Vallini, F. (1990, January). Stampa gay. A ognuno la sua!. *Babilonia*, 34.
- Wikipink (n.d.). *Babilonia*. <https://www.wikipink.org/index.php/Babilonia>.

LA RELIURE DE NOTRE TEMPS: LA DIFFUSIONE DELLA RILEGATURA A SPIRALE METALLICA IN FRANCIA, 1920-40

Claudia Vagnoni

Independent researcher

Abstract

This contribution traces the origins, development, and eventual decline of the “ideological” use of metal spiral binding, a binding system adopted by designers between the two World Wars to align with the aesthetics of machinism, functionalism, and, more broadly, graphic modernism. The steel spring, an industrially produced component that became a symbol of progress, movement, and practicality, was considered by proponents of the New Typography as a binding method “in step with the times.” Its design and functionality emphasized the mechanical action of turning pages and the ability to lay the pages flat into a single, broad, level surface, allowing for more dynamic compositions of printed elements.

This binding encouraged new approaches to reading and layout, with images and text freely crossing the gutter, and highlighted practical advantages such as page flatness, introducing a different way of designing publications. The focus on the French case within this research – while also exploring the relationships involving the United States and Italy – stems from evidence suggesting that, in terms of patents, industrial production, and usage, France played a pioneering role compared to other nations, offering a compelling context to understand the broader trajectory of this story.

Beginning in 1920 – a time when Europe was still reeling from the devastation of World War I, and European artistic avant-gardes were experimenting with the materiality of books, positioning themselves as global leaders until the Wall Street Crash of 1929 – this chapter of design history concluded around 1940. At that point, metal became prioritized for military needs, leading to the adoption of alternative materials, such as plastic, for spiral binding.

Keywords

Art et Métiers Graphiques, Patents, Spiral binding, Magazines for designers, Corporate catalogs

Note di contesto sulla vicenda della rilegatura a spirale in Europa

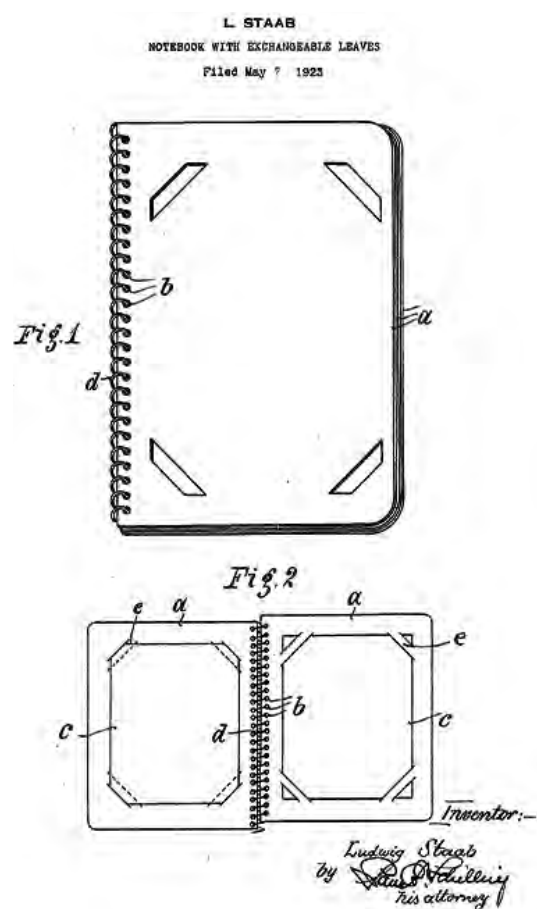
La ricerca contribuisce agli studi relativi alla storia del modernismo grafico, affrontando il tema dell'utilizzo della spirale metallica per la rilegatura delle pubblicazioni, ossia di un prodotto industriale di forma elicoidale realizzato mediante l'inserimento di un filo metallico all'interno di una serie di fori punzonati in un blocco di fogli di carta.

Tra gli anni '20 del Novecento e la fine del decennio successivo, un contesto di trasformazioni che conducono a importanti cambiamenti a livello economico, produttivo, sociale e culturale, si traduce in una eterogeneità di visioni, riassumibili con l'etichetta di “questione moderna” per identificare un più ampio movimento europeo avente come denominatore comune il desiderio di discutere, descrivere e sistematizzare le pratiche che gravitano attorno alla nozione di modernità (Colizzi et al., 2023). Le idee che ispirano tale “movimento” corrispondono al macchinismo, al funzionalismo e al razionalismo, e sono mosse quindi dall'esigenza di realizzare opere in grado di rappresentare chiaramente la loro funzione adottando le tecniche industriali di produzione, conseguenti alla trasformazione tecnologica in atto. Sono soprattutto i movimenti dadaisti, costruttivisti e astrattisti e alcuni tipografi “modernisti” che, a partire dalla Germania, coadiuvati anche dall'esperienza del Bauhaus (Jubert & Cullars, 2006), sperimentano sistemi produttivi diversi per realizzare opere che utilizzano il mezzo tipografico ed editoriale, ed elaborano inedite estetiche e pratiche riassumibili nella teoria della nuova tipografia di Jan Tschichold diffusasi in buona parte dell'Europa del tempo (Tschichold, 1928).

Nel campo specifico della produzione editoriale, tutto ciò sfocia nel desiderio di rivoluzionare l'estetica degli artefatti grafici trovando anche nuove forme per il libro tradizionale (Boem, 2013), grazie, da un lato all'adozione di logiche industriali nel processo di stampa e confezione e, dall'altro, all'introduzione di composizioni di testi e immagini, nonché di materiali e supporti mai adoperati prima.

Fra questi ultimi la spirale metallica. Inizialmente, (Spiral Notebooks, n.d.) utilizzata per realizzare i notes (Lupano et al., 2020), essa diviene poi un inedito sistema di rilegatura per libri e riviste.

Sono infatti specialmente gli editori di riviste riguardanti l'architettura, la grafica, la pubblicità e la fotografia e alcune aziende che si propongono di rappresentare quel tipo di modernità a riconoscere fin da subito i vantaggi della spirale metallica, fra i quali la complanarità della doppia



[1] Brevetto ideato da Ludwig Staab, Notebook with exchangeable leaves (Brevetto tedesco n. 637320), United States Patent, 7 maggio 1923

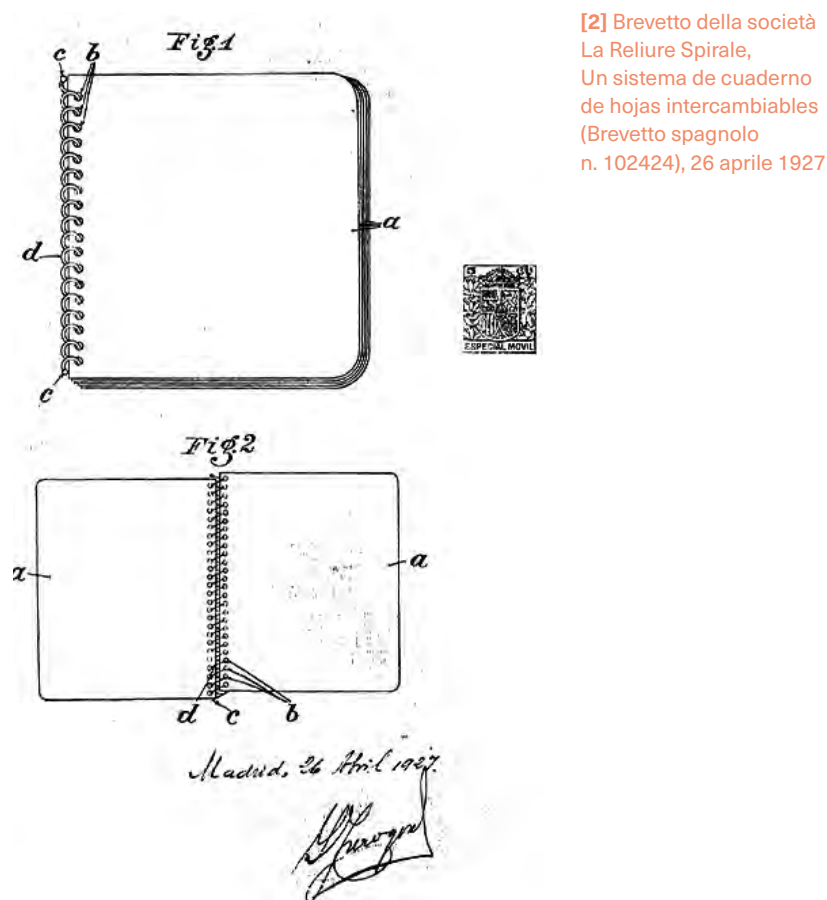
pagina o la possibilità delle copertine, anteriori e posteriori, di essere intese come immagini speculari l'una dell'altra, ricreando così una completezza visiva (Isotani, 2019).

L'innovativo sistema diventa un elemento progettuale di grande significato e importanza fra i protagonisti del modernismo grafico. Tale legatura, tanto insolita dal punto di vista tattile, quanto da quello ottico, appare infatti altamente funzionale ed è in grado di esprimere concretamente l'elemento di novità delle pubblicazioni, la diversità rispetto alla concorrenza, incoraggiando nuovi modi di interpretare la lettura. Inoltre può essere tagliata alla lunghezza richiesta, consentendo differenti formati. Le immagini, in particolare, iniziano ad essere lette come fossero testi. Con la rilegatura a spirale la *mise en page* diventa asimmetrica, le immagini vengono stampate al vivo oppure posizionate in modo tale da lasciare i margini ridotti, stravolgendo il lineare e convenzionale modo di leggere

lo stampato e incentivando il movimento dell'occhio del lettore. Le pagine iniziano ad essere sfogliate attraverso il "gesto meccanico" ad indicare come questo sistema non sia semplicemente il risultato di una scelta estetica, ma una proposta efficace di lettura nell'era delle macchine. Analizzando i brevetti, la ricerca ha fatto emergere che, in un triangolo che coinvolge soprattutto la Francia, gli Stati Uniti e l'Italia, dal 1920 al 1940 vi sono numerosi tentativi di progettare e innovare la spirale, tenendo saldo l'obiettivo di restare il più possibile "al passo coi tempi" e cercando di risolvere quegli inconvenienti spiacevoli dettati dalla rigidità dell'acciaio a contatto con la carta.

Anche se non è stato possibile ritrovare la data esatta in cui la spirale in metallo viene realizzata per la prima volta, si può far risalire l'ideazione della rilegatura al primo brevetto denominato *Notebook with exchangeable leaves* (Quaderno con fogli intercambiabili) [1] che viene depositato il 7 maggio 1923 presso lo *United States Patent and Trademark Office* (Alexandria, Virginia) dall'inventore tedesco Ludwig Staab (Staab, 1923). Ma la data potrebbe essere anteriore in quanto, nel documento di brevetto, l'autore dichiara di aver inventato alcuni nuovi e utili miglioramenti nei quaderni con pagine intercambiabili, per i quali aveva già presentato una domanda di brevetto il 31 marzo 1922 in Germania.¹ Un ulteriore brevetto risale al 26 aprile 1927, quando la società francese *La Reliure Spirale*, fondata nel 1928 a Parigi², avvia una richiesta per l'invenzione denominata *Un système de cahier de hojas intercambiables* (Un sistema di quaderni con fogli intercambiabili) depositata in Spagna.³ Il dispositivo risulta essere simile sia nel disegno che nell'ideazione a quello di Staab. Infatti il brevetto della società *La Reliure Spirale* si differenzia nella forma del quaderno e nell'assenza dei tagli posizionati al bordo della copertina, che Staab ha destinato al contenimento di indici o simili. Se gli Stati Uniti detengono in questo periodo un primato nello sviluppo industriale e la Francia, in particolare Parigi nei primi due decenni del secolo, ha un ruolo catalizzatore per la diffusione delle istanze dei movimenti artistici (Patey & Esposito, 2017) e, di conseguenza, delle sperimentazioni sulle forme del libro, in Italia sono il Futurismo e i seguaci della nuova tipografia a incarnare la volontà di rinnovamento dell'editoria e degli strumenti comunicativi, caratteri che la spirale metallica rispecchia a pieno, assecondando il bisogno di generare una frattura con un passato ormai obsoleto (Caproni, 2009).

Il contesto francese, tuttavia, risulta essere antesignano rispetto a Stati Uniti e all'Italia nella diffusione dei brevetti sulla rilegatura a spirale metallica, motivo per cui rappresenta il nucleo di questa trattazione



che propone una linea temporale riguardo la nascita, lo sviluppo e la fine dell'utilizzo "ideologico" di tale "invenzione", basata sulle imprese produttrici e su una speciale rivista che sceglie di adottarla.

Le prime società produttrici di spirali metalliche in Francia

Le principali aziende parigine che per prime producono rilegature a spirale sono *La Reliure Spirale* e *Draeger Frères*.⁴

La Reliure Spirale

Documentata dalla presenza all'interno della rivista mensile dell'ufficio internazionale per la protezione della proprietà industriale del 1929 (La propriété Industrielle, revue mensuelle du bureau international pour

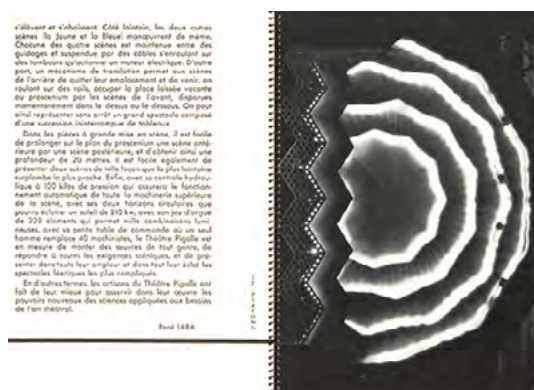
la protection de la propriété industrielle, 1929), l'azienda *La Reliure Spirale*, fondata il 6 settembre 1928 a Parigi (World Intellectual Property Organization [WIPO], 1929), rappresenta la prima realtà produttiva che realizza articoli di cancelleria rilegati utilizzando il nuovo processo di assemblaggio.

Le poche informazioni rinvenute sulla ditta attestano la registrazione di diversi brevetti. Il primo – presentato il 26 aprile 1927 mettendo così in dubbio la data di fondazione dell'azienda – è depositato e registrato in Spagna come brevetto n. 102424 (*La reliure spirale*, 1927)⁵ e denominato *Un sistema de cuaderno de hojas intercambiables* (Un sistema di quaderni con fogli intercambiabili) [2]. Esso riguarda un taccuino con fogli intercambiabili che possono essere rimossi o inseriti separatamente in modo conveniente nello stesso. I fogli sciolti sono provvisti lungo il bordo di una serie di piccoli fori, avvitati facilmente mediante una molla elicoidale in acciaio con estremità leggermente ispessite per facilitarne l'inserimento ed evitare lesioni alle dita e ai fogli durante l'inserimento o la rimozione della spirale.

Successivamente, il 17 marzo 1930, la stessa società presenta in Francia⁶ il brevetto n. 692065 (*La reliure spirale*, 1930) per *Charnière perfectionnée* (cerniera perfezionata). L'oggetto dell'invenzione è una cerniera con due flange, ossia due elementi articolati tra loro per mezzo di un filo metallico, avvolto in un'elica, le cui curve passano attraverso i fori realizzati sul bordo di ogni elemento, a intervalli uguali corrispondenti al passo dell'elica. Il filo metallico, di sezione rotonda, ovale, quadrata e triangolare, può essere utilizzato per cancelleria, pelletteria da viaggio e giocattoli. Pochi mesi dopo, in Germania, il 20 novembre 1930, viene presentato il brevetto n. 129452 (*La reliure spirale*, 1932)⁷ intitolato *Loseblätterbuch* (Quaderno a fogli mobili). Lo scopo dell'invenzione è quello di permettere al quaderno a fogli sciolti di essere fissato a un piano per mezzo di una cerniera a spirale in modo da facilitare la lettura, senza compromettere la mobilità dei piatti o dei fogli da girare. Infine, il 17 marzo 1934, il brevetto n. 770296 (*La reliure spirale*, 1934)⁸ per il *Dispositif pour brocher des livres, brochures, etc.* (Dispositivo per cucire libri, opuscoli etc.), presentato in Francia e quasi contemporaneamente in Germania il 18 marzo 1933, consiste in un dispositivo per cucire i libri introducendo un elemento meccanico di metallo, chiamato mandrino, in una pila di carta perforata. Questo macchinario rappresenta il passaggio da una dimensione produttiva artigianale a una industriale in quanto l'inserimento della molla in acciaio, finora manuale, è effettuato tramite rulli intercambiabili azionati da un motore.



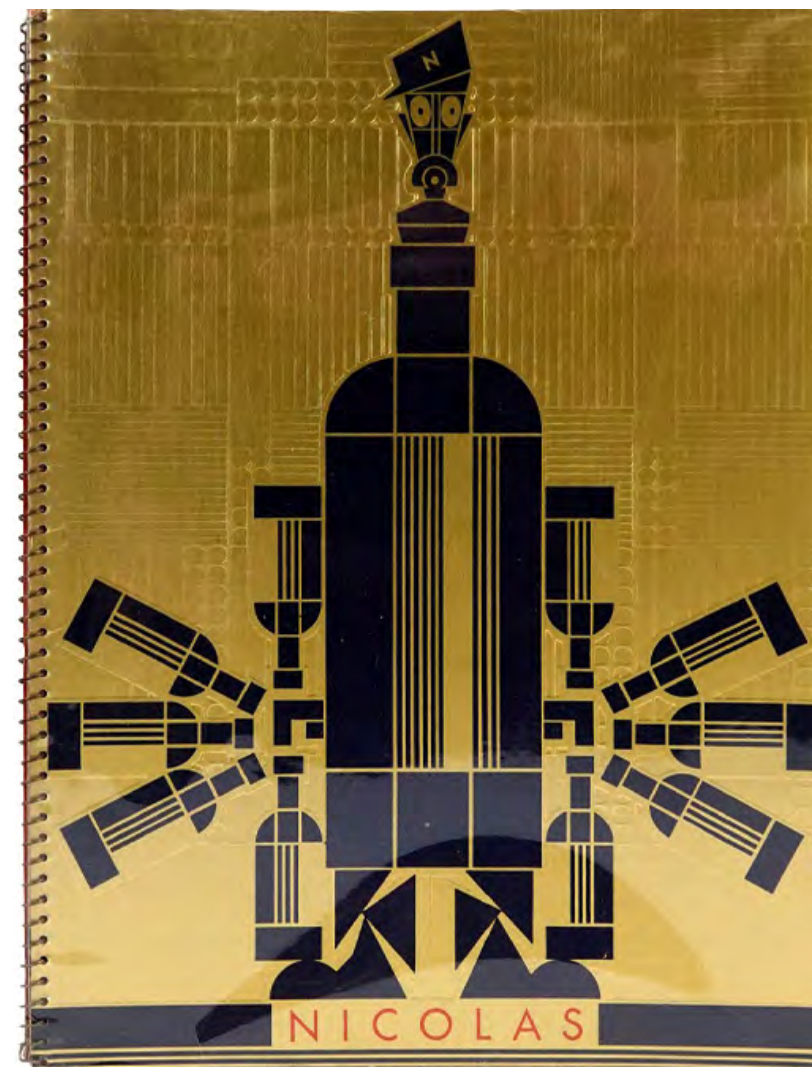
[3] Brochure con spirale metallica per il Teatro Pigalle. Progettista grafico Jean Carlu, Parigi, 1929



Draeger Frères

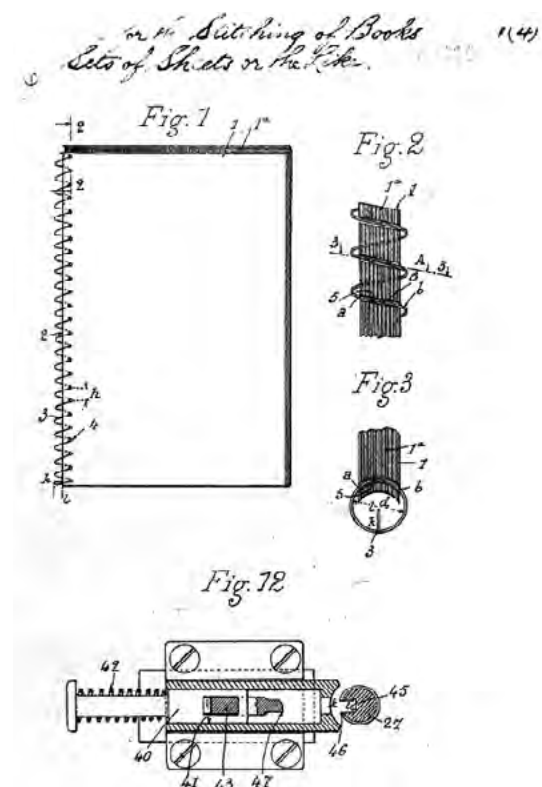
L'azienda *Draeger Frères*, fondata da Charles Draeger il 13 agosto 1886 a Parigi e denominata inizialmente *Draeger & Lesieur* (Draeger, n.d.), si specializza nello sviluppo delle tecniche di stampa d'avanguardia come quelle a tre colori e a mezzitoni. Grazie alla presenza all'Esposizione Internazionale di Parigi del 1889⁹, la *Draeger & Lesieur* raggiunge un'ottima rinomanza che la spinge ad ingrandire la propria attività (Prates, 2021). Nel 1899, Charles Draeger muore improvvisamente, così la vedova Amélie Bagdassard acquisisce l'azienda e ne modifica il nome in *Draeger Frères*, in modo tale che appartenga interamente ai figli. Negli anni fra le due guerre mondiali, la stamperia si occupa di molte pubblicazioni riguardanti sia l'ambiente delle avanguardie artistiche sia alcune fra le maggiori industrie francesi. Non stupisce quindi che adotti l'accorgimento della rilegatura a spirale metallica nel 1929 per la brochure progettata da Jean Carlu (Van Gansen, 2016), progettista grafico dell'azienda, del teatro *Pigalle* di Parigi [3], luogo appena inaugurato dedicato all'arte

[4] Catalogo Des grands vins fins dell'azienda NICOLAS, stampato dall'azienda Draeger Frères, Parigi, gennaio 1930



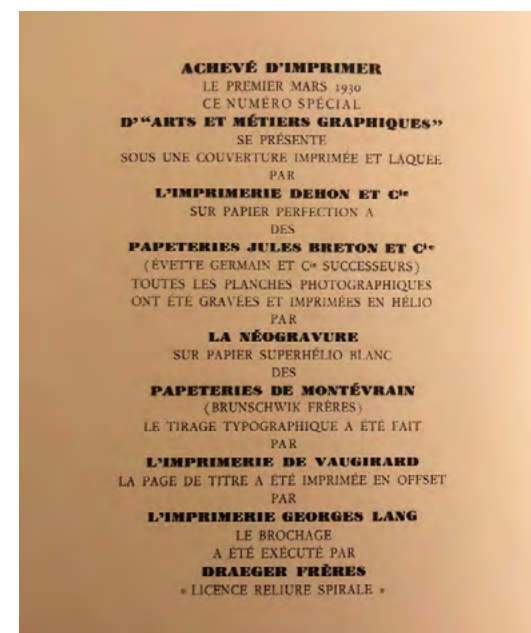
drammatica e alle produzioni sceniche (Van Haute, 2015), e caratterizzata dalla sovracoperta rigida metallizzata, traforata da otto cerchi (Alston, 2014). Oppure utilizzi la nuova rilegatura modernista nel 1930 per il primo catalogo per la collezione *Listes des grands vins fins* [4], ideata da Paul Iribe per il commerciante di vino *Ets. Nicolas*.

Nello stesso anno l'azienda deposita presso il *Canadian Intellectual Property Office* il brevetto n. 6852225 (Draeger Frères, 1930) denominato *Machine a coudre les livres, les feuillets, etc.* (macchinario per rilegare i libri, opuscoli, ecc.) riguardante un macchinario per la rilegatura [5], mentre l'anno



[5] Brevetto della società Draeger Frères, Machine a coudre les livres, les feuillets, etc. (Brevetto francese n. 6852225), Parigi, 8 luglio 1930

[6] Colophon della rivista Photographie, n.16, prima monografia di Art et Métiers Graphiques (AMG) stampata dalla Draeger Frères, Parigi, 15 marzo 1930



successivo registra in Francia al *Ministère du commerce et de l'industrie*, il brevetto n. 713197 (Draeger Frères, 1931) *Classeur*¹⁰ (Raccoglitore), nel quale con l'obiettivo di schedare i fogli di carta per mezzo di un filo elicoidale, sul quale dorso si incernierano due pannelli, in modo da formare una scatola. Ma non è escludibile che, perlomeno nell'anno 1930, l'azienda *Draeger Frères* si serva della licenza di brevetto de *La Reliure Spirale* pur mantenendo autonomia in termini di produzione. Il colophon di *Photographie* [6], prima monografia di *Art et Métiers Graphiques* (AMG) rivista stampata sempre dall'azienda (paragrafo 3.), riporta infatti alla voce *Brochage* (Rilegatura) l'indicazione "Draeger Frères Licence Reliure Spirale".¹¹ Dal 1934 al 1939 però i medesimi supplementi presentano un altro tipo di rilegatura a spirale: la *reliure intégrale* (rilegatura completa) dell'azienda *Établissement Prache et. C.ie*.¹² Lo scenario potrebbe essere interpretato in tre differenti modi. Il primo vede la *Draeger Frères* usare la licenza de *La Reliure Spirale* fino al 1934 per poi fornirsi della licenza di brevetto della *Établissement Prache et. C.ie*.¹³ Il secondo considera la licenza di brevetto de *La Reliure Spirale* come una tantum verificatasi prima di depositare il proprio brevetto del 1931. Il

terzo invece ipotizza che la dicitura "Licence Reliure Spirale" rappresenti solo la coincidenza fra il significato descrittivo delle parole stesse e il nome dell'azienda *La Reliure Spirale*. In tal caso è lecito domandarsi quale brevetto possenga la *Draeger Frères* nel 1930, di cui non si è rintracciata fonte.

La vicenda editoriale di *Art et Métiers Graphiques*

La rivista francese più significativa per l'adozione, nel lasso di tempo delineato, della rilegatura a spirale come elemento distintivo della propria modernità "industriale" è *Art et Métiers Graphiques* (AMG), bimestrale pubblicato a Parigi dal 1927 al 1939 per 68 numeri e distribuito in Europa e negli Usa (Rochester Institute of Technology, n.d.). Il proprietario è Charles Peignot (1897-1983), direttore della importante fonderia francese *Deberny & Peignot* costituita nell'autunno del 1923 a Parigi (Van Gansen, 2016), che, tre anni dopo, fonda anche la società *Arts et Métiers Graphiques*, casa editrice finanziariamente indipendente dalla fonderia (Vox, 1972). In tale contesto, il 15 settembre 1927 Peignot lancia la prima edizione di AMG, riunendo artisti, tipografi e cartellonisti. Fra i collaboratori della redazione si distinguono Henri Jonquière (1895-1975) e Maximilien Vox (1894-1974). Il primo, editore e tipografo, per far fronte ai problemi finanziari,



[7] Pagina della rivista *Art et Métiers Graphiques*, n.13, “La reliure de notre temps” a cura di Jean Alby, settembre 1929, p.40

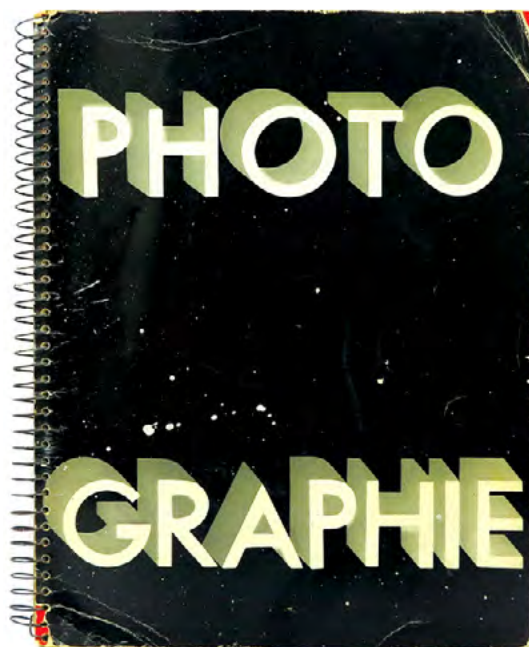
nel 1934 diviene anche impaginatore della rivista; il secondo, notevole tipografo francese, direttore artistico e critico, dal 1924 inizia un sodalizio con Peignot lungo otto anni, raggiungendo la completa gestione tipografica della rivista (Hugill-Fontanel, 2002). Scrivono per la rivista, fra i molti, Paul Valéry, Jean Cocteau, Raymond Queneau, nonché grafici come Jean Carlu, Cassandre e Alexey Brodovitch.

AMG – 70 pagine di 31 x 24,5 cm rilegate meccanicamente con grafette metalliche – riprende il formato di *Gebrauchsgraphik*, periodico edito a Berlino fra il 1924 e il 1944, una delle maggiori pubblicazioni di grafica modernista in Europa (Aynsley, 1992). È possibile che Peignot, prima di realizzare AMG, abbia esaminato la rivista tedesca: l’attenzione per quanto accade in Germania (Isotani, 2019) è documentata anche negli articoli pubblicati. Non pare un caso infatti che il numero del 15 settembre 1930 ospiti la traduzione del seminale testo di Tschichold intitolato *Qu’est-ce que la nouvelle typographie et que veut-elle?* (Tschichold, 1930), attraverso il quale i grafici francesi appresero i nuovi concetti (Toschi, 2017). L’interesse verso la rilegatura a spirale metallica nel caso di AMG non li limita a un primo articolo a essa dedicato ospitato nel numero del 13 settembre 1929 (Alby, 1929, p. 40), ma diventa concreto quando, dal 1930 al 1939, il sistema viene adottato per la pubblicazione dei supplementi della rivista, di numeri

monografici occasionali a contenuto prevalentemente visivo quali *Photographie* e *Publicité* (Rochester Institute of Technology, n.d.). In questo modo, come evidenzia Jean Alby (1929, p. 40) “la copertina del libro aperto si stende sul tavolo, le pagine appaiono in tutta la loro ampiezza e piattezza dalla prima all’ultima, si girano facilmente con un gesto meccanico”¹⁴, caratteristiche capaci di agevolarne notevolmente la fruizione del contenuto visivo, mostrando le immagini nella loro interezza e consentendo il pieno apprezzamento delle fotografie. Alby identifica (1929, p. 40) la rilegatura a spirale come *La reliure de notre temps* (La rilegatura della nostra epoca) [7].

I numeri monografici di AMG: Photographie e Publicité

La qualità generale delle carte e delle tecniche di stampa, come l’*héliogravure* (Rivista digitale di informazione sulla stampa d’arte, n.d.), hanno permesso alla rivista AMG di rappresentare, in forma lussuosa, i campi dell’editoria, delle arti grafiche e della fotografia. Quest’ultimo mezzo subisce uno sviluppo significativo contribuendo di fatto alla pubblicazione delle monografie: è interessante notare come *Photographie* [8] esordisca il 15 marzo 1930, come sedicesimo numero della rivista AMG, per poi svilupparsi periodicamente per un totale di undici pubblicazioni monografiche. Riproducendo immagini presentate da fotografi e agenzie fotografiche contemporanee in Francia, Germania e Stati Uniti, *Photographie* è la prima pubblicazione francese a celebrare l’avvento della nuova fotografia come movimento fotografico. Ciò che cattura l’attenzione, oltre alla composizione tipografica, è la rilegatura del volume con filo metallico a spirale che ha la funzione, considerato anche il numero elevato di pagine (120-130), di mantenere aperta la rivista sul tavolo. Più che in pubblicazioni che trattano altri contenuti, le immagini sono valorizzate dalla scelta di questa rilegatura che permette la loro complanarità come se fosse un’unica pagina orizzontale. La composizione di fotografie stampate al vivo, posizionate sul bordo, ridimensionate e collocate al centro oppure all’estremità della pagina, lasciando dimensioni e forme “libere” agli spazi bianchi, è resa possibile proprio dalla rilegatura a spirale che modifica il lineare e convenzionale modo di leggere il libro, incentivando il movimento dell’occhio del lettore (Versavel, 2013). L’immediatezza percettiva, la spazialità e la comodità che la spirale mette a servizio delle immagini fa sì che nell’agosto del 1934, la rivista AMG dedichi un’altra monografia anche al mondo della grafica pubblicitaria pubblicando il quarantaduesimo numero *Publicité* [9] che mostra le più recenti soluzioni pubblicitarie progettate in Francia (Vox, 1972). In questo caso, la varietà di materiali stampati



[8] Numero speciale Photographie della rivista Art et Métiers Graphiques con legatura a spirale, n.16, Parigi, 15 marzo 1930

originali realizzati con differenti tecniche di stampa sono rigorosamente illustrate grazie alla moderna praticità e funzionalità della rilegatura a spirale, la quale è sperimentata con un formato innovativo (Modernism101, n.d.): la rilegatura a doppio filo metallico.¹⁵ La sua utilità è illustrata e discussa nell'articolo *La reliure intégrale* (La rilegatura completa) all'interno della stessa monografia (Numero speciale Publicité, 1934, p. 75):

I vantaggi di questo nuovo sistema (la rilegatura completa) sono abbastanza numerosi da consentirgli di raggiungere un notevole successo in breve tempo. [...] il fatto che questa rilegatura sia interamente meccanica comporta un notevole risparmio di manodopera, e di conseguenza un costo molto inferiore rispetto ad altri sistemi. Senza dubbio la "Rilegatura integrale" conquisterà presto un mercato importante. (Campo Grafico, 1933, p. 71)

Un primato conteso

Seppure le fonti riconducano al brevetto di Staab del 1923, la primogenitura di questa tecnica di rilegatura genera alcune mistificazioni. Nel 1933, ad esempio, è l'azienda americana *Spiral Binding Company Inc.* (fondata nell'anno precedente) a rivendicare la genitorialità sulla produzione. Annunciata attraverso inserti pubblicitari in riviste grafiche specializzate

[9] Numeri speciali Publicité con rilegatura a doppio filo della rivista Art et Métiers Graphiques 1934, 1937, 1938 e 1939



(Advertising Arts, 1933, p. 8), è accompagnata dal brevetto n.2051477 del 7 aprile 1933 intitolato *Spirally bound sheaf*¹⁶ (fascicolo legato a spirale) (Grumbacher, 1933), depositato dallo statunitense Walter Grumbacher e assegnato all'azienda. Ancora oggi l'inventore viene considerato da molti il padre dell'artefatto (Who invented?, 2011), nonostante il suo brevetto si proponga, *de facto*, solo come miglioramento di quello di Staab. È possibile comunque supporre però che la *Spiral Binding Company Inc.* abbia "trovato ispirazione" oltreoceano prima del 1933 per la sua produzione industriale. L'impresa nasce infatti nutrendo forti legami col panorama editoriale francese (Spiral binding, s.d.) che, come abbiamo visto, risulta



[10] Primo numero della rivista U.S. Camera, pubblicata dall'editore e redattore Thomas J. Maloney, New York, 1935

essere attivo nella produzione della rilegatura della spirale metallica già precedentemente.

L'ipotesi sembra trovare riscontro anche comparando, ad esempio, la rivista francese *Photographie* edita nel 1930, e quella statunitense *U.S. Camera* [10], pubblicata nel 1935.¹⁷ Risulta chiaro come la rivista americana prenda in prestito l'aspetto innovativo di *Photographie* concentrandosi sulla copertina, la rilegatura e il layout, riconoscendo apertamente alla controparte il valore del suo design all'avanguardia (Finnegan, 2001). Anche in Italia l'innovativo sistema trova seguaci. Dal 1933 è documentata la produzione della rilegatura a spirale metallica da parte dell'azienda *F. Selvatico & figlio* di Milano (Risorgimento grafico, 1933) e, nell'aprile dello stesso anno, è utilizzata, ad esempio, in un numero della rivista *Campo Grafico* (1933). Intorno al 1940 a causa del conflitto bellico, nelle nazioni coinvolte il materiale metallico viene riservato alle necessità degli eserciti determinando la drastica riduzione dell'utilizzo della rilegatura con spirale metallica e l'inizio della adozione di quella in plastica. “La reliure de notre temps” resta comunque una delle testimonianze materiali più significative della trasformazione culturale conseguente all'industrializzazione.

Notes

1. Di questo documento finora non vi è traccia.
2. https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/fr/intproperty/120/wipo_pub_120_1929_09.pdf, p. 596.
3. <https://patents.google.com/patent/ES102424A3>
4. Va precisato che sulla produzione della *Draeger Frères* le fonti finora consultate alimentano possibili controversie e plurime interpretazioni, in seguito discusse (paragrafo 2.2).
5. <https://patents.google.com/patent/ES102424A3>
6. <https://patents.google.com/patent/FR692065A>
7. <https://patents.google.com/patent/AT129452B>
8. <https://patents.google.com/patent/FR770296A>
9. L'Esposizione universale a Parigi del 1889 era l'occasione per mettere in mostra i progressi nei vari settori dell'industria, oltre che dell'architettura e per celebrare il centenario della presa della Bastiglia e della Rivoluzione Francese. Inoltre, l'Esposizione universale del 1889 è tuttavia ricordata principalmente per essere l'Expo della Torre Eiffel che doveva testimoniare la potenza industriale francese.
10. <https://patents.google.com/patent/FR713197A>.
11. *Photographie* (AMG) numero 16 del 15 marzo 1930, p.2
12. Articolo riguardo la *reliure intégrale*, in *Publicité*, numero 42 dell'agosto 1934, p.75
13. <https://worldwide.espacenet.com/patent/search/family/CA337087A>.
14. Tda da Arts et Métiers Graphiques, 1929, n.13, p.40.
15. Le monografie intitolate *Publicité* escono nel 1934, 1937, 1938 e 1939. Le fonti consultate mostrano chiaramente l'utilizzo della spirale metallica nelle pubblicazioni del 1934 e 1939 ma non lasciano vedere chiaramente l'impiego della stessa per i restanti numeri.
16. <https://patents.google.com/patent/US2051477A>.
17. La rilegatura a spirale in filo metallico con cui viene rilegata la rivista U.S. Camera corrisponde al brevetto di Staab del 1923.

References

- Advertising Arts. (1933). *Spiral Binding and Advertising Arts*.
- Alby, J. (1929). La reliure de notre temps. *Art et Métiers Graphiques*, 13.
- Alston, I. (2014). French Posters. *French Posters*, 1-96.
- AMG database. *AMGWeb. Rit. (s.d.)*. AMG Database. <https://www.rit.edu/amgweb/amg-database>.
- Aynsley, J. (1992). “Gebrauchsgraphik” as an Early Graphic Design Journal, 1924-1938. *Journal of Design History*, 5(1), 53-72.
- Boem, E. (2013). *La tradizione dell'avanguardia. Tra autonomia e mercato*. [Tesi di laurea, Università Ca' Foscari Venezia].
- Campo Grafico (1933). *Campo Grafico. La legatura brevettata a spirale*, 4, 71.
- Caproni, A. M. (2009). Il Futurismo e la decomposizione della tipografia. *Il Futurismo e la decomposizione della tipografia*, 1000-1007.
- Colizzi, A., Sfligiotti, S., & Vinti, C. (2023). *La questione moderna in Europa, 1923-1948 (Vol. 1)*. Lazy Dog Press.
- Draeger. (s.d.). *Tecnologia per la vita dal 1889: la nostra storia aziendale*. https://www.draeger.com/it_it/About-Draeger/History.
- Draeger Frères. (1930). Machine à brocher les feuillets des volumes, cahiers, agendas et objets analogues (Brevetto francese n. FR685225A). République Française, Ministère du commerce et de l'industrie.
- <https://worldwide.espacenet.com/patent/search/family/009024874>

- Draeger Frères. (1931). *Classeur* (Brevetto francese n. 713197). Ministère du commerce et de l'industrie. <https://patents.google.com/patent/FR713197A>.
- Finnegan, C. A. (2001). Documentary as art in US Camera. *Rhetoric Society Quarterly*, 31(2), 37-68.
- Grumbacher, W. (1933). *Spirally bound sheaf* (Brevetto statunitense n. 2051477). <https://patents.google.com/patent/US2051477A>.
- Hugill-Fontanel, A. (2002). Publication of an Internet-accessible database resource for Arts and Métiers Graphiques.
- Isotani, Y. (2019). *Arts et Métiers PHOTO-Graphiques: The Quest for Identity in French Photography between the Two World Wars* (Doctoral dissertation, City University of New York).
- Jubert, R., & Cullars, J. (2006). The Bauhaus context: Typography and graphic design in France. *Design Issues*, 22(4), 66-80.
- La reliure spirale. (1927). *Un sistema de cuaderno de hojas intercambiables* (Brevetto spagnolo n. 102424). <https://patents.google.com/patent/ES102424A3>
- La reliure spirale. (1930). *Charnière perfectionnée* (Brevetto francese n. 692065). Ministère du commerce et de l'industrie. <https://patents.google.com/patent/US1516932>
- La reliure spirale. (1932). *Loseblätterbuch* (Brevetto austriaco n. 129452). Österreichisches Patentamt. <https://patents.google.com/patent/AT129452B>.
- La reliure spirale. (1934). *Dispositif pour brocher des livres, brochures, etc.* (Brevetto francese n. 770296). Ministère du commerce et de l'industrie. <https://patents.google.com/patent/FR770296A>.
- Le propriété industrielle, revue mensuelle du bureau international pour la protection de la propriété industrielle. (1929, 30 settembre). WIPO, Germania, Berne.
- Lupano, M., Bulegato, F., D'Uonno, M., (2020). *Carta e Acciaio. Rilegatura a spirale ed editoria modernista* n. 5. Catalogo della mostra, 20 aprile 2020. PHAIDRA – Collezioni digitali | Università di Padova. <https://phaidra.cab.unipd.it/detail/o:444972>
- Modernism101. (s.d.). Publicité 1934, Art et Métiers Graphiques – Charles Peignot.
- (Directeur). <https://modernism101.com>.
- *Numero speciale Publicité*. (1934). AMG Web Database, Rochester, New York. <https://www.rit.edu/amgweb/amg-database>.
- Patey, C., & Esposito, E. (2017). I modernismi delle riviste: tra Europa e Stati Uniti. *I modernismi delle riviste*, 1-229.
- Prache, A. (1933). *Loose leaf binder* (Brevetto canadese n. CA337087A). Canadian Intellectual Property Office. <https://worldwide.espacenet.com/patent/search/family/035300229>
- Prates, M. (2021). *Draeger, une histoire de famille (et D'Entrepreneurs)*. *Draeger Paris*. <https://www.draegerparis.com/blogs/journal/draeger-une-histoire-de-famille-et-dentrepreneurs>.
- Risorgimento grafico. (1933, 31 marzo). *F. Selvatico & Figlio milano. Legatura a spirale*.
- Biblioteca Nazionale Centrale Firenze.
- Rivista digitale di informazione sulla stampa d'arte. (n.d.). *Heliogravures*. Heliogravures. <https://www.heliogravures.it>.
- Rochester Institute of Technology. (n.d.). *Visual and Editorial Format of Arts et Métiers Graphiques*.
- <https://www.rit.edu/amgweb/i-visual-and-editorial-format-arts-et-metiers-graphiques>.
- Spiral binding. (n.d.). *Our story*. <https://www.spiralbinding.com/about-us>.
- Spiral Notebooks. (n.d.). prezi.com. <https://prezi.com>.
- Staab, L. (1923). *Notebook with exchangeable leaves* (Brevetto tedesco n. 637320). United States Patent Office. <https://patents.google.com/patent/US1516932>
- Toschi, C. (2017). *Dalla pagina alla parete: Tipografia futurista e fotomontaggio dada* (p. 362). Firenze University Press.
- Tschichold, J. (1928). *Die neue Typographie, Ein Handbuch für zeitgemäss Schaffende*. Verlag des Bildungsverbandes der deutschen Buchdrucker.
- Tschichold, J. (1930). Qu'est-ce que la nouvelle typographie et que veut-elle? (What is New Typography and what does it intend). *Arts et métiers graphiques*, 19(15), 46-52.
- Van Gansen, K. (2016). Literature and Advertising in Arts et Métiers graphiques'. *Interférences littéraires/Littéraire interferences*, (18), 123-145.
- Van Haute, K. (2015). Het prille Belgische grafisch ontwerp door de ogen van Arts et métiers graphiques. *Arts et métiers graphiques: Kunst en grafische vormgeving in het interbellum*, 45-54.
- Versavel, D. (2013). Henry Lachéroy. Art et métier d'un photographe industriel. *Cahiers d'histoire de l'aluminium*, 50(1), 8a-53a.
- Vox, M. (1972). Charles Peignot et son temps. *Communication & Langages*, 14(1), 45-61.
- Who invented? (2011, March 2). *Who invented spiral notebook?* <http://www.whoinvented.org/who-invented-spiral-notebook/>
- World Intellectual Property Organization. (1929, September 30). *La Propriété Industrielle*. https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/fr/intproperty/120/wipo_pub_120_1929_09.pdf.

TEACHING CRITICAL DESIGN HISTORY

Ory Bartal

Bezalel Academy of Arts and Design

Abstract

French postmodern philosophers criticized the study of modernist history and claimed that these historians were not aware of the ideological structures within their research. Furthermore, Michel Foucault argued that history was always political, and as it has been used for many years as an instrument of power by the hegemony, it should become a tool of control of the “other” – Women, Black, and LGBTQ communities. Consequently, historians have changed the term from “History” to “Histories”. Such a critical history discourse has already affected the research and teaching of design history with books on feminist design history, global histories, or black community design history. However, an essential part of critical theory that is highly relevant but has not yet affected design history teaching is that of the material turn. This critical approach dismantled binary relations between *subject* and *object* and the supremacy of the first over the second. This idea emerged in sociology, such as Actor-Network Theory (ANT) by Bruno Latour, or philosophy, such as Graham Harman’s Object-Oriented Ontology. These theories expanded our understanding of the role of objects in society from how they represent our identity (including gender, class, and our affiliation group), as was shown by the semiotic theory, to the way objects have social agency and political power that affect their users. This paper presents a teaching methodology based on these theories. This teaching follows the history of objects with questions such as where, why, by whom, and for what were these objects first created. Who did they serve? What ideology did they contain and propagate? And above all, how did they influence humans? By revealing the origins of contemporary everyday artifacts, this way of teaching can expand our students’ understanding regarding the powerful impact of objects on the construction of human behavior and contemporary power relations. As a case study, this article shows the role of trousers in creating gender power relations and policing women’s independence.

Keywords

Design histories; Actor-Network Theory; Bruno Latour; Michel Foucault; Material turn; Ontological turn

Design, Power, and Politics – Teaching Critical Design History

Introductory lessons

A seminar on critical design history begins with an introductory lesson on the ideological significance of the historical narrative and how critical history (before it was applied to design history) was born. This introductory starts by presenting the rise of postmodern theories in the 1970s-80s and the way philosophers began offering critiques of modernist history, arguing that it lacked a critical stance (Himmelfarb, 1997). Within this introduction, the teacher explains how and why history is a powerful political tool. These philosophers have demonstrated that modernist history had a concealed ideological argument that supported the values, canon, rationale, and agenda of specific groups – namely, those who wrote it. They employed historical narratives to construct myths in the service of hegemonic groups, which used these myths to unify groups in the service of their political power. To undermine this approach, the teacher explains that postmodernist historical research offered three new approaches. The first approach doubts the existence of a single truth. Postmodern philosophers tried to deconstruct the historical meta-narrative into smaller stories concerning the same event. They refer to it as “histories” rather than one clearly defined history. These “histories” resist the canonical story. The second approach argues that history is inherently political and that if traditional history served the hegemony’s struggle for power, contemporary history should support the writing of numerous historical narratives from the perspectives of various “others” whose history was neglected due to racial, gender-related, or class biases – such as the history of women, of blacks, or LGBTQs. The writers of such an approach argued that history must be rewritten from a consciously feminist/black/LGBTQ perspective rather than integrating the stories of women/black/LGBTQ designers into a general historical narrative. The third approach was to formulate a post-colonial history aware of the power of Orientalism and to present a historical viewpoint that no longer focuses on the history of Europe and the United States but on other historical and geographical viewpoints.

Already within this initial introduction, the teacher presents the effect of these theories on the research of design history with a presentation of feminist design scholars such as Penny Spark (1995), Judy Attfield (1989), Pat Kirkham (2000), Gerda Breuer and Julia Meer (2012), the study of global design history such as Glenn Adamson, Giorgio Riello, and Sarah Teasley (2011), Patricia Kirkham and Susan Weber (2013), Kjetil Fallan and

Grace Lees-Maffei (2016) and the study of design history of black community history (Elizabeth Tunstall, 2023). Apart from these studies, a whole section will also be presented to research critical design history (e.g., Ellen Lupton and Abbott Miller, 1996; Drucker & McVarish, 2009; Elizabeth Otto, 2019). All these critical studies are highly important for design history students.

The second lesson of this seminar will present a deeper understanding of the way postmodern philosophers critique the modernist socio-cultural paradigms and conceptual categories by revealing their implicit construction of conceptual categories through binary oppositions (such as nature vs. culture, reason vs. emotion, masculinity vs. femininity, spirituality vs. materiality, white vs. black). The deconstruction of these oppressive hierarchies, which had created a cultural ethos based on familiar power relations (the supremacy of Logos, patriarchal thought, or Western culture), led, in turn, to the construction of new social power relations and multiple types of relationships between different constructs. One of these binary oppositions was between *subject* and *object*, in which their power relations were traditionally shaped by the supremacy of the *subject* over the *object*.

After the focus of the critical design history of this class shifted to the material turn and *subject* and *object* relations, the seminar turned into a “flipped classroom” format with an active way of teaching. In this format, the class is divided into groups of 3-4 students, moving to a hybrid learning: theoretical and then historical research.

First stage – Theoretical research

In the first theoretical stage. Each group receives an article that discusses subject-object relations (including Latour’s *ANT*, Graham Harman’s *OOO*, Bourdieu’s *Distinction*, Foucault’s *Discipline & Punish: The Birth of the Prison*, Appadurai’s *The Social Life of Things*, Daniel Miller’s *Stuff*, Winner’s *Do artefacts have politics?*, Liao & Huebner’s *Oppressive Things*, etc.) and present it in class. After each presentation, the teacher notes how each article presents a different model of critical design thinking and discusses the material turn/ontological turn. After the student’s presentations, a single lesson will be dedicated to summarizing the presentations and explaining the connections between those theories by the teacher. The summary can be along these lines:

Subject-Object Relationship

The most known scholar who deconstructed these power relations was the sociologist Bruno Latour, who endowed nonhumans with a social life. Latour’s actor-network theory (ANT) treated nonhuman actors, like designed objects traditionally overlooked in the analysis of the social world, as critical mediating forces in creating associations, relations, and social networks (Latour, 2004, 2005). Within ANT, objects are viewed as epistemically equal to human subjects and perceived as actors with social agency. For Latour, a designed object is more than just an inanimate object; it is a complex web of values and norms surrounded by social practices and discourses. That means that objects not only reflect norms and beliefs, as semiotic theory shows, but they also actively reshape the behavior and experience of their users. This idea was also described by Pierre Bourdieu, who explained how norms and values are translated into material objects and thus contribute to self-government and the internalization of societal discourses on a personal level while also contributing on the community level to the social production of attitudes, behaviors, and intentions (Bourdieu, 2002). In the socialization process, Bourdieu claimed that children internalize the values and norms of their social world through the order of things, whose silence normalizes socialization and produces the habitus. In his book *Distinction* (1979), Bourdieu presented designers and makers as cultural intermediaries and asserted that taste (manifested through style) and symbolic systems appearing in artifacts create class distinctions as part of the social system of power relations. Bourdieu shows how objects and style encode social values and social discourse. These values are integrated into designed objects so that we no longer recognize their underlying ideological charge or how they reinforce, construct, or challenge the rationalities of the people around them.

The idea that objects are charged with ideological values was also shown in a short lecture by Slavoj Žižek, in which he reveals how the different toilet bowls designed in Germany, France, and Anglo-Saxon countries (in which the hole is in the front, in the back or the middle) express the ideological differences between German constructivism, French revolutionary radicalism and British liberalism. He concludes with the words: “It is easy for an academic at a round table to claim that we live in a post-ideological universe, but the moment he visits the lavatory after the heated discussion, he is again knee-deep in ideology” (Žižek, 1997, p. 5). The idea that design objects bear social-ideological values and were used throughout history to enforce different governing ideologies is supported

by Michael Foucault's well-known analysis of the architectural design of the Panopticon. The Panopticon, a prison building designed by the British liberal philosopher Jeremy Bentham in the late 18th century, was a round building with a tower placed at its center, which enabled a single jailor to observe and control every prisoner simultaneously. Bentham, who was a leading advocate of the separation of Church and State, freedom of expression, and individual legal rights, did not intend for the Panopticon to become a tool for oppression. Instead, as the founder of utilitarianism, he chose this design to save expenses. However, in the 20th century, this architectural model became a metaphor for the connection between design, power and politics to criticize the ideology of the Enlightenment, as explained by Foucault in his book *Discipline and Punish* (1977). Foucault demonstrated that this physical structure was not merely an architectural invention but was also a representation of the arsenal of power and methods of action available to a ruling sovereign. He saw the design of the Panopticon as a universal model adapted to different institutions shaped by practices of control, surveillance, and punishment: jails, factories, schools, military camps, hospitals, and insane asylums (Foucault, 1986). From his perspective, this structure was a material reflection of a discourse on guilt, surveillance, and punishment that characterized Enlightenment society (Foucault, 1977; Rabinow, 1984). This discourse shaped social and political power relations based on hierarchy, control, and oppression while repressing any inclination toward pluralism. Žižek's and Foucault's examples support Langdon Winner's argument in his pioneering article "Do artefacts have politics?" As Winner states, "The issues that divide or unite people in society are settled not only in the institutions and practices of politics proper, but also, and less obviously, in tangible arrangements of steel and concrete, wires and transistors, nuts and bolts" (Winner, 1980, pp. 123-124). He concludes that "artifacts have political qualities" (Winner, 1986, p. 20). The idea that objects are potent elements in our social interaction later appeared in Graham Herman's "Object-Oriented Theory" (2018).

Thus, for sociologists and philosophers, the seemingly innocent objects surrounding us determine the identity of their users and how they are used while actively constructing a social discourse, creating new social norms, and impeding alternative possibilities. As such, they catalyze social, economic, and political forces and influence modes of behavior and thoughts just like historical events or discourse. Just as people need to habitually notice the norms or the political and ideological structures underlying their lives, the significant social power of objects stems primarily

from our lack of attention to their implicit power as influential social agents. This material turn point-of-view has contributed to downplaying the power of the *subject* as the main actor or activator and gave *objects* their rightful place as fully-fledged mediating actors in society and politics. As a result, our understanding of the place of designed objects within culture and our relationships with them has changed. Objects were extricated from the cultural morass in which they had been caught and rescued from the linguistic and theoretical status to which they had been relegated within modernism – that of voiceless, passive, and neutral things in the service of human beings. Instead, they came to be viewed as entities capable of activating, stimulating, mobilizing, shaping, and constructing human subjects.

Second Phase – Research Methodology

After presenting and summarizing the theories in this field, the seminar moves to its research phase. The research is built on the new understanding of the role of objects within society (according to the material turn), however, it is historical research. This phase begins with a presentation of a research method by the teacher.

The method aims to reveal the historical roots of the social agency of contemporary objects in society. To reveal this agency, this method starts with Latour suggestion to examine how objects emerged. While sociologists believe that objects emerge from mental structures and scientists believe that objects emerge from materialistic concerns, Latour claimed that objects are the result of a long process of negotiation between the material world, historical associations, and people who gave things names and developed relationships with them. He further argued that the way to identify the logic and signification of an object is not by studying the relationship between things, but by examining the process of an "object becoming" (Latour, 1987).

The research of object agency through its process of becoming, recalls Foucault's work. Although Foucault was not interested in objects (apart from the *Panopticon*), he examined how norms, values, and common ideas are formed in society, constituting themselves as general "truths" and occupying positions of power in society. To do so, he employed a genealogical analysis which is the research of an unwritten system of regulations that produced the new norms and values. In other words, Foucault examined the process of "norms becoming" (Krarup, 2021).

Thus, if we accept Bruno Latour's theory that objects are imbued with agency, social norms, and discourses, as well as Foucault's understanding of the way we can reveal how norms and discourses became powerful in society, we can try to trace the phase when different objects emerged in society. In this way, we identify the agency, values, and hidden ideology within these objects whose daily use becomes synonymous with a new "truth" and shapes the identity and behaviors of their users.

This kind of research methodology directs the instruction of design history from teaching periods or styles of geographic areas to a history of specific objects and their powerful involvement in shaping and policing human behavior in different social fields, including body politics, identity politics, gender politics, and racial power relations. This new critical view of objects exposes the historical role of design as social practice and explores how, where, and why design objects have impacted the construction of power relations and the creation of meaningful social systems throughout history. Even more importantly, along the lines of Foucault's work, the students might be able to identify how these allegedly innocent or stylistic design objects sometimes became oppressive (racist, sexist, ableist) by disseminating hegemonic beliefs as "truth". At this point, the students are asked to read the article *History, Power and Visual Communication Artefacts* by Katherine Hepworth.

Consequently, within this seminar, students will receive an assignment to choose contemporary objects, such as the trousers or the fork, and to research their history through questions that Foucault asked regarding social norms such as: where, why, by whom, and for what were these objects first created? Who did they serve? What ideology did they contain and propagate? And above all, how did they and their social agency influence or police human behavior? Such investigation teaches the students to combine historical research, which pinpoints the period when certain objects emerged in society, and sociological research, which explores the social agency and values imbuing these objects. This will allow students to reveal the different layers of each design object.

Third Phase – Historical research

In this part of the seminar, the different groups of students will choose, as noted, a contemporary everyday object, and begin to investigate its social history and how it created a certain social order. The results

of their research will be presented in class, focusing on how the chosen object affected body politics, identity politics, gender politics, and racial power relations. In some cases, the student will present how allegedly innocent objects sometimes became oppressive (racist, sexist, ableist). While creating this kind of presentation, the student must integrate critical theory into their historical research. Consequently, they will have to show their understanding of the difference between the three pillars of research: theoretical bases, methodology, and research objects. And finally, they will have to realize how research can be presented with a story-telling methodology integrating historical images and contemporary theory. The following passage is an example of such a presentation.

Student presentation of a case study – The Trousers and their Social Agency

Trousers are everyday objects worn by men and women around the world. However, historical research of them reveals a very different story. The advent of trousers coincided with the domestication of the horses ca. 3500-3000 BCE (Mayor, 2016, p. 197). From that moment on, they were charged with symbolic meaning, as their design focused on activity and mobility, extending one's range of action, and increasing independence. All these values were, of course, attributed to men who rode the horses. Yet, whereas the actual design of trousers is related to their concrete function, a critical analysis centers on forming the discourse that shaped the trousers as a symbol of power and the creation of gender performance and gender hierarchies. It, thus, takes us back to the birth of fashion in France and Italy in the 14th century, which gave rise to new "truth", including a new visual form of gender identity and related gender politics. It should, of course, be reminded that there are significant cross-cultural differences regarding the relationship of gender and clothing, and different kinds of trousers in other societies (such as Turkish Salvar, Indian Shalwar, Chinese Ku, Japanese Hakama, Inuit Garliik). And so, there is a different post-colonial historical narrative, which is different from the following study, which is limited to European design history.

Until the 14th century, both men and women wore the same robes resembling tunics, whose loose cuts covered the entire body and obscured its curves. During the medieval period, gender-related differences were largely made visible by means of hairstyles and accessories (Piponnier & Mane, 1997). In the early 14th century, however, new cuts and styles reconstructed both the male and the female body, while differentiating between

them. Noblewomen began wearing tighter dresses with an emphasized waist and deep décolletage, with a sleeveless overcoat (Ribeiro, 1986). Despite the exposure of their breasts by the low necklines, women continued to wear long dresses that carefully hid their legs. This dress code was part of the sumptuary laws of the time. Women were never involved in the creation of regulations, which mainly pertained to them. As the historian Maria Giuseppina Muzzarelli explains, “One of the necessary conditions for the sumptuary system to function was that everyone had to know and respect its rules. One of these rules, so pervasive that it did not need to be stated, was that women were subordinate to men from an aesthetic point of view” (Reillo, 2020, p. 35). In the mid-14th century, men’s clothes also underwent a significant change. They started wearing a short, tight tunic that revealed the shape of the body and figure, a hugging hose, and padded jackets, which were belted to form a pleated effect covering the genital area (Ribeiro, 1986). For the first time, European men dared to expose their bodies. Since the point of reference was military armor, which was redesigned in the early 14th century, the hose that placed a new emphasis on the legs presented them as a symbol of power (Boucher, 1987). And so, during the 14th century, when men’s and women’s clothing became increasingly differentiated, clothing came to act as a form of separating and gendering “femininity” and “masculinity” by means of materials, colors, and forms. During the 15th and 16th centuries, these two binary forms of performing gender continued to diverge aesthetically, reinforcing gender performance and stereotypes. The fact that legs became a symbol of masculine power (while women’s legs were hidden) is demonstrated by a 1701 portrait of Louis XIV in his coronation robes (painted by Hyacinthe Rigaud in 1701). In order to underscore the king’s power, he is presented wearing high heels, showing off his legs which were considered to represent the body and power of the state. Thus, the return to the birth of fashion reveals how identity-related political values were woven into clothes, becoming a new and natural “truth” that regimented the power relations between men and women. These power relations were shaped by men since they were largely in control of financial means and legislation and could dictate the rules of fashion (called sumptuary laws) and their multiple meanings. Women were not allowed to expose their legs for allegedly moral reasons, but in fact, they were forced to wear a long dress as it limited their activity and mobility and thus policed their independence.

Until the 19th century, women did not wear trousers. The first women’s trousers to come into vogue in the mid-19th century were the bloomer,

called after American women’s rights activist Amelia Bloomer (although created by Elizabeth Smith Miller), who highlighted the freedom of movement (Reilly, 2021). From that point on, few attempts to introduce women’s pants were made. In 1911, designer Paul Poiret appropriated Turkish harem pants for women with reference to the bloomer. During World War I, many women who were engaged in physical labor for the first time started wearing men’s trousers. In 1918, as the war was coming to an end, Levi’s introduced a line of women’s garments called “Freedom-Alls”, which were one-piece garments that consisted of a tunic connected to balloon pants. Fashion designers Coco Chanel and Madeleine Vionnet had suggested, since 1920, a soft and baggy trousers for dinner, but few women dared to wear them. A few movie stars like Greta Garbo, Marlene Dietrich, and Katharine Hepburn wore trousers in their movies, but they were protected by the glamour of Hollywood, and their trousers added an aura of mystery and exoticism (Arvanitidou & Gasouka, 2013). During World War II, women were again called upon to help in factories and other labor-intensive jobs. Denim-clad women became a symbol of the war effort, exemplified by the American image of Rosie the Riveter. However, although these attempts to introduce women’s pants, women who wore them at the time (except for limited activities such as cycling and horse riding) were perceived and labeled as unfeminine.

It was not until the turbulent 1960s that feminists who looked at fashion as a trap for women and how it physically prevented their independence, rejected the traditional female dresses. This feminist struggle for equal rights by way of trousers seems to underscore Simmel’s argument that fashion is a force of emancipation (Simmel, 1957). At the time Yves Saint Laurent created one of the most revolutionary fashion items of the 20th century – “le smoking” – a softer and looser interpretation of a tailored man’s suit for women. This item had caused a sensation when he introduced it in his 1967 collection. It allegedly manifested women’s power and their new social role. However, this item was more about high fashion than a serious contribution to women’s liberation. It was also an appropriation of male social performance which is called, in Butler’s terminology, “gender imitation” and thus does not liberate the women who wear it but oppresses women to socially accepted gender categories. In doing so, it maintains traditional power relations. Nevertheless, this piece led to what was known later in the 1980s as “power dressing”, which opened a new space for the construction of a new kind of feminine subject as presented later by Hillary Clinton and Angela Merkel in their trousers suits (Entwistle, 2020).

However, while the trousers became a symbol of equal rights, they did not free women. In fact, if this history was written from a consciously feminist perspective (and not showing the story of women's trousers in the general history narrative), we would find that by the end of the 20th century, women's trousers became highly feminine with a different cut from men's trousers. Some of them became very tight, in a way that is reminiscent of the corset, and caused some health problems like the “skinny jeans syndrome”. These new trousers trapped women again in traditional feminine gender performance that policed and shaped their movements.

Apart from understanding how trousers created gender politics and police women's independence, Latour's ANT makes us think about how objects actively created our behavior and attitude. However, did trousers create a new human behavior? The answer can be found in an article titled “Lumbar Thoughts” by Umberto Eco. Eco explains the ways in which wearing jeans sculpted not only his body but also his cognition:

After a long time, I was enjoying the sensation of wearing pants [...] [in which] even if I had wished, I couldn't turn or wiggle my belly *inside* my pants; if anything, I had to turn it or wiggle it together with my pants. Which subdivides so to speak one's body into two independent zones, one free of clothing, above the belt, and the other organically identified with the clothing, from immediately below the belt to the anklebones. I discovered that my movements, my way of walking, turning, sitting, hurrying, were *different*. Not more difficult, or less difficult, but certainly different [...] I assumed the exterior behavior of one who wears jeans. In any case, I assumed a *demeanor*. It's strange that the traditionally most informal and anti-etiquette garment should be the one that so strongly imposes an etiquette. As a rule, I am boisterous, I sprawl in a chair, I slump wherever I please, with no claim to elegance: my blue jeans checked these actions, made me more polite and mature. I discussed it at length, especially with consultants of the opposite sex, from whom I learned what, for that matter, I had already suspected: that for women experiences of this kind are familiar because all their garments are conceived to impose a demeanor – high heels, girdles, brassieres, pantyhose, tight sweaters. I thought then about how much, in the history of civilization, dress as armor has influenced behavior and, in consequence, exterior morality. (Eco, 1986, pp. 192-193)

Eco explains how designed objects (and specifically tight clothing such as the skinny jeans) that dictate behavioral rules and etiquette also in

fact implicitly dictate and determine new forms of thought and consciousness. In his eyes, the production of a new cut is no less influential than the production of a new value. Whereas Eco relied on his own experience and feelings, the cognitive psychologists Galinsky and Hajo Adam presented a laboratory research project they titled *Enclothed Cognition*, in which they sought to demonstrate the systematic influence that clothes have on the wearer's psychological processes. They propose that enclothed cognition involves the co-occurrence of two independent factors – the symbolic meaning of the clothes and the physical experience of wearing them. Their research showed how both factors affect the wearer's performance and state of mind (Hajo & Galinsky, 2012).

While researching the history of the trousers and preparing such a presentation, the students expose the origin and construction of gender discourse and power relations via the trousers' history and its social agency. They understand how a design object is imbued with values that became a new “truth” that actively shapes social order (namely, gender discourse, gender hierarchy, the wearer's gender performativity, and the way people perceive themselves and understand their role in society) and personal behavior. They realize that designed objects do not only signify or represents its wearer (as is done with semiotic methodology). More specifically, it makes them understand the way men policed women's movement and independence for many centuries.

Last phase – Conclusion

The seminar ends with one lesson of conclusions in which the teacher goes back to the terms “material turn” and “ontological turn” and creates a discussion regarding those terms. The teacher also opens a discussion about the way critical theory works, about the meaning of practice as research, the meaning of the oppressive design, and the way everyday objects disseminate hegemonic beliefs as “truth”.

The teacher leaves the students with questions regarding the way this kind of theory and research affects the practice of the student's design.

References

- Adamson, G., Riello, G., & Teasley, S. (Eds.). (2011). *Global Design History*. Taylor & Francis.
- Arvanitidou, Z. & Gasouka, M. (2013). Construction of Gender through Fashion and Dressing. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 4(11), 111-115.
- Attfield, J., & Kirkham, P. (1989). *A view from the interior: feminism, women and design*. Women's Press.
- Bourdieu, P. (1979). *Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste*. Harvard University Press.
- Bourdieu, P. (2002). *Outline of a Theory of Practice*. Cambridge University Press.
- Breuer G., & Meer, J. (2012). *Women in Graphic Design 1890-2012*. Jovis Verlag.
- Drucker, J., & McVarish, E. (2009). *Graphic Design History: A Critical Guide*. Prentice Hall.
- Entwistle, J. (2020). "Power Dressing" and the Construction of the Career Women. In M. Barnard (ed.), *Fashion Theory: A Reader* (pp. 285-296). Routledge.
- Fallan, K., & Lees-Maffei, G. (Eds.). (2016). *Design Words: National Design Histories in an age of Globalization*. Berghahn Books.
- Foucault, M. (1977). *Discipline and Punish. The Birth of the Prison*. (A. M. Sheridan, Trans.). Random House (Originally published in 1975).
- Foucault, M. (1986). *Madness and Civilization: A History of Insanity in the Age of Reason*. Vintage Books (Originally published 1965).
- Hajo, A., & Galinsky, D. (2012). Enclothed cognition. *Journal of Experimental Social Psychology*, 48(4), 918-925.
- Harman, G. (2018). *Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything*. Pelican Books.
- Hepworth, K. (2016). History, power and visual communication artefacts. *Rethinking History*, 20(2), 280-302.
- Himmelfarb, G. (1997). Telling It as You Like It: Postmodernist History and the Flight from Fact. In K. Jenkins (Ed.), *The Postmodern History Reader* (pp. 158-174). Routledge.
- Kirkham, P. (2000). *Women Designers in the USA, 1900-2000: Diversity and Difference*. Yale University Press.
- Kirkham, P., & Weber, S. (2013). *History of Design: Decorative Arts and Material Culture, 1400-2000*. Bard Graduate Center and Yale University Press.
- Krarup, T. (2021). Archaeological Methodology: Foucault and the History of Systems of Thought. *Theory, Culture & Society*, 38(5), 3-24.
- Latour, B. (1987). *Science in action: How to follow scientists and engineers through society*. Harvard University Press.
- Latour, B. (2004). Nonhumans. In S. Harrison, S. Pile & N. Thrift (edited by), *Patterned Ground: Entanglements of Nature and Culture* (pp. 224-227). Reaktion Books.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An introduction to Actor-Network Theory*. Oxford University Press.
- Liao, S. Y., & Huebner, B. (2021). Oppressive Things. *Philosophy and Phenomenological Research*, 103(1), 92-113.
- Lupton, E., & Miller, A. (Eds.) (1996). *Design Writing Research*. Phaidon Press.
- Mayor, A. (2016). *The Amazons: Lives and Legends of Warrior Women across the Ancient World*. Princeton University Press.
- Miller, D. (2009). *Stuff*. Polity.
- Otto, E. (2019). *Haunted Bauhaus: Occult Spirituality, Gender Fluidity, Queer Identities, and Radical Politics*. The MIT Press.
- Piponnier F., & Mane P. (1997). *Dress in the Middle Ages*. Yale University Press.
- Rabinow, P. (Ed.) (1984). *The Foucault Reader*. Pantheon Books.
- Giorgio, R. (2020). *Back in Fashion: Western Fashion from Middle Ages to the Present*. Yale University Press.
- Reilly, A. (2021). *Introducing Fashion Theory – From Androgyny to Zeitgeist*. Bloomsbury.
- Ribeiro, A. (1986). *Dress and morality*. Berg.
- Simmel, G. (1957). Fashion. *American journal of sociology*, 62(6), 541-558.
- Sparke, P. (1995). *As Long as Its Pink: Politics of Sexual Taste*. Pandora.
- Tunstall, E. (2023). *Decolonizing Design: A Cultural Guidebook*. MIT Press.
- Umberto Eco, U. (1986). *Travels in Hyperreality*. Harcourt Brace Jovanovich.
- Winner, L. (1980) Do Artifacts have Politics? *Deadalus – Journal of American Arts and Sciences*, 109 (1), 123-124.
- Winner, L. (1986). *The Whale and the Reactor: A search for Limits in an Age of Hi Technology*. The University of Chicago Press.
- Žižek, S. (1997). *The Plague of Fantasies*. Verso.

THE PILOT PROJECT *MADE IN ITALY*. STORIES OF ITALIAN DESIGN. POTENTIALITIES AND LIMITATIONS OF DISTANCE LEARNING THROUGH MOOCS

Graziella Leyla Ciagà, Maria Teresa Feraboli, James Postell
Politecnico di Milano

Abstract

What strategies can be employed alongside the traditional teaching of design history to provide new learning opportunities for younger generations of students? In relation to this crucial question, the proposed contribution presents a critical reflection on the results obtained by the MOOC *Made in Italy. Stories of Italian Design* is a pilot project funded by the School of Design of the Milan Polytechnic, which was launched on the web in 2023.

