

# MU AZINE

N<sup>02</sup><sub>20</sub>

Design Prodotto Servizio Evento

**Sapere saperi** *Knowing Knowledge*



MUGAZINE – Magazine Università di Genova  
Magistrale in Design del Prodotto e dell'Evento

**Numero** (*Issue*)  
**02**, Aprile 2020

**Periodicità** (*Periodicity*)  
Annuale

**Immagine di copertina** (*Cover image*)  
Redazione

**Editore** (*Publisher*)  
GUP – Genova University Press  
Via Balbi, 5  
16126 Genova (GE)

**Promotore** (*Promoter*)  
Università di Genova  
Dipartimento Architettura e Design  
Stradone S. Agostino, 37  
16123 Genova (GE)

**Stampa** (*Print*)

Copyright



Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (**CC BY-NC-SA 4.0**)

**Direttore** (*Editor in chief*)  
Raffaella Fagnoni

**Comitato di direzione** (*Advisory board*)  
Paolo Bensi, Alberto Bertagna, Enrica Bistagnino, Niccolò Casiddu, Nicola Canessa, Alessandro Castellano, Manuel Gausa Navarro, Saverio Giulini, Anna Maria Mantero, Elio Micco, Marco Miglio, Massimo Musio Sale, Enrico Piazze, Davide Rapp, Luca Sabatini, Alessandro Valenti, Andrea Vian

**Comitato di redazione** (*Editorial board*)  
Enrica Bistagnino, Raffaella Fagnoni, Giovanna Tagliasco, Annapaola Vacanti, Alessandro Valenti,

**Autori** (*Authors*)  
Laura Arrighi, Camilla Barale, Enrica Bistagnino, Martina Bottaro, Stefano Brugaletta, Francesco Burlando, Alessandro Buzzo, Federico Carubini, Giacomo Caruzzi, Martina Cavalieri, Chiara Claus, Marta Collu, Chiara Di Pasquale, Sandra Esposito, Stella F.Rigo, Raffaella Fagnoni, Anna Franzoni, Laura Garcia Campero, Manuel Gausa Navarro, Giulia Geri, Sharon Giubilo, Nicol Guglielmi, Margherita Lequio, Fei Liu, Chiara Lorenzo, Andrea Lovotti, Andrea Mazzilli, Marco Miglio, Claudia Moreschi, Isabella Nevoso, Chiara Olivastri, Luca Parodi, Stefano Peirano, Silvia Pericu, Matilde Pitanti, Selene Polliano, Daniele Rossi, Ludovica Sabbatini, Luigi Scala, Mirko Sostegni, Greta Spinelli, Giovanna Tagliasco, Ilaria Tornaboni, Annapaola Vacanti, Serena Vaglica, Alessandro Valenti, Francesco Venturini, Shijin Wang, Andrea Vian

**Progetto grafico** (*Graphic design*)  
Alessandro Buzzo, Giovanna Tagliasco

Magazine fondato da Raffaella Fagnoni 2018  
ISSN 2724-1580

**Mugazine online**  
<https://gup.unige.it/node/261>

[mugazine@unige.it](mailto:mugazine@unige.it)

# 1. RESEARCH

Saggi, riflessioni,  
attività di ricerca  
Essays, thoughts,  
research activities

p. 6 Editoriale  
di Raffaella Fagnoni

p.14 Territorio Double Face (saggio)  
Chiara Olivastri, Giovanna Tagliasco  
p.20 Intrecci tra moda e design (saggio)  
Laura Arrighi  
p.30 Filosofia dell'oggetto di design (saggio)  
Marco Miglio

p.36 Web (re)design incentrato sull'utente  
e complessità visiva (saggio)  
Andrea Vian  
p.44 Progettisti grafici tra analogico  
e digitale (saggio)  
Alessandro Buzzo

12

# 2. LEARNING

Indirizzi di didattica,  
scenari e prospettive  
Educational themes,  
scenarios and perspectives

p.52 Artificial-driven Design. L'intelligenza  
artificiale al servizio del processo progettuale  
dei designer (saggio)  
Martina Cavalieri  
p.58 Il design oltre il prodotto (saggio)  
Stefano Brugaletta

p.64 La mercificazione dell'immagine artistica:  
una chance per il progetto (tesi)  
Daniele Rossi  
p.74 Artigianato e design: un dualismo virtuoso  
(saggio)  
Luca Parodi

50

# 3. ACTIONS

Eventi, partecipazioni,  
workshop  
Events, participation,  
workshops

p.80 Super elastic mind. Ovvero l'ecologia dei  
materiali e la progettazione generativa (saggio)  
Alessandro Valenti  
p.86 Dal bicchiere al museo (tesi)  
Andrea Lovotti, Claudia Moreschi,  
Martina Bottaro

p.96 Ancora sul felice "incontro" tra arte e design  
(microstoria)  
Enrica Bistagnino  
p.104 Giocare e guardare (saggio)  
Manuel Gausa

78

# 4. PROJECTS

Orientamenti progettuali,  
pratiche e progetti  
Design orientations, practices  
and projects

p.120 Incroci di culture visive per comunicare la città (saggio)  
Mirko Sostegni  
p.126 Chop-able (tesi)  
Chiara Claus  
p.132 Rappresentare la ribellione (microstoria)  
Francesco Burlando, Matilde Pitanti, Annapaola Vacanti

118

# 5. LINKS

Collegamenti internazionali,  
relazioni e scambi  
International links,  
relationships and exchanges

p.142 Pixi: un compagno emozionale (tesi)  
Isabella Nevoso  
p.150 Design superbo (microstoria)  
Raffaella Fagnoni  
p.154 Creative food cycles (microstoria)  
Silvia Pericu

140

# 6. LIFE

Istantanee, backstage,  
testimonianze  
Snapshots, backstage,  
testimonies

160

# BEST OF

172

## Sapere saperi \_ polimates

Raffaella Fagnoni

Nell'antica Grecia, i Polimates<sup>1</sup> erano le persone erudite e sapienti, che sapevano un po' di tutto senza essere specializzate in niente e che avevano la grande dote di unire i saperi. Erano menti universali dotate di sapere poliedrico e talento in diverse discipline, come ad esempio Leonardo da Vinci, di cui Benedetto Croce descrive la «bilateralità di attitudini, attitudine di pittore e attitudine di scienziato naturalista; e l'aggettivo "universale" esprime enfaticamente e iperbolicamente la meraviglia destata da quella duplice attitudine»<sup>2</sup>. I polimates sfruttano la conoscenza sui più svariati argomenti per produrre opere di interesse artistico, scientifico etico o sociale. Anche il design si fonda su saperi e competenze di diversa provenienza, essendo codificato come la più giovane fra le discipline creative, a differenza dell'arte e dell'architettura che hanno tradizioni millenarie. Ha assorbito e messo a sistema diverse conoscenze, ricavate da esperienze dirette o prese e riadattate da altre discipline, non solo legate all'arte o all'architettura. Allo stesso tempo il design si caratterizza per un'attitudine antica come la storia dell'uomo: quella per cui l'essere umano interagisce con ciò che ha intorno e lo modifica secondo le proprie esigenze. Costruire manufatti è stata una delle attività che ci ha reso umani, nel mondo di oltre due milioni di anni fa, quando ogni cosa era soggetta soltanto alle trasformazioni imposte dal tempo e dagli eventi naturali. Il comportamento che ha distinto l'homo habilis, e il suo progredire realizzando strumenti, ha contribuito a formare il nostro cervello e con esso la mente che dà forma al nostro mondo mentale (Friedman, 2016, p.54).

Il contesto all'interno del quale si muove il design riguarda la dimensione quotidiana dell'esistenza, il cui senso sta proprio in questo concetto di quotidiano (lat. cotidie, ogni giorno), che indica la dimensione del tempo e dunque della vita per ciò che in essa ricorre, e su questo se ne misura la qualità. Nel concepire nuovi prodotti o servizi per l'economia del quotidiano il design assume come riferimento centrale l'individuo nella sua vita reale e concreta, e tramite momenti inventivi, connettivi, comunicativi, individua nuove circostanze arrivando a condizionare pratiche e comportamenti. Il mondo non è soltanto un oggetto da osservare o descrivere, spiegare o capire: ciò che interessa le attività a livello teorico o pratico del design è la relazione che unisce l'essere umano con il suo ambiente naturale o costruito, intesa in una prospettiva progettuale, cioè migliorativa, fondamentalmente orientata al futuro. Oggi il design lavora per ambiti che sconfinano il campo più tradizionale del prodotto e dell'oggetto d'uso, cimentandosi in taluni casi in campi assolutamente distanti e differenti.

**1.** Il termine "polimata" deriva dal greco πολυμαθής, traslitterato polymathēs, che significa "molto istruito"; l'etimologia di "polimata" è anche legata a uno dei sinonimi di polymathēs, ovvero πολῦιστωρ, traslitterato polyhístōr, che vuol dire "molto sapiente".

**2.** B. Croce, Saggio sullo Hegel, Laterza, Bari 1948, p. 224, riportato nella voce "uomo universale" Wikipedia, [https://it.wikipedia.org/wiki/Uomo\\_universale](https://it.wikipedia.org/wiki/Uomo_universale)

In ancient Greece, the Polimates<sup>1</sup> were well learned and scholar people. They knew something of everything without being specialized in anything and they thus had the great gift of joining wisdom. They were universal minds endowed with multifaceted knowledge and talent in various disciplines, such as Leonardo da Vinci, of which Benedetto Croce describes the "bilaterality of attitudes, the attitude of a painter and the attitude of a naturalist scientist; and the adjective "universal" emphatically and hyperbolically expresses the wonder aroused by that dual attitude". Polimates use the knowledge on the most varied topics to produce works of artistic, scientific, ethical or social interest. Design, as a discipline, takes advantages of knowledge and skills of different origins; it is the youngest among creative matters, unlike art and architecture that have ancient traditions. However, an attitude as ancient as human history makes the Design stand out: that one for which the human being interacts with what he has around and modifies it according to his needs. Making things was one of the activities that made us human, in the world over two million years ago, when everything was subject only to the changes imposed by time and natural events. homo habilis has distinguished itself for this behaviour, and its progress in building tools has contributed to forming our brain and the mind that shapes our mental world (Friedman, 2016, p.54).

The context within which design moves concerns the daily dimension of existence, the meaning of which lies precisely in this concept of everyday life (lat. Cotidie, every day). It indicates the character of time and therefore of life for what occurs in it, and its quality is measured on this. In conceiving new products or services for the daily economy, design takes the individual as its central reference in his real and concrete life, and through inventive, connective and communicative moments, he identifies new circumstances coming to condition practices and behaviours. The world is not just an object to be observed or described, explained or understood: what interests the activities on a theoretical or practical level of design is the relationship that unites the human being with his natural or built environment, understood in a design perspective, that is, in an improvement perspective, fundamentally oriented towards the future. Today design works for areas that go beyond the more traditional field of the product and the everyday object, dealing with absolutely distant and different scopes.

**1.** The term polymath comes from Greek πολυμαθής, polymathēs, "having learned much"; Latin: homo universalis, "universal man"). He is an individual whose knowledge spans a significant number of subjects.

**2.** B. Croce, Essay on Hegel, Laterza, Bari 1948, p. 224, referred in "universal man" voice, Wikipedia, [https://it.wikipedia.org/wiki/Uomo\\_universale](https://it.wikipedia.org/wiki/Uomo_universale)

Cosa caratterizza e accomuna i diversi approcci allora? È una questione di metodo o di strategia progettuale? O di formazione culturale? Questa necessità di sapere molto riguardo diverse discipline è qualcosa che fa parte del nostro tempo e della cultura poliedrica che ci siamo creati. E che fa parte dei problemi complessi (wicked problems) che il nostro tempo ci pone, a cui cerchiamo di dare delle risposte. I designer contemporanei come i polimates fanno proprio il genio poliedrico, lo indirizzano e lo relazionano con altri saperi. Già nel 1965, parlando di una proposta per una nuova scuola di Industrial Design a Milano, Roberto Mango scriveva: "inteso quale disciplina di metodo, il design rifiuta l'identificazione di un suo particolare, limitato, ambito di pertinenza per assumere una dimensione più ampia ed adeguata alla sua mera funzione di coordinamento dei fattori disintegrati della realtà, nella sintesi dei rapporti che legano l'umanità al suo operare". (Mango, 1965, p. 17) La realtà scientifica impone oggi un eccezionale impegno di intelligenze, un adeguamento pronto, la diffusione di buone pratiche per rafforzare metodi e tecniche della ricerca e più fiducia nelle potenzialità dei designer come artefici di alternative. Eppure, nella storia recente, con le ultime riforme del sistema scolastico e universitario, sta prendendo forza la tendenza ad abbassare l'offerta culturale per inseguire il successo formativo. Si punta molto sulle competenze e meno sulle conoscenze teorico disciplinari, in una sorta di mercato fra debiti e crediti. Sicuramente le competenze sono utili ma non si può pensare di ridurre tutto a kit di formule e modelli preimpostati e ripetitivi. Oltre alle capacità basiche sono le conoscenze teoriche che fanno sviluppare il pensiero critico, l'intelligenza emotiva e creativa, il pensiero divergente, la capacità di autonomia e autodeterminazione. Queste non sono competenze, sono saperi che rappresentano da sempre la conoscenza e possono essere strumenti di emancipazione.

Nel nostro sistema di valutazione sembra che i saperi vengano messi da parte quando si fanno le valutazioni, premiando con finanziamenti ad hoc quelle università in cui gli studenti di laureano prima. Come scrive il rettore dell'università di San Marino nel testo introduttivo al volume "Designing Civic Consciousness/ABC per la ricostruzione della coscienza civile", è insomma davvero per efficacia didattica che vengono premiate le Università in cui gli studenti acquisiscono più crediti dal primo al secondo anno? (Petroncelli, 2019, p. 14-15). Il volume contiene gli atti di un interessante convegno internazionale a cui ho avuto la fortuna di essere invitata. È stata infatti un'occasione non solo per riflettere sul ruolo dell'insegnamento e ma anche per confrontarsi con i colleghi delle altre università su temi legati al ruolo del sapere in relazione alla democrazia, della consapevolezza civica. Manzini definisce il senso civico come la disponibilità ad operare per la rigenerazione della qualità sociale e fisica del contesto in cui si vive. La sua esistenza implica la presenza nella società di una diffusa fiducia reciproca e un'idea condivisa: la fiducia che se io mi comporto in modo corretto lo stesso sarà fatto dagli altri. Un'idea condivisa di ciò che si intende

What characterizes and join the different approaches then? is it a question of method or design strategy? Or cultural education? This human need to know a lot about different disciplines is something that is part of our time and the multifaceted culture that we created. It is part of the complex problems (wicked problems) that our time poses to us and to which we try to give answers. Contemporary designers, like Polimates, make the multifaceted genius their own, direct it and relate it to other knowledge. Already in 1965, speaking of a proposal for a new industrial design school in Milan, Roberto Mango wrote: "understood as a method discipline, design refuses the identification of a particular, limited, pertinent area to take on a more broad and appropriate to its mere function of coordinating the disintegrated factors of reality, in the synthesis of the relationships that bind humanity to its work". (Mango, 1965, p. 17) The scientific reality today requires an exceptional commitment of intelligence, a ready adaptation, the diffusion of good practices to strengthen research methods and techniques and more confidence in the potential of designers as producers of alternatives. Yet, in recent history, with the latest reforms of the school and university system, the tendency to lower the cultural offer with the aim to pursue educational success is gaining momentum. It focuses heavily on skills and less on theoretical disciplinary knowledge, in a sort of market between debits and credits. Certainly, the skills are useful, but it is unthinkable to reduce everything to kits of pre-set and repetitive formulas and models. In addition to basic skills, theoretical knowledge allows the development of critical thinking, emotional and creative intelligence, divergent thinking, the ability to autonomy and self-determination. These are not skills: they are knowledge that becomes part of learning and can be tools of emancipation.

In our evaluation system, it seems that the levels of knowledge remain aside when evaluations are made, rewarding with ad hoc funding those universities where students graduate first. As the rector of the University of San Marino writes in the introductory text to the book "Designing Civic Consciousness / ABC for the reconstruction of civil conscience", in short, it is indeed didactic efficacy that awards universities where students acquire more credits passing from the first to the second year? (Petroncelli, 2019, p. 14-15). The volume contains the documents of an interesting international conference to which I was lucky enough to be invited. It was indeed an opportunity not only to reflect on the role of teaching but also to discuss with colleagues from other universities on issues related to the role of knowledge concerning democracy and civic awareness. Manzini defines the civic sense as the willingness to work for the regeneration of the social and physical quality of the context in which we live. Its existence implies the presence in society of widespread mutual trust and a shared idea: the trust that if I behave correctly the same will be done by others. A shared idea of what is meant by 'correct behaviour'. (Manzini, 2019, p. 24). Today trust is scarce, both horizontally among people, and vertically towards institutions. According to Manzini, trust

come 'comportamento corretto'. (Manzini, 2019, p. 24) Oggi la fiducia scarseggia sia a livello orizzontale, fra le persone, che verticale, verso le istituzioni. Secondo Manzini, attraverso iniziative di condivisione e di agire collaborativo, è possibile rigenerare la fiducia e di conseguenza anche il senso civico.

Il sapere ha un ruolo importante in questo processo, così come lo ha una gestione condivisa non solo della conoscenza, ma anche del funzionamento delle attività universitarie. La concezione aziendalista dell'università che si sta diffondendo negli ultimi anni, insieme all'ideologia autoritaria del marketing portano a considerare gli studenti non come parte integrante della comunità universitaria ma praticamente come clienti, consumatori beneficiari di un servizio che pagano rispetto al quale ottenere qualcosa in cambio. Un concetto che emerge anche dal lessico (crediti, debiti, offerta formativa ecc.): il termine educazione è quasi scomparso. Anche nelle scuole. (Petroncelli, 2019, p. 16) Abbiamo dunque bisogno di ripartire dai saperi, da quelle conoscenze attraverso le quali l'università aiuta gli studenti nel formare le proprie opinioni, i propri gusti, senza tralasciare le abilità e le competenze. Dalla conoscenza alla coscienza: si tratta di un processo che serve a comprendere il proprio valore nella storia, la propria funzione nella vita, i propri diritti e doveri. Per abilitarlo servono competenze trasversali, un modello di insegnamento che non si basi sui saperi richiesti dal momento contingente. Anche perché i profili del lavoro si evolvono rapidamente e probabilmente nel giro di pochi anni quelli che stiamo formando adesso saranno obsoleti. E se da una parte sembra che siano importanti solo le tecnologie, i dati, gli algoritmi dall'altra ciò che sarà necessario e distintivo per le persone saranno le doti prettamente umane che le macchine non riescono, per ora, ad avere. E allora forse invece di sentirci costretti nei rigidi confini delineati dai settori scientifici disciplinari, invece di discutere e misurare crediti e debiti, di agire e operare in funzione di valutazioni dobbiamo pensare a far crescere e diffondere il senso civico, a coltivare quei saperi che formano persone libere e capaci di scegliere.

Le discipline del progetto hanno un ruolo importante in questa realtà, perché il progetto è guardare avanti e opera attraverso scelte successive. Progettare è scegliere, ma per saper scegliere serve sapere tanto, servono tanti saperi. Non mettiamoci i paraocchi per guardare solo davanti a sé: i saperi necessari per la formazione nell'ambito del design, del progetto di servizi, prodotti, eventi, o quel che sia, vanno oltre le conoscenze relative ai programmi o alle proprietà materiali. Alziamo la testa e guardiamo più in là. Quello che serve oggi è una testa per pensare, prima di tutto, un sapere critico e una coscienza per agire correttamente. I margini per un cambiamento di rotta sono stretti. Lavoriamo sui saperi e puntiamo al senso civico, praticiamolo, insegniamolo. Il sapere è un pilastro fondamentale della società, della democrazia e del senso civico. E il potere della scelta è nelle nostre mani.

and consequently also the civic sense regenerate themselves through sharing initiatives and collaborative actions.

Knowledge, and the shared management, plays an important role in this process not only about learning but also about the operation of university activities. The corporate concept of the university has been spreading in recent years, together with the authoritarian ideology of marketing. This leads to consider students not as an integral part of the university community but practically as customers, consumers benefiting from a service that they pay to get something in exchange. A perception that also emerges from the lexicon (credits, debts, training offer etc.): the term education has almost disappeared. Even in schools. (Petroncelli, 2019, p. 16) Therefore, we need to restart from the knowledge, from the cognisance through which the university helps students to form their opinions, their tastes, without neglecting the skills and competences. From knowledge to consciousness: it is a process that serves to understand one's value in history, one's function in life, one's rights and duties. To enable it, transversal skills are needed, a teaching model that is not based on the knowledge required by the contingent moment. The job profiles are changing rapidly and probably within a few years those we are training now will be obsolete. And if on the one hand, it seems that only technologies, data, algorithms are important, on the other hand, what will be necessary and distinctive for people will be the purely human qualities that machines, at time, are unable to have. And then, instead of feeling constrained in the strict boundaries delineated by the disciplinary scientific sectors; instead of discussing and measuring credits and debts; instead of acting and operating according to evaluations score, we must think to make growing and spreading the civic sense. We have to cultivate the knowledge that trains people free and able to choose.