The project, which is in the vein of digital humanities (Burdick, Drucker, Lunenfeld, Presner, Schnapp, 2012), has three objectives: 1) to ensure that all students, and in particular, foreign students who may have difficulty understanding Italian culture, have free access to an online course on the introduction to the history of design in order to supplement and enrich their learning experience; 2) experiment with new methodologies for learning the history of Italian design using the potential made available by digital technologies (video-lessons, digital reconstructions, virtual visits, augmented reality, etc.); 3) promote direct knowledge of those archives, museums, and foundations in Milan that preserve, study and enhance the extraordinary heritage of Italian design (drawings and design documents, objects, prototypes and models).

The MOOC takes the form of an online course and was created by the authors (Leyla Ciagà, Teresa Feraboli and James Postell) in collaboration with the METID-Methods and Innovative Technologies for Learning laboratory of the Politecnico di Milano (Susanna Sancassani, Managing Director). It is available online with free and open access on the POK – Polimi Open Knowledge platform of the Politecnico di Milano*).

Keywords

Italian Design, Cultural Heritage, Distance Learning, Digital Humanities, Historical Archives

* https://www.pok.polimi.it/courses/course-v1:Polimi+DESIT101+2022_M11/about.

Background

The project was conceived during the COVID-19 pandemic to offer students at the Politecnico di Milano, and especially foreign students, an agile (friendly) introduction to the history of Italian design, while also stimulating them for further study and knowledge from the rich heritage of archives, foundations and museums present in Milan.

The teaching of the history of design must start from an understanding of the complex network of relationships and skills that historically defined the specificity and success of Italian design: the lively historical and cultural context after World War II, teamwork also with transversal skills, the close interpersonal relationships between designers and companies, the relationships with artists, the discovery of the potential offered by new materials and new production processes (especially plastics), the new mechanisms of promotion and communication, and the role of exhibitions and temporary displays (especially at the Triennale Milano).

One problem that needs to be addressed is the fact that young students, immersed in a cultural reality, permeated now by the digital, the virtual, the immaterial, and the new social media, have a different approach to study than preceding generations. Digital native students have a lower propensity to read and thus study textbooks. On the other hand, they have a high level of digital competence, which must also be considered as a potential from the point of view of learning strategies. It is also precisely an aim to stimulate the use of these skills that the idea was born to complement classroom lessons with a tool, such as MOOCs, which acts in a digital and virtual dimension, thus enhancing students' learning possibilities.

For younger generations of students and for those undertaking the study of design outside the Italian context, the history and culture of Italian design may seem complex and difficult to understand. Even within the group of native Italian students enrolled in the first year of degree programs in product design and interior design, few students take independent action to attend museums, foundations, and archives that are essential to the understanding of Italian design. Still, few young students decide to visit museums such as that of ADI or the Museum of Italian Design at the Milan Triennale or important Milanese foundations, such as those of architects and designers Achille Castiglioni, Franco Albini, and Vico Magistretti. And it is precisely for this reason that for several years now the History of Design and Architecture courses, taught by Leyla Ciagà and Teresa Feraboli, have been flanking classroom teaching with a program of guided

Made in Italy. Stories of Italian design

Trailer (Feraboli): Course presentation

Week 1: introduction to Italian design in the second half of the 20th century

Lesson n. 1 (Ciagà): The Museum of Design at Triennale Milano

Virtual tour of the Museum of Design

Week 2: Lightness, light and color

Lesson n. 2 (Feraboli): Gio Ponti. Superleggera: the "exact" chair

Lesson n. 3 (Ciagà): Luciano Baldessari: staging as "staging", part 1

Lesson n. 4 (Ciagà): Luciano Baldessari: staging as "staging", part 2

Lesson n. 5 (Postell): Paola Albini presents Franco Albini: space in furniture, furniture in space

Lesson n. 6 (Postell): Paola Albini presents Franco Albini: from light to lightness

Week 3: Memory and innovation

Lesson n. 7 (Postell): Carlo and Giovanna Castiglioni present: light reflections on Achille Castiglioni

Lesson n. 8 (Postell): Carlo and Giovanna Castiglioni present: creativity, curiosity and Castiglioni

Lesson n. 9 (Feraboli): Rosanna Pavoni and Margherita Pellino present Vico Magistretti

Lesson n. 10 (Feraboli): Vico Magistretti. Carimate: the chair of Swinging London

Week 4: The triumph of plastic.

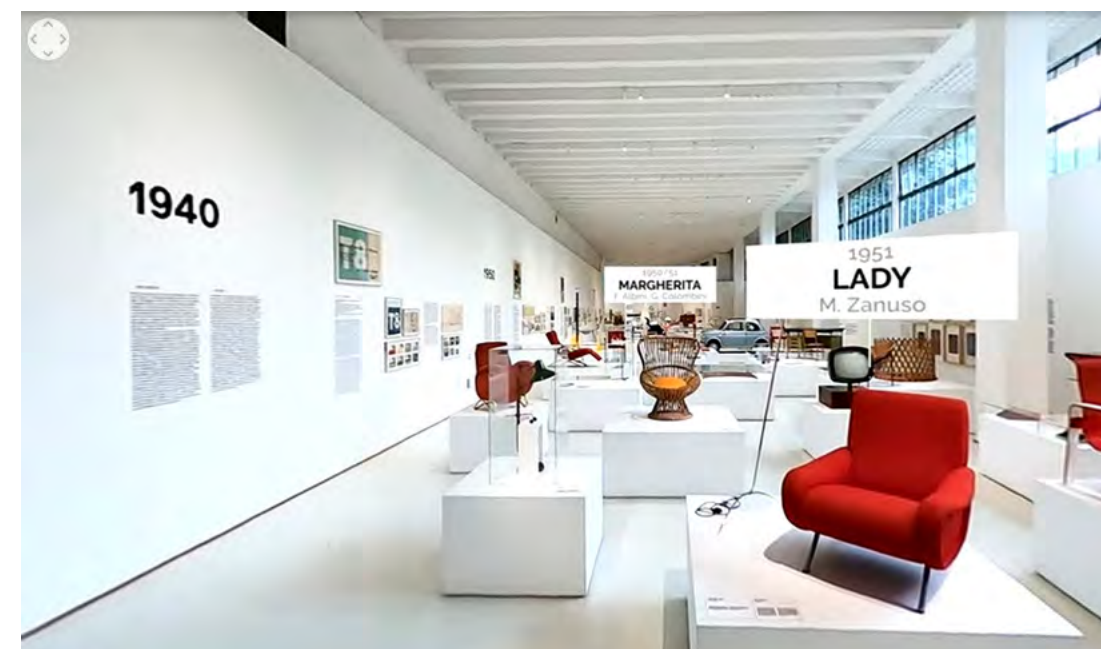
Lesson n. 11 (Ciagà): Anna Castelli Ferrieri, Kartell and the modular furniture

Lesson n. 12 (Ciagà): Joe Colombo and the Universal chair

Lesson n. 13 (Feraboli): De Pas, D'Urbino and Lomazzi. Blow: sitting on air, part 1.

Lesson n. 14 (Feraboli): De Pas, D'Urbino and Lomazzi. Blow: sitting on air, part 2.

[1] MOOC video lesson organization chart *Made in Italy. Stories of Italian Design*



[2] A screenshot of the virtual tour of the Design Museum at Triennale Milano.
(Copyright Politecnico di Milano, Triennale Milano)

visits to museums and foundations with very positive feedback from students. For A.Y. 2023-2024, there are more than 400 first-year students in the Interior Design and Product Design degree programs who will visit, supported by the faculty, museums, and foundations, and who will also be called upon to carry out learning exercises using digital technologies.

Massive Open Online Courses

Massive Open Online Courses are a relatively new educational tool that can be used to integrate knowledge of the history and culture of Italian design. MOOCs are free courses that everyone can access and are becoming increasingly popular. They are intended to support students in key career transitions, to promote innovation in teaching, and, more generally, to disseminate knowledge for informed citizenship. In fact, video content is accessible to everyone on the YouTube platform.

The authors decided to use this tool to launch *Made in Italy. Stories of Italian Design*, a 4-week online course. The pilot project includes 14 online video lessons, each lasting about six minutes, designed to offer an introduction to the history of Italian design (specifically interior design, furniture design, and product design), aimed at all students and,

particularly, those enrolled in the first year of the master's degree course in Interior Design. The limit of about six minutes for the video lessons was agreed upon with METID, task force Innovation Teaching and Learning of Politecnico Milano, as a regulating constant for each of the video lessons because of the need for regularity and concentration of the students during their online learning.

The project was initiated by the authors in 2022 after winning the call for proposals "Teaching Experimentation. Additional funds for COVID-19 emergency to support teaching" promoted by the School of Design (Dean Luisa Collina) in collaboration with METID of the Milan Polytechnic, specifically using the expertise of Federica Brambilla together with Daniele Albricci, Amedeo Longeri, Tiziana Longeri and Luca Tantimonaco. METID took responsibility for the technical video recording, set design, and post-production activities of the MOOC. The course was launched on December 13, 2022, on the POK-Polimi Open Knowledge platform¹ as the 100th MOOC and was presented by Donatella Sciuto, Rector of the Politecnico Milano².

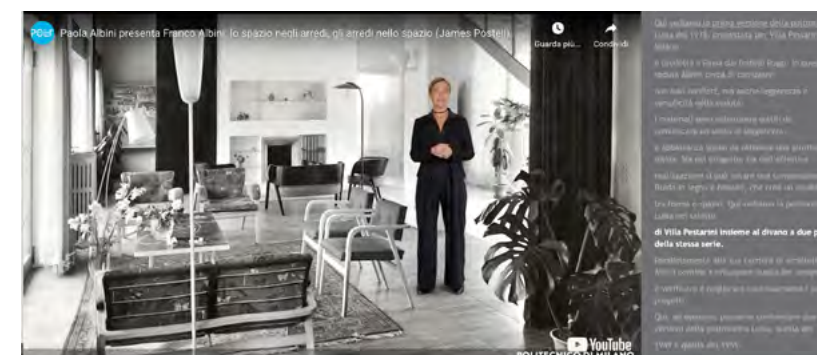


[3] A screen shot of the video lecture *Gio Ponti. Superleggera: the "exact" chair.* (Courtesy Politecnico di Milano; Copyright fotografia Archivio Storico Cassina)

[4] A screen shot of the Luciano Baldessari video lecture: showing his theatrical approach to design, as a true staging. (Courtesy Politecnico di Milano; Copyright 3D design Tommaso Osnaghi)



[5] A screenshot of the video lecture *Paola Albini presenta Franco Albini: lo spazio nel mobile, il mobile nello spazio.* (Courtesy Politecnico di Milano, Fondazione Franco Albini)



[6] A screen shot of the video lecture showing *Carlo and Giovanna Castiglioni present: creativity, curiosity and Castiglioni.* (Courtesy Politecnico di Milano, Fondazione Achille Castiglioni)



The central role of archives, foundations, and museums

The pilot project “Made in Italy. Histories of Italian Design” had as its starting point the census of architecture, design and graphic design archives in Lombardy (2003, 2012, and 2021), an original research outcome of the collaboration between the Ministry of Culture (Direzione Generale per gli Archivi, Sovrintendenza Archivistica e Bibliografica della Lombardia), the Politecnico Milano and the Centro di Alti Studi sulle Arti Visive (CASVA) of the City of Milan, which is also the publisher of the printed publication (Ciagà, 2021). Also decisive was the interest shown by several students in directly viewing drawings, models, photographs, and project documents at the archives of the Department of Design (Luciano Baldessari, Agnoldomenico Pica) and drawings, prototypes, and models at CASVA of the City of Milan (De Pas, D’Urbino, Lomazzi, and Studio MID). It was, therefore, decided to show, through MOOC, the working methods prior to the digital revolution and create a direct relationship with the resulting objects. The MOOC promotes this activity through a virtual approach that invites attendance at the still-existing museum studios: here it is possible to grasp the historical essence of the creative process, the value of design intuition, and the importance of the technical skills of designers, craftsmen, and workers who collaborate to translate design ideas into reality.

For the selection of the designers and objects to be presented in the MOOC, the authors have initiated a collaboration with the main Milanese public institutions whose mission is the preservation, study, and enhancement of the cultural heritage of Italian design: the Museum of Italian Design of Triennale Milano and CASVA-Centro di Alti Studi sulle Arti

Visive del Comune di Milano, which already have important partnership agreements in place in synergy with the Politecnico Milano and the Sovrintendenza Archivistica e Bibliografica della Lombardia. Other collaborations have been set up with the Vico Magistretti Museum Studio, the Castiglioni Foundation, and the Marco Albini Foundation, which are true



museum-studios that preserve their original working environments with great care and passion. They are therefore a living testimony to a “craft” type of design method that the digital revolution has now profoundly modified. Their spaces, once inhabited by iconic figures who wrote the history of post-World War II Italian design and whom historiography has referred to as “masters”, today are very evocative for students who, by visiting them, can enjoy a unique and memorable experience. In this way, students move from the digital and virtual dimension of MOOCs to the physicality of environments in which they can see and “touch” drawings, prototypes, and models, evoking and updating a mode of direct relationship with objects promoted since the teaching of Henry Cole³.

Finally, it was decided to involve a corporate museum, such as the Kartell Museum, which in turn represents a fundamental reference with regard to the design, production, and promotion of products and objects made of plastic material. Plastics have been the main material of Italian design after World War II, the material that made it possible to put objects with high quality design on the market at affordable prices for broad strata of the population.

[7] A screenshot of the video lecture showing Rosanna Pavoni and Margherita Pellino present Vico Magistretti. (Courtesy Politecnico di Milano, Fondazione Vico Magistretti)

The structure of the course

The MOOC Made in Italy. Stories of Italian Design was conceived as a sequence of audiovisual narratives presented in Italian with English subtitles to promote knowledge of the Italian language. Language, in fact, is not only a fact of communication but above all an expression of culture, and therefore intertwined with the identity of a population. The fourteen video lessons were structured in three sections and organized thematically, beginning with a shared introduction dedicated to the Museum of Italian Design at Triennale Milano. For this introduction two strategies were used. The first included conversations inside the museum with director Marco Sammiccheli and assistant curator Marilia Pederbelli, with extensive filming and focus on certain objects and groups of objects. The second strategy included the use of drones to create a 360-degree navigable user experience. These strategies formed the basis for a self-study “digital game” to identify all the museum objects that are mentioned in the MOOC with the goal of making the study more engaging, dynamic and fun, specifically for digital natives who are used to online social interaction and digital gaming.

Three primary sections in the MOOC were organized to address the following themes:

1. Lightness, light, and color (works by Gio Ponti, Luciano Baldessari, Franco Albini);
2. Memory and innovation (works by Achille and Pier Giacomo Castiglioni and Vico Magistretti);
3. The triumph of plastic (works by Anna Castelli Ferrieri, Joe Colombo, De Pas D'Urbino and Lomazzi).

The course includes, on an experimental basis, a discussion forum that allows participants to interact with each other on the course content. A certificate of participation is awarded to those who complete the course by obtaining at least 60 percent overall in the quizzes present at the end of each week. The MOOC is embedded in EQF level 5 (European Qualifications Framework) and conforms to the subject areas 02-Arts and Humanities and 07-Engineering, Manufacturing and Construction (ISCED-F classification). Following the team's shared approach, each author developed the content and script for the 14 video lessons, coordinating and working together to create continuous links between the three parts and build unity in a collective work in synergy with METID to achieve effective engineering design solutions.



[8] A screen shot of the De Pas, D'Urbino and Lomazzi video lecture *Blow: sitting on air*. (Courtesy Politecnico di Milano, CASVA)

The MOOC envisages further implementation with the history of other iconic objects of post-World War II Italian design, and a further chronological broadening of the field of investigation could also be considered in the future. The next step envisages the inclusion of objects and works by Gae Aulenti, Nanda Vigo, Cini Boeri, Raffaella Crespi and Antonia Astori starting, again, from the involvement of the subjects and institutions that preserve their archives. In this way, it is intended to promote and spread the knowledge of important female figures who, in years when the profession of architect and designer was the almost exclusive prerogative of the male gender for the well-known historical and cultural reasons, nevertheless managed to emerge and express their own vision of the project.

A critical approach to the history of Italian design

The title “Made in Italy” is a tribute to the culture of Italian design which established itself on an industrial level between the 1950s and the 1970s, having the 1960s as its peak, as is known from the main design history manuals (Gregotti, 1982, 2004; De Fusco, 1985, 2007; Vitta, 1996; Vitta 2001; D’Amato, 2005, 2020; Dardi & Pasca, 2019). This process is also evident from the exhibition curated in 2020 by Marco Sammiceli at the Italian Design Museum of Triennale Milano which proposed a demonstration exhibition of Italian “know-how” dating back to the 1950s and 1970s, with some pre-industrial prototypes dating back to the Forty. This design ability is also the result of the polytechnic and humanistic training of numerous designers active in those years, for whom the designer was an integral

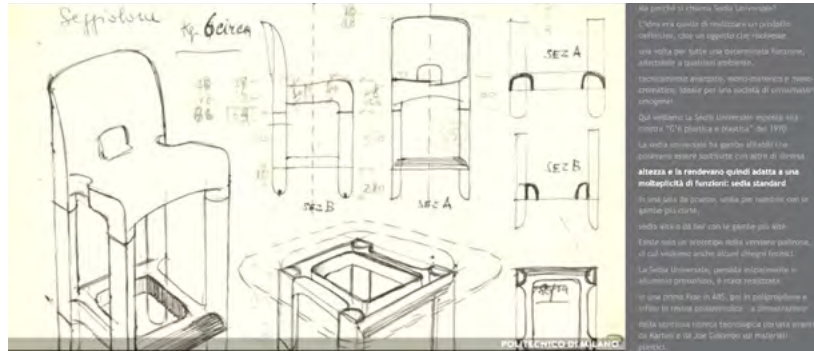
figure, and the paths of architecture and design were coincident, so much so, as to represent a “typical strand of Italian culture” (Pasca, 1999, p. 103). The specializations, in fact, are the result of the fragmentation of current knowledge, as well as much of the collaborative design and the attention rightly dedicated to female figures who, albeit slowly, begin to emerge with greater autonomy precisely starting from those years (Bosoni, 2017; Pansera, 2012; 2017).

Furthermore, since its origins, Italian design has been a complex phenomenon and consists not only of products, but also of interiors, furnishings, accessories, and architecture that are synonymous with the Italian lifestyle. This phenomenon is now widely recognized, so much so that it has become a brand, as demonstrated by Elena Dellapiana’s recent publication entitled *The Design and Invention of Made in Italy* (2022). Her role as “ambassador” of Italian design culture is also adopted at an academic and scientific level, for example, in the case of the Design Philology 1963-2023 project, which recounts the 60 years since the birth of the course in Artistic Design for Industry, held by Alberto Rosselli at the Polytechnic of Milan.

The protagonists of the MOOC are the objects described in the individual lessons. Eight are the designers selected in this first phase (Gio Ponti, Luciano Baldessari, Franco Albini, Vico Magistretti, Achille and Pier Giacomo Castiglioni, De Pas D’Urbino and Lomazzi, Anna Castelli Ferrieri, Joe Colombo) and over 45 objects are described, in addition to the interior and exhibition projects that constitute an integral part of their design activity as architects and designers. The temporal sequence of the objects described emblematically shows the transition from mechanized craftsmanship, aimed only at a small elite, to an industrialized production accessible to all. The story is then related both to the specific historical and cultural context and to the work of the authors who conceived and created these objects and projects. In this sense, it is believed that for a complete understanding of the history of Italian design, the story of the objects and their design genesis must be accompanied by knowledge of the authors who generated these works, as well as that of the companies that produced them.

Stories, dialogues, and digital reconstructions

Video lessons and audiovisual narrations were designed by the authors of the MOOC starting from a rigorous analysis of archive sources (drawings, documents, models, etc.)⁴, sector magazines and company



[9] A screen shot of the video lecture *Joe Colombo and the Universal Chair*. (Courtesy Politecnico di Milano; Copyright disegno Studio Joe Colombo, Milano)

catalogues. All the selected materials were edited and combined with the figures and voices of the speakers (the authors of the MOOC but also, in some cases, the direct managers of foundations and museums) thanks also to the availability of recording rooms by METID professional type. Where possible, direct audio and/or video testimonials from the designers themselves were also included in the editing. In some cases, ad hoc shots of the objects were also included, as in the case of the Kartell modular units by Anna Castelli Ferrieri and the Universale chair by Joe Colombo. In other cases, 3D reconstructions have been used to recreate internal environments that no longer exist.

Since this is a pilot project, the authors wanted to experiment with different storytelling methods to verify their potential and effectiveness from the point of view of both the technical performance and the satisfaction of users and students and, therefore, of their learning.

The designer's voice is present in the lesson on the Carimate seat in which Vico Magistretti himself talks about the success of his chair in the “swinging London” of the 60s. In the lesson on the Kartell company, Anna Castelli Ferrieri appears in a video in which she explains the potential of new plastic materials. The lesson on the Blow armchair arises from a conversation in which Donato D'Urbino and Paolo Lomazzi explain their working method and the influence this object has had on the history of Italian design. Two of Luciano Baldessari's most important museum exhibition projects have been selected. The theme of exhibition design and, more generally, of ephemeral architecture (interiors of apartments and shops, exhibition stands and pavilions, etc.) is one of Baldessari's privileged areas of work, one in which his theatrical approach to design, intended as a real staging, expressed himself more freely. In the two lessons dedicated

to the staging of the exhibitions of Van Gogh (1952) and Etruscan Art and Civilization (1955)⁵, at Palazzo Reale, materials were selected from various archives: technical drawings, freehand sketches, sketches, historical photographs. These materials were assembled with the digital reconstructions of some exhibition rooms that were created by Tommaso Osnaghi for his master's thesis (2012). The 3D reconstructions offer a dynamic vision of the spaces created by Baldessari, contribute to a greater understanding of the contents and qualities of his projects and use a digital language consistent with the MOOC tool itself (Ciagà & Irace, 2014).

Regarding the objects of Albini, Magistretti, and Castiglioni, the authors of the MOOC were inspired by Albini's ability to seek lightness, craftsmanship, and detail in his work and decided to focus on this in a video entitled “Franco Albini: light and lightness”. Castiglioni had a particular talent for working with lighting and products that embodied a quality of anonymous design, irony, and creativity in the output, which provided the basis for his story. Vico Magistretti's prolific focus on the relationships between products and interior space provided direction and content for the video lesson on Magistretti. An important role in all these cases was given to the managers of the relevant foundations who are also their heirs: Paola Albini, granddaughter of Franco Albini; Giovanna and Carlo Castiglioni, children of Achille Castiglioni; Margherita Pellino, granddaughter of Vico Magistretti. All of them made a decisive contribution by presenting the story boards. They appeared in the related videos and provided a direct human connection with each designer, making it more accessible to the students. They were no longer just authors or inventors or references in books. In just a few minutes, the viewer of the MOOC video lessons could better understand the essence of the human being who helped shape and define Italian design in a unique way.



[10] A screenshot of the video lecture *Anna Castelli Ferrieri, Kartell e i componibili*. (Courtesy Politecnico di Milano, Kartell Museo)

Conclusions

In the first eight months from the publication on the web of the *Made in Italy* pilot project, *Stories of Italian design* are getting positive feedback: almost 4.000 views of the videos on the YouTube platform, and over 400 people (170 students from the Polytechnic and 250 external users) have signed up for the MOOC, and around 100 people have obtained the certificate of participation. The authors, in synergy with METID, continue to monitor users' satisfaction with the MOOC and intend to implement a series of initiatives to promote it.

In the authors' History of Design and Architecture courses (A.Y. 2023-2024), some MOOC videos are, for example, used as input for exercises, and, more generally, the MOOC is recommended as a further teaching tool for preparation for the final exam. The authors are also evaluating the possibility of indicating the achievement of the MOOC certificate among the mandatory conditions for passing the final exam. This MOOC could also be used (as already happens in other cases) as a mandatory or recommended resource for entry to the bachelor's and/or master's degree; especially in the case of students who come from other countries or other Italian universities in order to align knowledge; students cannot access the exams if they have not passed the MOOCs.

The students who have participated and who will participate in the *Made in Italy. Stories of Italian design* MOOC are and will be encouraged to visit the Foundations and Museum of the Triennale Milano to delve deeper into the history of Italian design in the second half of the 20th century. Together with the study of the attached bibliography, they will be able to achieve the following objectives:

1. understand a part of the history of Italian design of the 20th century;
2. identify and describe, using the correct disciplinary language, objects and interiors created by the Masters of Italian Design,
3. distinguish the main historical-artistic, socio-economic and technical fields to which they belong;
4. connect and compare objects and interiors in similar contexts, justifying the arguments with a critical and historically grounded approach.

The online platform has proven to be a useful tool for aligning the skills of students who, for various reasons, believe they have gaps in the history of Italian design and need to be guided in a path that allows them to participate, even remotely.

The authors agree that the MOOC is a useful tool for integrating face-to-face teaching and learning methods with approaches closer to the sensitivities and skills of the younger generations. In fact, the objective is not to replace the experience of in-person teaching, which guarantees personal interaction between teachers and students, but to support conventional and digital learning methods in such a way as to enhance their effectiveness. The richness of the Milanese cultural context with its archives, museums and foundations represents a unique opportunity for students who choose to study at the Polytechnic, to combine the in-person and remote lessons offered by the MOOC with the discovery of iconic places for understanding of the history of Italian design.

Notes

1. https://www.pok.polimi.it/courses/course-v1:Polimi+DESIT101+2022_M11/about.
2. <https://www.youtube.com/watch?v=2wHa2uL7elw>.
3. In 1852 Henry Cole, General Superintendent of the Schools of Design, reorganized its structure and teaching. He also moved the headquarters of the London School of Design to South Kensington, annexed to the Museum of Manufactures, then the South Kensington Museum and today the Victoria and Albert Museum to increase the students' study and research opportunities (Pasca, 2001, pp. 20-23).
4. The images present in the MOOC, in addition to those of the project partners, were provided by: Library and Archives Services, Campus Life Area, Politecnico Milano; Made in Polimi, Politecnico Milano; Department of Design, Politecnico Milano; Joe Colombo Archives, Milano; Domus Archives, Editoriale Domus S.p.A.; Cassina S.p.A. Historical Archives; Ministry of Culture, Pinacoteca di Brera, Braidense National Library, Milano; Museum of Modern and Contemporary Art of Trento and Rovereto; Mart, Archives of the 1900s; IUAV, Project Archives; Zanotta.
5. Archive Luciano Baldessari, Department of Design, Politecnico Milano; Archive Architect Luciano Baldessari, CASVA, City of Milano; Fondo Luciano Baldessari, Archives of the 1900, Mart, Rovereto.

References

- Bosoni, G. (2017). Professione e memoria della figura femminile nella storia del design italiano e internazionale. In Riccini, R. (Ed.). *Angelica e Bradamante. Le donne del design* (pp. 23-27). Il Poligrafo.
- Bürdeck, B. (1991). *Design. Storia, teoria e pratica del design del prodotto*. Gangemi.
- Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T., & Schnapp, J. (2012). *Digital Humanities*. MIT Press.
- Ciagà, G.L. (Eds.). (2021). *Gli Archivi di architettura, design e grafica in Lombardia. Censimento delle fonti*. CASVA.
- Ciagà, G.L., & Irace, F. (Eds.). (2014). *Archivio Animato. Design & Cultural Heritage*. Electa.
- Dardi, D., & Pasca, V. (2019). *Manuale di Storia del Design*, Silvana Editoriale.
- D'Amato, G. (2005). *Storia del design*. Mondadori.
- D'Amato, G. (2020). *Storia del design dal Novecento al terzo millennio*. Pearson.
- Dellapiana, E. (2022). *Il design e l'invenzione del Made in Italy*. Einaudi.
- De Fusco, R. (1985). *Storia del Design*. Laterza.
- De Fusco, R. (2007). *Made in Italy: storia del design italiano*. Laterza.
- Gregotti, V. (1982). *Il disegno del prodotto industriale. Italia 1860-1980*. Electa.
- Irace, F. (a cura di). (2014). *Immateriale, virtuale, interattivo. Design & Cultural Heritage*. Electa.
- Osnaghi, T. (2012). *Il teatro in mostra. Due allestimenti di Luciano Baldessari per il Palazzo Reale di Milano* [tesi di laurea magistrale non pubblicata]. Politecnico di Milano.
- Pansera, A. (2002). Dall'interior al car design. Da prodotti soft a prodotti hard. In Pansera, A. & Occleppo, T. (Eds.). *Dal merletto alla motocicletta. Artigiane/artiste e designer nell'Italia del Novecento* (pp. 42-66). Skira.
- Pansera, A. (2017). Le designer nella storiografia. In Riccini, R. (a cura di). *Angelica e Bradamante. Le donne del design* (pp. 19-22). Il Poligrafo.
- Pasca, V. (1999). Vico Magistretti: design e razionalità. In Irace, F. & Pasca, V. (Eds.). *Vico Magistretti architetto e designer*. Electa.

- Pasca, V. (2001). *Christopher Dresser 1834-1904. Il primo industrial designer*. Lupetti.
- Vitta, M. (1996). *Il disegno delle cose. Storia degli oggetti e teoria del design*. Liguori.
- Vitta, M. (2001). *Il progetto della bellezza. Il design tra arte e tecnica, 1851-2001*. Einaudi.

TRACK 8
DESIGN & ART:
INTERSECTIONAL & PLURIVERSE

DESIGN E ARTE NEL NUOVO MILLENNIO. RIEMERSONE E RIDEFINIZIONE DI UNA STORICA RELAZIONE

Rosa Chiesa
Università Iuav di Venezia

Paola Proverbio
Università Cattolica del Sacro Cuore

Abstract

The term expanded design fits well with one of the most flourishing strands of the current design market, so-called designart. The phenomenon referred to as a “commercial form of hybridisation between art and design” (Agudio, 2013, p. 61) or “limited edition design.”

This production of design objects in limited series or one-off pieces that circulate within the art system” (Zorloni, 2016, p. 92), raises questions about the artistic potential of design and the possibility of a “superficial commercial manoeuvre” driving the internal system (Agudio, p. 60).

Although design art is a phenomenon with a historical background, it has gained widespread public acceptance and strong promotional support in the media in recent decades. What elements have contributed to the expansion of such a large phenomenon today? How did furniture and accessory design shift from mass production to focus on small series or unique pieces?

The borrowing of an art system has certainly influenced the construction of a new design system. This system renews the traditional design system established in Italy since at least the 1960s. It brings together hybrid elements from various sources, including exhibition venues, museums, galleries, auction houses, websites, and dedicated fairs. This places furniture and design objects within a new universe of meaning and a new economic order. The “new system” framework includes pieces of craftsmanship, self-produced artefacts (craftsmanship 4.0), and artistic projects that derive their legitimacy from art. This demonstrates how the parameters for defining a design object, as well as the meaning of the term itself, have changed. The definition of design now extends to a generic idea that does not differentiate intentions or final destination.

Certainly, when considering a project, it is important to acknowledge both its symbolic and expressive elements. However, the current design-art phenomenon appears to place an excessive emphasis on these factors (Sudjic, 2009, passim), often resulting in design choices that are disconnected from their real-world context.

Keywords

Design, art, craftsmanship, luxury, system

Introduzione

Il paper prende in considerazione l'evoluzione della *designart*, intesa quale specchio di una delle principali espressioni di “design espanso”, e ne indaga i motivi del successo all'interno del quadro di implicazioni che legano arte e design.

Da diversi anni ormai in Italia, così come a livello internazionale, il fenomeno del collezionismo del design (*collectible design*) si è imposto in modo considerevole grazie al circuito alimentato da gallerie specializzate, case d'aste, fiere dedicate, società di e-commerce per arredi e complementi, e una parte del Fuorisalone milanese.

Normalmente si parla di collezionismo di design intendendo la produzione di arredi realizzata da architetti-designer (anche in collaborazione con artisti) considerati Maestri del Made in Italy: tra i nomi più ricercati, non solo in Italia, Gio Ponti, Franco Albini, Osvaldo Borsani, Ico Parisi, Gino Sarfatti, ecc.

Per dare un'idea, nel I semestre del 2023 su 55 aste tenute dalla milanese Cambi il fatturato maggiore è stato registrato dal dipartimento di Design per 3,6 milioni di euro, cioè circa il 17,9% del totale battuto all'incanto nel periodo considerato (Mirabelli, 2023); mentre l'altra casa d'aste milanese nota per l'interesse nell'ambito del modernariato del XX sec., Il Ponte, ha totalizzato, con vendite di design e arte decorativa, una quota di 1,2 milioni di euro, raggiungendo l'85% di venduto per lotti (Masturzo, 2023).¹

Tra gli stranieri, invece, nel 2021 Sotheby's, ha registrato un record proprio su un'asta di design (il valore più alto mai raggiunto a New York) per un valore di 45 milioni di dollari presentando pezzi di Diego Giacometti, Lalanne e Besnard (Lamperti, 2021).

Se questi dati riguardano le vendite del modernariato, è interessante notare come con l'apertura del XXI secolo sia arrivato a maturare un ampio interesse verso un altro tipo di design, caratterizzato dall'idea di unicità e dalla stretta relazione con le opere d'arte.

Fioriscono così oggetti prodotti in edizione limitata quando non in pezzo unico che negano la loro appartenenza all'idea di riproducibilità e di serie cercando una loro identità nello spazio interstiziale tra arte e design, tra utilità e *inutilità* (Sudjic, 2008) (intesa in termini meramente funzionali). È la *designart*, termine che pare sia stato utilizzato per la prima volta nel 2001 dall'artista americano Joe Scanlan che così la definiva: “Design-art could be defined loosely as any artwork that attempts to play

with the place, function and style of art by blending it with architecture, furniture and graphic design”.

Nello stesso anno² il termine era stato adottato dal critico d'arte Alex Coles nell'articolo *Art Decor* (Coles, 2010) e da Alexander Payne, worldwide director of design per la casa d'aste Phillips de Pury, in occasione della vendita *Design Art* organizzata dalla stessa casa d'asta a Londra, proponendo pezzi dei già affermati Marc Newson e Ron Arad, insieme a opere di Gerrit Rietveld.

Se dal punto di vista storico si erano manifestati già chiari indizi della crescita della *designart* (si pensi anche solo alla comparsa sulla scena di Arad e Newson già negli anni '80), la soglia del nuovo millennio si è presentata come un momento chiave anche sul versante delle gallerie di design: già nel 1999 era stata fondata a Parigi la Galerie Kreo,³ editore e produttore esclusivo di pezzi contemporanei in edizione limitata e aperta a Londra la Carpenters Workshop Gallery il cui manifesto recitava provocatoriamente “We are not interested in design”.

A completare il panorama del nuovo sistema, che andava via via consolidandosi, un ruolo fondamentale è stato rivestito nel 2005 della fiera Design Miami, fondata da Craig Robins, – imprenditore, promotore immobiliare e collezionista di arte e design – ancora oggi un riferimento ineludibile per il “mercato globale del design da collezione” (Pambianco, 2018).⁴ Contemporaneamente, non solo le gallerie commissionavano i pezzi ai designer ma avevano iniziato a farlo anche nuove aziende, prima fra tutte Established & Sons (lanciata nel 2005 a Milano, ancora una volta in occasione della Design Week): pioniera in questa pratica, la società inglese era stata fondata per offrire una duplice produzione di oggetti commissionati ad artisti e designer e prodotti sia come collezioni sia come pezzi *limited edition*, di cui il noto *Aquatable* (2005) disegnato da Zaha Hadid è rimasto l'emblema.

In questi primi anni dieci un ruolo decisivo nell'alimentare il dibattito sul tema *designart* è stato svolto da mostre e fiere: dalla *Design Art Fair* del 2007 di Londra (spesso organizzata in coincidenza con le edizioni di *Frieze Art Fair*, dove esordiva nel 2008 Martino Gamper) (Coles, 2005, p. 8) alla The Serpentine Gallery che espose la mostra *Design Real* incaricando della curatela l'industrial designer Konstantin Grcic.⁵ Nel 2009, per contro, il V&A propose la discussa *Telling Tales*, una mostra pensata per sottolineare come la produzione di pezzi unici o in edizione limitata stesse attentando alla stabilità dei già labili confini tra arte e design.

Nel corso di pochi anni vengono così a sfumarsi sempre più le

differenze tra le due discipline soprattutto per quanto riguarda la realizzazione e/o commissione di oggetti ibridi⁶ che, sostenuti da un sistema specializzato come avviene per l'arte, mettono in discussione proprio la originaria natura del design inserendolo, al pari della moda, nella categoria dei beni di lusso (Coles, 2005; Pasca, 2008).

L'Italia palcoscenico degli eventi

Per quanto riguarda l'Italia, è in primis la Milano Design Week, fin dal suo esordio nel 1990 (rinominata poi FuoriSalone dal 1997) con il coinvolgimento di 120 aziende (tra cui Cappellini e Moroso) e soprattutto la presenza di gallerie di arte e design a registrare la presenza di fenomeni che vanno in questa direzione.

Il fenomeno che ha preso avvio con l'esperienza del Gruppo Memphis⁷ e Ron Arad in Inghilterra nel 1981 può essere letto come la scintilla del lungo percorso che ha portato all'emergere e consolidarsi della *designart*.

Pur pensando a un design che avesse un impatto reale nella vita della gente, Memphis introduceva una nuova figuratività e soprattutto avviava una più ampia trasformazione del mondo della produzione e del mercato: affermando un'idea di design lontana dai precetti del razionalismo che operava esattamente sul confine tra arte e progetto, Memphis spianava la strada al *design da galleria*.

Dopo l'esperienza di Memphis in tutta Europa fiorirono gruppi con caratteristiche molto simili: da One Off fondato a Londra nel 1981 da Ron Arad e Caroline Thorman, ad Anthologie Quartet galleria di architettura, design, arte e moda nata a Colonia nel 1983 (che presentò, nel settembre 1984 a Milano durante la settimana del Salone, progetti di Bořek Šípek, Ettore Sottsass, Matteo Thun, Daniel Weil e Bellefast) e, tra i più noti, il collettivo olandese Droog Design che trovò, anche in questo caso, nell'edizione del 1993 della Milano Design Week, il palcoscenico d'elezione per il suo riconoscimento a livello internazionale.

Droog Design ha modificato i paradigmi concettuali del progetto, ampliando i contenuti con l'inclusione di temi come il riuso, l'ambiente e, come ha ricordato di recente Richard Hutten (2023) co-fondatore del collettivo: “All'improvviso abbiamo aggiunto argomenti come sostenibilità, imperfezione e archetipi. Chiari segnali, questi, a un'idea di design che andava evolvendo ‘espandendosi’”.

In effetti i Droog grazie al loro esempio dall'inizio del decennio '90 rappresentano il doppio percorso su cui per motivazioni diverse il design si è per lo più incamminato: da un lato la via sfociata nella *designart*, dall'altro quella verso un *design concettuale*, la cui estetica informale si basa sull'assemblaggio, il riciclaggio di materiali industriali e l'impiego di quelli poveri, senza tralasciare la pratica del bricolage e una forte dose di ironia che si inserisce in una consolidata tradizione olandese (Colombo, 2008).

Designart e collectible design

“Soffermandosi sulla questione terminologica è possibile trarre spunti interessanti di riflessione: inaspettatamente dal 2008 il termine *designart*, che indicava esattamente quell'ambito liminare dai confini sfumati, viene evitato dai più a favore di un ritorno alla chiarezza” (Coles, 2010, p. 9).

È indicativa la posizione di Payne che bandisce il termine per ribadire la distanza tra design e arte, pur nei fatti promuovendo la pratica della transdisciplinarietà progettuale come registro della produzione contemporanea.

Il termine *collectible design*, usato per indicare un design basato sul pezzo unico, artigianale e prodotto *hand-made*, è entrato nell'uso di gallerie, fiere e media, insieme a locuzioni come *design editoriale e d'autore*, per delimitare un territorio certamente allettante per i designer ma nondimeno per le gallerie, per le case d'aste e quindi per il mercato dei collezionisti.⁸

Il contesto odierno sembra suggerire l'esistenza di una situazione di equilibrio nel mercato del design che, seppur attraversato da tendenze di diverso segno, è caratterizzato da una serena convivenza tra artigianato/pezzo unico e prodotti industriali/seriali.

Volendo ripercorrere le trasformazioni che hanno sostenuto l'affermazione del nuovo sistema, va certamente ricordato che Memphis, negli anni '80, aveva alle spalle un finanziatore come Ernesto Gismondi dell'Artemide, e più avanti il noto talent scout di giovani designer⁹ Giulio Capellini, traghettava i talenti emergenti al successo grazie all'appoggio della sua azienda familiare che, non a caso, diventava negli anni '90, sinonimo di design d'avanguardia, nonché opportunità per i designer internazionali. Vicenda simile è quella che coinvolge l'azienda Driade, legata a personaggi come il già citato Bořek Šípek o con un giovane Philippe Stark agli esordi con il quale inaugurava una lunga collaborazione proprio dagli anni '80, così come con altri noti protagonisti internazionali, tra i quali Oscar

Tusquets, Elliot Littmann, Ron Arad, Toyo Ito, David Chipperfield, Kazuyo Sejima, John Pawson, ecc.

Lo stesso faceva l'azienda Moroso che, sempre negli stessi anni, intraprese la strada del design d'autore, spesso contaminato con l'artigianato, avvalendosi della collaborazione di progettisti internazionali: Ron Arad, Patricia Urquiola, Ross Lovegrove, Konstantin Grcic, Alfredo Häberli, Toshiyuki Kita, Marcel Wanders, Tokujin Yoshioka, Enrico Franzolini, Doshi & Levien, Tord Boontje, Nendo, Front tra i tanti, inaugurando una stagione che culminerà negli anni 2000 con una sovrapposizione di espressioni linguistiche sempre molto legate alle sperimentazioni materiche.

Ciò che appare evidente oggi è lo slittamento dei luoghi deputati alla sperimentazione creativa, che un tempo si identificavano per lo più con aziende illuminate come Cassina, Poltronova, Zanotta oltre a quelle citate poc'anzi, verso le gallerie. Nuovi committenti “privati”, le gallerie offrono maggiore flessibilità rispetto al contesto industrializzato e, finanziando progetti innovativi, prospettano opportunità ai designer di assecondare liberamente la propria tensione artistico-ludica, sperimentando su materiali e processi.¹⁰ Le affermazioni di Tom Dixon sono emblematiche al proposito:

For the designers, the advantages of their work being handled and looked at in an art context are clear [...] Museums and galleries are much better for explaining ideas... You have a catalogue, you have a lot of white space around the object, and can explain the process and the conceptual underpinning of the piece in a way that you just can't in a design shop or a retail shop or a trade fair. So there's space to talk about ideas, which is great. (Lovell, 2009, p. 232)

Se è dunque vero che la relazione che intreccia la via del design con quella dell'arte apre le porte ai pezzi sperimentali di design, è altrettanto vero che l'intreccio con la produzione industriale è ancora praticabile. All'interno di questo sistema, infatti, non è inusuale anche la pratica inversa: passare dal *fatto a mano* alla produzione industriale dei prodotti come ben esemplifica il percorso di Ron Arad e, negli stessi anni '80, anche quello di Marc Newson e dei Fratelli Campana.

Partendo dal decennio '90 un ruolo cruciale nello sviluppo della *designart* e del *collectible design* viene rivestito da alcune gallerie milanesi. Tra le prime ad avviare la ricerca, la produzione e la vendita di pezzi unici o di piccola serie, *Nilufar* di Nina Yashar che, con alle spalle una tradizione familiare legata al mondo del collezionismo, dalla fine degli anni '90

si orienta verso il mondo dell'arredo moderno e contemporaneo, inaugurando una originale forma di integrazione espositiva che unisce in modo disinvolto epoche diverse.

Un contributo al consolidarsi di nuove pratiche di design viene anche dalla galleria Rossella Colombari che, trasferitasi da Torino a Milano nel 1990, si specializza nel design storico in particolare promuovendo Carlo Mollino, insieme ad altri maestri del design italiano.

Nel 2002, dopo un trentennale percorso nel mondo della moda, Rossana Orlandi, inaugura una galleria d'arte e design che propone un'eterogenea selezione di oggetti scelti tra il vintage e il contemporaneo, decisamente guidata dall'interesse internazionale verso il *collectible design* e la *designart*.

Rossana Orlandi, come in passato altri imprenditori, è indiscutibilmente una talent scout: tra le prime italiane a interessarsi alla Design Academy di Eindhoven, ne ha riconosciuta l'originalità e reclutato giovani artisti, oggi affermati, come Piet Hein Eek, Maarten Baas e Nacho Carbonell.

Tra le proposte espositivo-commerciali italiane che offrono spazio al design editoriale e d'autore – oltre a fiere consolidate come MiArt che ospita insieme alle gallerie di arte contemporanea anche quelle attive nel settore del design da collezione e d'autore – arriva alla sua sesta edizione la fiera *Edit Napoli*, un format creato da una idea di Emilia Petrucci e Domitilla Dardi per promuovere la nuova generazione di designer intesi come creatori indipendenti, artigiani e *produttori illuminati*.

Un ulteriore caso è quello di *Nomad*: autodefinitasi “una fiera su misura per un pubblico selezionato”, ideata nel 2017 da Giorgio Pace e Nicolas Bellavance-Lecompte, *Nomad* conta già nove edizioni (oltre a collaborazioni con note case d'asta) e nasce come risposta all'interesse, in costante crescita, per il design da collezione e l'arte contemporanea. Indicativo del taglio della fiera la scelta delle location, St.Moritz, Monaco, Venezia, Cannes (virtuale) e Capri, luoghi esclusivi come esclusivo vuole essere il *parterre* selezionato della clientela di riferimento. Volendo tirare le fila di questa lunga carrellata di fatti, si può affermare che, pur avendo assistito a una sopravvalutazione del fenomeno della *designart* nei primi 10 anni del XXI secolo, a un tentativo di ridimensionamento del fenomeno attraverso la terminologia, l'“espansione” del design in questa direzione non ha smesso di riscuotere successo. Lo dimostrano i fatturati delle case d'asta, il numero crescente di gallerie di design e fiere dedicate o nelle quali la *designart* e il modernariato¹¹ sono presenti con un ruolo via via più incisivo e, non ultimo, l'esistenza in rete di siti dedicati alla vendita online.

Motivi del fenomeno

Avanzando delle ipotesi per rispondere alla domanda attorno a quali siano gli elementi che hanno contribuito all'espansione di una realtà di così ampie dimensioni possiamo affermare che le motivazioni derivano da più fronti, sia interne sia esterne al mondo del design.

Va considerato che lo storico rapporto che lega artigianato e arte, cui si è aggiunto il design industriale come nuovo attore, è sempre stato in Italia un punto di forza per la creazione del Made in Italy prima, ma anche per la credibilità della manifattura e l'eccellenza della PMI.

Questo rapporto ciclicamente rinverdisce la sua forza anche grazie a una certa retorica che vende l'Italia come la patria dell'arte, ma ai fini del nostro discorso ci sembra che gli eventi internazionali verificatisi nel 2001 risultino significativi anche nel nostro paese.

A cavallo del nuovo millennio infatti era stato pubblicato il “Manifesto per le Arti Applicate del Nuovo Secolo” (2001, pp. 27-29) che, pur non toccando espressamente la questione della *designart*, ci si era avvicinato per altre strade rivendicando un riconoscimento istituzionale per l'Artigianato Artistico, ma al contempo affermando con chiarezza come l'universo dell'“arte contemporanea” avesse trovato ormai la sua espressione in tre modalità distinte: Arte, Design e Artigianato Artistico, discipline interrelate tra loro che necessitavano – sempre secondo i firmatari del manifesto – di uno svecchiamento anche terminologico, riflesso di gerarchie valoriali e divisioni storiche ormai obsolete. Oggi, dopo che anche Gillo Dorfles nel 2010 (p. 16) *capitolava* dichiarando la pace tra industrial design e artigianato, si registrano successi crescenti in eventi dedicati all'alto artigianato, uno su tutti *Homo Faber* a Venezia.

Pur non essendo sempre chiare le gerarchie tra le discipline in gioco, arte design artigianato, e subendo una continua ridefinizione, l'arte rimane (anche per un retaggio culturale antico) un valore aggiunto rispetto a discipline come il design. Come ha sottolineato Pasca nel 2010: “L'arte, così, diventa legittimazione di un design inteso come *merce d'élite*, mostrando come i parametri per definire un oggetto di design, oltre che l'accezione del termine stesso, si siano modificati e oggi estesi a una idea generica di progetto che non differenzia più né gli intenti, né la destinazione finale”.¹²

È interessante notare come l'eteronomia del design lo abbia spinto, già a partire dagli anni '80, a una emulazione delle dinamiche del mondo fashion (si pensi all'uso del colore o all'introduzione di collezioni annuali), per approdare poi, data la stretta contaminazione con l'arte, a un nuovo

sistema economico-valoriale, quello della *designart*: sistema che vede collegate gallerie, case d'asta, fiere dedicate e musei. Se tale dinamica ha da sempre caratterizzato l'ambito dell'arte, oggi è diventata una realtà anche per il design. Come ha affermato Nina Yashar nel 2010:

Il design in edizioni limitate sta vivendo un momento di grande fermento. Credo che i collezionisti siano pronti per apprezzare e accogliere pezzi in edizione limitata, che diventano parte integrante della loro strategia di collezionismo. Oggi hanno capito che mobili e oggetti d'arredo sono essenziali per l'immagine di una abitazione quanto l'arte esposta alle pareti. 30 anni fa le case erano piene di opere d'arte, ma non si avevano grandi conoscenze in fatto di arredamento. Ora assistiamo a un cambiamento. I collezionisti mostrano per i loro arredi la stessa attenzione e cura che investono nelle opere d'arte. Per molti si tratta di mostrare una immagine coerente e un punto di vista personale.

Le prime dirette conseguenze riguardano la perdita di alcune accezioni originariamente insite nel termine e nella natura stessa della disciplina (funzionalità, democraticità, ecc.), ma attengono anche al sistema di crescita dei prezzi e del presunto valore dei pezzi che, inseriti in un cortocircuito culturale ma soprattutto commerciale, fluttuano costantemente.

Tra le cause esterne che non attengono alla natura della disciplina ma al suo contesto vitale, vanno annoverate, a livello nazionale, la crisi del sistema industriale a partire dagli anni '70 (Bigatti, 2014; Calabrò, 2009) e quella economica globale del 2008 che ha modificato i rapporti produttivi e lasciato spazio all'affermazione di nuovi attori surrogati dei tradizionali imprenditori/committenti per il design. Complice di questa trasformazione anche l'emergere di una nuova fascia di clienti attratti dal collezionismo di "arti minori", più semplice in termini di ricerca e maggiormente accessibili in termini di prezzo.¹³

Guardando alla situazione in Italia è certamente venuto a mancare lo storico rapporto con le aziende, punto di forza nella riuscita del *buon design*. Al suo posto è tornata in voga l'autoproduzione dei pezzi, pratica che, lontana dalle intenzioni rivoluzionarie di Enzo Mari, avvicina sempre più il designer a un artigiano quando non a un artista.

È l'identità stessa del concetto di design ad essere mutata – *espansa* per l'appunto –, sia nelle sue premesse (si pensi al design commissionato dalle gallerie che sostituisce il design inteso come risposta a un bisogno dell'utente) sia nelle conseguenze in termini di accessibilità economica e quindi di democraticità.

Va aggiunto che nel contesto attuale la pervasività crescente delle tecnologie di informazione e comunicazione (Floridi, 2017), che rende disponibili un bacino immenso di immagini da cui siamo sommersi, ha modificato e accentuato un fenomeno già in atto nel sistema di comunicazione tradizionale. La tendenza rilevata fin dagli anni '80 alla spettacolarizzazione e alla estetizzazione del quotidiano trova una sponda sicura nella comunicazione di oggetti sempre più originali, quando non eccentrici, che spinge l'offerta verso quegli eccessi (materiali, processi, colori) che la *designart* ha incarnato fin dai primordi.

E infine non si può non registrare la convincente motivazione di ritorno economico (Rowsthorn, 2013, p. 120) che la *designart* o le pratiche di *design concettuale* promettono ai designer. Senza generalizzare il caso eclatante della vendita della *Lockheed Chair* di Newson¹⁴ si può notare come il design, entrando a far parte della categoria dell'*inutilità*, non solo acquisisca status (Lovell, 2009) ma aumenti considerevolmente i proventi degli autori.

Conclusioni

Oggi il sistema economico-culturale generatosi con l'affermazione della *designart*, e con essa le pratiche del *collectible* ed *editorial design*, nonostante le modifiche terminologiche introdotte dal 2008 in avanti, non ha subito sostanziali modifiche né è stato coinvolto in fenomeni di decrescita, come afferma il responsabile del dipartimento di design della casa d'aste Phillips,¹⁵ Domenico Raimondo:

Attorno al 2005/2006 c'è stato il boom delle edizioni limitate, che raggiungevano prezzi alti già in prima battuta d'asta. Ma è arrivata la crisi finanziaria del 2008 e tutto è crollato. Ma quello è stato un assestamento sano. Ron Arad, ad esempio, ha subito questo assestamento ma il mercato nel suo caso ha capito a fondo il suo valore. (Raggi, 2022)

Successivamente non solo Ron Arad ha confermato la sua presenza nella lista di autori coinvolti in vendite economicamente rilevanti, ma si sono affermati tra coloro che guidano le aste internazionali anche i nomi di Zaha Hadid, Philippe Starck, Marteen Baas e Marcel Wanders, Tom Dixon (Zorloni, 2016).

Quello che veniva indicato come fenomeno di nicchia è diventato oggi a tutti gli effetti il *mainstream*, solida realtà attorno alla quale sono

emerse poche considerazioni critiche da parte della comunità scientifica del design in Italia malgrado il suo ruolo chiave rivestito nella genesi di questa evoluzione di una parte del design contemporaneo; maggiori riflessioni, invece, sono emerse da ambienti internazionali, in particolare dal contesto britannico.

L'interesse di una riflessione sulle trasformazioni del design oggi risiede nelle conseguenze del cosiddetto “design espanso”, sia esso *designart* o altre nuove forme di espressione linguistica usata per indicare una pratica che via via si è allontanata dall'idea e dai presupposti contenuti nella definizione di design che ancora per alcuni di noi risulta valida. Il sistema creato attorno alla *designart* ha forzato i limiti del design spingendolo verso l'arte e contribuendo a una crescita rapida dei prezzi.

Le dinamiche dell'ultimo quarto di secolo, almeno, stanno raccontando di un rapporto di forza per cui questo tipo di design ha progressivamente eroso lo spazio una volta per lo più appannaggio dall'arte. La riemersione del forte legame tra design e arte pone sotto gli occhi una trasformazione del design che, acquisendo i caratteri tipici delle opere d'arte, riacquista una posizione paritaria rispetto all'arte.

La storica relazione simbiotica tra design e arte che si esprime esclusivamente in una parte del design contemporaneo, “cose di cui la gente non ha veramente bisogno” (Sudjic, 1999, p. 39), è ad oggi tanto consolidata da sembrare destinata a resistere ancora per parecchio tempo, nonostante le consuete oscillazioni periodiche del mercato.

Notes

1. Diverse case d'asta italiane si occupano di design, tra le altre: Pandolfini (Firenze), Sant'Agostino (Torino), Grgory's (Bologna), Wannenes (Genova).
2. Secondo la critica di design britannica Alice Rawsthorn, A. Payne avrebbe utilizzato il termine già nel 1999, si veda Rawsthorn (2013, p. 119).
3. Val la pena ricordare che Didier Krzentowski, fondatore della galleria, è tra i maggiori collezionisti internazionali di apparecchi di illuminazione di Gino Sarfatti.
4. 28.800 i visitatori che hanno partecipato nel 2017 all'evento di Miami. Pur se riferito al 2017 l'affermazione di Jen Roberts, CEO della fiera, appare indicativo: “questa edizione della fiera è per noi la conferma che il mercato globale del design da collezione è forte come non mai e che l'interesse dei collezionisti proviene da tutto il mondo, da New York al Libano”.
5. Curioso che una galleria come la Serpentine decida di affidare a un designer industriale la curatela della sua prima mostra dedicata al design. Il saggio di Emily King si apre con questa frase: “Design Real is not ‘Design Art’” mentre il paradosso voluto da Grcic è proprio allestire una concreta mostra di design industriale/reale all'interno di una galleria d'arte, il cui titolo già suggeriva le intenzioni del curatore.
6. La questione del rapporto tra artigianato, arte e design non è certo nuova, come tornava ad emergere dall'indagine della rivista Journal of Design History (2004). L'attualità e l'interesse della lettura proposta dal Journal risiede nell'analisi del dinamismo di queste relazioni, generatrici di “hybrid artefact”. Si veda in merito Lee Maffei & Sandino (2004, pp. 207-219).
7. Ricordiamo che Memphis si presentò al pubblico il 18 settembre 1981, alla galleria Arc '74 di Brunella e Mario Godani, proprio in occasione del Salone del Mobile.
8. <https://www.ilsole24ore.com/art/collectible-design-contemporaneo-attra-e-collezionisti-AD0UCwD> (17 marzo 2020).
9. Ricordiamo che tra i designer oggi affermati e scoperti da G. Cappellini si annoverano: Tom Dixon, Jasper Morrison, Marc Newson, ma anche Marcel Wanders, Nendo e i fratelli Bouroullec.
10. Il fenomeno non è certamente italiano (Chiesa, 2022, pp. 103-105), ma è particolarmente significativo in Italia dove il rapporto imprenditore-designer ha caratterizzato fortemente l'identità del Made in Italy.
11. Il modernariato continua ad affiancare le nuove proposte ibride e a sostenere le vendite delle case d'asta. Si veda a titolo di esempio il sito della società di e-commerce 1stdibs (<https://www.1stdibs.com/it/>).
12. A proposito dell'influenza dell'arte nella legittimazione di questo *nuovo design*, c'è una ulteriore interessante coincidenza di date: nel 1993, infatti, mentre il collettivo Droog si presentava a Milano, Donald Judd, il celebre artista americano, pubblicava il saggio *It's Hard To Find A Good Lamp*, nel quale scriveva: “I am often asked if my furniture is art, since almost ten years ago some artists made art that was also furniture. The furniture is furniture and is only art in that architecture, ceramics, textiles, and many things are art. We try to keep the furniture out of art galleries to avoid this confusion, which is far from my thinking. And also to avoid the consequent inflation of the price”.
13. A questo proposito si veda il report 2018, “Il Mercato dell'arte” in particolare la sezione “Global Arti minori Index” pubblicato da Deloitte. Disponibile al link: https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/it/Documents/financial-services/Deloitte_Il%20mercato%20dell%27arte_report2018.pdf. Consultato il 20 agosto 2023.
14. Come aveva affermato Larry Gagosian il prezzo della *Lockheed Chair* è stato il più alto mai raggiunto da un'opera di un designer vivente.

References

- Aouf, R. A. (2023, May 2). *Droog is the last movement in design*. <https://www.de-zeen.com/2023/05/02/droog-anniversary-exhibition-richard-hutten-interview/>
- Bigatti, G. (2014). Conflitto e innovazione. In P. Nicolini (Ed.), *TDM6, La sindrome dell'influenza*. Corraini Edizioni.
- Calabrò, A. (2009). *Orgoglio industriale. La scommessa italiana contro la crisi globale* Mondadori.
- Catalano, P. (2020, September 11). *Non chiamiamolo vintage*. <https://www.internimagazine.it/news/non-chiamiamolo-vintage/>
- Chiesa, R. (2022). Galerie Kreo. *Heusers Magazine*, 1(3), 103-105.
- Coles, A. (2005). *Designart: On art's romance with design*. Tate Gallery Publishing.
- Coles, A. (2007). *Design and Art*. MIT/Whitechapel.
- Coles, A. (2010). Designart. *Art Monthly*, 334, 7-10.
- Colombo, P. L. (2008). Ironia e Concetto. Interviste a Mienke Simon Thomas e Anne Mieke Eggenkamp. In *Il contesto progettuale olandese. Design e architettura al confine con l'arte* [Tesi di laurea, Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano].
- Dorfles, G. (2010, June). Finalmente è pace tra design e artigianato. *Mestieri d'Arte*, 1, 8.
- Floridi, L. (2017). *La quarta rivoluzione Come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Raffaello Cortina Editore.
- Judd, D. (1993). It's Hard To Find A Good Lamp, Donald Judd Furniture Retrospective, Rotterdam, Museo Boijmans Van Beuningen, Munich (pp. 7-21).
- *L'arredo investe in mostre e premi*. (2018, February 27). <https://design.pam-bianconews.com/larredo-investe-in-mostre-e-premi/>
- Lamperti G. (2021, May 3). *Sotheby's, asta di design da record ammon-ta a 45 milioni di dollari*. Domus Web. <https://www.domusweb.it/it/notizie/gallery/2021/04/30/sothebys-design-auction->
- Lee Maffei, G. & Sandino, L. (2004). Dangerous Liaisons: Relationships between Design, Craft and Art. *Journal of Design History*, 17(3), 207-219.
- Lovell, S. (2009). Limited Edition – Prototypes, One-Offs and Design Art Furniture, Birkhaeuser.
- Manifesto per le Arti Applicate del Nuovo Secolo (2001). *Modo*, 216, 27-29.
- Masturzo, C. (2023, July 3). *Carlo Scarpa, Gio Ponti ed Ettore Sottsass protagonisti alle ultime aste de Il Ponte a Milano*. <https://www.tribune.com/professionisti-e-professionisti/mercato/2023/07/aste-il-ponte-milano-2/>
- Mirabelli, A. (2023, July 28). *Report del primo semestre 2023 della casa d'aste Cambi. Tra design, arte e gioielli*. <https://www.tribune.com/professionisti-e-professionisti/mercato/2023/07/cambi-casa-aste-report-2023/>
- Pasca, V. (2008). Il Design oggi. *Op. Cit.*, 131(1), 18-35.
- Pasca, V. (2010). *Il Design nel futuro*. Treccani. [https://www.treccani.it/enciclopedia/il-design-nel-futuro_\(XXI-Secolo\)](https://www.treccani.it/enciclopedia/il-design-nel-futuro_(XXI-Secolo))
- Raggi, V. (2022, May 11). *Consigli su come acquistare il design da collezione. La casa d'aste Phillips batte il gotha del modernariato*. AD Italia. <https://www.ad-italia.it/article/come-acquistare-il-design-all-asta/>
- Rawsthorn A. (2013), *Hello Word*. Penguin Books.
- Yashar, N. (2010, April). Opere (il)limitate. Conversazione con Ambra Medda,. *Ottagono*, 229.
- Scanlan, J. (2001, January/February). Please, Eat the Daisies. *Art Issue*.
- Sudjic, D. (2008) *The language of things*. Penguin Books. Sudjic, D. (1999) *Ron Arad*. Laurence King Publishing.
- Zorloni, A. (2016). *L'economia dell'arte contemporanea*. Franco Angeli.

L'IMMAGINE COME ESTENSIONE: IL CONTRIBUTO DELLA FOTOGRAFIA DI DESIGN NELL'AFFERMAZIONE DELL'ICONICITÀ DEL DESIGN ITALIANO NELLE RIVISTE DI PROGETTO

Raissa D'Uffizi

Università degli Studi di Roma La Sapienza

Abstract

Today we live in a society dominated by image, in which immateriality prevails over materiality. Italian design between the 1950s and 1960s, which developed in the wake of the economic boom, is today a reality that is more than well-known and has been investigated in its historical developments and protagonists. Its iconicity is quite evident today thanks to the now fixed installation of its images in our collective imagination. The contribution analyses the role of photography as an "image project" within the history of Italian design in design magazines as the main means of communication. The study reflects on the visual dynamics through the Italian household products that have become iconic and are now part of the most important museum collections as an integral part of our country's material culture. Indeed, as Branzi argued, "the quality of the photographic image of an object becomes not only the only way to sell that object, but also to make it part of history and society. [...] Photography is thus the extension of the industrial cycle with the project, it continues with the construction and precedes the sale" (2002, pp. 26-27).

Keywords

Italian design, image, design magazine, design photography, collective imagination

Le riviste di progetto come giacimenti visivi¹

“L'immagine ha rappresentato spesso il primo medium del design italiano, il primo contatto tra prodotto e consumatore. Un'immagine che è stata ed è di volta in volta illustrazione, fotografia, pagina pubblicitaria, catalogo, marca, prodotto o vetrina” (Martino, 2011, p. 31). L'immagine ha di fatto svolto un ruolo estremamente centrale nella divulgazione dei nuovi prodotti industriali italiani all'interno delle riviste di progetto tra gli anni '50 e '60, durante un periodo storico significativamente fecondo per il design italiano.

A cavallo tra il 1950 e il 1970, l'immagine fotografica, maturata rispetto al decennio precedente, diviene uno strumento visuale decisivo nelle riviste specializzate di architettura e design; da una parte, è funzionale a presentare i nuovi prodotti industriali, supportando la componente testuale nei saggi editoriali, nelle rubriche, nelle rassegne, mentre dall'altra elabora composizioni visive accattivanti negli annunci pubblicitari. Queste immagini hanno agito come mezzo per rappresentare la modernità del prodotto industriale, presentando in modo oggettivo tutte le sue caratteristiche estetiche, tecnologiche e materiali, e consentendo di evidenziare le brillanti qualità dell'oggetto seriale. In questa prospettiva, le riviste di progetto sono autentici archivi visivi che documentano l'evoluzione dell'immagine del design italiano; attraverso un nuovo approccio fotografico gli oggetti industriali sono stati presentati come “ritratti industriali” e divenuti icone assolute della modernità. Come affermato dalla storica Pansera, infatti, “Il ruolo giocato dalle riviste d'architettura e di arredamento negli anni '30, '40, '50 e da quelle di design negli anni '60 nella diffusione dell'estetica del prodotto è ormai assodato e fa parte degli elementi salienti del *caso italiano*” (1984, p. 17). Nel corso degli anni '50, l'informazione diventa il fulcro centrale della rivista di progetto, che assume un ruolo di primaria importanza nella promozione di una discussione critica fondamentale per la nuova disciplina del design: “Portavoce del dibattito in corso, divulgatrici delle produzioni e delle nuove esperienze che si stavano proponendo” (Pansera, 1993, p. 19). L'azione divulgativa dalla rivista di progetto viene anche accompagnata da uno scopo didattico, che provvedeva all'acculturazione del pubblico e alla specializzazione gli operatori del settore (Grassi & Pansera, 1980, p. 21).

Nel 1949 su *Domus* viene pubblicata la rubrica “Disegno per l'industria” diretta da Alberto Rosselli che sancisce in definitiva l'autonomia del disegno industriale rispetto all'architettura, mentre qualche anno dopo,

nel 1954 nasce la rivista *Stile Industria*, con cui il prodotto seriale assume una rilevanza significativa nello sviluppo della società, della cultura e dell'abitazione moderna. La rivista racconta lo stile legato alla progettazione industriale, dove la qualità della produzione “tende così ad identificarsi con una qualità estetica (di forma e di disegno) che è assieme espressione di una perfetta tecnica e di una raggiunta funzionalità” (Rosselli, 1954, p. 1).

Dal 1950 sono svariate le riviste specializzate che trattano di industrial design,² mentre durante gli anni '60, quando “I prodotti di design dovevano diventare discorso e narrazione, andavano manifestati e teatralizzati” (Piazza, 2012, p. 260), crescono notevolmente le pubblicazioni specializzate nel settore.³

La progettazione e la produzione del prodotto industriale italiano diventano tematiche molto ricorrenti, dove viene manifestato l'entusiasmo per le creazioni contemporanee, e per le nuove proposte di arredo in serie dotate di forme, materiali e funzioni innovative. Le riviste di design si documentano e sostengono questo entusiasmo progettuale svolgendo una mediazione tra il prodotto e il pubblico. Dunque, la rivista offre descrizioni, presentazioni, analisi, dibattiti, rubriche, rassegne, fotografie, disegni tecnici, schizzi, pubblicità e molto altro per diminuire il divario tra produzione industriale e società.

In sintesi, le riviste di progetto documentano in questi anni la mutazione delle tendenze e la propagazione dello stile moderno, seguendo il dibattito e lo sviluppo del design italiano. Esse sono infatti “una valenza determinante, di sintesi, e come luogo di confronto delle tensioni dei designer e delle esigenze dell'industria [...] senza dimenticare il destinatario, quell'utente che certo, [...] si aggiorna con la loro lettura.” (Pansera, 1990, p. 32).

La fotografia e la costruzione dell'immagine del design italiano

Il fotografo Cesare Colombo descrive la fotografia come “elemento essenziale della proposta visiva” e i fotografi come “grafici da cavalletto” (1984, pp. 31-32). Del resto tra gli anni '50 e '60, l'immagine fotografica “costituisce un nuovo linguaggio visivo e con esso le nuove ricerche di comunicazione per l'industria” (Carlotti, 2000, p. 100). La maturazione del linguaggio fotografico in relazione al prodotto industriale si attesta durante il boom economico, in cui la nuova realtà del paese ha determinato “nuove funzioni e nuove estetiche anche per la fotografia” e l'industria del mobile ha richiesto “agli studi fotografici di amplificare, per la pubblicità e

un'editoria specializzata, quella dimensione mitica dell'oggetto di arredamento” (Lucas & Agliani, 2004, pp. 22-23).

Le riviste di progetto sfruttano quindi il mezzo fotografico per offrire al lettore un'immagine il più possibile oggettiva del prodotto, usufruendo di declinazioni e tipologie visive differenti. Indubbiamente, è possibile individuare approcci fotografici diversi a seconda della funzione dell'immagine all'interno del contesto editoriale.⁴ Più in generale, come sottolineato da Riccini e Proverbio, la fotografia nella definizione dell'immagine del prodotto genera una “narrazione visiva”:

[...] attraverso un linguaggio di immediata comprensione si pone come vero e proprio racconto parallelo interrelato, ma non necessariamente del tutto coincidente, con quello della parola scritta. Le foto possono rimanere più o meno entro i termini della “sola” descrizione del prodotto o mettere in evidenza le intenzioni del designer; possono sorprendere attraverso una soluzione fotografica inattesa (grazie a diversi accorgimenti: il punto di ripresa, la composizione, la scenografia, un certo tipo di illuminazione, ecc.) che aggiungendo un *quid* contribuisce a decretare la fortuna critica e/o il gradimento dell'oggetto. (2020, p. 13)

Ad ogni modo, la varietà tipologica degli scatti fotografici risulta essere un patrimonio di assoluto interesse per tracciare l'evoluzione visiva del design italiano nelle riviste di progetto, e attestare attraverso modalità e strategie di comunicazione una trasformazione nel linguaggio del prodotto industriale italiano. Di fatto, come dichiarato da Maggi “Le immagini fotografiche di design, con le risonanze suscitate, le allusioni e le imitazioni segnano il sopravvivere della valenza estetica di icone del design e il progressivo penetrare nell'immaginario collettivo del Made in Italy” (2013, p. 54).

Agli esordi storici del design italiano, durante gli anni '50, la fotografia non è ancora specializzata nell'ambito del disegno industriale, anche se è proprio in questo periodo che si forma una metodologia di rappresentazione del prodotto, palesemente visibile in riviste come *Domus*, e soprattutto in *Stile Industria*, che descrivono il soggetto della narrazione secondo un approccio di sintesi formale, figurando il prodotto da più punti di vista.

Infatti, “quando si delinea una ‘linea italiana’, la fotografia di prodotto non viene specificatamente problematizzata, ma è piuttosto praticata,

all'intersezione di differenti esigenze di comunicazione e promozione” (Dalla Mura, 2018, p. 443).

Sono questi gli anni in cui i grafici e i fotografi sperimentano le possibilità progettuali nella comunicazione del prodotto, e soprattutto in ambito pubblicitario si adotta il fotomontaggio⁵. Questa tecnica permette di riprodurre un'immagine in modo meno convenzionale e di collocare il soggetto in scenari surreali, allontanandolo dalla sua dimensione reale. Di fatto, il disegno industriale italiano si è servito della fotografia su rivista come “una forma alternativa di comunicazione dei risultati delle sue ricerche [...] una fotografia descrittiva, informativa che diventa lettura critica dell'oggetto e che richiede al fotografo una particolare sensibilità e una buona conoscenza dell'iter storico e culturale” (Arcari, 1975, p. 6).

Nonostante *Domus* abbia pubblicato fin dalle sue prime pubblicazioni fotografie di interni abitati, le immagini di prodotti industriali appaiono sulla rivista a partire dal 1946 con una certa frequenza, quando gli oggetti per la casa italiana vengono documentati come prototipi nella prospettiva di una ricostruzione sociale e culturale dell'Italia del dopoguerra. È Ponti che nel maggio 1932 in “Discorso sull'arte fotografica” pubblicato su *Domus* (numero 53) attribuisce alla fotografia una funzione di documentazione e una natura indipendente dalle altre discipline, in quanto “l'arte di servirsi della fotografia, è l'arte di ‘vedere’ le immagini”, un'arte in grado di simulare “una vista astratta, mediata, composta, una vista che a nostra volta ‘vediamo’; una vista indipendente, autonoma, che moltiplica, isola la cosa o il momento veduti, che li frammenta e nel tempo stesso li fissa” (p. 286).

Se durante i primi decenni le fotografie pubblicate su *Domus* sono influenzate dallo stile equilibrato e semplice del Bauhaus, a partire dagli anni '50 l'evoluzione della fotografia garantisce soluzioni visivamente accattivanti per attestare la trasformazione del prodotto industriale, non solo per quanto concerne l'aspetto tecnico-produttivo ma anche estetico-formale. Come documentabile in *Stile Industria*, dalle immagini pubblicate per promuovere i prodotti premiati con il Compasso d'Oro, quelle presentate nelle rassegne della produzione e nelle nuove produzioni del mobile in serie, il prodotto viene rappresentato attraverso la tecnica dello *still life*, che diviene gradualmente la modalità fotografica più frequente per i soggetti industriali. Con lo *still life* il prodotto può apparire isolato, in uno spazio neutro, o scontornato su fondo della pagina, o al di fuori del contesto casalingo, una tecnica che va arricchendosi durante gli anni '60, quando lo *still life* diviene anche una “composizione” più o meno elaborata, attraverso l'inserimento di elementi ornamentali quali piante o fiori.

I protagonisti nella fotografia di design e le collaborazioni con le aziende

Numerosi sono i fotografi che hanno ritratto la bellezza dei nuovi prodotti industriali italiani, contribuendo al “processo di alfabetizzazione dell'immagine di qualità”, attraverso le immagini dei nuovi arredi il consumatore aderisce a una nuova modernità e a uno stile di vita innovativo con l'acquisto dell'oggetto. (Gambina, 2007, p. 6)

Tra i nomi più noti nelle riviste di progetto ricorrono con frequenza Giorgio Casali, Aldo Ballo, Davide Clari, Edoardo Mari e Mauro Masera. Alcuni fotografi hanno collaborato con testate specifiche, altri invece sono maggiormente legati ad alcune aziende. Giorgio Casali inizia a lavorare come fotografo indipendente nel 1948 e consacra la sua attività professionale attraverso il rapporto instaurato con Gio Ponti e con *Domus* adottando un registro fotografico estremamente moderno. Il servizio fotografico forse più emblematico è quello realizzato per la “Superleggera” e pubblicato nel marzo 1952 su *Domus* (numero 268) in cui la seduta è ritratta esattamente “senza aggettivi” [1]. Casali ha senza dubbio occupato una posizione centrale della storia della fotografia del prodotto industriale, dove “il rigore del bianco e nero, l'accesso cromatismo, gli inattesi punti di vista, le inedite letture prospettiche e la visione zenitale accompagnano la ricerca di paradossi visivi in molte delle sue fotografie” (Maggi, 2013, p. 56). Con la firma “Casali-Domus” il fotografo conferma il suo legame indissolubile con la rivista e definisce “uno stile visivo che sotto la guida o l'influenza di Gio Ponti, e con l'uso di un progetto grafico molto coerente, era diventato fortemente codificato e inconfondibile” (Basilico, 2008, p. 180). Altresì iconica l'immagine della lampada Lesbo disegnata da Angelo Mangiarotti per Artemide ritratta in un centro abitato veneto [2].

Aldo Ballo e lo studio Ballo & Ballo, fondato con la moglie Marirosa Toscani, è forse una delle realtà creative più importanti nell'ambito della fotografia industriale, verso cui il design italiano ha un grosso debito (Tutino, 2009, p. 5). Lo studio dei Ballo inizia la sua attività durante i primi anni '50, per poi diventare uno dei punti di riferimento più significativi nella fotografia del prodotto industriale, cogliendo “la perfezione di un oggetto, registrarne le specificità, leggerne ogni pregio, riconoscerne l'identità, farne emergere il carattere” (Finessi, 2009, p. 178). Dopo i primi lavori eseguiti per Pirelli, Bassetti, La Rinascente, Olivetti e Agip, i soggetti delle sue fotografie divengono i prodotti di Arflex, Bacci, Bernini, Brionvega, Cassina, C&B e Zanotta. Tra le collaborazioni più significative, quella con Artemide,

che ha dato vita a una serie di scatti oggi fortemente emblematici [3, 4, 5].

Giorgio Casali e Aldo Ballo sono entrambi due figure significative nella storia della comunicazione del design italiano “considerati oggi internazionalmente i maestri italiani della foto di design” (Proverbio, 2015, p. 81).

Anche il fotografo Davide Clari inizia la sua attività negli anni '50 e collabora principalmente con l'azienda Arflex per cui realizza numerose fotografie, come nel caso della serie di immagini scattate per la poltrona Delfino disegnata da Erberto Carboni e utilizzate per diversi annunci pubblicitari [6].⁶

La figura di Edoardo Mari è invece legata soprattutto all'azienda Tecno, con la quale collabora a partire dal 1956 e come è attestabile in diverse fotografie firmate del periodo. Le sue fotografie esaltano la flessibilità e l'adattabilità degli arredi; un esempio è il divano trasformabile D70 disegnato da Osvaldo Borsani e ritratto sempre in posizioni dinamiche e variabili in *Domus* numero 303 (febbraio 1955, p. 41) [7].

Mauro Masera inizia a collaborare invece con Erberto Carboni per alcune aziende italiane, per poi continuare con un sodalizio lavorativo prima con Pino Tovaglia e poi con Michele Provinciali. Tra le aziende più note con cui collabora si citano Arflex e la famosa campagna pubblicitaria “Sediamoci ogni tanto” con Giancarlo Iliprandi [8], ma anche la serie fotografica della poltrona Blow prodotta da Zanotta [9], o l'immagine pubblicitaria della poltrona San Luca disegnata dai Fratelli Castiglioni per Gavina nell'omonimo portico a Bologna [10]. Lo stile fotografico di Masera propone “l'attenzione ai caratteri, agli elementi compositivi e al dettaglio degli oggetti” ma anche l'interazione con la figura umana “in parte tipica di un momento storico” e che “sottolinea un interesse verso la dimensione e gli aspetti della vita quotidiana e delle persone” (Bassi & Masera, 2019, p. 7). L'approccio alla fotografia di Masera “trasforma i limiti delle foto tecniche in punti di forza riscattati da una profonda sensibilità grafica” (Zanfi, 2002, p. 32). Sono molte altre però le figure che hanno partecipato alla documentazione dell'immagine del design italiano, come Jaqueline Vodoz per Danese o Valerio Castelli per Kartell, fortemente legati all'immagine di queste aziende, ma anche lo studio Falchi & Salvador per Cassina, Klaus Zaugg per C&B, Jürgen Becker per Flos, Giorgio Savini e Luciano Ferri per Valenti, nonostante sia da sottolineare che in tali casi il loro rapporto lavorativo non è da considerarsi esclusivo rispetto all'azienda citata.⁷

Da prodotti industriali a icone storiche del design italiano

Nel periodo compreso tra gli anni '50 e '60, le riviste di progetto hanno svolto un ruolo fondamentale nella comunicazione tra prodotto e consumatore, focalizzando l'attenzione sul “progetto dell'immagine” attraverso il quale gli oggetti industriali si sono trasformati in simboli della modernità. Durante gli anni '50, le strategie visive dell'immagine avevano un carattere principalmente “educativo” nei confronti del lettore, plasmando il prodotto industriale per mettere in evidenza le innovazioni estetiche, funzionali e materiali. Tali rappresentazioni sono molto vicine al disegno tecnico, proponendo viste frontali, laterali e zenitali, smontano l'oggetto nelle diverse componenti, o lo individuano in movimento per esplicitare una tendenza alla trasformazione tipologica e formale.

Durante il decennio successivo degli anni '60, la funzione dell'immagine diviene invece maggiormente di “promozione”, poiché evolve soprattutto il ruolo del lettore, che progressivamente diviene un potenziale consumatore. La funzione e la qualità dell'immagine dunque si modifica, diviene più immersiva, accattivante e specializzata così come è documentabile nelle fotografie del periodo. I punti di vista che descrivono il prodotto si arricchiscono, il prodotto interagisce e viene ritratto spesso con modelle femminili secondo modalità inusuali e talvolta con atteggiamenti di provocazione, mentre spesso, l'attenzione si focalizza sulla diversità sia qualitativa che quantitativa della produzione industriale. Gli articoli sono sempre caratterizzati dalla parola “nuovo” quasi con una ripetitività ossessiva, nuovi mobili in serie, nuove forme per l'arredo, nuovi disegni per la casa, nuovi prodotti, e il termine “di serie” è applicato a qualsivoglia categoria di arredo o complemento con la tendenza unidirezionale nell'esaltare le novità del disegno industriale italiano. Le immagini svolgono una funzione fondamentale nell'esplicitare visivamente le descrizioni nei testi degli articoli, che ne sembrano rilevare in parallelo i dettagli del prodotto, così come la pubblicità sembra persuadere i desideri più reconditi del pubblico.

In generale, si può concludere che questo studio sulla fotografia di design indica che il processo di mediazione svolto dalle riviste ha favorito un avvicinamento del pubblico al prodotto industriale. Questo processo ha mirato a conferire all'oggetto seriale una dimensione più umana, gradualmente offuscando la sua essenza puramente industriale.

Se inizialmente lo *still life* è la tecnica prediletta nella rappresentazione del prodotto, che lo isola dallo spazio e dal tempo e lo rende oggetto

di ammirazione nella sua condizione di perfezione scultorea, successivamente le fotografie e gli annunci pubblicitari hanno cominciato ad associare ai prodotti proprietà specifiche che lo caratterizzassero e lo rendessero “immagine” ben identificabile nel mercato produttivo italiano.

Come sottolineato da Dorfles, il prodotto industriale ha progressivamente acquisito un carattere più ricco, manifestando una maggiore empatia nei confronti del pubblico e una maggiore funzionalità all'interno degli spazi abitativi, divenendo “protagonista, alla stessa stregua di un personaggio umano” (1982, p. 536). Tale umanizzazione e carattere emblematico è senza dubbio riscontrabile anche nella nomenclatura del prodotto; se negli anni '50 i prodotti venivano nominati tipologicamente secondo la categoria di appartenenza, “attaccapanni”, “poltrona”, “sedia”, o “lampada”, esplicitando talvolta per esempio il numero progressivo del modello, durante gli anni '60 si ricorre piuttosto a nomi più fantasiosi e insoliti: Marco disegnato da Sergio Asti per Salviati, Plia la sedia pieghevole di Giancarlo Piretti per Anonima Castelli, la poltroncina Luisa di Franco Albini per Poggi, la Lady di Marco Zanuso per Arflex, la macchina da cucire Mirella di Marcello Nizzoli per Necchi o il Mezzadro di Achille e Pier Giacomo Castiglioni per Zanotta, sono solo alcuni casi esemplificativi di questo processo di personificazione e nobilitazione del prodotto industriale. Tale processo ha senza dubbio contribuito alla mitizzazione dei prodotti industriali e alla loro diffusione nell'immaginario collettivo non solo nazionale, ma anche internazionale.

La rappresentazione figurativa dell'oggetto acquisisce quindi progressivamente forme di comunicazione poliedriche, una tendenza definita da Frateili “un'operazione culturale”, volta ad esaltare “il discorso dell'oggetto-messaggio visivo, ovvero dell'aspetto comunicativo del design” (1989, p. 75).

Fin dalle prime mostre organizzate per il Compasso d'Oro, alcuni prodotti esposti hanno sempre suscitato un'attenzione speciale come nel caso della Superleggera di Gio Ponti per Cassina, Eclisse di Vico Magistretti per Artemide o la sedia Universale ideata da Joe Colombo per Kartell. Questo ha portato a rendere alcuni pezzi noti e facilmente riconoscibili, a tal punto che alcuni di essi sono diventati famosi più di altri. Ciò avviene perché i designer italiani hanno saputo creare oggetti che sono diventati autentiche icone del nostro periodo storico, inserendoli nel contesto temporale e conferendo loro una forte personalità (Antonelli, 2002, p. 26).

L'iconizzazione dei prodotti ha radici profonde e salde nel processo di mediazione che le riviste hanno instaurato tra l'oggetto e il pubblico.

Come dichiarato da Riccini e Proverbio, ci sono prodotti che hanno influenzato la cultura italiana:

Spesso lo hanno fatto più attraverso la circolazione di immagini simboliche di rilievo piuttosto che con l'acquisto o il possesso dell'oggetto stesso. La circolazione di quest'ultimo attraverso i canali di mediazione (fotografia, editoria, ma anche cinema, arte, mostre, fiere) ha alimentato l'immaginario collettivo del design. (2020, p. 9)

Branzi ha invece sottolineato come gli oggetti hanno una duplice circolazione, quella fisica e quella figurativa e la loro fruizione come “immagine” è certamente più preponderante nell'epoca delle comunicazioni di massa:

Gli oggetti diventano “icone” e come tali entrano nell'immensa semisfera che avvolge il pianeta: attraverso i libri, le riviste, la televisione, internet, entrano per via capillare dentro a tutti i luoghi abitati (ma anche a quelli deserti) e nelle cellule del nostro corpo, fino a diventare parte di quella “cultura materiale” che precede, accompagna e a volte sostituisce, quella “materiale”. Questo tipo di circolazione mediatica, infatti, possiede una vitalità e una qualità autonoma, che supera i limiti del mercato, le nicchie del gusto e le tendenze in atto, e viene consumata da tutti, diventa bene comune, una presenza espansiva che penetra nei territori dell'immaginario collettivo, e alimenta l'iconologia storica. (2002, p. 26)

Dunque, possiamo affermare che le immagini del prodotto italiano pubblicate nelle riviste specializzate ha contribuito alla trasformazione visiva dell'oggetto industriale, che progressivamente è diventato “icona” della modernità. Le immagini dei prodotti italiani che sono state pubblicate nelle riviste specializzate hanno svolto un ruolo importante nel cambiare la percezione visiva degli oggetti industriali. Questi prodotti sono stati presentati in modo tale da diventare progressivamente simboli emblematici della modernità. Grazie alle immagini pubblicate, gli oggetti industriali italiani sono stati rappresentati e percepiti come simboli rappresentativi del progresso e dell'innovazione della loro epoca.

Un momento di estrema importanza è rappresentato dall'apertura della mostra *Italy: the New Domestic Landscape* al MoMA di New York nel 1972 che “sanciva nel campo della cultura materiale l'emancipazione moderna di un paese a lungo rimasto lontano dai modelli di sviluppo urbano

e industriale che avevano accompagnato la trasformazione delle grandi economie europee” (Morteo, 2001, p. 147). Emilio Ambasz posiziona una selezione di *objects* di design italiano prodotti negli ultimi dieci anni all'interno di grandi torri in legno caratterizzati da un'apertura in vetro che permetteva di visualizzare il prodotto industriale come scultura contemporanea. La produzione industriale italiana per la casa viene da una parte musealizzata e dall'altra promossa così come affermato da Scodeller:

Il design italiano degli anni sessanta viene, contemporaneamente, storicizzato e “commercializzato” allestendo, all'ombra del Rockefeller building, uno shopping center in miniatura del design made in Italy. La “vetrinizzazione” del design italiano, cioè il prevalere della componente iconica su quella reale, trova in quel contesto una sua prima rappresentazione. (2014, p. 17)

Nel 1972 l'immagine del design italiano è ben definita a livello nazionale e internazionale e i prodotti divenuti ormai iconici e pura espressione della “linea italiana” anche grazie alle immagini fotografiche pubblicate sulle riviste di progetto.

In tal senso, questo contributo ha tentato di evidenziare alcune dinamiche significative nell'ambito della fotografia di design e del suo contributo nella storia del prodotto industriale italiano.

Queste immagini, come espansione immateriale del prodotto, hanno raccontato a livello internazionale il caso italiano come un'isola distaccata dallo spazio e dal tempo alimentando un mito senza tempo (Dalla Mura & Vinti, 2012).

Nonostante i contenuti messi a fuoco dallo studio, molti sono ancora gli aspetti da approfondire nella letteratura per quanto riguarda il contributo della fotografia nella storia del design italiano. Una storia estremamente avvincente e piena di sfaccettature che, come ha sottolineato Gianpiero Bosoni, mira a comprendere “il segreto di questo successo, quasi ci fosse da scoprire attraverso la sua storia una formula magica o uno scientifico metodo strategico-progettuale da riprodurre in *vitro*” (2002, p. 13).

Notes

1. La seguente ricerca è stata sviluppata all'interno della tesi di dottorato dell'autrice “La mediazione degli oggetti di design per la casa nelle riviste di progetto. Linguaggi e strategie visive nella comunicazione dei nuovi prodotti industriali (1949-1972)”, 2023. Lo studio ha indagato la comunicazione del prodotto industriale per la casa italiana all'interno delle riviste di progetto italiane tra gli anni '50 e '70. L'indagine è stata condotta attraverso lo scandagliamento sistematico delle riviste, che in quanto fonti storiche primarie sono state reperite presso biblioteche, archivi o piattaforme digitali. Nello specifico si riportano le testate oggetto dello studio e i relativi luoghi di reperimento: *La rivista dell'Arredamento*, *Artecasa*, *Arredamento moderno*, *Ambienti*. Guida all'arredamento, *Arredare. Ambientazioni, mobili e oggetti di arredamento*, *Ottagono*, *Arredorama* e *Casa Vogue* (Biblioteca Nazionale di Roma), *Abitare* (Biblioteca Guglielmo Marconi CNR e Biblioteca del Dipartimento di Pianificazione, Design e Tecnologia dell'Architettura della Facoltà di Architettura dell'Università di Roma “La Sapienza”, Domus (<https://www.domusweb.it>) e Stile Industria (<https://www.bdl.servizirl.it>). Inoltre, la ricerca in archivio è stata svolta prevalentemente presso l'Archivio Storico del Progetto Grafico di Milano attraverso la valutazione di numerosi materiali utili allo sviluppo della ricerca (Archivio Ilio Negri, Fondo Dante Bighi, Fondo Silvio Coppola, Fondo Franco Grignani, Fondi Michele Provinciali, Collezione Giulio Confalonieri, Collezione Salvatore Gregorietti, Collezione Giancarlo Iliprandi, Collezione Pino Tovaglia, Collezione Unimark International, Collezione Garfica del Made in Italy).
2. Si citano a titolo esemplificativo *La Rivista dell'Arredamento* (1955), *Il Mobile Italiano* (1957), e *Artecasa* (1959).
3. Nel 1961 escono *Arredamento moderno* e *Casa Novità* (poi *Abitare* dal 1962), nel 1963 *Arredare. Ambientazioni, mobili e oggetti d'arredamento*, nel 1965 *Ambienti: guida all'arredamento*, nel 1966 *Design Italia* e *Ottagono*, nel 1967 *Il mobile in Italia. Diorama biennale della più qualificata produzione industriale italiana*, nel 1968 *Casa Vogue* e nel 1969 *Arredorama*.
4. L'immagine fotografica può essere destinata ad un articolo specifico, rassegna tipologica, rubrica tematica o annunci pubblicitari.
5. Tali approcci fotografici derivano dalle precedenti sperimentazioni condotte da Franco Grignani, Max Huber e dallo Studio Boggeri.
6. Gli scatti che realizza Davide Clari per Arflex sono utilizzati per diverse copertine di *Domus* come quella per il numero 310 (settembre 1955) e il numero 319 (giugno 1956). Tra il 1955 e il 1956 Davide Clari lavora per Arflex curando il reportage della poltrona “Delfino”, così come si riscontra nei crediti attribuiti al fotografo in apertura al numero della rivista per la copertina (all'interno della pagina dedicata all'indice dove viene riportato “foto clari”). Di fatti era pratica abituale utilizzare immagini tratte da un medesimo reportage per finalità comunicative diverse. Realizza inoltre anche reportage fotografici per *La Rivista dell'Arredamento*, *Abitare* e contribuisce a valorizzare l'immagine di altre aziende come Danese, Boffi, Pozzi e Sormani. Tali informazioni, così come anticipato in apertura del contributo, sono state reperite attraverso lo spoglio sistematico di numerose riviste tra gli anni '50 e '70.
7. L'associazione dei nomi e delle aziende qui citate sono da considerarsi solo a titolo esemplificativo e naturalmente non costituiscono un elenco completo e né tantomeno riportano tutti rapporti lavorativi di ciascun fotografo con le diverse aziende.

References

- Antonelli, P. (2002). L'Italian design tra globalismo e affettività. In G. Bosoni (Ed.), *La cultura dell'abitare: il design in Italia 1945-2001*, (pp. 22-36). Skira.
- Arcari, A. (1975). Fotografia e industria. Il design. *Rivista IBM*, 3, 6-13.
- Basilico, G. (2008). Attraverso la camera oscura. *Domus*, 911, 180-183.
- Bassi, A., & Masera, C. (2019). *Mauro Masera. Il fotografo, le persone, i prodotti*. Università IUAV di Venezia – Universalia.
- Bosoni, G. (2002). Tipo e controtipo dello "stile italiano". tradizione e innovazione nel disegno industriale per lo spazio domestico. In G. Bosoni (Ed.), *La cultura dell'abitare: il design in Italia 1945-2001* (pp. 12-21). Skira.
- Branzi, A. (2002). L'oggetto fotografato. In C. Zanfi (Ed.), *Fotografia e design: l'immagine Alessi*, (pp. 26-27). Silvana editore.
- Carlotti, A. (2000). Foto-Grafica. In A. Carlotti (Ed.), *Fotografia e fotografi a Milano dall'Ottocento ad oggi* (pp. 100-104). Abitare Segesta – AIM Associazione Interessi Metropolitani.
- Colombo, C. (1984). Dalla parte dell'occhio. In G. Iliprandi, A. Marangoni, F. Origoni, A. Pansera (Eds.), *Visual design. 50 anni di produzione in Italia*, (pp. 31-33). Idealibri.
- D'Uffizi, R. (2023). *La mediazione degli oggetti di design per la casa nelle riviste di progetto. Linguaggi e strategie visive nella comunicazione dei nuovi prodotti industriali (1949-1972)*, [Tesi di dottorato]. <https://iris.uniroma1.it/handle/11573/1679444>.
- Dalla Mura, M. (2018). Immagini e immaginario: un percorso tra fotografia e riviste. In C. Alessi, M. Dalla Mura, M. De Giorgi, V. Pasca & R. Riccini (Eds.), *Triennale Design Museum. Storie. Il design italiano*, (pp. 432-449). Electa – Triennale Design Museum.
- Dalla Mura, M. & Vinti, C. (2021). The island of Italian Design? Some notes for questioning a long-lived myth. In P. Farias, A. Calvera, M. da Costa Braga & Z. Schincariol (Eds.), *Design Frontiers: Territories, Concepts, Technologies, IC-DHS 2012 – 8th Conference of the International Committee for Design History & Design Studies*, (pp. 120-124). Blucher.
- Finessi, B. (2009). Saper vedere (il design italiano). In G. Calvenzi & S. Gregorietti (Eds.), *Ballo+Ballo: il linguaggio dell'oggetto attraverso le fotografie di Aldo Ballo e Marirosa Toscani Ball*, (p. 178). Silvana editore.
- Frateili, E. (1989). *Continuità e trasformazione. Una storia del design italiano, 1928-1988*. Alberto Greco Editore.
- Gambina, F. (2007). *Il ruolo della fotografia nella costruzione del mito del design italiano* [Tesi di dottorato, Università degli studi di Palermo].
- Grassi, A., & Pansera, A. (1980). *Atlante del design italiano 1940/1980*. Gruppo Editoriale Fabbri.
- Lucas, U., & Agliani, T. (2004). La fotografia del miracolo economico. In U. Lucas (Ed.), *Storia d'Italia. Annali 20. L'immagine fotografica 1945-2000*, (pp. 22-29). Einaudi.
- Maggi, A. (2013). Il sogno italiano: Giorgio Casali, Domus e la fotografia di design. In A. Maggi & I. Zannier (Eds.), *Giorgio Casali. Photographer / Domus 1951-1983*, (pp. 50-61). Silvana Editoriale.
- Martino, C. (2011). Note sulla comunicazione del design italiano. In T. Paris, V. Cristallo & S. Lucibello (Eds.), *20.00.11 antologia. Il design italiano*, (pp. 31-33). Designpress.
- Morteo, E. (2001). 1964-1972. Nasce un linguaggio degli oggetti. In A. Colonnetti (Ed.), *Grafica e design a Milano 1933-2000*, (145-150). Abitare Segesta.
- Pansera, A. (1984). La storia di un percorso. In G. Iliprandi, A. Marangoni, F. Origoni, A. Pansera (Eds.), *Visual design. 50 anni di produzione in Italia*, (pp. 15-24). Idealibri.
- Pansera, A. (1990). *Il design del mobile italiano dal 1946 a oggi*. Laterza.
- Pansera, A. (1993). *Storia del disegno industriale italiano*. Laterza.
- Piazza, M. (2012). Grafica e Made in Italy. In G. Camuffo, M. Piazza & C. Vinti (Eds.), *TDM 5: Grafica italiana* (pp. 259-262). Corraini – Triennale Design Museum.
- Ponti, G. (1932, May). Discorso sull'arte fotografica. *Domus*, 53, 285-288.
- Ponti, G. (1952, March). Senza aggettivi. *Domus*, 268, 1.
- Proverbio, P. (2015). La fotografia di design a Milano. Note per una storia fra gli anni Cinquanta e Settanta. In E. Di Raddo (Ed.), *Milano 1945-1980. Mappa e volto di una città*, (pp. 77-91). FrancoAngeli.
- Riccini, R., & Proverbio, P. (2020). Fotografia e design. La costruzione dell'immagine del prodotto industriale. *AIS/Design Journal. Storia e Ricerche*, 14(7), 9-18. <https://www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/article/view/201/188>.
- Rosselli, A. (1954, June). Disegno: fattore di qualità. *Stile Industria*, 1, 1.
- Scodeller, D. (2014). Exhibition, anti-exhibition: su alcune questioni espositive del pop e radical design italiano, 1966-1981. *AIS/Design Journal. Storia e Ricerche*, 3(2), 10-28. <https://www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/article/view/52/47>.
- Tutino, I. (2009). Il linguaggio dell'oggetto nelle fotografie di Aldo e Marirosa Ballo. In G. Calvenzi & S. Gregorietti (Eds.), *Ballo+Ballo: il linguaggio dell'oggetto attraverso le fotografie di Aldo Ballo e Marirosa Toscani Ballo*, (p. 5). Silvana editore.
- Zanfi, C. (2002). Still life. In C. Zanfi (Ed.), *Fotografia e design: l'immagine Alessi*, (32-33). Silvana editore.

CONTAMINAZIONI VERBO-VISIVE: L'ESOEDITORIA COME INCONTRO FRA ARTE, PROGETTO E SOCIETÀ

Ludovica Polo

Università IUAV di Venezia

Abstract

In Italy, between the beginning of the 1960s and the mid-1970s, we witness a dual socio-cultural scenario: while on the one hand the economic boom elevated consumerism to a lifestyle, on the other, mass protest movements exploded. As concerns visual communication, we face the simultaneous spread of American-style agencies and the emergence of a dense publishing system of independent magazines. This "esoeditoria", includes "all that editorial production outside [...] the usual commercial channels and therefore not conditioned by the market and not manageable by the holders [...] of economic and political power" (Francisci, 1971), and it supports and showcases visual explorations and research around the themes of art, poetry, visual design, and linguistics. These collective artifacts, mainly produced around neo-avant-garde circles, represent an important synthesis between art and visual communication, illustrating how design was *expanding towards alternative directions* to those proposed by the models of that period. Key publications include *Tool*, *Marcatrè*, *Il Verri*, *Amodulo*, *Geiger*, *Malebolge*, *Tam Tam*, *Tèchne*, *Quindici*, and many other magazines that were born thanks to Gruppo 63, Gruppo 70, and other intellectual movements of the time. It is important to note how in this phase we can find both hybrid figures of "poet-painter-musician-architect-sculptor-actor-graphic-director" (Spatola M., 1969) who follow several stages in the realization of the magazine, and collaborations between intellectuals from different fields. The result, in both cases, is a significant contamination between the languages of art and communication. Among the graphic designers collaborating with neo-avant-garde groups, we find Magdalo Mussio, Franco Grignani, Giovanni Anceschi, Bruno Munari, Gianni Sassi, and Pino Tovaglia. Also other designers of the period, although less directly involved in these magazines, absorbed the visual poetry contaminations spread by these editorial productions: Giancarlo Iliprandi, Giulio Confalonieri, Ilio Negri, Giuseppe Trevisani and AG Fronzoni. The essay, therefore, aims to analyze how these self-published works, which can be labelled *Design Art* (Pasca, 2018), did not merely contain research and visual experimentation, but contributed to shaping and modifying the language of visual design in those years.

Keywords

Esoeditoria, neo-avant-gardes, Gruppo 63, visual communication, verbovisuality

Il periodo che va dall'inizio degli anni '60 alla metà degli anni '70 del Novecento è di forte rilievo per la storia della comunicazione visiva italiana. Questa disciplina, ancora relativamente giovane, vede in questi anni una serie di importanti contaminazioni e scambi reciproci con altre aree, artistiche e poetiche in primis.

In un clima segnato da un lato dal boom economico e dall'altro dalla contestazione del Sessantotto, avviene una profonda modificazione di quelli che fino a quel momento erano stati considerati come i valori portanti della società. Nascono di conseguenza una serie di riflessioni – che riguarderanno intellettuali, artisti e progettisti, ma anche operai e studenti universitari – attorno alla trasformazione dei comportamenti, alla messa in discussione della mentalità capitalistica e alla necessità di ricercare nuovi modi di comunicare.

Le Neoavanguardie

In questo contesto si collocano le esperienze delle neoavanguardie, e in particolare dei movimenti di Poesia Concreta e Poesia Visiva, che operano attorno al tema del linguaggio e, soprattutto, del rapporto fra parola e immagine. La prima prende il via, quasi contemporaneamente, in Brasile – con i Noigandres – e in Svizzera – con Eugen Gomringer. Con la nascita di questa corrente, "l'aspetto semantico della parola cessa definitivamente di occupare un posto privilegiato" (Accame, 1981, p. 50) non annullandosi, ma andando ad occupare un ruolo paritario agli altri elementi della composizione.

In Italia queste riflessioni trovano spazio soprattutto grazie alle ricerche sperimentali nate in seguito alla pubblicazione di alcune riviste cardine di questo periodo (fra cui *Ana eccetera*, *Tool* e *Marcatrè*) dove vengono espone le nuove teorie, legate in primis al ruolo delle tecnologie e dei media accusati di "livellare" e omologare la comunicazione.

È quindi in questa seconda fase che, a quella che Arrigo Lora Totino definisce *verbotettura*, ovvero la Poesia Concreta (Spatola, 1977), si accostano nuovi linguaggi, mutati anche dalle esperienze della grafica pubblicitaria e dai linguaggi dei *mass media*, che portano alla nascita della Poesia Visiva. Secondo Spatola, "il poeta concreto usa le parole come immagini, mentre il poeta visivo si serve delle parole e delle immagini", e secondo Pignotti la Poesia Visiva spinge addirittura verso un codice post-linguistico (Pignotti & Stefanelli, 2011, p. 99).

Al di là delle definizioni, appare necessario comprendere cosa spinge l'Italia degli anni '60 a diventare un centro di sperimentazione per quanto riguarda la poesia verbo-visuale. La diffusione del consumismo e i cambiamenti in atto nella società portano inevitabilmente diversi gruppi di neoavanguardia a interrogarsi sulla necessità di rinnovare il linguaggio artistico e della comunicazione visiva. Fra questi, due dei principali fulcri intellettuali sono costituiti dal Gruppo 63 – di cui facevano parte, fra gli altri, Luciano Anceschi, Nanni Balestrini, Renato Barilli, Achille Bonito Oliva, Umberto Eco, Alfredo Giuliani, Patrizia Vicinelli, Giulia Niccolai, e Adriano Spatola – e il Gruppo 70, promosso da Giuseppe Chiari, Ketty La Rocca, Lucia Marcucci, Eugenio Miccini, Luciano Ori e Lamberto Pignotti.

All'interno di questi due movimenti, le riviste assunsero un ruolo centrale. In virtù della loro natura collettiva, resero possibile la diffusione e lo scambio delle idee, in primis all'interno dei gruppi di neoavanguardia, allargando e coinvolgendo poi in queste riflessioni anche collaboratori e lettori.

Nacque quindi in quel periodo una fitta rete di produzioni editoriali indipendenti (identificate talvolta come *esoeditoria*, altre volte come editoria marginale, indipendente, militante, antagonista, diretta o alternativa...) intesa come “tutta quella produzione editoriale esterna [...] ai canali commerciali usuali e quindi non condizionata dal mercato e non controllabile dai detentori, più o meno occulti, del potere economico e politico” (Francisci, 1971).

Fra queste pubblicazioni ricordiamo la già citata *Ana eccetera*, nata a Genova nel 1958 da Martino Oberto, Anna Oberto e Gabriele Stocchi, che muove attorno al concetto di “anaphilosophia”, dove il prefisso *-ana* suggerisce contemporaneamente sia un'applicazione analitica sia una metodologia anarchica con cui, per gli Oberto, bisogna affrontare qualsiasi forma di indagine o ricerca (Oberto, 1993).

Nel 1963, con l'esplosione della Poesia Visiva prendono poi vita *Ex* (Roma), *Linea Sud* (Napoli) e *Marcatré* (Genova). Nel 1967 a Torino Adriano Spatola, assieme ai fratelli Maurizio e Tiziano, dà vita al progetto *Geiger*.¹ La rivista, che si compone di 10 numeri con periodicità irregolare, riunisce e racconta diverse esperienze, alla ricerca costante di un'arte totale, come si evince da questa riflessione di uno dei fondatori:

Il poeta-pittore-musicista-architetto-sculitore-attore-grafico-regista [...] non può più accettare le rigide delimitazioni culturali del passato, né accontentarsi di un'esperienza dell'arte che non sia quotidiana, in ogni gesto-parola-segno-vibrazione-suono, che non sia intervento concreto sull'ambiente che lo circonda, strumento di modificazione “continua” della realtà, per un



[1] Gianni Sassi, pagine interne di *Da-a/u* del n. 1, edizioni ED912, 1966

[2] Magdalo Mussio e Giulio Confalonieri, copertina di *Marcatré* n. 19/20/21/22, Lerici editore, 1966



linguaggio universale non codificato inventato giorno per giorno: un'arte totale. (Spatola, 1969, p. 6)

Proprio questo contributo mette in luce l'ibridazione fra le figure professionali dell'epoca: da tuttofare autodidatti a professionisti che oscillavano da un ambito all'altro era comune negli ambienti di neoavanguardia vivere l'arte, la poesia e la cultura a 360°.

Per quanto riguarda la comunicazione visiva, se da un lato in quegli anni stavano aprendo, in particolare a Milano, nuove sedi di importanti agenzie di stampo americano (McCann Erickson, Ogilvy & Mather, Ted Bates, ecc.²), dall'altro notiamo come buona parte dei grafici italiani provenissero ancora da formazioni legate all'architettura o alle Belle Arti.³ Proprio per questa ragione, non era insolito trovarsi davanti a progettisti della comunicazione che fossero vicini alle ricerche artistiche del tempo.

Punti di contatto fra grafici ed esoeditoria

In questo clima di tensione e necessità di rinnovamento, si inseriscono una serie di intrecci che portano alcuni dei più importanti grafici



dell'epoca a entrare in contatto e assimilare le istanze delle neoavanguardie.

Una figura emblematica, che ben si presta ad aprire queste riflessioni, è rappresentata da Gianni Sassi: grafico, discografico, editore, art director e imprenditore ben incarna l'apertura culturale cui faceva riferimento Maurizio Spatola (1969, p. 6). Fra gli anni '60 e '70 collabora con diverse realtà: con Gianni Emilio Simonetti, Daniela Palazzoli e Sergio Albergoni fonda la ED912, casa editrice che dà vita a diverse riviste d'avanguardia. Fra queste ricordiamo *Da-a/u delà*⁴ [1], riguardante le arti e la letteratura, in cui Sassi curerà il progetto grafico assieme a Till Neuburg e Angelo Sganzerla (Boràgina, 2021) e *Bit*, dedicata alle realtà artistiche italiane contemporanee e vicina al movimento Fluxus, “una piattaforma di sperimentazione di linguaggi in linea con lo spirito contestatario e anticonformista dei contenuti” (Murrone, 2013, p. 89). La ED912 pubblicò inoltre numerosi manifesti progettati, fra gli altri, da Bruno Munari, Eugenio Carmi ed Enzo Mari. Successivamente, con lo studio Al.Sa. (fondato con Albergoni), Sassi progettò due *house organ* dai linguaggi visivi profondamente innovativi: nel 1969 per la Busnelli realizza *Caleidoscopio*, semestrale di cultura, design e produzione del mobile e nel 1973 per Iris Ceramiche *Humus*, quadrimestrale di cultura, strategia e tecnica della ceramica. Negli anni a seguire curò *La Gola*, mensile dedicato al cibo e alla cultura gastronomica, e *Alfabeta*,

[3] Magdalo Mussio, copertine di *tropico* n.1 e *senza margine* n.1, Lerici editore, 1969

che gli diede ancora una volta l'occasione per entrare in contatto con le sperimentazioni di poeti concreti e visivi e di intellettuali, fra cui Umberto Eco, Nanni Balestrini e Giovanni Anceschi. Sempre nello stesso periodo, alla metà degli anni '70, intensifica infatti le ricerche legate al rapporto fra scrittura e suono e, in collaborazione con il poeta Arrigo Lora Totino – già fondatore della rivista *antipiugù* – realizza delle raccolte riguardanti le *fonoscritture* e le sperimentazioni futuriste e costruttiviste.

Altra figura fondamentale per comprendere gli scambi culturali e linguistici in atto fra le sfere progettuali, artistiche e poetiche è Magdalo Mussio. Grafico, artista, editore, poeta, regista e scenografo, si contraddistingue per un approccio multidisciplinare al progetto. Profondamente inserito all'interno del Gruppo 63, fu il grafico di riferimento della Lerici, diventando successivamente anche redattore di *Marcatrè. Notiziario di cultura contemporanea* [2], una delle riviste cardine delle neoavanguardie. Il progetto grafico, realizzato da Giulio Confalonieri nel 1963, viene a partire dal 1965 implementato e rimodulato da Mussio, che rende l'impaginazione più sperimentale e in linea con i contenuti della rivista:

Allora c'era Giulio Confalonieri che si occupava della grafica: [...] era un po' perfettino, squadrato e faceva le pagine come le confezioni dei medicinali svizzeri... bravissimo intendiamoci. A me venne in mente la rivoluzione russa: la grafica durante la rivoluzione russa [...]. I russi che allora facevano queste riviste si trovavano a scrivere a piombo “Giovanni”, però la “N” gli mancava e la stampavano con un carattere diverso, anche con la “V” rovesciata oppure, per non andare a prendere la lettera che mancava e non farsi prendere a fucilate, ce ne mettevano una più piccola [...]. Io dissi che questa era l'idea base [...]. Confalonieri fece il bozzetto [...] e venne fuori questa grafica bellissima. A me affascinava quell'idea, ero sensibile all'epoca. (Mussio, 2004)

Oltre a *Marcatrè* curò gli impianti grafici dei Marcalibri, una collana di libri d'artista e saggi a riguardanti diversi temi, dal teatro alla grafica, dall'architettura all'arte, con un particolare focus sulle esplorazioni critiche della poesia visiva.⁵

Negli anni successivi Mussio – parallelamente alla sua attività di artista – progettò, sempre per la Lerici, *Città Spazio*, *Tropico* e *Senza Margine* [3]. Queste ultime due adottano impianti grafici coordinati fra loro, in cui la testata e alcuni titoli interni “giocano” con l'avvicinamento e la crenatura fra le lettere, che vengono ridotti vertiginosamente. Inoltre, le pagine interne,

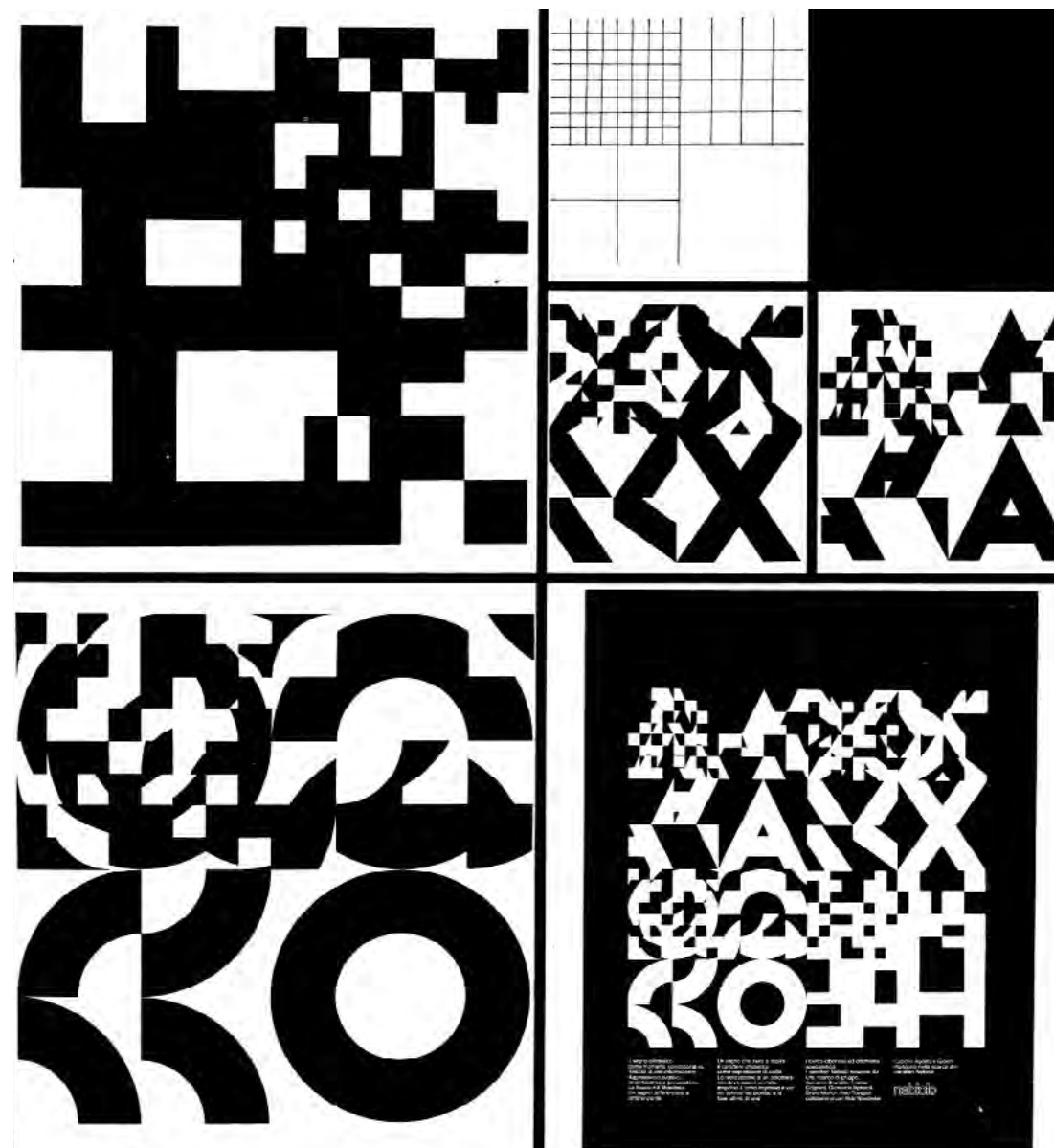


sempre in bianco e nero, impiegano elementi tipografici utilizzati come immagini e molti filetti – tipici dello stile di Mussio – mettendo in luce le influenze del Gruppo 63 e risultando, già a partire dall'indice in copertina, impaginate come delle vere e proprie poesie concrete. Influenze analoghe sono visibili poi anche in *Harck*, uscita con un unico numero nel 1973 per cui Mussio fu direttore, grafico ed editore (Gazzotti, 2013) e in *Le parole rampanti*, rivista di grande formato che curerà assieme a Giovanna Sandri negli anni '80. Conclusa l'esperienza con la Lerici, Mussio diventò art director de La Nuova Foglio, casa editrice marchigiana che aveva conosciuto anche grazie alla collaborazione con Emilio Villa in *Ex*.⁶

Un'altra esperienza che ben evidenzia le influenze verbo-visuali nella comunicazione visiva è rappresentata dallo studio CNPT. Ad esclusione di Michele Provinciali, che si discosta in buona parte da queste considerazioni,⁷ le produzioni di Pino Tovaglia, Ilio Negri e il già citato Giulio Confalonieri sono caratterizzate da un uso molto sperimentale del rapporto fra tipografia e immagine.

Pino Tovaglia, già membro del gruppo Exhibition Design⁸ (con Giulio Confalonieri, Silvio Coppola, Franco Grignani e Bruno Munari) operò

[4] Pino Tovaglia,
copertine per Rivista
Pirelli, 1968 e 1967



[5] Pino Tovaglia,
Evoluzioni progettuali
riportate nel catalogo
della mostra Progetto
struttura: metodologia
del design (15 marzo –
19 aprile 1975, Livorno,
Museo Progressivo
d'Arte Contemporanea)

per tutta la vita con un approccio interdisciplinare, assorbendo gli stimoli provenienti dalle realtà artistiche, poetiche e culturali del tempo e riversandoli nei suoi elaborati grafici. Osservando i suoi progetti e le sue ricerche personali – come *Codice tondo* del 1959 e *Alfabeto* del 1975⁹ – possiamo notare come “nel momento in cui si fanno altro, le lettere di Tovaglia finiscono per negare la loro appartenenza al linguaggio [...] recuperando significato proprio attraverso la loro non significazione come tali” (Accame,



[6] Adriano Spatola,
Zeroglifico n.6, Sampietro
Editore, 1966

1981, pp. 122-124). La stessa cosa avviene anche nei progetti commissionati al grafico dalle aziende, come per le copertine dell'*house organ* di Pirelli [4] e nell'iconico manifesto Gommapiuma, o nella grafica animata realizzata nel 1967 per la RAI; ma anche nella famosa pubblicità realizzata per Stock nel 1970 e fra le pagine di *Imago*, *house organ* della Bassoli Fotoincisioni, dove si confronta con altri grafici, fra cui – ancora una volta – Bruno Munari, Giulio Confalonieri, Silvio Coppola, AG Fronzoni, Max Huber, Giancarlo Iliprandi e Michele Provinciali – ma anche con altre figure quali il poeta Carlo Belloli e il critico d'arte Gillo Dorfles (Dogheria, 2016; Camuffo 2021). L'interesse verso questa scomposizione/ricomposizione tipografica è visibile anche dai contributi esposti alla mostra *Progetto Struttura Metodologia del design* (Fagone & Massini, 1975) [5], svoltasi a Livorno nel 1975 in occasione della I biennale d'arte contemporanea: è fortemente distinguibile la relazione formale e linguistica con e le sperimentazioni concrete portate avanti nello stesso periodo da Adriano Spatola (1966) [6].

Anche fra gli artefatti prodotti da Negri e Confalonieri, che lavorano spesso in coppia, sono visibili queste influenze verbo-visive.¹⁰ Guardiamo ad esempio l'annuncio pubblicitario per l'azienda Cassina realizzato nel 1963 attraverso una sorta di calligramma, oppure la serie di copertine per la rivista *L'Acciaio Inossidabile* [7], dove la tipografia diventa espressione delle caratteristiche dell'acciaio, della sua lucentezza, della sua malleabilità, della sua resistenza e della velocità dei macchinari moderni; ma anche

nei numerosi progetti realizzati per Pirelli e per Italsider si possono notare applicazioni innovative e non convenzionali della tipografia. Nella campagna *No alla civiltà se questa è civiltà* di Negri traspare inoltre un legame con le poesie visive di denuncia portate avanti negli stessi anni, in particolare con le opere di Ketty La Rocca.¹¹

Non è poi un caso che fra il 1965 e il 1974 Pino Tovaglia e Ilio Negri, assieme a Franco Grignani, Gianfranco Iliprandi, Bruno Munari, Till Neuburg, Luigi Oriani e il disegnatore di caratteri Aldo Novarese collaborino alla realizzazione dei caratteri tipografici *Forma* e *Dattilo* per la Nebiolo, pensati per adattarsi alle istanze di rinnovamento, anche formale, in atto in Italia in quel periodo (Colizzi, 2018; Colizzi et al., 2023). Questo incontro, che può sembrare marginale, mette ancora una volta in luce la fitta rete di intrecci che stava avvenendo fra i grafici del periodo. Oltre alle figure già citate, è importante notare come ognuno dei progettisti del gruppo di lavoro avesse avuto modo negli stessi anni di entrare autonomamente in contatto con le sperimentazioni verbo-visive portate avanti dalle neoavanguardie. Franco Grignani, per esempio, già fortemente legato all'*Optical Art* e alle distorsioni tipografiche, come si può notare dalle sue produzioni realizzate per Alfieri & Lacroix¹² e Necchi, collabora in quegli stessi anni in diverse riviste; se in Inghilterra realizza alcune copertine per la rivista *Typographica* di Herbert Spencer, in Italia collabora, fra gli altri, con i fratelli Spatola, in particolare alla realizzazione nel 1968 del secondo numero di *Geiger*, in cui oltre a curare l'iconica copertina, realizza anche un contributo interno. Il suo interesse per la scrittura è poi visibile anche negli alfabeti sperimentali che realizza verso la metà degli anni '60 – alcuni successivamente pubblicati nel n. 4 di *Graphicus*, del 1969 – fra cui spicca il *Magnetic* del 1964.

In questo contesto ibrido si colloca anche l'esperienza di Bruno Munari che, da sempre in oscillazione fra diverse discipline, fin dal periodo futurista aveva più volte dato prova del suo interesse per le connotazioni visive della scrittura, dagli alfabeti immaginari alla produzione cartellonista, passando per il suo logotipo personale. In quello stesso periodo era entrato poi in contatto con alcuni importanti rappresentanti dell'editoria di neoavanguardia, in particolare con Sarenco,¹³ assieme al quale nel 1967 curerà *multipli 67*, manifesto sul tema dell'arte seriale e riproducibile.¹⁴

È poi importante ricordare che Bruno Munari, a cavallo fra la fine degli anni '40 e la fine dei '50, fu uno degli esponenti del Movimento Arte Concreta,¹⁵ e proprio in questo periodo, oltre al fondamentale ruolo artistico e di ricerca, curò e impaginò la serie di bollettini¹⁶ del gruppo (Maffei, 2004).



[7] Giulio Confalonieri e Ilio Negri, copertine per *L'acciaio inossidabile*, Lerici editore, 1960/1962

[8] Giancarlo Iliprandi, copertine per *Serigrafia* n.22 e n.15, 1978/1977. www.copertineserigrafia.it



Adriano Spatola, Giulia Niccolai e Letizia Paolozzi, in cui l'impianto grafico è realizzato da Giuseppe Trevisani. Ben presto divenuta simbolo della contestazione studentesca italiana, la rivista è realizzata partendo da un foglio 70x100 cm più volte ripiegato e usa la lettera Q come segno identificativo ricorrente in ogni copertina.

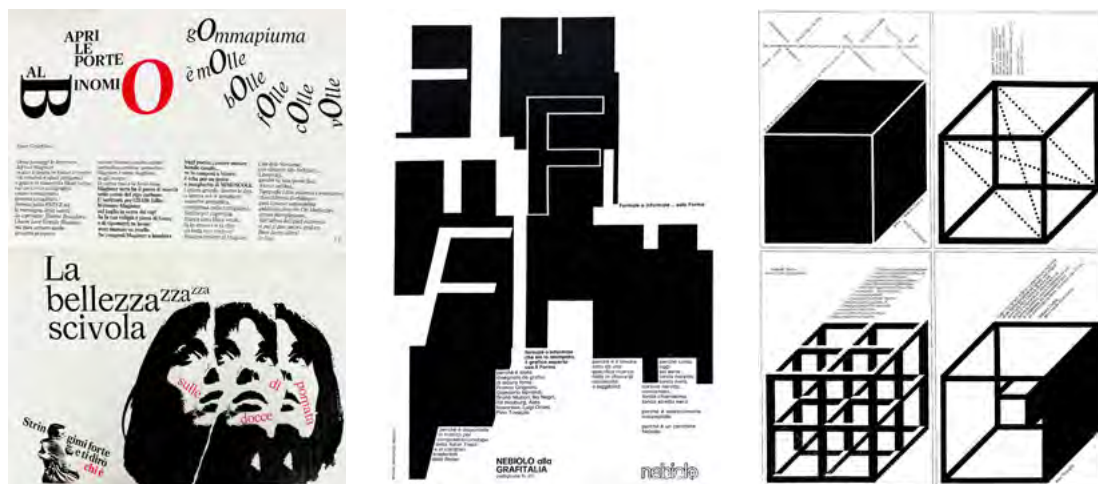
Pensiamo poi alla figura di Giovanni Anceschi, che si avvicina fin da giovane alle realtà artistiche a lui contemporanee, fondando a Milano il Gruppo T e avvicinandosi al Gruppo 63, di cui il padre Luciano era portavoce attraverso la rivista *Il Verri*, per cui Giovanni, in un secondo momento, curerà la grafica. Ma non solo, in questa fitta rete di incontri, Anceschi entra in contatto con Adriano Spatola, per cui progetta l'impaginazione di *Malebolge* (Gazzola, Pedullà & Celli, 2011), caratterizzata dalla pulizia delle copertine in cui il titolo viene diviso e portato ai due estremi della pagina, e *Tam Tam*, altra rivista esoeedita dalle Edizioni Geiger dei fratelli Spatola per cui realizza il logotipo e l'impianto grafico dei primi numeri (Gazzola, 2008). Negli stessi anni, proprio come Giuseppe Trevisani, si avvicina anche alla grafica di protesta legata ai movimenti operai, curando dal 1969 le edizioni settimanali di *Potere operaio*, caratterizzate da un'assenza di gerarchia tipografica dei vari articoli, poiché non si voleva veicolare l'attenzione dei lettori ma lasciarli liberi di orientarsi da soli tra le informazioni (Galimberti, 2022).

Meno integrate nel mondo dell'esoeeditoria ma certamente influenzate dai nuovi linguaggi verbo-visuali, troviamo le produzioni di un altro

Analogamente, anche Giancarlo Iliprandi, che considerava proprio Munari come suo maestro, sperimentò con la tipografia, sia nella rivista *Serigrafia* [8] – per cui progettò le copertine per quasi 20 anni – sia nei manifesti, in particolare in quelli con tematiche sociali, sia con l'attività di ricerca e insegnamento all'Umanitaria, dove fino al 1968 portò avanti il corso di Cultura Grafica in cui spesso l'espressività del carattere tipografico era al centro delle riflessioni (AIAP, 2015). Infine, Till Neuburg, poliedrico progettista già vicino agli ambienti dell'editoria di neoavanguardia dalla collaborazione con Gianni Sassi nella già citata esperienza della ED912, e Luigi Oriani, interessato alle proprietà espressive della tipografia fin dagli anni '30 quando, ancora studente, realizzò la copertina di *Campo Grafico* n. 9 del 1935.

Alla luce di questi intrecci non stupisce quindi ritrovare negli esiti di questo lavoro di squadra forti sperimentazioni verbo-visive sia fra gli specimen di alcuni caratteri, fra cui *Magister*, *Forma* e *Dattilo* [9], sia anche nei contributi per *Qui Nebiolo*, house organ della fonderia (Colizzi, 2018).

Ma furono molti altri i punti d'incontro fra esoeeditoria e comunicazione visiva. Pensiamo al progetto *Quindici*, realizzato dal 1967 al 1969 da alcuni membri del Gruppo 63 fra cui Alfredo Giuliani, Nanni Balestrini,



rappresentante della comunicazione visiva di quegli anni: AG Fronzoni. Nei progetti del designer toscano sono infatti riscontrabili diversi elementi riconducibili alla poesia concreta, che aveva conosciuto in seguito alla collaborazione con il Centro Tool di Ugo Carrega (Dogherai, 2020). Fronzoni adotta un originale linguaggio progettuale che non è mera scelta estetica, ma attraverso la fermezza e la pulizia del segno si contrappone alla sovrastimolazione visiva della società consumistica del suo tempo.¹⁷ Questa caratteristica è una costante di tutta la sua produzione, pensiamo, ad esempio, ai manifesti per la Galleria d'arte La Polena (anni '60/'80), per le mostre *Situation Mailand* (1967) e *Inascoltabili frammenti/sonori* (1980), per la *Festa nazionale dell'Unità* (1979) e per *Arte e scienza* (1979). Ma anche agli inviti realizzati proprio per le mostre al centro Tool e, negli anni successivi, per quelle alla Galleria Avida Dollars di Milano, dove la tipografia viene spezzettata, tralata, ingrandita e sovrapposta, diventando protagonista indiscussa.

Conclusioni

Tracciare tutti i punti di incontro fra grafica e neoavanguardia è complesso, prendendo in prestito le parole di Giovanni Anceschi nell'introduzione del catalogo della mostra TDM5 ci si potrebbe domandare “se sia nato prima l'uovo o la gallina e se la poesia visiva sia figlia della grafica o viceversa” (Camuffo et al., 2012, p. 49). È evidente, infatti, che fra gli anni '60 e '70 sia avvenuta una “fertilizzazione reciproca fra arte e design” (2012, p. 49), che ha permesso la contaminazione fra i linguaggi e – anche grazie

[10] AG Fronzoni, manifesti per le mostre *Arte e scienza e Contemporaneamente*, 1979/1994



alle riviste – una diffusione di queste teorie e applicazioni. Se in alcuni momenti queste interconnessioni appaiono più palesi, come nel caso della collaborazione fra poeti e progettisti avvenuta in occasione della serie di manifesti per il progetto Segno-Parola del 1969 [11], in molte altre restano più sfumate o celate. Sia per la presenza di figure fortemente ibride e attive in diversi contesti, artistici e progettuali, sia anche per il gran numero di intrecci professionali e personali fra di esse, non è facile individuare una vera e propria gerarchia fra le esperienze qui riportate. L'obiettivo di questo contributo è quindi quello di mettere in luce alcuni dei punti di contatto che hanno contribuito alla modificazione del registro linguistico e stilistico dei grafici dell'epoca, grazie soprattutto all'humus culturale rappresentato dell'esoeditoria, così che possano servire da chiave di lettura per la comprensione di certi linguaggi adottati dalla progettazione visiva contemporanea. Già negli anni '80, infatti, Franco Grignani aveva fornito la sua interpretazione circa le prospettive della verbo-visualità:

Si è scritto che nel futuro l'immagine sopprimerà anche la parola scritta, ma si può affermare oggi che la tipografia può essere il soggetto e può sostituire la figurazione quando applica l'espressività dinamica antropometrica per ricordare con le sue sinuosità il corpo umano. (Grignani, 1984)

È però importante tenere a mente che la dimensione visivo-espressiva della scrittura non dev'essere ricercata in manipolazioni



[11] Pagina pubblicitaria che racconta il progetto *Segno-Parola*, in Art Directors Club, secondo annual, 1969

necessariamente invasive, come è stato per le sperimentazioni dei neoavanguardisti o per le distorsioni di Grignani. Prendendo in prestito le parole di Vincenzo Accame (1981) va notato come:

Pur nell'ambito della sola scrittura a stampa, dimensione, tipo di carattere, colore ecc. sono in grado di fornire una gamma vastissima di significazione [...]. Scrivere la parola in un modo piuttosto che in un altro, insomma, nella pratica poetico-visuale ha sempre una precisa importanza, pari almeno alla scelta della parola stessa. (p. 155)

Queste riflessioni, ancora estremamente attuali, sono ulteriormente rafforzate dall'interesse dimostrato negli ultimi decenni da diversi progettisti grafici e ricercatori – italiani e stranieri – verso le potenzialità visive ed espressive intrinseche nel disegno tipografico (Hyndman 2016; Guida 2018; Piovesan et al., 2023), la non linearità della scrittura (Harris, 2003; Perondi, 2012) e sugli usi sperimentali della tipografia nella progettazione (si pensi a riviste di *visual design* contemporanee fra cui *Slanted Magazine* e *TypeOne Magazine*).

Attraverso l'applicazione delle leggi della Gestalt e grazie agli spunti forniti dai poeti visivi e concreti, l'utilizzo consapevole della dimensione visuale della tipografia a partire dagli anni '60 è entrata a pieno nella tradizione della comunicazione visiva italiana, influenzando nei decenni a venire diversi progettisti e diventando una pratica ancor oggi consolidata.¹⁸

Notes

1. *Geiger* prende il nome dallo strumento che misura la contaminazione radioattiva e la sua intensità.
2. Sebbene presenti nel territorio nazionale già da alcuni decenni, le agenzie di stampo anglosassone videro negli anni '50 e '60 un'importante diffusione nelle principali città italiane.
3. Nascevano proprio in quegli anni le prime realtà legate alla formazione del grafico, fra cui i corsi di progettazione grafica (anni '50) alla Scuola del Libro dell'Umanitaria di Milano, il Centro Studi Arte-Industria di Novara (1954), il corso superiore di Disegno Industriale di Venezia (1959-60) e quello di Firenze (1962), il Corso Superiore di Disegno Industriale e Comunicazione Visiva di Roma (1962), il Corso Superiore per Arti Grafiche di Urbino (1962) e il Corso Superiore di Grafica di Parma (1967) (Pantera, 2015).
4. Rivista uscita unico numero nel 1966.
5. Si pensi, fra gli altri, ai volumi di Lamberto Pignotti, Gian Pio Torricelli, Rubina Giorgi e Giovanna Sandri.
6. *Ex* fu una rivista di neoavanguardia fondata nel 1963 da Mario Diacono, Emilio Villa e Gianni Debernardi, e coinvolse negli anni un gran numero di poeti verbo-visivi.
7. Con l'eccezione dell'esperienza dell'house organ *Imago*, in cui diversi grafici del tempo, fra cui lo stesso Provinciali – progettista dei 14 numeri – si confrontano con poeti e intellettuali, restituendo una rivista sperimentale ed eterogenea unica nel suo genere (Camuffo, 2021).
8. Il gruppo ED è un altro esempio emblematico frutto del fermento culturale degli anni sessanta, in cui i cinque grafici decidono di confrontarsi con la progettazione multidisciplinare e tridimensionale, indagando poi assieme ad alcune aziende italiane il tema della produzione in serie (Galluzzo, 2019).
9. Entrambe esposte alla mostra *Gli Alfabeti* del 1975 al Mercato del Sale di Ugo Carrega.
10. A partire dalla metà degli anni '50 i due si occuparono inoltre della Sezione Grafica della Lerici, che proprio in quel periodo aveva rilevato la tipografia della famiglia Negri.
11. Si pensi ad esempio a *Signora, lei che ama cucinare* (1964-1965) o *Bianco Napalm* (1967).
12. Quattro dei manifesti realizzati per Alfieri & Lacroix furono presentati al *Typomundus 20* nel 1967. Due anni dopo, al *Typomundus 20/2*, Grignani fu invitato a far parte della giuria internazionale.
13. Poeta visivo vicino al Gruppo 70. Fondatore delle riviste *Amodulo* (1968) e *Lotta poetica* (1971).
14. Temi molto cari a Munari, che negli anni precedenti era stato fra gli organizzatori della mostra Arte Programmata per Olivetti (1962) e aveva portato avanti diverse ricerche legate alla produzione industriale.
15. Il MAC venne fondato a Milano nel 1948 da Gillo Dorfles, Gianni Monnet, Bruno Munari e Atanasio Soldati, ma coinvolse negli anni molti altri artisti fra cui Antonio Franchini, Gianni Bertini, Augusto Garau, Mario Nigro, Ideo Pantaleoni, Galliano Mazzon, Luigi Veronesi e Renato Barisani.
16. Ad accezione di due numeri, il 13 e il 15, impaginati da Michele Provinciali.
17. Con un'operazione concettualmente molto vicina a quella della Poesia Visiva, seppur con risultati diametralmente opposti.
18. E, grazie alla diffusione di tecnologie quali il motion design e le font variabili, ancora in buona parte da sperimentare.

References

- Accame, V. (1981). *Il segno poetico*. Spirali.
- Accattino, A., & Giuranna, L. (2016, 25 giugno). *Il diritto e il rovescio della poesia visiva in Italia*. Utsanga. <https://www.utsanga.it/accattino-giuranna-diritto-rovescio-della-poesia-visiva-italia/>
- AIAP. (2015). *Esperienze e racconti del progetto grafico italiano – Giancarlo Iliprandi*. [Video intervista]
- Bacchi, I., & Sonnoli, L. (2014). *Punto e Virgola. La casa editrice La Nuova Foglio (1965-1981) e il lavoro di Magdalo Mussio designer editoriale*. Università luav di Venezia.
- Bacci, G. (2016). Ingaggiare le immagini: Il caso di «Lotta Poetica». *Annali della Scuola Normale Superiore di Pisa. Classe di Lettere e Filosofia*, 8(2), 589-887.
- Barbieri, D. (2011). *Guardare e leggere: La comunicazione visiva dalla pittura alla tipografia*. Carocci.
- Barthes, R. (1999). *Variazioni sulla scrittura*. Einaudi.
- Baule, G., & Caratti, E. (2022). Traduzioni editoriali, forme dell'alterità. Il design della comunicazione come scrittura dell'altro. La svolta culturale dei magazine indipendenti. In S. Zingale (Ed.), *Design e alterità. Comprendere l'Altro, pensare il possibile* (pp. 81-96). FrancoAngeli.
- Boràgina, F. (2021). *Editoria e controeditoria: La storia dell'Ed.912*. Postmedia books.
- Camuffo, G., Piazza, M., & Vinti, C. (Eds.). (2012). *TDM 5: Grafica italiana*. Corraini.
- Camuffo, G. (Eds.). (2021). *Imago: 1960-1971*. Corraini.
- Caputo, C. (2016). Semiotica della scrittura. *Filosofi(e)Semiotiche*, 3(1), 12.
- Ciaponi, F. (2007). *Underground: Ascesa e declino di un'altra editoria*. Costa & Nolan.
- Colizzi, A. (2018, 27 marzo). *The final act at Nebiolo: The quest for a "universal" typeface*. Forma. CAST. <https://articles.c-a-s-t.com/forma-dattilo-modulo-nebiolos-last-efforts-to-produce-a-universal-typeface-aa965dc0bb9f>.
- Colizzi, A., Olocco, R., Clough, J., De Franceschi, R., Bernstein, M., & Gonzato, M. (2023). *Fonderia Caratteri Nebiolo, 1878-1978 Nuovi studi critici. Atti del Convegno internazionale* (Torino, 16-17 settembre 2021). Lazy Dog Press.
- Dalla Mura, M. (2021, 19 ottobre). *L'elogio del dilettante: Gianni Sassi*. Storie di grafica italiana. <https://storiedigraficaitaliana.com/talks/l-elogio-del-dilettante-gianni-sassi>.
- Dogheria, D. (2016). Magazine as artwork. Riviste d'artista e fonti documentarie all'Archivio del '900 del Mart. *Annali della Scuola Normale Superiore di Pisa. Classe di Lettere e Filosofia*, 8(2), 615-893.
- Dogheria, D. (2020). Un'euforia costante: Gli artist-run spaces di Ugo Carrega attraverso le fonti d'archivio. *piano b. Arti e culture visive*, 5(2), 37-57.
- Fagone, V., & Massini, L. V. (Eds.). (1975). *Progetto struttura: Metodologia del design*. Catalogo della mostra, 15 marzo – 19 aprile 1975. Museo Progressivo di Livorno.
- Fastelli, F. (2018). La dimensione ottica del testo. Poesia concreta e cultura visuale. *LEA – Lingue e Letterature d'Oriente e d'Occidente*, 7, 99-117.
- Francisci, B. (Ed.). (1971). *Rassegna dell'esoeditoria italiana. Catalogo dell'esposizione internazionale. Trento 1971*. Pro cultura editrice.
- Galimberti, J. (2022). *Images of class: Operaismo, autonomia and the visual arts (1962-1988)*. Verso Books.
- Galluzzo, M. (Ed.). (2019). *Pre design 1969: Le ricerche sul laminato plastico del gruppo Exhibition Design*. Maurizio Corraini.
- Gazzola, E. (2008). Al miglior mugnaio: Adriano Spatola ei poeti del Mulino di Bazzano. *Al miglior mugnaio*, 1-216.
- Gazzola, E., Pedullà, W., & Celli, G. (Eds.). (2011). *Malebolge: L'altra rivista delle avanguardie*. Diabasis.
- Gazzotti, M. (2013). Magdalo Mussio. Grafico, artista e intellettuale. *Progetto grafico*, 24.
- Greco, C. (2020). La scommessa verbo-visuale di Adriano Spatola. *LEA – Lingue e Letterature d'Oriente e d'Occidente*, 9, 14.
- Grignani, F., & Heinz, W. (1984). *Type: Una lezione di graphic design*. [Poster]
- Guida, F. E. (2018). Tipi espressivi: Il carattere tipografico come immagine. *Progetto e Culture Visive. Elementi per il design della comunicazione*, 159-181.
- Harris, R. (2003). *La tirannia dell'alfabeto: Ripensare la scrittura*. Stampa Alternativa & Graffiti.
- Higgins, D. (1987). *Pattern poetry: Guide to an unknown literature*. State University of New York Press.
- Hyndman, S. (2016). *Why fonts matter*. Virgin Books.
- Lo Monaco, G. (2020). "Guerriglia editoriale": Letteratura e editoria alternativa in Italia negli anni Sessanta e Settanta. *Between*, 10, 272-290.
- Maffei, G., & Berni Canani, L. (Eds.). (2004). *M.A.C., Movimento arte concreta: Opera editoriale*. Bonnard.
- Maffei, G., & Peterlini, P. (2005). *Riviste d'arte d'avanguardia: Esoeditoria negli anni Sessanta e Settanta in Italia*. Bonnard.
- Moroni, P. (1979). La comunicazione antagonista: Processi organizzativi. *Alfa-beta*, 5(5.1).
- Murrone, S. (2013). ED912, caso emblematico di esoeditoria. *Progetto grafico*, 24.
- Mussio, M. (2004, 2 dicembre). *Sulla rivoluzione grafica di «Marcatré»* (E. Fongaro) [Intervista]. https://www.archphoto.it/archivio_storico/2009/03/19/speciale-marcatre_magdalo-mussio
- Oberto, M. (1993). *Anaphilosophia*. Campanotto.
- Pansera, A. (2015). *La formazione del designer in Italia: Una storia lunga più di un secolo* (1st edition). Marsilio.
- Pasca, V. (2018). Dopo i discorsi sulla fine. In N. Bassoli, M. Garcia Sanchis, G. Piccarolo, (Eds.), *Eco/Gregotti Sulla fine del design* (pp. 33-39). Editoriale Lotus.
- Perniola, M. (2015). *L'arte espansa*. Giulio Einaudi editore.
- Perondi, L. (2012). *Sinsemie: Scrittura nello spazio*. Stampa alternativa & Graffiti.
- Pignotti, L., & Stefanelli, S. (2011). *Scrittura verbosiva e sinestetica*. Campanotto.
- Piovesan, A., Sinico, M., & Perondi, L. (2023). *The perception of qualities in typefaces: A data review*. Visible Language.
- Polano, S., & Tassinari, P. (2010). *Sussidiario: Grafica e caratteri moderni*. Electa.
- Polo, L. (2022). *Trasformazioni verbosive, Parola e immagine fra arti e design: un percorso storico*, Tesi di laurea Magistrale, relatore Salvatore Zingale, Politecnico di Milano.
- Rosso, D. M. (1972). La esoeditoria in Italia. *Pianeta*, 45.
- Spatola, A. (1966). *Zeroglifico*. Sampietro Editore.
- Spatola, A. (1969). *Verso la poesia totale*. Rumma editore.
- Spatola, A. (a cura di). (1977). *La forma della scrittura*. Catalogo della mostra, febbraio 1977. Galleria d'arte moderna di Bologna.
- Spatola, M. (1969). Senza titolo. *Geiger*, 3.
- Vinti, C. (2007). *Gli anni dello stile industriale 1948-1965, immagine e politica culturale nella grande impresa italiana*. Marsilio.