The Design disciplines play an important role in this scenery because Design is to look ahead and work through subsequent choices. To design is to choose, but to know how to choose we need to know a lot, we need a lot of acquaintances. Don't put blinders to look only in front of us: the knowledge necessary for training in the field of design, the design of services, products, events, or whatever else, go beyond the knowledge related to programs or material properties. Let's raise our heads and look further. What we need today is head to think, first of all. Consequently, we need critical knowledge and consciousness to act correctly. The margins for a change of direction are tight. Work on knowledge and aim at the civic sense, let's practise it, teach it. Knowledge is a fundamental pillar of society, democracy and civic sense. And the power of choice is in our hands.

*Le discipline del progetto hanno un ruolo importante in questa realtà, perché il progetto è guardare avanti e opera attraverso scelte successive. Progettare è scegliere, ma per saper scegliere serve sapere tanto, servono tanti saperi. E allora non mettiamoci i paraocchi per guardare solo davanti a sé: i saperi necessari per la formazione nell'ambito del design, del progetto di servizi, prodotti, eventi, o quel che sia, vanno oltre le conoscenze relative ai programmi o alle proprietà materiali. Alziamo la testa e guardiamo più in là.*

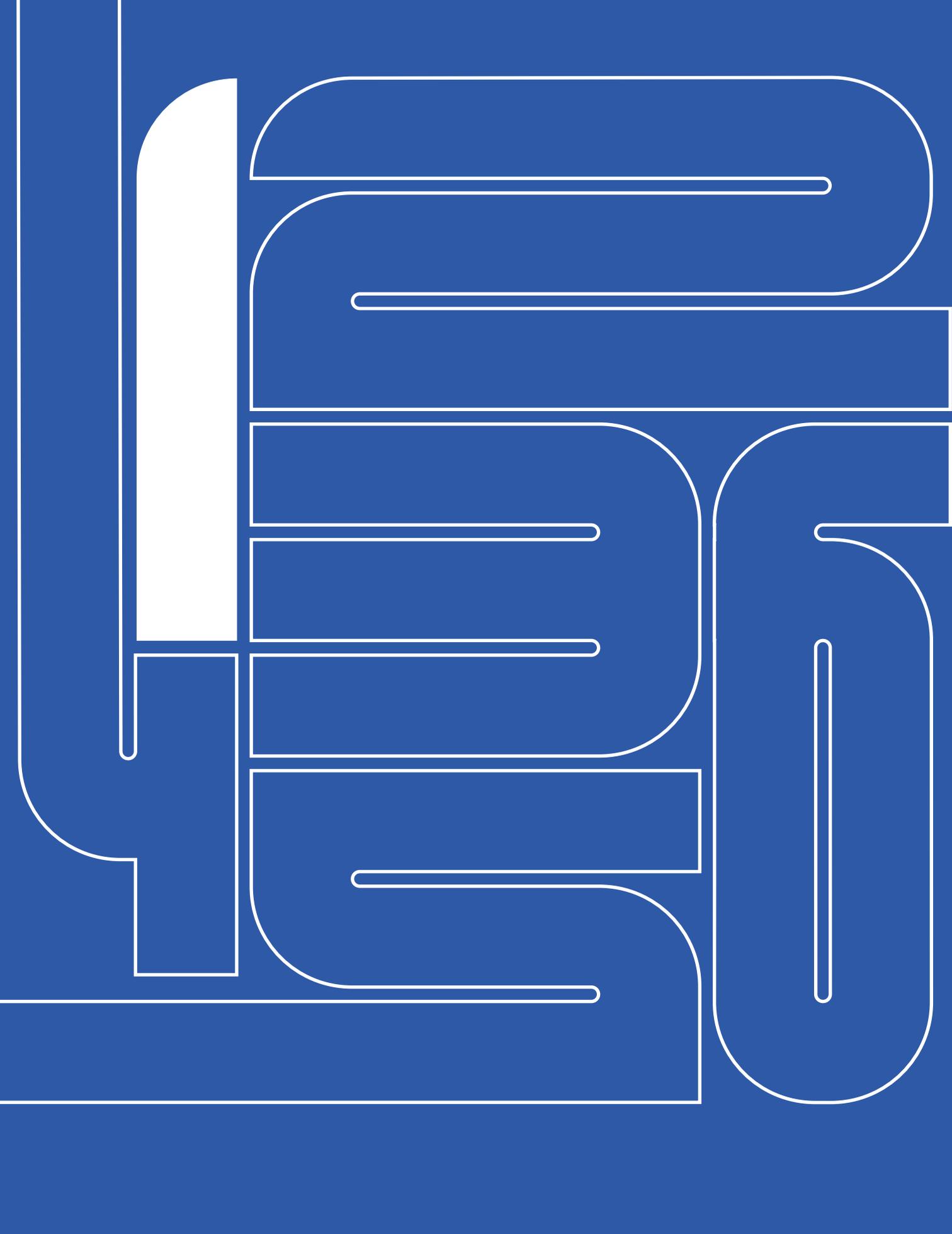
*Quello che serve oggi è una testa per pensare, prima di tutto, un sapere critico e una coscienza per agire correttamente. I margini per un cambiamento di rotta sono stretti. Lavoriamo sui saperi e puntiamo al senso civico, praticiamolo, insegniamolo. Il sapere è un pilastro fondamentale della società, della democrazia e del senso civico. E il potere della scelta è nelle nostre mani.*

**BIBLIOGRAFIA:**

Fagnoni, R. (2016) *Dare forma. La visione sociale e orientata al futuro del design*, in Bertirotti, A. *Diversamente Uguali. Noi, gli altri, il mondo*, ed. -Paoline, p. 201-218  
 Friedman, K. (2016) *Design Science and Design Education*, in P. McCreery (ed.), *The Challenge of Complexity*, University of Art and Design, Helsinki 1997, p. 54; 2016, p. XXI.  
 Mango, R. (1965) *Sei domande a otto designer*, in *Edilizia Moderna* n. 85, Società del Linoleum, Milano, p. 17

Petroncelli, C. (2019), *Designing Civic Consciousness. Idee e progetti per ricostruire la coscienza civile*, p. 12-19 in Gianni Sinni (a cura di) *Designing Civic Consciousness/ABC per la ricostruzione della coscienza civile*, Quodlibet, Macerata  
 Manzini, E. (2019) *Senso civico come bene comune. Che cosa ci insegna l'innovazione sociale*, p. 21-27 in Gianni Sinni (a cura di) *Designing Civic Consciousness/ABC per la ricostruzione della coscienza civile*, Quodlibet, Macerata





# -research

**Saggi, riflessioni, attività di ricerca**

Essays, thoughts, research activities

**p. 14 Territorio Double Face** (saggio)  
*Chiara Olivastri, Giovanna Tagliasco*

**p. 20 Intrecci tra moda e design** (saggio)  
*Laura Arrighi*

**p. 30 Filosofia dell'oggetto di design** (saggio)  
*Marco Miglio*

**p.36 Web (re)design incentrato sull'utente  
e complessità visiva** (saggio)  
*Andrea Vian*

**p.44 Progettisti grafici tra analogico  
e digitale** (saggio)  
*Alessandro Buzzo*

# Territorio Double Face

## Service design per il territorio e il territorio come risorsa di progetto

Chiara Olivastri, Giovanna Tagliasco

### 1.

Bistagnino, L., Celaschi, F. & Germak, C. (cur.). (2008). Uomo al centro del progetto Design per un nuovo umanesimo. Torino: Umberto Allemandi

Se il designer non dovesse solo dedicarsi alla comunicazione o alla realizzazione di artefatti ma fosse chiamato ad aggiungere valore a quello che già esiste trovando nuovi modi con cui guardare; se il designer fosse chiamato a creare collaborazioni e reti tra le realtà già esistenti spingendole a mettere al centro il futuro utente, il designer avrebbe un nuovo ruolo funzionale al territorio, coordinando nuovi saperi, e creando nuovi scenari. Questo nuovo ruolo potrebbe essere assunto dal service designer. Nell’ottica del service design il designer viene chiamato a gestire il proprio sapere, quindi la capacità di progettare, ed applicarlo a nuovi scenari, che a loro volta coinvolgono una moltitudine diversa di saperi. Sembra un gioco di parole ma in realtà è così come dice Celaschi: “Il design che studiamo ci appare oggi come sapere di relazione tra altri saperi. (...) Nel caso del design, l’azione progettuale è particolare e interessante perché diverso e caratteristico è il mix interdisciplinare da cui si attinge e il percorso di elaborazione che si compie per raggiungere la sintesi ricercata, che il nostro obiettivo sia un oggetto, o piuttosto un servizio o un’esperienza per il consumatore.” (Celaschi, 2008 p. 21) <sup>1</sup> Il sapere, inoltre, si acquisisce con l’esperienza, ed è proprio l’esperienza che si cerca di creare con il servizio. Quindi il convergere di questi saperi diversi aiuta a creare nuove esperienze che a loro volta creano nuovi saperi. Il territorio sul quale si focalizza l’analisi è quello ligure, un territorio pieno di realtà che necessitano di un particolare coinvolgimento affinché le realtà locali possano usufruire del processo ed essere loro stesse risorsa di progetto. Ma come coinvolgerli? È necessario prima farsi conoscere.

### Introduzione

### 2.

Vogler, C. (2010). Il viaggio dell’eroe, La scrittura del mito ad uso di scrittori di narrative e di cinema. (Loreti, J. trad.). Roma: Dino Audino editori.

Sicuramente è importantissimo rivolgersi all’Università. L’università è chiamata a formare nuovi “mentori” (Vogler) <sup>2</sup> del cambiamento, per questo il Dipartimento di Architettura e Design dell’Università di Genova sta cercando di allinearsi rispetto a un settore decisamente in crescita iniziando ad inserire insegnamenti di service design. L’accademia deve presentarsi al territorio formando nuove figure professionali in grado di gestire le problematiche del territorio. È necessario organizzare la formazione sia attraverso strumenti di metodologia, che aiutano a comprendere i passaggi necessari alla realizzazione di un servizio, sia dedicando una parte alla sperimentazione, anche simulando la realtà, quindi organizzando attività laboratoriali in grado di guardare alla realtà produttiva ma anche a quella sociale. È importante allenare le capacità di creare sistemi, imparare a vederli, immaginare dove si possono costruire connessioni. Dall’altra parte, attraverso lo strumento del Workshop, si può comunicare anche all’esterno dell’università l’esistenza di questa nuova disciplina e informare soggetti attivi e interessati come avvalersi dei professionisti del service design. I workshop che si sono realizzati, come quello a Social Hub, hanno anche lo scopo di coinvolgere le persone affinché inizino a pensare nell’ottica del servizio, di sistema, di rete, connessioni e interdisciplinarietà. Perché è indispensabile riconoscere che ora dobbiamo modificare il nostro modo di vivere e di consumare, adottando nuovi metodi di scambio e condivisione di prodotti e di spazi. Dei tool specifici e misurati rispetto al tipo di interlocutori aiutano, attraverso modelli conosciuti, a creare l’interscambio di saperi. Il service Design è una disciplina che offre una prospettiva di sviluppo di quei soggetti sociali che vogliono modificare il modo di essere. Non è necessario ripartire da zero è interessante anche ri-progettare l’esistente con un nuovo modo di guardare. Come dice Roberta Tassi è necessario fare un passo indietro: “Ragionare in modo strategico a livello di ecosistema non è semplice: richiede innanzitutto la volontà di fare un passo indietro rispetto allo specifico ambito di intervento per darsi la possibilità di osservare, analizzare e mappare altri elementi presenti nel contesto circostante”. (Tassi, 2019, p. 154) <sup>3</sup> Il territorio è spesso considerato la scenografia e il contenitore di progetti che divengono poi contenuto che identifica lo spazio. Ma il territorio è portatore esso stesso di istanze delle comunità che lo abitano e lo hanno modificato e caratterizzato nel tempo. Si tratta di segnali impliciti, che vanno letti e tramutati in opportunità per chi si occupa di servizi e progetto.

### 3.

Tassi, R. (2019) #ServiceDesigner. Il progettista alle prese con sistemi complessi. Milano: FrancoAngeli

### 4.

[https://www.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/sito-MiBAC/Contenuti/MibacUnif/Comunicati/visualizza\\_asset.html\\_611361093.html](https://www.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/sito-MiBAC/Contenuti/MibacUnif/Comunicati/visualizza_asset.html_611361093.html)

Nel momento in cui si riscontra la moltiplicazione di luoghi anonimi, come centri commerciali o villaggi vacanze, aree sparse per l’intero pianeta molto simili, quasi identiche, seppur molto lontane, perché rispondenti a criteri universali di benessere espressi da un profilo anonimo di un turista tipo, si riscopre anche la controtendenza della ricerca dell’autentico, del vero, sempre diverso perché legato al contesto e alla stratificazione che lo hanno generato. In quest’ottica abbiamo risposto a quello che può essere interpretato come appello da parte del Ministero dei beni, delle attività culturali e del turismo (Mibact) di prendersi cura e promuovere la cultura del Turismo Lento, dedicato a chi vuole dedicare del tempo alla riscoperta delle peculiarità del territorio, vivere esperienze a contatto con la cultura locale e poter apprezzare realtà solitamente al di fuori dai giri turistici tradizionali del ‘mordi e fuggi’. Il turismo lento si occupa di riscoprire e valorizzare storie, relazioni, borghi, tradizioni, usanze, lavorazioni, manufatti, sentieri e cammini per riproporli in chiave contemporanea, attraverso progetti e servizi inerenti dispositivi immateriali e materiali. <sup>4</sup>

Service design  
per il territorio

Il territorio come  
risorsa di progetto

Service design per il territorio e il territorio come risorsa di progetto?

Territorio Double Face

Questa cultura non può prescindere dal rispetto per l'ambiente e per l'eredità con la storia, per chi ci ha preceduti, ci ha trasmesso saperi e ha contribuito a stratificare i caratteri che contraddistinguono i diversi territori. Non si tratta di un atteggiamento nostalgico verso il passato, ma piuttosto il turismo lento intende occuparsi di quegli elementi di eredità in via di estinzione, per divenire la chiave interpretativa contemporanea, grazie al progetto. Ciò che dà valore al tempo e agli spazi sono le storie che sanno trasmettere messaggi e valori sempre presenti. È possibile attraverso il progetto creare prodotti ed esperienze che divengano temporalmente trasversali, capaci quindi di attingere dal passato elementi che possano aggiornarsi e reinterpretarsi per diventare leve di sviluppo per il futuro? I progetti in quest'ottica creano relazioni tra artigiani e progettisti, rafforzano i legami con il territorio agendo su saperi che si sono stratificati nella storia, contribuiscono quindi a trasmettere l'eredità. Frédéric Gros, filosofo tedesco paragona la velocità a una nuova forma di totalitarismo, che ci ha fatto perdere la coscienza della distanza sia temporale che spaziale, annullate anche grazie alla tecnologia che rende tutto disponibile. Se infatti un tempo l'accelerazione era sinonimo di progresso e di benessere, ora viene definita tossica da Stéphane Szerman, filosofo e psicoterapeuta, autore con Sylvain Menétrey di *Rallentare per vivere meglio* (2014)<sup>5</sup>. Attraverso il progetto di esperienze si possono attualizzare storie, rituali, processi, per riprendere il filo con la storia, dialogare anche la tecnologia. Il Laboratorio Tematico del Dipartimento Architettura e Design dell'Università di Genova diretto dai docenti Niccolò Casiddu, Vito Nesta e Chiara Olivastri ha tradotto in brief di progetto questa tematica del MIBACT, rivolgendola agli studenti del terzo anno della Laurea Triennale in Design. L'interrogativo iniziale indirizzato agli studenti e ai progettisti in generale è quello di trovare delle strategie di sensibilizzazione e valorizzazione dei territori e delle capacità artigianali attraverso il progetto di servizi, manufatti, souvenirs, prodotti, decori, complementi di arredo. L'incipit del processo è quindi il territorio come fonte di suggestione e promozione. Il processo progettuale parte da un'attenta ricerca storico etnografica su quello che il territorio non è stato capace di raccontare in maniera incisiva e su quegli elementi in via di estinzione che meritano di essere messi in luce attraverso un rapporto sinergico di un prodotto e un servizio. Prodotto e servizio diventano parti di una strategia più ampia di valorizzazione, che agisce non solo dal punto di vista materiale, ma anche da quello immateriale. Prodotto e servizio lavorano quindi insieme in maniera sinergica per offrire artefatti, ma anche tour, incontri, visite e personalizzazioni del prodotto, con l'obiettivo importante di non vendere solo il risultato, il prodotto, ma anche la storia e la tradizione legata alle maestranze e alle comunità che lo hanno originato e plasmato nel tempo. Ogni gruppo di studenti ha individuato un ambito su cui lavorare, circoscritto alla realtà ligure, e ne ha sviluppato un concept di progetto e servizio che potessero trasformare delle lavorazioni in via d'estinzione o delle specificità poco note in nuovi prodotti e linguaggi progettuali. Gli studenti sono andati a conoscere e reinterpretare prodotti come i crocetti di Varese Ligure, i velluti di Zoagli, i Damaschi di Loriga, le ceramiche di Albissola, i Jeans, i mezzeri e i Forti di Genova, i garofani della riviera ligure, solo per citare alcune delle molte storie che compongono la storia del territorio e creano legami spaziali, temporali, affettivi. Ogni progetto infatti parte dal racconto di una storia narrata da un artigiano, dalle aziende del territorio o da un abitante del posto, una storia che il presente ha indebolito o interrotto per cambiamenti di produzioni, necessità o velocità e che il progetto intende recuperare e far rinascere per ridurre la distanza tra passato e futuro e trasmettere un'eredità. Tutti questi elaborati sono stati esposti dal 20 al 22 giugno 2019 con il patrocinio del Comune di Genova in una mostra finale, aperta a tutta la cittadinanza dal nome Lenta Bellezza. Design e storie di Liguria, che pone la luce su temi im-

5.

Menétrey, S. & S. Szerman. (2014). *Slow. Rallentare per vivere meglio*. (E. Zuffada. Trad.) Milano: Egea



▲ "Twine" è un progetto di carte da parati ispirate alle ceramiche di Albissola, progetto del laboratorio tematico del terzo anno del corso triennale in Design del Prodotto e della Comunicazione, in mostra a Lenta Bellezza, di Federico Giordano, Paola Taramasco e Martina Vallarino. ph. Marta Guggiari.

"Twine" is a wallpaper project, inspired by the ceramics of Albissola. Project developed during the thematic laboratory of the third year of bachelor degree in "Design del Prodotto e della Comunicazione", on display at Lenta Bellezza, by Federico Giordano, Paola Taramasco and Martina Vallarino. ph. Marta Guggiari.

portanti e sensibilizza gli operatori del settore ad un modo diverso di percepire il rapporto virtuoso tra design e turismo.

Il design può agire come agente del cambiamento capace di mutare i comportamenti delle persone e attivare processi virtuosi a scale trasversali che partano dalle piccole comunità, dalle peculiarità locali, dalle storie dei singoli artigiani per convertirle in progetti strategici che sensibilizzino amministrazioni e operatori del settore, creando quindi innovazione sociale. L'economia del Turismo, per lungo tempo inserita tra le maggiori responsabili dei pesanti impatti ambientali, sta cercando di ritrarre i registri in virtù di un maggiore rispetto del pianeta e il design a questo proposito può lavorare in sinergia. Spesso siamo abituati a pensare alla storia in termini di immobilismo conservativo, nel turismo lento invece si promuove la cura del paesaggio attraverso strategie proattive di promozione culturale che possono attirare l'interesse di un pubblico attento e sensibile e di nuove politiche territoriali.

#### BIBLIOGRAFIA

Bistagnino, L., Celaschi, F. & Germak, C. (cur.). (2008). *Uomo al centro del progetto Design per un nuovo umanesimo*. Torino: Umberto Allemandi & C.

Franceschini D. (2017), *Il 2019 sarà l'anno del turismo lento*. Ufficio Stampa MiBACT, Roma. Disponibile presso: [https://www.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/sito-MiBAC/Contenuti/MibacUnif/Comunicati/visualizza\\_asset.html\\_611361093.html](https://www.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/sito-MiBAC/Contenuti/MibacUnif/Comunicati/visualizza_asset.html_611361093.html) [10 ottobre 2019].

Menétrey, S. & Szerman, S. (2014). *Slow. Rallentare per vivere meglio*. (E. Zuffada. Trad.) Milano: Egea

Tassi, R. (2019) *#ServiceDesigner. Il progettista alle prese con sistemi complessi*. Milano: FrancoAngeli

Vogler, C. (2010). *Il viaggio dell'eroe. La scrittura del mito ad uso di scrittori di narrative e di cinema*. (Loreti, J. trad.). Roma: Dino Audino editori.