LE “CARTE LACERE” DI LEONARDO SINISGALLI: UN’INDAGINE ESPANSA TRA ARCHITETTURA, ARTE E ARREDAMENTO

Antonio Labalestra

Politecnico di Bari

Abstract

In 1964, about a decade after the founding of the “Civiltà delle macchine”, Leonardo Sinisgalli tried his hand at creating a new company magazine for Mobili Italiani Moderni (MIM) in Rome. The house organ takes the name “La botte e il violin” (The Barrel and the Violin) and, although it is the least enduring of the Lucanian engineer-poet’s publishing initiatives, it represents an auroral moment of reflection on the possibilities of the “expansion” of design disciplines and their history. Eight issues were published between 1964 and April 1966, full of contributions signed and illustrated by leading exponents of Italian art and culture. These included Gillo Dorfles, Giulio Carlo Argan, Mario Praz and Enrico Crispolti, alongside artists, designers and architects of the calibre of Orfeo Tamburi, Corrado Cagli and Alberto Savinio.

Each issue opens with an editorial, the “carte lacere” – printed in italics, without a title – a table of contents listing the articles and illustrations in the issue and closes with a column dedicated to poems, stories, literary and artistic reviews.

Following in the footsteps of magazines such as Pirelli and “Civiltà delle Macchine”, edited by Sinisgalli himself, the magazine focuses on the search for disciplinary pluralism and aims to establish a dialogue between the architectural sciences, design and the various expressions of the humanities. In the editorial of the first issue, Sinisgalli himself indicates the editorial line and the intention to “graft” a debate and reflection between the beautiful and the useful outside of a specific disciplinary sphere but as the spirit of the times.

The bimonthly therefore investigates the modern spaces of the home and the city from a lyrical point of view, with a particular focus on architecture and design, art and literature, but it also restores the Lucanian poet’s gradual awareness of the debatable political, economic and cultural changes taking place in 1960s Italy.

Sinisgalli’s thesis in relation to the theme of design and with reference to the domestic sphere is that, indeed, a broadening of the criteria of inclusion and the acceptance of marginal practices is taking place.

Keywords

Leonardo Sinisgalli, project culture, house organ, history of architecture, history of design

Il ruolo “civile” delle macchine nella storia dell’industria italiana

Negli anni ’30 del Novecento, a poca distanza l’uno dall’altro, Massimo Bontempelli (1932) e Pietro Maria Bardi (1935), pubblicano rispettivamente il romanzo *522. Racconto di una giornata* e *La strada e il volante*. Si tratta, in entrambi i casi, di opere letterarie tanto significative quanto anomale rispetto la cifra stilistica degli autori che – già sodali nel progetto della sorprendente rivista *Quadrante – Mensile di arte, lettere e vita*¹ – si segnalano tra i più attenti ed acuti assertori della necessità, per il nostro Paese, di percorrere la strada alla modernità.

In entrambi i romanzi al centro della storia vi è una macchina della Fiat – una “1500” e, appunto, una “522” – nel lucido tentativo di proporre l’industria come elemento centrale tra spirito moderno innovatore e politica del regime fascista. Le due storie vanno ascritte nell’alveo dello stesso progetto intellettuale di *Quadrante*, nel cui proposito culturale non è difficile intravedere la visione di una modernità industriale non solo come prospettiva pratica ma, anche, come soluzione seducente per l’intera nazione.²

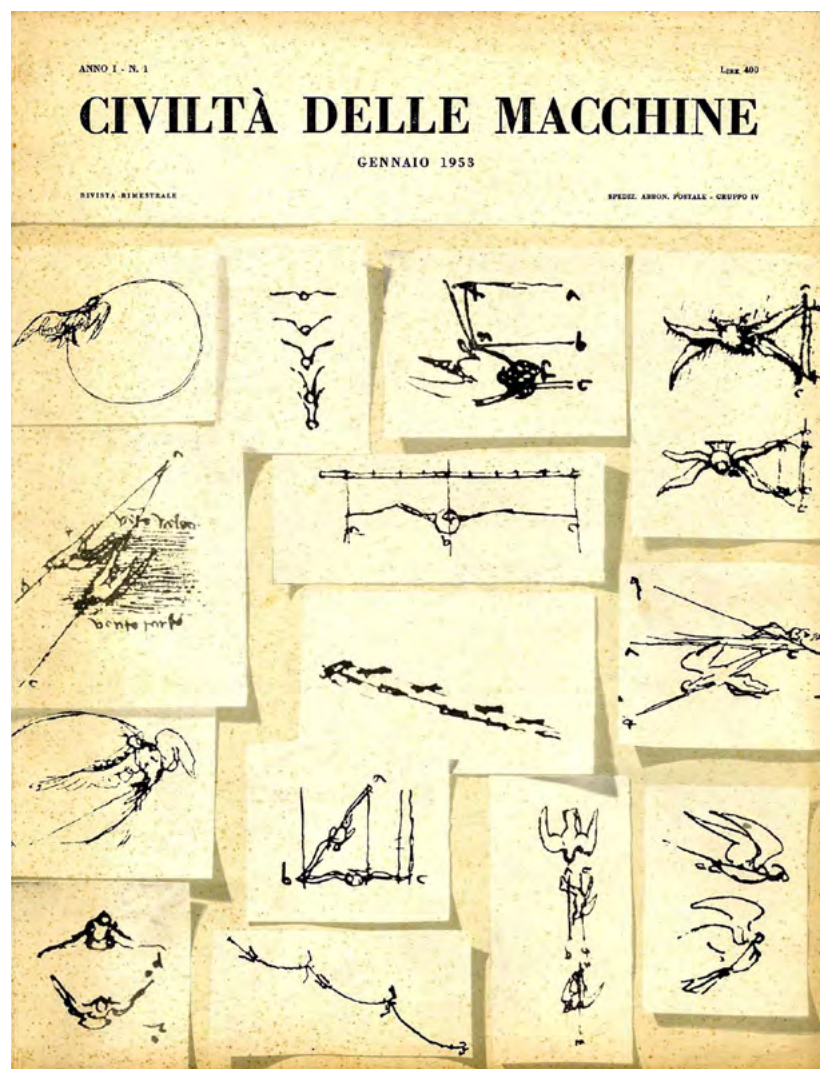
L’intento di conciliare i fini produttivi con la cultura umanistica sembra però essere lo stesso che riecheggerà nelle parole pronunciate da Adriano Olivetti nel 1955, in occasione dell’inaugurazione del nuovo stabilimento Olivetti di Pozzuoli: “[...] può l’industria darsi dei fini? Si trovano questi semplicemente nell’indice dei profitti? Non vi è al di là del ritmo apparente qualcosa di più affascinante, una destinazione, una vocazione anche nella vita di una fabbrica?”³

È proprio negli anni successivi al secondo conflitto bellico mondiale, infatti, che anche la collettività sembra trovarsi di fronte al complesso dilemma di far assumere alla società dell’epoca l’imminente impatto della nascente tecnologia.

Una contingenza quest’ultima che assume una posizione centrale, anche in Italia, e che interferisce con il cambiamento graduale di metodi di lavoro, mentalità produttive e, di conseguenza, dell’organizzazione sociale e culturale.

A questo proposito, già nel 1959, si esprime Charles Percy Snow (1964) auspicando l’avvento di una *terza cultura* grazie alla quale fosse possibile ricomporre quella spaccatura che si andava configurando tra “due culture”: tra sapere tecnico scientifico e quello umanistico.

Nel secondo dopoguerra, le numerose innovazioni tecnologiche e la conseguente importante introduzione delle macchine nelle produzioni



[1] Copertina de *Civiltà delle macchine*, anno primo, numero uno, gennaio 1953. (Courtesy Archivio Fondazione Leonardo Sinisgalli, Montemurro, Potenza)

veniva guardata, da più parti, con diffidenza e preoccupazione. Specialmente in relazione alla possibilità che, l'accelerato sviluppo tecnologico e l'introduzione dell'automazione su scala industriale, potesse portare a cambiamenti dei processi produttivi e, soprattutto, alla riduzione sistematica del lavoro umano in molteplici settori (Berta, 2006).

Tale contingenza provocava una serie di reazioni contrastanti nell'ambiente sociale dell'epoca, cui contribuiscono fortemente le prospettive di perdita di posti di lavoro e di un possibile declino delle competenze tradizionali.

Per fronteggiare queste sorti sembra rendersi indispensabile un cambio di mentalità e un adattamento, sia a livello individuale sia collettivo, nella direzione del rafforzamento di tutte quelle iniziative volte a favorire l'approvazione sociale della tecnologia.

Per questo fine diventa, dunque, di centrale importanza l'esigenza di istruire l'intera società riguardo la natura e le reali implicazioni della tecnologia emergente, chiarendo come essa potesse migliorare la qualità della vita e aprire nuove opportunità.

A questo proposito sembra sempre più necessario il dover segnalare su come, invece, l'automazione e l'innovazione tecnologica potessero al contrario incrementare l'efficienza, liberando gli individui da mansioni ripetitive e consentendo loro di concentrarsi su compiti di maggior livello intellettuale.

È in questa temperie culturale che vengono concepite e proliferano una serie di iniziative editoriali le quali, grazie alla gerenza illuminata di imprenditori come Adriano Olivetti, Giuseppe Luraghi, Leopoldo Pirelli ed Enrico Mattei, tentano di delineare i possibili punti di contatto tra le "due culture" attraverso l'attività del genere letterario delle *house organ*.⁴

In questo scenario emerge in maniera evidente la figura del poeta e ingegnere Leonardo Sinisgalli che, per quanto peculiare, assume un ruolo centrale nella promozione della cultura industriale, con particolare efficacia nella direzione di periodici aziendali italiani (De Matteis, 1978; Lupo, 2001).

Oltre a collaborare alla comunicazione di numerose aziende, dall'Italsider a quelle del gruppo di Enrico Mattei, dall'Alfa Romeo all'Olivetti, il poeta lucano fonda nel 1948, su indicazione di Giuseppe Luraghi, la rivista della società Pirelli – *Pirelli. Rivista bimestrale d'informazione di tecnica* – cui segue, nel 1953, il bimestrale *Civiltà delle macchine*, *house organ* della Finmeccanica prima, dell'Iri poi (Vitelli 1997; Lupo, 1989, 1997; Lacorazza, 2005; Tedeschi, 1987).

Nel suo insieme l'impegno di Sinisgalli in questa direzione ci appare come attività tanto eclettica quanto coerente rispetto il tentativo precipuo di tenere insieme, con la sua produzione poetica, due mondi paralleli. L'obiettivo però non è quello di assicurare il lettore, "ma anzi intende provocarlo, scuoterlo dal torpore intellettuale per poi avvilupparlo nelle spire dei suoi ragionamenti in cui ipotesi estetiche e calcoli algebrici, riflessioni filosofiche e dichiarazioni di poetica si mescolano e si compongono creando un affascinante mosaico di saperi" (Ottieri, 2002, p. 29).

Sinisgalli definisce questo processo metodologico in termini di



[2] Copertina de *La botte e il violino*, anno primo, numero uno, giugno 1964.

(Courtesy Archivio Fondazione Leonardo Sinisgalli, Montemurro, Potenza)

“commistione” e di “innesto”, alludendo alla necessità di una trasversalità dei saperi che, specie con *Civiltà delle macchine*, arriva a raggiungere una cospicua risonanza, anche a livello internazionale, fino a configurarsi come una delle piattaforme programmatiche di discussione degli intellettuali occidentali.⁵

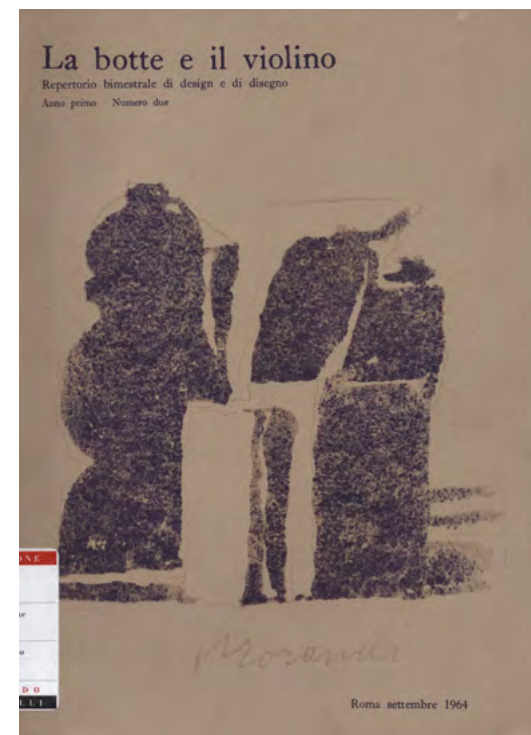
AAA: architettura abitazione arredamento

Nel panorama della multiforme attività di Leonardo Sinisgalli un ruolo apparentemente marginale è rivestito dalla breve esperienza del periodico bimestrale *La botte e il violino*, fondato nel 1964 e stampato presso la tipografia Castaldi di Roma.

[...] voluta da un'azienda di design italiano particolarmente attiva negli anni sessanta, la Mobili Mim. La redazione era a Roma, al numero 11 di largo Lombardi. Era forse la prima volta che il design italiano stabiliva un suo avamposto a Roma, anziché in quella Milano che nel Novecento ha fatto da

[3] Copertina de *La botte e il violino*, anno primo, numero due, settembre 1964.

(Courtesy Archivio Fondazione Leonardo Sinisgalli, Montemurro, Potenza)



capitale del design nel mondo. Pressoché ignorata nelle ricostruzioni culturali correnti di quegli anni, “La botte e il violino” è una delle più belle riviste italiane del secondo dopoguerra. (Mughini, 2004, p. 223)

La rivista dedicata al design, al disegno e alle arti visive, è diretta da Sinisgalli su incarico dell'azienda Mobili Italiani Moderni e rappresenta, di fatto, il primo *house organ* di questo autore dedicato in maniera precipua all'industrial design e all'architettura (Cantatore, 1997; Ottieri, 2008). Questo nonostante il “disegno industriale” fosse già più volte evocato nelle pagine di *Civiltà delle Macchine* quale territorio di integrazione possibile tra tecnica e arte.⁶ Come sottolineato, tra gli altri, da Gillo Dorfles nell'introduzione all'antologia di Scheiwiller (1988):

Abbiamo assistito così a tre fenomeni essenziali: all'influsso esercitato dalla macchina sull'opera d'arte (tanto in pittura, che in scultura e architettura), a quello esercitato dall'opera d'arte sul prodotto meccanico (con la relativa trasformazione dell'oggetto artigianale in oggetto prodotto dall'industria), e a quel nuovo campo d'integrazione tra tecnica e arte che si chiama



[4] Copertina de *La botte e il violino*, anno secondo, numero uno, gennaio 1965.

(Courtesy Archivio Fondazione Leonardo Sinisgalli, Montemurro, Potenza)

Disegno Industriale. Il Disegno Industriale è entrato a far parte del vasto settore delle arti plastiche con una sua personalità del tutto caratteristica. Codesto disegno, in parte apparentato al disegno architettonico, in parte a quello geometrico-scientifico, ma soprattutto sottomesso alle particolari esigenze della tecnica meritava d'essere additato al pubblico.

La nuova avventura editoriale, pur nel solco delle precedenti esperienze milanesi, si rivelò però profondamente distante dalle passate, sia in termini di programmi sia di diffusione.

Intanto per la natura della committenza e per le risorse a disposizione del progetto, in secondo luogo per la distribuzione molto più limitata delle precedenti.

La MIM è una azienda a conduzione familiare di medie dimensioni che nasce a Roma nel 1958, dalla trasformazione dell'Industria Mobili Fazioli specializzata nella produzione di mobili in "stile".

Sotto l'egida di Giò Ponti, che indica al patron Ennio Fazioli il nome del possibile direttore artistico, viene individuato il designer comacino Ico Parisi. Da questo momento il catalogo dell'azienda romana (Sinisgalli, 1960;

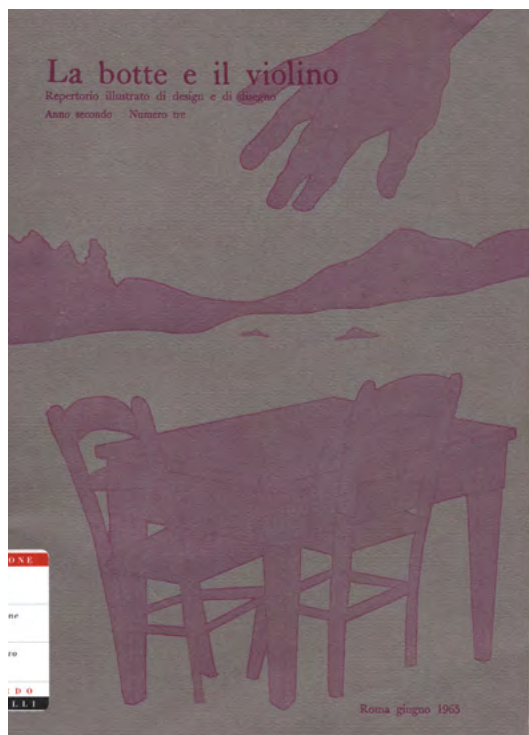
[5] Copertina de *La botte e il violino*, anno secondo, numero due, marzo 1965. (Courtesy Archivio Fondazione Leonardo Sinisgalli, Montemurro, Potenza)



Gualdoni, 1970) si indirizza, con decisione, verso una produzione orientata ai gusti internazionali di arredi funzionali per le abitazioni moderne e gli spazi del lavoro riuscendo a coinvolgere nella propria orbita alcuni dei professionisti più interessanti del panorama nazionale: Carlo Scarpa, Enrico Ascione, Luigi Pellegrini, Renato Venturi e Giuseppe Zammerini (Giammarini, 2017).

Sul versante della rivista aziendale e nonostante l'apparente condizione di discapito legata alle dimensioni del progetto editoriale, la dimensione contenuta della portata del periodico della MIM si rivelò, ben presto, un vantaggio per il suo direttore che poté lavorare con maggiore autonomia rispetto al passato e con la possibilità di coinvolgere, con disinvoltura, illustri esponenti del mondo della cultura e colleghi cui era legato, oltre che da stima, anche da amicizia personale.

In più, mentre nelle precedenti riviste aziendali i "suoi amici poeti" erano chiamati a entrare in contatto diretto con l'universo aziendale della committenza,⁷ cimentandosi in veri e propri reportage, ne "La botte e il violino" gli autori sono emancipati dall'approfondimento dei prodotti aziendali e più liberi di manifestare le proprie idee secondo la massima indipendenza espressiva.



[6] Copertina de *La botte e il violino*, anno secondo, numero tre, giugno 1965. (Courtesy Archivio Fondazione Leonardo Sinisgalli, Montemurro, Potenza)

La rivista, nondimeno, proponeva come sottotitolo “repertorio bimestrale di design e di disegno”; dichiarando così sia il proprio indirizzo, sia la prospettiva di azione di voler rivolgere il paradigma di equivalenza tra produzione in serie e bassa qualità, per proporre ai lettori la dimostrazione teorica che, la moderna produzione di mobili con tecnologie e materiali moderni, potesse rivaleggiare qualitativamente con l’unicità del manufatto artigianale.

Oggi il legno si flette, si piega, s’incurva, si taglia, si buca con approssimazioni che vanno fino al centesimo di millimetro. Siamo quasi al limite della precisione meccanica, al millesimo di millimetro. [...] Può darsi benissimo che il mito della precisione compensi, per esempio, la perdita di tante virtù artigianali. Il violino e la botte possono avere trasmesso il loro charme a un piano perfettamente liscio ed equilibrato, possono farci guardare un mobile a guisa di uno strumento piuttosto che di un monumento. [...] Al mobile non si chiede più di testimoniare il nostro decoro, la nostra vanità, ma il nostro buon senso. È una merce a cui architetti e industriali si sforzano di dare la dignità di un utensile. [...] Il mobile rifiuta il predominio della

[7] Copertina de *La botte e il violino*, anno secondo, numero quattro, settembre 1965. (Courtesy Archivio Fondazione Leonardo Sinisgalli, Montemurro, Potenza)

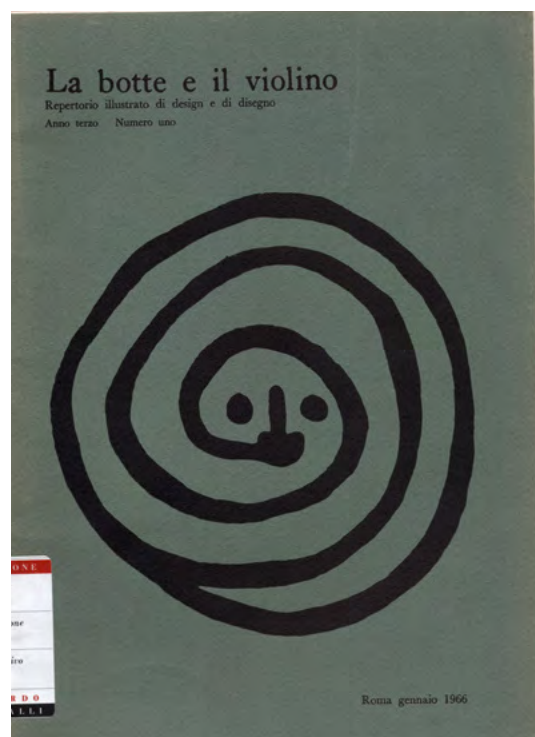


personalità, il mobile vorrebbe nascere anonimo, com’è nata anonima la barca o la pipa. [...] un bell’impegno, dunque, quello dei Fazioli e della MIM e un bel coraggio: rinunciare di colpo alle tentazioni degli esiti individuali, rifiutare il capolavoro nato per caso, il miracolo esecrabile! E perseguire, invece, il fine di un’operazione rigorosa. La metrica respinge l’improvvisazione, l’officina soppianta la bottega. (Ottieri, 2008, p. 53)

La struttura della rivista rimane pressoché immutata per ognuno degli otto fascicoli, ciascuno della consistenza di circa settanta pagine.

Ogni numero si apre con un rapido sommario che elenca la sequenza degli articoli, le illustrazioni e le pubblicità presenti nel numero, e si chiude con la rubrica dedicata a poesie, racconti, rassegne letterarie e artistiche.

L’ultima parte è sempre riservata a tavole fuori testo che riproducono fotografie, opere d’arte, poesie illustrate. Si tratta soprattutto di disegni, spesso inediti, di pittori e scultori e di designer e architetti – da Carlo Scarpa a Marcello Nizzoli, da Henry van de Velde e Alvar Aalto a Franco Albini –. La cura per gli apparati iconografici è particolarmente sofisticata ed è



[8] Copertina de *La botte e il violino*, anno terzo, numero uno, gennaio 1966.

(Courtesy Archivio Fondazione Leonardo Sinisgalli, Montemurro, Potenza)

spesso affidata ancora ad artisti e disegnatori particolarmente affermati; specie nel caso delle copertine che Sinisgalli riserva a opere e collage di Alberto Savinio, Giorgio Morandi, Renato Mambor ed Enrico Castellani.

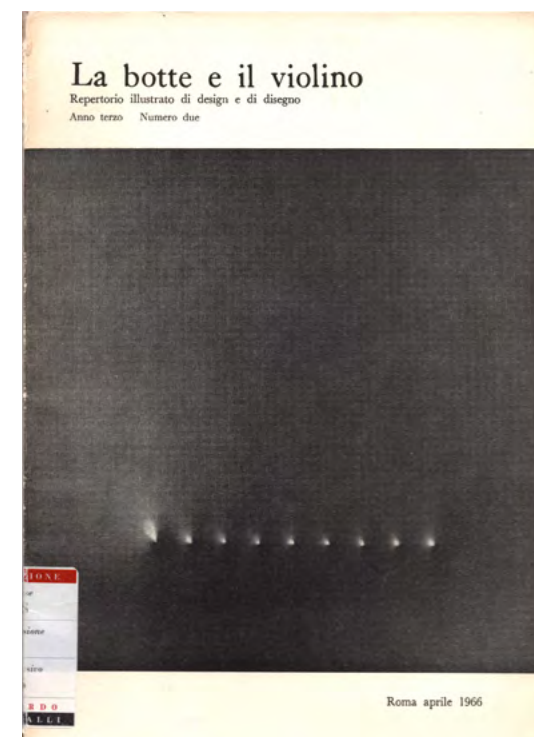
Tra il 1964 e l'aprile 1966 verranno così pubblicati otto numeri, ricchi di interventi firmati da giornalisti e poeti, artisti, architetti e critici d'arte: Gillo Dorfles, Giulio Carlo Argan, Mario Praz, Enrico Crispolti, affiancati da artisti, designer, architetti, tra cui Franco Gentilini, Orfeo Tamburi, Corrado Cagli, Alberto Savinio e Paolo Portoghesi.

Ma, nel corso dei tre anni di edizione, la rivista si distingue soprattutto per il grande spazio riservato alla poesia cui è dedicata un'intera rubrica – *Il Divano* – in cui trovano posto, tra gli altri, Libero De Libero (I, 1, 1964), Raffaele Carrieri (I, 2, 1964), Sergio Solmi (III, 2, 1966) e André Breton (II, 2, 1965), ma anche le composizioni delle avanguardie di Nanni Balestrini e Nello Risi.

Alla azienda committente sono dedicate esplicitamente solo i contenuti dell'unica altra rubrica, intitolata “notiziario MIM”, e poche pagine pubblicitarie in cui vengono presentate le novità e i modelli più significativi della collezione.

[9] Copertina de *La botte e il violino*, anno terzo, numero due, aprile 1966.

(Courtesy Archivio Fondazione Leonardo Sinisgalli, Montemurro, Potenza)



I fascicoli approntati indagano gli spazi della casa moderna, dei nuovi quartieri e della città in chiave lirica, con una particolare attenzione all'architettura e al design, ma sempre con una attenta sensibilità alle relazioni che queste discipline intrecciano con l'arte e la letteratura. Questo sempre nell'intenzione del suo artefice di “facilitare questa osmosi tra l'arte e la tecnica, la poesia e la scienza, dar lievito alle questioni apparentemente prosaiche, allargare l'area delle suggestioni, delle meraviglie, dei miti del secolo: questo è il compito di una pubblicazione non inerte, non snobistica” (Sinisgalli, 1952).

Il periodico si configura, dunque, come un attento sismografo del dibattito contemporaneo e delle differenti correnti europee: dalla Bauhaus, al Funzionalismo, fino alle correnti artistiche dell'astrazione e del concettuale. Vi compaiono scritti su *La casa giapponese*, a firma di Walter Gropius, *La Bauhaus* di Reyner Banham, il *Dada* di Filiberto Menna e su *Andy Warhol e l'immagine fotografica*; ma anche contributi dedicati alla ricostruzione dei fenomeni fondativi della nuova disciplina del design, come quello di Paolo Portoghesi sull'azienda Thonet.

Numerosi sono al contempo anche gli apporti che pongono in

Ci sono poltrone intelligenti e poltrone cretine, ci sono poltrone vive e poltrone morte, poltrone presuntuose e poltrone affabili, poltrone vecchie e poltrone giovani, tutto dipende dalla scelta.



Poltrona "Vignola" disegnata dall'arch. Luigi Pellegrin.

mim mobili mim spa - Roma, piazza Augusto Imperatore, 32

CENTRI DELL'ARREDAMENTO MIM:

Roma, largo dei Lombardi, 11 (S. Carlo al Corso)
Milano, piazza Velasca, 5 (Torre Velasca)
Bologna, via Marconi, 29
Napoli, via Filangieri, 41
Rivenditori in Italia e all'estero

Stabilimento di produzione:
Roma, via del Conte, 1

[10] Immagine pubblicitaria dell'azienda Mobili MIM in *La botte e il violino*, anno terzo, numero uno, giugno 1966. (Courtesy Archivio Fondazione Leonardo Sinisgalli, Montemurro, Potenza)

In questo scenario, però, il ruolo attivo di Sinisgalli appare molto più periferico che nelle esperienze precedenti. La sua vitalità di critico d'arte, teorico, poeta e agitatore culturale, quasi bulimica nel periodo milanese appare, se non sopita, quasi centellinata. Alla generosità di opportunità e spazi riservata per i suoi sodali, il poeta lucano fa corrispondere la disseminazione parsimoniosa di note, riflessioni e frammenti di scrittura, raccolti in maniera disordinata, come "carte lacere"; seppure presentate in guisa di editoriale appaiono, viceversa, schegge di una visione sublimata e talvolta disincantata del rapporto tra arte e tecnologia (Appella, 1991).

La rivista si rivela così, numero dopo numero, come un variopinto caleidoscopio di sollecitazioni che gravitano intorno alla figura del suo direttore e tradiscono l'intenzione di dar vita ad una rivista di architettura e arredamento decisamente nuova e distante dalle "innumerevoli riviste tecniche" del settore.

Ma quello che Sinisgalli persegue per il tramite di tale frenetica alterità espressiva della rivista è soprattutto la contaminazione, in senso estetico-letterario, della sua linea editoriale e la ricerca di una contrapposizione premeditata, come condizione necessaria per scoprire "nuovi legami tra il bello e l'utile":

In anni più severi (e più ottusi) sarebbe venuto naturale dare a questa rassegna un titolo astratto, aaa per esempio, architettura abitazione arredamento. Ma una sigla, oggi, ci fa solo il solletico. [...] Il nostro tempo scopre nuovi legami tra il bello e l'utile. Sottilizza con le sedie, le selle, gli sgabelli, i sedili. Accantona il purismo e mette in dubbio il consiglio di Le Corbusier ai malati di insonnia: dormite in una stanza cubica!

Questa esplorazione nel dominio domiciliare ci pare indifferibile. Alla genericità degli schemi e dei programmi, ai destini generali come ha detto un poeta, possiamo opporre la poca carità che ancora ci resta, il tesoro di cultura che ancora si spreca. (Sinisgalli, 1964)

Un'indagine espansa à la *dernière mode*

Sulla scia di riviste come *Pirelli* e *Civiltà delle Macchine*, anch'esse dirette dallo stesso Sinisgalli, la testata aziendale *La botte e il violino* si rivolge con decisione verso la ricerca del pluralismo disciplinare e si pone l'obiettivo di instaurare un dialogo tra le scienze architettoniche, il design e le varie espressioni delle discipline umanistiche. Ma, mentre nelle precedenti

dialettica poeti e letterati con gli ambiti della città e della casa. A partire dal primo numero in cui compaiono il testo di Mario Praz su *D'annunzio arredatore* e la poesia *Interno* di Libero De Libero; per giungere fino alla poesia di Charles Baudelaire, *Due camere in una* del quinto fascicolo. Ampio spazio è inoltre riservato alle arti figurative, non solo come apparato iconografico delle copertine e delle illustrazioni ma, anche, con approfondimenti critici.

esperienze milanesi il tono è entusiastico e assertivo, quello della rivista romana si ammantava di toni crepuscolari e dialettici nei confronti dell'attuazione di tale processo di integrazione e dei discutibili mutamenti politici, economici, culturali in atto nell'Italia degli anni sessanta.

Tuttavia, nell'attività della rivista della azienda MIM è possibile riconoscere ancora, e in maniera ancor più definitiva che negli anni '50, la strada dell'allargamento disciplinare quale prospettiva ineludibile per la ricerca progettuale. Pur nel riconoscimento di un appiattimento delle produzioni sulla realtà dei consumi Sinisgalli, anche in questa occasione, rilancia fortemente e polemicamente la necessità di continuare ad indagare nella direzione dell'eterogeneità disciplinare:

[...] sono scarsissime da noi le competenze nel campo dell'architettura e della sociologia. La critica al costume è praticata solo dai moralisti. C'è molta invenzione e poca riflessione. *La dernière mode* di Mallarmé più che le innumeri riviste tecniche ci è servita da incentivo. (Camon, 1965, p. 77)

Guardando al panorama eclettico della produzione del poeta lucano – e in particolare all'esperienza della sua attività di editore di periodici aziendali – appare chiaro come le tesi di Sinisgalli in relazione al tema del progetto vadano ascritte nella direzione del riconoscimento della necessità, sempre più incontrovertibile, di un allargamento dei criteri d'inclusione e di accettazione di pratiche marginali.

Con particolare riferimento alla esperienza del raro e interessante repertorio bimestrale di design stampato per conto dell'azienda romana di mobili MIM, possiamo concludere dunque che, a metà degli anni sessanta, il poeta di Montemurro fosse ancora più deciso nel rivendicare un ritorno alla purezza teorica di tale esercizio di inclusione, restituendo plasticamente un microcosmo complesso ed epifanico cui sembra calzare la definizione di Perniola: “un decentramento dell'azione dal singolo a un sistema di relazioni molto complesso, all'interno del quale qualcosa o qualcuno [...] che è marginale, addirittura estraneo [...] viene ammesso a farne parte” (2015).

Guardare in maniera retrospettiva alla storia delle riviste aziendali del nostro Paese e, più in particolare, a tutta l'attività editoriale di Leonardo Sinisgalli rappresenta in questo senso, e ancora oggi, una opportunità.

Non solo per la possibilità implicita di ricostruire una pagina della storia delle discipline del progetto, forse ancora non adeguatamente indagata.⁸ Ma ancor di più, l'esercizio di storicizzazione delle esperienze del

poeta lucano consentono di riguardare ad alcune delle questioni che animano il dibattito contemporaneo in maniera utile: “fungendo da sintesi che sgombra il campo dalla discussione sull'essere poliedrico di Sinisgalli, e raccogliendo il suo essere poeta, prosatore, pubblicitario, giornalista, critico d'arte, ingegnere, ecc. sotto la figura di un architetto dell'immagine” (Lacorazza, 2005, p. 81; Leone, 2002).

Nella misura in cui ciò possa essere ancora funzionale ad innescare processi di comprensione dei fenomeni attuali e, magari, a configurare nuovi paradigmi interpretativi che possano risultare vantaggiosi, sia alla comprensione del passato, sia per una migliore preparazione del futuro del “design” ad una “nuova” civiltà delle macchine. In questo senso si potrebbe affermare che la rivista dell'azienda MIM, in qualche modo, abbia anticipato proprio quell'atteggiamento culturale, contraddittorio verso le culture del progetto evidenziando alcune delle recenti riflessioni “sulla fine del design” (Parisi, 1978; Pasca, 2018) e sulla opportunità che le discipline di matrice umanistica debbano rappresentare componenti fondanti le aree del progetto di architettura e del design.

Notes

1. La rivista inizia le pubblicazioni nel maggio del 1933 ed esce con cadenza mensile per 36 numeri. L'indirizzo, pur privilegiando l'architettura, si apre a dibattiti letterari, artistici e musicali, caratterizzandosi per un respiro internazionale fino a configurarsi come l'organo della cultura architettonica razionalista italiana. A questo proposito cfr. (Bettini, 1968; Biscossa, 1988).
2. A questo proposito cfr. l'intero numero del periodico *Cantieri* ed al suo interno (Page, 2013, pp. 4-17).
3. Discorso per l'inaugurazione dello stabilimento di Pozzuoli, 23 aprile 1955 (Olivetti, 1959). Nella corposa letteratura su Adriano Olivetti, in particolare per la sua figura di intellettuale e di promotore di iniziative editoriali, cfr. (Soavi, 2001; De Liguori Carino, 2008).
4. A questo proposito cfr. (Bigiaretti, 1958; Gatta, 2013) Si segnala inoltre il progetto di ricerca varato nel 2009 dalla Fondazione ISEC, in collaborazione con l'Istituto lombardo per la storia contemporanea, di costruzione di un Repertorio della stampa aziendale italiana nel Novecento consultabile al link <https://www.houseorgan.net/it/> [31 agosto 2023].
5. Lo spoglio e la consultazione dei fascicoli dei periodici per la redazione di questo scritto sono stati possibili grazie alla disponibilità dell'Archivio Fondazione Leonardo Sinisgalli, Montemurro, Potenza. I primi esiti di questa ricerca sono stati oggetto del lavoro di tesi discussa nel luglio del 2023, presso il Politecnico di Bari, per il Corso di Disegno Industriale dalla laureanda Vita Fiorino, all'interno del Laboratorio *Historical Heritage and Archival Sources*, relatore Prof. Antonio Labalestra.
6. Si consideri che nel primo numero di *Civiltà delle Macchine* Leonardo affidò al fratello Vincenzo Sinisgalli la redazione di un articolo dedicato al famoso designer Marcello Nizzoli (Lacorazza, 1953).
7. Sulle visite in azienda degli autori della rivista *Civiltà delle Macchine* (Lupo & Lacorazza, 2008).
8. A questo proposito si veda, in particolare il IV capitolo del testo di Gianni Lacorazza: "il design negli anni di Civiltà delle Macchine" (Lacorazza, 2005, pp. 70-82).

References

- Appella, G. (1991). *Risvolto per L. Sinisgalli – Carte lacere*. Edizioni della Cometa.
- Bardi, P. M. (1935). *La strada e il volante*. Edizioni di Quadrante.
- Berta, G. (2006). *L'Italia delle fabbriche. Ascesa e declino dell'industrialismo nel Novecento*. Il Mulino.
- Bettini, P. (1968). "Quadrante". Documenti di storia e di critica dell'architettura: le riviste del periodo fascista. *Casabella*, XXXII (322), 52-57.
- Biscossa, F. (1988). "Quadrante": il dibattito e la polemica. In G. Ernesti (Ed.), *La costruzione dell'utopia. Architetti e urbanisti nell'Italia fascista* (pp. 67-89). Edizioni Lavoro.
- Bontempelli, M. (1932). "522". *Racconto di una giornata*. Mondadori.
- Bigiaretti, L. (1958). Caratteri e scopi delle riviste aziendali. *Linea grafica*, 11-12, 282-285.
- Camon, F. (1965). *Il mestiere di poeta*, Lerici.
- Cantatore, L. (1997). Arredare la "stanza cubica": Sinisgalli, "La Botte e il Violino". In C. Ossola (Ed.), *Letteratura e Industria* (pp. 921-928). Leo S. Olschki Editore.
- De' Liguori Carino, B. (2008). *Adriano Olivetti e le Edizioni di Comunità (1946-1960)*. Fondazione Adriano Olivetti.

- De Matteis, G. (1978). *Cultura, poesia e comunicazione*. Editrice Tecnico-scientifica.
- Dorfles, G. (1989). *Introduzione*. In V. Scheiwiller, *Civiltà delle Macchine, Antologia di una rivista*. Libri Scheiwiller.
- Fiorino, V. (2023). *Indagine sul percorso di Leonardo Sinisgalli verso una concordia nuova tra arte e tecnica*. Tesi di laurea in disegno industriale, Corso di laurea in Disegno Industriale, Politecnico di Bari, relatore A. Labalestra.
- Gatta, M. (2013). La fabbrica scritta. Editoria aziendale in Italia nel Novecento. *Charta*, 129.
- Giammarini R. (2017). MIM, Roma. un contributo dimenticato alla storia del design italiano. In R. Liotti (Ed.), *Ico Parisi Design. Catalogo ragionato 1936-1960* (pp. 154-173). Silvana Editoriale.
- Gualdoni, F. (1990). *Ico Parisi & architetture*. Catalogo della mostra, Modena 1990. Nuova Alfa.
- Lacorazza, G. (2005). *Meccanima. "Civiltà delle macchine" negli anni di Leonardo Sinisgalli 1953-1958*. Consiglio Regionale della Basilicata.
- Lacorazza, V. (1953). Nizzoli e la forma standard. *Civiltà Delle Macchine*, 1.
- Leone, N. G. (2002). Sinisgalli amante dell'architettura. In G. Lupo (Ed.), *Sinisgalli a Milano*. Interlinea Edizioni.
- Lupo, G. (1989). *Leonardo Sinisgalli e "Civiltà delle macchine" 1953-1958*. Lucarini.
- Lupo, G. (1997). Sinisgalli industriale. In C. Ossola, G. Barbetti Squarotti (Eds.), *Letteratura e industria* (pp. 763-773). Leo S. Olschki Editore.
- Lupo, G. (2001). Sinisgalli e le riviste tecnico-industriali. *Poesia*, XIV, 147.
- Lupo, G., & Lacorazza, V. (2008). *L'anima meccanica. Le visite in fabbrica in "Civiltà delle macchine" (1953-1957)*. Avagliano Editore.
- Mughini, G. (2004). *Che belle le ragazze di via Margutta. I registi, i pittori e gli scrittori che fecero della Roma degli anni Cinquanta la capitale del mondo*. Mondadori.
- Ottieri, A. (2002). *I numeri, le parole. Sul Furor Mathematicus di Leonardo Sinisgalli*. Franco Angeli.
- Ottieri, A. (2008). Dalla bottega all'officina. "La botte e il violino" di L. Sinisgalli (1964-1966). *Nuova Civiltà delle Macchine*, XXVI (2), 51-66.
- Page, M. (2013). Scrivere la fabbrica. *Cantieri*, 24, 2, pp. 4-17.
- Parisi, I. (1978). *Utopia realizzabile attraverso l'integrazione delle arti*. Franco Angeli.
- Pasca, V. (2018). Dopo i discorsi sulla fine. In N. Bassoli, M. Garcia Sanchis, G. Piccarolo, (Eds.), *Eco/Gregotti Sulla fine del design* (pp. 33-39). Editoriale Lotus.
- Perniola, M. (2015). *L'arte espansa*. Einaudi.
- Scheiwiller, V. (1988). *Civiltà delle Macchine – Antologia di una rivista 1953-1957*. Libri Scheiwiller.
- Sinisgalli, L. (1952). *Gratis et amore, Esso Rivista*, IV, 1.
- Sinisgalli, L. (1960). *Mobili MIM catalogo completo della produzione*. MIM.
- Sinisgalli, L. (1964). Le carte lacere, *La botte e il violino*, I, 1.
- Soavi, G. (2001). *Adriano Olivetti, una sorpresa italiana*. Rizzoli.
- Snow, C. P. (1964). *Le due culture*. Feltrinelli.
- Tedeschi, G. (1987). Sinisgalli pubblicitario e inventore di riviste. In AA.VV. Atti del simposio di Studi su Leonardo Sinisgalli, Matera-Montemurro 14-16 maggio 1982, Liantonio.
- Vitelli, F. (1997). «Pneumatica» Sinisgalli e la rivista «Pirelli». In C. Ossola, G. Barbetti Squarotti (Eds.), *Letteratura e industria*, (pp. 877-920). Leo S. Olschki Editore.

TRACK 9
NEW HISTORIES FROM CONTEMPORANEITY

DAL DESIGN NEL TERRITORIO, AL DESIGN PER IL TERRITORIO: PER UNA NUOVA STORIA DELL'APPROCCIO ITALIANO AI CONTESTI DI PROGETTO

Marina Parente
Politecnico di Milano

Abstract

This paper aims to initiate a historical reflection on the evolution of Italian design, focusing on its transition from a dimension strongly tied to local cultural, manufacturing, and production contexts (design *in* the territory) to increasingly broader visions that view the territory as a complex system to be enhanced through synergies among environment, resources, economies, cultures, and communities (design *for* the territory).

This shift, which gained momentum in the late 1990s alongside the broadening scope of design as a discipline, marked a move away from the primacy of the product to the centrality of the "territorial product-system". This approach aligns with European policies for the economic development of smaller regions and serves as a strategy for cities undergoing advanced post-industrial transitions (Magnaghi, 2000; Parente & Sadini, 2018, 2016; Villari, 2012).

The paper seeks to trace a possible parallel history (Margolin, 1995, 2005), reinterpreting certain phenomena of territorial enhancement driven by design. In its early stages, these processes engaged local skills, cultures, and production systems, and progressively included communities in these dynamics.

This contribution begins by analyzing the first phase, exploring the cultural debate of the 1950s around local craftsmanship versus industrial production in the *Made in Italy* context (Follesa, 2013; Koenig, 1981), and the cultural, social, and design contributions of key figures such as Giò Ponti, Roberto Mango, Ugo La Pietra, and Enzo Mari (De Giorgi, 1995; Casciani, 1988; Gambardella, 2020; Guida, 2006).

In particular, an interview with Ugo La Pietra will delve into his research experience with the *Genius Loci* project (1987-2000), which involved collaboration with local artisan expertise across various regions of Italy and developed strategies for defining territorial design, a precursor to phenomena still ongoing today (Follesa, 2013; La Pietra, 1999, 2014, 2015, 2018, 2021).

The interest in initiating a historical exploration of the roots of *Design per il territorio* lies in recognizing contemporary opportunities for development, innovation, and distinctiveness within Italian design. These opportunities span production (Micelli, 2011), as well as strategic and social domains (Manzini, 2015; Margolin, 2002), by recovering and valuing territorial cultural diversity.

Keywords

Design for the territory, territorial design, craftsmanship, genius loci, sustainable development.

Introduzione

Victor Margolin è stato un accanito sostenitore di una diversa interpretazione della storia del design, inizialmente orientata al rapporto con i processi industriali di produzione e quindi limitata alle aree del mondo più avanzate (Margolin, 1995). Considerando inoltre il design una disciplina in continua evoluzione, con la necessità di aggiornare costantemente la riflessione storica e teorica a supporto delle pratiche del presente, proponeva invece una pluralità di sguardi più inclusivi per "storie mondiali di pratiche correlate" (Margolin, 2005, p. 237).

Il divario, tra aree industrializzate e non, da sempre esistito anche in Italia, ha distratto l'attenzione da narrazioni, fatti e luoghi considerati secondari, a cui oggi si guarda con rinnovato interesse, soprattutto alla luce delle potenzialità connesse proprio alle diversità culturali, ambientali e storiche della nostra penisola, che costituiscono uno scrigno e una ricchezza variegata di patrimoni e abilità territoriali da valorizzare.

Non esiste ad oggi una storia italiana del design per il territorio; o meglio, c'è a leggere con molta attenzione tra le righe di storie intrecciate tra loro, c'è nelle testimonianze e nei racconti dei luoghi, delle piccole imprese, dei designer che hanno progettato con e per il locale.

Nel ricostruire un percorso evolutivo del rapporto tra design e territorio in Italia, la prima questione da risolvere è da quando far partire l'indagine storica. Trattandosi di una storia parallela e strettamente connessa ad altre storie del design, la scelta è stata di considerare alcuni personaggi da cui partire, più che alcuni contesti o momenti storici specifici: personaggi significativi di una forte sensibilità verso lo scambio reciproco tra luoghi fisici/culturali/della memoria, sistema tecnico-produttivo locale e dimensione progettuale e semantica.

Tra questi, Giò Ponti, Roberto Mango, Ugo La Pietra possono essere considerati gli antesignani di un fare progettuale molto attento alle relazioni tra territori e identità locale, senza rinunciare al proprio contributo individuale interpretativo e innovativo.

Ma è un discorso che si intreccia anche con il rapporto tra design, arti figurative e produzioni artigianali di eccellenza, quali ad esempio la Manifattura Ceramiche Giuseppe Mattozzi ad Albisola, che fin dagli anni '30 attiva un dialogo con il futurismo e con artisti come Fortunato Depero e Bruno Munari; oppure il rapporto tra Giò Ponti e l'artigiano, designer e imprenditore Paolo De Poli, esperto nella lavorazione del rame smaltato a Padova.

Sono gli anni in cui la disciplina del design si consolida e si caratterizza in Italia confrontandosi con la natura duplice del sistema economico e produttivo, basato su attività artigianali e piccole imprese locali, che solo nel dopoguerra inizierà parzialmente a trasformarsi in sistemi produttivi industriali e semi-industriali.

In questo passaggio, si consumano anche vicende conflittuali e schieramenti su fronti opposti a favore del design nascente, inteso come produzione in serie, e a difesa del dialogo tra artigianato artistico e cultura progettuale. Ugo la Pietra ed Enzo Mari, con approcci e obiettivi diversi, saranno i portavoce di questa strenua difesa, affiancati anche da storici come Giovanni Klaus Koenig.

Nel paper si tratterà la genesi di un design fortemente localizzato e radicato ai saperi locali (design nel territorio) che progressivamente si tramuterà in una visione più ampia di “design per il territorio”, avviata dalla corposa attività sul design territoriale di Ugo La Pietra.

L'artigianato nell'era del design

Gio Ponti (1891-1979) e Bruno Munari (1907-1998) attraversano in piena attività sia il periodo prebellico tra le due guerre che quello post-bellico, rispettivamente di incubazione e di affermazione del design italiano. Entrambi hanno un forte legame con il mondo dell'arte e dell'artigianato, e si muovono in questa prima fase sperimentando linguaggi e tecniche vicine all'arte applicata (quella che De Fusco nel 1991 ha definito come “arte utile”, precursore dell’“artidesign”), in stretto rapporto con la sapienza artigianale nel campo dei metalli, della ceramica, del legno, del vetro e delle pietre. Le loro opere sono un dialogo con il mondo del fare che ha il volto di abili artigiani con ruolo di esecutori e talvolta di coprogettisti, incarnato quindi in persone, imprese specifiche e luoghi.

Gio Ponti ha cominciato la sua attività con la ceramica. Direttore artistico della Manifattura Richard Ginori a soli due anni dalla sua laurea in architettura, dal 1923 al 1930 ne rinnova l'intera produzione. Le prime maioliche e ceramiche di ispirazione classica verranno presentate alla *Prima Mostra Internazionale di Arti Decorative* a Monza del 1923 che, inizialmente con cadenza biennale, inaugurerà il ciclo delle Esposizioni internazionali delle Triennali di Milano.

La sua attività in questa fase predilige il rapporto con la nascente “industria delle arti”, la pubblicistica e la divulgazione attraverso mostre

e riviste. Nel 1928 fonda con Gianni Mazzocchi e dirige la rivista *Domus*, per la promozione di un'architettura strettamente connessa alle arti applicate. Svolge un ruolo prezioso di scopritore di talenti, presenta progetti e progettisti nelle mostre che dirige (tra cui la V Triennale del 1933) e mette in contatto fra loro le industrie d'arte.

Nel 1941 lascia temporaneamente la direzione di *Domus* per creare la rivista *Stile* (fino al 1947) per la promozione di una cultura dell'abitare di integrazione tra architettura e arte. Negli stessi anni, inizia la collaborazione con l'artigiano e artista Paolo De Poli, per la produzione di pannelli in rame smaltato per i suoi progetti d'interni e allestimenti di grandi navi, ma anche per arredi e piccoli oggetti, mentre rinnova la sua collaborazione con Venini per bottiglie e lampadari (1946-49), dopo la precedente esperienza già avviata negli anni '20 insieme a Christofle per prodotti in argento e vetro (1928).

Il rapporto con Paolo De Poli sarà di lunga durata, a partire dal loro primo incontro nel 1936 alla XI Triennale di Milano, un sodalizio tra due personalità speciali. Con la notorietà ottenuta tramite Ponti e la sua progressiva affermazione da artigiano-artista a progettista-imprenditore, De Poli continuerà a sostenere Ponti nelle battaglie a difesa dell'artigianato che perorerà dal 1960 al 1980 all'interno del consiglio di amministrazione della Triennale di Milano.

Se l'artigianato può essere, quindi, un aspetto di riconoscimento del *know how* di un territorio, solo alcuni dei progetti sviluppati in questa fase possono essere riconducibili all'idea di un “design per il territorio”, tali da riverberare i valori di quel contesto e metterli a sistema.

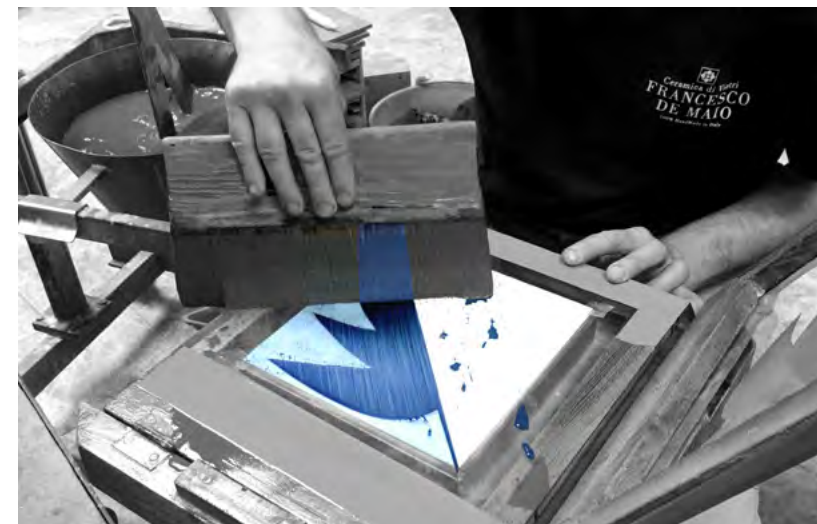
In generale, ritroviamo nell'attività di Ponti l'idea della riconoscibilità dell'identità italiana che è resa universale per tutta la penisola, e in un certo senso omologata, ricondotta al concetto di artisticità del fare italiano.

Uno dei progetti che restituisce al meglio la sinergia tra le componenti territoriali è quello per l'hotel Parco dei Principi a Sorrento (1960): un progetto fortemente *site specific*, in sintonia con l'ambiente e la cultura locale, dove la manifattura che viene coinvolta in un'empatica traduzione degli aspetti sensoriali del contesto. Come sempre la progettazione di ogni dettaglio è molto scrupolosa, senza accontentarsi di quanto già disponibile: affida a un'azienda artigianale salernitana, la Ceramica D'Agostino¹ la produzione di una collezione di maioliche progettate *ad hoc*, che riescono a stabilire un dialogo tra gli spazi interni – con la cura di arredi, finiture e delle configurazione spaziali – e l'esterno, concettualmente sempre presente anche quando non visibile, con rimandi ai colori del cielo e del



[1] Gio Ponti, *Hotel Parco dei Principi*, Sorrento, 1962. Courtesy Hotel Parco dei Principi di Sorrento

[2] Ceramiche Francesco De Maio, lavorazione delle maioliche della collezione *Blu Ponti*, progetto di Gio Ponti. Courtesy Ceramiche Francesco De Maio S.r.l.



mare di Sorrento, enfatizzando il valore della tradizione artigianale locale. Le maioliche, profondamente contemporanee dal punto di vista figurativo, innovative come possibilità combinatoria e compositiva, e nello stesso tempo tradizionali come sapienza produttiva locale, ancora oggi riecheggiano quell'atmosfera del luogo, anche se sottratte al contesto originario ed esposte in uno scaffale di un bookshop museale a Milano [1-2].

L'hotel dal 2012 ospita un piccolo spazio espositivo, il Museo dell'Opera², con i disegni originali e alcuni degli arredi progettati da Ponti, documentando la portata sistemica e duratura di un progetto che promuove il committente privato ma con riverberazione sull'intero sistema locale, culturale, economico e la sua reputazione.

La storia di Munari si intreccia in una prima fase con quella di Ponti e poi con quella di Mari all'interno della collaborazione per Danese a Milano.

Tornato a Milano appena ventenne per lavorare in studi di grafica, Munari entra in contatto con il Futurismo alla fine degli anni '20. Tra le esperienze di questo periodo, in cui spazia tra diverse discipline, linguaggi e tecniche (Finessi & Meneguzzo, 2007), è interessante segnalare la sua personale sperimentazione della poetica futuristica nelle arti decorative e in particolare nella ceramica. Enrico Crispoldi, storico dell'arte e curatore della mostra *La ceramica futurista da Balla a Tullio d'Albisola* (1982) evidenzia come la ceramica si prestasse a raggiungere il grande pubblico, per andare oltre l'artigianato dell'oggetto in stile e educare i gusti alla contemporaneità. La ceramica, infatti, consentiva "la possibilità di sperimentare nuove soluzioni formali oggettuali e formali decorative in un rinnovamento dall'interno (che è poi anche questo naturalmente 'una ricostruzione') della produttività artigiana, recuperandone e rinnovandone creativamente il patrimonio di sapienza tecnologica" (Terraroli, 2009, p. 420).

E proprio ad Albisola nella Manifattura Ceramiche Giuseppe Mazzotti, dove il figlio Tullio, artigiano e artista, diede grande impulso al dibattito culturale e alla sperimentazione artistica di quei tempi, Munari produrrà una serie di *Animali Immaginari* (1934), da lui progettati e realizzati da Tullio detto d'Albissola [3]. Questo tema degli animali, tra l'altro caro anche a Gio Ponti, sembra essere un campo sfidante sia sul piano del



[3] Bruno Munari, *Bulldog*, 1934, esecuzione Tullio Mattozzi detto d'Albisola. Courtesy Fondazione Museo Internazionale delle Ceramiche in Faenza, inv.2569

linguaggio e dell'essenzialità dei segni, sia della sperimentazione esecutiva tecnica e dei materiali. Analogamente Ponti farà con Paolo De Poli a Padova degli animali in rame smaltato nel 1956 e poi con Lino Sabatini nel 1978 animali in argento.

Alla fine degli anni '50 nasce a Milano l'azienda Danese con un laboratorio per la produzione e vendita della ceramica con Guido Meneguzzo, artista con vocazione artigianale (Casciani, 1988). Pochi anni dopo, con l'incontro con Bruno Munari, che poi presenterà l'allora giovane Enzo Mari, Danese amplierà la produzione e sperimentazione progettuale anche in altri materiali, iniziando la sua trasformazione da bottega a editore, esternalizzando la produzione. Per Munari l'esperienza con Danese segna un passaggio dalla sperimentazione artistica sulle macchine inutili al progetto di prodotti utili per l'ambiente domestico (il posacenere cubico in melanina e alluminio è del 1957); per Mari costituisce un modo per portare la sua formazione artistica all'interno del prodotto in serie, alla ricerca di nuove estetiche del prodotto e di nuove etiche della produzione.

Il caso Danese è significativo del passaggio in Italia da una cultura prevalentemente artigianale e artistica a una che vorrebbe essere prevalentemente industriale, ma che in realtà non taglierà mai i cordoni con i saperi artigianali e culturali dei territori.

Come sostiene Stefano Casciani nella premessa al suo libro (1988):

[4] Roberto Mango, poltroncina *Sunflower*, seduta a cono in midollino di vimini, 1952, foto di Roberto Mango scattata a Positano. Courtesy Archivio Roberto Mango



“finalità del design è la realizzazione di una qualità artistica del progetto, sia per la piccola che per la grande serie” (p. 7). Anche se alla fine degli anni '50, il design italiano nascente “è spinto proprio dall'impronta, un po' artistica e un po' artigianale, che personaggi come De Poli e altri hanno contribuito a formalizzare, [...] senza che la dicotomia artigianato-design abbia ancora trovato una sua ricomposizione” (Bassi & Maffioletti, 2017, p. 194).

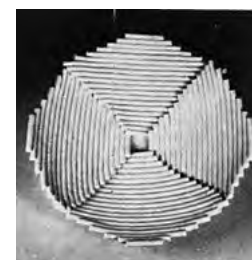
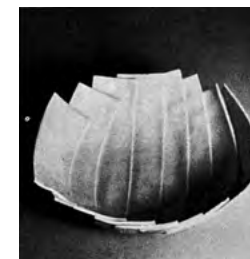
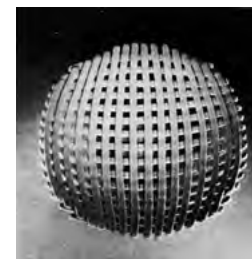
Nello stesso periodo Roberto Mango (1920-2003), dopo l'esperienza a New York nello studio di Raymond Loewy e come corrispondente di *Domus* dagli Stati Uniti, torna a Napoli nel '53 e nella sua amata Positano. Così lo ritrae Benedetto Gravagnuolo: “Solo poche persone, tra quelle che ho conosciuto, hanno “saputo vivere” così bene, amando profondamente la propria terra, senza mai cadere nel folklore” (Guida, 2006, p. 8). La sedia conica e la *Sunflowers* in midollino sono proprio di quegli anni, con evidenti riferimenti alla cultura mediterranea e all'artigianato locale [4]. Nel 1954



[5] Roberto Mango, *oggetti in ceramica trafilata*, Produzione SAV, Bellavista (NA), 1954-55. Courtesy Archivio Roberto Mango



avvia, con un'impresa ceramica del napoletano (Produzione SAV, Bellavista), una ricerca progettuale per oggetti in ceramica trafilata, recuperando un procedimento del passato di lavorazione di "spaghetti" di gres trafilati e sperimenta un campionario di forme, trame e tipologie di oggetti, "un vero e proprio manuale d'uso: un impianto didattico formato di alfabeti e codici per una ipotetica produzione seriale, diversificata per genere di prodotti [...] e diversificabile, ovvero personalizzabile dal singolo artigiano attraverso variazioni ammissibili all'interno di un impianto prefissato di regole" (Guida, 2006, p. 41) [5].



[6] Enzo Mari, *porcellane Samos*, 1973, Danese. Tratto da Casciani, S., (1988), pp.164-165

Un progetto che anticipa di circa 20 anni la Proposta per la lavorazione a mano della ceramica e la serie Samos di Mari per Danese (1973), con l'uso di cilindri e fogli di ceramica da sovrapporre o intrecciare: qui l'obiettivo è più politico, ovvero di migliorare la qualità del lavoro dell'operaio, renderlo meno ripetitivo e più partecipativo. L'intervento di tipo artigianale in un processo industriale, tuttavia, fallisce per l'aumento dei costi e per l'impatto parziale sul ritmo del lavoro operaio, sebbene lo stesso Mari affermi che "vengono ritenuti da tutti molto belli e si vendono" (citato da Casciani, 1988, p. 164) [6].

Il design territoriale di Ugo la Pietra

Ugo La Pietra è il paladino più tenace di un design attento alla storia dei territori, al saper fare locale, ai protagonisti di questa sapienza tecnica e allo sviluppo di una cultura del progetto che possa tramutare queste risorse eccellenti, innovandole, in un valore diffuso e condiviso per i luoghi. Lo fa per più di 40 anni e il suo supporto continua ancora oggi con progetti, attività pubblicitaria e mostre.

In questi anni si è mosso controcorrente, con tutte le attività possibili: formazione, ricerca, contributi teorici e pubblicazioni, networking tra artigiani e progettisti, produzione di prodotti esemplari, divulgazione attraverso mostre, articoli, interviste.

Lo sintetizza molto bene Franco Cologni, nella prefazione a una sua raccolta di scritti:

Quando il design si definiva superbamente “industriale”, Ugo La Pietra faceva tornire con arte l'alabastro di Volterra. Quando l'omologazione degli oggetti invadeva le case, lui – con *Abitare il tempo* – suggeriva di cercare nei territori il *genius loci*, quello spirito che contribuisce a generare una “differenza” che diventa identità. Quando le botteghe si svuotavano e i bookshop dei musei si riempivano di dozzinale paccottiglia, lui organizzava workshop innovativi e tornava a legare progettazione e territorio. Quando gli artigiani della Brianza venivano tacciati di imbarazzante passatismo, lui ha portato nelle botteghe la cultura del progetto. (Cologni, 2018, p.11)

Architetto radicale e membro fondatore di Global Tools (1973), partecipa con un programma redatto con Ettore Sottsass, Andrea Branzi, Ugo La Pietra, Alessandro Mendini e Gaetano Pesce alla definizione di laboratori didattici per il recupero della manualità e della cultura materiale, sperimentati per un breve periodo presso l'Università UIA di Venezia nel 1976.

Alla fine degli anni '70, la collaborazione di La Pietra con Federlegno porta invece a una serie di attività, che partivano dalla constatazione che “più del 70% della produzione dell'arredo in Italia era fatta da oggetti classici in stile” (La Pietra, 2018, p. 20). Imprese artigiane, custodi di saperi e tecniche di eccellenza, ma completamente dimenticate dalla cultura del progetto e del design “industriale” emergente, erano poste quindi ai margini di tutte le iniziative di promozione economica e di innovazione.

Il film “Classico Contemporaneo” realizzato per Federlegno nel 1984, di cui un frammento è stato recentemente riproposto nella mostra *Ugo La Pietra – Progetto disequilibrante* alla Triennale di Milano (2014-15), rappresenta un manifesto che guiderà le attività successive. Si riporta il testo dello stralcio del film, che inizia con una sovrapposizione di voci che elencano i diversi stili d'arredo dell'epoca, con un crescendo di rumore e di confusione, e prosegue poi con la sola voce di La Pietra:

Stile classico, stile rustico, stile moderno, categorie su cui esiste tanta confusione, termini che nascondono problemi d'uso e di conoscenza, ma soprattutto di consapevolezza. Mentre un musicista che ripropone un pezzo del Seicento viene considerato portatore di cultura, l'artigiano che riproduce una credenza del Seicento viene spesso considerato dalla cultura ufficiale uno sporco falsario!

Da tempo il mondo del design ignorava e allontanava dal proprio raggio d'azione la significativa percentuale di mobili, oggetti d'uso appartenenti all'area classica e quindi in stile: tutti quei prodotti che proprio nella rievocazione dei modelli del passato conservavano i valori della manualità e delle lavorazioni artigianali attraverso la trasformazione di tutte le materie, dal ferro al legno, dalla ceramica al vetro, al feltro, all'alabastro, al mosaico, al cristallo e a tutte le pietre.

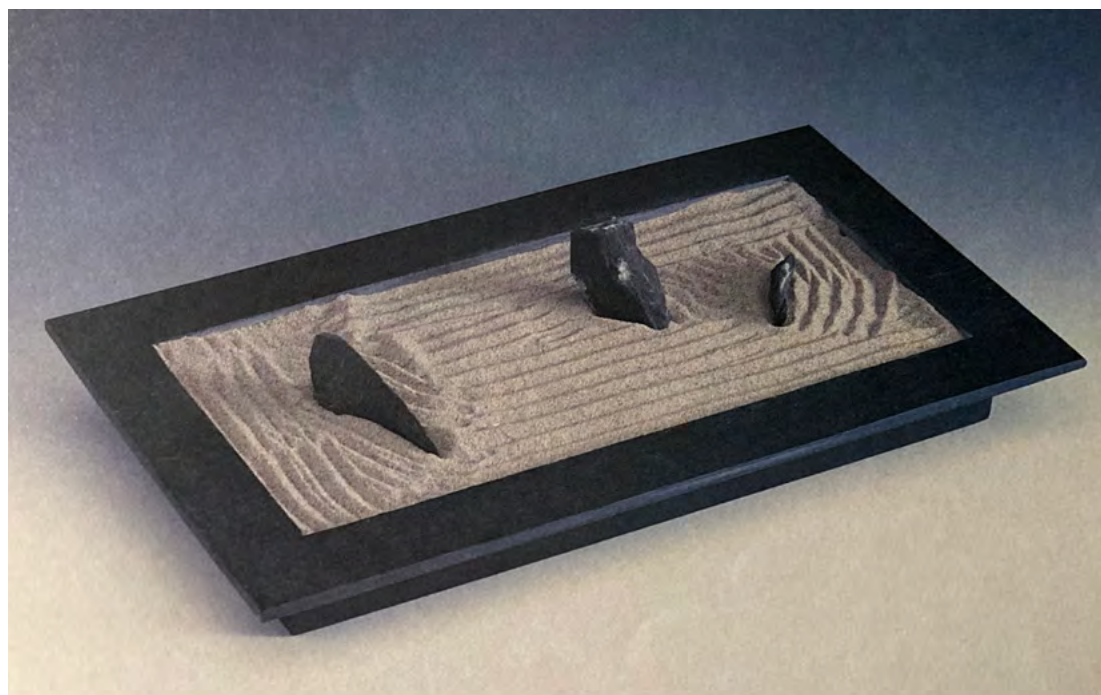
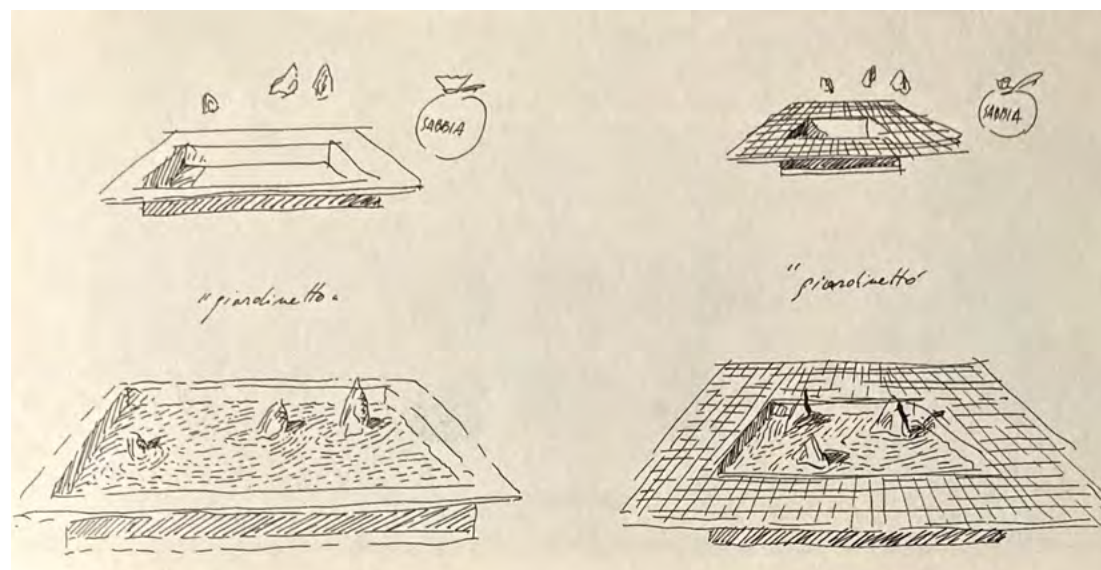
Ho riportato quindi il progetto, pratica da troppo tempo dimenticata, all'interno di queste realtà artigianali che ci hanno così restituito i valori rinnovati della nostra grande tradizione del fare, verso la riscoperta delle diversità, per un design territoriale: questa operazione, con le mostre *Genius loci, Progetti e Territori, Design Territoriale*, rappresenta la mia più grande operazione radicale in opposizione al sistema del disegno industriale. (La Pietra, 1984/2014)

Una frattura, quella tra design e artigianato, che, come scrive Koenig nel 1981, era nata durante la X Triennale del 1954 dove si è svolto il primo *Congresso internazionale sull'Industrial Design*, in cui si sono poste “le basi teoriche col tracciamento del confine che separa questa categoria dall'artigianato tradizionale” (Koenig, 1991, p. 44). Tesi da lui smontata nell'analisi della mostra *Dov'è l'artigiano?* (Firenze 1981) curata da Enzo Mari, in cui dimostra quanto fosse arbitrario il confine tra arte, design e imprese artigiane. Ma lo stesso Mari era stato costretto a dimettersi come presidente dell'ADI (1976/79) “quando volle mettere i puntini sulle i sulla *vexata quaestio*” (Koenig, 1991, p. 45).

Le mostre citate nel video, invece, sono alcune tra quelle presentate alla manifestazione *Abitare il Tempo* a Verona, di cui La Pietra si è occupato dal 1986 al 1997: mostre di ricerca e sperimentali con l'obiettivo di innovare e promuovere l'artigianato artistico attraverso il dialogo tra artigiani, progettisti e artisti.

La ricerca e la sperimentazione sul *genius loci* e sul design territoriale continueranno ancora attraverso un viaggio per i territori italiani, inizialmente in funzione delle mostre di *Abitare il tempo*, avviando poi nuovi o più approfonditi rapporti e collaborazioni. Le esperienze sono tantissime e qui ne sono riportate solo una selezione, interpretate rispetto a tre chiavi di lettura:

- *La tradizione rinnovata e l'intervento dolce / mostrare per promuovere*
La riscoperta della cultura del fare avviene, sull'esempio di Gio



[7] Ugo La Pietra,
Giardino ligure, in
ardesia, realizzato da
Ardesia Fontanabuona
Consorzio Artigiano (GE),
1999. Courtesy Archivio
Ugo La Pietra

Ponti, con la conoscenza diretta degli artigiani, delle loro tecniche e abilità, e la creazione di una reciproca fiducia. L'intervento dolce per La Pietra è proprio la costruzione di un'empatia che agisce senza forzare le abilità e le attitudini dell'artigiano ma, in linea con queste, opera delle sperimentazioni di innovazione culturale e di apertura verso nuove visioni, formali e di significato, del prodotto. Si lavora quindi nel solco della tradizione, delle radici storiche e territoriali, ma in vista di una rinnovata collocazione di significato dell'oggetto. Qui ritroviamo le prime esperienze con gli artigiani del legno della Brianza, tra cui il mobilificio Boffi a Lentate sul Seveso (1987) o la lunga collaborazione con gli artigiani dell'Alabastro di Volterra, dalle prime mostre di *Abitare il Tempo*, fino a una grande mostra nel 1998 a Milano con la raccolta di tutte le esperienze realizzate nel tempo, dalla prime urne cinerarie etrusche fino alle ultime sperimentazione fatte con designer, artisti e allievi dell'Istituto d'Arte: per "un museo contemporaneo [e identitario] dell'alabastro di Volterra" (La Pietra, 2021, pp.79).