## Double face territories

If the designer does not foresee only dedicating himself to communication or to the creation of artifacts but he was called to add value to what already exists by finding new ways with which to look; if the designer has called to create collaborations and networks among the existing realities, pushing them to focus on the future user, the designer has created a new functional role for the territory, coordinating new knowledge, and creating new scenarios. This new role could be taken by the service designer. In the perspective of the design service, the designer is called to manage his knowledge, therefore the ability to design, and apply to new scenarios, which in turn involve a different multitude of knowledge. It seems like a play on words but in reality, it is as Celaschi says: “The design that we study appears to us today as a form of knowledge that creates relationships between other forms of knowledge. In the case of design, the action is unusual and interesting because it is different and characteristic. It is the interdisciplinary mix which is drawn upon and the processing route that is embarked upon in order to reach the This is true both when the objective is an object and also when it is a service or an experience for the consumer.” (Celaschi, 2008 p. 21) <sup>1</sup> Furthermore, knowledge is acquired through experience, and it is the experience that one tries to create with service. So, the convergence of these different knowledge helps to create new experiences that in turn will create new knowledge. The territory on which the analysis is focused is Liguria, a territory full of realities that need a particular involvement so that the local realities can take advantage of the process and be their own project resource. But how do you involve them? You must first make yourself known.

It is certainly important contact the University. The university is called to train new "mentors" (Voglers) <sup>2</sup> for change, which is why the Department of Architecture and Design of the University of Genoa is trying to align itself with a decidedly growing sector by starting to include teachings on service design. The academy must present itself to the territory by training new professional figures capable of managing the problems of the territory. It is necessary to organize training both through methodological tools, which help to understand the steps necessary for the realization of a service, and by dedicating a part to experimentation, even simulating reality, thus organizing laboratory activities able to look at the production reality but also at the social one. It is important to train the capabilities of creating systems, learning to see them, imagining where connections can be built. On the other hand, through the Workshop tool, you can communicate, also outside the university, the existence of this new discipline and inform active and interested parties how to use

service design professionals. The workshops that have taken place, such as the one at Social Hub, also have the purpose of involving people so that they start thinking in terms of service, system, network, connections and interdisciplinarity. Because it is essential to recognize that we must now change the way we live and consume, adopting new methods of exchange and sharing of products and spaces. Specific and measured tools respect to the type of interlocutors help, through models known, to create the interchange of knowledge. Service Design is a discipline that offers a development perspective for those social subjects who want to change the way they are. It is not necessary to start from scratch it is also interesting to re-design the existing with a new way of looking. As Roberta Tassi says, it is necessary to take a step backwards: "Reasoning in a strategic way at the ecosystem level is not simple: first of all it requires the will to take a step back from the specific field of intervention to give oneself the opportunity to observe, analyze and map others elements present in the surrounding context". (Tassi, 2019, p. 154) <sup>3</sup>

The territory is often considered the scenography and the container of projects, then becoming content that identifies the space. But the territory itself is the bearer of community's instances that lived, modified and characterized it over time. These are implicit signals, which must be read and transformed into opportunities for those who deal with services and projects. In this era when there is a multiplication of anonymous places, non-places, such as shopping centres or holiday villages, areas scattered throughout the entire planet that are very similar, almost identical, though very far away, because they meet universal criteria of well-being expressed by an anonymous profile of a typical tourist, we need to rediscover the countertrend in the search for the authentic, the true, always different because it is linked to the real context and the historical stratification that generated it. In this perspective we have responded to what can be interpreted as an appeal by the Ministry of Heritage, Cultural Activities and Tourism (Mibact) to take care and promote the culture of Slow Tourism, dedicated to those who want to dedicate time to rediscover the peculiarities of the territory, live experiences in contact with the local culture and appreciate realities usually outside the traditional tourist tours of the 'hit and run'. Slow tourism deals with rediscovering and enhancing stories, relationships, villages, traditions, customs, manufactures, paths to propose them in a contemporary way, through projects and services related to intangible and material artefacts. <sup>4</sup> This culture cannot disregard respect for environment and heritage, for those who preceded us, transmitting knowledge and contributing to stratify the characters that distin-

guish the different territories. This is not a nostalgic attitude towards the past, but rather the slow tourism intends to take care of those elements of inheritance in danger of extinction, to become the contemporary interpretative key, thanks to the project. What gives value to time and space are the stories that can transmit messages and values always present. Is it possible through the project to create products and experiences that become temporally transversal, therefore able to draw from the past elements that can be updated and reinterpreted to become levers of development for the future? Projects in this perspective create relationships between craftsmen and designers, strengthen ties with the territory by acting on the knowledge that has been stratified in history, contributing to transmit the legacy.

Frédéric Gros, a German philosopher, compares speed to a new form of totalitarianism, which has made us lose awareness of both temporal and spatial distance, cancelled out also thanks to the technology that makes everything available. If at one-time acceleration was synonymous with progress and well-being, it is now defined as toxic by Stéphane Szerman, philosopher and psychotherapist, author with Sylvain Menétrey of 'Slowing down to live better' (2014). <sup>5</sup> Through the project of experiences, it's possible to update stories, rituals, processes, to resume the thread with history, dialogue with the contemporary and push traditions into the future, also using technology. The Thematic Laboratory of the Department Architecture and Design of the University of Genoa, directed by the professors Niccolò Casiddu with Vito Nesta and Chiara Olivastri, has translated in brief the MIBACT topic, addressing the mission to the students of the third year of the Bachelor's Degree in Design. The initial question for the students and designers, in general, is to find strategies to sensitize and enhance the territories and craft skills through the project of services, goods, souvenirs, products, decorations, furnishing. The beginning of the project is the territory, as a source of suggestion and promotion. The design process starts from a careful historical ethnographic research on what the territory has not been able to tell in an incisive way and on those elements in danger of extinction that deserve to be highlighted through a synergic relationship of a product and a service. Product and service become part of a wider strategy of valorisation, which acts not only from a material point of view but also from an immaterial one. Product and service work together synergistically to offer not only artefacts, but also tours, meetings, visits and product customizations, with the important objective of not only selling the result, the product, but also the history and tradition linked to the workers and communities that have originated and shaped it over time. Each group of students has identified an area to focus on,

limited to the Ligurian region, and has developed a concept of design and service that could transform endangered processes or little-known specificities into new products and design languages. The students went around to know and reinterpret products such as the Croxetti of Varese Ligure, the velvets of Zoagli, the Damasks of Lorsica, the ceramics of Albissola, Jeans, the traditional textile Mezzeri and Forti of Genoa, the carnations of the Ligurian Riviera, just to mention some of the many stories that make up the history of the territory and create spatial, temporal and emotional ties. In fact, each project starts from a story told by a craftsman, by local companies or by a local inhabitant, a story weakened or interrupted because of the present changes in production, necessity or speed and that the project intends to recover and relive to reduce the distance between past and future and to transmit a legacy. All these works were exhibited from 20th to 22nd June 2019 under the patronage of the Municipality of Genoa in a final exhibition, open to all citizens under the name of Lenta Bellezza. Design and stories of Liguria, which sheds light on important themes and sensitizes the operators in the sector to a different way of perceiving the virtuous relationship between design and tourism. Design can act as an agent of change capable of transforming people's behaviour and activating virtuous processes on transversal scales that start from small communities, local peculiarities and the stories of individual craftsmen to convert them into strategic projects that raise awareness among administrations and operators in the sector, creating social innovation. The economy of Tourism, for a long time included among the major responsible for the heavy environmental impacts, is trying to recalibrate the registers by a greater respect for the planet and in this regard design can work in synergy. We often think about history in terms of conservative immobility, on the other hand, in slow tourism, the care of the landscape is promoted through proactive strategies of cultural promotion that can attract the interest of an attentive and sensitive public and new territorial policies.

1-Bistagnino, L., Celaschi, F. & Germak, C. (cur.). (2008). Uomo al centro del progetto Design per un nuovo umanesimo. Torino: Umberto Allemandi  
2-Vogler, C. (2010). Il viaggio dell'eroe, La scrittura del mito ad uso di scrittori di narrative e di cinema. (Loreti, J. trad.). Roma: Dino Audino editori.  
3-Tassi, R. (2019) #ServiceDesigner. Il progettista alle prese con sistemi complessi. Milano: FrancoAngeli  
4-[https://www.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/sito-MiBAC/Contenuti/MibacUnif/Comunicati/visualizza\\_asset.html\\_611361093.html](https://www.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/sito-MiBAC/Contenuti/MibacUnif/Comunicati/visualizza_asset.html_611361093.html)  
5-Menétrey, S. & S. Szerman. (2014). Slow. Rallentare per vivere meglio. (E. Zuffada. Trad.) Milano: Egea

# Intrecci tra moda e design

Laura Arrighi

Facendo alcune considerazioni riguardo i termini abito e abitazione e la loro etimologia riusciamo facilmente a comprendere quanto queste due parole siano in stretto rapporto. "Abito", "Abitare", "Abitudine", hanno la medesima radice del latino "Habere", che indica possesso, ma che si può anche declinare in attitudine, inclinazione, disposizione, apparenza: tutti concetti che contribuiscono a determinare l'identità di una persona e dell'ambiente nel quale questa agisce. Abitare significa quindi avere consuetudine con un luogo, farlo coincidere con ciò che siamo soliti avere, portandocelo dietro continuamente. (Giberti, 2012, p.10) Se è vero che fashion, industrial, interior, sono campi vicini che hanno nel comune denominatore del design la loro parentela, è anche vero che spesso i processi di ideazione e produzione corrono su binari paralleli. Durante un'intervista al magazine online Lancia Trend Vision, la designer francese Inga Sempé parlando della sua lampada Vapoeur, paralume prodotto dal brand Moustache che sfrutta le qualità strutturali delle pieghe per creare volumi illuminanti autonomi, ha raccontato le sue difficoltà nel realizzare le plissettature per un oggetto.

*« Se ne occupava una stagista. Lavorava a mano mentre cercavamo una ditta per realizzarla in modo automatizzato. È stato molto difficile trovare dei terzi per produrre gli elementi della lampada. In Francia, le ditte tecniche non sono abituate a lavorare con aziende di prodotto. La ditta a cui abbiamo chiesto di fare la base metallica della lampada si è rifiutata. Quella a cui volevamo affidare la plissettatura, anche se aveva la tecnologia adatta, non accettava lavori che non fossero inerenti al settore moda. Allora abbiamo trovato un'azienda tedesca, alla fine ».*  
(Sempé, 2017)

Questo solo un esempio di quanto le discipline possano essere lontane, anche se il dibattito critico contemporaneo e il mondo della progettazione sono sempre più interessate a farle dialogare. La relazione tra individuo e spazio domestico diventa quindi rilevante non soltanto in termini etimologici ma anche rispetto alle forme di ibridazione e di reciproco sconfinamento tra i campi della moda e del design, passando per il design degli interni, con esempi che riusciamo a rintracciare fin dalla seconda metà del 19esimo secolo e sempre più frequentemente negli ultimi 20 anni. Uniti da un fil rouge fatto di linee, stili e colori, molte delle tendenze moda viste sulle passerelle delle più importanti fashion week, presentano elementi in comune con il settore dell'industrial e interior design che a sua volta si declina in molteplici ulteriori sfaccettature.

La moda ispira e si lascia ispirare.

E' successo spesso non solo con gli stili, ma anche con stampe e colori: basti pensare al caso di Pantone, che decretando il colore dell'anno influenza la tonalità che diventerà protagonista delle passerelle e dell'arredamento. Rispetto al furniture design, forme di ibridazione esplicite tra abito e oggetto sono rintracciabili già nel secolo scorso, in pezzi diventati oggi vere e proprie icone. La lampada Folkland di Bruno Munari per Danese del 1964 è un tubo

di filanca affiancato ad una serie di anelli paralleli che permette alla luce di filtrare attraverso il tessuto della maglia con effetto soffuso. La stessa forma e lo stesso materiale, che presi in prestito dal settore calzetteria permetteranno alla designer Nanni Strada di elaborare l'innovativo concept dell'abito come pelle, una superficie che si adatta ai movimenti del corpo e non lo costringe in rigide posture. La designer descrive il progetto come un processo appartenente al mondo del design e non della moda.

*« Si possono segnalare, un po' casualmente, i seguenti punti: è possibile impiegare macchine circolari per calzetteria e cicli produttivi e distributivi, attualmente a disposizione per calze collant con un miglior indice di rendimento, optando per una diffusione di nuovi prodotti di masse [...] Date le caratteristiche del materiale e della macchina si insiste sulla intercambiabilità tra maglieria femminile intima ed esterna [...] il vestito tende pertanto a porsi come problema di design e non di moda; in questo caso il vestito è una pelle; non ha i problemi di forma del vestito in senso classico; non ha nemmeno problemi di forma; questa pelle appartiene più alla tipologia: è una superficie elastica continua, è comprimibile in una mano e allungabile tre o quattro volte ma prende una forma solo con l'uso ».*  
(Strada, 1974, p.38-39).

Nei due esempi della lampada e dell'abito, il materiale insolito utilizzato e la "forma spontanea" danno vita ad un rivestimento che si deforma per aderire alla sagoma del contenuto, che sia essa una donna o un telaio metallico. L'esempio della lampada Folkland e dell'operazione della stilista Nanni Strada può dare il via ad una catalogazione di oggetti ibridi che vedono i prodotti di design letteralmente vestiti con abiti o il cui rivestimento prende spunto dall'universo dell'abbigliamento per definire le proprie caratteristiche.

Alcune operazioni investono solo la grafica e la scelta del tessuto di rivestimento, per il quale il mutamento d'identità può dipendere dal pattern, altre coinvolgono anche la struttura e la scelta della forma determinata dal riferimento all'immaginario proprio dell'abbigliamento. È immediata l' analogia di determinati casi studio che vedono i fashion designer sconfinare nel mondo del design dando vita a pezzi unici, capsule collection o collaborazioni. Molti di loro hanno ad esempio lanciato vere e proprie linee casa ormai divenute celebri, altri invece hanno fatto incursioni sporadiche, ma comunque degne di nota. Sempre più frequentemente i brand del settore moda partecipano Salone del Mobile di Milano. Tra gli ormai imperdibili: Louis Vuitton con i suoi Objets Nomades, che del 2012 arricchiscono la collezione arredo con pezzi firmati da designer di fama internazionale. Versace, che nella collezione Fall Winter 2018/2019 ha riproposto i pattern utilizzati nel passato per decorare i prodotti in ceramica, e che ha presentato, in occasione dell'ultima DesignWeek, la sua collezione Home in una location d'eccezione. La casa di Gianni Versace a Milano, in via Gesù, è diventato il set scenografico firmato dall'interior designer Sasha Bikoff e dall'artista Andy Dixon. Il cortile centrale si è trasformato in un angolo di Miami, con luci al neon rosa, blu e verdi che hanno illuminato gli arredi delle collezioni passate di Versace Home, reinterpretati dalla designer giocando con l'estetica e l'iconografia del brand e in particolare con la collezione Autunno/Inverno 1994 scattata da Richard Avedon. Tra gli arredi hanno spiccato la versione colorata della sedia in polietilene Pop Medusa, dallo schienale a forma di Medusa, e un tavolo da pranzo dai colori pastello che riproduce un'architettura monumentale, e personalizzato con inserti

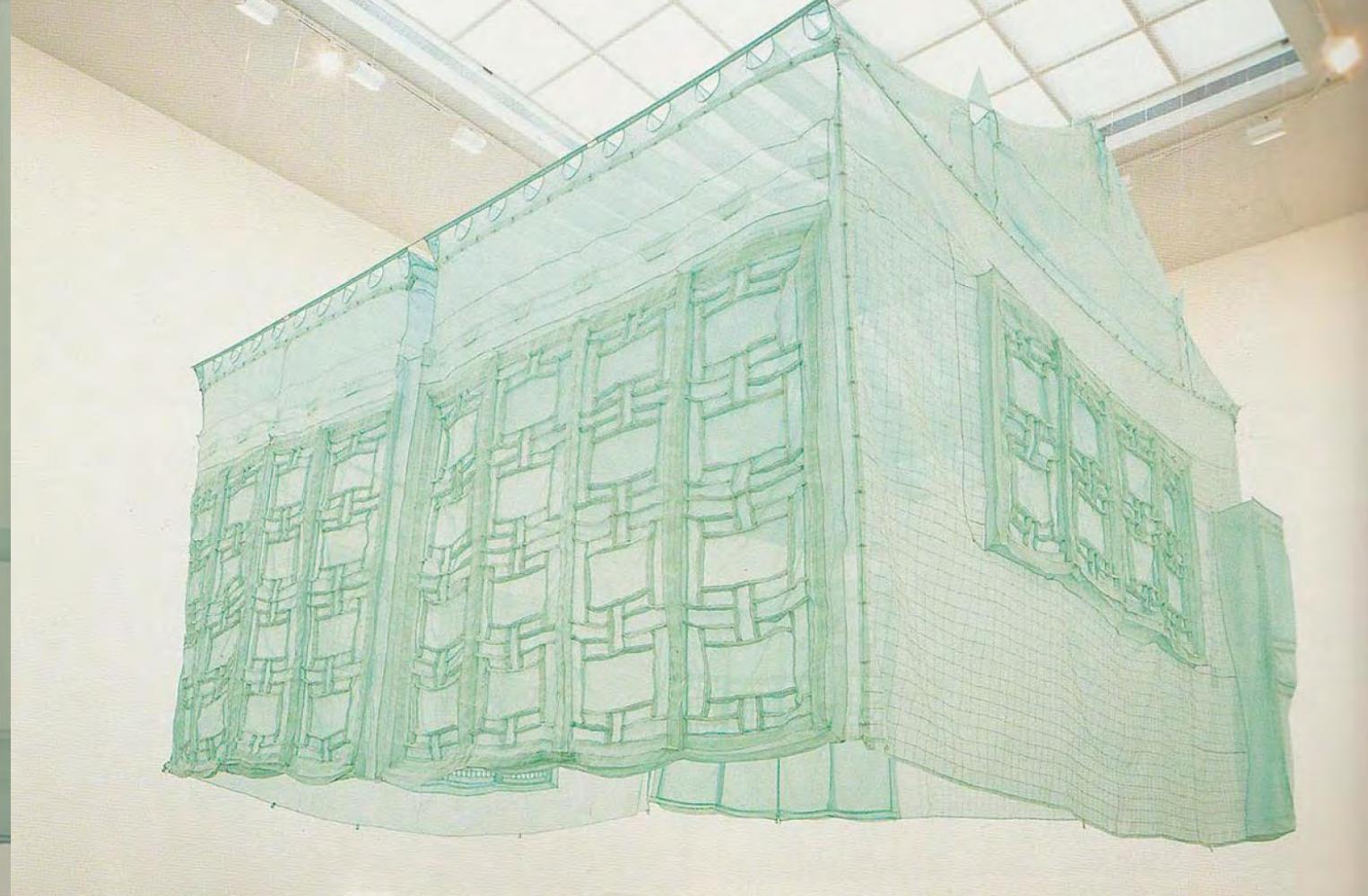


▲ Immagini dell'esposizione "Perfect House" di Do Ho Suh al 21st Century Contemporary Art Museum in Kanazawa, 2014  
Pictures of exposition "Perfect House" by Do Ho Suh at 21st Century Contemporary Art Museum in Kanazawa, 2014

in plexiglass colorati; il tavolo circondato da sedie vestite 'in lamè' verde, giallo, rosa, azzurro e ancora un letto rosa-shocking cangiante. E ancora, tra i tanti: Hermès, Marni, Roberto Cavalli, Loewe, Dolce&Gabbana nella ormai consolidata collaborazione con Smeg, Valentino, Jimmy Choo, Fendi, Ferragamo con Molteni&C, Emporio Armani. Se vogliamo guardare con una lente d'ingrandimento un fenomeno che potrebbe apparire solo con affinità "stilistiche", dobbiamo entrare all'interno, più in profondità, e guardare tra le pieghe di un materiale e i suoi fili intessuti. Il rapporto tra due campi che hanno specifiche competenze e che sono "saperi" con una loro precisa natura, può infatti trovare oggi la sua ragione d'essere nella rinascita del tessuto come materiale del progetto contemporaneo.

Un materiale che accomuna opere e scritti riconducibili alla riscoperta della tattilità e, più in generale, della sensorialità. Sono le procedure espressive del textile design che stanno dando vita a nuove esperienze fisiche e tattili, che hanno interessato e interessano i corpi, le case e le cose letti come elementi simili sui quali lavorare. Appurato che rispetto all'epoca moderna si è verificata un'evoluzione che ha cambiato radicalmente i rapporti tra gli oggetti, le persone e le discipline del progetto, la complessità del fenomeno si rintraccia nel loro "tessuto".