- *Connessioni e sinergie con il territorio / merchandising museale*

L'obiettivo è di creare nuove economie connettendo tra loro risorse locali e culturali identitarie. In Umbria, con il sostegno della regione, sperimenta nel 1994 la collezione di piatti tridimensionali "Dolceramica", realizzata dalla Ceramica Antica Deruta, pensata per accogliere e valorizzare le diverse tipologie di cioccolato, in rapporto alla manifestazione internazionale *Eurochocolate*.

In altri luoghi, come Corsi in Puglia, recupera la lavorazione della pietra leccese, sia per il progetto di spazi e "soggiorni" urbani che come merchandising per l'ecomuseo (1997-98). Analogamente a Val Fontana-buona in Liguria per l'ecomuseo della Pietra di Lavagna (1999) [7].

Interessante il caso più recente del merchandising per il museo ceramico di Mondovì in Piemonte, dove per sopperire alla perdita di artigiani esperti, La Pietra progetta un sistema "a timbro" per la riproduzione manuale di decori, di facile utilizzo anche da parte di maestranze non esperte (Ceramiche Besio, 2013).

- *Il sistema locale dell'artigianato: musei, scuole d'arte, imprese / valorizzazione del genius loci*

In alcuni contesti, l'artigianato è fortemente radicato ai territori come sistema territoriale integrato, tra produzione, formazione professionale, valorizzazione storica e identità urbana. Non sempre però riesce a evolversi rispetto ai linguaggi e agli usi della contemporaneità e talvolta



[8] Ugo La Pietra, *grande piatto per pinzimonio Quattro Asinelli*, ceramica, realizzato da Francesco Raimondi (1998). Courtesy Archivio Ugo La Pietra



non è così evidente come presenza nei luoghi. È il caso, ad esempio, dei cristalli di Colle Val d'Elsa e dei mosaici di Spilimbergo, mentre a Vietri sul Mare la presenza della ceramica è pervasiva nei tanti negozi, botteghe, architetture e spazi urbani.

Il progetto “La collina di cristallo” per Colle Val d'Elsa (1993) voleva proprio rendere visibile il luogo dell'eccellenza della cristalleria italiana, tra artigianato e industria.

Il piccolo centro di Spilimbergo, dove è concentrata la lavorazione

[9] Ugo La Pietra, *Vasetto Balneare*, ceramica, realizzato da Francesco Raimondi (1999). Courtesy Archivio Ugo La Pietra



del mosaico friuliano, è una “cittadina senza traccia di mosaici” (La Pietra, 2021, p.59) ma con un’ottima scuola e una tradizione di arte musiva applicata prevalentemente all’architettura. La Pietra propone la realizzazione di prodotti di arredo e di uso comune con la partecipazione di artigiani e progettisti per promuovere la conoscenza di questa tecnica locale, esposti poi in mostre a Verona e a Firenze (1994/98).

La collaborazione con le ceramiche salernitane e vietresi risale fin dalla fine degli anni '80 e si consolida nel 1999 con progetti ispirati alla

cultura popolare, marinara e ai simboli mediterranei, magistralmente modellati dal ceramista Francesco Raimondi [8-9]. Per La Pietra, rappresenta uno dei migliori esempi della riscoperta e valorizzazione del *genius loci*, in un contesto da sempre abituato al dialogo con il progetto, scelto da artisti stranieri come luogo di residenza e di sperimentazione fin dagli anni '20, tra cui tra cui Irene Kowaliska, ben conosciuta da Giò Ponti. Una collezione di alta qualità, evocativa e con forte identità locale, per forme, tecniche e uso dei colori, che verrà poi esposta nella mostra *Souvenir di Vietri sul Mare* a Torino (2007), così raccontata da La Pietra:

[...] esempio riuscito di un modo di operare all'interno di un territorio, realizzando oggetti "fatti ad arte":
 per dare significato alle cose
 per riscoprire la cultura del fare
 per ritrovare le diverse identità dell'artigianato artistico italiano
 per stupire, sorridere, amare
 per ricordare che con le nostre mani possiamo modificare il mondo
 per usare l'oggetto come veicolo dei nostri pensieri e sentimenti
 (La Pietra, in Zelatore, 2007, p.12)

Design per il territorio: dove siamo arrivati?

Abbiamo visto come nell'attività di Ugo La Pietra prendono sempre più spazio progetti e iniziative che ampliano la portata dell'intervento dal prodotto "fatto ad arte" al sistema di relazioni più ampie che si possono attivare con il contesto.

Un passaggio che, nel solco del percorso intravisto da Ponti, Mango, Munari e Mari, tende ad andare oltre la divisione tra artigianato e industria, rifocalizzando l'attenzione sulla qualità del progetto e sulla sua capacità di generare altro valore, materiale e immateriale, per i luoghi e le comunità.

In mancanza di letture storiche specifiche e orientate con questo approccio, la ricerca si è basata su un'operazione certosina di recupero di casi studio ed esempi da testi più ampi, che iniziano a formare una prima lista di riferimenti bibliografici. Fondamentale è stato il dialogo con Ugo La Pietra, ma anche la conoscenza diretta di Roberto Mango e della sua scuola, oltre alle tante mostre visitate nel tempo.

Nello spazio ridotto di questo contributo, si è iniziata a tratteggiare una sorta di geografia storica dei luoghi, delle persone, dei progetti, dei

materiali, delle tecniche e degli obiettivi che hanno animato nel Novecento un approccio di "design per il territorio". Purtroppo, non è stato possibile approfondire l'ampliamento verso forme partecipative di coinvolgimento delle comunità locali e di innovazione sociale, nella direzione di un "modello sociale" della pratica del design (Margolin, 2002) con ricadute a scala territoriale. Sarà il prossimo step di ricerca.

Ringraziamenti

Si ringrazia Ugo La Pietra per l'intervista rilasciata il 5 maggio 2023, per la visita allo studio e per i tanti libri che mi ha messo a disposizione. Visitare lo studio è stata un'immersione nel suo mondo, nella sua intensa produzione in tutti i campi del fare e della cultura del progetto alle diverse scale, nella sua tenace passione, anche se talvolta con un velo di delusione per tanti sforzi fatti e per la mancanza di sostegno da parte delle istituzioni. Capita a chi ha capacità di visione e corre più veloce del sistema che lo circonda. Il suo lavoro e il suo archivio sono ricchi di stimoli culturali e metodologici, un giacimento prezioso.

Notes

1. La Ceramica D'Agostino, oggi Antiche Fornaci D'Agostino a Nocera Superiore (SA), è stata rilevata dalla Ceramica Francesco De Maio nel 1990, che ha riprodotto le 33 maioliche bianche e blu disegnate da Gio Ponti per il Parco dei Principi di Sorrento (di cui 5 inedite da disegni originali) in occasione della mostra *Gio Ponti: L'Infinito Blu* tenutasi alla Triennale di Milano nel 2017.
2. <https://www.royalgroup.it/parcodeiprincipi/it/hotel>

References

- De Giorgi, M. (Ed.). (1995). *45-63. Un museo del disegno industriale in Italia*. Abitare Segesta.
- Alison, F., & De Fusco, R. (1991). *Artidesign: il caso Sabattini*. Electa.
- Anguissola d'Althoè, C., & Ubaldi, E. (1995). Oggetti di piccola serie. In M. De Giorgi (Ed.), *45-63. Un museo del disegno industriale in Italia* (pp. 158-169). Abitare Segesta.
- Bassi, A., & Maffioletti, S. (Eds.). (2017). *Paolo De Poli artigiano, imprenditore, designer*. Il Poligrafo.
- Casciani, S. (1988). *Arte industriale. Gioco oggetto pensiero. Danese e la sua produzione*. Arcadia edizioni.
- Cristallo, V., & Guida, E. (2010). *Esercizi in trafilata. Design experiments*. Electa.
- Cristallo, V., & Morone, A. (2020). Ricerche per un design di mediazione. In C. Gambardella (Ed.), *Napoli. Design Impermanente* (pp. 241-252). Guida Editori.
- Cologni, F. (2018). Prefazione. In U. La Pietra, *Fatto ad arte. Né arte né design. Scritti e disegni (1976-2018)* (pp.9-11). Marsilio.
- De Giorgi, M. (1995). Ponti/Zanuso. In M. De Giorgi (Ed.), *45-63. Un museo del disegno industriale in Italia* (pp. 78-89). Abitare Segesta.
- Ferrara, M. (2018). Design e territorio nella storia del design italiano tra gli anni '50 e '80. In M. Parente & C. Sadini (Eds.), *D4T – Design per i Territori. Approcci, metodi, esperienze* (pp. 40-51). LISt Lab.
- Finessi, B., & Meneguzzo, M. (Eds.). (2007). *Bruno Munari*. Silvana editoriale.
- Follesa, S. (2013). *Design & identità. Progettare per i luoghi*. FrancoAngeli.
- Gambardella, C. (2020). *Handmade in Italy*. Altralinea.
- Guida, E. (2006). *Roberto Mango. Progetti, realizzazioni, ricerche*. Electa Napoli.
- Koenig, G. K. (1981). Dov'è l'artigiano? Ottagono, 62, 117-120. In G. K. Koenig, (1991), *Il design è un pipistrello. ½ topo e ½ uccello* (pp. 44-48). La Casa Usher.
- La Pietra, U. (1984/2014). *#5 classico contemporaneo* [Video]. Vimeo. https://vimeo.com/119102797#_=_
- La Pietra, U. (Ed.). (1999). *Oggetti della Memoria. Collezione di oggetti per il merchandising museale destinata agli Ecomusei dell'ardesia e della pietra leccese*. Edizioni Quadrato Milano.
- La Pietra, U. (2014). *Progetto Disequilibrante*. Corraini.
- La Pietra, U. (2015). *Abitare l'arte. Ricerche e opera nelle arti applicate e nel design*. Corraini.
- La Pietra, U. (2018). *Fatto ad arte. Né arte né design. Scritti e disegni (1976-2018)*. Marsilio.
- La Pietra, U. (2021). *Storie con Artigiani. 1987-2019*. Manfredi Edizioni.
- Lista, G., & Maseoro, A. (Eds.). (2009). *Futurismo 1909-2009. Velocità + Arte + Azione*. Skira.
- Magnaghi, A. (2000). *Il progetto locale. Verso la coscienza di luogo*. Bollati Boringhieri.

- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*. The MIT Press.
- Margolin, V. (1995). Design History or Design Studies: Subject Matter and Methods. *Design Issues*, 11(1), 4-15.
- Margolin, V., (2005). A World History of Design and the History of the World. *Journal of Design History*, 18(3), 235-243.
- Margolin, V. & Margolin, S. (2002). A "Social Model" of Design: Issues of Practice and Research. *Design Issues*, 18(4), 24-30.
- Micelli, S. (2011). *Futuro artigiano. L'innovazione nelle mani degli Italiani*. Marsilio.
- Parente, M., & Sadini C. (Eds.). (2016). *PAD Journal Design for Territories*, 13(10). <https://www.padjournal.net/new/pad-19-2020-december-vol-13-3/>.
- Parente, M., & Sadini, C. (Eds.). (2018). *D4T – Design per i Territori. Approcci, metodi, esperienze*. LISt Lab.
- Terraroli V, (2009). "Futurismo, arti decorative e quotidianità". In G. Lista & A. Maseoro (Eds.), *Futurismo 1909-2009. Velocità + Arte + Azione* (pp. 419-451). Catalogo della mostra a Palazzo Reale di Milano, 6 febbraio – 7 giugno 2009, Skira.
- Villari, B. (2012). *Design per il territorio. Un approccio community centred*. FrancoAngeli.
- Zelatore, R. (Ed.). (2007). *Souvenir di Vietri sul Mare. Ceramiche di Ugo La Pietra*. Catalogo della mostra nella Galleria Cristiani, Torino, 6-21 novembre 2007.

Online archives

- Gio Ponti official web site: <https://www.gioponti.org>
- Ugo La Pietra: <https://ugolapietra.com>

ACCESSIBILITY DESIGN: ORIGINI ED EVOLUZIONE DI UN CONCETTO

Dina Riccò

Politecnico di Milano

Abstract

The contribution outlines a concise chronology of the key milestones in the use of the term “accessibility” in design, marked by major Italian, European, and international regulations, as well as theories and contexts of application.

It is only recently that the concept of accessibility has been applied to design. It was certainly not a priority in ancient cultures and societies (Martincigh, 2021), not even during the Humanist period, when humanity was placed at the center. Up until modern architecture, accessibility in design was not considered; the focus was on an idealized human, not a “real” one — a “typical person” with standardized measurements.

The paper highlights the shift from the concept of access to that of accessibility, as well as the differences and specificities among related terms: accessible design, universal design, inclusive design, and design for all. It questions whether these terms can be considered synonyms, explores their principles and methodologies, and assesses which expression is most appropriate in specific contexts and sectors.

The contribution clarifies why and when the term “Accessible Design” should be applied, referencing the requirements outlined in related regulations and guidelines, from the WCAG (Web Content Accessibility Guidelines, 1999/2023) to Italy’s *Legge Stanca* (January 9, 2004), the country’s first law on digital content accessibility, and ISO Guide 71 (2001/2014). Compared to other terms, Accessible Design places greater emphasis on sensory aspects, their limitations, and strategies for enhancing the perceptibility of information. This makes the Accessible Design approach particularly suitable for communication design artifacts, which are designed to be seen, heard, or touched.

It is evident that accessibility in design represents a relative concept, centered on the relationship between individuals and the physical environment (Iwarsson & Ståhl, 2003). However, there is no international consensus on the meaning of accessibility in design, a paradoxical situation that risks diminishing overall accessibility for the public and users. Achieving a shared understanding of the concept would make it easier to measure and evaluate the effectiveness of solutions (Persson et al., 2015).

Keywords

Accessibility, Accessible design, Sensory design, Barrier-free

Dall’accesso all’accessibilità

Per conoscere il significato della parola “accessibilità” i dizionari non sono sufficienti, non consentono di dirimere le ambiguità, tanto che fino a un quindicennio fa la parola non compariva neppure fra i lemmi (Diodati, 2007), e le recenti definizioni ora presenti sono generiche, tautologiche, ripiegate su sé stesse: “Accessibilità è l’essere accessibile, possibilità di facile accesso”, sono le definizioni che troviamo nei dizionari Treccani, De Mauro, Hoepli e altri.

È condiviso invece il significato di “accesso”, come possibilità di entrare, di accedere, in un luogo, un edificio, uno spazio, ed è da questo che partono le prime definizioni riportate nelle norme che riguardano gli edifici pubblici, al fine di favorire l’ingresso e la partecipazione delle persone con disabilità.

Nel seguito ricostruiamo una sintetica cronologia delle tappe salienti, scandite dalle principali norme italiane, europee e internazionali.

1959, 1960 / Consiglio d’Europa,

“Raccomandazioni riguardanti il riadattamento degli invalidi”,

Strasburgo, luglio 1960.

La raccomandazione fa riferimento al “Regolamento degli edifici pubblici allo scopo di rendere l’accesso più facile agli handicappati fisici” (aprile 1959), invitando insistentemente le autorità pubbliche a concepire edifici facilmente accessibili, inoltre elenca ed esemplifica i provvedimenti utili per facilitarne l’accesso agli edifici pubblici alle persone con disabilità fisiche (ad esempio: porte di larghezza sufficiente per poltrone a rotelle, soglie allo stesso livello, ecc.) (Barriere architettoniche, 1969)¹.

Per la prima volta il Consiglio d’Europa rileva l’importanza di rendere gli edifici “fisicamente” più facilmente accessibili, proponendo misure per costruire o adattare gli edifici pubblici.

1961 / American standard specifications for making buildings and facilities accessible to, and usable by, the physical handicapped (ANSI A117.1-1961) (Grigg, 2008)².

Negli Stati Uniti sono definiti i primi standard per la progettazione di edifici senza barriere, a seguito di una ricerca condotta dal 1955 presso l’Università dell’Illinois. Lo standard – che diviene legge nei vari stati in tempi diversi, comunque a partire dal 1968 – prevedeva indicazioni su: caratteristiche delle sedie a rotelle, parcheggi, rampe, ingressi, percorsi,

superfici dei pavimenti, porte, scale, ascensori, servizi igienici, telefoni, fontane d'acqua. Prevedono inoltre indicazioni anche per le persone con disabilità sensoriali relativamente ai segnali d'allarme che devono (come prescrivono le attuali normative) essere proposti in almeno due modalità contemporanee, sonore e visive, in modo da consentire l'accesso all'informazione a persone cieche e sorde. Già nel documento del 1961 leggiamo:

Warning Signals

- 5.13.1. Warning signals of sound should have counterparts or be simultaneously accompanied by light signals for the deaf hard of hearing.
- 5.13.2. Warning signals of light should have counterparts or be simultaneously accompanied by distinct sound signals for the blind (p. 11, A117.1).

1965 / Conferenza di Stresa: “Gli invalidi e le barriere architettoniche”

Dal 17 al 20 giugno 1965 si tiene a Stresa un'importante conferenza internazionale, sui criteri di progettazione adeguati all'uso di persone invalide, a cui partecipano 20 paesi europei, oltre agli Stati Uniti e all'India, organizzata dall'Associazione Nazionale Mutilati ed Invalidi del lavoro. La conferenza era finalizzata a sensibilizzare le istituzioni e l'opinione pubblica sulle difficoltà che le persone invalide incontrano per muoversi con i mezzi di trasporto, nelle città e all'interno degli edifici, causate da erranee soluzioni progettuali. Tali ostacoli vennero definiti *barriere architettoniche*. È la prima testimonianza italiana di un interesse sul tema (Mura, 2007; Steffan, 2006),³ nella mozione conclusiva si propone quanto segue:

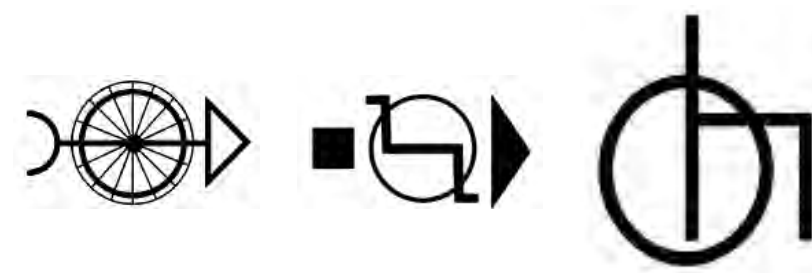
- formazione di commissioni internazionali e nazionali di studio;
- organizzazione di conferenze di studio;
- informazione al pubblico mediante stampa, radio e tv;
- adozione di provvedimenti legislativi urbanistici che indichino norme fondamentali di rispetto per la costruzione di strade, edifici pubblici e privati, mezzi di trasporto;
- inserimento dello studio del problema delle barriere architettoniche nelle Università e negli Istituti specializzati. (Mura, 2007)

1967, 1968 / Circolare n. 4809 del 19 giugno 1968

del Ministro dei lavori pubblici:

*Norme per assicurare la utilizzazione degli edifici sociali da parte dei minorati fisici e per migliorarne la godibilità generale.*⁴

[1] Simboli di accesso.
A sinistra: del New York Bureau of Medical Rehabilitation (1967 ca.). In centro del Canadian Committee on Building Standards (1967 ca.). A destra: di Paul Arthur, “Wheelchair Sign” progettato per Montreal Expo 67 (1967 ca.). Fonte: Guffey (2015)



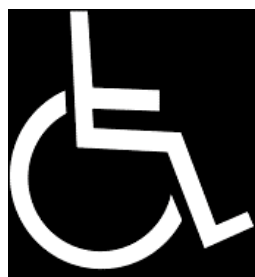
La conferenza di Stresa ha avuto il merito di attivare le istituzioni. La circolare del 1968 impone che le norme ivi indicate per l'eliminazione delle “barriere architettoniche” – con le quali s'intende ogni ostacolo fisico che possa trovarsi negli edifici (il concetto è per la prima volta introdotto nelle norme italiane) – trovino applicazione in tutti gli edifici di uso pubblico di nuova costruzione o esistenti. Le norme fanno seguito a una precedente circolare (n. 425 del 20 gennaio 1967) in cui si richiamò l'attenzione sulla necessità di eliminare le “barriere architettoniche”, ed indicano i requisiti e le dimensioni ottimali di parti esterne (ad es. parcheggi) ed interne (percorsi, scale, porte, ecc.) degli edifici.

1969 / ISA. International Symbol of Access

Nel 1969 l'organizzazione internazionale per la disabilità – Rehabilitation International (RI) – durante il World Congress, formalmente adotta l'International Symbol of Access. Già negli anni immediatamente successivi iniziano a proliferare sistemi di simboli locali per contrassegnare l'accesso ai servizi per disabili [1]: in nord Europa, nel Regno Unito, in Canada, negli Stati Uniti, in Australia, ogni paese sviluppa un diverso simbolo (Guffey, 2015). La RI promuove pertanto l'ideazione di un nuovo simbolo che possa essere unico, e internazionalmente riconosciuto.

Il nuovo pittogramma nasce nel contesto del design scandinavo, progettato nel 1968 da Susanne Koefoed, studentessa danese, durante un seminario estivo di design a Stoccolma (Koefoed, 2012),⁵ con un pittogramma che rappresenta una sedia a rotelle. Il pittogramma presentato è modificato da Karl Montan (presidente della ICTA, Commissione internazionale per gli ausili tecnici della RI), il quale “umanizza” il segno aggiungendo semplicemente un cerchio: con esso muta il significato, nella carrozzina ora si vede una persona [2].

In un decennio il simbolo diviene universale, grazie all'International Organization for Standards (ISO) di Ginevra che ha approvato e



[2] Susanne Koefoed: Access Symbol (1968 ca.). A destra versione modificata da Karl Montan e ancora oggi in uso. Fonte: Guffey (2015). Vedi anche Rehabilitation International (RI): <https://www.riglobal.org/about/intl-symbol-of-access/>

inserito il simbolo fra gli standard, all'essere in seguito, nel 1974, stato adottato dalle Nazioni Unite, e all'aiuto di 3M Corporation che stampò una grande quantità di adesivi spediti in tutto il mondo.⁶

Dopo quarant'anni d'uso il pittogramma – anche con le attuali manifestazioni di riformulazione dinamica [3]⁷ – è tra i segni grafici più universalmente riconosciuti (Guffey, 2015), pur fissando nell'opinione pubblica l'idea che disabile è una persona con una difficoltà legata alla mobilità, eludendo la varietà delle disabilità, in particolare sensoriali e cognitive.

1985/1996 European Concept of Accessibility

È uno studio sulla legislazione e la pratica dell'accessibilità che inizia nel 1985, su richiesta dell'ufficio "Action in Favour of Disabled People" della Comunità Europea, che porta a una prima edizione di manuale europeo con criteri e standard di accessibilità dal titolo "European Manual for Accessibility" (1990) e successivamente alla pubblicazione "European Concept for Accessibility (ECA)" (1996), fino all'edizione del 2003. Non è documentato l'anno di primo utilizzo della parola accessibilità nello studio, comunque ricompreso fra il 1985 e il 1990.

Nel documento l'accessibilità è semplicemente definita: "Accessibility is an essential attribute of a "person-centred", sustainable built environment". Si precisa che i criteri di accessibilità sono da determinarsi sulle caratteristiche umane, considerando che le persone sono diverse, nessuno corrisponde alla persona media, ognuno si discosta dalla media per l'altezza, la vista, l'udito, la forza, la velocità, ecc. Proprio le differenze dovrebbero essere il criterio per progettare l'ambiente costruito (ECA, 1996). L'ECA, fa propri i principi dell'*universal design*.

[3] Copertina del n. 10/1968 della rivista svedese "Form", in alto a sinistra il pittogramma di Susanne Koefoed, ancora senza "testa", ed è commentato nell'editoriale, l'intero numero è dedicato "Living with Disability". Fonte: Guffey (2015)



1989 / DM n. 236 del 14 giugno 1989:

Prescrizioni tecniche necessarie a garantire l'accessibilità, l'adattabilità e la visitabilità degli edifici privati e di edilizia residenziale pubblica sovvenzionata e agevolata, ai fini del superamento e dell'eliminazione delle barriere architettoniche.

Il Decreto definisce regole, misure e standard di progettazione nell'edilizia residenziale sia pubblica che privata. Sono introdotti i concetti di accessibilità, adattabilità e visitabilità di un edificio e definita per la prima volta in una norma italiana il termine accessibilità. Nel decreto leggiamo:

Per accessibilità si intende la possibilità, anche per persone con ridotta o impedita capacità motoria o sensoriale, di raggiungere l'edificio e le sue singole unità immobiliari e ambientali, di entrarvi agevolmente e di fruirne spazi e attrezzature in condizioni di adeguata sicurezza e autonomia.

Qui il concetto di barriera architettonica e di accessibilità vengono estesi, non più limitati ad ostacoli fisici e difficoltà motorie, ma comprensivi degli ostacoli percettivi, nel Decreto per barriera architettonica infatti s'intende anche:



[4] Simbolo Accessibilità con figura e bordo bianco su sfondo azzurro. Fonte: Suppl. G.U. 27.9.1996, rispettivamente All. A, B, C, del DPR 503/1996

la mancanza di accorgimenti e segnalazioni che permettono l'orientamento e la riconoscibilità dei luoghi e delle fonti di pericolo per chiunque e in particolare per i non vedenti, per gli ipovedenti e per i sordi" (Art. 2/c).

Il passaggio dal concetto di accesso a quello di accessibilità avviene pertanto nel ventennio che intercorre tra il 1969 e il 1989. È ancora applicato alla relazione con l'ambiente costruito, ma in questo passaggio muta in parte il significato di "essere accessibile". L'accessibilità, nell'essere caratteristica di un qualcosa – fin qui di uno spazio, ambiente, edificio – sposta il suo centro sulla persona (ECA, 1996), è come se dall'accesso all'accessibilità s'invertisse la direzione da ambiente/persona a persona/ambiente.

1996 / D.P.R. n. 503 del 24 luglio 1996, n. 503:

"Regolamento recante norme per l'eliminazione delle barriere architettoniche negli edifici, spazi e servizi pubblici".

Nel Regolamento sono per la prima volta indicati i contrassegni, con i rispettivi simboli grafici (pittogrammi), da collocare negli edifici e nei mezzi di trasporto privi di barriere. Sono indicati tre pittogrammi il primo dei quali coincide con il simbolo di accesso progettato nel 1969, ma che ora è detto di "accessibilità": il simbolo di accessibilità, il simbolo di accessibilità condizionata, e il simbolo internazionale di accesso alla comunicazione per le persone sorde. Quest'ultimo da collocare in prossimità di ascensori, uffici, sale per riunioni, conferenze, spettacoli, ecc. che assicurano servizi di comunicazione per le persone sorde [4].

2004 / Legge n. 4 del 9 gennaio 2004:

"Disposizioni per favorire l'accesso dei soggetti disabili agli strumenti informatici".

Con la cosiddetta Legge Stanca il concetto di accessibilità viene esteso all'informazione, tutte le norme precedenti riguardavano gli ostacoli

presenti nell'ambiente, in spazi ed edifici. Nella Legge, e nel contesto della stessa, l'accessibilità è così definita:

"accessibilità": la capacità dei sistemi informatici, nelle forme e nei limiti consentiti dalle conoscenze tecnologiche, di erogare servizi e fornire informazioni fruibili, senza discriminazioni, anche da parte di coloro che a causa di disabilità necessitano di tecnologie assistive o configurazioni particolari" (Art. 2/a).

2006 Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità.

La convenzione segna un importante traguardo, condiviso dalla comunità internazionale, per offrire pari opportunità alle persone con disabilità riconoscendo la disabilità come un concetto risultato dell'interazione della persona con l'ambiente, pertanto un'adeguata progettazione dell'ambiente, e dell'informazione, può consentire alla persona disabile la piena partecipazione alla vita sociale su base di uguaglianza.

Inserisce l'accessibilità fra i principi generali (Art. 3/f), alla quale dedica un intero articolo (Art. 9), di cui riportiamo nel seguito solo un estratto, per accessibilità s'intende l'adozione di:

misure adeguate a garantire alle persone con disabilità, su base di uguaglianza con gli altri, l'accesso all'ambiente fisico, ai trasporti, all'informazione e alla comunicazione, compresi i sistemi e le tecnologie di informazione e comunicazione, e ad altre attrezzature e servizi aperti o forniti al pubblico, sia nelle aree urbane che in quelle rurali", applicabili, tra l'altro, "(b) ai servizi di informazione, comunicazione e altri, compresi i servizi informatici e quelli di emergenza" (Art. 9).

Con la Legge Stanca e la successiva Convenzione ONU si amplia pertanto l'ambito di applicazione delle norme e dei requisiti sull'accessibilità, comprendendo l'informazione e la comunicazione.

2016 / Direttiva UE n. 2102 del 26 ottobre 2016:

relativa all'accessibilità dei siti web e delle applicazioni mobili degli enti pubblici.

Obiettivo della Direttiva è quello di rendere più accessibili siti web e applicazioni degli enti pubblici, e di uniformare le norme all'interno dell'Unione, e l'ente pubblico dovrebbe fornire una "dichiarazione di

accessibilità” (punto 44), compito attualmente assegnato ad AGID (Agenzia per l’Italia Digitale), che definisce le Linee Guida di accessibilità. La definizione di accessibilità indicata nella Direttiva è la seguente:

Nel contesto della presente direttiva il concetto di accessibilità dovrebbe essere inteso come principi e tecniche da rispettare nella progettazione, nella costruzione, nella manutenzione e nell’aggiornamento di siti internet e di applicazioni mobili per rendere il loro contenuto più accessibile agli utenti, in particolare alle persone con disabilità (punto 1).

La Direttiva inoltre precisa quattro principi di accessibilità, ovvero: *percepibilità, utilizzabilità, comprensibilità, e solidità* (punto 37). L’ente pubblico è tenuto a fornire una “dichiarazione di accessibilità” relativa alla conformità dei propri siti web e applicazioni mobili (punto 44).

2018 / Linee guida per la redazione del Piano di eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A) nei musei, complessi museali, aree e parchi archeologici, pubblicate il 6 luglio 2018.

Le linee guida recepiscono i dettati della Convenzione ONU sui diritti delle persone con disabilità di accesso alla cultura, il Ministero per i beni e le attività culturali emana pertanto strumenti normativi che interpretano l’accessibilità “in chiave multidimensionale” in cui il concetto di barriera architettonica comprende, oltre agli *ostacoli fisici*, anche gli *ostacoli percettivi* quando siamo:

in “mancanza di accorgimenti e segnalazioni che permettano a *chiunque* l’orientamento, la riconoscibilità dei luoghi nonché la comprensione dei contenuti e delle attività culturali che costituiscono la ragion d’essere del museo” (p. 2).

Nell’Allegato 3/Glossario al lemma accessibilità è riportata la stessa definizione data dalla Convenzione ONU.

2019 / Direttiva UE n. 882 del 17 aprile 2019: Requisiti di accessibilità dei prodotti e dei servizi.

Questa Direttiva europea – chiamata *European Accessibility Act* (2019) – è di grande interesse per i progettisti perché indica i requisiti minimi che un’ampia gamma di prodotti e servizi immessi sul mercato a partire dal 28 giugno 2025 dovrà rispettare, dovranno inoltre essere possibilmente

accompagnati da indicazioni d’uso e dalle caratteristiche di accessibilità.

L’Allegato I della Direttiva in particolare indica i requisiti per:

- le informazioni sull’uso del prodotto (sia sul prodotto, sia mediante altri mezzi come un sito web);
- la progettazione di interfacce utente;
- i servizi di assistenza.

Requisiti ricorrenti richiesti per i vari tipi di informazioni che ci preme rilevare sono:

- essere disponibili attraverso più di un canale sensoriale;
- essere presentate in modo comprensibile;
- essere presentate agli utenti in modalità percepibili” (All. 1).

In sintesi possiamo dire che norme, dizionari, studi definiscono l’accessibilità come:

- una *capacità* (Legge Stanca, 2004);
- una *misura* (Art. 9 della Convenzione ONU, 2006);
- una *proprietà* (Diodati, 2007);
- una *condizione* (MiBACT, nel *Piano strategico di sviluppo del turismo 2017-22*, riferita sia all’accessibilità fisica, sia culturale);
- una *caratteristica* (Sabatini et al., 2022; La Pietra, nel catalogo dell’Osservatorio Accessibilità, dell’Ordine degli Architetti di Roma, 2021).

Vivere l’accessibilità, per le persone, è comunque anche altro, qualcosa di più. Abbiamo posto la domanda ai nostri studenti del corso di laurea magistrale in Design della comunicazione, che con un progetto audio-video dal titolo “Accessibilità è...”, hanno cercato di rispondere con una propria interpretazione, le accezioni emerse sono sintetizzabili nei titoli seguenti:⁸

- è emozione condivisa;
- è conoscenza;
- è coinvolgimento;
- è giocare insieme;
- è consapevolezza;
- è coinvolgere tutti nella cultura.

Dall’*universal design* all’*accessible design*

L’evoluzione delle norme mostra che il concetto di accessibilità, inteso come raggiungibilità e fruibilità di spazi, luoghi, architetture, è

un concetto recente nella storia del progetto. Non era certamente fattore prioritario delle culture e delle società antiche (Martincigh, 2021, p. 12), quando prioritarie erano la sicurezza e la difesa del territorio dal nemico, e anche in seguito, nell’umanesimo, quando l’uomo è posto al centro, l’accessibilità non è ancora considerata, riferimento è un uomo/donna ideale. Ricordiamo l’“Uomo vitruviano” disegnato da Leonardo, che diventa simbolo e riferimento per un’architettura appunto a misura d’uomo; fino all’architettura moderna con il “Modulor” di Le Corbusier nel 1948 (e 1955) – una scala di proporzioni – rivolta a un uomo ideale, non “reale”, e la manualistica che segue, su cui si sono formate generazioni di architetti, me compresa, nella seconda metà del secolo scorso, è dedicata a un “uomo medio”, con misure standardizzate (Martincigh, 2021). Riferirsi all’uomo medio significa però, considerare a un numero circoscritto di persone – come già aveva fatto notare l’European Concept of Accessibility – perché la gran parte di noi è sopra o sotto queste dimensioni medie, e ha caratteristiche specifiche che lo differenziano.

Lucia Martincigh, nell’Osservatorio sull’Accessibilità dell’Ordine degli architetti di Roma (2021), schematizza l’evoluzione dell’approccio progettuale in epoca moderna, in tre fasi, ovvero:

- 1. si è passati dalla *progettazione per un’utenza standard*, astratta, ideale per pochi;
- 2. a una *progettazione su misura* e specifica per persone con disabilità;
- 3. infine, nella fase attuale, a una *progettazione per un’utenza ampliata*, considerando che se uno spazio, un oggetto, un’informazione è utilizzabile e fruibile da persone che hanno difficoltà, a maggior ragione faciliterà a tutti la fruizione.

Quest’ultimo approccio al progetto di architettura, di design di oggetti, servizi, comunicazioni, che amplia il raggio dei propri utenti di riferimento, è diversamente nominato, le espressioni in uso, talvolta intese come sinonimi, sono le seguenti [Tab. 1]:

1. *Universal design*, identifica l’approccio americano, il termine è stato coniato dall’architetto Ronald Mace nel 1985, per indicare “la progettazione di prodotti o ambienti utilizzabili da tutti, nella maggior estensione possibile, senza necessità di adattamenti o ausili speciali”.⁹

	Dove	Chi	Quando	Principi/Definizioni
Universal Design	USA	Arch. Ronald Mace	1985	“la progettazione di prodotti o ambienti utilizzabili da tutti, nella maggior estensione possibile, senza necessità di adattamenti o ausili speciali”. “The design of products and environments to be usable by all people, to the greatest extent possible, without the need for adaptation or specialized design.” <u>7 Principi (1997)</u> 1. Utilizzo equo e non discriminatorio; 2. Utilizzo flessibile; 3. Utilizzo semplice e intuitivo; 4. Riconoscibilità; 5. Tolleranza dell'errore; 6. Contenimento dello sforzo fisico; 7. Misure e spazi adeguati. ¹⁰
Accessible Design	CH	ISO/IEC (Guide 71)	2001	“il design finalizzato sul principio di estendere il design standard a persone con qualche tipo di limitazione delle prestazioni, massimizzare il numero di potenziali clienti che possono utilizzare prontamente un prodotto, edificio o servizio” “design focussed on principles of extending standard design to people with some type of performance limitation to maximize the number of potential customers who can readily use a product, building or service” ¹¹
Design for All	EU	IEDD (Istituto Europeo per il Design e la Disabilità)	2004	“Design for All è il design per la diversità umana, l’inclusione sociale e l’uguaglianza. [...] Lo scopo del <i>Design for All</i> è facilitare per tutti le pari opportunità di partecipazione in ogni aspetto della società. Per realizzare lo scopo, l’ambiente ed esige il coinvolgimento degli utenti finali in ogni fase del processo progettuale”. ¹²
Inclusive Design	UK	British Standards Institute	2005	“La progettazione di prodotti e/o servizi tradizionali che siano accessibili, e utilizzabili, da quante più persone ragionevolmente possibili... senza la necessità di adattamenti speciali o di progettazioni specializzate”. “The design of mainstream products and/or services that are accessible to, and usable by, as many people as reasonably possible... without the need for special adaptation or specialised design.” ¹³

[Tab. 1] La tabella schematizza le quattro principali espressioni utilizzate per indicare il progetto rivolto ad un’utenza ampliata, con i relativi autori, luoghi, date, definizioni e principi

2 *Design accessibile*, è stato definito all’interno della Guida ISO 71 a Ginevra nel 2001, come “il design finalizzato sul principio di estendere il design standard a persone con qualche tipo di limitazione delle prestazioni, massimizzare il numero di potenziali clienti che possono utilizzare prontamente un prodotto, edificio o servizio”.¹⁴

3. *Design for all*, è il nome utilizzato nell’approccio europeo, un concetto adottato dall’Istituto Europeo per il Design e la Disabilità (EIDD) nel 1995 a Barcellona, durante l’Assemblea annuale, e definito nel 2004 come: “[...] il design per la diversità umana, l’inclusione sociale e l’uguaglianza”.¹⁵

4. *Inclusive design*, rappresenta l’approccio britannico, definito nel 2005 dal British Standards Institute come: “La progettazione di prodotti e/o servizi tradizionali che siano accessibili, e utilizzabili, da quante più persone ragionevolmente possibili [...] senza la necessità di adattamenti speciali o di progettazioni specializzate”.¹⁶

Cosa hanno in comune questi approcci? Le quattro espressioni pur con origini, anche geografiche, diverse, sono tutte finalizzate a favorire prioritariamente l’accessibilità, di spazi, prodotti, sistemi interattivi, comunicazioni.

Non è altrettanto facile individuare in cosa invece differiscono. È interessante la precisazione proposta dal team di ricerca Microsoft, nelle linee guida *Inclusive* (2016) in cui l’una (*accessibility*) è definita una “caratteristica”, mentre l’altra (*inclusive design*) un “metodo”:

An important distinction is that accessibility is an attribute, while inclusive design is a method. And while practicing inclusive design should make your products more accessible, it’s not a process for meeting all accessibility standards. Ideally, accessibility and inclusive design work together to make experiences that are not only compliant with standards, but truly usable and open to all.¹⁷

Tuttavia va evidenziato che anche l’accessibilità, quando diviene qualità del design – accessibility design – è metodo e disciplina.¹⁸

Nella Guida ISO 71 (nella versione del 2001), si precisa che: “Termini come *design per tutti*, *design senza barriere*, *design inclusivo* e *design transgenerazionale* sono usati in modo simile ma in contesti diversi”.

Quali sono i diversi contesti la Guida ISO 71 non lo precisa, ma osservando i contenuti, in particolare le Tabelle che vengono redatte con i fattori da considerare per definire gli standard di un design accessibile,¹⁹ notiamo che tre (su sette) di queste tabelle riguardano artefatti specifici del design della comunicazione, in particolare:

Table 1. Information, labelling, instructions and warnings.

Table 2. Packaging: opening, closing, use and disposal.

Table 5. User interface, handling, controls and feedback.

Le abilità umane da considerare per la definizione di standard in queste categorie di artefatti, sono distinte in quattro gruppi [5]:

- 1. Abilità sensoriali (vedere, udire, toccare, gustare/odorare, equilibrio);
- 2. Abilità fisiche (destrezza, manipolazione, movimento, forza, voce);
- 3. Abilità cognitive (intellettive/memoria, linguaggio/alfabetizzazione);
- 4. Allergie (al cibo, respiratorie).

Factors to consider in standards clauses on information (labelling, instructions and warnings)	Human abilities												
	9.2 Sensory					9.3 Physical					9.4 Cognitive		9.5 Allergy
	Seeing 9.2.1	Hearing 9.2.2	Touch 9.2.3	Taste/ smell 9.2.4	Balance 9.2.5	Dexterity 9.3.1	Manipulation 9.3.2	Movement 9.3.3	Strength 9.3.4	Voice 9.3.5	Intellect/ memory 9.4.2/3	Language/ literacy 9.4.4	Contact/ food/ respiratory
8.2 Alternative format													
8.3 Location/layout													
8.4 Lighting/glare													
8.5 Colour/contrast													
8.6 Size/style of font													
8.7 Clear language													
8.8 Symbols/drawings													
8.9 Loudness/pitch													
8.10 Slow pace													
8.11 Distinctive form													
8.12 Ease of handling													
8.13 Expiration date marking													
8.14 Contents labelling													
8.15 Surface temperature													
8.16 Accessible routes													

[5] Fattori da considerare nella definizione di standard di accessibilità relativi all’informazione. Fonte: Guida ISO 71/2001

In sostanza un fattore che sembra caratterizzare il Design accessibile – rispetto agli altri approcci – è l’attenzione che viene posta agli aspetti percettivi, ai loro limiti, a come favorire una migliore percettibilità delle informazioni. Ciò lo rende particolarmente applicabile agli artefatti del design della comunicazione che sono artefatti da vedere, da ascoltare, da toccare, da azionare. Sono libri, sono video, sono interfacce, ecc.

Lo stesso possiamo rilevare nelle WCAG (Web Content Accessibility Guidelines, 1999/2023),²⁰ fondate sui quattro principi della Direttiva UE 2102/2016 sopra citati, tra cui la *percepibilità*, che definisce le linee guida delle caratteristiche sensoriali dei componenti (punto 1.3.3.), quali forma, colore, dimensione (di testi e immagini), posizione visiva, orientamento, suono.

Un approccio accessibile per il design della comunicazione

Applicare un approccio accessibile nel design della comunicazione significa – coerentemente alle linee guida dell’European Accessibility Act (2019) – rendere fruibile uno stesso contenuto su più supporti e con più modalità sensoriali, e conseguentemente lavorare sulla traduzione sine-stesica dei contenuti (Riccò, 2023; Carlucci, 2023).

Porto due esempi: il primo pionieristico, ha aperto in Italia l’applicazione di principi di accessibilità nel progetto di un sistema di comunicazione pubblico; l’altro attuale, sempre nel contesto della comunicazione pubblica, ma audiovisiva.

Il primo caso si riferisce al *Progetto Lettura agevolata* promosso e realizzato dal Comune di Venezia (2000-2010) (Baracco, 2005),²¹ con il fine di facilitare la fruizione dei servizi pubblici, la lettura dell'ambiente urbano, l'accesso alla cultura, alle persone con ridotte capacità visive; oltre che di sensibilizzare su questi temi le istituzioni, i progettisti e la collettività. Un progetto all'epoca estremamente innovativo che ancor oggi non trova eguali per l'articolazione e la completezza degli aspetti affrontati, calati su diverse scale di comunicazione – dal territorio al libro – e con una varietà di artefatti: mappe e segnaletica, una collana di libri a grandi caratteri, libri tattili e audio, ausili per la lettura (ingranditori, un tastierone, un set di etichette, ecc.) per facilitare l'uso del computer [6].

Il messaggio, e la richiesta, rivolta ai progettisti è quello di aver consapevolezza di quanto le scelte grafiche e tipografiche possano essere determinanti per facilitare a tutti la lettura, e della variabilità delle capacità percettive di una persona nel corso della vita.

Il secondo esempio riguarda il lavoro di Rai accessibilità (Andriello, 2023) per rendere accessibili e fruibili, a persone con disabilità visive e uditive, contenuti audiovisivi, con sottotitolazioni, audiodescrizioni e traduzioni in Lingua dei segni (LIS). Un compito complesso in particolare quando necessita di essere svolto in tempo reale nelle trasmissioni in diretta. Gli strumenti digitali automatizzati sono d'aiuto, ma occorrono specifiche professionalità.

Queste due esperienze sono alla base della ricerca didattica che stiamo svolgendo con gli studenti del nostro corso di laurea in Design della comunicazione.

Un progetto in particolare *ControSenso* – un progetto espositivo patrocinato dalla Scuola del Design e dal Dipartimento di Design del Politecnico di Milano, con la collaborazione scientifica della Fondazione Istituto dei ciechi di Milano e di Rai Accessibilità – è stato ideato per sperimentare le possibilità vicarie delle informazioni sensoriali, fondato sulla traduzione dei contenuti in modo che siano fruibili in più supporti e con diverse modalità sensoriali, a sostegno di una comunicazione accessibile dell’opera d’arte (Ricciò, ed., 2023).²²

Considerazioni conclusive

Il progetto dell'accessibilità indica evidentemente – come sostengono Susanne Iwarsson e Agneta Ståhl (2003), rispettivamente del Department of Clinical Neuroscience e del Department of Technology and



[6] Il sistema di artefatti comunicativi del *Progetto Lettura Agevolata*.
Fonte: <https://www.letturagevolata.it/>

Society dell'Università di Lund in Svezia – un concetto relativo, in quanto riguarda una relazione, fra le persone e l'ambiente fisico (Iwarsson & Ståhl, 2003). Sull'accezione di accessibilità nel progetto non troviamo tuttavia consenso internazionale e questo rischia paradossalmente di portare al pubblico e all'utente una minore accessibilità complessiva. Condividere il concetto significa anche renderlo più facilmente misurabile e consentire di valutare quanto una soluzione possa essere efficace (Persson et al., 2015).

Nel caso specifico del design della comunicazione progettare con un approccio accessibile significa, tra l'altro – e lo intuiamo dalle indicazioni presenti nella Guida ISO 71/2001 – garantire la percepibilità di un contenuto che sia nel contempo fruibile in modalità sensoriali diverse (Direttiva UE 882/2019).

Per rendere ciò realizzabile, per rendere la vita sociale, professionale, formativa, culturale, in tutti i suoi aspetti, universalmente accessibile a tutti occorre innanzitutto promuovere conoscenza e formazione. Concordo pienamente e mi rendo pertanto portavoce della Raccomandazione del Consiglio Europeo “On the introduction of the principles of universal design into the curricula of all occupations working on the built environment” (Resolution ResAP, 2001),²³ quando raccomanda che nel formulare la politica nazionale ogni paese tenga conto dei principi di progettazione universale e delle misure volte a migliorare l’accessibilità, promuovendo l’attuazione di queste misure da parte delle università e degli istituti d’istruzione superiore e professionale.

Notes

1. Vedi: "Prospettive assistenziali", n. 5-6, gennaio-giugno, 1969 (http://www.fondazionepromozionesociale.it/PA_Indice/005-6/5-6_barriere_architettoniche.htm).
2. La ricerca è riccamente documentata nell'archivio digitale dell'Università dell'Illinois (<https://archon.library.illinois.edu/archives/?p=collections/findingaid&id=5815&q=oliver&rootcontentid=31457>). Qui l'edizione ampliata dello standard (edizione di Settembre 2022): <https://codes.iccsafe.org/content/icca117-12017/american-national-standard>.
3. La mozione conclusiva è pubblicata negli atti della conferenza: AMNIL, *Gli invalidi e le barriere architettoniche*, Atti della Conferenza Internazionale di Stresa, 7-20/06/65, Roma, 1966 (Mura, 2007).
4. https://www.cittametropolitana.bo.it/disabili/Engine/RAServeFile.php/f/normativa/Circolare_Ministero_Lavori_Pubblici_19_giugno_1968_n4809.pdf
5. Studentessa della Art Industry School for Women di Copenaghen, in seguito fusa con la Arts and Crafts School, e divenuta la Denmark's Design School (Koefoed, 2012).
6. <https://www.riglobal.org/about/intl-symbol-of-access/>
7. Il riferimento è all'*Accessible Icon Project* (<https://accessibleicon.org/>) un lavoro di attivismo progettuale che parte con l'ideazione di un pittogramma da distribuire gratuitamente, e da far applicare, che rappresenta una versione dinamica del simbolo di accesso (negli anni seguenti chiamato di accessibilità), ovvero la persona è rappresentata nell'azione di muoversi in autonomia.
8. I progetti sono pubblicati nella pagina YouTube Sinestesielt: <https://www.youtube.com/@Sinestesielt/playlist>, e presentati a questo link di Rai accessibilità: <https://www.rai.it/dl/easyweb/articoli/ACCESSIBILIT-e-8e31f179-8615-4883-bb6b-9a0a361bd05c.html>.
9. La definizione è riportata nella pagina web del *Center for Universal Design* (North Carolina State University), il centro fondato nel 1989 da Ronald Mace (<https://design.ncsu.edu/research/center-for-universal-design/>).
10. <https://design.ncsu.edu/research/center-for-universal-design/>
11. Guide 71/2001 "Guidelines for standards developers to address the needs of older persons and persons with disabilities".
12. <https://www.dfaitalia.it/>
13. La definizione è data dal British Standards Institute. Vedi il sito dedicato dell'University of Cambridge all'indirizzo: <https://www.inclusivedesigntoolkit.com/whatis/whatis.html>
14. Cfr.: Guide 71/2001 "Guidelines for standards developers to address the needs of older persons and persons with disabilities".
15. Cfr.: <https://www.dfaitalia.it/>
16. La definizione è data dal British Standards Institute. Vedi il sito dedicato dell'University of Cambridge all'indirizzo: <https://www.inclusivedesigntoolkit.com/whatis/whatis.html>.
17. Cfr.: Microsoft, 2016 <<https://inclusive.microsoft.design/#InclusiveDesignInAction>>.
18. Ho trattato il tema sulla distinzione terminologica Inclusion/Accessibilità in una sessione di *Accessibility Days* 2022. Cfr. D. Riccò, "Accessibilità e Design. Un percorso per condividere principi, metodi, filosofie di progetto" (2022, video) (<<https://www.youtube.com/@AccessibilityDays>>).
19. Vedi il cap. 7 della Guida ISO 71/2001: Tables of factors to consider to ensure standards provide for accessible design".
20. Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2, W3C Proposed Recommendation (20 July 2023, <https://www.w3.org/TR/WCAG22/>).
21. Vedi: <https://www.letturagevolata.it/>

22. <https://www.sinestesia.it/controsenso>.
23. <https://www.coe.int/en/web/disability/adopted-texts>.

References

- Almici, A., Arengi, A., & Camodeca, A. (2019). *Il valore dell'accessibilità. Una prospettiva economico-aziendale*. FrancoAngeli.
- Andriello, M.C. (2023). Linguaggi audiovisivi accessibili nel servizio pubblico radiotelevisivo Rai. In D. Riccò (Ed.), *Accessibilità museale. Le prospettive per il design della comunicazione* (pp. 52-75). FrancoAngeli.
- Aquario, D., Pais, I., & Ghedin, E. (2017). Accessibilità alla conoscenza e Universal Design. Uno studio esplorativo con docenti e studenti universitari. *Italian Journal of Special Education for Inclusion*, 2, 93-105.
- Baracco, L. (Ed.). (2005). *Questione di leggibilità. Se non riesco a leggere non è solo colpa dei miei occhi*. Comune di Venezia.
- Barriere architettoniche (1969, January-June). *Prospettive assistenziali*, 5-6. http://www.fondazionepromozionesociale.it/PA_Indice/005-6/5-6_barriere_architettoniche.htm.
- Baule, G., & Caratti, E. (Eds.). (2016). *Design è traduzione. Il paradigma traduttivo per la cultura del progetto*. FrancoAngeli.
- Carlucci, L. (2023). La Traduzione accessibile". In D. Riccò (Ed.), *Accessibilità museale. Le prospettive per il design della comunicazione*. FrancoAngeli.
- Comptroller General of the United States (1975). *Further Action Needed to Make All Public Buildings Accessible to the Physically Handicapped*, Washington.
- Diodati, M. (2007). *Accessibilità. Guida Completa*. Apogeo.
- Dolph, E. (2021). The developing definition of universal design. *Journal of Accessibility and Design for All*, 11(2), pp. 178-194.
- Glickman D. S. (Ed.). (1978). *Accessibility standards Illustrated*. Capital Development Board, State of Illinois.
- Grigg, L. (2008). Finding Aid for Accessibility Standards Project File, 1955-74. University of Illinois Archives. <https://archon.library.illinois.edu/archives/?p=collections/findingaid&id=5815&q=oliver&rootcontentid=31457>.
- Guffey E. (2015). The Scandinavian Roots of the International Symbol of Access. *Design and Culture*, 7(3), 357-376.
- Guido, M. R. (2020). *Accessibilità e Patrimonio Culturale. Linee guida al piano strategico-operativo, buone pratiche e indagine conoscitiva*. MiBACT.
- Iwarsson S., & Ståhl, A. (2003). Accessibility, usability and universal design. Positioning and definition of concepts describing person-environment relationships. *Disability and Rehabilitation*, Jan 21, 25(2), 57-66.
- Koefoed, J. (2012, July 15). Skaberen af verdens mest udbredte symbol besøgte gudhjem. <http://www.lisahoyrup.dk/jk/skaberen-af-verdens-mest-udbredte-symbol-bes%C3%B8gte-gudhjem/>
- Lauria, A. (2014). L'Accessibilità come "sapere abilitante" per lo Sviluppo Umano: il Piano per l'Accessibilità. *Techne, journal of technology for architecture and environment*, 7, 125-131.
- Lauria, A. (2017). Progettazione ambientale e accessibilità: note sul rapporto persona-ambiente e sulle strategie di design. *Techne, journal of technology for architecture and environment*, 13, 55-62.
- Lupacchini, A. (2010). *Design olistico. Progettare secondo i principi del DfA*. Alinea.
- Mace, R. L. (1983, October). Architectural Accessibility in North Carolina. The Quest for Barrier Free Design. *NC Insight*, 6 (2-3), 40-47.
- Martincigh, L. (2021). Alcune note sull'evoluzione del concetto di accessibilità. In *Obiettivo accessibilità* (pp. 12-18). Ordine degli Architetti di Roma.

- Mincoletti, G. (2008). *Design accessibile. Esperienze progettuali e didattiche sul tema del Design for all*. Maggioli.
- Mura, A. (2007). Dalle barriere architettoniche all'accessibilità: cultura e formazione intorno ai temi della disabilità. L'integrazione scolastica e sociale. *Rivista pedagogico-giuridica per scuole, servizi, associazioni e famiglie*, n. 6/4, Sett., pp. 366-374.
- Persson, H., Åhman, H., Yngling, A.A., Gulliksen, J. (2015). Universal design, inclusive design, accessible design, design for all: different concepts—one goal? On the concept of accessibility—historical, methodological and philosophical aspects. *Universal Access in the Information Society*, 14, 505-526.
- Riccò D. (2016). The Ways of Synesthetic Translation: Design models for media accessibility". In P. Lloyd, E. Bohemia (Eds.), *Proceedings of DRS 2016 Design + Research + Society Future – Focused Thinking*, International Conference Brighton, UK, 27-30 June 2016, Vol. 3 (pp. 1101-1110). Loughborough University, London.
- Riccò, D. (2017). Synesthetic translations. Theories and practices for design content accessibility. In G. Baule, E. Caratti (Eds.), *Design is Translation: The translation paradigm for the culture of design* (pp. 149-171). FrancoAngeli.
- Riccò, D. (2019). Libri e Booktrailer accessibili. Il design editoriale come bene culturale per tutti. *MD Journal*, 8, 142-155. http://mdj.materialdesign.it/pdf/MDJ_08_affiancate.pdf.
- Riccò, D. (Ed.). (2023). *Accessibilità museale. Le prospettive per il design della comunicazione*. FrancoAngeli.
- Riccò, D. (2024). Accessible experiences. Designing Synaesthetic Access to Culture. In F. Zanella, G. Bosoni, E. Di Stefano, G. L. Iannilli, G. Matteucci, R. Messori, R. Trocchianesi (Eds.), *Multidisciplinary Aspects of Design*. Design! OPEN 2022. Springer Series in Design and Innovation, vol 37. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-49811-4_43.
- Sabatini, F., Coletti, V. & Manfredini, M. (2022), *Dizionario italiano*. Hoepli.
- Sicklinger, A. (Ed.). (2010). *Design e ipovisione. Dalla leggibilità al design multisensoriale*. Maggioli.
- Steffan, I. T. (2006). Barriere architettoniche e Design for All. Quale contributo dell'ergonomia? *Ergonomia*, 6, 18-24.
- Tacca, F. (Ed.). (2017). *Dossier Accessibilità. Unificazione e certificazione* (1).

SPACE DESIGN HISTORY: BEGINNING AND EVOLUTION OF HABITABILITY

Annalisa Dominoni
Politecnico di Milano

Abstract

Design for space emerges as a contemporary phenomenon of expanded design which, due to the pioneering nature of space exploration, has faced many difficulties to assert itself since the beginning of human space flights. The main purpose of this essay is deepening the historical-critical relation between space industry and the matter of habitability to show how design intervened and made its contribution improving the life conditions in space.

Missing to date a history of space design related to interiors of spacecraft and spaceships for different reasons, including the main distrust of engineers about the importance of habitability matter in space that has always been rooted, especially in the beginning of human space flights. Moreover, the objective difficulty to retrieve original documentation because of the secrecy of the space projects compromises the quality of scientific historical research.

Designing for space means starting over, thinking with another logic that is based on physical and behavioral laws very different from those we are used to on earth. Regarding habitability, confinement and reduced gravity have a decisive influence on the design choices and implies specific methodologies, such as User centered design, Use and gesture design, the capacity to predict gestures and movements of the crew in orbit, Behavioral design, as well as prosemic relations with body, objects, and environment.

A space design history requires as well specific methodology, reconstruct the theme of habitability wondering first how to make the history of design for space, how to fill gaps due to the lack of information and scientific sources as well as what parameters to apply to research. This paper is an opportunity to start tracing the history of space design protagonists over time in relation to the most significant artifacts and environment solutions, as well as materials and technologies they have used, considering that the main objective of architects and designers has always been to increase the habitability issues and therefore the comfort and wellbeing of life in space.

Keywords

Spacedesign, spacearchitecture, humanspaceflight, bahavioraldesign, wellbeing

How to make design history for space

The aim of this paper is to trace a history of space design to highlight the revolutionary contribution of design in increasing quality of life and performance in a pioneering industry such as space, dominated by a purely technical-functional design approach.

The beginning of human space exploration is not distinguished by the attention to human factors and a user center design, rather, technological and safety aspects are considered priority to the detriment of comfort and wellbeing. The first modules considered “habitable” as well as the first equipment are very basic and rudimentary solutions in which it is the human being to adapt to the “machine” and not the other way around. It was only much later that the concept of “habitability” was introduced into the human space flight programs, and even today there are many aspects on which design could intervene to improve the living conditions of astronauts.

Reconstructing the issue of the historical-critical relationship between design and space industry is not easy, both because there are still few cases to examine, but above all because of the great difficulty of recovering data very often not available, as covered by industrial and military secrecy. For this reason, an interpretative approach based on images was chosen, rather than on original documents.

The methodology applied is based on the selection and chronological ordering of the most significant cases of architects and designers who gave a decisive contribution to the habitability in space, both from an inspirational and imaginative point of view, that through the design of artifacts, furniture elements, equipment, technical objects, interiors, and environmental solutions more comfortable and efficient.

Space design case studies will be analyzed for the originality of the project, for the innovativeness of technologies and materials, but above all for the attention to behaviors, uses and gestures in relation to the extraordinary environment. All the projects were designed for industrial production, made in unique pieces, and launched into space. In many of them we can reconstruct the story of how the first astronauts lived in space, imagine in which environments and with which objects they interacted, dwell on those of them were decisive for a concrete advancement of habitability, and also on those that from the formal and functional point of view have been strongly conditioned by the two main factors that distinguish life in space: confinement and reduced gravity.



[1] Vostok 1. Interior of the habitat. The configuration is closed to cargo space rather than a habitable module in which the cosmonaut was fixed to the seat without the possibility to move.
(Copyright Public Domain)



[2] Vostok 1. Control panel. It was placed in the center in front of the seat made of basic and rudimentary commands.
(Courtesy Nasa History)

The selection was made with the aim of providing an essential and synthetic synoptic vision, which can highlight the main evolutionary lines that have characterized the history of design for space, considering innovations of technology, good practices, and behaviors as well as successes, and failures.

The parameters applied to historical research can be traced back to a User centered design, Use and gesture design, and Behavioral design

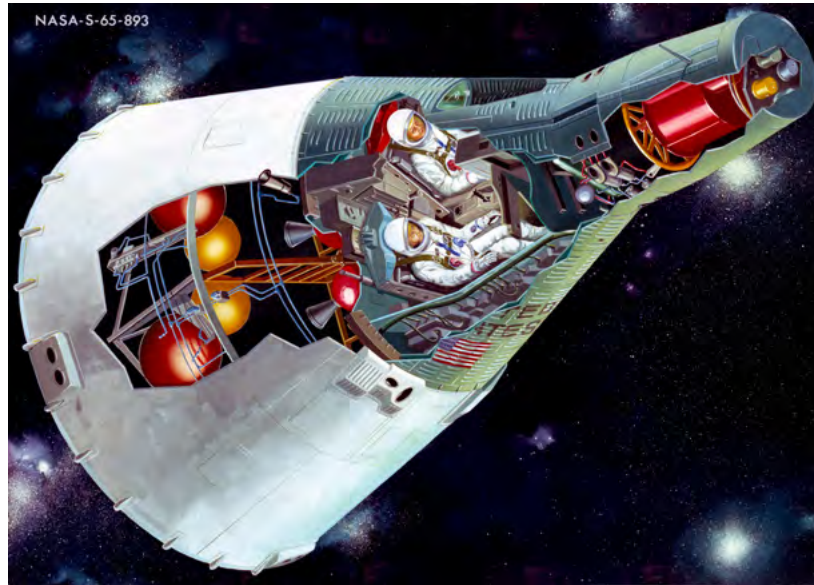
approaches and concern those projects that have distinguished themselves by considering the psycho-physiological, emotional, and perceptive aspects, as well as technical-functional, with the aim of increasing the wellbeing of the crew, and consequently the result of the entire human space mission.

The first human space capsules without design

The beginnings of manned human space exploration included a minimal room that had to mainly meet safety requirements and ensure, as far as possible, survival. Jurj Gagarin, the first man in history who on April 12, 1961, aboard the Vostok, made a complete earth orbit inside a small capsule at a maximum distance of 327 km travelling at a speed of 28.000 km/h and returning to the ground after 108 minutes of flight (Cole, 1995). The Vostok spacecraft consisted of two main elements: a spherical habitable module, complete with piloting instrumentation and an evacuation system; and a biconical section containing the hardware, the braking retrorockets, and the fuel.

The living areas were reduced to the essentials to accommodate only one cosmonaut fixed to the seat, which had therefore poor mobility, and that had to orbit around the earth aboard a remote-controlled spacecraft for a limited time. Only the spherical capsule returned to the ground, which was equipped with a layer of cement and asbestos up to 18 cm thick as a heat shield. The capsule had three relatively large hatches which were used for the entry of the cosmonaut, the launch of the parachute and the assembly of individual instruments. There were three additional hatches that were engaged for earth observation, navigation aid, as well as optical visor (Gagarin, 1961). The cosmonaut was seated in an ejection seat with which he was catapulted from the capsule shortly before landing with a parachute.

What stands out when we look at the image of the interior of the Vostok [1] is a cargo space, rather than a habitable module, in which a seat with straps to fix a human body, a control panel placed in the center in front of the seat [2], and around other essential technical equipment. The coating is rudimentary, in Nomex fabric of light color, and covers the hardware and the aluminum shell of the entire capsule. We are at the beginning of the human space flight in which the cosmonaut is a motionless “accessory” that is placed and fixed inside the capsule without the possibility of moving to test his physical resistance and survival in extreme and unknown conditions. We cannot yet see a contribution by design, nor



[3] Gemini. Cutaway of the habitat. At the beginning of human space exploration the room for astronauts was minimum and uncomfortable. (Courtesy Nasa)

interest in ergonomics or human factors. All the efforts of the team of engineers are aimed at launching the capsule into space and making it go back to analyze the data collected.

Also, the first American space capsule Mercury, launched on May 5, 1961, was operated remotely, and the living space was very small, although it could accommodate two astronauts. Unlike Mercury, the Gemini capsule (1963-1966) could alter its orbit, attach itself to other spacecraft, and accommodate two men (Whitfield, 2015). It was the first American spacecraft driven by man to have a computer on board, the Gemini Guidance Computer, to facilitate the management and control of mission maneuvers. The Gemini program included Extra-Vehicular Activities (EVA) and orbital maneuvers, including rendezvous (approaching a space station) and docking to the station.

The capsules Mercury and Gemini, although not loved by crews because they were really small (3 cubic meters of which only 2,55 inhabitable), guaranteed only the requirements for protection to support life. The restrictions mainly depended on the fact that weight and volume had to be minimal to curb launch costs. Michael Collins, the pilot who flew the Gemini 10, compared the position he and the other astronaut had at their disposal to the two front seats of a Volkswagen [3]. Again, the absence of design is evident.

The beginning of space design contributions

Space industry's attention was certainly devoted to constructive problems far more pressing than crew comfort. Suffice it to say that of the 41 papers presented in a symposium dedicated to future space stations in 1960, only one deals with the issue of habitability to make the space station a pleasant place to live (Belew, 1977). In this study was anticipated the importance of comfort and all the factors associated with habitability, some even intangible, but no less important, for the wellbeing of the crew and for greater operational efficiency in a new and unknown environment such as space. It is in fact in the 50s that we can see the first anticipations of futuristic space stations thanks to Wernher von Braun who with his projects has been a great inspiration for the following designers, but also for filmmakers and writers of science fiction. If in Europe von Braun is considered a great visionary, it is in Russia and America that in the 60s we begin to see the first space habitat projects in which architects and designers were involved by the government space agencies. Here we will cite the most sensational cases of Soviets and Americans who stand out for having contributed decisively to significant innovations in terms of habitability and comfort, the first a woman, Galina Balashova, followed by Raymond Loewy in the 70s.

Wernher von Braun: visionary scenarios for space exploration

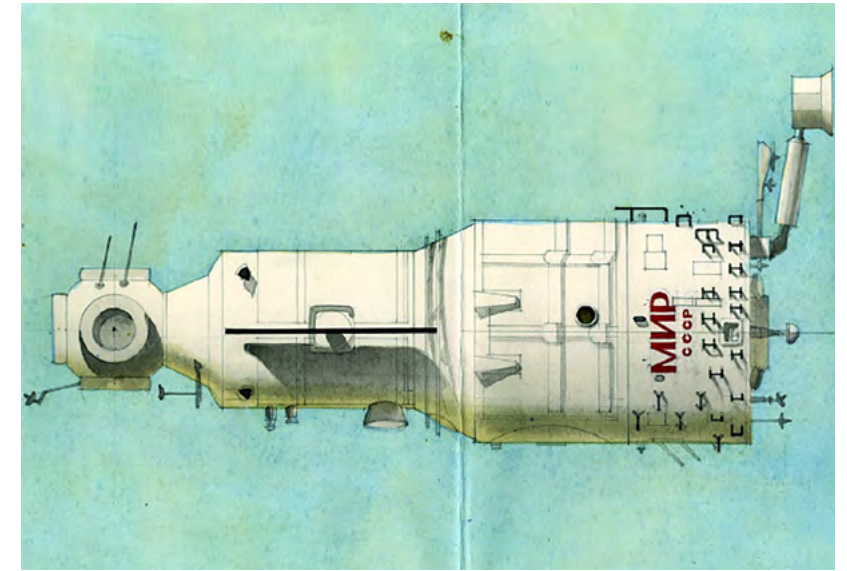
Baron Wernher Magnus Maximilian von Braun is distinguishing as a key figure who helped fuel the collective imagination of space travel (Neufeld, 2007). In addition to being a German engineer, researcher, and scientist, instrumental in the development of missiles in Nazi Germany and then in the United States, where he is considered the founder of the US aerospace program, he managed to communicate space exploration to the public as something tangible and achievable through his projects. His concept of an orbiting space station was published in the weekly Collier's Weekly in 1952, in the series *Man Will Conquer Space Soon*, illustrated by science fiction artist Chesley Bonestell and pioneer of astronomical art.

In the article on the space station, Von Braun said that it would have a diameter of 75 meters, its orbit would have been at a height of 1700 kilometers and would have rotated on itself to create an artificial gravity [4]. A few decades later, these concepts were repeated in the 2001 *Space Odyssey* movie. Von Braun had envisioned large-scale expeditions, with a total of 50 astronauts traveling in three spacecraft, two for crew and one essentially as cargo. Upon their arrival, these astronauts could have created



[4] Wernher von Braun's. Space station concept. The futuristic project reproduces artificial gravity thanks to a diameter of 75 meters. (Courtesy Nasa)

[5] Mir. Galina Balashova. A watercolor of the Russian space station in which highlights the logo designed by her (Courtesy Galina Balašova Archive)



a permanent lunar base in the lunar region that seemed more suitable to him for the purpose, that of Sinus Roris. Braun's dream of seeing a man on the moon came true on July 16, 1969, when the Saturn V rocket, which he developed at the Marshall Space Center (MSC), brought the crew of Apollo 11 to the Moon. But beyond his visionary scenarios, the Apollo command module, though slightly more than double the volume of the Gemini capsules, was still primarily a functional spacecraft, with no regard for the quality of living space. Apart from some improvements such as hot water, for example, or the extra space for the crew of three astronauts that allowed some freedom to move, stretch legs, and exercise stiff muscles from the contracted postures, the concessions made to increase comfort were still very few. For the most part, astronauts would accept any discomfort related to the design of their spacecraft, justifying its existence by the fact that the motivation not to interfere with performance was the primary instance. What mattered to them was to successfully complete the space missions.

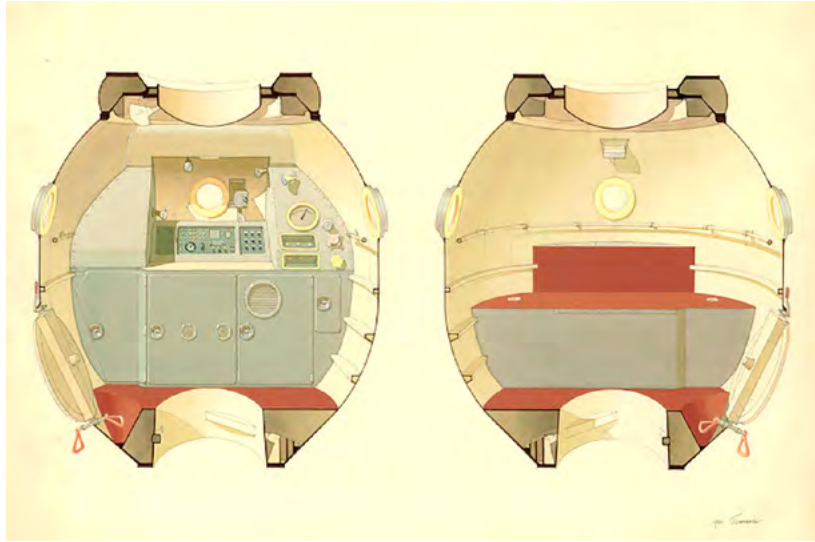
Galina Balashova: color and semiotic language for wellbeing

The first great space architect and designer is Galina Balashova, who gave a fundamental contribution to space design by deepening the concepts of habitability and comfort, but also the style of the entire Soviet

space program, operating on very different scales and giving a strong identity to each mission: from the first spacecraft to the space stations in detail in the interior to the furniture and equipment. She also engaged with graphic design, from the graphics painted on spaceships to the medals and patches that describe through visual symbols, the characteristics of each space mission. The image of the watercolor represents the exterior of the space station Mir, in which the logo drawn by her is evident [5].

Hired by the Soviet space agency in 1957, she was given her first assignment in extra-terrestrial architecture in 1963 with the interior design of the Soyuz spacecraft which made its debut with the first launch in 1967. Then she took care of the space stations, the Saljut from 1971, and the Mir, launched in 1986 (Clark, 1998). During the militarized space race in the 50s and 60s, her assignment was a unique opportunity to affirm the principles of architecture and design in unknown places, and above all, of undisputed domination until that moment of engineers only.

Balašova has literally taken care of the wellbeing of cosmonauts by introducing in her projects, previously unpublished, values for a pioneering sector such as space: not only technical but also emotional values, such as harmony, beauty, color, and the language of semiotics, balancing crew performance and technology. Through her famous pastel color watercolors [6] she represented a design methodology that applied both to environments and spaceships to meet the needs of cosmonauts and make



[6] Soyuz. Galina Balashova. Design of the Soyuz living area in which she introduced color and semiotic language to make feel cosmonauts "like at home". (Courtesy Galina Balašova Archive)

them feel "at home" even in a small ship: a simple language, functional and aesthetic together (Meuser, 2015). In this image you can see an example of her watercolors describing the interior of the Soyuz spacecraft through two sections: the first left the command area, with the equipment for the operation of the station in the upper part, and the containers for the equipment in the lower part; the second on the right the relaxation area, with a cabinet integrated by seats/containers including a removable table. In both sections are visible handrails fixed on the surface of the module at different heights for anchoring and to maintain greater balance during various activities. Reduced gravity is in fact the most likely condition that has the greatest influence on space design choices because it alters many ergonomic, physiological, postural and perceptive parameters. This is why the interior of the habitable modules of the orbiting space stations are covered with handrails that characterize the environment.

Returning to watercolor and focusing on the elements of furniture, it is evident the stylistic influence of the design of the 60s that favors soft and rounded shapes, such as lights, door handles, and the profiles of the doors themselves. Even the soft pastel colors are typical of those years and contribute to create a domestic atmosphere masking the coldness of the aluminum that covers the interior of the habitable modules.

Since 2011, the year in which the Space Shuttle service ended, Soyuz was the only spacecraft capable of transporting astronauts from the earth to the International space station (Iss) until 2020, the year of the

first manned flight of the Crew Dragon 2 launcher, the SpaceX spacecraft produced by Elon Musk, reusable as the Soyuz, but slightly larger. Soyuz spacecraft has demonstrated the success of the Balashova project and the effectiveness of her design choices of comfort and efficiency over more than 60 years of life and 2000 launches.

Raymond Loewy: a "reasonable" degree of comfort

A few years after Galina Balashova's involvement in the Soviet human space program, the United States followed the decision to introduce space design skills. Raymond Loewy was the first industrial designer to be called by Nasa to the Marshall Space Center (MSC) and the only one to be involved in a new project dedicated to the habitability of the crew that had as its objective to obtain advanced design criteria for vehicles and space stations dedicated to long-term missions "to give a reasonable degree of comfort" (Loewy, 1981).

The new project was the Skylab laboratory, which was the first space station in the United States launched by Nasa, that is a complex and complete orbiting house, but also a sophisticated scientific laboratory: an adventure that lasted three manned flights, for about 24 weeks between May 1973 and February 1974 (Johnson, 1974). The Skylab project can be considered an important achievement for allowing, for the first time, to test human capabilities in space in a difficult and challenging environment, to make innovative repairs, to analyze and solve problems, as well as experimenting with new ideas, also accepting failures. The main facilities included an orbital laboratory, a solar observatory, another earth observation laboratory, and equipment for conducting hundreds of experiments (Compton & Benson, 1983).

The interior of the Skylab laboratory had a cylindrical base divided into three floors, among which the Hab Crew Quarter. It is perhaps the most interesting project from the point of view of habitability in which Loewy gave his contribution. In his opinion, the interior of the Skylab was poorly planned. Loewy thought that a working area should be simple, with enclosed and open areas flowing smoothly as integrated elements against neutral backgrounds. The basic cylindrical structure clashed with rectangular elements and with the harsh pattern of triangular grid work liberally spread throughout the laboratory. It served to separate the habitation module in three principal parts, and for anchorage through special outer soles



[7] Skylab. Habitability Crew Quarter. Designed by Raymond Lowley, the only one to be involved in a new project dedicated to the habitability of the crew “to give a reasonable degree of comfort”. (Courtesy Nasa)

on astronauts' footwear. The visual environment was badly cluttered. Lights were scattered apparently at random over the ceiling, and colors were much too dark. This depressing habitat could, however, be much improved simply by organized use of color and illumination. He recommended (Loewy, 1981) a neutral background of pale yellow, with brighter accents for variety and for identifying crew aids, experiment equipment and personal kits. Lighting should be localized at work areas, and lights with a warmer spectral range substituted for the cold fluorescents used in the mock-up. Loewy proposed to create a wardroom, a space for eating, relaxing and handling routine office work, better yet, the floor plan should be made flexible using movable panels, so that different arrangements could be tested [7]. These suggestions were received at MSC with a certain amount of perplexity (Belew, 1977). And since none of the astronauts who had examined the mock-ups had attached any importance to such things. They cared less about styling and appearance than efficiency, and they wanted a spacecraft in which they could do their jobs without a lot of amenities as interior color schemes.

Looking the figure and starting from the first quarter to the left in a clockwise direction, we find the area for preparation, consumption, and storage of food. The table can be considered a good design case study, if we mean the ability to meet space requirements by trying to introduce even a minimum of comfort for the crew [8]. The cylindrical base is positioned



[8] Skylab. Dining table. A good design case study able to deal space requirements with human needs to achieve a minimum of comfort for the crew

and fixed in the center, the top is formed by a central part and three rectangular appendices like trays that provide restraints for each element, whether it is packaging, food and drink container, or food tools. Nothing must fly around, and everything must be carefully fixed. Solid foods that are not crumbly are preferred to prevent particles from clogging up circuits or air filters. The seats with the respective leg anchors are also fixed to the table base to allow the astronauts a stable posture. Around the table there are appliances and containers that cover the cylindrical surface with inside dehydrated and vacuum food.

The personal hygiene area, immediately to the right of the kitchen/dining area is reduced to a minimum, the system for the disposal of organic waste is extremely complex, requires the activation of a series of pumps and fastening mechanisms that must create a sort of forced “aspiration”: the antithesis of design, and unfortunately to date not much progress has been made. Next, an area for storage, and in the lower part of the picture a big living area where a veil ergometer is placed for the daily fitness activity together with other machines and equipment for experiments.

Loewy also proposed an entertainment center in the wardroom, equipped to show movies, or provide music, but it drew no enthusiastic response. Considering that the Skylab was the first space station in which human beings could experiment the condition of freedom to be

weightlessness, the main entertainment interest of the astronauts was living the microgravity and look at the Earth's magic beauty. As it happens in all the projects, at the end the final result is a compromise between the proposal of designers and the resistance of the commitment: some habitability recommendations of Raymond Loewy were accepted, and had a great impact of the Skylab laboratory structure, like the rearrangement of the floor plan to provide a wardroom, and the addition of a large “window” to allow the crew to enjoy the earth's view from orbit, because its recreational value alone would be worth its cost on a long space mission.

Skylab project faced two failures resulting from innovations. The first was the grid which divides the three floors of the habitation module and served as an anchor for the astronauts. The idea was in fact that the crew wore footwear with soles and heels tessellated with triangular elements that went to fit in the counter shapes of the grid. But it didn't work very well. It was too complicated and uncomfortable, and often the astronauts were trapped inside the grid. The second was the first and only shower made to be used in space [8] too complex and uncomfortable. Astronauts took more than an hour to deploy the structure and prepare it, when they entered, they had to put the mouthpiece not to suffocate, the water came out of nozzles with soap, but then it was too difficult to shake the water from the body because without gravity it did not “fall” and it stuck to the skin. Then they had to dry it and fold it back. However, Skylab remains an ambitious program in which ingenuity and innovation have integrated hardware already developed for other programs, modifying them for this space enterprise, with elements designed to conduct specific missions, including many new aspects and sensitive to habitability (Johnson, 1974).

The recognition of space design within the space industry

So far the space stations that have been in orbit – from the first Soviet Salyut in 1971, through the American Skylab in 1973, and then the Mir in 1986, joint project of Russia and the United States remained in orbit fifteen years, until the International Space Station (ISS), which has been under construction since 1998 and is now orbiting our planet, whose decommissioning and future transformation into a tourist space station is scheduled for 2028 – have shown that humans can live in space and achieve important results thanks also to the contribution of design.

The ISS has offered us for many years the opportunity to experience

new living conditions, such as confinement and microgravity, and to progress in the knowledge of our body and its functioning. The confined environment has allowed us to understand how vital and emotional parameters change in the absence of environmental stimuli – such as light, air, water, in a word, nature – so important for our biorhythm. Reduced gravity, accelerating many physiological and psychic transformations, has provided science with new information to be processed, which has led to useful and applicable innovations in the fields of medicine, rehabilitation, and technology, for the transition to a more sustainable society.

Starting from the International space station (ISS), space design contribution has been recognized as an autonomous discipline and developed inside the engineering departments of space agencies in collaboration with the space industry. The Habitability Design Center (HDC) introduced at Nasa around 2005 is a conceptual human-centered design studio. It comes from Nasa human space flight with a design approach focused on the human factors as a design tool to develop products systems and architecture for space. HDC provides advanced concepts for habitats and spacecraft interiors while keeping the needs of the human first and foremost. In Italy, Alenia Space industry built most of the habitable modules including the European Columbus Laboratory [9] and the Cupola, the big window launched in 2010, integrating architects and designers in the design process. SpaceX Crew Dragon Spaceship made history by docking to the ISS on 31 May 2020 carrying two Nasa astronauts after 10 years from the last mission of the Space Shuttle. The interiors are designed to make the experience more comfortable and beautiful, maintaining as well as efficiency and security requirements [10].

Throughout this space history evolution design has assumed an important strategic role in human space missions because design is visionary, distinguishes itself from other scientific disciplines by its strong creative capacity to generate new scenarios of possible futures, places the needs of the human being at the center, and through new projects defines the shape of extraterrestrial habitats, equipment and products, integrating different languages, including technology, but also usability and aesthetics (Dominoni, 2021).

In this third millennium, the human beings are definitely the protagonists of a new space era and have at last conquered a primary role within the scale of values that characterizes a human space flight: they are no longer only professional and super-skilled astronauts, with years of demanding training in preparation for the mission, but can be also scientists, researchers, and not least, tourists ready to experiment space travels, but not trained therefore to live in an extreme environment, in conditions



[9] International space station (Iss). Interior of the European Columbus Laboratory realized by Alenia Space which involved architects and designer in the design process. (Courtesy Esa)



[10] SpaceX Crew Dragon Spaceship. The interiors are designed to make the experience more comfortable and beautiful, maintaining as well as efficiency and security requirements (Courtesy SpaceX)

of permanent emergency, with limited resources and services, to the detriment of their physical and mental wellbeing.

The new human being is a person who wants to live in a comfortable way and, why not, has fun. This means that the whole environments must be totally re-thought and re-designed according to the physiological and psychological needs of the space travelers, as well as objects, facilities and tools for the daily life activities (living, working, sleeping, eating, taking care of ourselves, resting, etc.) which should make easier the life in space trying to reduce the difference between living in space and living on earth. For these reasons, the role of space design is fundamental.

References

- Belew, L.F. (1977). *Skylab, our first space station*. Marshall Space Center (MSC), Scientific and technical information office. National Aeronautics and Space Administration (NASA).
- Clark, P. (1988). *The Soviet manned space program. An illustrated history of the men, the missions, and the spacecraft*. Orion Books.
- Cole, M. D. (1995). *Vostok 1: First Human in Space (Countdown to Space)*. Enslow Publishing.
- Compton, W.D. & Benson, C.D. (1983). *Living and working in space. A history of Skylab*. The NASA History Series, Scientific and technical information branch. National aeronautics and space administration (NASA).
- De Monchaux, N. (2011). *Spacesuit: fashioning Apollo*. MIT Press.
- Dominoni, A. (2021). *Design of supporting systems for life in outer space. A design perspective on space missions near earth and beyond*. Research for Development Editorial Series, Springer.
- Dominoni, A. (2003). *Conditions of microgravity and the body's second skin*. In Fortunati L, Katz J.E., Riccini R. (Eds.), *Mediating the human body. Technology, communication, and fashion*. L. Lawrence Erlbaum Associates.
- Gagarin, Y. (1961). *The First Man in Space: The Record of Yuri Gagarin's Historic First Venture into Cosmic Space*. A Collection of Translations from Soviet Press Reports.
- Granath, B. (2015). *Gemini Pioneered the Technology Driving Today's Exploration*. NASA's Kennedy Space Center.
- Johnson, C. C. (1974). *Proceedings from 20th American Astronautical Society Meeting: Skylab experiment M487, habitability/crew quarters*.
- Loewy, R. (1981). *Living in space: NASA projects Apollo, Saturn, Skylab, Shuttle*. Sotheby's.
- Meuser, P. (2015). *Galina Balashova. Architect of the Soviet space programme*. Dom Publisher.
- Neufeld, M. J. (2007). *Von Braun: Dreamer of Space, Engineer of War*. Knopf Doubleday Publishing Group.
- Whitfield, S. (2015). *Gemini 3: The First Manned Gemini Flight*. The NASA Mission Reports. Apogee Books.

IL DESIGN TRA COSTRUZIONE E ARREDO: PERCORSI STORICI ALLE ORIGINI DEL RAPPORTO FRA ATTREZZATURA ED EDILIZIA INDUSTRIALIZZATA NELLO SPAZIO ABITATO

Barbara Camocini, Laura Daglio
Politecnico di Milano

Abstract

The current conditions of “polycrisis”— climatic-environmental and socio-economy — exacerbated by the pandemic emergency and the global political situation, call for a reconsideration of design assumptions to address a context of increasing complexity and constant transformation. On the one hand, the demands of ecological transition necessitate the evolution of established production models towards solutions that prioritize life-cycle control, dry assembly, and ease of recycling and/or reuse. On the other hand, the rapid transformation of lifestyles — resulting from new forms of mobility and social structures — anticipates innovative ways of using and experiencing the home, pursuing well-being through the creation of new habitats, and introducing an adaptive renewal of the meaning of domesticity.

In both cases, the use of industrialized processes in spatial and constructive design, or in the definition of new service-product systems, represents an intriguing area of investigation for design. Here, the definition and delineation of habitat overlap, indicating a clear line of research and experimentation rooted in the post-war period.

This paper traces several historical design experiences between the 1950s and 1970s in the fields of industrialized construction and prefabricated furniture elements. These projects integrated technical and expressive perspectives within a historical and cultural context in which the methodological approach across different scales — between technology and design — was unified and characterized by an awareness of the social and cultural value of its applications.

The research outlines a trajectory moving in one direction from building components, emphasizing their integration as fundamental elements of inhabited environments, and in the other direction from furniture industrialization, expanding from container functions to elements that articulate and equip interiors. From this, multiple approaches emerge: on the one hand, equipping the perimeter and/or partitions that define habitable space and its cladding systems; on the other, defining multifunctional equipped islands, fixed or mobile, serving as containers and/or accessible units that enable space and impart new meanings. These experiences serve as a significant historical reference for addressing both environmental challenges and the ongoing reconfiguration, adaptation, and personalization of contemporary domestic spaces.

Keywords

Building industrialization; assembly systems; modular furniture; adaptive reuse; recyclability

Introduzione

A fronte dei problemi della ricostruzione e in risposta all'emergente domanda abitativa, nel secondo dopoguerra in Italia si riaccende un fecondo dibattito sull'industrializzazione edilizia che riprende temi, sperimentazioni ed esplorazioni progettuali già avviate dagli architetti del Movimento Moderno. Si tratta di una mole significativa di studi e ricerche, che si esplicano in episodiche realizzazioni, ma dove si riconoscono i forti contributi della progettazione architettonica e dell'industrial design; una cultura, quest'ultima che proprio in quegli anni prendeva coscienza di un suo ruolo in risposta alla sfida della produzione per il grande numero sia nel campo delle attrezzature e dell'arredo che in quello delle costruzioni.

Il passaggio da tecnologie di tipo artigianale a industriali, pesantemente ostacolate dalle politiche nazionali prima¹ e dalla carenza di una adeguata programmazione tecnico economica in seguito, sollecitò una riflessione teorica e il ripensamento, da un lato, degli statuti del progetto, dall'altro, dell'edificio come prodotto complesso, da scomporre nei suoi sottosistemi tecnologico, spaziale e ambientale.

L'indagine sulle implicazioni delle possibilità ripetitive della macchina rispetto ai potenziali condizionamenti della libertà espressiva sul piano estetico, fra rigidità della serializzazione e flessibilità del sistema (Capomaggi, 2023) e a seguito dell'introduzione del pensiero sistemico (Mari citato in Meneguzzo, 2014; Masini, 1965), il concetto di standard (Sottsass, 1949), la necessità di un coordinamento modulare e unificazione (Ciribini, 1954) per consentire la combinazione fra le parti e il dibattito sulla definizione del modulo misura, la progettazione per modelli (Spadolini, 1966), la metaprogettazione riferita al sistema a ciclo aperto e alle sue variabili combinatorie, l'ipotesi di una possibile programmazione tecnico-economica e razionalizzazione globale della produzione, che non raggiunse una esplicitazione tecnica (Branzi, 2008), l'attenzione nei confronti del controllo del processo necessaria alla sua industrializzazione (Zaffagnini & Spadolini, 1981), rappresentano alcuni capisaldi del dibattito teorico trasversale che coinvolge architetti, designer tecnici, spesso nella stessa figura di ricercatore e professionista, e artisti. Una ricerca che si articola attraverso le due stagioni prima della prefabbricazione pesante, di importazione (fra gli anni '50 e '60) e poi leggera per componenti, aperta (fra gli anni '60 e '70) fino all'industrializzazione del cantiere (fine anni '70 e '80). Si tratta di esperienze che hanno messo in relazione il valore tecnico e quello espressivo del progetto (Crespi, 2005), ma anche posto al centro la

sua dimensione processuale nella produzione industriale quale strumento di razionalizzazione e controllo della qualità.

Un ruolo fondamentale è svolto dall'innovazione tecnologica dei materiali. A partire dagli anni '50 l'introduzione delle materie plastiche, da un lato, rivoluziona il concetto di domesticità rendendo disponibili oggetti d'uso e d'arredo per una produzione di massa, che diviene subito terreno di ricerca di un nuovo linguaggio che ne comunichi l'aspetto "democratico", lavabile, impilabile, accessibile a tutti (Branzi, 1996). Dall'altro, dà il via a una linea ricca di sperimentazioni e applicazioni per l'edilizia che, pur scontrandosi con i limiti meccanici del materiale, ne sfruttano le potenzialità in termini di libertà di forma e di riduzione di peso, per la realizzazione di componenti, scocche, pannelli, moduli oggetto nella direzione della prefabbricazione leggera (Rinaldi, 2014).

Le caratteristiche di leggerezza e trasportabilità del materiale, favoriscono una certa trasversalità nel campo del progetto tra edilizia e arredo che è colta quale occasione di espansione del mercato anche dai produttori di arredi e di apparecchi domestici che vedono nello sviluppo dell'industrializzazione un terreno comune per riconnettere i settori produttivi dell'arredo, dell'edilizia e dei servizi/impianti che si erano di fatto trasformati nel tempo separatamente. La prefabbricazione degli interni prende il via già nel XIX secolo, anticipando alcuni approcci progettuali che si estendono poi all'edilizia come la partizione verticale leggera, la modularità e il blocco (multi)funzionale (Schneidermann, 2012). Altrettanto la "meccanizzazione" della casa è stimolata da spinte di matrice igienista, piuttosto che dal trasferimento tecnologico dal settore dei trasporti (Giedion, 1948), secondo percorsi che non si sovrappongono a quelli dell'edilizia.

Tuttavia, l'obiettivo di offrire uno "spazio costruito" funzionante, attrezzato cioè delle dotazioni di base all'abitare, per rispondere alla domanda residenziale pubblica con un edificio non nudo ma già completo di tutti gli arredi e apparecchi necessari per lo svolgimento delle attività, si allinea con quello di massimizzare la qualità pur riducendo tempi e costi delle costruzioni. La facile disassemblabilità dei sistemi così concepiti e il concetto di spazialità relativo si traduce inoltre in una flessibilità distributiva e d'uso che persegue la necessità di adattare nel tempo gli ambienti domestici all'evolvere del nucleo familiare; un tema di indagine fondamentale negli studi coevi sulla casa. E deriva inoltre proprio dagli sforzi concettuali posti dal problema dell'edilizia industrializzata, che hanno portato al "processo di disaggregazione e riaggregazione dell'organismo che sottende, analizzare dalle radici le esigenze dell'utente e quindi

considerare globalmente le capacità di prestazione che deve possedere uno "spazio costruito" per risolvere in modo integrale il problema dell'abitare" (Mandolesi, 1978, p. 289). Di qui l'idea che il progetto della casa coinvolga contemporaneamente l'organizzazione dello spazio, la sua costruzione e attrezzatura/arredo e che quindi possa essere affrontata in modo integrato anche dal punto di vista produttivo ha determinato l'esplorazione di soluzioni di sistemi integrati prefabbricati dove il progetto del layout funzionale, del sistema tecnologico-impiantistico, degli interni e del prodotto risultano inscindibili.

Ma se questa stagione viene poi travolta dal sostanziale fallimento e quasi abbandono della prefabbricazione, stante l'evolvere del contesto economico sociale e culturale alla fine degli anni '80, questo approccio al progetto suscita oggi un rinnovato interesse nella potenziale rispondenza alle istanze della contemporaneità.

Da un lato, infatti, la pandemia ha intensificato processi già in atto di cambiamento degli stili di vita, esito di nuove forme di mobilità e assetti demografici e sociali che prevedono modi innovativi di usare e vivere la casa e la città (Puigianer, 2018) che introducono ad un ripensamento adattivo del significato di domesticità.

Dall'altro, emerge nuovo interesse nei confronti dell'industrializzazione edilizia per razionalizzarne e renderne più efficiente la produzione, trainato dall'introduzione delle tecnologie digitali anche verso forme di *mass customisation* e soprattutto per allinearsi agli obiettivi dell'economia circolare sia dal punto di vista tecnologico produttivo, in assemblaggio a secco, di semplice riciclo e/o riuso; sia delle filiere, ad esempio, attraverso l'estensione dei sistemi servizio prodotto all'ambito delle attrezzature domestiche, anche per analogia con il terziario.

In questo senso, il presente contributo ripercorre alcune esperienze progettuali storiche fra gli anni '50 e '70 nell'ambito dell'edilizia industrializzata, e della prefabbricazione dell'elemento d'arredo fra prospettive tecniche ed espressive, per indagarne l'attualità in risposta alle istanze sia ambientali sia di continua riconfigurazione, riciclabilità, e personalizzazione degli spazi domestici contemporanei. Tali soluzioni, infatti, appartengono ad un'area intermedia fra edilizia e allestimento che potrebbe rispondere efficacemente a tali istanze (case pronte all'uso per abitare temporaneo a basso costo a facile riconfigurabilità, riciclabilità e basso impatto ambientale).

Vengono delineati tre percorsi di ricerca che si muovono in un senso dai componenti edilizi, valorizzandone l'integrazione come elementi

Aspetti tecnologici Metodo di assemblaggio



[1] Tito Agnoli,
Programma 3, Citterio
S.p.A. (Buccolieri et al,
1983, p. 67)

costitutivi degli ambienti abitati e, nell'altro, dall'industrializzazione dell'arredo e dall'espansione da contenitore a elemento che articola e attrezza gli interni, accomunati dal tema dell'integrazione delle dotazioni di servizi/impianti, quale ultima linea di sviluppo trasversale. Tale esplorazione evidenzia la necessità di un approccio progettuale altrettanto sinergico che non trascuri l'insieme delle relazioni che l'attrezzatura integrata comporta come parte del sistema complesso dell'organismo edilizio.

Tre percorsi di ricerca/progetto

Attraverso una ricerca bibliografica su testi e riviste e sulla produzione corrente dell'epoca è possibile evidenziare alcuni tentativi di integrazione verso l'attrezzabilità dei margini, la compattazione in un nucleo che qualifica lo spazio e l'inserimento dei servizi/impianti.

Il margine attrezzato come soglia per attraversare tempo e spazio

Radicata nella ricerca del Movimento Moderno, da un lato, verso soluzioni *built-in*² che enfatizzano il concetto della pianta libera e della continuità fra interno ed esterno, dall'altro, verso la modularità e la standardizzazione degli arredi³ le pareti attrezzate rappresentano un primo ambito di integrazione dove la partizione verticale e il contenitore si assemblano in un unico sistema modulare. Le matrici di indagine sono plurali: oltre alla realizzazione di uno spazio fluido e dinamico, la razionalizzazione degli spazi della casa, anche sociale, finalizzata a ridurre i costi (Griffini, 1932) o comunque rispondenti ad esigenze di praticità ed economicità degli spazi (Stolper, 1960); la flessibilità distributiva anche mutuata dalla parallela evoluzione degli ambienti per uffici, come nel caso dello *Storage wall*⁴.

Nel percorso di lavoro di Angelo Mangiarotti il problema dell'industrializzazione fra architettura e serialità della produzione si condensa nella realizzazione di spazi a pianta libera, flessibili e intermedi, delimitati dagli elementi funzionali della facciata modulare perimetrale e della parete attrezzata interna; sistemi leggeri che contrastano con la struttura in c.a. che nel progetto di Marcianise⁵ diventa anch'essa prefabbricata. Nel 1967 entra in produzione Cub8 per Poltronova che *“è probabilmente il primo sistema di pareti attrezzate modulari e componibili, con cui sia possibile affrontare l'intera organizzazione di uno spazio interno”* (Morteo, 1994, p. 77). Nell'interesse per la elaborazione del giunto, nella sua qualità espressiva e funzionale, destinata a garantire una elevata aggregabilità degli elementi, si concretizza l'approccio del design industriale nel rispondere da un lato alla produzione di massa dall'altro alle esigenze specifiche dell'applicazione con un'oggetto dove forma e funzione coincidono.⁶

Il progetto di Gianantonio Mari *“Modular Equipment for New Domestic Environments”*⁷, dove i moduli contenitore sono parte di un sistema unitario e geometricamente coordinato insieme ai pannelli di controsoffitto e di rivestimento a pavimento, mostra come la soluzione proprio in quanto subsistema dell'edificio suggerisca anche una specifica attenzione progettuale anche all'interfaccia con gli altri subsistemi.

Nella proposta per le Case Gescal Piani Inclinati – Occultamento (1974) Ugo La Pietra mette in discussione gli spazi codificati – e ipernormati – dell’ERP (Edilizia Residenziale Pubblica) e ne svela nuovi possibili usi percettivi e funzionali. Il progetto inoltre esplora l’integrabilità nel sistema di partizione orizzontale dimostrando come la multifunzionalità tecnologica si rispecchi in quella spaziale destinata a realizzare anche in questo caso uno spazio neutro e intermedio che può quindi quantitativamente comprimersi e qualitativamente intensificarsi e che assume significato attraverso l’interpretazione d’uso personale dell’utente.

A metà degli anni ’70 l’Ente Autonomo per le Fiere di Bologna apre per l’11° SAIE un settore dedicato alle pareti attrezzate e chiede ad un gruppo di ricercatori dell’Università di Firenze di approfondirne le prospettive di sviluppo e applicazione non solo ai settori sanitario e scolastico ma anche a quello della residenza (Buccolieri et al., 1975). Seguono poi altre ricerche e pubblicazioni che vedono fra i promotori anche Federlegno Arredo (Buccolieri et al., 1983) e che testimoniano di una specifica attenzione all’applicazione negli interni domestici. Il lavoro raccoglie e analizza prodotti in commercio e approfondisce la parete attrezzata come subsistema di partizione interna e contenimento nella sua dimensione costruttiva e prestazionale oltre che espressiva formale, ma anche rispetto alla distribuzione spaziale e alla funzionalità degli spazi d’uso.

Oggi l’emergere di nuove forme dell’abitare temporaneo dove la casa tende a perdere il suo valore simbolico sociale per diventare un servizio, un bene di consumo, la disponibilità sul mercato di soluzioni pronte all’uso e di semplice modificazione come quelle realizzabili attraverso il margine attrezzato, montate con assemblaggio meccanico, smontabili e riciclabili, sembra assumere una nuova attualità, favorendo lo sviluppo per gli interni contemporanei di una dimensione adattiva e trasversale nel tempo e nello spazio, un ponte tra le tipologie di spazi domestici a quelli del lavoro, il privato e il pubblico, l’interno e l’esterno.

Il blocco multifunzionale come risorsa di connotazione dello spazio

I progetti costituiti da blocchi tridimensionali si collocano, rispetto all’ambito degli interni domestici, tra il sistema di articolazione dello spazio e quello degli arredi. Essi concentrano in un’unica unità attrezzature diverse, vani contenitori o accessibili, in maniera polarizzata, *all-inclusive*, liberando lo spazio circostante da una vocazione funzionale predefinita. Si evidenziano due linee di indagine. La prima, riguarda la sperimentazione che parte da macro-arredi autonomi – qui definiti “unità tematiche”

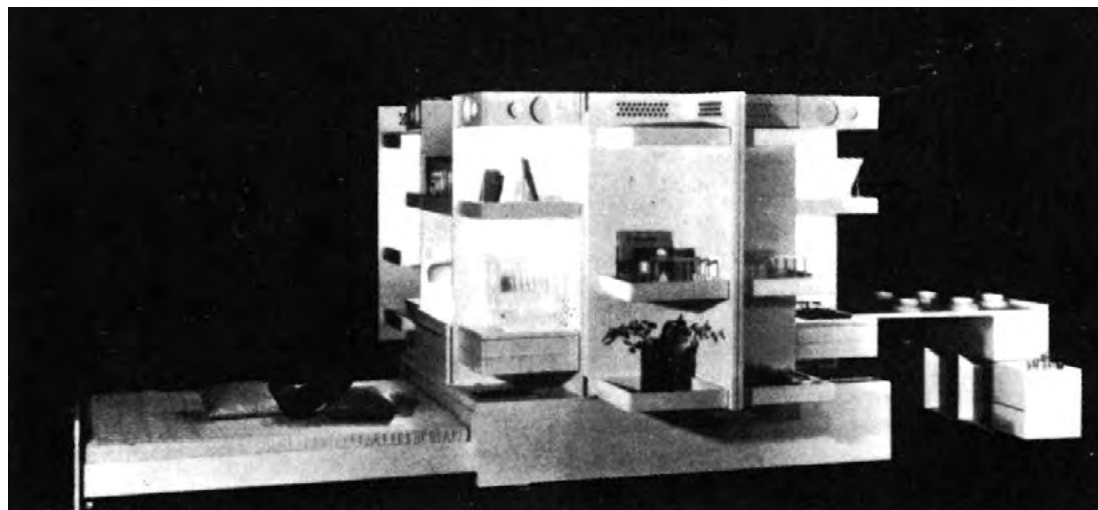
– dedicati ad uno specifico ambito di usi domestici, che si evolve aggregando un numero sempre maggiore di funzioni e attrezzature, a costituire un unico blocco per l’intera unità abitativa. Questi si configurano talora come macro-arredi compatti fruibili mediante aperture o ribaltamenti oppure sono formati da “unità tematiche”, distinte ma omogenee per tecnica costruttiva e/o forma, aggregabili o indipendenti, in un’ottica di sistema e standardizzazione per la produzione in serie degli elementi. La seconda linea di indagine, trasversale alla prima, rileva materiali e tecniche per rintracciare un orientamento verso l’industrializzazione della produzione mediante l’uso di elementi prefabbricati e la gestione degli impianti.

Radicati nella storia dell’arredo⁸, negli anni Sessanta le “unità tematiche” vantano una concentrazione di sperimentazioni, tra le quali emerge la Minikitchen di Joe Colombo per Boffi⁹, arredo in compensato e abs per il frigorifero.

Dello stesso periodo è Spazio Abitabile di Bruno Munari (con Lorenzo Forges Davanzati e Piero Ranzani) per un ambiente di 50 mq destinato a due persone¹⁰, realizzato in 4 blocchi (per mangiare, riposare, servizi igienici, contenitori), con una possibilità di personalizzazione nel posizionamento (in autonomia, a terra come un palco, o combinati) e nella decorazione: “dovranno essere neutri [...], si devono poter rivestire, colorare a piacere, addirittura tappezzare se si vuole” (Munari, 1981)¹¹.

A differenza del progetto di unità aggregabili di Munari, il Central Block di Alberto Seassaro si configura come un blocco unico che integra diverse funzioni (letto, guardaroba, libreria, pranzo). Realizzato con tecniche di arredo mediante l’assemblaggio di elementi in legno e altri materiali, è concepito per essere posizionato in diverse aree dell’appartamento grazie a un binario a pavimento. Nel progetto di Seassaro, presentato alla mostra Italy: The New Domestic Landscape curata da Emilio Ambasz al MoMA di New York nel 1972, sono state esposte varie declinazioni di blocchi multifunzionali, ideati per immaginare scenari futuri che rispondessero a nuovi modi di organizzare la casa. Tali visioni si basavano su una crescente informalità nei comportamenti, una ridefinizione dei concetti di privacy e territorialità (Ambasz, 1972) e la gestione dello spazio minimo abitabile.

All’interno della medesima mostra, in relazione alle due linee di ricerca precedentemente delineate — che esplorano diverse strategie di interazione con lo spazio, nuovi materiali e tecniche costruttive — emerge il contributo di Joe Colombo con la Total Furnishing Unit. Questo progetto è composto da quattro volumi indipendenti (letto, armadio, cucina e bagno) realizzati in plastica, che combinano funzioni altamente integrate, anche a



livello impiantistico, con dispositivi progettati per interagire con lo spazio circostante. Colombo propone una strategia mista, in cui le unità non solo ottimizzano l'uso dello spazio, ma ne espandono il significato funzionale.

Anche Gae Aulenti partecipa alla mostra con moduli volumetrici aggregati, ma concepiti per generare ambienti chiusi e introversi, seguendo la logica tradizionale delle stanze. Al contrario, Ettore Sottsass realizza contenitori modulari in plastica montati su ruote, distribuiti dinamicamente all'interno dello spazio domestico. Questo approccio mette in discussione i canoni formali del design dell'arredo, proponendo un'idea più fluida e mobile della casa. Gli scenari attivati dai blocchi multifunzionali aprono a nuove linee di ricerca, colpiscono la cultura popolare del tempo, ma con un'applicazione restia ad accettare un cambiamento così radicale, in un'Italia in cui lo spazio domestico restava un fattore di autoaffermazione economica e culturale, custodia delle proprie memorie e radici.

Il blocco multifunzionale è oggetto di recente sperimentazione favorita dalla necessità di accogliere e poi integrare nell'abitazione le nuove esigenze di lavoro da remoto, in attesa di poter ridiscutere la natura dello spazio domestico in rapporto alle esigenze e alle emergenze contemporanee e future.

Le attrezzature impiantistiche serventi come strategia di integrabilità

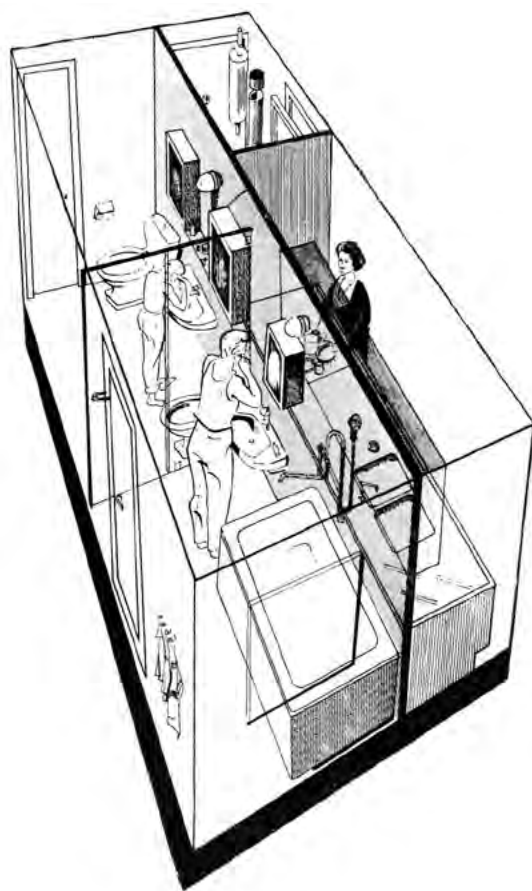
Una terza linea interpretativa si innesta sul progressivo, relativamente recente, ingresso del sistema dell'impiantistica all'interno della casa e delle dotazioni e spazi serventi connessi (bagno e cucina). Si tratta,

[2] Alberto Seassaro,
Central Block, Acerbis.
Courtesy Archivio
Seassaro

da un lato, di percorsi improntati alla economicità come ricerca sulla minimizzazione ed efficienza dello spazio occupato pur garantendone la dotazione¹², dall'altro, di approcci progettuali che si interrogano sul ruolo progressivamente crescente delle reti dei servizi nell'edificio anche alla luce della progressiva separazione specialistica fra spazio, struttura e impianti che l'introduzione del telaio strutturale in c.a. comporta. In questa esplorazione che va dall'inserimento, alla giustapposizione, all'integrazione delle infrastrutture (Collina, 2000), il processo di "meccanizzazione" (Giedion, 1948) dell'abitare prende forma sia come miglioramento della funzionalità degli spazi della casa (fra serviti e serventi) e dell'attrezzatura umida in sé rispetto alla sua fruibilità e razionalizzazione d'uso, sia come produzione industriale del subsistema impiantistico, dei suoi componenti e del rapporto con le altre parti dell'edificio. Fermo restando che la loro realizzazione rappresenta un nodo chiave nel controllo della qualità, dell'economicità e dei tempi nel processo edilizio.

In questo senso il progetto di blocchi industrializzati, resi leggeri e di semplice stampaggio grazie all'impiego di scocche plastiche, che vanno dalle cabina bagno o cucina o combinati al blocco delle attrezzature integrate ai terminali impiantistici¹³ fino all'industrializzazione dell'asola tecnica¹⁴, commercializzati con o senza gli arredi fissi, rappresentano tentativi dove il problema tecnologico declinato per una produzione di massa si sposa con livelli diversi di elaborazione formale ed espressiva, ma sempre con attenzione alla pluralità dei modi d'uso. Tipico di un approccio di design è inoltre il pannello-parete per le celle sanitarie proposto dalla Scuola di Ulm con condutture idriche e di scarico ricavate per stampaggio nella lamiera secondo un insolito principio che sembra ispirato ai circuiti stampati.

Nella House of the Future (1956) e successivamente nella Appliances House (1959), gli Smithson propongono invece una riflessione ampia sulle modificazioni del concetto di domesticità circa l'introduzione non solo dei servizi ma anche degli elettrodomestici nella casa, come prodotti industriali di consumo usa e getta a bassa durabilità (Zeinstra, 1992). Le proposte di natura morfo-tipologica sull'unità abitativa e la sua aggregabilità in tessuti urbani, ma anche tecnologico costruttiva rispetto alle nuove potenzialità plastiche e di leggerezza dei materiali sintetici, esplorano sia la collocazione scultorea *free standing* delle attrezzature in nuclei a scandire lo spazio fluido dell'abitazione, sia la loro integrazione nelle pareti esterne quasi attraverso un ancestrale processo di scavo. Ma se le sperimentazioni degli Smithson si interrogano sulle ripercussioni spaziali



[3] Blocco servizi Cuore della casa, produzione Pizzarotti (AIP, 1965, p. 154)

dell'introduzione degli impianti nella residenza, diverso è il concetto di integrazione perseguito da Zanuso quale occasione di ripensamento di sistemi costruttivi prefabbricati¹⁵ dove sistema strutturale e impiantistico coincidono con una specifica forma espressiva e nel garantire la massima flessibilità del layout. Altrettanto la ricerca di Buckminster Fuller a partire dalla Dymaxion house verso una dotazione di servizi impiantistici evoluti e automatizzati intorno a cui ruotano e si organizzano gli spazi della casa, un pilastro cavo centrale su cui si agganciano le capsule abitative sposta la prospettiva verso l'infrastruttura quale elemento/rete generatore e ordinatore dalla scala dell'edificio a quella urbana, cui si riferiscono le utopie della *plug-in city* (Steiner, 2005).

Nel contesto attuale, in cui si registra da decenni la netta prevalenza del mercato del recupero, sono in produzione capsule bagno prefabbricate

variamente personalizzabili la cui economicità dipende dalla dimensione dell'intervento, o blocchi cucina prefabbricati proposti in produzione di massa dal settore dell'arredamento con minime personalizzazioni e significative riduzioni di costo¹⁶. Nonostante alcuni sviluppi tecnologici (ad es. nell'impianto elettrico anche grazie alla digitalizzazione), il tema dell'integrazione impiantistica resta irrisolto rispetto al settore delle costruzioni, seppure con un minimo efficientamento dovuto alla lenta introduzione dei sistemi di partizione in gesso rivestito. In questo senso sussistono ampi margini per reinterpretare le potenzialità dell'innovazione tecnica attraverso nuovi subsistemi e componenti concepiti come parte del sistema edificio, in cui funzione e forma rispondano ai bisogni degli abitanti.

Conclusioni

Già nel 1954 Minoletti (1954) auspicava l'introduzione e l'applicazione di una costruzione a secco e a macchina, la massima indipendenza fra le parti, la preferenza per i materiali "fusibili" o comunque recuperabili, rifusibili in caso di rotture o in caso di obsolescenza. Altrettanto, la concezione dell'edificio per livelli a differente durabilità in funzione degli stakeholder coinvolti nel processo e degli usi nel tempo (Habraken, 1972), ma anche della durabilità (Brand, 1994), ha assunto una nuova attualità rispetto alla necessità di adattabilità e convertibilità dei layer a più diretto contatto con l'abitante.

L'ipotesi di ripensare questi subsistemi dell'edificio in un'ottica allestitiva con tecnologie reversibili e riciclabili e soluzioni integrate multifunzionali, rappresenta una prospettiva di applicazione e sviluppo per la disciplina del design recuperando approcci e percorsi della sua storia (Fra-teili, 1982) che risultano ancora più attuali in una rinnovata prospettiva di industrializzazione di questa produzione. In questo senso, tuttavia, l'architettura che ospita questi sistemi, non va considerata come un *green screen*, un fondale neutro in cui l'allestimento abitabile si installa (Holder, 2019) sia esso interno architettonico o urbano, ma come sistema complesso le cui relazioni diventano vincoli/potenzialità. Si tratta di ridefinire un orizzonte di ricerca ed eventualmente formativo, che riattualizzi le matrici comuni fra design e tecnologia dell'architettura valorizzandone la specificità degli approcci disciplinari, combinando la multiscalarità del progetto con la dimensione espressiva e culturale per interpretare e rispondere ai bisogni della società contemporanea.

La sfida infatti è rappresentata non tanto forse dalla identificazione di nuove soluzioni di integrazione¹⁷, quanto dalla esplorazione fra il sistema allestitivo e di partizione/caratterizzazione spaziale, prefabbricabile, riciclabile e quello dei livelli che possono essere fissati con rigidità variabile nell'edificio (impianti, controsoffitti, pavimentazioni, ecc.) a seconda del progetto. Una sfida, metaprogettuale, nella definizione originaria del termine, emersa nell'ambito degli studi per la prefabbricazione, che non può che essere multidisciplinare e multiscalare in quanto richiede la messa a sistema di un progetto flessibile e adattabile nelle relazioni alle diverse scale, da un lato, con il sistema edificio, nelle interfacce con i suoi layer a durabilità differenziata, dall'altro con l'essere umano che le abita, la sua sfera percettiva, comportamentale ed esperienziale.

Notes

1. Il Piano INA Casa (Di Biagi, 2013).
2. Come in alcune esplorazioni di Eileen Gray, Lily Reich e dello stesso Le Corbusier.
3. Si vedano Casier standard di Le Corbusier Perriand o il sistema Osystem di Marcel Breuer.
4. George Nelson propone il sistema di partizione/attrezzatura per la casa proprio a partire dalla sua esperienza presso l'ufficio tecnico della Herman Miller Company negli USA.
5. Angelo Mangiarotti, Stabilimento SIAG, alloggi e servizi sociali a Marcianise, 1962-64.
6. "Il disegno industriale è un'attività progettuale che consiste nel determinare le proprietà formali degli oggetti prodotti industrialmente. Per proprietà formali non si devono intendere le caratteristiche esteriori, ma soprattutto le relazioni funzionali e strutturali che fanno di un oggetto un'unità coerente sia dal punto di vista del produttore che dell'utente" (Maldonado, 1976).
7. Il progetto è fra i vincitori del concorso per i giovani designer alla mostra del Moma Italy. *The new domestic landscape*.
8. Oltre al noto studiolo di San Gerolamo di Antonello Da Messina e ai popolari comò-scrivitoio, con piano a ribalta (cfr. Munari, 1981), a livello internazionale, sono diffusi dispositivi come Hoosier Kitchen Cabinet del 1919 dedicato alla cucina (Schneidermann, 2012).
9. Minikitchen prodotta in poche unità nel 1964 e poi rieditata nel 1993 e 2014, è stata identificata dal produttore Paolo Boffi come "Carrellone da cucina" (Fagone, 2017). Minikitchen anticipa il progetto dell'appartamento dello stesso autore (1969), pubblicato su Domus n. 494 nel 1971, organizzato in due monoblocchi, elettrificati mediante un binario a soffitto, Rotoliving, per il pranzo e il soggiorno, e Cabriolet Bed, per il riposo.
10. Elaborato in occasione della XIV Triennale che fu chiusa a causa delle contestazioni dell'epoca, dedicata all'industrializzazione e ai relativi cambiamenti negli spazi. Esplicitando la genesi del progetto, Munari fa riferimento al D.M. del 1968 che stabilisce come spazio minimo abitabile 25 mq.
11. I blocchi, esposti alla XIV Triennale, sono realizzati in truciolare, con la tecnologia "dei mobili in legno", e verniciati. Un ulteriore approfondimento introduce il progetto *Abitacolo* del 1971, dello stesso autore, una struttura multifunzionale per bambini costituita da un traliccio in acciaio (premiato con il Compasso d'oro nel 1979).
12. Come, ad esempio, dalla *Frankfurter Kuche* di Margarethe Schutte-Lihotsky, alla cucina standardizzata di Ginzburg per il Narkomfin, alla intercapedine di facciata attrezzata per le case ultrapopolari al quartiere Regina Elena di Giovanni Broglio).
13. Come il prototipo di unità bagno in poliestere rinforzato di A. Rosselli (1957) o il monoblocco in resina di Scheichenbauer che accorpa sanitari, rubinetterie, tubazioni e boiler oppure il progetto di blocco cucina per un habitat contemporaneo di D. Chenut (1958).
14. Come il blocco Togni.
15. Dalla Stabilimento Necchi di Pavia a quello Olivetti in Argentina.
16. Come nel caso dell'azienda Mondo Convenienza o il blocco compatto Ikea.
17. Sebbene la frontiera esterna, incluse le aperture, con la sua multifunzionalità costituisca oggi un interessante ambito soprattutto nell'intervento sul costruito anche finalizzato a migliorarne le prestazioni energetiche.

References

- Associazione Italiana Prefabbricazione (1965). *Catalogo dei materiali e dei sistemi nuovi per l'edilizia e per la prefabbricazione*, Prefabbricare, 3 ed.
- Ambasz, E. (Ed.). (1972). *Italy: The New Domestic Landscape. Achievements and Problems of Italian Design*. The Museum of Modern Art.
- Brand, S. (1994). *How Buildings Learn*. Viking.
- Branzi, A. (1996). *Il Design Italiano 1964-1990*. Electa.
- Branzi, A. (2008). *Introduzione al design italiano. Una modernità incompleta*. Baldini e Castoldi Dalai.
- Buccolieri, C., Del Nord, R., Felli, P. et al. (1975). *Azione parete. Aspetti fruitivi e tecnologici di dispositivi per l'articolazione e l'organizzazione dello spazio interno*. Edizioni Ente Fiere di Bologna.
- Buccolieri, C., Giallocosta, G., Legnante, E. et al. (1983). *Spazi pareti case. L'evoluzione dei modelli abitativi e l'attrezzabilità dello spazio interno*. Edizioni Ente Fiere di Bologna.
- Capomaggi, J. (2023). *The houses that don't exist: Openness in domestic modular systems*. *Interiors*, 1-23.
- Ciribini, G. (1954). Premesse fondamentali all'unificazione del sistema di coordinamento dimensionale in edilizia. *Edilizia popolare*, 1.
- Collina, L. (2000). Architettura e impianti: progettare la relazione. In G. Dall'Ò, *Gli impianti nell'architettura* (pp. 227-311). Utet.
- Crespi, L. (2005). *Design e Cultura tecnologica*. Edizioni Poli.design.
- Habraken N.J. (1972). *Supports: An Alternative to mass housing*. Architectural Press.
- Di Biagi, P. (2013). *Il piano INA-Casa: 1949-1963*. Il Contributo italiano alla storia del Pensiero – Tecnica. Enciclopedia Treccani. [https://www.treccani.it/enciclopedia/il-piano-ina-casa-1949-1963_\(Il-Contributo-italiano-alla-storia-del-Pensiero:-Tecnica\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/il-piano-ina-casa-1949-1963_(Il-Contributo-italiano-alla-storia-del-Pensiero:-Tecnica)/)
- Fagone V. (Ed.). (2017). *I colombo*. Mazzotta.
- Frateili, E. (1982) Industrial Design e progettazione per l'edilizia industrializzata. *Ottagono*, 64, 48-57.
- Giedion, S. (1948) *Mechanization Takes Command a Contribution to Anon*, 1st ed. Oxford University Press.
- Gregotti, V., Bosoni, G., De Giorgi, M., Nulli, A. (Eds.). (1986). *Il disegno del prodotto industriale. Italia 1860-1960*. Electa.
- Griffini, E. A. (1932). *Costruzione razionale della casa: nuovi materiali, orientamenti attuali nella costruzione, la distribuzione, la organizzazione della casa*. Hoepli.
- Holder, A. (2019). Whatever happened to “whatever happened to “whatever happened to total design?”. *Harvard Design Magazine*, 47. <https://www.harvarddesignmagazine.org/articles/whatever-happened-to-whatever-happened-to-whatever-happened-to-total-design/>
- Maldonado, T. (1976). *Disegno industriale, un riesame*. Feltrinelli.
- Mandolesi, E. (1978). *Edilizia. Le finalità. Il processo edilizio*. Utet.
- Masini, L. V. (1965, July). Arte programmata e prefabbricazione. *Domus*, 428, 13-14.
- Meneguzzo, M. (2012). *Arte Programmata, cinquant'anni dopo*. Johan & Levi.
- Minoletti, G. (1954). Case in grande serie. Invito alle industrie. *Cantieri*, 17.
- Morteo, E. (1994). L'interno abitacolo o dello spazio intermedio. *Rassegna*, 58(XVI), 77-79.
- Munari, B. (1981). *Da cosa Nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale*. Laterza.
- Ottone, L. (2023). *La casa milanese che Joe Colombo ha costruito per sé*. Domus web. <https://www.domusweb.it/it/design/2023/03/15/la-casa-milane-se-di-joe-colombo-progettata-da-lui.html>.
- Puigjaner, A. (2018, July 18). *The continuous interior: an endless domestic landscape*. Architectural Review. <https://www.architectural-review.com/essays/the-continuous-interior-an-endless-domestic-landscape>.
- Rinaldi, A. (2014). *Evoluzione delle materie plastiche nel design per l'edilizia 1945-1990*. FrancoAngeli.
- Schneiderman, D. (2012). *Inside Prefab. Ready-made interior*. Princeton Architecture Press.
- Sottsass, E. (1949, March-April). Significato dello standard. *Comunità*, III(2), 42.
- Spadolini, P. (1966). *Componibilità come composizione*. Libreria editrice fiorentina.
- Stolper, H. (1960). *Einbauten. In Planung form Konstruktion. Built-in Furniture*. Julius Hoffmann.
- Talanti, A.M. (1975). *Storia dell'industrializzazione edilizia in Italia 1945-1974*. AIP.
- Zaffagnini, M., & Spadolini, P. (Eds.). (1981). *Progettare nel processo edilizio: la realtà come scenario per l'edilizia residenziale*. L. Parma.
- Zeinstra, J. (1992). Houses of the Future. Over architectuur en stedenbouw in de jaren zestig. *OASE*, (32), 8-31. <https://oasejournal.nl/en/Issues/32/Houses-OfTheFuture>.

TRACK 10
EXPANDING WOMEN'S HISTORIES

PAOLA LANZANI E LA RINASCENTE: LA PROFESSIONE DI UNA VITA

Graziella Leyla Ciagà, Maria Teresa Feraboli
Politecnico di Milano

Abstract

It was in the mid-sixties when Paola Lanzani – as she recalled by donating her archive to the Milan Triennale Foundation (2008) – “sensed the great difficulty in those times for a woman to exercise the profession of Architect and, on a trip to America with her daughter Piercarla, observed the world of department stores, visited them carefully and they fascinated her” (Ciagà & Feraboli, 2008).

The talk aims to frame the activity of Paola Lanzani (Nerviano, 1933 – Milan, 2021) by emphasizing both her resourcefulness, able to build her career with courage and autonomy, and the different threads that weave the fabric of her personal activity as a designer by merging rationality, experimentation, interest in art and leading her to specialize ante litteram as an interior designer for large-scale retail.

After graduating from the Milan Polytechnic in 1959, she followed her husband to Bogota where they opened a studio, working on the different scales of architecture; Paola, however, immediately manifested a marked inclination for the study of retail spaces and furnishings. She thus took her first steps in the world of retail and furniture design as a consultant for the Ervico furniture industry between 1960 and 1964.

She teaches Technical Drawing at the University of America in Bogotá, an experience that shines through in the precise and coherent design of the layouts and exhibition supports that, once back in Italy, she will create for Rinascente, starting in 1996 at the “Sales Promotion Service.” If the distributional organization of the layouts reveals a profound rationality, the reflection on the module, on repeatability, on color, on potential variations allows different patterns and suggests the perception of movement marking a meeting point with the art of Dadamaino and Enrico Castellani. This influence is found, for example, in the installation with programmed lights made under the portico of la Rinascente with Livio Castiglioni (1970). He also experimented with the potential of plastics, from inflatable BP gasoline gadgets to Plexiglas furnishings with Ugo La Pietra to geometric lamps with Turi Simeti. The activity of a lifetime, however, paraphrasing Mario Praz’s “the house of a lifetime,” remains the outfitting for large-scale retail and, in particular, for Rinascente, where, since 1979, she has become the head of the “Design and Consultancy Service,” taking care of all the locations of the department store and its affiliates.

Keywords

Paola Lanzani, la Rinascente, retail design, light design, kinetic showcases

Premessa

Progettista di interni e allestimenti per la grande distribuzione, Paola Lanzani (Nerviano, 1933 – Milano, 2022) è una figura ancora poca nota nel panorama del design italiano: infatti, il suo nome compare per la prima volta nei recenti studi sulle “signore del progetto” con l’esposizione *W. Women in Italian Design*, curata da Silvana Annichiarico nel 2016 per la IX edizione del Triennale Design Museum a Milano. Esaminando il contesto milanese in cui si forma, la sua generazione è preceduta dalle prime, ormai celebri, designer del dopoguerra, come Anna Castelli Ferrieri (1918-2006), Franca Helg (1920-1989), Cini Boeri (1924-2020) o Gae Aulenti (1927-2012) che, dopo un inizio al fianco di mentori o mariti, si sono affermate anche in maniera indipendente cimentandosi a tutte le scale del progetto, dal “cucchiaino alla città”.

Lanzani appartiene alla generazione di Nanda Vigo (Milano, 1936-2020) e precede di poco quella di Antonia Astori (Milano, 1940): come nota Anty Pansera, sono gli effervescenti anni Sessanta a vedere l’entrata in scena di numerose progettiste, dopo che le colleghe più anziane hanno ormai acquisito maggiore autonomia e visibilità. (Pansera, 2002). Designer come Lanzani, Vigo e Astori possono dunque scegliere come meglio indirizzare il proprio lavoro¹, individuando percorsi preferenziali che anticipano attuali specializzazioni, anche se in alcuni casi la scelta appare persino forzata. Lanzani, infatti, ricorda “la grande difficoltà in quei tempi per una donna di esercitare la professione di architetto” e come, durante un viaggio in America con la figlia, sia rimasta colpita dai grandi magazzini: aveva subito intuito le potenzialità dell’ambito progettuale che sarebbe divenuto la parte preponderante della sua professione.² Scorrendo il suo curriculum, infatti, i suoi esordi sono analoghi a quelli delle progettiste più anziane, poiché si cimenta, con il marito, in concorsi di architettura, lavori di edilizia popolare e borghese e persino nella pianificazione,³ dimostrando anche affinità con il proporsi al mondo professionale dei colleghi milanesi della sua generazione.

Formazione e prime esperienze professionali

Studia al Politecnico di Milano, dove si laurea nel 1959 con una tesi dal titolo *Centro della moda e del costume*, tema che sembra preludere sviluppi successivi della sua attività.⁴ È anche importante ricordare che segue i



[1] Paola Lanzani,
Negozio Ervico, Bogotà,
1962.
(Copyright Triennale
Milano – Archivi)

corsi di Architettura e decorazione degli Interni I e II nel 1955/56 e 1956/57, quando Gio Ponti inserisce tra le esercitazioni della prima annualità *Tipologia e tecnica del mobile, Ambienti e Impiego dell'illuminazione nell'architettura d'interni* (Bollettino, 1955/56)⁵ e, tra i temi trattati nella seconda annualità, i negozi e la loro funzione, funzionalità, capacità di richiamo e trasformabilità (Bollettino, 1956/57). Sia l'illuminotecnica, nei suoi riflessi sul design di allestimento e prodotto, sia gli spazi di vendita, diventeranno il filo rosso che collega gli esordi e l'affermazione della designer nel mondo della professione. Fra l'altro, si laurea con una tesi di progetto intitolata "Centro della moda e del costume" che prefigura il suo percorso futuro e compare nell'elenco di laureati che comprende alcuni famosi colleghi, come Mario Bellini, Guido Canella, Jonathan De Pas e Alessandro Mendini.⁶

Superato l'esame di stato nel 1960 e conseguita l'abilitazione, Lanzani inaugura la sua carriera a Bogotà, in Colombia, seguendo il marito

[2] Paola Lanzani in
Olanda per studiare i
grandi magazzini, anni
Sessanta.
(Copyright Triennale
Milano – Archivi)



Flavio Toscano, forse conosciuto al Politecnico, dove anche questi si è laureato;⁷ vi si fermerà sino al 1964, quando il matrimonio finisce e tornerà in Italia con la figlia Piercarla. L'America del Sud rappresenta, dunque, una terra di auto-formazione e un primo approccio alla professione per Paola, come lo fu anche per altri designer italiani. Gli esempi più noti sono Lina Bo Bardi, che ne fece la sua patria, e Roberto Sambonet, che si fermò diversi anni a San Paolo del Brasile, dipingendo e insegnando disegno e grafica presso la scuola d'arte del Museo, diretto da Pietro M. Bardi (Iannello, 2016).

È anche possibile che l'ambiente di Bogotà possa essersi rivelato stimolante, poiché sin dai primi anni '50, la Olivetti vi ha aperto una succursale, portandovi il proprio modello culturale di sviluppo. Lanzani scrive nel suo curriculum di aver lavorato sia per la Olivetti, sia per l'azienda petrolchimica Shell, curando uffici e negozi.⁸ È, poi, consulente di Ervico, industria di mobili locale, per la quale firma un elegante showroom caratterizzato da grappoli di plafoniere in vetro opalino pendenti dal soffitto. Insegna anche Disegno Tecnico all'Università di America di Bogotà, esperienza che traspare dalla precisa e coerente progettazione dei *layouts* e degli oggetti che, una volta tornata in Italia, progetta in diverse occasioni.



[3] Giochi gonfiabili per bambini, Paola Lanzani, BP, 1967.
(Copyright Triennale Milano – Archivi)

[4] Lampada X-Cibic lampade in metacrilato a luce regolabile, Paola Lanzani con Turi Simeti, 1969.
(Copyright Triennale Milano – Archivi)



Rientrata a Milano nel 1964, Lanzani si iscrive subito all'Ordine degli Architetti di per potersi dedicare immediatamente alla professione, valutando tutte le sue possibili declinazioni, “dal cucchiaino alla città”: si iscrive, infatti, sia all'ADI, sia all'albo della Gescal. Sulla scorta dell'esperienza nel *retail* compiuta a Bogotá, però, inizia subito a lavorare presso la famosa ditta Rosa Manichini Attrezzi Arredamenti per la progettazione di punti vendita e, in soli due anni, passa alla Rinascente. Il suo indirizzo di progetto sta divenendo l'allestimento per esercizi commerciali e lei stessa contribuirà a delinearne i contorni come specializzazione professionale, teorizzandone i principi e inventando specifiche soluzioni d'arredamento.

Ne sono dimostrazione alcuni suoi primi lavori e le collaborazioni con artisti e designer tra il 1968 e il 1973, quando, complice lo studio in via Brera, ne frequenta gli ambienti di avanguardia. Conosce Enrico Castellani, Dadamaino, Turi Simeti, Mario Nigro, Gianni Colombo e Uta Toyota, i designer Ugo La Pietra, Franco Menna, Livio Castiglioni, e la fotografa Maria Mulas. Con alcuni di loro, Lanzani si muove in un ambito di confine tra ricerca percettiva, affinità con l'arte cinetica e programmata e design del prodotto, dell'arredo, della luce, indirizzando la collaborazione alla specificità dell'allestimento di vetrine e spazi commerciali, per il momento senza trascurare nuove proposte per l'abitare.

Insieme a Castellani, brevetta due tipi di espositori per negozi presentandoli alla XIV Triennale di Milano nel 1968:⁹ il primo è composto da moduli componibili, curvilinei, variamente accostabili per creare effetti

sempre diversi e accattivanti per il cliente. Hanno struttura in metallo e scocca in poliestere, mentre la variante cubica è in metacrilato trasparente, costituita da due elementi, e, ripetuta, costruisce intere pareti (Design alla Triennale, 1968).

Le potenzialità delle materie plastiche – già sperimentate nel 1967 da Lanzani con i giochi gonfiabili e l'attrezzatura pubblicitaria per le benzine BP – sono infatti amate anche dagli artisti italiani che ne apprezzano le possibilità di metamorfosi, la trasparenza o, all'opposto, il colore (Cherubini, 2015). Lo segnalano anche esperimenti come le lampade in metacrilato a luce regolabile (Lucky e X Cubic, 1969), atte a trasformare la percezione dell'ambiente, che Simeti progetta con la sua collaborazione (Plexi-Luce, 1969), dimostrano anche l'attenzione che la designer ancora presta al progetto domestico, come pure il tavolo da toletta sempre in metacrilato, ideato con Ugo La Pietra (Plexi-Beauty, 1969), e soprattutto la proposta abitativa presentata con Dadamaino e Franco Menna alla 4 Eurodomus (1972), volta a “estrinsecare situazioni inedite ma concrete”, economicamente sostenibili, per la casa.¹⁰ L'elemento simbolo è il pannello modulare a parete in materiale plastico stampato: colorato, variamente attrezzabile con accessori e contenitori è considerato adatto a qualsiasi ambiente. Gli si aggiungono i cubi illuminanti, impilabili verticalmente, ad intensità variabili e adatti a formare pareti luminose¹¹: quasi una sommatoria delle esperienze compiute con Castellani e Simeti.



[5] Cubi assemblati in metacrilato, Paola Lanzani con Enrico Castellani, 1969. (Courtesy Archivio Castellani, Milano)

La codificazione di un metodo di lavoro per il retail design

L'attività professionale di Paola Lanzani si identifica quasi completamente nella progettazione dello spazio pubblico per negozi, catene di negozi e grandi magazzini di cui ha rinnovato completamente l'immagine, con nuove soluzioni per le vetrine e le insegne, con la riorganizzazione del design degli interni a partire da uno studio rigoroso dei percorsi e della disposizione dei reparti merceologici (che esprime con il termine tecnico di lay-out), con nuove soluzioni di *light design* e con il disegno di specifiche attrezzature per la vendita al dettaglio.

Nel corso della sua attività professionale ha codificato un rigoroso metodo di lavoro che descrive in una sequenza cronologica di sette punti ("Il progetto dei punti vendita", s.d.): ricerca di marketing e individuazione del target; *retail design* improntato alla centralità della merce esposta che deve essere l'assoluta protagonista dello spazio; studio delle relazioni con il contesto perché i negozi insieme alle piazze, alle strade e agli edifici sono considerati da Lanzani come veri e propri spazi pubblici del paesaggio urbano; strategie di *visual selling* (comprare con gli occhi) perché un punto vendita dinamico, allegro e attraente sia di stimolo all'acquisto; studio del *visual merchandising*, dell'organizzazione visiva della merce e della sua disposizione per non fare mai decadere un prodotto (e il suo studio offriva ai clienti anche un manuale ad hoc); gestione del punto vendita perché chi compra

[6] Vetrine cinetica per la Rinascente di Milano, Paola Lanzani, anni Sessanta. (Copyright Triennale Milano – Archivi)



luci ed i movimenti ruotanti delle strutture espositive.

— Per l'esposizione dei treni elettrici, le pareti della vetrina ed il fondo sono stati rivestiti in alluminio, una base composta da elementi in metacrilato colorato, con luci ad accensione progressiva in linea orizzontale, era coordinata con la grafica del fondale avente una programmazione verticale luminosa. (Lima)

— La vetrina dei giochi componibili ad incastro è stata risolta utilizzando l'elemento merceologico, assemblato in due grandi strutture cubiche ruotanti, la varietà dei colori della merce in rotazione, si riflette su un fondale articolato in acciaio, al fine di ottenere una moltiplicazione delle immagini ed una dinamica delle riflessioni. (Nogli)

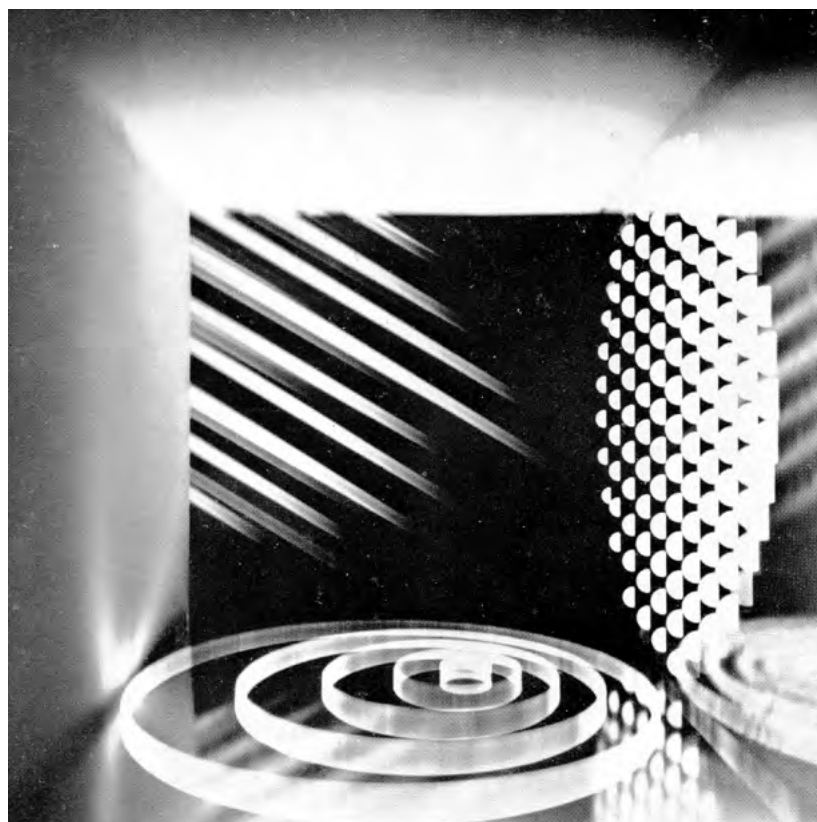
— Per i giocattoli elettronici, si è adottata una struttura espositiva composta da un assemblaggio di cubi e di sfere in metacrilato trasparente, cromato e colorato, che impaginasse i vari giochi, le luci programmate moltiplicano gli effetti di riflessione sulle parti metallizzate con un risultato visivo dinamico. (Philips)

— Nell'esposizione delle bambole, l'applicazione di colore — luce — movimento, coordinata con un design di attrezzature cubiche in metacrilato per ottenere un'ampia esposizione merceologica, ha permesso di visualizzare un'atmosfera di favola, anche per la ricerca di una particolare scala cromatica. (Furiga)

— La vetrina per l'esposizione delle autopiste, mediante l'annullamento dei fondali a specchio ed una rapida accensione programmata di tubi verticali a luce fluorescente, esalta la dinamicità della merce stessa. (Policar)

chiede cordialità e professionalità da parte del personale (e il suo studio offriva anche corsi di formazione). Insomma, lo studio Lanzani era in grado di fornire ai propri clienti una proposta integrale che andava dalle modalità di organizzazione e gestione del punto vendita al design degli interni.

L'obiettivo che stava alla base della sua progettazione era quello di mettere le persone che entravano nel grande magazzino nella condizione di comprare in modo rilassato e piacevole: "è fondamentale dare ai clienti la sensazione di comodità, di conforto, di 'sentirsi bene', a proprio agio" (Lanzani, citata da Caruso, s.d.). L'uso del termine "conforto" rimanda a Gio



[7] Studio di luce per la rassegna light & design, Paola Lanzani, Galleria Diagramma, Milano, 1968.

(Copyright Triennale Milano – Archivi)

Ponti – che di Lanzani è stato docente al Politecnico – il quale nell'editoriale *La casa all'italiana* (1928) lo contrapponeva a quello anglosassone di confort per sottolineare proprio l'aspetto soggettivo ed emozionale che va oltre i dati strettamente fisici e oggettivi.

Questo benessere ambientale era raggiunto da Paola Lanzani non solo tramite una chiara organizzazione e disposizione delle merci, ma soprattutto con un altrettanto rigoroso progetto di *light design*. Innanzitutto, per non creare un eccessivo contrasto con la luce naturale dell'esterno, definiva un'illuminazione di base diffusa e poi studiava specifiche soluzioni progettuali alternando “grandi colpi di luce a colpi meno intensi per creare, come in uno spartito musicale, un'armonia” (Lanzani, citata da Caruso, s.d.). Nei percorsi di base la luce doveva essere meno forte rispetto a quella rivolta alle merci che, a sua volta, era poi diversificata in base alle loro specifiche caratteristiche (tessuti, colori, texture, ecc.). Quello che le interessava non era tanto l'aspetto illuminotecnico quanto piuttosto l'effetto a livello percettivo e psicologico della luce, cosa per altro più difficile

[8] Installazione luminosa e cinetica per la Rinascente, Paola Lanzani con Livio Castiglioni, Natale 1970.

Foto di Giorgio Casali.
(Copyright Triennale Milano – Archivi)



da considerare in fase di progettazione perché ognuno percepisce la luce in modo diverso, secondo la propria personalità e stato d'animo.

La nuova Rinascente: lay-out e installazioni luminose

La lunga committenza della Rinascente (1966-1995) è stata centrale e determinante nella sua attività professionale grazie sia alla qualità del suo lavoro che al ruolo che la Rinascente ha svolto a partire dal secondo dopoguerra – alla continua ricerca di un equilibrio tra produzione, consumo e società – come catalizzatrice per il rinnovamento dei costumi, la diffusione del “buon gusto” e la modernizzazione del Paese (Irace, 2017). La Rinascente ha fornito un contributo importante all'aggiornamento in senso moderno del gusto della classe media italiana insegnandole come vestirsi nelle diverse stagioni e occasioni (il tempo libero, il lavoro, le festività, ecc...) e anche come arredare la propria casa; lo ha fatto con un'accurata

selezione di prodotti (a prezzi ragionevoli), con la proposta di allestimenti innovativi per il settore del *retail* e l'attività svolta da Paola Lanzani si colloca pienamente nel solco di questo percorso.