I designer contemporanei trattano le superfici dei prodotti e degli edifici con la stessa complessità con cui si parla della pelle nuda da vestire. Le pelli dei prodotti sono materie sensibili che cambiano il significato, la funzione e la dimensione delle cose. Un esempio della stretta relazione che c'è oggi tra corpo, pelle e industria tessile si può rintracciare in quello che negli anni '60 il socio-



▲ Immagini dell'esposizione "Perfect House" di Do Ho Suh al 21st Century Contemporary Art Museum in Kanazawa, 2014  
Pictures of exposition "Perfect House" by Do Ho Suh at 21st Century Contemporary Art Museum in Kanazawa, 2014

logo canadese Herbert Marshall McLuhan aveva presagito: lo sviluppo dei media elettronici avrebbe modificato la nostra cultura pesantemente orientata dalla visione, verso un nuovo tipo di sentire legato alle percezioni cutanee: le persone circondate come cyborg da congegni elettronici, avrebbero sviluppato senza dubbio sensazioni acute; ne è un esempio la continua stimolazione legata all'uso dei telefoni portatili e della tecnologia touch screen. Se l'abbigliamento, il design e l'architettura sono considerati una estensione della nostra pelle che funziona come organismo di controllo nei confronti mondo esterno, la loro funzione di membrana diventa oggi estremamente importante, sensibile e delicata.

*« I tessuti sono la pelle della cultura, dei suoi corpi e arredi, sono portatori di messaggi simbolici e un testa di costruzione ibridazione dell'identità, mentre anche sono oggetti della progettazione e innovazione tecnologica.»*  
(Mc Luhan, 1967).

Da questo si può comprendere bene come mai oggi il design sia arrivato a rendere il textile design protagonista del panorama della produzione internazionale e primo motore di innovazione nel campo, sull'evidenza di un nuovo tipo di prodotto inteso come forma di ibridazione tra analogico e digitale, artigianato e industria, serialità e limited edition, 2D e 3D, che utilizza quanto già avvenuto nel fashion system per attivare inedite procedure espressive che danno vita a nuove esperienze fisiche e tattili basate su tessuti di ultima generazione.



▲ Immagini dell'esposizione "Perfect House" di Do Ho Suh al 21st Century Contemporary Art Museum in Kanazawa, 2014  
Pictures of exposition "Perfect House" by Do Ho Suh at 21st Century Contemporary Art Museum in Kanazawa, 2014

L'esistenza – di fatto documentata dalla pubblicistica di settore - di opere e contributi interpretativi legati alle conclamate relazioni tra i due campi ha portato a considerare il tessuto come punto di accumulazione di questa ibridazione e come spazio disponibile per processi produttivi fondati su sperimentazioni che definiscono nuovi interessanti progetti. L'individuazione e decodificazione di uno spazio soffice frutto delle trasformazioni concettuali, strutturali e formali della corrente produzione tessile in relazione alla dimensione trasversale dei diversi ambiti disciplinari porta a riflettere su un terzo livello di lettura che dall'intreccio si sposta sul piano della critica e del dibattito scientifico. Nel 1971, Bernard Rudofsky, architetto austriaco naturalizzato statunitense pubblicava *Are Clothes Modern*, testo dedicato all'abbigliamento e costruito a partire dall'omonima mostra allestita al Museum of Modern Art di New York. La moda era interpretata come un fenomeno in contrasto con i principi di un design senza tempo, che seguiva un'ossessione (per la decorazione del corpo) che non aveva nulla a che vedere con i principi etici ed estetici del design. L'autore esaltava invece un'idea di design dell'abito "antimoda", dando così inizio a un rapporto controverso fra i due campi e più esattamente fra estetica modernista del design industriale e moda. Allo stesso tempo, rappresentava un tentativo molto elaborato di teorizzazione sulla natura del fashion design che aveva portato in mostra il rapporto fra abito, design della moda e corpo con un approccio più progettuale. Dal Moma di New York ci spostiamo ad un'altra grande istituzione: il Metropolitan Museum of Art di New York e sul lavoro di una delle sue più brillanti personalità. Circa 50 anni dopo Rudofsky, Andrew Bolton, curatore visionario del Costume Institute propone ogni anno una sofisticata lettura della moda attraverso la celebre mostra di primavera.

Consolidando lo status della moda come forma d'arte si contraddistingue per un'attività curatoriale ricercata, che va da una scelta di pezzi d'archivio ad una modalità di esposizione mai banale. « Per molti anni i fashion curator, me compreso, sembravano quasi sentirsi in colpa per il loro approccio», spiega Bolton « La moda è intimamente legata al corpo e alle questioni identitarie, che non possono essere separati. È mio compito sfidare le idee preconcepite delle persone su questo argomento e sull'abbigliamento come mezzo espressivo». L'aspetto che ci interessa delle manifestazioni è come la lettura del prodotto moda sia intimamente legata a quello dell'industrial e dell'interior design con la scelta di temi annuali che sembrano anticipare o quanto meno dare una lettura in tempo reale di quello che sta accadendo in questi due campi con continui rimandi dall'uno all'altro mondo.

Dalla mostra *China: Through the Looking Glass* del 2015, che esplora l'impatto dell'estetica cinese sulla moda occidentale, a *Manus X Machina: Fashion in an Age of Technology* che affronta il rapporto complesso tra la moda artigianale e il fatto a macchina, all'ultima *Camp: Notes on fashion*, sull'estetica dell'eccesso, numerosi sono i riscontri che si possono individuare nel campo allargato del design, facendo emergere la necessità sempre maggiore del cambiamento di prospettiva e dell'apertura al dialogo tra le discipline, non solo in termini di progettazione produzione, ma anche di ricerca, critica e insegnamento.

#### BIBLIOGRAFIA

*Valenti, wendVisions*, 20 Febbraio 2017

*Mc Luhan, M. (1967) Gli strumenti del comunicare, Milano: Il Saggiatore Strada, N. (1974), Il manto e la pelle, Casabella n° 387, 38-39*

## Interlaces between fashion and design

If we make some reflections about the terms dress and dwelling and their Italian etymology we can easily understand how closely these two words are related. In the Italian language, "Abito", "Abitare", "Abitudine", which are translated into English as "dress", "living", "habit", have the same root as the Latin "Habere", which indicates possession, but which can also be declined in attitude, inclination, disposition, appearance: all concepts that contribute to determine the identity of a person and the environment in which he acts. Dwelling therefore means having a habit with a place, making it coincide with what we usually have, carrying it with us continuously. (Giberti, 2012, p.10)

If it is true that fashion, industrial, interior, are neighboring fields that have in the common denominator of design their relationship, it is also true that often the processes of conception and production run on parallel tracks. During an interview with the online magazine Lancia Trend Vision, the French designer Inga Sempé, talking about her lamp Vapoeur, a lampshade produced by the brand Moustache that exploits the structural qualities of the folds to create autonomous lighting volumes, told about her difficulties in creating pleats for an object.

« An intern took care of it. She was working by hand while we were looking for a company to make it automatically. It was very difficult to find third parties to produce the elements of the lamp. In France, technical companies are not used to working with product companies. The company we asked to make the metal base of the lamp refused. The one we wanted to entrust with the pleating, even if it had the right technology, did not accept jobs that were not related to the fashion industry. So we found a German company in the end ». (Sempé, 2017).

This is just one example of how far the disciplines can be, even if the contemporary critical debate and the world of design are increasingly interested in making them dialogue. The relationship between the individual and the domestic space thus becomes relevant not only in etymological terms but also with respect to forms of hybridization and mutual encroachment between the fields of fashion and design, passing through interior design, with examples that we have been able to trace since the second half of the 19th century and more and more frequently in the last 20 years. United by a common thread of lines, styles and colours, many of the fashion trends seen on the catwalks of the most important fashion week, present common elements with the industrial

and interior design sector, which in turn is divided into many more facets. Fashion inspires and allows itself to be inspired. It has often happened not only with styles, but also with prints and colors: just think of the case of Pantone, which decrees the color of the year influences the tone that will become the protagonist of the catwalks and furniture.

Compared to furniture design, explicit forms of hybridization between dress and object can be traced back to the last century, in pieces that have become true icons today. The 1964 Folkland lamp by Bruno Munari for Danese is a filanca tube flanked by a series of parallel rings that allow light to filter through the fabric of the mesh with a soft effect. The same shape and the same material, borrowed from the hosiery sector, will allow the designer Nanni Strada to develop the innovative concept of the dress as leather, a surface that adapts to the movement of the body and does not force it into rigid postures. The designer describes the project as a process belonging to the world of design and not of fashion.

«The following points can be highlighted a little by chance: it is possible to use circular machines for hosiery and production and distribution cycles, currently available for tights with a better performance index, opting for the diffusion of new mass products [...] Given the characteristics of the material and the machine, we insist on the interchangeability between women's intimate and outer knitwear [...] the dress therefore tends to pose itself as a problem of design and not fashion; in this case the dress is a leather; it does not have the problems of shape of the dress in the classic sense; it does not even have problems of shape; this leather belongs more to the type: it is a continuous elastic surface, it is compressible in one hand and extendable three or four times but it takes a shape only with use». (Strada, 1974, p.38-39).

In the two examples of the lamp and the dress, the unusual material used and the "spontaneous form" give rise to a coating that deforms to adhere to the shape of the content, whether it is a woman or a metal frame. The example of the Folkland lamp and the operation of the fashion designer Nanni Strada can give rise to a cataloguing of hybrid objects that see design products literally dressed in clothes or whose covering takes its cue from the universe of clothing to define its characteristics.

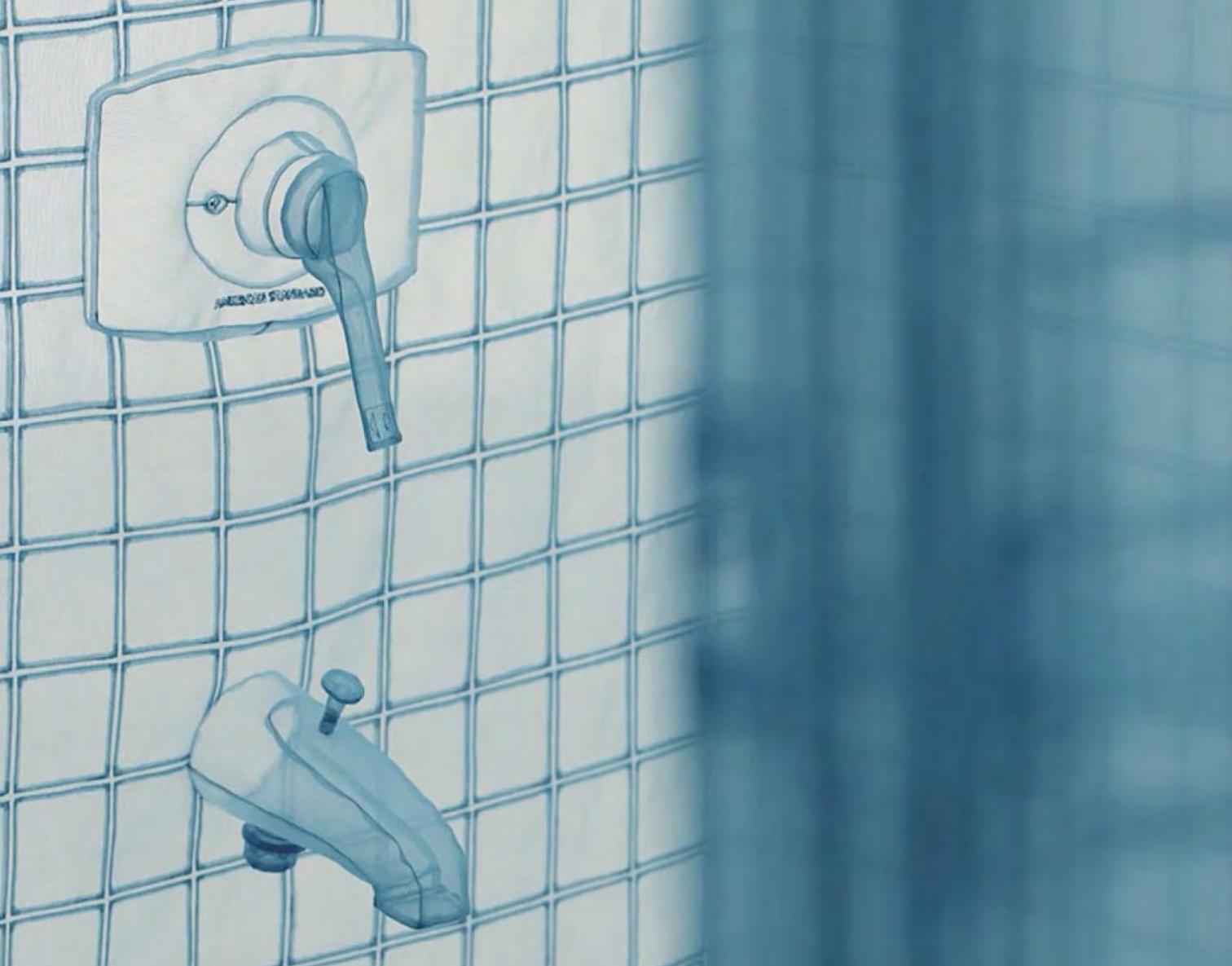
Some operations involve only the graphics and the choice of the covering fabric, for which the change of identity may depend on the pattern, others also involve the structure



▲ Do Ho Suh, Apartment A, Unit 2, Museum of Contemporary Art San Diego, 2016.  
Do Ho Suh, Apartment A, Unit 2, Museum of Contemporary Art San Diego, 2016.

and the choice of the shape determined by the reference to the imagination of the clothing. The analogy of certain case studies is immediate: fashion designers cross into the world of design, creating unique pieces, capsule collections or collaborations. For example, many of them have launched real home lines that have become famous, while others have made sporadic but noteworthy incursions. Increasingly, fashion brands are taking part in the Milan Furniture Fair. Among the now unmissable: Louis Vuitton with his Objets Nomades, which in 2012 enrich the furniture collection with pieces signed by designers of international renown. Versace, who in the Fall Winter 2018/2019 collection has re-proposed the patterns used in the past to decorate ceramic products, and who presented, at the last DesignWeek, his Home collection in an exceptional location. Gianni Versace's house in via Gesù, Milan, has become the scenic set designed by interior designer Sasha Bikoff and artist Andy Dixon. The central courtyard was transformed into a corner of Miami, with pink,

blue and green neon lights that illuminated the furnishings of the past Versace Home collections, reinterpreted by the designer playing with the aesthetics and iconography of the brand and in particular with the Fall/Winter 1994 collection taken by Richard Avedon. The furnishings include the colourful versions of the Pop Medusa polyethylene chair, with its Medusa-shaped backrest, and a pastel-coloured dining table that reproduces a monumental architecture, personalised with coloured plexiglass inserts; the table surrounded by chairs dressed in green, yellow, pink and blue 'lamè' and an iridescent pink-shocking bed. And again, among the many: Hermès, Marni, Roberto Cavalli, Loewe, Dolce&Gabbana in the well-established collaboration with Smeg, Valentino, Jimmy Choo, Fendi, Ferragamo with Molteni&C, Emporio Armani.



▲ Immagini dell'esposizione "Perfect House" di Do Ho Suh al 21st Century Contemporary Art Museum in Kanazawa, 2014  
Pictures of exposition "Perfect House" by Do Ho Suh at 21st Century Contemporary Art Museum in Kanazawa, 2014

If we want to wade through a phenomenon with a magnifying glass that could only appear with "stylistic" affinities, we must enter into it, deeper into it, and look into the folds of a material and its woven threads. The relationship between two fields that have specific skills and are "knowledge" with a precise nature, can in fact find its *raison d'être* today in the rebirth of the fabric as a material of contemporary design. A material that unites works and writings that can be traced back to the rediscovery of tactility and, more generally, of sensoriality. It is the expressive procedures of textile design that are giving rise to new physical and tactile experiences, which have interested and interest bodies, houses and things read as similar elements on which to work. Having established that compared to the modern era there has been an evolution that has radically changed the relationships

between objects, people and disciplines of the project, the complexity of the phenomenon can be found in their "fabric". Contemporary designers treat the surfaces of products and buildings with the same complexity as the nude skin to be dressed. Product skins are sensitive materials that change the meaning, function and size of things. An example of the close relationship that exists today between body, skin and textile industry can be found in what in the '60s the Canadian sociologist Herbert Marshall McLuhan had foretold: the development of electronic media would change our culture heavily oriented by vision, towards a new type of feeling related to skin perceptions: people surrounded as cyborgs by electronic devices, would undoubtedly develop acute feelings, such as the continuous stimulation related to the use of mobile phones and touch screen technology.

If clothing, design and architecture are considered as an extension of our skin that functions as a control organism to the outside world, their membrane function becomes extremely important, sensitive and delicate today.

« Fabrics are the skin of culture, its bodies and furnishings, they carry symbolic messages and a head of construction hybridization of identity, while they are also objects of design and technological innovation. (Mc Luhan, 1967). »

From this we can understand well why today design has come to make textile design the protagonist of the international production scene and the first engine of innovation in the field, on the evidence of a new type of product understood as a form of hybridization between analogical and digital, craftsmanship and industry, seriality and limited edition, 2D and 3D, which uses what has already happened in the fashion system to activate new expressive procedures that give rise to new physical and tactile experiences based on the latest generation of fabrics.

The existence - in fact documented by the sector's publications - of works and interpretative contributions linked to the established relations between the two fields has led to consider the fabric as a point of accumulation of this hybridization and as a space available for production processes based on experiments that define new interesting projects. The identification and decoding of a soft space, the result of the conceptual, structural and formal transformations of the current textile production in relation to the transversal dimension of the different disciplinary fields, leads us to reflect on a third level of interpretation that moves from the plot to the level of criticism and scientific debate. In 1971, Bernard Rudofsky, an Austrian architect who had been naturalized in the United States, published *Are Clothes Modern*, a text dedicated to clothing and built on the basis of the exhibition of the same name held at the Museum of Modern Art in New York. Fashion was interpreted as a phenomenon in contrast with the principles of timeless design, which followed an obsession (for body decoration) that had nothing to do with the ethical and aesthetic principles of design. Instead, the author exalted an idea of "anti-fashion" dress design, thus initiating a controversial relationship between the two fields and, more precisely, between the modernist aesthetics of industrial design and fashion. At the same time, it represented a very elaborate attempt at theorizing on the nature of fashion design, which had brought to the fore the relationship between clothing, fashion design and the body with a more projectual approach. From Moma in New York we move to another great institution: the Metropolitan Museum of Art in New York and the work of one of his most brilliant personalities. About 50

years after Rudofsky, Andrew Bolton, visionary curator of the Costume Institute, offers a sophisticated reading of fashion every year through the famous spring exhibition. Consolidating the status of fashion as an art form, it stands out for its refined curatorial activity, which ranges from a choice of archive pieces to a mode of exhibition that is never trivial. "For many years, the fashion curators, including myself, seemed to feel guilty about their approach," explains Bolton. "Fashion is intimately linked to the body and to identity issues, which cannot be separated. It is my job to challenge people's pre-conceived ideas on this subject and on clothing as a means of expression. The aspect that interests us about the events is how the reading of the fashion product is intimately linked to that of industrial and interior design with the choice of annual themes that seem to anticipate or at least give a real-time reading of what is happening in these two fields with continuous references from one world to another. From the exhibition *China: Through the Looking Glass* of 2015, which explores the impact of Chinese aesthetics on western fashion, to *Manus X Machina: Fashion in an Age of Technology*, which deals with the complex relationship between artisan fashion and machine made fashion, to the latest *Camp: Notes on fashion*, on the aesthetics of excess, there are numerous findings that can be found in the broader field of design, bringing out the ever-increasing need for a change of perspective and openness to dialogue between disciplines, not only in terms of design, production, but also in terms of research, criticism and teaching.

# Filosofia dell’oggetto di Design

Marco Miglio

## 1.

Facciamo un esempio.

La scienza moderna, con tutte le scoperte che hanno migliorato, dal 600 in poi, la vita degli esseri umani, non sarebbe potuta nascere senza le coraggiose riflessioni di Giordano Bruno e Galileo Galilei. Questi due filosofi hanno portato un contributo fondamentale per la nascita del metodo scientifico, perché con le loro opere hanno contribuito a superare la concezione aristotelica di un natura chiusa, incorruttibile e gerarchica, soppiantandola con quella di natura aperta, corruttibile ed infinita, sottoposta a precise leggi matematiche, che possono essere scoperte attraverso il ricorso al metodo sperimentale, basato sull’osservazione, la generalizzazione in ipotesi, la loro verifica sperimentale.

E soprattutto sempre falsificabili da altre teorie verificate sperimentalmente. Questo, che noi diamo per scontato, è stato il risultato di una dura lotta di questi e molti altri filosofi, che grazie alle loro riflessioni hanno consentito poi agli scienziati di iniziare a studiare i fenomeni naturali piuttosto che i testi di Aristotele. Senza questo nuovo paradigma di interpretazione e concettualizzazione del reale, non avremmo avuto i vaccini, la penicillina, gli antibiotici, ecc.