La collaborazione di Lanzani con la Rinascente, ampiamente documentata nelle carte del suo archivio,¹² inizia nel 1966 nell'ambito del "Servizio promozioni, allestimenti e vetrine" per poi passare alla "Direzione coordinamento immagine aziendale" (1968), al "Servizio tecnico della direzione di esercizio Rinascente" (1970), fino a quando nel 1979 Lanzani diventa responsabile del "Servizio progettazioni e consulenze". Il suo impegno professionale ha riguardato diversi progetti di ristrutturazione e allestimento degli interni per le sedi di Milano, Roma, Genova, Cagliari, Padova, Napoli, Torino, Catania e Lodi. Sempre per il gruppo Rinascente negli anni 1972-1986 ha ridisegnato gli interni delle sedi Upim¹³ e negli anni 1971-1987 ha progettato il negozio-tipo e i mobili espositori-tipo di Croff Centro Casa e il design degli interni di tutti i punti vendita.¹⁴

Paola Lanzani nella sede della Rinascente in Piazza Duomo a Milano è intervenuta a più riprese con diversi interventi negli anni 1970-1977 e poi ancora negli anni 1981-1988 con la collaborazione della figlia Piercarla Toscano Lanzani. Negli anni '70 ha progettato un sistema espositivo modulare, esclusivo per la Rinascente, costituito da montanti e accessori in alluminio che garantiva per la sua leggerezza e razionalità una grande facilità di montaggio e smontaggio e che quindi era più funzionale, rispetto alle tradizionali attrezzature artigianali in legno, alle esigenze di flessibilità ed efficienza di un moderno grande magazzino. Questo sistema, poi adottato in tutte le sedi del gruppo, era alla base del nuovo allestimento degli interni della sede di Piazza Duomo (1972-1973) che, dopo due anni di lavoro e 5 miliardi di lire di investimento, è stata completamente rinnovata da Paola Lanzani con il Servizio Tecnico della Rinascente. È nata la nuova Rinascente "comoda e splendida" – come recita lo slogan – e tutto è cambiato: l'organizzazione dei 7 piani e la dislocazione dei reparti; la "filosofia di mercato" che, ritornando alle origini, puntava su un pubblico più vasto (il ceto medio a reddito fisso) offrendo prodotti di qualità a prezzi convenienti; il nuovo sistema di vendita definito a "libero servizio" – una via di mezzo tra il sistema tradizionale con commesse e il self-service – con attrezzature centrali (banchi, gondole, stands, pedane), attrezzature perimetrali e "a parete" accessibili da due parti, scaffalature e vetrine. Tutto questo a partire da uno studio rigoroso dell'organizzazione dello spazio, come ricorda la stessa Lanzani: "progettare lay-out per grandi spazi mi affascinava; li interpretavo come una scrittura tridimensionale, essendo composti da elementi di tipo modulare" (2017).

E infatti per la nuova Rinascente ha lavorato essenzialmente su due livelli: da un lato, il design di lay-out precisi e lineari per la definizione degli spazi e dei percorsi in modo tale da individuare con chiarezza i diversi settori merceologici, mettendo in risalto la merce esposta senza soprafare i visitatori; dall'altro, la creazione di controsoffitti luminosi costituiti dalla ripetizione di forme plastiche, anche vivacemente colorate, per attirare l'attenzione dei visitatori su determinati settori (principio dello "shop in the shop") come fossero una sorta di landmark dello spazio interno. La progettazione modulare del controsoffitto consentiva di inserire vari tipi di pannelli illuminanti che avevano, come si può vedere dalla documentazione fotografica conservata in archivio, diverse configurazioni formali: dai cubi sfalsati alle sottili lastre inclinate del reparto uomo, alle più giocose forme plastiche tondeggianti o floreali del reparto bambino.

Questi due livelli – il design del lay-out e le installazioni luminose – erano tra di loro perfettamente integrati perché basati sulla ripetizione di un modulo, di una data geometria, che niente affatto monotona, sottolineava, con diverse conformazioni geometriche e spaziali, la serialità propria della produzione industriale di massa. Alla chiarezza dei percorsi, alla semplicità delle attrezzature espositive, che derivava dalla lezione razionalista, faceva così da contraltare, in alcune situazioni precise e calibrate, l'effetto spettacolare delle installazioni luminose a soffitto che, tramite il design di pattern differenti, suggerivano la percezione del movimento e richiamavano l'arte cinetica di Dadamaino ed Enrico Castellani con i quali, come abbiamo già detto, Paola Lanzani aveva delle proficue frequentazioni e collaborazioni. La qualità del suo lavoro sulla luce è testimoniata anche dalla partecipazione nel 1968 alla rassegna *light & design* organizzata alla Galleria d'arte Diagramma di Milano.

La sua installazione più interessante per dimensione e complessità è forse quella realizzata in occasione del Natale 1970 sotto il portico della Rinascente:¹⁵ una sequenza degradante di cubi in alluminio con luci colorate programmate che si accendevano in sincronia con un suono rock-elettronico composto per l'occasione dal noto musicista milanese Franco Cerri. L'influenza dell'arte cinetica si ritrovava già negli anni Sessanta nell'allestimento di alcune vetrine con l'ausilio di strutture luminose e ruotanti per l'esposizione, ad esempio, di treni elettrici, giochi componibili, bambole e autopiste. Per solleticare l'attenzione dei passanti distratti e frettolosi – e in particolare del pubblico femminile più propenso all'acquisto rispetto agli uomini – la vetrina è allora concepita come una sorta di palcoscenico dove si mette in scena una rappresentazione "a soggetto" che



anima gli oggetti, mentre i manichini sono come attori del cinema muto. Negli anni Sessanta l'arte cinetica e, più in generale, l'arte programmata conosceva il suo periodo di maggiore attenzione da parte della critica e dell'opinione pubblica. Cruciale è stata la mostra *Arte Programmata* organizzata nel 1962 da Bruno Munari all'interno del Negozio Olivetti di Milano in Galleria Vittorio Emanuele – a cui parteciparono, oltre allo stesso Munari, Enzo Mari, il Gruppo T e il Gruppo Enne – e che negli anni successivi è stata portata in tournée per due anni in Inghilterra, Germania e Stati Uniti (Meneguzzo, Morteo & Saibene, 2012; Vergine, 1983).

Paola Lanzani si può collocare a pieno titolo nell'ambito del cosiddetto “professionismo colto” milanese, categoria elaborata da Fulvio Irace nel 1996 (Irace, 1996, 2021) in riferimento agli anni del secondo dopoguerra, che a nostro parere si può estendere anche alle successive generazioni di progettisti che hanno manifestato lo stesso carattere colto e impegnato delle precedenti (sia pure in settori diversi), formando quel ricco substrato dal quale poi emergono alcune figure carismatiche. Nel caso specifico Paola Lanzani ha saputo reinterpretare in maniera originale le più avanzate elaborazioni che stavano maturando nel campo del design degli interni e dell'arte contemporanea, dando vita a soluzioni rigorose e originali in un settore, quello del *retail* per i grandi magazzini, considerato tutto sommato marginale rispetto alla grande architettura e che quindi consentiva anche alle donne di potere esprimere più liberamente il proprio talento.

[9, 10] Paola Lanzani, Soffitti luminosi per la Rinascente di Milano, 1974. Foto di Giorgio Casali. (Copyright Triennale Milano – Archivi)

References

- Annichiarico, S. (2016). *W. Women in Italian Design* (pp. 156-448). Catalogo della mostra, 02 aprile – 12 settembre 2016. Triennale Design Museum, Milano.
- *Bollettino ufficiale del Politecnico di Milano 1954-1955* (1954), p. 89.
- *Bollettino ufficiale del Politecnico di Milano 1955-1956* (1955), pp. 138-39.
- *Bollettino ufficiale del Politecnico di Milano 1956-1957* (1956), pp. 84-85.
- Caruso, E. (s.d.). *Gli spazi di vendita e la luce*.
- Cherubini, L. (2015). Materia miracolosa. La plastica nell'opera di Burri, Accardi, Marotta, Schifano. In Cecchini, C., & Petroni M. (Eds.), *Plastic Days. Materiali e design* (pp. 84-111). Silvana.
- Ciagà, G.L., & Feraboli, M. T. (Eds.), (2007). *Archivio Paola Lanzani. Inventario*.
- “Design alla Triennale” (1968). *Domus*, 466 (7), 28-40.
- Dusi, P. (1979). Paola Lanzani, un nuovo modo di vendere. *Vetrina*, 1 (3), 24-28.
- Eurodomus 4. (1972). Per la costruzione le strutture essenziali. *Domus*, 512 (7).
- Iannello, M. (2016). Un matto delle giuncaie: Roberto Sambonet grafico e designer. In *Roberto Sambonet artista e designer* (pp. 33-97). Comune di Milano, CASVA.
- Il progetto dei punti vendita. Intervista con l'architetto Paola Lanzani. Ufficio Stile.
- Irace, F. (1996). *Milano moderna. Architettura e città nell'epoca della ricostruzione*. Federico Motta Editore.
- Irace, F. (2017). La fabbrica del consumo. In Bandera, S., & Canella, M. (Eds.). *LR100. Rinascente: stories of innovation* (pp. 147-167). Skira.
- Irace, F. (2021). *Milano moderna: architettura, arte e città 1947-2021*. 24 Ore Cultura.
- Koenig, G. K. (1989). Tre uomini in barca. In *Conti, F. De Pas, D'Urbino, Lomazzi*. Rima.
- Lanzani, P. (2017). Lay-out per grandi spazi. In Bandera, S., & Canella, M. (Eds.). *LR100. Rinascente: stories of innovation* (pp. 172-173). Skira.
- Meneguzzo, M., Morteo, E., & Saibene, A. (2012). *Programmare l'arte. Olivetti e le neoavanguardie cinetiche*. Johan & Levi.
- Pantera, A. (2002). Dall'interior al car design. Da prodotti soft a prodotti hard. In Pantera, A. & Occleppo, T. (a cura di). *Dal merletto alla motocicletta. Artigiane/artiste e designer nell'Italia del Novecento* (pp. 42-66). Skira.
- “Plexi-Beauty” (1969). *Domus*, 473 (4), pp. 38-39.
- Politecnico di Milano (1967). *Annuario. Anni Accademici dal 1955-56 al 1963-63* (vol.II, pp. 1396-98).
- Ponti, G. (1928). La casa all'italiana. *Domus*, 1 (1).
- Scodeller, D. (2003). *Livio e Piero Castiglioni. Il progetto della luce*. Electa.
- Vergine, L. (1983). *Arte programmata e cinetica (1953-1963). L'ultima avanguardia*. Mazzotta.

REASSESSING SPATIAL DESIGN PRACTICE IN CONTEMPORARY INDIA: ROLE OF GENDER IN SHAPING THE OPERATIONS OF MUMBAI-BASED SJK ARCHITECTS

Deepika Srivastava

Independent Researcher working on projects with the National Institute of Design, Ahmedabad

Abstract

Research and publishing of individual design practices in India is usually approached through the format of the monograph, wherein the focus is solely on the designer, their ideology, and the designed outcome. This paper explores a new approach to study spatial design practice in contemporary India, one which moves away from the limitations of the monograph. This was done by taking as a case-study, SJK Architects, a thirty-year old, Mumbai-based, women-led studio practice. Factors which influence practice, such as location, organisational structure, media coverage, external collaborators, and nature of commissioning clients, are profiled through published academic and media works, and serve as a device to understand SJK Architects. These factors are then contextualised within the practice's response to gender and development of designer-client relations. Insights for this are drawn from an interview with the partners focusing on how these factors overlap with the stage of client brief development. Such an approach situates the study of spatial design within the societal landscape in which professional practice occurs. A key factor which emerges is the importance of the practice's location in India's financial and cultural capital, Mumbai. Taking a women-led practice as a case study has also allowed an understanding of how the dynamics of gender play out in the day-to-day operations of spatial design practices, impacting local design cultures. Since SJK Architects was established in 1990 when India was at the cusp of liberalisation, the dynamics of the practice are discussed in relation to the changes that occurred in the country after economic liberalisation in 1991.

Keywords

collaborative design, women entrepreneurs, women in architecture, liberalisation in India, client–designer relations

Introduction

SJK Architects, founded by Shimul Javeri Kadri in Mumbai in 1990, is a leading architecture and interior design studio practice in India. The practice's founding coincided with a key event in India's history, the economic liberalisation of 1991. The government formed after India's independence from British rule in 1947 adopted a socialist model of development. However, in 1991, a new set of reforms opened the Indian economy to the global market. Foreign and private investment increased which allowed Indian businesses to step beyond borders, and businesses from abroad to come to India. Liberalisation impacted all industries and design is no exception. It also allowed several young women entrepreneurs to gain success. Javeri Kadri, and one of her oldest clients, Sunita Namjoshi, owner of a textile business Synergy Lifestyles, are among these women entrepreneurs.

Liberalisation brought upon two key changes in spatial design in India – one, change in the kind of patron, and second, prominence of real-estate like high-rise apartments and corporate offices, and indulgence-driven design like weekend homes and resorts. In the post-independence period, the state commissioned government and educational campuses as part of its nation-building activities. But after liberalisation, the focus was on urbanisation and developer-driven projects like highways, airports, electricity grids etc. This led to the rise of a new breed of private patrons, such as trusts, NGOs, and broader civil society; among these private patrons is Sunita Namjoshi. Another change is that the media discussion focused on their material, craft, and texture in an almost fetishistic manner (Mehta et al., 2016). Though useful in its own right, such a discussion fails to recognise the design process as being “social”. This means looking at design as a collaborative activity between different stakeholders like designers, clients, contractors, consultants, and influenced by conditions such as location, education, firm structure etc.

The focus of this paper is on discussing this collaborative aspect of spatial design practice by taking SJK Architects as a case study. It is grounded in theories of design history, spatial studies, architecture, and gender. The primary research was done in two stages. The first stage involved surveying Indian media sources, including design magazines, daily newspapers, and talks given by Javeri Kadri and her team in architecture and design forums. Two other important primary sources were the books, *Women Architects in India: Histories of Practice in Mumbai and Delhi*, authored



[1] Photograph of the team of SJK Architects. (Courtesy SJK Architects, <https://www.sjkarchitect.com/team-sjk>)

by American architectural historian, Mary N. Woods (2016), and *Women Architects and Modernism in India: Narratives and Contemporary Practices*, authored by Indian architect-researcher Madhavi Desai (2016). The second stage involved conducting an online interview with two partners, Sarika Shetty and Vaishali Shankar-Mangalvedhekar, of the practice.¹ This interview provided a lens to understand the designers own perception of the conditions they operate in, especially because conversations about spatial design in India usually centre on design elements.

Design – A social process?

Walker (1989) recognises the design process as social and notes that design discussion in the form of monographs obscures the social nature of its production. He further says that such discourses fail to recognise that design production occurs in collaboration with clients, contractors, and consultants, and is influenced by factors like education, organisational structure, location, among others. He also elaborates that creative production is a collaborative effort – even when designing is undertaken by a single person in a studio. It can be regarded as social due to some of the following reasons: first, most designers have the benefit of education/training in design; second, peer group influences or current trends and fashions; and, third, dependence of the designer upon clients and consumers without whom any production would be impossible.

This understanding that no large-scale production is possible without clients, coupled with the emergence of a new breed of patrons in India, forms the basis of the initial research question – what insights does the stage of client brief development give us about the conditions of studio – based design practices in India? Considering this question in the context of a women-led practice led to reframing it as – how does the question of gender respond to client brief development and conditions of spatial design practice in India? Since the case study is an architecture studio, the term “architects” will be used throughout, though these concepts are applicable to spatial design issues as well.

SJK Architects – An Overview

SJK Architects is one of the most widely profiled practices in the country [1]. The practice has a diverse clientele, most of who are private patrons, with a few commissions from the city government. Their private patrons include entrepreneurs, doctors, educational institutes, to commercial giants in the fields of hospitality, retail, and automobile manufacturing. This section builds an understanding of SJK Architects, not through their built projects, but through the factors that affect their day-to-day operations. These factors include – media coverage, location, organisational structure, and external collaborators (consultants and contractors). An important factor, the role of patrons is discussed in the subsequent sections in the context of the practice’s collaboration with their client, Sunita Namjoshi, and how the above-mentioned factors intersect with the question of gender.

Media Coverage

SJK Architects has been profiled by both the professional and popular media. They have also received several awards at the national and international level. Javeri Kadri is regularly featured on the covers of architecture magazines (both industry-facing and lay) and has often been listed as one of the most influential architects and designers in India. The cover of a 2015 issue of *Architectural Digest India*, featuring six of the fifty most influential architects and designers is particularly striking [2]. As evident, Javeri Kadri is the only woman featured. Figure 3 shows Javeri Kadri featured in a league of “extraordinary” women as part of the magazine’s coverage of the international conference, *Women in Design*, held in Mumbai in January 2020. This kind of coverage, though encouraging, reveals that it is still



[2] Javeri Kadri on the cover of *AD India*, 2015. (Courtesy: SJK Architects, <https://www.sjkarchitects.com/media-1>)

extremely difficult for women to make it big in the profession, unless they are exceptional (Woods, 2017). Interviews of Shimul Jhaveri Kadri have also been featured in the popular press in India, in daily newspapers like *Hindustan Times*, *Livemint*, and magazines such as *India Today*.

While some similarly established designers have had exhibitions of their works and/or have published monographs, the current knowledge base of SJK Architects is limited to published media discourse, talks on architectural forums, and the two accounts on women architects in India. However, what is interesting is that Javeri Kadri has been making attempts to pitch design and architectural talks to audiences beyond the architecture and design community, to counter the lack of such discussion in the mainstream. She pitched one such talk at CreativeMornings in Mumbai, a platform created to bring together creative communities through free monthly lectures series. The talk focussed on the practice's approach and their projects, and was unsurprisingly (and unfortunately), mostly attended by the architecture and design community.

Location

The office of SJK Architects is located in Mumbai, in an industrial complex in an upscale neighbourhood (Byculla West). Mumbai is the

[3] Javeri Kadri on the cover of *Architect and Interiors India*, February 2020. (Courtesy SJK Architects)



financial capital of India, along with being a centre for media, design, and architecture. It has been a cosmopolitan centre for commerce and industry since the early 1900s. One of the most important centres for architectural education, Mumbai has the highest number of such institutes in India. Several members of the team of SJK Architects have also been educated in the city, including the founder and partners.

The practice's location in a commercial complex, in a well-connected, upscale neighbourhood of Mumbai makes it different from a large

number of other practices. This is because a higher percentage of architects work in residential instead of commercial areas, as revealed by a survey of the directory of the Council of Architecture, a statutory body within the Government of India, which is responsible for regulating the education and practice of the profession. One of the very obvious reasons for this is to save commercial tax.² The google map view of the office of SJK Architects reveals that it is surrounded by small-scale businesses in other industries as well. Research also revealed that of late, Byculla has emerged as a good location to do business in, and has seen a surge of real-estate development. Though the practice has projects in several parts of India, their clients and projects are concentrated in Mumbai, along with media houses and publications that have profiled the practice. These insights tell us that being based in Mumbai proved advantageous to the growth of the practice.

Organisational Structure

The organisational structure of SJK Architects reflects that of a typical, mid-sized studio architecture practice (having about thirty people) in India. Shimul Javeri Kadri is the founding partner who is supported by three other partners, Sarika Shetty, Vaishali Mangalvedhekar, and Roshni Kshirsagar. Shetty and Mangalvedhekar lead architectural teams, whereas Kshirsagar leads design. While the founding partner and the other partners are the main decision-makers, they are supported by team leads, senior project leads, project leads, and project architects and one interior designer. The practice also has an assistant model-maker, and a technical lead, whose major role is preparation and floating of civil and interior tenders, and managing the accounting procedures of the practice. The employment of a larger number of architects than designers could be because most trained architects in India often practise both architecture and interior design, but this is often not true for trained interior designers, who seldom practise architecture too.

External collaborators – consultants and contractors

A survey of the contractors of SJK Architects (done by surveying the fact file section of published projects in magazines, which carried the names of different team members) revealed that they have a separate group of contractors for each project, who are based close to the project site. Shetty (2020) notes that this is because the practice chooses their contractors through the process of tendering, and they have seldom worked with the same contractor on different projects. Unlike the usual approach wherein

the lowest bidder gets the contract, they attempt to choose the contractor on the basis of their understanding and attitudes towards the project.

She further says that one of the biggest challenges in creating buildings today is to find the right collaborators, due to the unorganised set of skilled/unskilled contracting teams. She further said that as a practice, they try to constantly question the representational method of producing drawings to make it easier for the end-doer, who is often uneducated; they hence believe that physical models and 3D drawings are a way to bridge this gap (Shetty, 2017). Their belief in the importance of physical models is evident in their organisational structure, with the presence of a modelmaker.

Gender – Practice and Client Relations

Discussing the practice of SJK Architects by considering factors such as media coverage, organisational structure, location, and external collaborators (contractors and consultants), paves the way to understand how aspects such as its advantageous location, setting up of the practice, organisational structure, and focus on collaboration, intersect with the question of gender. Javeri Kadri's association with Namjoshi, highlights how gender shapes designer-client relations and can have a positive impact on the designed outcome and the practice itself.

Javeri Kadri's response to gender

There are two instances which reflect how Javeri Kadri responded to the question of gender through the structure of her practice. First, from her consciousness to not take residential interior decoration projects when she began her practice in a home office, in fear of being stereotyped. Architecture/spatial design practice in India, especially for women practitioners, is often stereotyped as residential renovation or interior decoration. This especially holds true for independent architects and designers just starting their practices. Second, through her practice of hiring only women for a long time. Woods (2017) notes that Kadri initially hired only young women because she worked out of her bedroom and felt more comfortable having them in her home. However, she continued to hire only women even after relocating to her office in central Mumbai. It was only recently that the first male architect joined the firm, and even today the office has many more women than men.

Narendran and Vivek (2018) in their study on women entrepreneurs

in India note that women's behaviour in entrepreneurial ventures is influenced and limited by personal, familial, social, and economic factors. Kadri's decision of only hiring women initially because she felt comfortable having them in our home is reflective of this.

Advantage of Location

The previous section showed how Javeri Kadri's response to gender centred around the structure of her practice. This section looks at if the practice's location in a well-connected neighbourhood of Mumbai played a role in how the practice was perceived, covered, and the nature of commissions it got. In doing so, it discusses how the aspect of location intersects with other factors such as organisational structure and education as well, and argues that the practice's location works in its favour by making available more opportunities.

Tombesi (2013) recognises forms of spatial design such as architecture as a local, place-based operation. This means that the design process, through the collaboration of designers, clients, consultants, and construction executors, and the resulting creation of the built form, occur in the same or nearby geographical location. He attributes two reasons for this. First, the nature of the design challenge which requires familiarity with the local context. Second, the nature of the building process that architects, by definition, are supposed to instruct and monitor.

However, when asked if and how location of the practice plays a role in client brief development and concept planning, the partners stressed more on the importance of context, site, climate, and client requirements. This could be because the strategic location of the practice in a well-connected, upscale neighbourhood of the global and creative city of Mumbai, may now be considered a given. It should also be noted that several of the practice's clients are based in Mumbai, though some of their projects have been executed all over India. To the best of my knowledge, projects with clients in South India (which emerged as a major hub of architectural activity in the post-liberalised period) have been executed with the contractors being based in the same city (some of them being Tier 1 cities such as Bengaluru and Chennai, and Warangal, which is a Tier 2 city).

The education of the founding partner and the practice's employees in institutes located in or near Mumbai, along with the studio being a close-knit team could be why the partners described the internal team's involvement in the client brief development as "situational", meaning that it depends on who is involved in which stage. The studio also has a

practice of lunchtime conversations (film clubs), where each member has to show any film which they discuss later. They consider these conversations as crucial, not just for their intellectual growth, but also for developing interpersonal relationships. Franck (2000) notes that "many writers acknowledge the importance of informal, intimate, and caring relationships between people and favour designed settings and programs that reinforce such relationships."

However, this is a preliminary observation and can be explored further. These informal relationships are also a part of academic studios and are hence often reflected in design studios. This informal relationship building, at least in the context of SJK Architects, applies to their clients as well. During the interview, the partners reiterated how Javeri Kadri's clients are not just clients, but her close friends too. Woods (2017) also mentions that one of the key ways through which the portfolio of SJK Architects grew is because clients who first gave smaller commissions came back with bigger projects.

It is evident that the practice's location in Mumbai places them at an advantage due to several reasons. It places them in proximity to clients, education centres, and media houses, though it is not yet clear if the location in an industrial complex, over a residential area proved advantageous. How the aspect of location intersects with the question of gender is that it makes available more mainstream opportunities, and allows a practitioner to have a stronger network in proximity.

SJK Architects's association with Sunita Namjoshi (Founder/Owner, Synergy Lifestyles)

SJK Architects have executed more than thirteen projects with Namjoshi, including private residences, corporate offices, factories, and retail stores. The story of how SJK Architects got the commission of the corporate office of Synergy Lifestyles (fig. 4) is reflective of the changes liberalisation brought to spatial design in India, and also of how women clients may respond differently to it. Woods (2017) notes that Namjoshi had initially started working with an Italian male architect, who had a local collaborator. This practice of commissioning a Western architect and appointing a local collaborator became very common with liberalisation, and several large-scale commissions have been executed through such a collaboration (Mehta, Hoskote, & Mehrotra, 2016). The aspect of gender played a role in the appointment of Kadri because Namjoshi felt that "male architects simply did not listen to her".



[4] Photograph of interior, Corporate office, Synergy Lifestyles, first built: 1997, & then renovated & completed, 2016. (Courtesy Rajesh Vora through SJK Architects)

[5] Photograph of the private residence for Sunita Namjoshi in Alibaug. (Courtesy SJK Architects)



It is not clear why Namjoshi appointed an Italian architect at the beginning. But choosing to work with a Western architect/designer at a time when India was turning to the West, indicates her adaptability and willingness to walk with the times, and “blend in”, as quoted by one of the partners during the interview, when talking about how Namjoshi adapted to the various challenges that came up during the projects. In retrospect, I realise that the insight of the partners could have meant more in the context of how the design was approached. However, here, wanting to “blend in” emerges as a way of thinking and a way of doing as well. One key aspect to note here is that Namjoshi had this experience in 1997 (just 6 years after economic reforms were introduced in India). The situation seems to be better now as recent studies on women entrepreneurs reveal that several women have support from their male colleagues as well, though the opposite continues to be true as well.

Studies on women leaders in India also note that women supporting women is a key relationship and network which facilitates the professional development of women entrepreneurs (Chaudhari et al., 2020). In the case of Namjoshi and Kadri, both are women entrepreneurs who started their businesses at a similar time amid India’s market reforms, and some of SJK Architects’s projects which they consider as landmarks have developed from their association with Namjoshi. Their approaches also aligned “Kadri’s simple yet precise aesthetic and commitment to sustainability and Indian arts and crafts aligned with Namjoshi’s own approach to

textile design and manufacturing” (Woods, 2017). Hence, it emerges that here the designer-client relationship developed through a sense of peer support and like-minded thinking as well.

The process of developing Namjoshi’s private residence [5] also tells how the involvement of an external collaborator can impact the brief and the project. For this project, which is a 3-acre plot, in a village in the town of Alibaug, close to Mumbai, SJK Architects collaborated with an environmentalist and water management expert, from the beginning. The expert conducted land studies, studied the plot for one full monsoon, and suggested that the best way to utilise the land was to build a covered underground tank. This would turn the salty water sweet, conserve it, and also recharge the land. Building the tank benefitted the surrounding community as well, as they no longer needed water from the tanker, and this led to a positive change in the way the whole village worked.

Though the brief for this project responded to a private residence, the process of developing it in collaboration with an external consultant, in this case, an environmentalist, changed its dynamic, ensuring that the design of the building serves the community as well. During the interview, the partners mentioned that they presented both proposals to the client, one that caused ecological disturbance while filling and raising the land, versus another with the underground tank. They further noted that the client chose to go with the option of the underground water tank, knowing the cost differences and ecological disadvantages/advantages, despite

the latter being more expensive and time consuming. In doing so, they reiterated Namjoshi's consciousness to the environment, and her humane approach.

A sense of collaboration, connectedness, and experimentation emerges from the association of Namjoshi and Javeri Kadri, made possible due to their similar sensibilities. What also emerges is a sense of peer-to-peer support, especially as Namjoshi and Javeri Kadri began their businesses at a similar time. In doing so, gender emerged as a conscious response to practice, and also a way to do things differently.

Conclusion

This research on SJK Architects is a starting point to uncover the social nature of design production. Understanding the practice through factors like media coverage, influence of location, nature of clients and collaborators, and organizational structure provided a way to understand its operations and social positioning. Historical references for research of this nature could not be located for India's context and an interview conducted with two partners of SJK Architects became the primary research material. This lack of historical references could be attributed to design history still being a very nascent discipline in India. Being established by a woman practitioner has intertwined gender with the narrative of SJK Architects. What is found is that for this practice, gender emerges as a way to do things differently. One such instance is the founder's choice to hire only female architects when she began her practice from home.

Their collaboration with Namjoshi, another woman entrepreneur, was instrumental in their growth, and suggests the importance of peer support for women and the role of gender in designer-client relations and shaping positive outcomes in built projects. Future scope lies around expanding the research to how public vs. private (male and female) clients commission projects and the economic value they bring. Including client, contractor, and consultant interviews would help unearth how their collaboration plays out in the development of a single project. This could unravel how studying the different factors mentioned allow an understanding of social, political, economic, cultural, and technological forces shaping the design of a built form, beyond the designed elements, which is what the proposed approach intends to achieve.

Notes

1. The interview was conducted online in September 2020, as this research was conducted during the Covid-19 pandemic when there were travel restrictions. At the time of the interview, the partners of the practice had the designation of Design Directors.
2. This was commonly mentioned in discussions during my days as an undergraduate student in architecture school in India.

References

- CreativeMornings HQ. (2020, March 15). *Shimul Javeri Kadri: Architecture tells stories*. [Video] <https://www.youtube.com/watch?v=L6rFXGiMnv0>.
- Desai, M. (2016). *Women Architects and Modernism in India: Narratives and Contemporary Practices*. Taylor & Francis.
- Franck, K. (2000). A Feminist Approach to Architecture: Acknowledging Women's Ways of Knowing. In Borden, I., Penner, B., & Rendell, J. (Eds.), *Gender Space Architecture: An Interdisciplinary Introduction*. (pp. 295-306.). Routledge.
- Ghosh, R., & McLean, G. N. (2018). *Indian Women in leadership*. Springer.
- Mehta, K., Hoskote R., & Mehrotra, R. (2016). *The State of Architecture: Practices and Processes in India, 6 January-20 March 2016, National Gallery of Modern Art, Mumbai*. Urban Design Research Institute.
- Narendran, R., & Vivek, A. (2018). Women Entrepreneurs in India. In Ghosh, R. & McLean, G. (Eds.), *Indian Women in Leadership (Current Perspectives on Asian Women in Leadership)*, (pp.155-170). Springer.
- Shetty, S., & Kamboj, K. (Host). (2020). SARIKA SHETTY on – The Dasavatara Hotel with SJK Architects. (NO.18) [Audio podcast episode]. In *Archea: The Podcast*. <https://www.listennotes.com/podcasts/the-archea-podcast/18-sarika-shetty-on-the-BbMNlIZWs04/>
- Tombesi, P. (2012). Prometheus Unchained: The Multiple Itineraries of Contemporary Professional Freedom. In Crysler, C. G., Cairns, S., & Heynen, H. (Eds.), *The SAGE Handbook of Architectural Theory*. SAGE.
- Walker, J. A. (1989). Designers and Designed Goods – the Proper Objects of Study? In *Design History and the History of Design*. Pluto Press.
- Woods, M. N. (2016). *Women Architects in India: Histories of Practice in Mumbai and Delhi*. Taylor & Francis.

RENATA RUBIM'S PERSONAL COLLECTION: A COLLECTION THAT IS INTERESTING IN NARRATING A STORY OF SURFACE DESIGN

Bruna Carmona Bonifácio, Ronaldo de Oliveira Corrêa
Universidade Federal do Paraná

Abstract

In this paper, we seek to briefly describe the collection of artefacts that surface designer Renata Rubim designed and safeguarded, constituting her collection. We are based on heterogeneous sources such as photographs, field diary notes, interviews using Oral History methods, documents, and newspaper and magazine publications. Our theoretical framework is formed by research on Art History and Design History, Women's History, personal collections, and material culture in order to support and explain relationships of impediments and resistance narrated by the interlocutor who builds the research with us.

We seek to present the context of this issue in Brazil, locating discussions about the social, cultural, and ideological transformations that have occurred in the country in recent decades due to feminist movements that fought for equal rights and against the subalternity of women. The feminisation process of culture carried out through the entry of women into public spaces, including academic and scientific spaces, is a historical process that modifies some social dynamics (Rago, 2020).

Given this panorama, the theories proposed by Latin American feminism understand that experience is an important concept to oppose the dominant system of science, of so-called objective and universal knowledge. We agree with the demands for records of how women constituted themselves as social subjects capable of making history (Rago, 1995).

For this purpose, we understand both the procedures of Oral History and personal collections (Tanno, 2007) as realms dedicated to preserving narratives that future generations would hardly know. Oral History excels in exploring subjects less documented in traditional historical records, such as non-specialised workers, women, ethnic minorities, and immigrants (Alberti, 2004).

We intend to briefly present how Design has been portrayed throughout history, questioning who its subjects are, their histories, and practices. In order to do so, we propose a breakthrough in how Design is understood and in the expansion of the way its history is told.

Keywords

History of Design, Renata Rubim, Surface Design, Collections, History of Women

Introduction

In this paper, we seek to reflect on the ways of carrying out a historical study on subjects who, until recently, were disregarded from the records of the History of Design. Describing a section of doctoral research that addresses the themes of Women's Stories, Personal Archives and History of Design.

The motivation arose in convergence with the discussions at this Conference, an intention to expand the way design is understood, including different stories in its History. We agree with Verena Alberti¹ (2004) that it is an ethical and political position to listen to people share their stories, seeking to understand them as different records and perceptions of the past.

Furthermore, we are informed by Ana Paula Cavalcanti Simioni and Maria de Lourdes Eleutério² (2018) about a dominant historical narrative in which some spheres of social life are understood as vital for recording, such as politics, religion and wars. This perspective provides female invisibility in archives, especially public ones. Archives are formed by selection procedures, systematisation and institutional inscriptions resulting from decisions about “what deserves or not to be remembered and who has the right or not to have their memory preserved” (Simioni & Eleutério, 2018, p. 21).

Starting from our interest in surface design and the knowledge of the significant number of women working in this field, we previously examined Renata Rubim and her family's backgrounds, training, and approaches to design. In this research, we explore fragments from her collection of copyrighted artefacts. Renata's meticulous process of collecting and preserving these artefacts serves as a means of curating a personal collection. Such a procedure attempts to construct a self-narrative from her various projects. However, due to changes and spatial conditions, the fragmentary nature of these artefacts also constitutes fragmentary memories.

We regard her collection as a valuable resource for investigating the surface design processes, the techniques and technologies employed and attainable in Brazil during the time of creating each artefact, the production conditions, the venues and occasions where these artefacts were and are circulated, the individuals present at these locations and events, and in the consumption and utilisation of her projects.

A concise overview of the Brazilian context

To better understand the topic, we approach the socioeconomic context of Brazil, joining Lúcia Avelar and Eva Blay's (2017) book *50 Anos de Feminismo: Argentina, Brasil e Chile: A Construção das Mulheres como Atores Políticos e Democráticos*, who portray the 1960s – the moment in which Rubim began her work – as the period in which resistance movements called for the restoration of democracy, the advancement of female and Afro-Brazilian rights, and the addressing of profound social inequalities.

Suzana Marta Cavenaghi, Angelita Alves de Carvalho, Maira Covre Sussai Soares and José Eustáquio Diniz Alves (2017) explain that the fact that the country was a colony – made up of large rural properties, slave labour, traditional family, export of primary products and patrimonialism – established that the majority of women had only domestic employment as possible. Such a scenario was worsened by the impediment of formal education for them, resulting in social and power inequality between men and women. Changes occurred slowly with urban and demographic transitions, which led to a gradual increase in schooling rates in higher social classes.

In dialogue with these issues, Marinês Ribeiro dos Santos (2015) in *O design pop no Brasil dos anos 1970: domesticidades e relações de gênero na decoração de interiores* dealt with the strengthening of Brazilian capitalist modernisation from 1950 onwards. Urbanisation and industrialisation contributed to new job possibilities and, along with access to the educational system, increased the standard of life. This development scenario demanded the existence of more architecture, decoration and product design professionals. Between 1960 and 1970, feminist movements demanded the presence of women in areas of power. Meanwhile, the military dictatorship became more rigorous, modernisation continued, and international counterculture movements and mobilisations against the current canons arrived.

Women: Design Stories and Practices

To address the relationship between the Histories of women and design, we joined Isabel Campi (2016) and her study of the History of design in Europe and the United States. She says that in canonical records since 2000, the percentage of biographies of women in design has increased,

which would not have happened in previous decades due to the bans on designers in historical documents. The first is cultural and professional: prejudices prevent them from entering professions considered masculine; the second is the historiographic record: the reformulation of History made visible the obstacles that existed for women.

In order for women to participate in the field of design, a relevant factor is education. Campi (2016) identifies the era of the Industrial Revolution as a period marked by gender-based restrictions on artistic work. Artistic endeavours by women were only tolerated as mere hobbies. According to the author, formal artistic training for women was virtually non-existent, and the limitation of an activity was determined by the typology, with embroidery being one of the few accepted pursuits. As Campi (2016) observes, in the second half of the XIX century:

Numerous testimonies indicate that women wanted to pursue a wider range of creative activities and earn money from them. Textile creation work – embroidery, fabrics, tapestries –, ceramics and, to a lesser extent, jewelry and goldsmithing were gradually considered tolerable occupations for honest middle-class women. (p. 15)

At the end of the century, these practices and textile printing became possible for women, the most fearless of whom dedicated themselves to interior decoration and furniture design. To this, there was some resistance from artisans; however, with the beginning of the Art Nouveau movement, some of them were encouraged to continue working with their mentors and companions. The changes in impediments portray how what was considered female work has changed. Therefore, this classification is dynamic and related to the context in which it is inserted (Campi, 2016).

Campi raises the reflection between design, gender and design history by explaining that the investigations that relate them propose methodological procedures based on the history and criticism of design in such a way that how design is constructed and how practices occur are questioned. Thus, these investigations formulate the expansion of parameters, proposing new versions both for the history of design and for the authors who are part of it. Which, for her, are “the most innovative on the international scene of design theory, criticism and history” (Campi, 2002, p. 1).

Although there are recent discussions about how design, art and women's stories are told, there is not enough research on the topics regarding Brazilian research. Specifically in surface design, no studies were

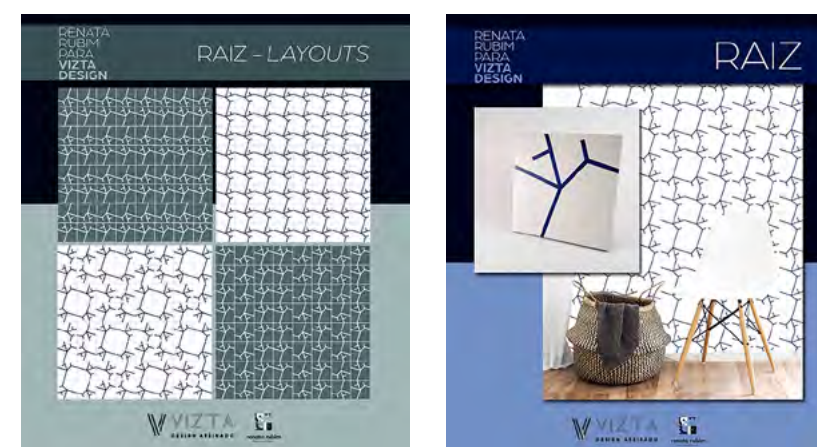


[1] Profile Image of Renata Rubim, RRD&C facebook, Porto Alegre, 2017. Photo by RRD&C. (Courtesy by Renata Rubim, Brazil)

[2] Tapestry *Samba*, designed by Renata Rubim, produced by Tapetah, Porto Alegre, 2019. Photo by RRD&C. (Courtesy by Renata Rubim, Brazil)



[3] Tiles *Raiz*, designed by Renata Rubim, produced by Vizta Design, Porto Alegre, 2020. Photo by RRD&C. (Courtesy Renata Rubim, Brazil)



found on the history of the practice related to people who work in the area. The female presence is relatively well-known as a pioneer and protagonist, but there are no investigations into the relationship between the themes.

Despite a thriving area, surface design can be read as superfluous due to a certain bias—a result of the conception of a less qualified activity aimed at a type of subject: women. Renata Rubim is one of the Brazilian protagonists with a vast personal collection. However, not all artefacts have records and narratives about design practices have not been told.

Renata Rubim: pioneer in the Brazilian surface design

The interlocutor who built this study with us is Renata Rubim [1], whose biography includes a prominent trajectory in surface design. Born in 1948, part of her training was in a free design course at *Instituto de Arte e Decoração* from 1967 to 1969. Her career began as a managing partner and designer at the weaving and carpentry company *Artesanato Gramadense*, where she worked from 1970 to 1982.

For 12 years, she conceived and carried out textile and furniture projects. This experience generated a solid resume that led to a Fulbright

scholarship (1984 to 1986). Rubim had the opportunity to deepen her knowledge at the Rhode Island School of Design – United States, where she had his first contact with surface design methodologies and project knowledge.

After returning to Brazil in 1987, she had experience in developing projects for different surfaces, such as paper (stationery, diaries and pens), textiles (fabrics, carpets, tapestries, clothing mesh, bed and table linen, furniture coverings, footwear, bags, cushions) [2], metals (jewellery), ceramics (tiles and crockery) [3], cementitious (internal and external coverings), and polymeric (cases, household utensils, vases and clothing accessories).

Since then, the designer has applied her knowledge to her company's projects, *Renata Rubim Design & Cores* (RRD&C), establishing national and international partnerships. Furthermore, she shares her expertise teaching free and extension courses, a practice she has maintained since the 1990s and continues to the present day. She is the author of the publication *Desenhando a Superfície* [4], the first book released in the country on the subject. It is in its third edition.

Rubim was invited to participate in 3 Brazilian Design Biennials (2010, 2012 and 2013). In the *II Bienal ibero-americana de design* in Madri (2012), she won the *Bornancini* 2008 awards – with the *Ellos* coating – and *Idea/Brasil* 2009 [6] – with the *Linha Native*. She also won three international iF Product Design Awards – with the *Praga e Catavento* coatings in 2012 and the *cobogó Atoll* in 2014 [5]. She participated in dozens of solo and group exhibitions – such as *O Sentar do Brasileiro* at Milan Design Week in 2008. Moreover, Rubim has been an expertspeaker, curator and jury in design competitions, forums and events. Rubim's contribution to the Brazilian surface design is well-known, and stands out for her professional career and commitment to teaching and disseminating knowledge in this area.

Ways to do research with fragmentary stories

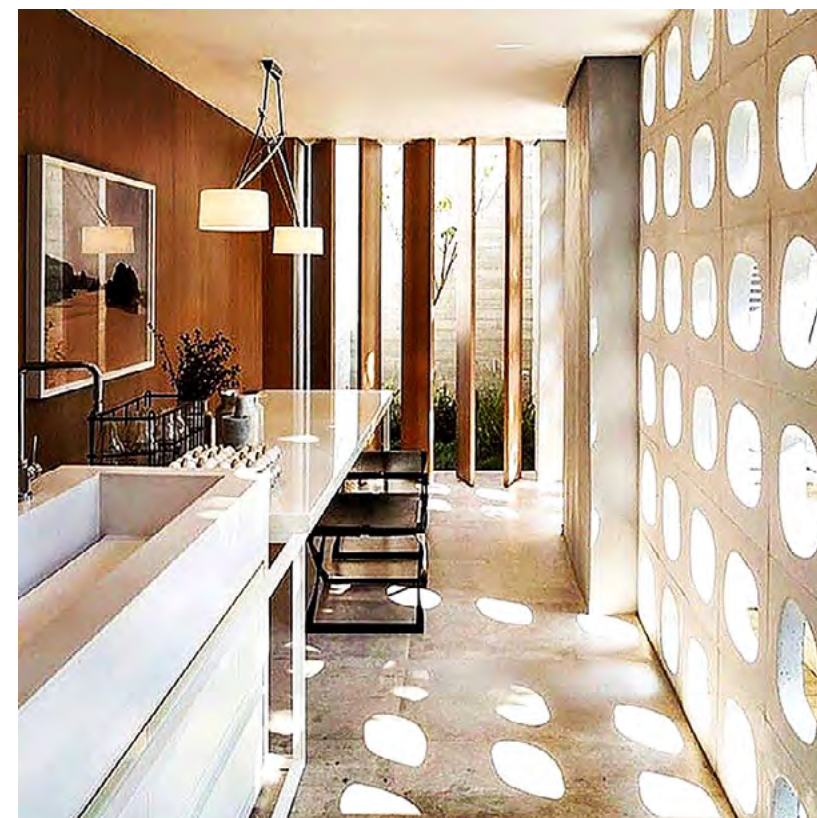
When researching a designer's experiences, we consider her collection a privileged source. For theoretical construction about women and personal collections, we bring the contributions of Michelle Perrot (2005), Ana Paula Simioni and Maria Eleutério (2018). Perrot (2005) highlights the importance of recognising that women's access to public space – the place par excellence of traditional historiography – was denied until recently. Therefore, investigating their presence is dealing with both the scarcity of narratives about them and the lack of narratives produced, which requires additional effort to fill gaps in collections through research in personal archives (Simioni & Eleutério, 2018).

Janete Tanno (2007) establishes a connection between the study of personal collections, social changes and changes in the field of History. With the advent of New History, themes related to everyday life, behaviour and life experiences became relevant to historiography due to the appreciation of the individual as a historical subject capable of making decisions about their life (Tanno, 2007). The author emphasises that documents related to a historical subject's personal, professional, political,



[4] Book *Desenhando a Superfície*, written by Renata Rubim, Porto Alegre, 2013. Photo by RRD&C. (Courtesy by Renata Rubim, Brazil)

[5] *Cobogó Atoll*, designed by Renata Rubim, produced by Solarium, 2014, winner of iF Design Awards. Photo by RRD&C. (Courtesy Renata Rubim, Brazil)



[6] *Linha Native*: tableware, designed by Renata Rubim, produced by Coza, 2009, winner of Idea Brasil award. Photo by RRD&C. (Courtesy Renata Rubim, Brazil)



public and cultural life, including biographies, memoirs, intimate diaries and life stories, are considered personal archives and fundamental to understanding their history.

Maria Silva (2015) suggests that the starting point is to study the biography of the archive producer, addressing the activities carried out professionally and in other aspects of her life. This research aims to acquire the knowledge necessary to identify the documents in the archive and establish relationships between these documents and the activities that generated them.

Ulpiano Bezerra de Meneses (1998) ponders the relationship between memory and material culture, highlighting the importance of the physical existence of artefacts, including their tangibility, concreteness and opacity, as elements that influence people's memory. In his argument, he mentions the durability of artefacts, which often lasts beyond the lives of producers and first users, becoming a means of expressing the past in a profound and sensorially convincing way. The author emphasises that artefacts have inherent physical and chemical properties, such as their geometric shapes, textures, hardness, colours and weights, related to historical-social aspects of the subjects involved in their production, circulation and consumption.

A brief way of the analysis of Renata Rubim's collection

In this item, we characterise part of Rubim's collection, and, to this end, we use photographs and a field diary produced during visits to her residence office in 2017 and 2022, when we started the empirical research. The records were compared with data from 95 image sources on the site *RRD&C* and reports from newspapers, magazines and catalogues from the *Museu de Arte do Rio Grande do Sul* and Rubim's collection in the documentary research stage. We organised them into image recording protocols, relating them to notes from the field diary and complementing them with narratives from the designer from semi-structured interviews using Oral History (Alberti, 2004) carried out in 2017 and 2022.

For data analysis (Miles et al., 2014), we took the following steps: assigning codes to patterns that appear repeatedly in the interviews; selection by patterns of similarities, differences or overlaps; elaboration and reflection on themes in the process of reconstructing narratives about the presence of Renata Rubim in surface design projects, practices and spaces in Brazil.

Renata told us that one of her practices is to ask the partner company

[7] View 1 of part of the Personal Collection of Renata Rubim, Porto Alegre, August 2022. Photo by Bruna Bonifácio. (Copyright Bruna Bonifácio)



[8] View 2 of part of the Personal Collection of Renata Rubim, Porto Alegre, August 2022. Photo by Bruna Bonifácio. (Copyright Bruna Bonifácio)



– the producer of the artefact she designed – for one or two units to keep in her personal collection. The designer acts like this whenever the artefact interests her and is of a possible size to store in this space [7, 8].

When asked how to organise them, whether there is a systematisation by period, by client, by affection, Renata replied that it was not possible to



[9] Room with *Praga* floor, designed by Renata Rubim, produced by Solarium, 2010, Porto Alegre, 2010. Photo by RRD&C. (Courtesy Renata Rubim, Brazil)

develop a criterion because “I don’t have the means to display them; I would need to have a huge showroom with a megastructure. And I don’t have it, I have some shelves, some furniture where I can put it” (Rubim, 2022).

This dynamic can be observed in the anteroom of her residence – the central part of her collection – in this environment, she receives suppliers, people with whom she wishes to establish partnerships, as well as researchers, companies or journalists who seek her out to tell their story. Initially designed to display the artefacts in a visible and organised way, the furniture presents part of the designer’s work.

There are challenges in creating and maintaining a design collection because the individual’s material conditions are decisive in the curation. Rubim has artefacts above and below the furniture, in an old cabinet in another room, in the backyard, and in a shed where she keeps her old creations, and rugs and utensils in use. Rubim told us that she moved from house to house several times, and “things did not adapt to the new spaces” (Rubim, 2022). As much as she is interested in safeguarding her creations, presenting them and being able to tell stories about them, this individual effort is not always enough.

A fragment of the process of remembering her trajectory using artefacts takes place with *Praga* [9, 10]. It is displayed in the backyard, as it is a heavy artefact designed for outdoor areas and part of a large number of projects in the same category. *Praga* is a cementitious coating for residential and commercial use developed with the company *Solarium* in 2010,

[10] Creation process of *Praga*, designed by Renata Rubim, produced by Solarium, 2022, Porto Alegre, 2022. Photo by RRD&C. (Courtesy Renata Rubim, Brazil)



with an organic shape inspired by stones from the city of the same name.

The designer is concerned with environmental issues, and in this project, one of the characteristics was that the floor provided water drainage, as floods caused by rain were being considered in large urban centres with areas full of concrete. *Praga* is produced by “a more durable type of refractory concrete for flooring and allows grass to grow and the use of small stones at intervals providing a greater flow of rainwater” (Rubim, 2022). The first version was designed with a smooth surface and three colours – white, grey and terracotta. Over time, demand for the product increased; the company developed it in five more colours and in a version to serve the consumer market.

Rubim has the practice of creating a plurality of compositions for her projects, mainly covering ones reaching 30 layouts on the *Ellos* floor. For her, “the idea is that there is an interaction between the architect; I think it is interesting to provide the possibility for him also to create” (Rubim, 2022); she finds it stimulating to follow the solutions generated by

other creatives, whether in the different layouts or the choice of colours.

In 2022, Renata developed a new version of *Praga* for *Linha Drenaggio*, designed to address the water emergency we currently face. It is a more ecological, permeable artefact, contributing to the conscious and sustainable use of water, using less material and with a non-slip texture.

This brief report about *Praga* shows us characteristics of production processes that have changed over the past twelve years. Invited by the theory of Meneses (1998), we looked at the artefacts from the personal collection, paying attention to their materiality; as it is a cementitious material, the characteristics of shape, texture, resistance and colour are maintained, even exposed to the elements of time. They require more significant maintenance and cleaning if maintaining their original colour is desired, but there were no damages on their surfaces despite carrying some signs of time.

Conclusions

Our objective was to describe a way of carrying out an academic investigation relating topics that, despite being important, have been silenced for a long time: women's stories, personal archives and Design history. This form of archive is still in its early stages in Brazil, and this study serves as a means to spark interest and spotlight these collections and documentation. We acknowledge that writing about alternate narratives regarding design practices contributes to a broader understanding of what Design history is or could potentially be. Women's biographical narratives as sources can reveal enriching experiences, highlight interpretations that would be unlikely to be known by future generations, and record how they constituted themselves as subjects.

As a result, research carried out in this way can provide a theoretical basis for debates on the History of Design in Brazil and the History of women. Based on the experience, on what has been lived, the association of events, the potential spaces, and those which are hindered, all of this combined with practice as a power of knowledge production, reflecting on the practices that allowed women to be expressive and materialise artefacts of their own creation engenders a practice-based theory. And such a theory draws inspiration from the perspectives of feminist intellectuals.

Notes

1. In line with our roles, considering that one of us is a feminist researcher and the other is aligned with feminist movements, we are committed to ensuring that women in history are not rendered invisible. As a conscientious practice, we will not overlook the female authors whose theories are referenced and discussed within this text. Upon their initial citation, their names will be provided in full.
2. The researchers are part of the *Instituto de Estudos Brasileiro da Universidade de São Paulo* (USP), a place to safeguard archives of women artists.

References

- Alberti, V. (2004). *Manual de História Oral*. Editora FGV.
- Avelar, L., & Blay, E. A. A. (Eds.) (2017). *50 Anos de Feminismo: Argentina, Brasil e Chile: A Construção das Mulheres como Atores Políticos e Democráticos*. Editora da Universidade de São Paulo, Fapesp.
- Campi, I. (2002). Diseño y género: las aventuras de Venus en el reino de la razón. *la revista ON Diseño*, (232).
- Campi, I. (2016). *El diseño de producto en el siglo XX: Un experimento narrativo occidental*. [Doctoral dissertation, Universitat de Barcelona]. Universitat de Barcelona Repository. <http://hdl.handle.net/10803/394063>.
- Cavenaghi, S. M., et al. (2017). Meio século de feminismo e o empoderamento das mulheres no contexto das transformações sociodemográficas do Brasil. In Avelar, L., & Blay, E. A. A. (Eds.), *50 Anos de Feminismo: Argentina, Brasil e Chile: A Construção das Mulheres como Atores Políticos e Democráticos*. Editora da Universidade São Paulo, Fapesp.
- Meneses, U. T. B. (1998). *Memória e Cultura Material: Documentos Pessoais no Espaço Público*. Revista Estudos Históricos, pp. 89-104.
- Miles, M., Huberman, M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: a Methods Sourcebook*. Sage Publications.
- Perrot, M. (2005). *As mulheres ou os silêncios da história*. Edusc.
- Rago, M. (1995). As mulheres na historiografia brasileira. In Z. L. Silva (Ed.), *Cultura história em Debate*. UNESP.
- Rago, M. (2020). Interview for Anadir Miranda. *Acervo: revista do Arquivo Nacional: As várias faces dos feminismos – memória, história, acervos*, 33, 13-20.
- Rubim, R. (2022, March 22). Interview for Bruna Bonifácio.
- Santos, M. R. D. (2015). *O Design POP no Brasil dos Anos 1970*. Editora UFPR.
- Silva, M. C. S. de M. e. (2015.). Os Arquivos Pessoais como Fonte: reconhecendo os tipos documentais. In Domingues, R. (Ed.), *Museologia e Patrimônio. Coleção MAST: 30 Anos de Pesquisa*. (pp. 177-203). MAST.
- Simioni, A. P. C., & Eleutério, M. de L. (2018). Mulheres, arquivos e memórias. *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros*, (71), 19-27.
- Tanno, J. L. (2007). Os acervos pessoais: memória e identidade na produção e guarda dos registros de si. *IV CEDAP*, 3(1), 101-112.

“CHIC, POISED AND INTELLIGENT”.* MARISA MARTELLI AND THE 1955 AUSTRALIAN EXPOSITION ITALY AT DAVID JONES’

Mark Ian Jones

University of New South Wales

Abstract

Accounts of the coming-to-Australia story of the late Italian-Australian architect Enrico Taglietti (1926-2019) often recount “his’ exhibition of Italian design and fashion *Italy at David Jones’*, a vast exposition of Italian applied arts, manufacture and industry held at *David Jones’ (DJs’)* department store in Australia in 1955. These accounts, often originating from Taglietti himself, claim he is responsible for the design and supervision of the entire exhibition (Taglietti, 2019a, 2019b). Upon closer examination of these claims, hidden in plain sight is another Italian-Australian Marisa Martelli, revealing a counter narrative of her forgotten yet crucial role in this important exhibition.

Marisa Martelli (1927-2022), daughter of the sculptor Augusto Martelli, grew up in Florence and Singapore before being interned in Australia with her family in 1945 as “enemy aliens”. In 1949, she travelled back to Italy to study fashion, returning to Australia in 1950 as Australian representative of *Centro Italiano della Moda*. After working as a fashion copywriter for Anthony Hordern’s department store in Sydney, she joined DJs’ advertising department as plans were afoot for *Italy at David Jones’*. Martelli was often featured in newspaper society columns, renown for her chic fashion sense that brought European style to Australia. As DJs’ liaison for *Italy at David Jones’*, she journeyed to Italy for a three-month buying mission returning with hundreds of objects for a special exhibition in *DJs Art Gallery*. She played a central role mediating the loan of *Galleria dell’ Obelisco’s* collection of contemporary Italian art and bringing its owners, fashion journalist Irene Brin and her husband Gaspero del Corso, to Australia for the exposition.

Helena Dahlbäck Lutteman has reflected that “[...] writing history is a tricky thing; it depends on what you want to see and stress” (Lutteman, 1981) while Griselda Pollock has described art history as “structurally sexist” (Pollock, 2013). The aim of this paper is to (re)introduce and make visible the obscured history of Martelli by examining her significant role in *Italy at David Jones’*.

Keywords

Italian design, Australian design, Marisa Martelli, David Jones, Enrico Taglietti

* “She has flair”. (1955, June 15). *Daily Telegraph*, 34.

Hidden in plain sight: (re)Introducing Marisa Martelli¹

On page 34 of the June 15, 1955, edition of Sydney newspaper *The Daily Telegraph*, Gaspero del Corso (1911-1997) and his wife, journalist and Rome correspondent for *Harper’s Bazaar*, Irene Brin (1914-1969), are pictured in their Rome gallery, Galleria L’Obelisco. Described as the most famous modern art gallery in Italy, the article announces that it and the del Corso’s have come to Sydney. The occasion for the article was to celebrate the opening of *Italy at David Jones’*, a vast exposition of Italian arts, industry and fashion held at Sydney’s largest department store, David Jones’ (DJs). Contemporary Italian art by Caffè, Caruso, Campigli, Burri and Vespignani that are “hot news in art circles from Rome to New York” (Ever-so-Modern Art, 1955) were on display at DJs. Below, a small exposé entitled *She Has a Flair* (1955) describes “chic, poised and intelligent” Marisa Martelli (1927-2022), as “the only Italian behind the scenes at David Jones”, who during a “three-and-a-half-month trip to Italy [...] was solely instrumental [...]” in selecting over 400 pieces of Italian applied arts and handicrafts for a special exhibition in David Jones’ Art Gallery (1955). While there is no connection made between del Corso, Brin and Martelli in either article, their placement on the same page is significant. Sixty-seven years later Marisa Martelli’s name appears again in a book chapter by Italian fashion scholar Ilaria Schiaffini (2017) that examines the early activities of Irene Brin and Galleria L’Obelisco, including its participation in the Sydney exposition. In a footnote, Martelli is revealed as the mediator between the del Corso’s and DJs to secure the loan of artworks from Galleria L’Obelisco for the exposition (p. 597). These two references to Marisa Martelli, more than half a century apart, suggest a significant actor warranting further investigation.

In the years between these very different texts, the architect Enrico Taglietti has been assigned sole responsibility for the design, selection of objects, supervision and curation of *Italy at David Jones’*. This paper reveals a counter narrative (re)introducing Marisa Martelli through an examination of her pivotal yet forgotten role in *Italy at David Jones’*. It presents preliminary results of research that will examine her career, network and the impact of her contributions. It aims to illuminate Martelli’s contributions to Italian representation in post-war Australia and re-establish her rightful place in design history.

Italy at David Jones'

Italy at David Jones', the first exhibition of Italian products ever held in Australia, followed DJs inaugural international exposition, *Sweden at David Jones'* of 1954. *Sweden at David Jones'*, undertaken in close cooperation with the General Export Association of Sweden and the Swedish Society of Industrial Design, emerged through a confluence of ideas and events, whereas *Italy at David Jones'* was more strategic. Australia had become a place of increased emigration for Italians at a time when Italian art, design, fashion and lifestyle was lauded globally. DJs chairman, Sir Charles Lloyd Jones (1878-1958), was a trained artist and sought to bring international art and design to Australia and into the department store. In the late 1940s, DJs began staging design exhibitions aimed at improving taste in Australia, echoing MoMA's *Good Design* initiatives. The inspiration for *Sweden at David Jones'* was the 1951 Marshall Plan retail fair *Italy in Macy's U.S.A.* at Macy's Department Store in New York, expanded to include contemporary art and design exhibitions, a model home and an industrial trade fair (Jones, 2023a).²

This format was reprised for the Italian exhibition, in cooperation with the Italian Institute for Foreign Trade and the Ente Nazionale per l'Artigianato e le Piccole Industrie (ENAPI).³ The Triennale di Milano recommended the young Italian architect, Enrico Taglietti, to design a model home and layout for an exhibition in DJs Art Gallery.⁴

Italy at David Jones' was an extensive exposition covering 2000 square metres across all three of DJs Sydney stores. It featured a vast array of Italian products ranging from textiles to sewing machines, adding and calculating machines, typewriters, brushware, coffee percolators, enamelware, ceramics, electrical appliances, kitchen furniture, gas ranges, brass and copperware, glassware, hand-tools, locks, plastics, cutlery, boats, motor scooters, cars, cheese, olive oil, wines, liqueurs, sweets, tinned goods, perfumes, motor cycles, refrigerators, confectionery, musical instruments, photographic equipment, spectacle frames, piano accordions, pottery, basketware, a gondola and much more. Women's fashion and models straight from the *Ninth Florence Fashion Show Parades* were shown Australia wide, in association with *The Australian Woman's Weekly*. The exposition is considered a catalyst for Australia's enduring fascination with Italian trends (Micheli & Macarthur, 2018, p. 7).

Marisa Martelli

Born Marisa Laura Graziella Martelli in Florence, Italy on August 19, 1927, to Alma Moroni and Augusto Martelli (1900-1951), an artist and sculptor. Augusto was producing sculptures for the frieze of the Singapore Palace of Justice in 1940, as Italy declared war on Britain. The family were detained as enemy aliens and transferred to Sydney on September 25, 1940, before being interned at Tatura No. 3 Camp, in Victoria. There Marisa met the photographer Helmut Newton, with whom she would collaborate years later. Upon release, the family lived in Melbourne then Sydney. They were amongst 33,000 Italians that arrived in Australia between 1945-50. Augusto established Art Moulding and Plaster Cast Pty Ltd in Sydney's inner-city suburb of Darlinghurst, continuing to sculpt, paint and teach classes in art and plaster casting.

Martelli was among the female pioneers of the Australian advertising industry. In the late 1940s, she worked as a chief copywriter at Hordern Brothers' Department Store in Sydney "writing ads that promoted the fashions she wore to the receptions, parties and art shows reported in the press" (Dickensen, 2016, p. 108). There she met Marion von Adlerstein (1932-2021), future editor of *Vogue Australia*, who described Martelli as "my great mentor."

She was so chic; I can't tell you [...] she was so sweet, sophisticated, and knowledgeable. She took me to art, movies, and cocktail parties with these gorgeous French diplomats. She was everything that I had never seen in my entire life. (Low, 2011)

In 1954, Martelli [1] joined DJs advertising department as an art director alongside the artist George de Olszanski, advertising manager Eleanor Donaldson (1898-1986) and future advertising identities Norma Watson and Doris Scott. Her fashionable clothes, many she designed herself, were frequently reported in the press when she attended important openings or art shows. She had established herself within the *intelligentsia* social scene of 1950s Sydney and was engaged to film maker and writer Edwin "Ted" Morrisby in 1950, a member of Sydney's "Push" group of intellectuals.⁵

Martelli moved in the same circles as influential Australian women of the era, designer Dahl Collings, artists Judy Cassab, Jean Bellette and Margo Lewers, and interior decorator Margaret Lord. She maintained



[1] Marisa Martelli pictured with the artwork for the graphic identity for Italy at David Jones, 1955. Photographer unknown. Courtesy David Jones Archive, Sydney NSW

friendships with director of the National Gallery, Hal Missingham and Charles Lloyd Jones' circle including art editor Mervyn Horton, James Fairfax, Donald Friend, and Sydney's creative community centred around cosmopolitan Rowe Street.⁶

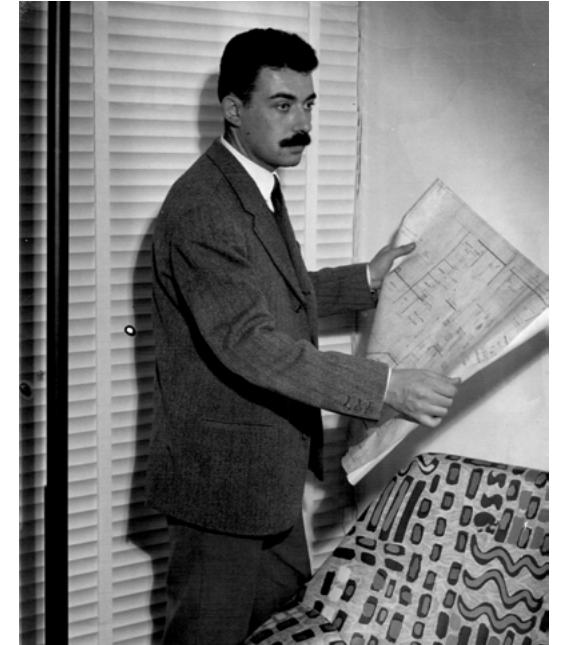
Despite being part of this intellectual and creative network, she remains little known.

Enrico Taglietti and the hidden narrative of Marisa Martelli

In my analysis of narratives and discourses involving Martelli and Taglietti, I employ the concept of *intertextuality*. According to Roberts (2002), *intertextuality* represents texts in a more grounded manner, where various types of texts refer to one another, engaging in a discourse-like conversation. Taking Roberts' advice, I explore a diverse range of texts, placing equal importance on written, oral, grey literature, and other mediums, to establish their interconnectedness. By engaging in this "conversation of discourses" (2002, p. 79) I have uncovered a compelling alternative narrative.

Taglietti [2] is one of Australia's most celebrated architects. He arrived in Sydney in June 1955, from Milan Polytechnic and the 10th Triennale. He was dubbed an "Italian version of Groucho Marx" (McLeod, 1955) by the

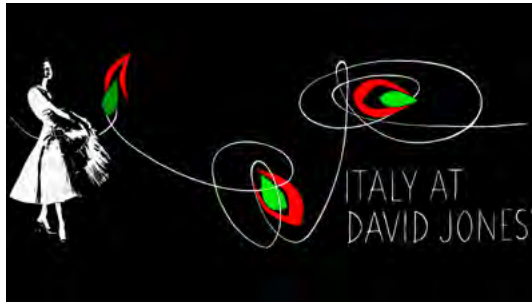
[2] Enrico Taglietti poses in the Italian Model Home, David Jones' George Street Store, June 1955. Photographer unknown. Courtesy David Jones Archive, Sydney NSW



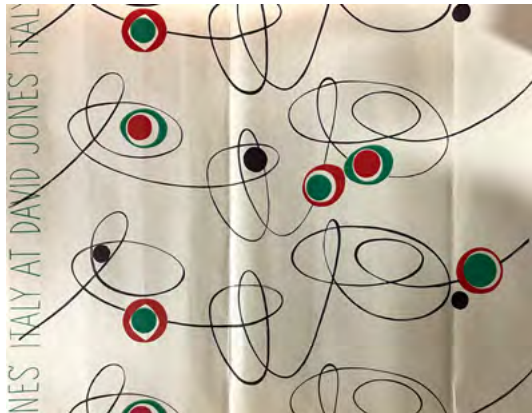
local press and was reported as "in the front rank of Italy's domestic and commercial architects" (1955) and that Carlo de Carli and Antonio Carminati's experimental design for Milan's Teatro Sant'Erasmo was "his" idea (1955).

Since 1955, Taglietti has been widely credited with the design and curation of the entire *Italy at David Jones'* exposition. While his contributions were significant, they were limited to the design and furnishing of a model home in DJs George Street store and the design of display furniture and layout for an exhibition in DJs Art Gallery.⁷ Subsequent misattribution can be traced back to one source: a one-page article in the October 1955 issue of the Italian design magazine *Domus*, illustrating the installation in DJs Art Gallery (*Un'esperienza italiana in Australia*, 1955).

An exhibition of Italian furniture, lamps, ceramics, textiles, and glassware exhibited at the 10th Triennale was held in the Sydney Art Gallery on the initiative of the Foreign Trade Institute; the setting up of the exhibition and the selection of the pieces were entrusted to Milan-based architect Enrico Taglietti. The exhibition was divided into two zones, an area dedicated to ceramics, glassware and textiles (see, in the photo above, the presentation of Lucio Fontana's plates) – and an area set up as a small apartment, furnished with Italian furniture and objects (see, in the photos below, some details of the rooms) (p. 50).⁸



[3] Invitation to Italy at David Jones' 1955, designed by Marisa Martelli. Courtesy David Jones Archive, Sydney NSW



[4] Wrapping paper for Italy at David Jones' 1955, designed by Marisa Martelli. Courtesy David Jones Archive, Sydney NSW

The Italian Institute for Foreign Trade and Taglietti are given credit for the “exhibition”. There is no reference to ENAPI, that it was DJs initiative nor the role of its staff or the larger exposition. The location of “Sydney Art Gallery” alludes to a significant cultural institution, not a department store. Martelli’s role in selecting the objects on display in DJs Art Gallery is explicitly credited to Taglietti. However, Martelli is attributed in several contemporaneous sources.

In May 1955, Martelli is credited with the organisation of “the Arts and Crafts Exhibition which will be shown in the Art Gallery” (They Went to Rome, 1955, p. 2) with cooperation from ENAPI (Italy in all Fields, 1955, p. 13). In the same 1955 newspaper that described her as “Chic, poised and intelligent” the Arts and Crafts Exhibition exhibition is praised as an “aesthetic triumph”, reporting that Martelli, “who bought all the exhibits for the Art Gallery in Italy shares with [Taglietti] the credit for the novel arrangement” (An Aesthetic Triumph, 1955).⁹

In 2013, Taglietti mentioned meeting Martelli, describing her as “a young lady” that was sent from Sydney to Milan to meet him, when he organised a “basic plan” for DJs Art Gallery (Gosse, 2013), linking with

these 1955 reports.¹⁰ His brief mention of her belies her central role as DJs liaison for the event.

The *Domus* article where Taglietti’s role is first conflated is a crucial source in later scholarship, where he “agreed to curate” (Favaro, 2009, p. 75), was “invited to curate a commercial display of Italian design” (Micheli, 2020, p. 346) at DJs. More specific references note “designed by Milan-based architect Enrico Taglietti” (Micheli & Macarthur, 2018, p. 7) and “*Italy at David Jones* was held at the art gallery in Sydney’s Elizabeth Street store” where Taglietti exhibited the best of contemporary Italian design” (Micheli, 2020, p. 351). Taglietti’s own website also credits him with “design and supervision” and “curation” of *Italy at David Jones* (2019a, 2019b).

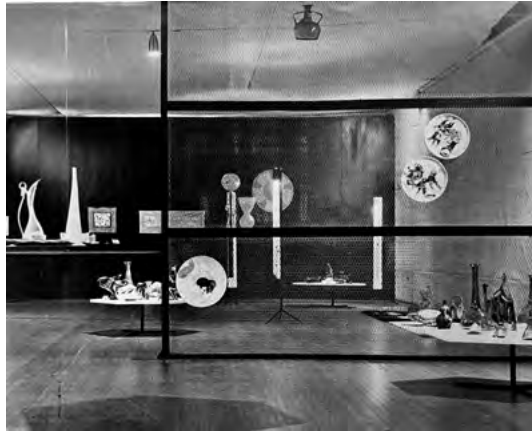
Mediating Italian Art, Design and Fashion

Archival sources reveal that Martelli was DJs Italian liaison for the exposition. These sources further reveal that Martelli was responsible for the advertising and graphic identity for the exposition that included invitations, posters, wrapping paper, swing tags and collateral [3, 4].¹¹

Martelli was introduced to Irene Brin (1911-1969) and Gaspero del Corso through the cosmetics giant Helena Rubenstein who started her career in Australia and was friends with the Lloyd Jones family. According to Schiaffini (2017, p. 597), Rubenstein was central in setting up the Galleria L’Obelisco tour. On her arrival in Rome in late 1954, Martelli met with Brin and del Corso to broker the loan of the L’Obelisco collection.