L’indagine filosofica del XX secolo si è rivolta soprattutto all’indagine dello statuto ontologico, etico ed epistemologico delle diverse discipline umanistiche e scientifiche. Sono nate così la Filosofia della Scienza, del Linguaggio, dell’Arte, della Musica, della Matematica, del Diritto, della Medicina, della Politica, della Logica, della Mente e molte altre ancora.

Tutte caratterizzate da una forte specializzazione degli studi, delle fonti e degli autori, spesso con precisi corsi e curricula di studio in ambito accademico, metodi di ricerca e linguaggi molto diversi tra loro se non addirittura inconciliabili.

Per quanto riguarda il Design, non abbiamo assistito alla nascita di una disciplina filosofica così fortemente strutturata. La prima domanda che ci si potrebbe porre è la seguente.

È veramente necessaria una filosofia del design?

In questi termini la domanda sarebbe mal posta, anche se comprendo che potrebbe essere legittima. Lo sarebbe per un malinteso, per una cattiva interpretazione della pratica filosofica. Spesso questa disciplina viene considerata, al di fuori della cerchia degli specialisti, come una speculazione spesso astratta e di scarsa utilità pratico-concreta. Da qui l’immagine “folk” del filosofo che ragiona su temi del tutto astrusi, separati dalla vita di tutti i giorni. E in effetti alcune delle domande che si pone il filosofo contemporaneo possono apparire quasi caricaturali. Ma oltre questa immagine superficiale, cosa significa fare filosofia? Dopo aver risposto a questa domanda forse apparirebbe più sensata l’esigenza di una filosofia del design.

Il più grande malinteso che deve essere risolto è quello relativo alla inessenzialità della disciplina e al suo carattere meramente speculativo, senza ricaduta sulla vita pratica di tutti noi. Al contrario la filosofia incide profondamente sull’evoluzione storica e sulle vicende umane, perché contribuisce in maniera determinante a costruire la rete di concetti attraverso i quali vengono interpretate le esperienze<sup>1</sup>. Contribuisce cioè a determinare le condizioni e le modalità di decodificazione, se non addirittura la “pensabilità” del reale, come insieme di eventi concreti. Non esistono fatti in sé, ma solo interpretazioni di fatti. Senza delle categorie e degli schemi di interpretazione concettuale, il reale sarebbe una sequenza

## 2.

De Fusco, Renato Filosofia del design, Einaudi, Torino 2012 p. 39

## 3.

Aristotele Etica Nicomachea, Laterza, Bari 1999 6, 3-4

indistinta di eventi non correlati tra loro, a cui non riusciremo ad attribuire alcun significato. E la filosofia si occupa proprio di definire e chiarificare queste categorie e questi schemi. Tornando al design, una filosofia del design ha il compito di definire una rete ordinata di concetti in grado di chiarire la definizione, le condizioni di possibilità, i limiti, le finalità e le prospettive della disciplina. Semplificando ed estremizzando un po’, senza il concetto “oggetto di design”, non esisterebbero gli oggetti di design. Certo esisterebbero quelle “cose” che noi oggi chiamiamo così, ma il loro significato, simbolico e materiale avrebbe un senso affatto differente.

Il design, così come lo intendiamo oggi, è nato quando la produzione seriale (non solo industriale), che beninteso c’è sempre stata, ha iniziato ad essere trattata come una disciplina artistica a tutti gli effetti. Quando, in sostanza, si sono iniziate ad applicare le categorie dell’arte all’oggetto di uso comune prodotto in serie, risultato di un pensiero progettuale senza la necessità dell’intervento diretto dell’autore sulla materia. Perché il design, ovvero la produzione di serie di oggetti d’uso quotidiano, che assolvono a ben precise esigenze pratiche è diventato una disciplina artistica a tutti gli effetti? Perché la considerazione sociale e la stima di cui gode il designer sono incommensurabili rispetto a quella del buon artigiano che nel corso della storia ha prodotto, spesso con risultati sublimi, gli stessi oggetti che oggi progetta il designer? Da un lato questa evoluzione è stata causata, da un punto di vista socioeconomico, dalla Rivoluzione Industriale, che ha determinato la definitiva ascesa della borghesia e l’emancipazione di vaste fasce popolari da una condizione di economia di sussistenza. La massificazione della produzione e dei consumi è stata in altri termini la condizione senza la quale il design non sarebbe nato. Ma questo fenomeno è stato accompagnato da una riflessione filosofica sui mutamenti che la società industrializzata di massa e un’economia consumistica avevano determinato nell’idea stessa di Arte. Nel corso della storia abbiamo assistito a una modificazione nella definizione del concetto di “arte”, distinto per la prima volta dalle altre attività umane da Aristotele. Utilizzando il metodo di definizione che oggi conosciamo come “Albero di Porfirio”, per la prima volta il filosofo separò l’ambito dell’arte, che riguarda il possibile, da quello della scienza, che riguarda il necessario. Il possibile poi, poteva essere relativo all’azione o alla produzione<sup>2</sup>. L’arte venne quindi definita come il possibile che è oggetto di produzione. Molteplici poi, nel corso della storia, le variazioni di questo schema di interpretazione. Tra le più influenti, si possono citare quella introdotta da Tommaso d’Aquino, che distinse tra “arti liberali”, esercitate dall’intelletto, e “arti servili”, esercitate dal corpo” e quella che dobbiamo a Immanuel Kant, fondata sul contrasto tra “bellezza libera”, avente un fine in se stessa e “bellezza aderente”, legata all’oggetto<sup>3</sup>.

**4.5.6.7.8**

Benjamin, Walter *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2017  
p. 10, 35, 39, 47, 14

I mutamenti economici e sociali determinati dall'avvento della società di massa, a partire dalla metà dell'800, resero obsolete e inadeguate queste categorie di interpretazione. Non si poteva ignorare cioè, che i nuovi mezzi di riproduzione seriale potevano, per la prima volta nella storia, rispondere alle esigenze di consumo di beni culturali ed estetici da parte di ampi strati della popolazione, modificando irrimediabilmente la nozione stessa di arte, che andava evolvendosi sia per quanto riguarda le modalità di produzione sia per quelle di fruizione. L'opera filosofica che meglio di altre ha saputo interpretare questo passaggio epocale è stata, senza dubbio "L'opera d'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica" di Walter Benjamin. Un saggio, scritto per successive stratificazioni tra il 1935 e il 1939, che ha contribuito a ridefinire la cornice teorica di interpretazione dell'opera d'arte, evidenziando la "rottura epistemologica" determinata dall'avvento di nuove tecniche di riproduzione seriale e il conseguente "cambio di paradigma", per usare i termini di un altro importante filosofo del 900, T S Khun. Caratteristica fondamentale dell'opera d'arte, fino all'avvento della società di massa e dei consumi era la sua autenticità. L'aura, nella terminologia di Benjamin. Non aveva dunque senso parlare di opera d'arte se non nei termini di un "originale" e di una sua fruizione in un luogo preciso e in un momento preciso ("hic et nunc").

"La tecnica della riproduzione, così si potrebbe formulare la cosa, sottrae il riprodotto all'ambito della tradizione. Moltiplicando la riproduzione, essa pone al posto di un evento unico una serie quantitativa di eventi. E permettendo alla riproduzione di venire incontro a colui che ne fruisce nella sua particolare situazione, attualizza il riprodotto. Entrambi i processi portano a un violento rivolgimento che investe ciò che viene tramandato – a un rivolgimento della tradizione, che è l'altra faccia della crisi attuale e dell'attuale rinnovamento dell'umanità. Essi sono strettamente legati ai movimenti di massa dei nostri giorni".

L'esito di questo processo è il mutamento valore esperienziale del prodotto d'arte, che da culturale iniziava a diventa espositivo. "Come sappiamo, le opere d'arte più antiche sono sorte al servizio di un rituale magico, poi religioso"<sup>5</sup>, ma "la riproducibilità tecnica dell'opera d'arte emancipa questa, per la prima volta nella storia del mondo, dal suo esserci parassitario nel rituale. L'opera d'arte riprodotta diviene, in misura sempre crescente, la riproduzione di un'opera d'arte approntata per la riproducibilità"<sup>6</sup>. [...] Con i diversi metodi di riproduzione tecnica dell'opera d'arte, la sua esponibilità è cresciuta in misura così potente che lo slittamento quantitativo fra i suoi due poli si è trasformato [...] in una modificazione qualitativa della sua natura"<sup>7</sup>.

Oggi, con lo sviluppo di forme di espressione artistica "seriali" come la fotografia, il cinema, la moda e naturalmente, il design, sembra impensabile pensare a un'opera d'arte solo come a un originale. Ma, fino all'inizio del 900 le cose non stavano così.

Quello che intendo dire è che senza una opportuna cornice filosofica di riferimento, che decostruisce i criteri di interpretazione dell'opera d'arte tradizionale per lasciare aperto il campo alla costruzione di una nuova interpretazione, l'oggetto seriale, di design, sarebbe rimasto confinato al suo ambito di oggetto puramente funzionale, senza trasformarsi in "opera" da analizzare e studiare secondo i criteri e il rigore della critica d'arte. Questo passaggio, configura addirittura una ridefinizione stessa della nozione di arte, oggi a noi del tutto evidente, esemplificato da un passaggio di Paul Valery, non a caso riportato da Benjamin come prologo del saggio: "Le nostre Arti Belle sono state istituite, e il loro tipo e il loro uso sono stati fissati in un'epoca ben distinta dalla nostra e da uomini il cui potere d'azione sulle cose era insignificante rispetto a quello di cui noi disponiamo. Ma lo stupefacente aumento dei nostri mezzi, la loro duttilità e la loro precisione, le idee e le abitudini che essi introducono garantiscono cambiamenti imminenti e molto profondi nell'antica industria del Bello. [...]. C'è da aspettarsi che novità di una simile portata trasformino tutta la tecnica artistica, e che così agiscano sulla stessa invenzione, fino magari a modificare meravigliosamente la nozione stessa di Arte"<sup>8</sup>.

Quindi, secondo questa chiave di lettura, la nuova opera d'arte, slegata dal vincolo "borghese", tradizionale elitario dell'aura, dell'unicità, grazie alle tecniche di riproduzione seriali inizia a diffondersi capillarmente, anche in sedi "improprie", secondo i parametri tradizionali, determinando una desacralizzazione e una democratizzazione del bello e una possibilità di condivisione su vasta scala della genialità creativa dell'artista, ormai alla portata di tutti.

**BIBLIOGRAFIA:**

Aristotele (1999). *Etica Nicomachea*, Bari: Laterza  
Benjamin, W. (2017). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino: Einaudi  
De Fusco, R. (2012). *Filosofia del design*, Torino: Einaudi  
Maldonado, T. (2013). *Disegno industriale un riesame*, Milano: Feltrinelli  
Parsons, G. (2016). *The Philosophy of design*, Cambridge: Polity Press

# Philosophy of the Design Object

The philosophical inquiry of the twentieth century was mainly aimed at investigating the ontological, ethical and epistemological status of the humanistic and scientific disciplines. Thus were born the Philosophy of Science, Language, Art, Music, Mathematics, Law, Medicine, Politics, Logic, Mind and many others. All of them are characterized by a strong specialization of studies, sources and authors, often with precise courses and curricula in the academic field. Moreover research methods and languages are very different or even irreconcilable. The same doesn't happened with Design. The first question one might ask is this. Is a philosophy of design really necessary?

In these terms the question would be misplaced, although I understand that it could be legitimate. It would be for a misunderstanding, for a bad interpretation of philosophical practice. Often this discipline is considered as an often abstract speculation of little practical use. Hence the "folk" image of the philosopher who reasons on abstruse themes, separated from everyday life. And indeed some of the questions that the contemporary philosopher asks himself may seem almost caricatured. But beyond this superficial image, what is philosophy? After answering this question, perhaps the need for a design philosophy would make more sense. The biggest misunderstanding that needs to be resolved is that relating to the inessentiality of the discipline and its merely speculative character, without relapse on the practical life of all of us. On the contrary, philosophy has a deep impact on historical evolution and human events, because it contributes in a decisive way to build the network of concepts through which experiences are interpreted<sup>1</sup>. That is, it contributes to determining the conditions and modalities of decoding, if not even the "thinkability" of reality, as a set of concrete events. There are no facts itself, but only interpretations of facts. Without categories and conceptual interpretation schemes, reality would be an indistinct sequence of unrelated events to which we would not be able to attribute any meaning. And the aim of philosophy is precisely to define and clarify these categories and patterns. Returning to design, a design philosophy has the task of defining an ordered network of concepts capable of clarifying the definition, conditions of possibility, limits, aims and perspectives of the discipline. Simplifying a bit, without the concept "design object", design objects would not exist. Of course there would be those "things" that we call that today,

but their meaning, symbolic and material, would have a very different meaning. Design, as we concern it today, was born when serial production (not only industrial production), which of course has always been there, began to be treated as an artistic discipline in its own right.

When we began to apply the categories of art to the commonly used mass-produced object, the result of design thinking without the need for the author's direct intervention on the matter. Why has design, i.e. the mass production of everyday objects, which meet specific practical requirements, become an artistic discipline in its own right? Why is the social consideration and esteem enjoyed by the designer immeasurable compared to that of the good craftsman, often with sublime results, the same objects that the designer designs today? On the one hand, this evolution was caused, from a socio-economical point of view, by the Industrial Revolution. Which determined the definitive rise of the bourgeoisie and the emancipation of large sections of the population from a subsistence economy. The massification of production and consumption was in other words the condition without which design would not have been born. But this phenomenon was accompanied by a philosophical reflection on the changes that mass industrialized society and a consumerist economy had determined in the very idea of Art. Throughout history we have witnessed a change in the definition of the concept of "art", distinguished for the first time from other human activities by Aristotle.

Using the method of definition that we know today as "Porphyry's Tree", for the first time the philosopher separated the scope of art, which concerns the possible, from that of science, which concerns the necessary. The possible then, could be related to action or production<sup>2</sup>. Art was then defined as the possible that is the object of production. There have been many variations in this interpretation throughout history. Among the most influential was introduced by Tommaso d'Aquino, who distinguished between "liberal arts", exercised by the intellect, and "servile arts", exerted by the body". And the one we owe to Immanuel Kant, based on the contrast between "free beauty", having an end in itself and "adherent beauty", linked to the object<sup>3</sup>.

The economic and social changes brought about by the advent of mass society, starting in the mid-19th century, made these categories of interpretation inadequate. That is, it could not be ignored that the new means of serial

reproduction could, for the first time in history, respond to the needs of consumption of cultural and aesthetic goods by large sections of people, changing the notion of art, which was evolving both in terms of production and use. The philosophical essay that has defined this new interpretation of art was "The work of art in the age of technical reproducibility" by Walter Benjamin. A text, written for successive stratifications between 1935 and 1939, which helped redefine the theoretical framework of interpretation of the artwork, highlighting the "epistemological rupture" brought about by the advent of new serial reproduction techniques and the consequent "paradigm shift", to use the terms of T S Khun, philosopher of science. A fundamental characteristic of the work of art until the advent of mass society and consumerism was its authenticity. The aura, in Benjamin's terminology. It therefore made no sense to speak of an artwork except in terms of an "original" and its use in a precise place and at a precise moment ("hic et nunc").

"The technique of reproduction, so one might formulate it, takes the reproduced out of the realm of tradition. By multiplying the reproduction, it puts a quantitative series of events in place of a single event. And by allowing the reproduction to meet the person who benefits from it in his particular situation, it updates the reproduced. Both processes lead to a violent upheaval that affects what is handed down - to a upheaval of tradition, which is the other side of the current crisis and the current renewal of humanity. They are closely linked to the mass movements of our days"<sup>4</sup>. The outcome of this process is the change in the experiential value of the art product, which began to become an exhibition. "As we know, the oldest works of art arose in the service of a magical, then religious ritual<sup>5</sup>."but "the technical reproducibility of the work of art emancipates it, for the first time in the history of the world, from its being parasitic in ritual. The reproduced work of art becomes, to an increasing extent, the reproduction of an artwork designed for reproducibility<sup>6</sup>. [...] With the different methods of technical reproduction of the artwork, its availability has grown so powerfully that the quantitative shift between its two poles has been transformed [...] into a qualitative change in its nature<sup>7</sup>. Today, with the development of "serial" forms of art such as photography, cinema, fashion and, of course, design, it seems unbelievable to think an artwork only as an original. But, until the early 1900s, it wasn't like that. What I

mean is that without an appropriate philosophical frame of reference, which deconstructed the criteria of interpretation of the traditional artworks, the serial object of design, would have remained confined to its sphere of purely functional object. The design object would not become an "opera" to be analyzed and studied according to the criteria of art criticism. This passage even configures a redefinition of the notion of art, exemplified by a passage by Paul Valery, not by chance reported by Benjamin as a prologue to the essay: "Our Fine Arts were instituted, and their type and use were fixed in an era quite distinct from ours and from men whose power of action on things was insignificant compared to that which we have. But the astonishing increase in our means, their ductility and precision, the ideas and habits they introduce, guarantee imminent and very profound changes in the ancient industry of Beauty. [...]. It is to be expected that novelties of such a magnitude will transform all artistic technique, and thus act on the same invention, perhaps to the point of wonderfully modifying the very notion of Art<sup>8</sup>". So, according to this interpretation, with serial reproduction techniques the new artworks, untied from the traditional elitist bond of aura, begins to spread widely, even in "improper" locations, according to traditional parameters, determining a desacralization and democratization of beauty and a possibility of sharing on a large scale the creative genius of the artist, now within everyone's reach.

1-Let's take an example. Modern science, with all the discoveries that have improved from 600 onwards, the life of human beings could not have been born without the courageous reflections of Giordano Bruno and Galileo Galilei. These two philosophers made a fundamental contribution to the birth of the scientific method, because with their works they helped to overcome the Aristotelian conception of a closed, incorruptible and hierarchical nature, replacing it with that of an open, corruptible and infinite nature, subjected to precise mathematical laws, which can be discovered through the use of the experimental method, based on observation, generalization in hypotheses, their experimental verification. And above all always falsifiable by other theories verified experimentally. This, which we take for granted, was the result of a hard struggle between these and many other philosophers, who thanks to their reflections allowed scientists to start studying natural phenomena rather than Aristotle's texts. Without this new paradigm of interpretation and conceptualization of reality, we would not have had vaccines, penicillin, antibiotics, etc.

2-De Fusco, Renato (2012) p. 39

3-Aristotele (1999) : 6, 3-4

4, 5, 6, 7, 8-Benjamin, Walter (2017) p. 10, 35, 39, 47, 14

# Web (re)design incentrato sull'utente e complessità visiva

Andrea Vian

La complessità dei servizi offerti da pubbliche amministrazioni ed enti complessi si riverbera direttamente sulle pagine web che presentano quei servizi agli utenti (Fan e Kambhampati, 2005). Questa complessità “ereditata” costituisce contemporaneamente paradosso e opportunità. Paradosso perché le pagine web costituiscono il touchpoint principale, se non esclusivo, della nostra epoca digitale. Costruirle sulla scorta della complessità e delle inefficienze dei processi che sostengono i servizi descritti, impedisce il più semplice intervento di miglioramento possibile: descrivere i servizi in modo chiaro e strutturato. Ciò è sempre possibile, dal momento che almeno una chiara descrizione dei servizi non dipende dalla complessità sottostante. Tuttavia, proprio l'intervento più semplice spesso non viene affrontato per motivi tipicamente organizzativi: migliorare le pagine web, cioè migliorare i touchpoint, richiede di disaccoppiare i servizi dalla loro descrizione e progettare descrizioni disegnate intorno ai bisogni degli utenti. Ma disaccoppiare servizi e loro descrizione comporta una riorganizzazione dei processi. Infatti, il fatto che un ente complesso descriva i propri servizi con pagine web confuse, incomplete, obsolete e contraddittorie, dipende tipicamente dalla (dis)organizzazione del processo sottostante. Cioè questo succede in tutti quei casi in cui chi sostiene il servizio si occupa anche di descriverlo sul web. Senza competenze specifiche, senza risorse adeguate, senza visione d'insieme e senza cultura di esperienza utente. Così il paradosso è perfetto: gli enti complessi che peggio descrivono i propri servizi lo fanno per mancanza di cultura dell'esperienza utente. E per questa stessa mancanza non riesco-

no a migliorare le proprie pagine, chiudendosi così in un paradosso circolare che si autoalimenta. Secondo Nielsen (2006), questo è il primo e più basso stadio della scala di maturità UX: ostilità verso l'esperienza utente. La scala è organizzata in dieci stadi di maturità crescente e la transizione da ogni stadio al successivo richiede tipicamente dai tre a cinque anni. Fa eccezione il primo stadio, in cui un'organizzazione può rimanere intrappolata indefinitamente, finché una forza esterna giunga a forzarne il blocco. Può essere il mercato, i competitor, pessime performance, un cambio del management, etc...

Opportunità perché migliorare le pagine web che descrivono i servizi è un intervento estremamente efficiente dal punto di vista del ritorno dell'investimento (Nielsen, Berger, Gilutz & Whinton, 2019). Costituisce inoltre un intervento di design incentrato sull'utente capace di estendersi rapidamente all'intera organizzazione, promuovendo una rapida trasformazione e una crescita della maturità UX. Ciò è possibile perché ove ci sia la cultura e il desiderio di farlo, cioè in tutte quelle organizzazioni che abbiano lasciato il primo stadio della scala di maturità UX, è possibile ridisegnare le pagine web intorno ai bisogni degli utenti senza perturbare i processi sottostanti, semplicemente disaccoppiando le descrizioni dai servizi. Cioè l'intervento di redesign può facilmente essere avviato all'interno dell'organizzazione grazie alle limitate dimensioni dell'impatto riorganizzativo percepito. Tuttavia più di altri tipi di redesign può rapidamente estendersi nell'organizzazione. Ciò succede perché in enti complessi le pagine web espongono spesso dati e informazioni che sono generati nei primissimi

stadi dei processi aziendali. Così il redesign delle pagine web si trova presto a interessare entrambi gli estremi dei processi: la generazione dei dati e la loro esposizione sul web. Grazie al disaccoppiamento di descrizioni e servizi, l'intervento di redesign può costruire, a partire dai dati, nuovi strumenti software propedeutici al soddisfacimento dei bisogni degli utenti, senza che ciò impatti immediatamente sull'organizzazione dei processi. A quel punto, i nuovi strumenti software data driven possono servire ogni stadio dei processi interessati, e l'intero ente si trova a beneficiare di nuovi strumenti, progettati intorno ai bisogni degli utenti. Così un intervento di redesign estremamente auspicabile per grande impatto esterno e accettabile per limitato impatto interno, finisce per modificare l'ente complesso in modo molto più profondo rispetto a quanto inizialmente immaginato. Questo è il potere di design e web, quando combinati e orientati alla trasformazione digitale. Insieme alla complessità dei servizi, cresce anche quantità e complessità delle informazioni. Le pagine web divengono così touchpoint sempre più complessi, dove gli utenti fruiscono dati multidimensionali. Ciò richiede la progettazione di nuove interfacce utente, disegnate intorno ai bisogni o alle attività degli utenti. È il tipico caso di web redesign che richiede accesso completo ai dati posti all'origine del processo.

In ambito accademico, la ricerca utente condotta per il redesign delle pagine web dell'Università di Genova ha individuato alcuni inequivocabili casi di complessità sopra soglia. Cioè casi in cui la complessità delle informazioni veicolate si è rivelata soverchiante per gli utenti, al punto da impedire il passaggio del messaggio o, peggio ancora, veicola un messaggio errato. Tra questi, il caso dei piani di studio si è rivelato emblematico. I piani di studio raccolgono e ordinano gli insegnamenti proposti agli studenti (e scelti dagli studenti) che, nell'insieme, costituiscono i diversi corsi di laurea. Rappresentano il cuore dell'attività didattica dell'Università e interessano, nel caso genovese, diverse decine di migliaia di utenti. Il tema è reso particolarmente complesso dalla dimensione dell'offerta formativa (128 corsi di laurea, 5000+ insegnamenti) e dalla scansione temporale che ogni classe di studen-

ti percorre dall'immatricolazione alla laurea. L'offerta formativa inoltre si riavvia ogni anno, spesso con piccoli aggiustamenti che differenziano ogni ciclo dal precedente. Gli uffici universitari trattano unitariamente le informazioni di tutti i cicli (due per una laurea specialistica, tre per una triennale, cinque o sei per una magistrale a ciclo unico), in quanto tutte necessarie a descrivere compiutamente l'interesse dell'offerta formativa anno per anno. Gli utenti (studenti) ne fruiscono però solo una ridotta porzione, spostandosi durante il susseguirsi degli anni solari dal primo all'ultimo anno di corso. Il risultato è catastrofico: l'Università espone sul web le informazioni per come le gestisce. Tutti i cicli, tutti insieme. Cioè utilizza il web per raccontare la propria organizzazione invece che per soddisfare i bisogni degli utenti (Vian, 2019). Gli utenti avrebbero in effetti bisogno solo di una serie strutturata di porzioni di tali informazioni: gli insegnamenti di ogni anno di corso, in sequenza temporale e cronologica. E ogni classe di studenti necessita di una serie differente: per corso di laurea, per anno di corso e per anno di immatricolazione. Cioè una serie multidimensionale. Il risultato delle interviste, dei test di usabilità e dei focus group condotti con molte centinaia di studenti dell'Università di Genova, ha dimostrato l'assoluta incapacità degli utenti di estrapolare da questo intricato corpus informativo le sole informazioni pertinenti. Si è dimostrato ancor meno possibile per gli utenti comprendere il senso dell'organizzazione di tutte le informazioni per come espone. Ciò non significa che gli utenti non potrebbero comprendere il problema nel suo complesso; in effetti all'interno dei focus group è stato possibile, seppur molto arduo, illustrare la complessità di tutto l'insieme di informazioni riguardanti l'offerta formativa dell'Università di Genova. Ma più semplicemente, questa complessità si è dimostrata completamente al di sopra della soglia di interesse e di disponibilità degli utenti in relazione all'attività da svolgere: recuperare informazioni sul proprio piano di studi. Le prime risposte sono dunque state semplificazione (e quindi errore) e rifiuto. In generale, il sovraccarico di informazioni e l'impossibilità di fruirle genera ansia e smarrimento (Bawden e Robinson, 2009).

### Consulta il tuo piano

▲ Fig.1 Scelta dell'anno di corso e dell'anno solare di riferimento  
Choice of course year and reference calendar year

Definiti quindi chiaramente i bisogni degli utenti e le loro attività, la rappresentazione visuale dei piani di studio è stata riprogettata. Ciò ha richiesto accesso completo ai dati dell'offerta formativa dell'Università di Genova e la costruzione di un sistema che funge da intermediario (middleware) tra il database e le pagine web. Questo sistema elabora e interconnette le informazioni relative a ogni ciclo annuale di ciascuno dei 5000+ insegnamenti e ne predispone l'esposizione su web in forma strutturata e ordinata, temporalmente e cronologicamente. Il problema di incomprendibilità dell'intero insieme di informazioni è stato risolto forzando l'interazione dell'utente con la pagina (Nielsen, 1997). La pagina web, incapace di comprendere le esigenze dell'utente e di conseguenza incapace di scegliere quali informazioni mostrare e quali celare, non mostra alcuna informazione. Sollecita invece l'utente nella definizione della propria postura, proponendo la scelta dell'anno di corso e dell'anno solare di riferimento [figura 1]. Definita la postura dell'utente, la pagina propone la scelta tra due tipi di visualizzazione, tabella e mappa [figura 2]. Infine la pagina mostra tutte e solo le informazioni rilevanti per l'utente, assemblandole da cicli differenti e occultando tutto quanto non perti-

### Scegli l'anno di riferimento:

▲ Fig.2 Scelta della modalità di visualizzazione  
Choice of display mode

nente, in una visualizzazione analitica a tabella degli insegnamenti che compongono il piano [figura 3]. Qui ogni insegnamento è rappresentato da una card o da un gruppo di card, a seconda dell'eventuale suddivisione in moduli. Le card mostrano soltanto le informazioni principali, seguendo i risultati della ricerca utente, e consentono all'utente di visualizzare ulteriori dettagli a richiesta [Figura 4], secondo quanto proposto da Ben Shneiderman nel Visual Information Seeking Mantra: Overview first, zoom and filter, then details-on-demand (Shneiderman, 1996). L'intera visualizzazione è costruita secondo il principio Details-First, Show Context, Overview Last (Luciani et al., 2019) e pertanto è particolarmente indirizzata agli utenti esperti del dominio, alla ricerca di informazioni di dettaglio circa singoli insegnamenti. Questi sono evidentemente gli studenti già iscritti a qualche corso di laurea e numericamente più numerosi. Di conseguenza la visualizzazione analitica, a tabella, è proposta per prima. La seconda visualizzazione serve invece i bisogni degli utenti alla ricerca prima di tutto di una visualizzazione d'insieme (overview first). Questo insieme comprende i futuri studenti: utenti non ancora esperti del dominio e, stanti i risultati della ricerca utente condotta, particolarmente

interessati alla possibilità di comparare diversi corsi di laurea.

Per questo scopo, è stata progettata una visualizzazione sintetica, a mappa [Figura 5], secondo la nota sintassi visiva iniziata da Harry Beck per la mappa della metropolitana di Londra del 1931. La visualizzazione a mappa si presta ad accogliere anche casi particolarmente complessi, come scelte multiple e gruppi nidificati [Figura 6].

Le nuove visualizzazioni hanno superato bene i test di usabilità e la nuova tornata di ricerca utente, dimostrando pertanto che l'approccio di design centrato sull'utente (o sulle attività dell'utente) ne ha correttamente soddisfatto i bisogni. Gli strumenti software sviluppati ad hoc, come argomentato più su, costituiscono una dotazione digitale di open data strutturati, a servizio della trasformazione digitale dell'intera università.

#### BIBLIOGRAFIA:

- Bawden, D., & Robinson, L. (2009). *The dark side of information: overload, anxiety and other paradoxes and pathologies*. *Journal of Information Science*, 35(2), 180–191. Doi:10.1177/0165551508095781
- Fan, J., & Kambhampati, S. (2005). *A snapshot of public web services*. *ACM SIGMOD Record*, 34(1). doi:10.1145/1058150.1058156
- Luciani, T., Burks, A., Sugiyama, C., Komperda, J. & Marai, G. E. (2019). *Details-First, Show Context, Overview Last: Supporting Exploration of Viscous Fingers in Large-Scale Ensemble Simulations*. *IEEE Trans. Vis. Comput. Graph.*, 25, 1225-1235.
- Nielsen, J. (1997). *The Telephone is the Best Metaphor for the Web*. Disponibile da <https://www.nngroup.com/articles/the-telephone-is-the-best-metaphor-for-the-web>
- Nielsen, J. (2006). *Corporate UX Maturity: Stages 1-4*. Disponibile da <https://www.nngroup.com/articles/ux-maturity-stages-1-4>
- Shneiderman, B. (1996). *The eyes have it: A task by data type taxonomy for information visualizations*. *Visual Languages, 1996. Proceedings., IEEE Symposium on (p./pp. 336--343)*, .
- Vian, A. (2019). *Web design vs. burocrazia: Gobbledy-Book*. *Mugazine 1*, 36-41.

▲ Fig.4 Tabella espansa e dettagli a richiesta  
Expanded table and details on request

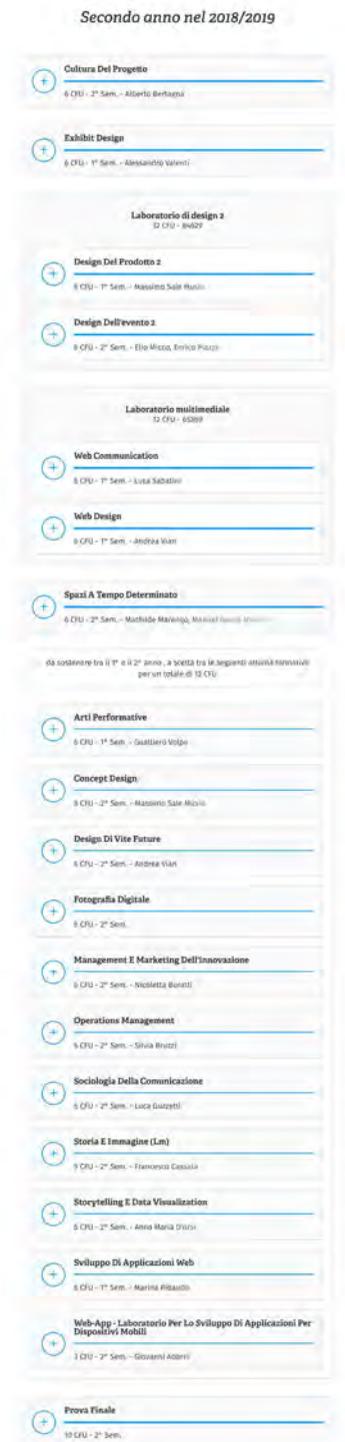
# User-centered Web (re)design and visual complexity

The complexity of the services offered by public administrations and complex entities is directly reflected on the web pages that present those services to users (Fan and Kam-bhampati, 2005). This "inherited" complexity constitutes both paradox and opportunity. Paradox because web pages are the main, if not exclusive, touchpoint of our digital age. Building them on the complexity and inefficiency of the processes that support the services described, prevents the simplest possible improvement intervention: describe the services in a clear and structured way. This is always possible, since at least a clear description of the services does not depend on the underlying complexity. However, precisely the simplest intervention is often not addressed for typically organisational reasons: improving web pages, i.e. improving touchpoints, requires decoupling services from their description and designing descriptions designed around users' needs. But decoupling services and their description involves a reorganization of processes. In fact, the fact that a complex entity describes its services with confusing, incomplete, obsolete and contradictory web pages typically depends on the (dis) organization of the underlying process. That is, this happens in all those cases where those who support the service also describe it on the web. Without specific skills, without adequate resources, without an overview and without a user experience culture. So the paradox is perfect: the complex entities that worse describe their services do so for lack of user experience culture. And for this same lack they are unable to improve their pages, thus closing themselves in a circular paradox that feeds itself. According to Nielsen (2006), this is the first and lowest stage of the UX maturity scale: hostility towards the user experience. The scale is organized in ten stages of increasing maturity and the transition from each stage to the next typically takes three to five years. The exception is the first stage, in which an organization can remain trapped indefinitely until an external force comes to force its blockade. It can be the market, competitors, poor performance, a change of management, etc... Opportunities because improving the web pages describing the services is an extremely efficient intervention from the point of view of return on investment (Nielsen, Berger, Gilutz & Whitenton, 2019). It is also a user-centric design intervention that can quickly extend to the entire organization, promoting rapid transformation and growth of UX maturity. This is possible because where there is the culture and desire to do so, i.e. in all those organizations that have left the first stage of the UX maturity scale, it is possible

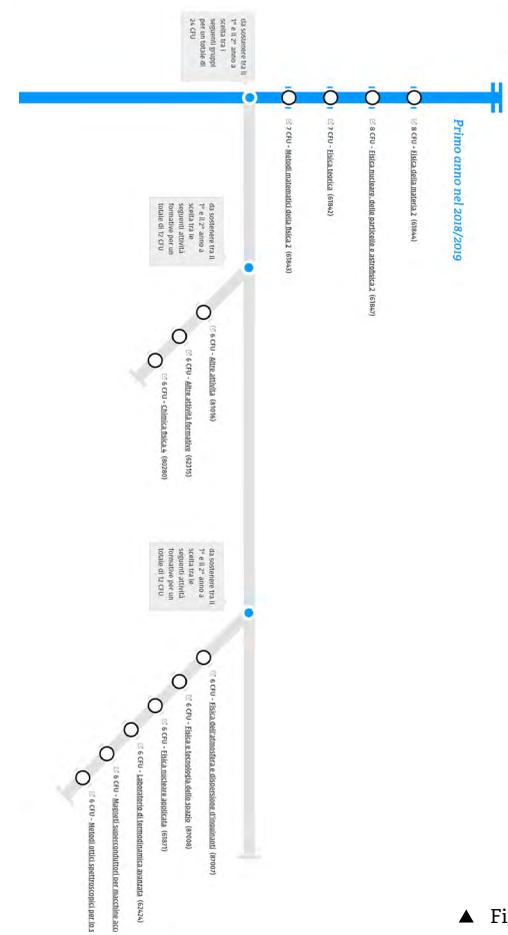
## Design del prodotto e dell'evento



to redesign web pages around user needs without disrupting the underlying processes, simply by decoupling descriptions from services. That is, the redesign intervention can easily be initiated within the organization due to the limited size of the perceived reorganization impact. However, more than other types of redesign can quickly extend into the organisation. This happens because in complex entities web pages often display data and information that are generated in the very early stages of business processes. Thus, the redesign of web pages soon finds itself affecting both ends of the process: the generation of data and its display on the web. Thanks to the decoupling of descriptions and services, the redesign intervention can build new software tools from the data to meet the needs of users, without this immediately affecting the organization of processes. At that point, the new data driven software tools can serve every stage of the processes involved, and the whole entity benefits from new tools, designed around user needs. Thus a redesign intervention extremely desirable for great external impact and acceptable for limited internal impact, ends up modifying the complex entity in a much deeper way than initially imagined. This is the power of design and web, when combined and oriented to digital transformation. Along with the complexity of the services, the quantity and complexity of information is also increasing. Web pages thus become increasingly complex touchpoints, where users benefit from multidimensional data. This requires the design of new user interfaces, designed around users' needs or activities. This is a typical case of web redesign that requires full access to the data at the origin of the process. In the academic field, the user research conducted for the redesign of the web pages of the University of Genoa has identified some unequivocal cases of complexity above the threshold. That is, cases in which the complexity of the information conveyed proved to be overwhelming for users, to the point of preventing the passage of the message or, even worse, conveying an incorrect message. Among these, the case of study plans has proved emblematic. The curricula collect and order the teachings proposed to students (and chosen by students) which, taken as a whole, make up the various degree courses. They represent the heart of the University's teaching activity and interest, in the Genoese case, several tens of thousands of users. The theme is made particularly complex by the size of the educational offer (128 degree courses, 5000+ teachings) and by the time scale that each class of students goes through from enrolment to graduation. The educational offer also restarts every year, often with small adjustments that differentiate each cycle from the previous one. The university offices deal with the information of all the cycles (two for a specialist degree, three for a three-year degree, five or six for a master's degree

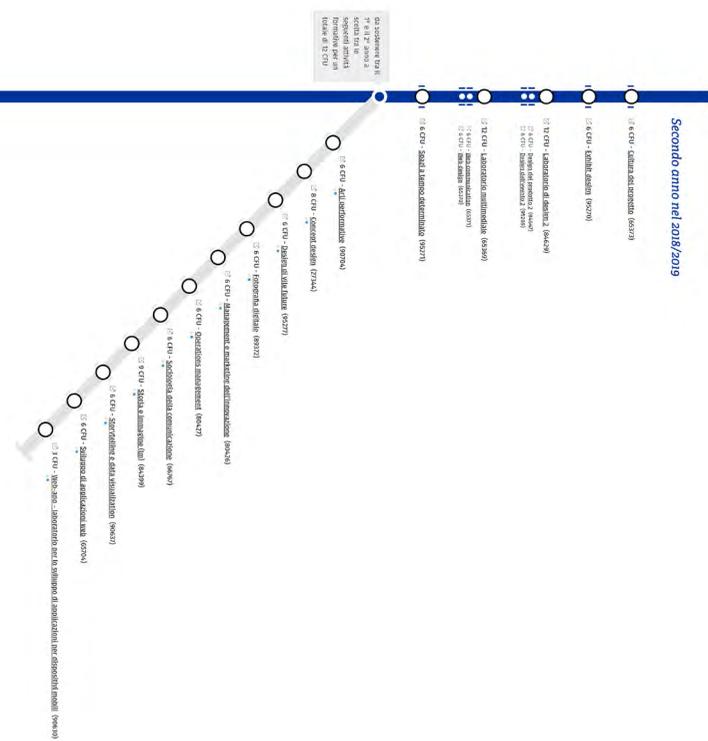
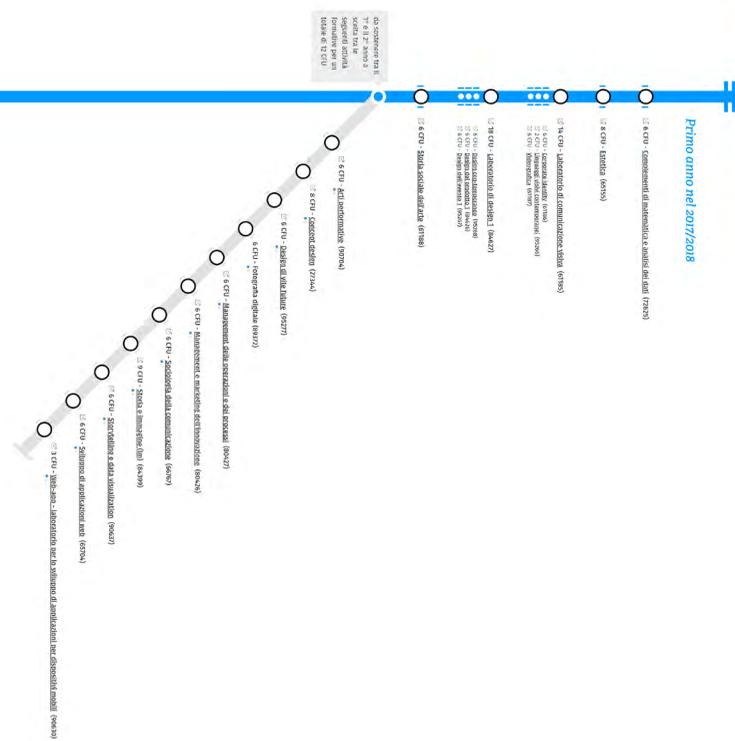


▲ Fig.3 Visualizzazione analitica Analytical visualuation



▲ Fig.6 Scelte multiple e nidificate  
Multiple and nested choices

**Design del prodotto e dell'evento**



▲ Fig.5 Visualizzazione a mappa  
Map view

in a single cycle), as they are all necessary to fully describe the entire training offer year by year. However, the users (students) enjoy only a small portion, moving during the calendar years from the first to the last year of the course. The result is catastrophic: the University exposes the information on the web for how it manages it. All cycles, all together. That is, it uses the web to tell about its organization instead of satisfying users' needs (Vian, 2019). Users would in fact only need a structured series of portions of such information: the lessons of each year's course, in chronological and temporal sequence. And each class of students needs a different series: by degree course, by year of course and by year of enrolment. That is, a multidimensional series. The result of the interviews, usability tests and focus groups conducted with many hundreds of students at the University of Genoa, demonstrated the absolute inability of users to extrapolate only relevant information from this intricate body of information. It proved even less possible for users to understand the sense of organization of all the information as exposed. This does not mean that users could not understand the problem as a whole; in fact, within the focus

groups it was possible, although very difficult, to illustrate the complexity of the whole set of information concerning the University of Genoa's training offer. But more simply, this complexity proved to be completely above the threshold of users' interest and availability in relation to the activity to be carried out: to retrieve information on one's own curriculum. The first answers were therefore simplification (and therefore error) and rejection. In general, the overload of information and the inability to use it generates anxiety and loss (Bawden and Robinson, 2009). The visual representation of the curricula has been redesigned with a clear definition of users' needs and activities. This required full access to the data of the University of Genoa's training offer and the construction of a system that acts as an intermediary (middleware) between the database and the web pages. This system elaborates and interconnects the information related to each annual cycle of each of the 5000+ courses and prepares its display on the web in a structured and ordered form, temporally and chronologically. The problem of incomprehensibility of the whole set of information has been solved by forcing the user's interaction with the page (Nielsen, 1997).