Martelli’s selection of objects for DJs Art Gallery was unique for Australia and predominately crafts based, rather than the industrial production focus of *Domus* and the recent 1954 Triennale. It was assembled after her lengthy tour of the studios of Italian artists and artisans, aided by ENAPI, L’Obelisco and Martelli’s own network.¹² She included modern fabrics, hand-crafted woollen carpets reproducing paintings by Capogrossi and Cipriani, Studio 3P’s modern jewellery in copper, silver and gold and ceramics by Baldelli for Città di Castello. Lucio Fontana ceramic plates were hung on net dividers and glass by Venini, Seguso and Aureliano Toso and others was displayed on units designed by Taglietti. The “floating” display platforms were suspended from the ceiling by fine invisible steel wires, arranged at different levels to enable visitors to see the objects from all sides [5].

Martelli entertained the del Corsos during their Sydney visit, introducing them to her circle of artists and creative friends.¹³ Brin wrote fondly



[5] View of the exhibition in David Jones' Art Gallery in June 1955 featuring objects selected by Martelli with display furniture designed by Taglietti. Arrangement by Martelli and Taglietti. From a David Jones' promotional brochure c. 1957. Photographer unknown. Courtesy David Jones Archive, Sydney NSW

of Martelli in *Bellezza* magazine in June 1955. “Our favourite among David Jones’ many buyers is, let us admit it straightaway, a young woman whose parents are Italian but was brought up in Australia [...] a symbol of the most desirable fusion between two apparently different worlds” (Brin, 1955, p. 42). Brin explains that Martelli was also a buyer of fashion for the parallel *Italian Parades*, presented in association with *The Australian Woman’s Weekly*.¹⁴ Brin remarks that she was glad that Martelli:

[...] selected a number of other contributions: the jewellery of *Tre P*, Rosa’s animated dolls, perfumes, cosmetics and articles made of straw and coral, and textiles and toys, patiently exploring an Italy less familiar to the usual buyers, and trying to reveal that too, through the Italian Parade of Sydney to Australians who, we hope, will love us. (Brin, 1955, p. 42)¹⁵

In concert with L’Obelisco’s art collection and Martelli’s abstract graphics, the very best contemporary Italian art and design was shown in Sydney.¹⁶

Martelli was integral to what Dickenson describes as the “new ‘European’ sensibility” (2016, p. 108) that brought cosmopolitanism to Australia in the post war years. “Martelli, an Italian migrant, provided a fashionable and highly photogenic example of European style, which, as the deprivations of the war receded, was increasingly of interest to Australian women” (2016, p. 108). Dickenson describes the post war decades as a time of reinvention in Australian fashion, with a desire to link the Australian wool industry with the expansion of the national women’s fashion market (2016, p. 108). On her return from Italy in 1950, Martelli revealed plans

to bring an Italian fashion parade to Australia. Commissioned by Centro Italiano della Moda to report on the prospects of the Australian market, she predicted it would become important for Italian fashion explaining that Italian designers thought “Italian fabrics, made from Australian wools and modelled into fashions especially designed for Australian conditions, would sell well here” (May Import Italian Models, 1950). Her prediction was realised in the 1955 *Italian Parades* and Italy becoming a major export market for Australian wool.

On Writing Design History

Scholarship on Taglietti narrates and documents an important actor in Australian architecture. It is critical to stress that this scholarship is not under siege, rather, that there were unintended repercussions for Martelli.

Van Maanen cautions that in realist narratives, the narrator assumes the role of an impartial channel who, unlike missionaries, administrators, journalists, or overt proponents of the culture, conveys objective information in a composed intellectual manner devoid of personal prejudices, political agendas, or moral assessments (Van Maanen, cited in Roberts, 2002, p. 48). Lutteman has acknowledged the role of subjectivity in the writing of history (1981) while Pollock has described art history as preferencing the male genius over women (2013). It is important to consider the position of Van Maanen, Lutteman and Pollock in relation to Taglietti and Martelli. I propose this line of inquiry not in critique of previous scholarship, rather to illustrate the way that we as historians write history; what we *want* to see and *want* to stress.

Taglietti obituaries too perpetuate the myth that *Italy at David Jones* was solely “his” project where he was “invited to bring a selection of Italian designs to Sydney for exhibition at David Jones’ department store in 1955” (Tanner, 2019) and “his project to curate an exhibition of the latest in Italian Design for the David Jones Gallery in Sydney” (Rigney, 2019). If we consider the predominate 1950s narrative of Martelli as a fashionable, female socialite we may conclude that she was overlooked in favour of a talented, male architect.

After *Italy at David Jones'*

Little is known of Martelli's career after *Italy at David Jones'*. There is no personal or professional archive, rather traces and fragments. She moved to Melbourne in 1958 where she collaborated with her fellow internment camp inmate, photographer Helmet Newton, on the iconic *Fashion Vitality* campaign for Melbourne fashion brand Sportscraft.¹⁷ It was featured in the first issue of *Vogue Australia* in 1959, featuring “filmic scenarios in which women run, glide and jump for joy as they experience Sportscraft's ‘new free-time clothes’” (Whitehouse, 2004). She left Australia for good in December 1959. In 1960, Martelli was briefly married to English marketing colleague Robin Thompson. Between the 1960s and 1990s she studied Indian philosophy, became the only female student of controversial right-wing Italian philosopher Julius Evola, taught and studied in Germany, Spain and Italy before settling on Mount Soratte, outside Rome in 1992. There, she turned to her passions of reading, writing, painting, drawing, philosophy and the golden ratio. She was introduced to Claudio Lanzi, a scholar of sacred geometry and religious symbolism, by the Italian author Domizia Lanzetta. Lanzi and Martelli became close friends and their conversations about philosophy, science and sociology are captured in the book *Sarà – the language of silence* (Martelli & Lanzi, 2022), featuring her abstract artwork on its cover.¹⁸ In the book, Martelli is described simply as a project and image designer in Sydney, Melbourne, London, Italy, and Spain. A perfectionist, she was deeply affected by her internment experience in Australia, that she viewed as “a good analogy of the human condition”, (p. 68). In the book, she recalls: “As a young designer I made a career cleaning up the crowded graphic mess, I dreamed of a Noah's ark, the New Man, where all the animals lived in perfect, symmetrical pairs” (p. 223). She died on December 6, 2022.

Conclusion

This paper has presented the results of preliminary research that (re)introduces Marisa Martelli through a focus on her significant contributions to *Italy at David Jones'* and 1950s Australian design and fashion. Specifically, she is given long overdue recognition as DJs liaison for *Italy at David Jones'* and the selection and curation of the exhibition in DJs Art Gallery; collaborating with Taglietti on the arrangement, and as the creator

of the graphic identity for the exposition and associated advertising. This study has limitations. Further research is needed to chart Martelli's later career and networks and to further illuminate the role that she played in design and fashion in Australia, in the years following *Italy at David Jones'*.

Martelli believed that one of the greatest evils in society is presumption (Lanzi, 2023). Returning to Lutteman's (1981) reflections, this paper has made Martelli visible through an alternative narrative that stresses that her contributions have been presumed to be the work of others, obscured and misattributed. In history writing, Martelli has been forgotten and displaced, consigned to margins and footnotes, while all the time remaining hidden in plain sight.

Notes

1. This paper presents research undertaken in Australian and Italian archives. It forms part of a larger project that explores the circulation, transmission, diffusion and promotion of international design ideas and practises in Australia through David Jones' department store's sustained program of international expositions between 1950-1980.
2. For a detailed discussion of *Sweden at David Jones'* see Jones (2023a).
3. The Ente Nazionale per l'Artigianato e le Piccole Industrie (the National Organisation for the Crafts and Small Industries, ENAPI) was founded in Rome in 1925 to represent crafts and small industry and act as an agency to foster collaboration between architects and artisan producers.
4. It has been suggested that Gio Ponti was Sir Charles Lloyd Jones' first choice, however this is not able to be verified. Lloyd Jones was well connected internationally and access to Ponti would have been relatively straightforward should that have been his preference. See footnote 7 for reportage on Taglietti's role.
5. The Push Group included the writers Germaine Greer and Richard Neville.
6. Horton was editor of *Art & Australia* and opened *Galleria Espresso* at 27 Rowe Street in 1956, reputedly the first Italian style coffee shop in Sydney.
7. Taglietti's design of the model home is reported in several contemporary sources: Next Month in Sydney (1955); My Italian Home, 1955; Pictorial Roundup (1955); Ideal Home in the Modern Style, (1955); Brilliant architect (1955); The House That Taglietti Built (1955) and A Section of the Italian Home (1955). His role in the design of the exhibition furniture for DJs Art Gallery is reported in Italy Comes to Sydney (1955).
8. Original Italian text: Nella Art Gallery di Sidney, per iniziativa dell'Istituto per il Commercio Estero, si è tenuta una mostra di mobili, lampade, ceramiche, tessuti e vetri italiani esposti alla X Triennale; l'allestimento della mostra e la scelta dei pezzi sono stati affidati all'architetto Enrico Taglietti, di Milano. La mostra era divisa in due zone, una zona dedicata alle ceramiche, ai vetri, ai tessuti e una zona allestita a piccolo appartamento, arredato con mobili e oggetti italiani.
9. There were numerous DJs staff responsible for the various aspects of the exposition. They are detailed in the May 1955 issue of The David Jones Store News, including Martelli: “[...] others who went to Rome on ‘Operation Exhibition’ were Miss Marisa Martelli, who organised the Arts and Crafts Exhibition

which will be shown in the Art Gallery" (They Went to Rome, 1955, p. 2). While in Australia, Irene Brin gave several interviews passing on fashion advice to a new generation of Australian women. One interview suggests that Brin and del Corso were also consulted on the arrangement of the Art Gallery exhibition.

10. No records of correspondence between Taglietti and Martelli have been found thus far in the Taglietti Archive. I wish to thank Tanja and Tabitha Taglietti for their assistance.
11. David Jones Archive, Sydney, Australia.
12. According to Rossi (2015), crafts were downplayed at the 1951 and 1954 Triennales. Ponti and others largely ignored the exhibits of ENAPI in *Domus* coverage of both events.
13. This included George de Olszanski and William Dobel.
14. Shown in Sydney during *Italy at David Jones'* and at Myer Emporium Melbourne, David Jones' Wagga Wagga, McWhirters' Brisbane, Charles Birks' Adelaide and David Jones' Perth. Martelli worked out of the DJs office established in the Quirinale Hotel in Rome.
15. Galleria L'Obelisco staged the first ever exhibition of *Tre P* in April 1955.
16. It is not yet known if Martelli and Brin continued a dialogue beyond *Italy at David Jones'*.
17. In Melbourne, she lived in a villa designed by the architect Roy Grounds, behind his iconic Round House in Toorak. According to Lanzi, she moved every 7 years, influenced by Pythagoras. She and Newton remained lifelong friends.
18. I wish to thank Claudio Lanzi for his generosity in engaging in our conversations about Marisa by email and he, Asunta and Karl in person, and sending me a copy Claudio and Marisa's book *Sarà*. According to Lanzi, the cover illustration is a rejected idea for an Australian design magazine of the 1950s. Martelli was responsible for the innovative design of the book and its night and day, black and white, reversed layout.

References

- An Aesthetic Triumph. (1955, June 15). *Daily Telegraph*, 33.
- Brilliant architect. *Daily Telegraph*, June 16, 1955, 29.
- Brin, I. (1955). Partiti per l'Australia. *Bellezza*, 4, 42-53.
- Caratozzolo, V. (2006). *Irene Brin: Italian style in fashion*. Marsilio.
- Dickenson, J. (2016). *Australian women in advertising in the twentieth century*. Palgrave Macmillan.
- Ever-so-Modern Art. (1955, June 15). *Daily Telegraph*, 34.
- Favaro, P. (2009). *Drawn to Canberra: the architectural language of Enrico Taglietti*. [Doctoral dissertation, University of New South Wales]. <https://doi.org/10.26190/unsw/works/6422>.
- Gosseye, J. (2013, July 30). *Enrico Taglietti Interview* [Video]. Digital Archive of Queensland Architecture. <https://qldarch.net/architect/interview/2523?architectId=208>.
- Ideal Home in the Modern Style. (1955, June 16). *Daily Telegraph*, 23-4.
- Italy Comes to Sydney. (1955). *Airways*, 12.
- Italy in all Fields Represented in the Three David Jones Stores. (1955, July/August). *Italian-Australian Bulletin of Commerce*, 12-13.
- Jones, M. I. (2023a). A Fleeting Glimpse? "Sweden's Shop Window in Sydney" – The *Sweden at David Jones'* Exposition of 1954. *Fabrications*. <https://doi.org/10.1080/10331867.2023.2282294>.
- Jones, M. I. (2023b). Nordic Design Down Under. Swedish Modern and Scandinavian Design in Australia. In S. Lallestrup, C. Ashby (Ed.), *Nordic Design in Translation: The Circulation of Objects, Ideas and Practices* (pp. 211-38). Peter Lang.

- Lanzi, C. (2023). *Credere di aver capito (e non conoscere la parola "forse")*. Simmetria Institute Library Museum, Fondazione Lanzi. <https://www.simmetria-institute.com/it/altri-articoli/1245-credere-di-aver-capito-e-non-conoscere-la-parola-forse-di-c-lanzi.html?highlight=WYtYXJ0ZWxsaSjd>.
- Low, L. (2011, December 3). Inside Story. *Sydney Morning Herald*. <https://www.smh.com.au/entertainment/books/inside-story-20111201-1o7k1.html>.
- Dahlbäck Lutteman, H. (1981), Industrial Design in Sweden: An Historical Survey, in N. Hamilton (Ed.), *Svensk form: a conference about Swedish Design*. Design Council.
- McLeod, Z. (1955, June 18). Fairy godfather to Italy's young artists. *Daily Telegraph*, 13.
- Martelli, M., & Lanzi, C. (2022). *Sarà. Il linguaggio del silenzio*. Simmetria edizione.
- "May Import Italian Models". (1950, May 29). *The Herald*, 3.
- Micheli, S. (2014). Building European Taste in Broader Communities: The Role of the David Jones Stores in the Promotion of Design and Architecture in Australia. In M. Rosso (Ed.), *Investigating and Writing Architectural History: Subjects, Methodologies and Frontiers, Papers from the Third EAHN International Meeting* (pp. 824-832). Politecnico di Torino.
- Micheli, S. (2020). I Made a Choice: Enrico Taglietti Citizen of the World in Canberra, *Fabrications* 30(3), 346-370, <https://doi.org/10.1080/10331867.2020.1827788>.
- Micheli, S., & Macarthur, J. (2018). *Italy/Australia: postmodern architecture in translation*. Uro.
- My Italian Home. (1955, June 8). *The Australian Women's Weekly*.
- Next Month in Sydney. Let's Do What the Romans Do. (1955, May). *The David Jones Store News*, 1.
- Pictorial Roundup "From Italy to Australia". (1955, June). *The David Jones Store News*, 4.
- Pollock, G. (2013). A lonely preface. In Pollock, G. & Parker, R., *Old mistresses: women, art and ideology*. Tauris.
- Roberts, B. (2002). *Biographical Research*. Open University.
- Rossi, C. (2015). *Crafting design in Italy. From post-war to postmodernism*. Manchester University Press.
- Schiaffini, I. (2017). Between Fashion, Art and Photography: Irene Brin and the Early Activities of the Galleria L'Obelisco. In G. Motta, A. Biagini (Eds.), *Fashion through history: Costumes, symbols, communication* (pp. 591-603). Cambridge.
- She Has a Flair. (1955, June 15). *Daily Telegraph*, 34.
- Taglietti, E. (2019a). *Biography*. <https://www.enricotaglietti.com/home/biography>.
- Taglietti, E. (2019b). *Exhibitions*. <https://www.enricotaglietti.com/home/playing-around/exhibitions>.
- Taglietti, E. (1955). Un'esperienza italiana in Australia. *Domus*, 311, 50.
- Tanner, H. (2019). *A Canberra visionary: Vale Enrico Taglietti 1926-2019*. ArchitectureAu. <https://architectureau.com/articles/a-canberra-visionary-enrico-taglietti-1926-2019/>
- The House That Taglietti Built. (1955, June 22). *The Sydney Morning Herald*.
- They Went to Rome. (1955, May). *The David Jones Store News*, 2.
- Rigney, V. (2019). *Vale Enrico Taglietti. Canberra Museum and Gallery*. <https://www.cmag.com.au/blog/vale-enrico-taglietti>.
- Whitehouse, D. (2004). *Sportscraft: The Great Australian Classic*. Design History Australia Research Network (DHARN). <http://dharn.net/sportscraft-the-great-australian-classic-a-historical-case-study-in-brand-marketing-and-entrepreneurial-strategies-in-the-fashion-and-retail-industries/>

ELISABETTA OGNIBENE, STORIA DI UNA PROGETTISTA MILITANTE

Monica Pastore
Politecnico di Bari

Abstract

In the history of Italian graphic design, the events and contributions of the female component of the national graphic design scene on the one hand and those belonging to the last two decades of the 20th century on the other are still little investigated. In these two specific contexts the partial reconstruction of the work of Elisabetta Ognibene, a graphic designer from Modena, recognised in Italy above all for being one of the few female figures belonging to the Public Utility graphics movement and a “disciple” of Massimo Dolcini, fits in.

In fact, Ognibene's career, spanning almost fifty years, boasts a series of collaborations that are worthy of closer examination due to the particular type of commission, most of which pertain to the political, social and cultural spheres. Indeed, among its most important clients over the years are the major centre-left political parties – the PCI being one of the first –, administrative institutions such as the Municipality and Province of Modena, and various social and cultural organisations.

The propensity to work for such realities is not accidental and shows from the very beginning her aptitude for political and social activism that clearly conditions her approach to graphic design to such an extent that she considers her profession as a mission and visual communication as a means of transmitting ethical and social values. Starting from the first projects for the provincial PCI Federation in 1976 up to the end of the 2000s, Ognibene's work highlights not only his aptitude as a militant designer, but also shows his ability to use visual languages clearly influenced by vernacular themes and codes, borrowing especially from the world of youth and mass culture. This influence is especially evident in the political propaganda projects developed between the mid-1980s and the very early 1990s, in which the way of conceiving political communication is overturned, bringing it within everyone's reach.

Furthermore, through the reconstruction of Elisabetta Ognibene's story, the aim is to recount a slice of Italian graphic design that developed outside the Milanese context and to highlight the peculiarities of peripheral design realities, worthy of having contributed to the spread of design culture throughout the country from the point of view of a woman.

Keywords

women in graphic design, 1980s, public utilities, Elisabetta Ognibene, contemporary graphic design

Lo scenario della grafica italiana del secolo scorso è conosciuto a livello internazionale soprattutto per essere costellato da diverse figure maschili, da coloro che vengono considerati i principali fautori dello sviluppo della comunicazione delle più importanti realtà aziendali nazionali tra gli anni '50 e '70 del Novecento (Hollis, 2002; Meggs & Purvis, 2011). Sebbene questi progettisti siano famosi a livello mondiale, restano inesplorate una miriade di storie del panorama creativo italiano, meritevoli di essere raccontate, soprattutto quelle appartenenti all'universo femminile. Fatta eccezione per alcune protagoniste, per citarne alcune Lora Lamm, Anita Klinz, Lica Covo Steiner, Claudia Morganti – per la maggior parte attive nel periodo d'oro del design italiano – sulle quali sono stati condotti recenti studi (Piazza, 2010; Lamm & Osanna Cavadini, 2013; Steiner, 2015; Bucchetti, 2017; Guida, 2017; Guida, 2020; Pitoni, 2023) a essere ignoto è infatti il contributo delle progettiste italiane al mondo della grafica nazionale e internazionale. Ed è proprio tra queste narrazioni semisconosciute che si colloca il lavoro di Elisabetta Ognibene.

Elisabetta Ognibene è una progettista riconosciuta a livello nazionale soprattutto per essere una delle poche figure femminili appartenenti al movimento della grafica di Pubblica Utilità (Anceschi, 1984; Meggs, 1993) sviluppatosi in Italia tra la fine degli anni '70 e la fine degli anni '80 lungo tutto lo stivale. Ma in realtà l'importanza della figura di Ognibene come graphic designer va ben oltre la partecipazione involontaria a tale fenomeno, perché la sua carriera progettuale vanta una serie di collaborazioni degne di essere approfondite, non soltanto con il terzo settore e le istituzioni culturali modenesi e italiane, ma in primis con il Partito Comunista italiano (PCI).

La collaborazione con quest'ultima organizzazione dà vita a gran parte dei suoi progetti dei primi vent'anni di attività, evidenziando fin dal 1976 – anno in cui si avvicina alla comunicazione visiva – la visione della progettista sul graphic design, per cui la professione deve essere intrisa di responsabilità etica e sociale e il progetto grafico diventare un mezzo di servizio per il cittadino, inteso sia come utente finale sia come committente dei suoi lavori.

Tale predilezione a lavorare soprattutto per clienti impegnati sul fronte socio-politico e culturale è fortemente influenzata dal contesto cittadino in cui opera. Lo scenario culturale modenese è infatti intrinsecamente permeato fino al 1994 dalla presenza del PCI e dalle varie realtà di associazionismo che orbitano attorno alla scena politica cittadina, ossia l'ambiente politico e sociale che costituisce una larga fetta della committenza della progettista.



[1] Elisabetta Ognibene a lavoro, Modena, anni '80. (Courtesy Elisabetta Ognibene)

[2] Interno del Kennedy' Studios, Modena, anni '80. (Courtesy Elisabetta Ognibene)



Nel 1979 Modena è al primo posto tra le città italiane per reddito pro capite, è caratterizzata da un grande sviluppo delle realtà produttive, “dalla costruzione di un sistema di servizi sociali efficace e comprensivo e, soprattutto da una concezione della programmazione economica basata sulla centralità della funzione sociale e del municipalismo partecipativo” (Cappelli, 2018, p. 76). Quindi, all’inizio degli anni '80, la città rappresenta pienamente quello che alcuni sociologi ed economisti italiani definiscono il “modello emiliano” (Magagnoli, 2003, p. 126), ovvero una città plasmata attorno a un insieme di valori e ideologie coerenti e connotata dalla presenza di tre soggetti cooperanti: un sistema di governo locale autonomo, una cittadinanza partecipe e attiva e un partito egemone. Ed è proprio in questo contesto socio-politico e culturale che Ognibene muove i primi passi nell’ambito del graphic design, maturando con gli anni la caratteristica di essere fortemente calata nel territorio e la propensione a essere una progettista militante.

Gli esordi e l'avvicinamento alla militanza politica

Già a partire dagli anni degli studi superiori si avvicina per ragioni personali alle questioni politiche e per esigenze anche lavorative inizia a militare nel PCI, realtà che si delinea poco dopo come il suo primo committente in linea con la propria visione del progetto grafico.

Due ragioni principali spingono Ognibene a occuparsi di graphic design. La prima risale all’estate del 1976 quando, come volontaria per la Federazione provinciale del PCI, aiuta a realizzare gli allestimenti murali degli stand della Festa de l’Unità di Modena. La seconda ragione è da ricondurre alla sua esperienza lavorativa del 1978 presso Eros Bollani, industrial designer modenese, il cui studio è attiguo quello di Lauro Giovanetti, progettista grafico, anch’egli da tempo al servizio della comunicazione del partito. Durante l’anno trascorso con Bollani, Elisabetta “ruba con gli occhi” (Ognibene, 2023) quanto accade a livello progettuale nello spazio lavorativo di Giovanetti, restandone impressionata e intuendo il suo crescente interesse per l’ambito della grafica.

Se da questa prima esperienza lavorativa apprende alcuni trucchi del mestiere su artefatti di piccola scala, con le pannellature per la Festa de l’Unità affronta la comunicazione su grandi dimensioni: una superficie di cento metri di lunghezza per sei d’altezza contenente narrazioni visive sulle principali tematiche politiche e sociali supportate dal partito. Per l’edizione del 1976, ad esempio, il ritratto del comandante Ho Chi Minh a sostegno della fine della guerra in Vietnam è disegnato da Ognibene interamente a mano, lavorando soprattutto al tratto, modalità utile per riempire campiture estese, e utilizzando un processo collaudato ed ereditato che prepara e segue con meticolosità nei diversi passaggi.

Questo, come il processo di realizzazione della tipografia/lettering, è definito oggi da Ognibene come “un sistema artigianale” (Ognibene, 2023), appreso direttamente dagli insegnamenti di Gaetano Pancaldi¹

– cartellonista modenese, suo predecessore alla Federazione provinciale del PCI –, e consolidato dall’esperienza sul campo, in cui spesso usa una strumentazione presa in prestito dalla carpenteria, come il filo a piombo dei muratori per tracciare le linee di base.

Pancaldi prima ed Ognibene poi approcciano la riproduzione del lettering su larga scala da autodidatti. La progettista apprende dal cartellonista le nozioni ottiche di base della tipografia *in situ* mediante la dimostrazione pratica delle fasi necessarie per determinare la spaziatura tra i caratteri di ogni parola o frase.

Questa prima esperienza progettuale influenzerà molto la progettista a tal punto da rendersi conto da un lato della potenzialità comunicativa della parola esposta pubblicamente e dall’altro della sua crescente passione per la professione di progettista.

La collaborazione con il PCI continuerà nel tempo, trasformando Ognibene nel 1980 da semplice volontaria e apprendista cartellonista di Pancaldi a responsabile del centro grafico della federazione modenese e in seguito, negli anni ’90, nella direttrice artistica della Federazione Giovani Comunisti Italiani (FGCI) con Avenida, la sua prima agenzia di comunicazione (Ognibene et al., 1992; Cappelli, 2018, p. 76).

L’Ufficio Grafica del Comune di Modena e la collaborazione con Massimo Dolcini

Abbandonata la direzione del centro grafico della sezione modenese del PCI, approda come progettista all’Ufficio Grafica del Comune di Modena, servizio di comunicazione visiva istituito dal Consiglio comunale nel novembre 1973. Il Comune si affida allora al Servizio stampa e informazione, articolato in stampa, audiovisivi e manifesti (Comune di Modena, 2004, p. 10), per rendere partecipe e coinvolgere la cittadinanza e le istituzioni territoriali nella vita politica e culturale, dando voce ai protagonisti di quella stagione florida di iniziative culturali e sociali che caratterizzano le volontà politiche degli enti locali italiani a partire da questo periodo. In tale contesto, si attribuisce al graphic design il ruolo di interprete del cambiamento politico e sociale in atto e di conseguenza la figura del progettista grafico diventa fondamentale per la politica informativa del Comune – complice anche il lavoro svolto in quegli anni da Massimo Dolcini nella città di Pesaro (Piazza, 2015) –, che promuove attraverso questo ufficio soprattutto nuovi servizi e attività nel campo culturale e assistenziale.

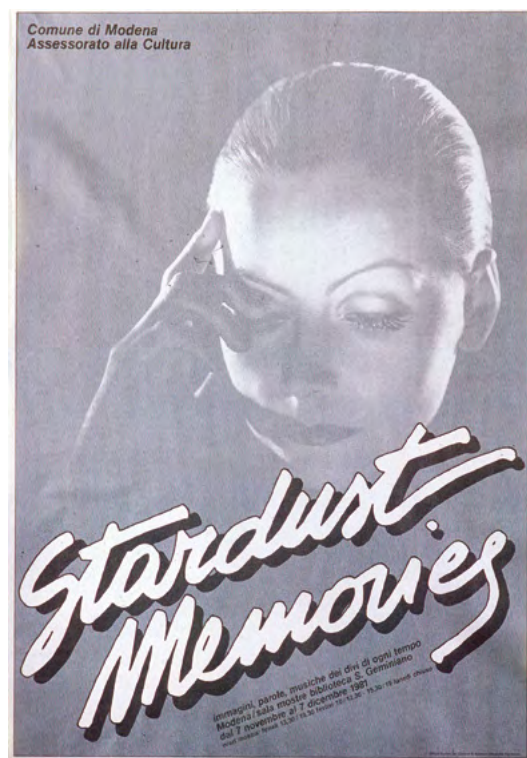
In particolare negli anni ’80, in un periodo eccezionalmente vivace del Comune di Modena, tale ufficio si amplia coinvolgendo numerosi giovani grafici a fronte soprattutto della crescita esponenziale della comunicazione in tutti i settori e della proliferazione di canali informativi e nuovi mezzi. Così Ognibene entra a far parte di questa solida squadra di lavoro, caratterizzata soprattutto da progettisti stabilmente assunti dal Comune di Modena, condizione in controtendenza con la maggior parte delle città italiane che predilige lavorare con consulenti grafici esterni (Comune di Modena, 2004).

All’interno del suddetto Ufficio si costituisce una vera e propria redazione e, poste le basi del rinnovamento del concetto di comunicazione, si riconosce la necessità di ulteriori competenze specifiche – il progettista grafico, il fotografo, il copywriter – per poter fornire un servizio comunicativo completo. Inoltre, nel processo di aggiornamento dell’Ufficio si prevede l’istituzione di una nuova figura, indicata come “l’esperto di comunicazione” e corrispondente al direttore creativo (Comune di Modena, 2004, p. 12), capace di volta in volta di individuare il mezzo o l’artefatto comunicativo più idoneo per dialogare col cittadino sulla base in primis dell’obiettivo da raggiungere.

Ed è proprio in questa fase di espansione e riorganizzazione che si inserisce Massimo Dolcini, assunto come consulente esterno nel 1980 per ricoprire il ruolo di art director in alcuni progetti specifici, al quale sono affiancati due giovani progettisti come diretti collaboratori: la stessa Ognibene e Filippo Partesotti, già presente nell’Ufficio dal 1979 (Comune di Modena, 2004, p. 14).

La progettista riconosce in Dolcini uno dei suoi più importanti maestri (Bulegato & Pastore, 2022, p. 173), dal quale apprende non soltanto l’approccio metodologico, ma anche il concetto etico della professione – la ricerca di un equilibrio tra l’impegno socio-politico e la progettazione – e l’uso di certi linguaggi visivi. In particolare, rispetto a questi ultimi, Ognibene rielabora il metodo progettuale di Dolcini che parte dall’osservazione dell’oggetto reale attraverso l’uso sapiente della fotografia, fino alla restituzione di un segno grafico rielaborato mediante l’illustrazione e definito dalla stessa progettista “un segno quasi artigianale, istintivo” (Ognibene, 2023).

All’interno dell’Ufficio fin da subito la progettista modenese si dedica alla progettazione di manifesti, *leaflet* e pubblicazioni soprattutto per la sezione del Comune dedicata al cinema e agli altri eventi culturali. Emerge in quel contesto la sua predilezione per i progetti dell’ambito culturale, poiché le permettono una maggiore sperimentazione con i linguaggi



[3] Elisabetta Ognibene per l'Ufficio grafico della Città di Modena, *Stardust memories. Immagini, parole, musiche dei divi di ogni tempo*, manifesto, Modena, 1981. (Courtesy Elisabetta Ognibene)

visivi e le differenti tecniche di stampa (Pastore, 2021). Ne è esemplificativo il manifesto realizzato per la mostra *Stardust memories. Immagini, parole, musiche dei divi di ogni tempo* del 1981 [3], in cui la progettista utilizza soltanto due colori, scegliendo persino il pantone argento come tinta principale – scelta cromatica alquanto inusuale per la tipologia di lavoro –, e mescola la fotografia con la calligrafia. Quest'ultima costituisce un tratto connotativo di molti suoi lavori fino a diventare col tempo la cifra stilistica assieme all'impiego, quasi esclusivo, della tipografia a dispetto dell'uso delle immagini. Un altro progetto importante realizzato per il Comune di Modena è il magazine *Autobus*,² che le permette da un lato di lavorare a stretto contatto con Dolcini – è l'art director del periodico – e dall'altro di cimentarsi direttamente con l'ambiente redazionale.

La collaborazione con l'Ufficio Grafico termina nel 1982, anno in cui avvia il Kennedy' Studios (1982-87), assieme a Partesotti e Goldoni, prima esperienza lavorativa in proprio che, in linea con la stagione della grafica di Pubblica Utilità, si occupa di progettazione per eventi culturali e



[4] Elisabetta Ognibene per l'Ufficio grafico Olivetti, Olivetti, allestimento dello stand Olivetti per SMAU, Milano, 1985. (Courtesy Elisabetta Ognibene)

per istituzioni politiche, tra le tante la Provincia di Modena e la FGCI, per la quale avvierà un radicale cambiamento nell'ideazione dei linguaggi di propaganda politica.

Parallelamente agli impegni per la sua nuova realtà, Ognibene inizia a lavorare a Milano all'interno dell'Ufficio Immagine dell'Olivetti (1984-87), sotto la direzione di Roberto Pieraccini (Scagliola, 1981). Durante questo breve periodo è incaricata di progettare la segnaletica dello stand Olivetti da utilizzare nell'ambito delle fiere di settore, ad esempio lo SMAU di Milano del 1985 [4]. L'esperienza milanese è per lei significativa, poiché si lavora senza limiti economici da parte della committenza, ma soprattutto all'interno di una squadra cosmopolita di altissimo livello (Campana, 1990).

Nonostante le opportunità professionali e il contesto progettuale dell'Olivetti, a fine contratto la progettista preferisce tornare a Modena, dove si continua a respirare un'aria di vitalità e sensibilità verso l'impegno civile e sociale, atmosfera a lei più consona rispetto all'ambiente internazionale milanese.



[5] Elisabetta Ognibene/
Kennedy' Studios per
FGCI, *Rap&Show!*, flyer,
Modena 1983.
(Courtesy Elisabetta
Ognibene)

Gli anni del consolidamento di un nuovo linguaggio della comunicazione politica e sociale

Con la fondazione del Kennedy' Studios prima e dell'agenzia di comunicazione Avenida (1988-2015) dopo, Ognibene consolida da una parte il rapporto con la committenza politica e dall'altra la sua capacità innata di ideare inediti codici visivi immediati, che ribaltano i linguaggi appartenenti alla tradizionale propaganda di partito. Ciò avviene grazie all'introduzione di elementi visivi e tematici provenienti dall'esperienza del mondo giovanile, dei nuovi movimenti sociali, ma soprattutto dalla cultura di massa emersa proprio in questi anni. Tale approccio trasforma la figura di Ognibene da "manipolatrice dell'immagine" a "operatrice culturale", capace di ascoltare i messaggi provenienti dal contesto sociale in cui è immersa e di interpretarli di volta in volta in base alle necessità non soltanto del committente, ma soprattutto dell'utente finale (Campana, 1990). Spesso il risultato è frutto della rottura con le regole grammaticali

visive prestabilite a favore di una maggiore ibridazione tra linguaggi diversi, dove coesistono la fotografia con la calligrafia oppure con il fumetto e i codici visivi della controcultura musicale (Branzaglia, 2004; Pastore, 2021).

Impiega forme espressive ibride ed esplora nuovi canali comunicativi *in primis* nella comunicazione degli eventi culturali ideati per la FGCI e successivamente, visti i successi per la sezione giovanile del partito, per le campagne del PCI durante le elezioni amministrative del 1986.

Ad aprire questo percorso di rinnovamento dei linguaggi sono gli artefatti che progetta per la partecipazione della FGCI alla rassegna *Rap&Show* del 1983 [5], una discoteca temporanea in tre serate, dove si alternano musica e cultura, spaziando dalla performance art al fumetto, dai graffiti al teatro, dalla musica alla video produzione. Tra gli ospiti compaiono nomi noti della scena del "nuovo fumetto italiano" (Tondelli, 2016), tra cui Andrea Pazienza e il neonato collettivo Valvoline. Per questa occasione, Ognibene elimina il simbolo del partito dalla comunicazione, in modo da rendere evidente l'intento di rinnovamento dell'organizzazione, ovvero quello di raggiungere persone lontane dall'ambiente politico di sinistra e di colpire l'immaginario giovanile da più fronti. Quindi il volantino presenta sul fronte una fotografia cinetica in bianco e nero di un giovanissimo Alessandro Manfredini – uno dei progettisti grafici modenesi che animerà lo scenario italiano degli anni '90 – in cui è evidenziata la bomboletta spray con un pantone fluo per sottolineare la diretta connessione della rassegna con la street art e l'ibridazione dei diversi ambiti culturali coinvolti. Sul retro, invece, si trovano i ritratti degli ospiti, perlopiù immagini con tagli differenti e rappresentazioni personali ironiche per quegli anni alquanto inusuali.

Un'ulteriore testimonianza del cambiamento della comunicazione politica, sempre promossa dalla FGCI modenese e ideata dallo studio di Ognibene, è lo "spazio" affidato ai giovani militanti della Festa de l'Unità che, dal 1984 al 1990, ripensato come un club all'aperto, si configura allo stesso tempo come contenitore di iniziative politiche, spettacoli, musica e grafica. Individuata una tematica di volta in volta differente la progettista riallestisce lo spazio in maniera inusuale per l'ambiente politico. Ad esempio, per l'edizione del 1984, intitolata *Ritmo atletico*, coinvolge Wolfgang Sattler, designer tedesco suo collega nell'Ufficio Immagine dell'Olivetti, e interpreta il tema dello sport riproducendo in parte l'ambientazione delle competizioni sportive dell'antica Roma, poiché nel programma degli eventi sono inseriti anche incontri di lotta greco-romana e di teatro-danza. Quattro discoboli di Mirone proteggono la pista da ballo, sagome enormi



[6] Elisabetta Ognibene/
Kennedy' Studios per
FGCI, *Ritmoatletico*,
allestimento dello spazio
giovani per la Festa de
L'Unità, Modena, 1984.
(Courtesy Elisabetta
Ognibene)

connotano la transizione fra parti interne ed esterne dello spazio, compare persino un finto giardino e, infine, un trampolino erto sulla pista configura la porzione dedicata ai dj [6].

A partire da questi lavori e soprattutto dalla metà degli anni '90 fino ai primi anni '00, Ognibene si afferma come l'unica progettista donna ad occuparsi soprattutto della comunicazione dei maggiori partiti di sinistra e centro-sinistra – dal Partito Democratico della Sinistra a L'Ulivo – a livello sia locale sia nazionale. La committenza politica e sociale è di fatto una specificità che connota gran parte della sua carriera lunga cinquant'anni.

La sua capacità di coniugare diversi ambiti e aspetti del progetto grafico, dallo spazio allestitivo agli artefatti promozionali, dalla manipolazione della fotografia all'ideazione degli apparati testuali, fa di Ognibene una progettista-regista, una figura che ha saputo sviluppare competenze articolate e differenziate nella gestione della comunicazione visiva, abile nell'offrire una visione complessa del progetto grafico.

[7] Elisabetta Ognibene/
Avenida per FGCI, *What?*,
allestimento dello spazio
giovani per la Festa de
L'Unità, Modena, 1990.
(Courtesy Elisabetta
Ognibene)



Alcune considerazioni conclusive

Quanto proposto in questo contributo non vuole essere una semplice ricostruzione biografica di una progettista italiana finora poco indagata, bensì una prima ricognizione storica del suo lavoro, svolta anche attraverso l'utilizzo di fonti orali – come scelta metodologica.

Di fatti la strutturazione cronologica dell'articolo è stata necessaria per fornire una traccia più completa dello sviluppo temporale delle vicende lavorative di Ognibene, a fronte di una sua parziale assenza nella storia della grafica italiana. Condurre uno studio su questa figura femminile è fondamentale, perché come progettista ha dato un importante apporto da un lato al movimento della grafica di Pubblica Utilità, fornendo un quadro più completo sull'eredità lasciata da Dolcini alle generazioni successive, e dall'altro all'ambito della comunicazione politica italiana, storicamente appannaggio dell'universo maschile della grafica. Inoltre, il suo lavoro si svolge in un arco temporale della storia della grafica contemporanea ad oggi ricostruito frammentariamente, seconda ragione per cui è urgente occuparsene.

L'analisi della figura di Ognibene principia in parte dalla ricerca di dottorato dell'autrice che, oltre a ricostruire le vicende della grafica italiana degli anni '80 e '90 (Pastore, 2021), vuole dimostrare come lo scenario italiano non ruota soltanto attorno alla comunicazione aziendale o al contesto milanese – storico fulcro del design nazionale. Le vicende della

progettista modenese dimostrano come in quegli anni si sviluppano contesti differenti, sui quali è necessario indagare per operare una rilettura della storia della grafica italiana più inclusiva non soltanto nei generi, ma anche negli ambiti progettuali e nelle aree geografiche.

Infine, per avviare un processo di ridefinizione dei parametri di analisi della storia del graphic design affinché siano più inclusivi, come sostiene lo studioso Francesco Guida (2017), “occorre contestualizzare i percorsi, senza basarsi unicamente su una mera valutazione estetica” (p. 205) e auspicare la decostruzione di alcuni paradigmi.

Notes

1. Gaetano Pancaldi (1922-2014), pittore modenese ed esperto di stampa tipografica. Nel secondo dopoguerra diventa operaio presso la cartiera di Castelfranco Emilia, dove apprende il mestiere di cartellonista data la sua dimestichezza come pittore. A partire dagli anni sessanta ricopre il ruolo di grafico cartellonista alla Federazione provinciale del PCI di Modena.
2. *Autobus* è un progetto editoriale innovativo configurato come un periodico mensile di informazione culturale, tecnicamente ideato in formato tabloid e composto da 16 o 24 pagine, in cui si alternano illustrazioni, fotografie e testo.

References

- Anceschi, G. (Ed.). (1984). *Prima Biennale della Grafica. Propaganda e cultura: indagine sul manifesto di pubblica utilità dagli anni Settanta ad oggi*. Arnoldo Mondadori Editore.
- Branzaglia, C. (2004). *Marginali. Iconografia delle culture alternative*. Castelveccchi.
- Bulegato, F., & Pastore, M. (2022). Oltre l'ombelico del design. In Ferrara, C., Moretti, L., C. Palladino (Eds.), *Uncover. AWDA 3-4* (pp. 168-179). Aiap Edizioni.
- Bucchetti, V. (2017). Le donne di Lora Lamm. In R. Riccini (Ed.). (2017), *Angelica e Bradamante. Le donne del design* (pp.207-224). Il Poligrafo.
- Campana, M. (1990). Nuova grafica. Progetti di Elisabetta Ognibene. *Linea grafica*, 1, 28-35.
- Cappelli, C. (2018). *Propaganda addio. La FGCI a Modena negli anni Ottanta*. Bradypus Editore.
- Comune di Modena. (2004). *100 manifesti fuori dal comune. Trent'anni di comunicazione del Comune di Modena*. Comune di Modena.
- Guida, F. E. (2017). Donne della grafica italiana. Per una storiografia inclusiva.

In R. Riccini (Ed.), *Angelica e Bradamante. Le donne del design* (pp. 193-206). Il Poligrafo.

- Guida, F. E. (2020). Beyond professional stereotypes. Women pioneers in the golden age of Italian graphic design. *Pad Journal*, 13(19), 14-39. <https://www.padjournal.net/new/pad-19-2020-december-vol-13/>
- Hollis, R. (2002). *Graphic Design: a concise history*. Thames & Hudson, 138-147.
- Lamm, L., & Ossana Cavadini, N. (Eds.). (2013). *Lora Lamm. Grafica a Milano 1953-1963*. Silvana Editore.
- Magagnoli, S. (2003). Scuola, cultura e società: un modello integrato di “welfare culturale”. In S. Magagnoli, N. L. Sigman, P. Trionfini, (Eds.), *Democrazia, cittadinanza e sviluppo economico. La costruzione del welfare state a Modena negli anni della Repubblica* (p. 126). Carocci.
- Meggs, P. B. (1993). Outside Milan: 998 other points of Light. *Print*, 47(6), 126-139, 158-159.
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2011). *Meggs' History of graphic design* (5° ed., pp. 412-425). John Wiley & Sons Inc.
- Ognibene, E., Ricci, F., & Villani, R. (Eds.). (1992). *Avenida comunicazione e pubblicità*. Avenida.
- Ognibene, E. (2023, February 2). [Personal communication].
- Pastore, M. (2021). *Linguaggi ibridi. I progettisti grafici italiani e il computer come nuovo strumento di progetto tra gli anni Ottanta e Novanta* [Tesi di dottorato, Università luav di Venezia].
- Piazza, M. (Ed.). (2010). *La grafica del Made in Italy*. Aiap edizioni.
- Piazza, M. (Ed.). (2015). *Massimo Dolcini. La grafica per una cittadinanza consapevole*. Creval.
- Pitoni, L. (2023). *Ostinata bellezza: Anit Klinz, la prima art director italiana*. Fondazione Mondadori.
- Scagliola, B. (1981). Book 2: Olivetti visual display terminals and work stations. In *Ergonomics at Olivetti*. Olivetti.
- Steiner, A. (2015). *Licia Covo Steiner*. Corraini Editore.
- Tondelli, P.V. (2016). Nuovo fumetto italiano. In P.V. Tondelli, *Un weekend post-moderno. Cronache dagli anni Ottanta* (pp. 204-208). Bompiani.

Biographies

Paola Antonelli is senior curator of Architecture & Design at The Museum of Modern Art, as well as MoMA's founding Director of Research & Development. Her goal is to promote design's understanding, until its positive influence on the world is universally acknowledged. Her work investigates design's impact on everyday experience, often including overlooked objects and practices, and combining design, architecture, art, science, and technology. Among her most recent exhibitions are the XXII Triennale di Milano *Broken Nature* and MoMA's *Material Ecology* – on the groundbreaking work of architect Neri Oxman – and *Never Alone*, on video games and interactive design. The Instagram platform, book, and now podcast *Design Emergency*, which she co-founded with design critic Alice Rawsthorn, is an ongoing investigation on design's power to envision a better future for all.

Leah Armstrong, Dr., is FWF Elise Richter senior post-doctoral researcher in Design History and Theory at the University of Applied Arts, Vienna, where she leads the project "Professionalisation and its Discontents: Design 1930-1980". She recently completed her first monograph, *"The Industrialized Designer": Gender, Identity and Professionalisation in Britain and the United States, 1930-1980*, scheduled for publication Manchester University Press in 2024. She previously co-edited, *Fashioning Professionals: Representation and Identity at Work in the Creative Industries* (Bloomsbury, 2018). Leah is Book Reviews Editor for the *Journal of Design History*.

Ory Bartal is the head of Matter's Program in Industrial Design (M.Des.) at Bezalel Academy of Arts and Design in Jerusalem, Israel, focusing on Japanese Visual Culture and Contemporary Design research. He earned his PhD in Cultural Studies from Tel Aviv University, and also holds an MBA from Aoyama Gakuin University in Tokyo, Japan. In addition to his academic experience in Japanese commercial design aesthetics, Ory is an expert in Japanese marketing and business practices, with over ten years of experience in senior positions at leading technology companies active in the Japanese market.

Alberto Bassi deals with design history and criticism and is a professor at the Università Iuav di Venezia. He coordinates the master in Design, visual and interior design and is a member of the scientific committee of the Iuav Project Archive. He collaborates with trade magazines – such as *Casabella*, *Abitare* and *Auto & Design* – and newspapers; he has written numerous books, including *La luce italiana* (Electa, 2004), *Design anonimo in Italia. Oggetti comuni e progetto incognito* (Electa, 2007); *Food design in Italia. Il progetto del prodotto alimentare* (Electa, 2015), awarded the Compasso d'Oro ADI in 2108; *Design contemporaneo. Istruzioni per l'uso* (Il Mulino, 2017).

Beatrice Bianco, after earning a degree in Archaeology and Ancient History from the École Pratique des Hautes Études and an MBA in Management of Cultural Events and Art Market in Paris, she is consistently engaged in the study of material culture across both historical and contemporary contexts. Since 2011, she has made significant contributions to the field of Collectible Design, collaborating with leading figures in Italy and internationally. In 2015, she founded and directed Camp Design Gallery in Milan, where she championed new perspectives in contemporary design until 2021. As a curator, independent researcher, teaching fellow, lecturer, and didactic coordinator at IED Turin, Politecnico di Milano, and POLI.design, she is deeply committed to research, education, and the advancement of innovative design concepts.

Letizia Bollini, MSc in Architecture and PhD in Industrial Design and Multi-media Communication, Politecnico di Milano. She is a full professor at the Faculty of Design and Art and teaches Communication / Interaction / Transmedia Design at the Free University of Bozen-Bolzano. Former coordinator of the *Theoretical, Historical, Critical Research and Editorial Projects Commission* of the ADI Design Index, preselection of the Compasso d'Oro Award (2017-2021), she is on the editorial boards of *Progetto Grafico* and *PAD*.

Giampiero Bosoni, full professor of History of Design and Interior Architecture at the Politecnico di Milano. He has collaborated with Figini and Pollini, Vittorio Gregotti, and Enzo Mari, with whom he developed an interest in the theory and history of architectural and design projects. He has authored and edited approximately twenty books and published over three hundred articles. Commissioned by the MoMA in New York, he produced the volume *Italian Design* (2009), dedicated to the Italian section of their collection. He served as President of AIS/Design (2018-2021) and as editor-in-chief of *AIS/Design Journal: Storia e ricerche* (with E. Dellapiana and J. Schnapp).

Barbara Camocini, architect and PhD in Architecture and Interior Design, is an associate professor in the Department of Design at the Politecnico di Milano. Her research focuses on the processes of Adaptive Reuse of interiors, particularly residential, work, and educational spaces, with an emphasis on the study of the socio-cultural phenomenology of contemporary places and their inhabitants. This includes strategies for reactivation, enhancement, and development of spaces at both urban and territorial scales.

Bruna Carmona Bonifácio, PhD student in Design at the *Universidade Federal do Paraná* (2020-2024), Master by the same institution (2019). Graduated in Design from *Universidade Tecnológica Federal do Paraná* (2013). Main research interests: material culture, surface design, design history and women's history. This study was financed in part by the *Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior* – Brasil (CAPES) – Finance Code 001.

Rossana Carullo, full professor of Industrial Design at the Politecnico di Bari, has served multiple times as coordinator of the Industrial Design degree program. Since 2021, she has been a member of the National University Design Conference. Her extensive design, publishing, and research activities focus on exploring the role of design in enhancing material and immaterial culture, with particular attention to the context of Southern Italy. In these areas, she has received numerous national and international awards.

Rosa Chiesa is an associate professor of design at the Università Iuav di Venezia. An architect (Politecnico di Milano, 1998), she earned a Ph.D. in Design Sciences (Iuav, 2012). She is a member of AIS/Design, the Italian Association of Design Historians, and a member of the Scientific Committee of the Isec Foundation, Institute for the History of the Contemporary Age. Her research interests focus on archives, particularly the relationship between education and archives, as well as the history of design and fashion. She has collaborated with various universities and is active in industry journals and as a curator. Among her recent exhibitions is *The Happiness of Design: The Drawings of Luca Meda*, co-curated with N. Braghieri, S. Maffioletti, and S. Meda (Triennale di Milano, 2014).

Luisa Chimenz is a researcher in Design at the University of Genoa, where she teaches History of Design and Contemporary Design on the undergraduate and master's degree courses. She graduated with honours in Architecture and has a PhD in

Industrial Design, Figurative and Applied Arts. She is concerned with historical events in relation to the evolution of societies and the observation of connections between contexts. Likewise, she investigates the value and weight of history in relation to the contemporary.

Graziella Leyla Ciagà, architect and PhD, is a researcher and adjunct professor of History of Architecture and design at the Department of Design of the Politecnico di Milano. Her research activity concerns 20th-century Italian architecture with reference to the theme of housing and living. She is also involved in the description, study and valorization of architecture and design archives with specific attention to the use of digital technologies. She collaborates with CASVA (City of Milan), Lombardy Archival and Bibliographic Superintendence, Triennale Milano and the Ministry of Culture.

Giovanni Maria Conti, PhD cum laude, associate professor, is currently the Coordinator of the Knitwear design Lab – Knitlab of the Fashion Design Degree at Politecnico di Milano. Founder and Scientific Coordinator of the website/blog www.knitlab.org, he is expert collaborator of the Instituto Italo-Latino Americano – IILA in the Pymes Forum for cooperation projects on textile and fashion. He is a member of the editorial board of *Lupetti*. Editori di Comunicazione and in 2020 he received the Honorable Mention at the XXVI Compasso d'Oro for the “DigiKnit” research. He was Director of the Master in Fashion Direction: Product Sustainability Management at MFI (Milano Fashion Institute Consortium) and he is member of LeNS – International Learning Network on Sustainability.

Ronaldo de Oliveira Corrêa, professor at the *Universidade Federal do Paraná*, where works in undergraduate and graduate courses. PhD from the *Programa de Pós-Graduação em Ciências Humanas – Universidade Federal de Santa Catarina* (2008), he received the *Prêmio Capes de Teses* (2009). Master by the *Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade – Universidade Tecnológica Federal do Paraná* (2003). Main research interests: material culture, theory and history of design, production, and image criticism.

Vincenzo Cristallo has taught Industrial Design at the Politecnico di Milano, the University of Genoa, the University of Naples Federico II, and Sapienza University of Rome. He is currently serving at the Politecnico di Bari. His published books and essays document research activities that, in addition to exploring the theory and history of design, focus on the study of contemporary design for local and territorial development. In recent years, his scientific interests have shifted toward the design of infographic languages and their role in enabling access to knowledge.

Raissa D'Uffizzi, PhD in Design and adjunct professor of the course History of Visual Communication Design at the University of Rome “La Sapienza”. Her research topics of interest explore the history of Italian product and graphic design; her most recent publications include: “*From Italy, with love and splendor*”. *Il design italiano e le riviste di progetto americane tra gli anni Cinquanta e Settanta* (2023), “*Dentro l'oggetto*”. *Aldo Ballo for the catalogue of Italy: The New Domestic Landscape* (2023) and *Memories of Italian Graphic Design History* (2023).

Laura Daglio, architect and PhD in Technical Innovation and Architectural Design, is an associate professor in the Department of Architecture, Built Environment, and Construction Engineering at the Politecnico di Milano. Her research explores project definition and management from strategic planning to technical design, with a strong focus on environmental sustainability. She specializes in the design and renovation of buildings, particularly in the techno-typological development of collective residential housing.

Maddalena Dalla Mura, professoressa associata presso l'Università Iuav di Venezia, si occupa di storia del design e della grafica, con particolare interesse per la storiografia e la mediazione del design. È presidente dell'Associazione italiana storici del design – AIS/Design (2021-25).

Umberto de Paolis, textile archivist at Tintseta Group in Como, after completing his classical high school education, attended Composition courses at the Conservatory of Como while also deepening his study of the cello. Since 2013, he has been engaged in research, rediscovering figures representative of artistic and creative eclecticism overlooked by official historiography. In 2022 and 2023, he was a visiting lecturer at the School of Design at the Politecnico di Milano, and in 2023, he was a speaker at the 9th World Conference on Women's Studies held in Bangkok.

Alessandro Deserti, is full professor and head of the Design Department of the Politecnico di Milano. He previously held the chair of the Product Design program (BSc and MSc). His research focuses on design-enabled innovation processes, methods, and tools, particularly in their application to new domains and their integration with systemic and organisational change.

Annalisa Dominoni, architect, designer, PhD and professor at the School of Design of the Politecnico di Milano. Director of ESA_LAB@PoliMi_Design at the Department of Design, where she has been responsible for confirming the strategic role of design for space through her research, projects and scientific publications. Principal Investigator of the VEST and GOAL experiments carried out with astronauts on board the International Space Station. In 2017, she created and directs Space4Inspiration, the first and only MSc course in Space Design, recognised and supported by the European Space Agency (ESA). She is a visiting professor at many universities and has received several prestigious awards, including the Premio ADI Compasso d'Oro.

Andrea Facchetti, after earning a degree in Philosophy, completed a Master's in Visual and Multimedia Communication at the Università Iuav di Venezia. In 2017, he obtained a Ph.D. from the Iuav Doctoral School. Since 2018, he has been a fixed-term researcher at the Free University of Bozen-Bolzano, Faculty of Design and Arts. He is the co-founder and co-director of Krisis Publishing.

Kjetil Fallan is professor of Design History at the University of Oslo. His most recent books are *Ecological by Design: A History from Scandinavia* (MIT Press, 2022) and *Nordic Design Cultures in Transformation, 1960-1980: Revolt and Resilience*, co-edited with Christina Zetterlund and Anders V. Munch (Routledge, 2022). Fallan is an editor of the *Journal of Design History* and a member of the advisory boards of *Design and Culture* and *AIS/Design Journal: Storie e Ricerche*.

Maria Teresa Feraboli, architect and associate professor of history of architecture and design at the Department of Design of the Politecnico di Milano. Since 2002, she has been involved in the description and study of design and architecture archives of the early and late 20th century, focusing on the theme of the home and living in its relations with interior and product design. She belongs to the scientific committee for 20th Century Heritage of Icomos Italy and has served on the scientific committees of Architecture Archives Association (AAA-Italy).

Marinella Ferrara, PhD in Design, is Associate Professor at the Design Department of Politecnico di Milano and a faculty member of its PhD Program in Design. She teaches *History of Design and Technology* and *Product Design Lab* at the School of Design. Since 2015, she has led MADEC (Material Design Culture), a research group

investigating the relationship between design and materials in both historical and contemporary contexts, with particular attention to gender perspectives and North-South dynamics. Former Associate Editor of *AIS/Design. Storia e Ricerche* (2019-2021), she has served as Editor-in-Chief of the online scientific journal *PAD. Pages on Arts and Design* (padjournal.net) since 2011 and is a member of the ADI Permanent Design Observatory. Her key publications include *Materiali e innovazioni nel design* (Gangemi, 2004), *Materials that Change Colour* (Springer, 2014), *Ideas and the Matter* (ListLab, 2017), and *Materials that Move* (Springer, 2018).

Michele Galluzzo is a graphic designer and researcher. After earning a degree in Communication Sciences at the University of Salento and completing a Master's at ISIA Urbino, he obtained a PhD in Design Sciences from Università Iuav di Venezia in 2018. From 2014 to 2017, he worked as a research assistant and graphic designer at the AIAP Historical Archive of Graphic Design in Milan. Since 2018, he has been part of the editorial team of the international graphic design journal *Progetto Grafico*. From 2020 to 2023, he was a fixed-term researcher at the Faculty of Design and Arts at the Free University of Bozen-Bolzano. Since fall 2019, he has curated the project @logo_irl, exploring the social history of logos, and in 2020, he co-founded the design/research duo Fantasia Type with Franziska Weitgruber.

Francesco E. Guida, MSc in Architecture and PhD in Design and Technology for the Enhancement of Cultural Heritage. He is an associate professor at the Department of Design and teaches Communication Design at the School of Design at Politecnico di Milano. He is currently the scientific coordinator of the Documentation Centre on Graphic Design of AIAP. Former associate editor of the journal *AIS/Design. Storia e Ricerche* (2019-2021), he is on *PAD. Pages on Arts and Design* editorial board.

Luciana Gunetti, architect and historian, PhD in Industrial Design and Multimedia Communication at the Politecnico di Milano. She has been working and researching theory, history and criticism of communication design since 2000 and in the valorisation, research and management of project archives at the Archives of the Politecnico di Milano since 2007. She teaches History of Visual Communication and is a member of AIS/Design, she was a member of the steering committee and editorial board of the scientific journal *AIS/Design. Storia e ricerca*.

Mark Ian Jones is a design historian in the Faculty of Arts, Design & Architecture at the University of New South Wales in Sydney, Australia, and author of *Vicke Lindstrand, On the Periphery* (2016). His research examines post-war design diplomacy in the Australian department store, Swedish-Australian and Nordic design resonances in Australia. He is a MAAS Powerhouse Museum Visiting Research Fellow, Guest Researcher at Uppsala University Department of Art History, Sweden, and a practising architect.

Francesca La Rocca, architect, PhD, is associate professor at the University of Campania "Luigi Vanvitelli", where she is teaching "Methods and critique of contemporary design" and "Culture of the image". Her main research interests concern design project culture in relation to the paradigms of science and art; technological innovation and sustainability issues; visual studies and aesthetics. Publications include: *Il tempo opaco degli oggetti. Forme evolutive del design contemporaneo* (selection ADI Index 2007 for 22th Compasso d'Oro Award); with Andrea Branzi, *Scritti Presocratici* (FrancoAngeli 2010); with Italo Rota, *Cosmologia portatile* (Quodlibet 2012); *Design e delitto. Critica e metamorfosi dell'oggetto contemporaneo* – english version, *Design on trial* (FrancoAngeli 2017).

Antonio Labalestra, associate professor in History of Architecture at the Ar-CoD Department of Bari Polytechnic University where he teaches courses in History of Architecture and Design. PhD in History of Architecture at luav of Venice and European Master's Degree in History of Architecture at the University of Roma Tre. The main area of research is oriented towards architecture between the late 19th and 20th centuries. This interest is directed both to the more specific aspects of the field and to those contexts in which the fields of applied arts and industrial production overlap.

Grace Lees-Maffei is professor of Design History and Director of DHeritage, the Professional Doctorate in Heritage at the University of Hertfordshire, UK and Chair of the Editorial Board of the *Journal of Design History*. Grace researches mediation, heritage, national identity and globalization in design. She wrote *Design at Home: Domestic Advice Books in Britain and the USA since 1945* and co-wrote of *Reading Graphic Design* and edited/co-edited *Design and Heritage, Designing Worlds, Made in Italy, Iconic Designs, Writing Design*, and *The Design History Reader*.

Chiara Lecce, PhD, associate professor in Interior Architecture and Exhibition Design at the Department of Design, Politecnico di Milano. Since 2022, she has been on the steering committee of AIS/Design and the scientific secretary of the Master's Degree in Interior and Spatial Design at the School of Design, Politecnico di Milano. Author of several essays and articles, most notably the book *The Smart Home. An exploration of how Media Technologies have influenced Interior Design visions from the last century till today* (FrancoAngeli, 2020). She is the managing editor (since 2013) of the scientific journal *PAD Pages on Arts and Design* and member of its Editorial Board. In 2021, she co-founded Cratèra Edizioni.

Fabiana Marotta, PhD, designer and maker of the collective *primo.motore*, is a research fellow in the Department of Architecture at the University of Naples Federico II. Focusing on the political dimension of contemporary design, her explorations in the field investigate the narrative potential of processes and techniques that move between the analog and the digital, always open to collaborations with experts in craftsmanship, computer science, media, and visual arts.

Walter Mattana is an architect with a PhD in Design. Lecturer and member of the Imagis-Lab research unit of the School of Design of the Politecnico di Milano. His teaching and research activities concern the fields of analysis and language of film and audiovisuals, the culture and history of cinema, with a particular focus on the field of industrial cinema and its relations with the design and business sectors.

Marzia Mortati, PhD, is associate professor in Service Design and Innovation at the Department of Design of the Politecnico di Milano. She is one of the executive directors of the European Academy of Design and Deputy Director of the International Master in AI for Public Services. Her research focuses on the Design Process and Service Design, covering the relationship between Design, Data and Innovation, Design for Policy, and the role of Artificial Intelligence in public services.

Marina Parente, architect, PhD, and associate professor of Design in the Department of Design at the Politecnico di Milano, coordinates the research network "D4T Design for Territories" (<http://www.d4t.polimi.it>). She teaches and conducts research in the field of design for local development and social innovation. She is the director of the master's programs "Design and Art for Responsible Social Transformation" in collaboration with the Pistoletto Foundation and "Designing Culture" with the Catholic University of Milan. She is also a member of the thematic commission "Hand-made in Italy: Design of Italian Territories" of ADI.

Monica Pastore is a graphic designer, lecturer and researcher on graphic design issues. She has been pursuing her work since 2008, combining both the historical and design aspects of visual communication. In 2021 she obtained her PhD in Design Sciences at the Università luav di Venezia, reconstructing the events of Italian graphic design in relation to the introduction of computers in the profession between the 80s and 90s. She is currently a researcher at the Politecnico di Bari, where she teaches graphic design and the history of visual communication.

Isabella Patti is an associate professor of History of Design at the University of Florence (Department of Architecture DIDA); she teaches History of Design and Theory and Criticism of Contemporary Design, and is the scientific head of the HistoLab History and Culture of Design laboratory. He deals with design from a historical-critical point of view, investigating it in its relations with the cultural and artistic fabric: from this dimension, he has published several articles and monographs ranging from Game Design (*Serious Game Design. Theory and practices on the applied ludic experience*, FrancoAngeli, 2018), to G. Klaus Koenig's contribution to the history of design and architecture (Theory and practice of dissent in G.K. Koenig, 2020, *Op-Cit.*, Design for the community. The Contribution of G.K. Koenig, 2020, *AIS/Design. History and Research*) to the valorisation of design as a cultural asset (Protection and Valorisation of Design: Analysis for a More Legitimate Classification, SID, 2022) to recent theories of conceptual and critical design (Designing with Questions: The Conceptual Different between Art, Design and Philosophy, SID 2023).

Ludovica Polo is a PhD candidate in Design Sciences at Università luav di Venezia, where she researches specimen and promotional ephemera produced by type foundries, examining their relevance to the history of visual communication and typography. In 2022, she earned a Master's degree in Communication Design from Politecnico di Milano, also obtaining a double degree with Politecnico di Torino through a research project on variable fonts. Alongside her teaching and research activities – which focus on design history and the relationship between design, art, and technology – she works as a visual designer.

James Postell, architect and associate professor of Product Design, School of Design, Politecnico Milano and Professor Emeritus of the College of DAAP, University of Cincinnati. He has taught architecture, interior design and product design at: Texas Tech University, University of Cincinnati, DIS in Copenhagen and Politecnico Milano. His research focuses on the links between design, technology, and production methods, with emphasis placed on furniture and interior design. He has designed many interior projects and several hundred furniture pieces through professional practice (www.designstudio161.com) and currently teaches, researches, and writes on interiors, furniture, craftsmanship, and materiality.

Paola Proverbio is an architect and holds a PhD in Design Sciences (Università luav di Venezia). She teaches theory and history of design and contemporary architecture at the Catholic University of Milan and the European Institute of Design. A scholar of design culture with a focus on the evolution of Italian lighting design, since 2010 she has specifically explored the relationship between design culture and photography. She has been a scientific consultant for the creation of digital company archives (Arteleuce, Danese, Flos) and for the iconographic archive of the "Domus" magazine. She is a member of AIS/Design, the Italian Association of Design Historians, and was an associate editor (2019-2020) of the journal *AIS/Design Storia e Ricerche* (Honorable Mention of the XXVII ADI Compasso d'Oro, 2022).

Emanuele Quinz, professor of History and Theory of Contemporary Art at Université Paris 8 and associate researcher at EnsadLab, École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs and the Cluster Matter of Activity at the Humboldt University of Berlin. Among his publications: *Il cerchio invisibile. Ambienti, sistemi, dispositivi* (Mimesis 2014), *Strange Design* (avec J. Dautrey, éditions it., 2014), *Behavioral Objects* (avec S. Bianchini, Sternberg 2016), *Le comportement des choses* (Les presses du réel, 2022), and *Contro l'oggetto* (Quodlibet 2020), awarded with the Compasso d'Oro ADI 2022.

Linda Raffaelli is a visual designer. In 2019, she graduated in Industrial and Environmental Product Design from the University of Camerino and specialized in Visual and Multimedia Communications in 2022 at Università Iuav di Venezia. Since 2023, she has been working at the agency Tonidigrio.

Raimonda Riccini, former full professor of Design, PhD in Industrial Design. At the Università Iuav di Venezia she was head of the PhD in Design Sciences (2012-21), vice-director of the Doctoral School (2016-20). She has promoted the national coordination of doctoral studies with the FRID Forum. Co-founder and former president of the Italian Association of Design Historians, she founded and directed the journal *AIS/Design. Storia e ricerche* (2013-21); co-founder (2013) and President (2021-2024) of SID. Her scientific research are reflected in national and international publications and in the curation of numerous exhibitions. She was a pupil and collaborator of Tomás Maldonado, whose collection of essays *Bauhaus* (2019) and the new Italian edition of *La speranza progettuale* she edited (2022).

Dina Riccò is an associate professor of Design at the Politecnico di Milano, Department of Design. She holds a degree in architecture and a PhD in Industrial Design. Her main research focus is on synesthesias applied to design, multimedia, and the accessibility of audiovisual content, an area in which she has established a scientific collaboration with the Istituto dei Ciechi Foundation of Milan and Rai Accessibilità. She has authored over 130 publications in books, journals, national and international conferences.

Ramon Rispoli is an associate professor of design at the Department of Architecture at the University of Naples Federico II. From 2010 to 2020, he was a faculty member at BAU Centro Universitario de Artes y Diseño in Barcelona. His research primarily focuses on issues of design and architecture theory in their political, ecological, and aesthetic dimensions, with an approach influenced by STS (Science and Technology Studies) and perspectives from new materialism and posthumanism.

Catharine Rossi, is professor of architecture at the University for the Creative Arts Canterbury. Research interests include contemporary design, post-war Italian design and architecture, craft, club culture, and feminism. Publications include *Designing Craft in Italy: from Postwar to Postmodernism* (2015), and *The Italian Avant-Garde* (2013). Exhibitions include the co-curated *At Home: Panorama de nos Vies Domestiques* (XII Biennale Internationale Design Saint-Etienne, 2022).

Lucia Savi is a curator, historian and writer. She is Head of Curatorial and Interpretation at the Design Museum, London where she is co-curating the upcoming retrospective exhibition on Wes Anderson and co-editing the accompanying catalogue. In 2021 she curated the V&A exhibition Bags: Inside Out and authored its accompanying publication. Dr Savi has a PhD from Kingston University, UK, on Italian fashion and textiles. She has contributed to fashion and design exhibitions and their catalogues including Shoes: Pleasure and Pain (2015), The Glamour of Italian Fashion 1945–2014 (2014), and Beyond Bloomsbury: Design of the Omega Workshops 1913-1919 (2009).

Her latest academic monograph, *A New History of Made in Italy, Fashion and Textiles in Post War Italy*, was published by Bloomsbury in 2023.

Jana Scholze is a design curator and associate professor at Kingston University. Her research covers questions around curatorial formats and contemporary design practice engaging with society, technology and the environment. Exhibitions include *What is Luxury?* (Victoria and Albert Museum, 2015) and *At Home* (XII Biennale Internationale Design Saint-Etienne, 2022). Publications include *Barber Osgerby Projects* (Phaidon, 2017) and the co-edited *Interiors in the Era of Covid-19* (Bloomsbury, 2023).

Simona Secondi is a research fellow in Heritage technologies for fashion at the Politecnico di Milano in the Design Dept. She collaborates at Gianfranco Ferré Research Center.

Silvia Sfligiotti is a designer, educator and visual communication critic. She teaches at ISIA Urbino, RUFA, Scuola Politecnica di Milano and the University of the Republic of San Marino. She curated several publications and exhibitions, including two volumes of *Antologia di cultura grafica: La questione moderna in Europa. 1923-1948* (with Alessandro Colizzi and Carlo Vinti) and *Controculture. 1956-1995* (with Francesco Ciaponi). Her research areas are graphic design history and criticism, and design education from a somatic perspective.

Penny Sparke is professor of Design History and Director of the Modern Interiors Research Centre at Kingston University, London. She has taught, given keynote addresses, curated exhibitions, broadcast, and published in the field of Design History. Her publications include *Italian Design from 1860 to the present* (1989); *As Long as It's Pink: The Sexual Politics of Taste* (1995); *The Modern Interior* (2008); and *Nature Inside: Plants and Flowers in the Modern Interior* (2021).

Deepika Srivastava is an India-based design historian working on crafts sector and curatorial projects with the National Institute of Design, Ahmedabad, where she is also involved in teaching of design history courses. A distinction-award holder of the MA History of Design from The Royal College of Art/ Victoria & Albert Museum, London, she recently joined the Design History Society as a Trustee, Teaching and Learning Officer. She is also working to create a network of design historians in South Asia. Collaborative processes in architectural practice is one of her core research interests, which she is developing through a column, “Looking beyond the Architect”, for Indian media publication *ArchitectureLive!*

Federica Vacca, PhD, associate professor at the Politecnico di Milano. Co-founder of the Fashion in Process Research Lab and Deputy Director of the Gianfranco Ferré Research Center. Her research interests concern handicraft-driven creation processes for the enhancement of local culture knowledge and design-driven innovation in “culture intensive” industries, with a specific focus on the fashion sector. She is fashion heritage specialist, corporate archives curator and expert of fashion heritage management.

Claudia Vagnoni, visual designer, graduated in 2019 in Industrial and Environmental Product Design from the University of Camerino and specialized in 2022 in Visual and Multimedia Communications at the Iuav University of Venice. Since 2023, she has been a freelance designer working with various communication agencies in the Marche region.