The web page, unable to understand the user's needs and consequently unable to choose which information to show and which to hide, does not show any information. Instead, it urges the user to define his posture, proposing the choice of the course year and the reference calendar year [figure 1]. Once the user's posture is defined, the page proposes the choice between two types of display, table and map [figure 2]. Finally, the page shows all and only the information relevant to the user, assembling it from different cycles and hiding everything that is not relevant, in an analytical table view of the teachings that make up the plan [Figure 3]. Here each teaching is represented by a card or a group of cards, depending on the possible subdivision into modules. The cards show only the main information, following the results of the user search, and allow the user to view further details on demand [Figure 4], as proposed by Ben Shneiderman in the Visual Information Seeking Mantra: Overview first, zoom and filter, then details-on-demand (Shneiderman, 1996). The entire visualization is built according to the principle Details-First, Show Context, Overview Last (Luciani et al., 2019) and therefore is particularly addressed to the experienced

users of the domain, looking for detailed information about individual lessons. These are evidently the students already enrolled in some degree courses and numerically more numerous. Consequently, the analytical visualization, in table form, is proposed first. The second view serves the needs of users looking for an overview first. This overview includes future students: users who are not yet experts in the domain and, given the results of the user search conducted, particularly interested in the possibility of comparing different degree courses. For this purpose, a synthetic map view [Figure 5] has been designed, according to the well-known visual syntax started by Harry Beck for the 1931 London Underground map. The map view is also suitable for particularly complex cases, such as multiple choices and nested groups [Figure 6]. The new visualizations have passed the usability tests and the new user search round, thus demonstrating that the user-centered design approach (or user activity) has correctly met the user's needs. The software tools developed ad hoc, as discussed above, constitute a digital endowment of structured open data, serving the digital transformation of the entire university.

# Progettisti grafici tra analogico e digitale

Alessandro Buzzo

I progettisti, al giorno d'oggi, si trovano a produrre ogni tipo di artefatto grafico per mezzo dei computer, i quali, con dimensioni sempre più ridotte, riescono ad soddisfare tutte le esigenze dell'utente. Risulta difficile pensare che fino agli anni 80', in Italia si parla di quasi dieci anni dopo, i progettisti grafici svolgessero il loro mestiere senza questo strumento.

Sorge spontaneo chiedersi, da un lato, come sia stata realizzata l'enorme mole di materiale che ci è giunta fin dagli anni 60', dall'altro, come potesse essere organizzato uno studio di grafica prima dell'avvento del computer e come l'impatto di quest'ultimo abbia cambiato gli scenari lavorativi, i linguaggi, il processo metodologico e le diverse professionalità coinvolte in tutto l'iter di progetto. Come ogni nuovo strumento tecnologico, il computer, non si è diffuso uniformemente in tutte le aree, così come non è stato accolto allo stesso modo dai diversi grafici. Gli approcci al "nuovo", determinati soprattutto dalla formazione pregressa e dall'area geografica, non a caso sono stati molto eterogenei da professionista a professionista, creando la scissione tra analogico e digitale, due mondi impiantati su valori completamente diversi, e offrendo un ventaglio di possibilità e nuovi campi di esplorazione che hanno portato il graphic design ad essere così come lo conosciamo oggi.

► Metodi di impaginazione prima dell'avvento del digitale  
Graphic Means: A History of Graphic Design Production (2017)  
<https://99designs.com/blog/design-history-movements/history-graphic-design/>  
Layout methods before digital advent



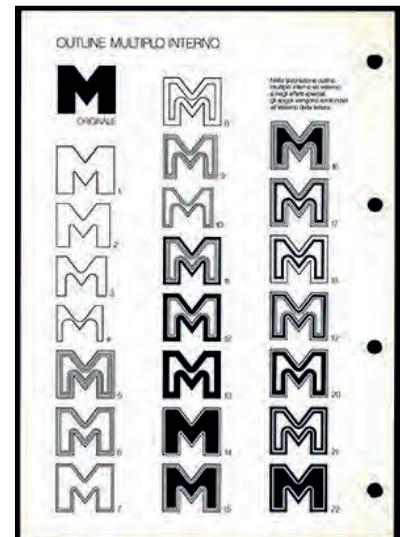
▲ Macchina fotocompositrice Linotype CRTTronic 360 (1987) <https://www.flickr.com/photos/brucedene/3888117162>  
Linotype CRTTronic 360 (1987)

▼ Copertine dei dischi realizzate da Mario Convertino per il cantante Enrico Nascimbeni <http://archivio-random.blogspot.com/2014/01/mario-convertino-per-polydor.html>  
CD Cover by Mario Convertino for the singer Enrico Nascimbeni



▲ Catalogo caratteri dell'Actualtype di Milano  
Character catalog of Actualtype from Milan

Per capire come il computer abbia creato una frattura nel mondo del graphic design è necessario partire dalla situazione italiana degli anni 60', durante la quale gli assetti lavorativi del design cambiano radicalmente con l'arrivo delle prime macchine fotocompositrici. L'iter di progetto, nel periodo precedente all'avvento del digitale, si compone di numerose figure, il grafico collabora con diversi professionisti specializzati in diversi ambiti, ma tutti fondamentali per la realizzazione completa di un progetto. Tra gli anni 70 e 90', in particolare in Italia, progettare layout significa eseguire un lavoro lungo e manuale, i tempi di produzione e pianificazione risultano quindi fondamentali per coordinare nel modo migliore tutti gli attori. In questo contesto la fotocopiatrice assume un ruolo determinante soprattutto nelle fasi intermedie di studio degli ingombri. Durante gli anni 70' si comincia anche ad utilizzare la Fotomaster, macchinario che attraverso strumenti ottici permette di modificare o distorcere scritte e caratteri. Contemporaneamente i progressi e gli aggiornamenti della fotocomposizione ampliano gli orizzonti, offrendo la possibilità di lavorare con alfabeti nuovi, uno dei punti di riferimento nel panorama milanese è l'Actualtype, con un catalogo di caratteri ricchissimo. Studi più all'avanguardia come quello di Mario Convertino anticipano già il concetto di alcuni software come Photoshop, sperimentando il collage, la manipolazione dell'immagine tramite livelli e l'utilizzo di nuove tecniche come l'istantigrafico, data dall'unione di differenti influenze e tecnologie come l'aerografo, la fotocopiatrice e la Polaroid.



Nel 1984 in America esce il primo computer della Apple, il Macintosh, e due anni più tardi iniziano a svilupparsi i primi programmi per la composizione grafica come ReadySetGo. Per comunicare con l'utente vengono disegnati dei caratteri molto squadri, in modo da adattarsi perfettamente ai pixel dello schermo, il più celebre è il Chicago progettato da Susan Kare, che successivamente realizza anche il set di icone. L'avvento di questo mezzo tecnologico porta con sé la nascita di numerose figure come quella del typedesigner, specializzato nella creazione di caratteri digitali. In questi anni sono presenti personaggi di spicco come Matthew Carter e Neville Brody che rompono con la tradizione e sfruttando il nuovo mezzo tecnologico per giocare con la trasformazione dei font e la tipografia visiva, realizzando caratteri come il Blur. La fiorente comparsa negli USA di personalità come April Greiman, capace di creare e mescolare un proprio linguaggio di frammentazione dei pixel, è resa possibile soprattutto da un sistema di formazione molto permeabile, capace di capire e accogliere il processo in atto e istruire le generazioni future. Agli inizi degli anni 90' Greiman trasferisce addirittura, attraverso espedienti cartotecnici, il tridimensionale del desktop sul bidimensionale cartaceo per un'immagine coordinata del Mark Center.

▼ Poster realizzato da April Greiman per la Warner Records (1982) <http://thisisnotapostmodern.blogspot.com>  
April Greiman's poster for Warner Records (1982), Ready, Set, Go! Interface on an early Apple Macintosh

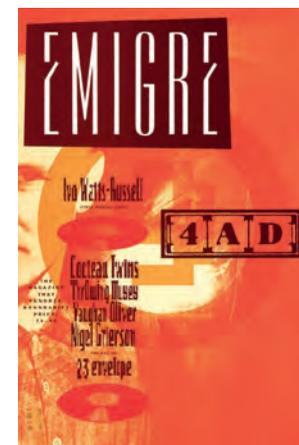
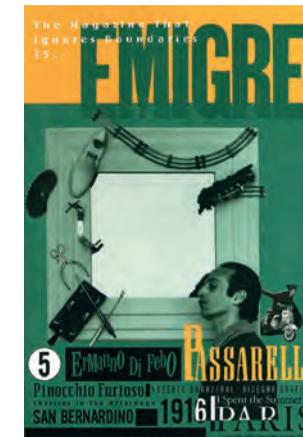


Ciò che sta avvenendo non passa inosservato sulle riviste settoriali. La principale è Emigre, fondata da Rudy VanderLans e Zuzana Lick nel 1984 in California. Questo magazine dal numero 4 inizia a studiare i layout direttamente sul computer, mostrandosi anche come vetrina della tipografia digitale, e successivamente è il primo a essere disegnato e prodotto completamente sul Macintosh (con il numero del 1966). Non solo il layout del giornale però richiama l'attenzione, ma sono soprattutto i contenuti interni che sottolineano l'impatto sulla grafica del nuovo mezzo. Nel numero 5 la rivista è dedicata interamente ai progettisti di nicchia europei in territorio americano, tra cui Roberto Barranzuol, traferitosi nel 1986 a San Francisco. Emigre inizia a interessarsi del rapporto tra design e tecnologia dal numero 9 proponendo discussioni sul rapporto tra i graphic designer ed il computer Macintosh, analizzando sia l'impatto sui metodi lavorativi che sull'estetica degli elaborati finali. Il numero 11, la cui copertina mostra con uno sfondo astratto ombreggiato l'idea di spazio da esplorare, si concentra sull'importanza dell'uso del computer, proponendosi come primo promotore del potenziale sociale delle nuove tecnologie. L'arrivo dei nuovi software se da un lato ha eliminato il lavoro di molti protagonisti del processo grafico, dall'altro ha automatizzato e migliorato sia il lavoro degli specialisti che dei non professionisti, permettendo di avere il controllo su tutti gli aspetti di produzione e facendo risparmiare tempo, spazio e i costi imposti da intermediari. In questi anni la fluidità e le possibilità del digitale permettono anche di aumentare l'incrocio tra diversi campi, delineando sempre di più un design transdisciplinare. L'estetica, si muove verso una particolare direzione, i caratteri e le immagini con l'arrivo del pixel si uniformano.

In Italia, mentre in America sta uscendo il primo numero di Emigre, il computer viene messo al centro di dibattiti, più che su riviste di grafica, su quelle che trattano di cultura generale e musica; sulla rivista Alfabeta esce, per esempio, l'articolo "Che me ne faccio del computer?", all'interno del quale si mette in discussione il nuovo mezzo. Il parziale rifiuto di questa tecnologia all'interno della grafica è direttamente riscontrabile direttamente nel suo utilizzo all'interno degli studi, dove è presente cultura del progetto molto più solida ancora molto legata

alla scuola milanese. Il computer viene visto come uno strumento portatore di spasmodica libertà, causa di confusione, senza la capacità di riuscire a replicare gli ottimi risultati ancora legati alla fotocomposizione. Alla fine degli anni 80', anche in studi importanti come Domus, fotocomposizione e impaginazione digitale continuano a convivere, quest'ultima tuttavia viene solo considerata come un supporto per velocizzare le operazioni. L'Italia, al contrario di quello che può sembrare, non si trova in un periodo di obsolescenza tecnologica, la Olivetti infatti nel 1982 ha infatti già lanciato il primo personal computer in Europa, l'Olivetti M20. Durante la fine degli anni 80', seppur in ritardo rispetto all'America, tuttavia qualcosa sta cambiando, riviste come Linea Grafica iniziano a parlare dei computer nella grafica e molti studi satellite, composti da giovani figure che spingono per la sperimentazione, iniziano ad instaurarsi in varie zone del Veneto ed dell'Emilia Romagna, aprendo le porte ad una nuova fase del design italiano.

▼ Copertine, dall'alto a sinistra dei numeri di Emigre 4, 5, 9 e 11 <https://www.emigre.com/Magazine>  
Covers, from top, of the numbers 4,9 and 11 of Emigre



Riconsiderando la fase di transizione che ha vissuto il nostro Paese l'errore comune sembra essere stato ritenere la tecnologia una risposta alla complessità e non una parte integrante, qualcosa capace solo di sostituire il vecchio, digitalizzare le singole parti, ma non l'intero sistema. La trasformazione monodirezionale ha portato negli anni seguenti la tecnologia ad inglobare all'esasperazione ogni fenomeno comunicativo, toccando il massimo splendore, ma mostrando anche i suoi limiti, con la conseguenza di un sempre più frequente riavvicinamento al mondo dell'analogico ed alla dimensione del manuale.

#### BIBLIOGRAFIA:

Baule, G. , *Le due generazioni*, in "Linea Grafica", 329, 2000, pp. 18-19  
Baule, G. , *I limiti del digitale*, in "Linea grafica", 364, 2006, pp. 12-13  
Galluzzo, M. , *Estinzioni, adattamenti, esplorazioni e convivenze: quattro interviste sul ruolo delle innovazioni tecnologiche nel graphic design italiano*, in AA.VV., *Gli anni del contatto: graphic design, nuove tecnologie e nuovi media*, in "AIS/Design Storie e Ricerche", 8, ottobre 2016. Disponibile presso: [www.aisdesign.org/aisd/interviste-sul-ruolo-delle-innovazioni-tecnologiche-nel-graphic-design-italiano](http://www.aisdesign.org/aisd/interviste-sul-ruolo-delle-innovazioni-tecnologiche-nel-graphic-design-italiano)  
McVarish, E. , *Inflection point, titolo originale Periodical Archaeology: Digital Production, Critical Discourse, and Textual Communities in Emigre*, in "Tijdschrift voor Mediageschiedenis" (trad. eng Journal for Media History), 2016. Disponibile presso: [www.tmgonline.nl/index.php/tmg/article/view/263](http://www.tmgonline.nl/index.php/tmg/article/view/263)  
Pastore, M. , "Questioni della grafica italiana" *Immaginario ibrido. Progettisti grafici italiani fra analogico e digitale*, dottoranda luav in Scienze del design

## Graphic designers between analog and digital

Nowadays designers find themselves producing all kind of graphic artifacts on computers, tools which can satisfy all user's needs despite smaller and smaller dimensions. It is difficult to think how before 1980s, in Italy, that is ten years late, graphic designers did their job without these tools. It makes you wonder, first, how they managed to produce such massive quantity of material since 1960s; then, how a graphic studio could be organized before the arrival of the computer; finally, how the impact of the latter changed work sceneries, languages, methodological process and professionals involved in the whole project process. As any new technological tool, the computer has not evenly spread in all areas, nor it was welcome by the many designers. Approaches to the "new", conditional to a previous training and to a geographical area, varied from designer to designer, generating a gap between analog and digital, two worlds based on completely different values yet providing many possibilities and new exploration fields that led the graphic design to be as we know it today.

In order to understand how the computer created a breach in the graphic design world, let's have a look at the Italian situation in the 1960s, when workshops/studios changed radically with the arrival of the first phototypesetter machines. Prior to digital, projecting involved different workers: a graphic designer would cooperate with many professionals in different fields, but all of them fundamental for the complete realization of a project.

Between 1970s and 1990s, especially in Italy, layout design meant a long and manual work, so that timing in production and planning i.e. coordinate all workers was crucial for the success. In this context, photocopier plays a decisive role especially in the intermediate phases of study of the overall dimensions. During the 1970s it came into use the FOTOMASTER, a machine that allows to modify or to distort letterings and characters through optical instruments.

At the same time, progress and updates of the photocomposition widen horizons, offering the possibility of working with new alphabets. One reference studio/workshop in the Milanese panorama is ACTUALTYPE, with a very rich catalogue of lettering. More avant-garde studios like Mario Convertino's anticipated the concept of some software of the like of Photoshop. They tested COLLAGE, an image manipulation through layers and the use of new techniques such as instantgraphic, resulted by the union of different influences and technologies such as airbrush, photocopier and Polaroid camera.

In 1984 in the States the first Apple computer, the Macintosh, was released; two years later the first graphic design program such as ReadySetGo came to light. In order to communicate with the user, they sketched very square characters in order to adapt them perfectly to the screen pixels. CHICAGO is the most famous one, invented by Susan Kare, who later also developed the icon set. This invention brought in several new job's opening like typeface designer, skilled on digital characters creation. Matthew Carter and Neville Brody are starring in these years and will become prominent personality by breaking with the tradition and taking advantage of the invention in order to play with fonts and visual typography: they created typefaces like Blur 7.

The flourishing appearance in the States of personalities like April Greiman, credited the creation of pixel fragmentation, was made possible, above all, by a very permeable training system, capable of understanding and embracing the process in progress and to form future generations. In early 1990s, Greiman even managed to transfer, via paper converting devices, the three-dimensional desktop on the bi-dimensional paper for a coordinated image of the Mark Center.

What is happening did not go unnoticed in the press; a magazine of the sector which became referential was Emigre, founded by Rudy Vanderlans and Zuzana Lick in California in 1984. This magazine studied layouts directly on computer from issue n. 4; it was itself a showcase of digital typography, and therefore it was the first magazine to be completely designed and produced on the Macintosh (with the 1966 number). Not only did the layout of the magazine draw attention, but its contents which highlighted the graphics impact of the new tool, the computer. Issue n.5 of the magazine is dedicated entirely to European niche designers in the States, including Roberto Barranzuol, who moved to San Francisco in 1986. Emigre began to take an interest in the relationship between design and technology from n. 9, proposing discussions on the relationship between graphic designers and the Macintosh computer, analyzing both the impact on working methods and the final papers aesthetics. Number 11, whose cover shows a shady abstracted background giving the idea of a space to be explored, focuses on the importance of the use of the computer, proposing itself as the first promoter of the social potential of new technology.

The arrival of new software, on one hand, wiped out several jobs in the graphic process; on the other, automated and improved labor of both specialists and common workers enabling them to have control over all aspects of production and to reduce and save time, space and costs due to intermediaries. In these years, fluidity and potential of digital allow mix and match of fields, outlining a great versatility. Aesthetics moved to a certain direction; pixel, a newcomer, uniformed letters and images.

In Italy, while in the States ÉMIGRÉ has its first issue, the computer is the subject in debates in general culture and music magazines rather than graphic ones; ALFABETA edited an article by the title "what do I need a computer for?" where the new tool was under questioning.

A slight refusal is detected among graphic studios/workshops where computers are used not at their most because the old project culture stood put and closed to Milanese school. The computer is seen as a tool, carrier of spasmodic freedom, generator of confusion without the ability in replicating the excellent results still linked to photocomposition. In late 1980s big studios like DOMUS still used at the same time photocomposition and digital layout but the latter is only used merely to speed up processes.

In Italy, amazingly for someone, does not stall in obsolete technology: Olivetti launched the first personal computer in Europe in 1982, the Olivetti M20. At the end of 1980s, late, still, in comparison with the States, something is changing; magazines like LINEA GRAFICA started talking about computer in graphic domain. Several satellite studios-workshops run by young entrepreneurs willing to experiment popped up here and there in Veneto and in Emilia Romagna and a new phase of the Italian design began. Reviewing the stalling moment that our country faced, the common mistake seems to have regarded the new technology as it were an answer to complexity rather than the actual resolution, something to replace the old; digitalize single parts but not the whole process. In the following years, such one-way transformation caused technology to embrace to extreme all kind of communications reaching its apex but also showing its limits; as a result more and more often workshops (re)turn to manual and to analog.



▲ Metodi di impaginazione prima dell'avvento del digitale  
Graphic Means: A History of  
Graphic Design Production (2017)<https://99designs.com/blog/design-history-movements/history-graphic-design/>  
Layout methods before digital advent

# -learning

**Indirizzi di didattica, scenari e prospettive**

Educational themes, scenarios and perspectives

**p.52 Artificial-driven Design. L'intelligenza artificiale al servizio del processo progettuale dei designer** (saggio)

*Martina Cavalieri*

**p.58 Il design oltre il prodotto** (saggio)

*Stefano Brugaletta*

**p.64 La mercificazione dell'immagine artistica: una chance per il progetto** (tesi)

*Daniele Rossi*

**p.74 Artigianato e design: un dualismo virtuoso** (saggio)

*Luca Parodi*

# Artificial-driven Design

## L'intelligenza artificiale al servizio del processo progettuale dei designer

Martina Cavalieri

“I computer potrebbero pensare? I computer attuali certamente non pensano in nessun senso concreto: sono in grado di eseguire qualunque serie, per quanto lunga, di piccoli passi ben definiti, ma non abbiamo la minima idea su come progettare un sequenza di prassi che modellizzi ciò che chiamiamo pensiero. Questo però non significa che non lo sapremo mai fare.”

**1.** Rawlins, G. J. E. (1998). *Slaves of the machine: the quickening of computer technology*. Cambridge, MA: MIT Press (A Bradford Book).

Con questo breve paragrafo tratto dal libro “Slaves of the Machine”<sup>1</sup> l’autore e docente Gregory J.E. Rawlins porta il lettore a riflettere e ad interrogarsi sul rapporto che la società odierna avrebbe avuto con i computer e, in particolar modo l’intelligenza artificiale. Questo scritto uscì nel 1997 e, a distanza di più di vent’anni, l’IA, è diventata parte integrante e sostanziale della nostra vita quotidiana. Ogni giorno usiamo prodotti e servizi basati su di essa - alcuni più visibili, come il dispositivo Alexa o la chatbot di Amazon, altri che operano più nelle retrovie e non sono immediatamente percepibili come, ad esempio, gli algoritmi che operano sul tipo di notizia presenti sui nostri social media, basati su un determinato tipo di ricerca fatta da noi pochi secondi prima o i banner pubblicitari, tarati sui nostri interessi. La rivoluzione dell’intelligenza artificiale non riguarda solo i software per computer. Oggi ci sono varie aziende che usano l’intelligenza artificiale in vari campi<sup>2</sup>, dalla progettazione al settore automobilistico fino all’assistenza sanitaria. Non c’è dubbio che questo tipo di tecnologia sarà lo strumento che verrà adottato in futuro

in tutti i settori imprenditoriali e anche l’industria del design non si sottrarrà al cambiamento.

Poiché l’intelligenza artificiale sarà la prima tecnologia che trasformerà il lavoro di progetto e di progettazione, la questione più cruciale per la comunità dei designer, sarà quella di capire come ottenere il massimo dal proprio lavoro in futuro, sia socialmente che individualmente. Per operare in questa direzione è necessario, in primo luogo, riflettere sull’idea di chi è il “designer”.

Sebbene la risposta possa risultare semplice –

**3.** Simon, H. A. (1969). *The sciences of the artificial*. Cambridge (Mass.): The MIT Press.

**4.** Rengifo, E. (2 Ottobre 2017). *10 Things You Should Know as Designer*. Disponibile presso: <https://design-nation.icons8.com/10-things-you-should-know-as-designer-41e099dc0b3e>.

**5.** Brownlee, J. (1 Settembre 2016). *5 Design Jobs That Won't Exist In The Future*. Disponibile presso: <https://www.fastcompany.com/3063318/5-design-jobs-that-wont-exist-in-the-future>.

**6.** Fifth Beat. (24 Settembre 2019). *Come cambierà il design nei prossimi 5 anni?* Disponibile presso: <https://medium.com/fifthbeat/come-cambierà-il-design-nei-prossimi-5-anni-432223d46f34>.

**7.** Jong, C. de, Klemp, K., Mattie, E., & Rams, D. (2017). *Ten principles for good design: Dieter Rams: the Jorrit Maan collection*. Munich: Prestel.

designer= progettista– possiamo trovare molte declinazioni terminologiche inerenti a questa figura. Ma soffermandoci sulle parole di Herbert Simon, che ha elaborato la più universalmente nota definizione: “il design è ogni strategia volta a cambiare la situazione esistente in una migliore”<sup>3</sup> possiamo intuire che l’opera del design ha una missione: quella di risolvere problemi attraverso uno strumento che è il progetto.

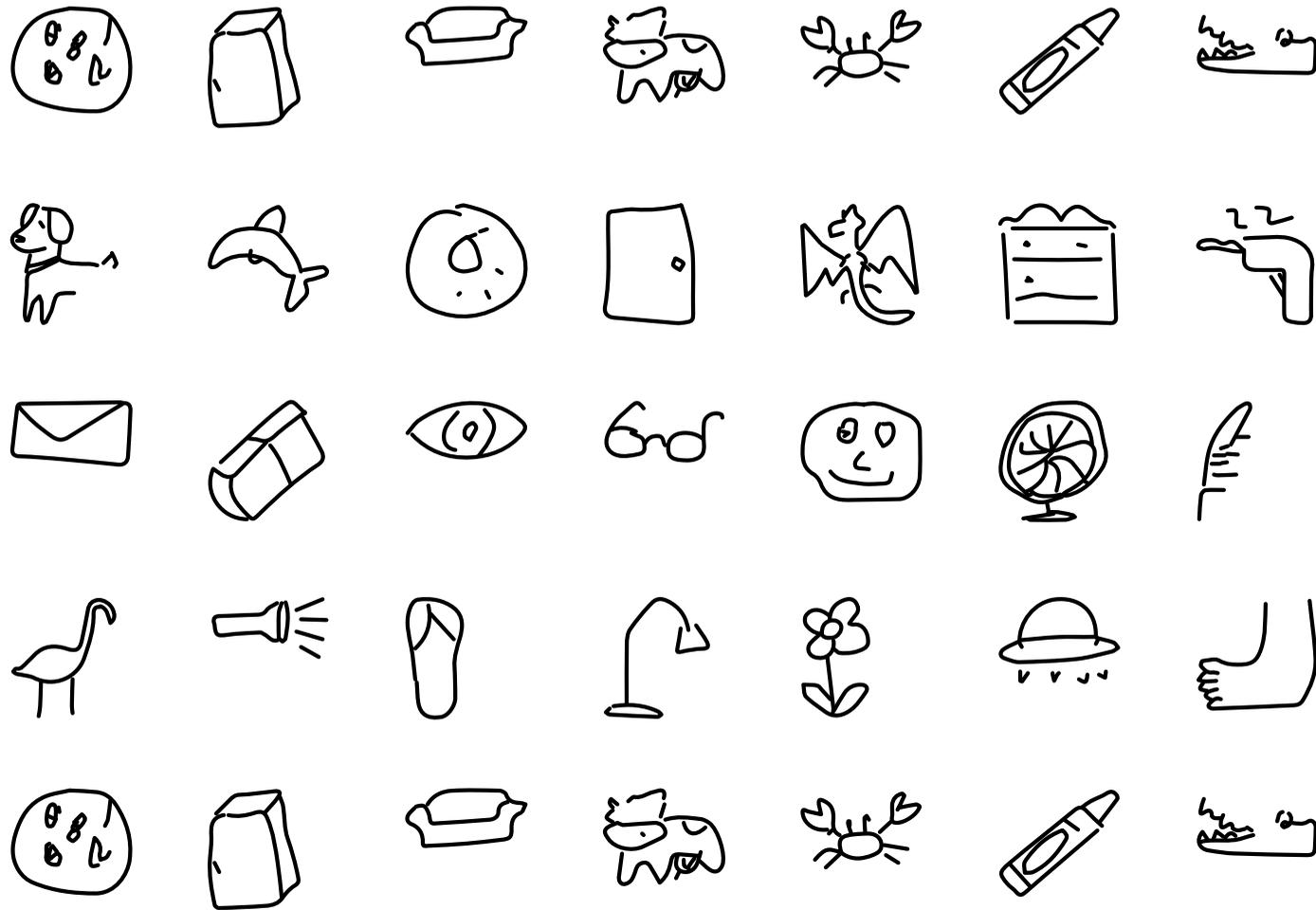
L’atto di progettare è un impulso umano a confrontarsi con il mondo che ci circonda e modelarlo secondo la nostra convenienza e il nostro gradimento. Oggi, la maggior parte dei lavori di progettazione sono definiti da intelligenza creativa e sociale. Questi set di abilità richiedono empatia, definizione dei problemi, risoluzione dei problemi creativi, negoziazione e persuasione. Ma, per rimanere competitivi, un numero maggiore di designer avrà bisogno di ulteriori conoscenze e competenze per contribuire in contesti multidisciplinari, creando specializzazioni sempre più diversificate. È possibile che queste specializzazioni in futuro si discostino da quelle attualmente conosciute come “tradizionali”.

C’è di più da imparare sulla natura del design di quello che il designer sa - i designer hanno bisogno di imparare ciò che non sanno per progettare soluzioni migliori<sup>4</sup>- e, nel fare ciò, hanno bisogno di più opportunità per esplorare, scoprire e costruire sulle opere degli altri. Ad esempio, durante la progettazione di una nuova applicazione o servizio, un progettista deve conoscere e comprendere i requisiti di prodotto, cliente e sistema; saper progettare e testare il prodotto; conoscere sia il linguaggio che la tecnologia, lo stile e l’estetica del prodotto.

Ed è qui che muta la figura del designer, non più visto come “progettatore” ma come “curatore”. In futuro, queste figure formeranno i loro strumenti di intelligenza artificiale per risolvere i problemi di progettazione creando modelli basati sulle loro conoscenze e preferenze. Il designer e l’IA lavoreranno quindi insieme per sviluppare e risolvere i problemi di progettazione in modo collaborativo. Il sistema funziona combinando il lavoro di AI e designer. Dopo che è stata formulata una decisione di progettazione, il sistema produrrà un modello che corrisponde ai criteri stabiliti

dai progettisti umani e AI, quindi i due si riuniranno per lavorare insieme per trovare una soluzione di progettazione reale. Ciò apre le porte a una maggiore creatività e flessibilità di progettazione rispetto a ciò che attualmente sperimentiamo e consentirà anche una maggiore personalizzazione e un’esperienza più personalizzata per gli utenti. Come afferma Harry West di Frog<sup>5</sup>, il design incentrato sull’uomo si è esteso dal design degli oggetti (design industriale) al design delle esperienze (che comprende il design dell’interazione, il design visivo e il design degli spazi). Il prossimo passo sarà la progettazione del comportamento del sistema: la progettazione degli algoritmi che determinano il comportamento dei sistemi automatizzati o intelligenti. Invece di assumere sempre più designer per effettuare lavori di manovalanza, sarà possibile scaricare le attività di routine su un computer per concentrarsi su quelli che sono le attività di tipo concettuale. Come affermato da Gianluca Brugnoli<sup>6</sup> in un’intervista: “Penso che presto sarà normale progettare sfruttando automatismi, modelli parametrici, algoritmi e sistemi intelligenti che permetteranno di ampliare le potenzialità espressive e le possibilità di esplorazione di soluzioni alternative nelle fasi di ideazione, oltre a semplificare la fase di esecuzione e la gestione di librerie e design systems sempre più articolati e complessi.”

Tuttavia potrebbe sorgere una domanda spontanea: la macchina sarebbe in grado di operare in modo estetico e di conseguenza produrre un “buon design”? Per rispondere a questo quesito occorre citare il designer tedesco Dieter Rams<sup>7</sup>, padre fondatore della filosofia “Weniger, aber besser” (tradotto in “Less, but better”) e una delle figure più influenti nel campo degli ultimi 50 anni, il quale sosteneva che un buon design poteva venire solo dalla comprensione delle persone. Egli invitò tutti, designer e non, ad assumersi la responsabilità dello stato del mondo che li circonda. Con l’avvento della rivoluzione digitale, che ha trasformato in modo radicale il nostro modo di interagire con l’ambiente fisico e sociale che ci circonda, la figura del designer, facendo proprie conoscenze legate ad altre discipline, ha saputo rinnovarsi nel corso del tempo. E se affiancassimo una macchina al processo



▲ Quick, Draw! è un gioco in cui una rete neurale cerca di indovinare cosa stai disegnando. Progettato da Jonas Jongejan, Henry Rowley, Takashi Kawashima, Jongmin Kim, Nick Fox-Gieg, con Google Creative Lab e Data Arts Team.

Quick, Draw! is a game where a neural net tries to guess what you're drawing. Built by Jonas Jongejan, Henry Rowley, Takashi Kawashima, Jongmin Kim, Nick Fox-Gieg, with Google Creative Lab and Data Arts Team.

8.

Massarella, D. (1 Maggio 2019). La sedia di Starck progettata dall'IA e il futuro del designer - CTD. Retrieved from <http://www.cieloterradesign.com/sedia-kartell-starck-intelligenza-artificiale/>.

di co-progettazione, quale potrebbe essere il risultato di questa collaborazione? Essa prenderebbe il posto del progettista?

Una possibile risposta potremmo ritrovarla, nel campo design industriale, nella realizzazione della seduta A.I. Chair presentata durante il Salone del Mobile a Milano. Progettata da Philippe Stark per conto di Kartell in collaborazione con Autodesk, l'obiettivo del progetto è stato quello di combinare tecnologia, creatività ed estetica per produrre un modello di seduta confortevole con il minor spreco di materiali ed energia possibile. Il risultato di questa idea ambiziosa è stato possibile grazie all'utilizzo di un algoritmo che, seguendo le indi-

cazioni dettate dal designer francese, ha restituito l'A.I. Chair, un prodotto unico figlio del generative design. In questo contesto infatti la tecnologia non è stata utilizzata solo come strumento per arrivare al prodotto finale, ma ha assunto il ruolo di co-progettista. Citando l'autore Davide Massarella<sup>8</sup>, in un suo articolo relativo a questo progetto, fa una previsione di quello che potrebbe essere il futuro rapporto tra il designer e il robot: egli vede il progettista come un artigiano esperto e la macchina come l'apprendista della sua bottega.

9.

Orwell, G., & Harris, R. (2016). 1984. Milano: Mondadori.

La progettazione parametrica consente ai progettisti di creare rapidamente e facilmente milioni di variazioni di un progetto, la produttività di maggior parte dei progettisti aumenterà notevolmente. L'intelligenza artificiale aiuterà i progettisti a ridurre il tempo necessario per sviluppare un nuovo design e consentirà loro di ideare e sviluppare prodotti migliori, in modo più rapido ed efficiente e li a trovare modi migliori per comunicare idee e concetti di design al mercato di massa. Man mano che un numero sempre maggiore di designer utilizzerà l'intelligenza artificiale per creare e aggiornare il proprio lavoro, sarà in grado di collaborare più facilmente con i propri colleghi. L'intelligenza artificiale gioverà sia agli artisti che ai designer. Non solo permetterà loro di realizzare progetti più belli, ma ridurrà anche il tempo necessario per testarli, migliorarli e svilupparli. Ciò andrà a beneficio sia dei consumatori che dei creatori e potrebbe contribuire a creare più prodotti più attraenti. Internet può migliorare la qualità della ricerca e dello sviluppo del software di intelligenza artificiale, rendendolo un processo più aperto e accessibile e consentirà anche l'adozione più rapida della tecnologia IA. La produzione automatizzata basata sull'intelligenza artificiale, con il potenziale di aiutare i produttori a creare prodotti convenienti e flessibili in una frazione del tempo, migliorerà notevolmente la produttività in molte professioni. Probabilmente i nostri timori verso l'intelligenza artificiale come progettisti, ma in primis come esseri umani, sono dettati dal fatto che, se le macchine dovessero acquisire l'intelligenza cosiddetta creativa - una skill propria del design e di altre discipline analoghe - quale potrebbe essere il nostro ruolo nel futuro? Ragionando per metafore, probabilmente ci sentiamo come i personaggi presenti nel romanzo "1984" di George Orwell. Essi, prima o poi, vengono costretti a fare i conti con la propria "Stanza 101"<sup>9</sup>, all'interno della quale venivano custoditi gli incubi più terrificanti di ogni persona. Facendo un'analogia, la nostra "Stanza 101" potrebbe essere l'intelligenza artificiale, colei che ci sostituirà e ci farà sentire superflui. Essa infatti non ci spaventa perché proiettata in un futuro remoto che non tocca direttamente la nostra quotidianità, ma è tutto il contrario. È ora. È qui. È adesso.

Ma se noi vedessimo questa tecnologia come

un amplificatore e cooperatore della nostra creatività, nonché guida per trovare soluzioni migliori ai nostri errori, forse non ci interrogheremo più sull'annullamento del nostro lavoro a causa delle macchine, bensì su quello che sarà il nostro nuovo modo di progettare il futuro insieme ad esse.

#### BIBLIOGRAFIA:

Rawlins, G. J. E. (1998). *Slaves of the machine: the quickening of computer technology*. Cambridge, MA: MIT Press (A Bradford Book).

D'Onfro, J. (1 Ottobre 2019). *AI 50: America's Most Promising Artificial Intelligence Companies*. Disponibile presso: <https://www.forbes.com/sites/jilliandonfro/2019/09/17/ai-50-american-most-promising-artificial-intelligence-companies/#49fe7cdc565c>.

Simon, H. A. (1969). *The sciences of the artificial*. Cambridge (Mass.): The MIT Press.

Rengifo, E. (2 Ottobre 2017). *10 Things You Should Know as Designer*. Disponibile presso: <https://design-nation.icons8.com/10-things-you-should-know-as-designer-41e099dc0b3e>.

Brownlee, J. (1 Settembre 2016). *5 Design Jobs That Won't Exist In The Future*. Disponibile presso: <https://www.fastcompany.com/3063318/5-design-jobs-that-wont-exist-in-the-future>.

Fifth Beat. (24 Settembre 2019). *Come cambierà il design nei prossimi 5 anni?* Disponibile presso: <https://medium.com/fifthbeat/come-cambierà-il-design-nei-prossimi-5-anni-432223d46f34>.

Jong, C. de, Klemp, K., Mattie, E., & Rams, D. (2017). *Ten principles for good design: Dieter Rams: the Jorrit Maan collection*. Munich: Prestel.

Massarella, D. (1 Maggio 2019). *La sedia di Starck progettata dall'IA e il futuro del designer - CTD*. Retrieved from <http://www.cieloterradesign.com/sedia-kartell-starck-intelligenza-artificiale/>.

Orwell, G., & Harris, R. (2016). 1984. Milano: Mondadori.

## Artificial-driven Design

"Could computers think? Today's computers definitely don't think in any real sense. They can follow any well-defined series of simple steps, no matter how long it is, but no one knows how to design a sequence of steps that represents what we would call thinking. That doesn't mean it can't ever be done, though."

With this short paragraph taken from the book "Slaves of the Machine", the author and teacher Gregory J.E. Rawlins leads the reader to reflect and question the relationship that today's society would have with computers and, in particular, artificial intelligence. This paper was published in 1997 and, after more than twenty years, AI has become an integral and substantial part of our daily life. Every day we use products and services based on it - some are more visible, such as the Alexa device or the Amazon chatbot, while others operate more in the rear and are not immediately perceptible. For example, these include the algorithms that operate on the type of news present on our social media, based on a certain type of search made by us a few seconds before, or the advertising banners, calibrated to our interests. The artificial intelligence revolution is not just about computer software. Today, various companies use artificial intelligence in various fields<sup>2</sup>, from design to the automotive sector to health care. There is no doubt that this type of technology will be the tool that will be adopted in all business sectors in the future; even the design industry will not escape change.

Since artificial intelligence will be the first technology to transform project and design work, the most crucial issue for the designer community will be to understand how to get the most out of their work in the future, both socially and individually. To work in this direction it is necessary, first of all, to reflect on the idea of who the "designer" is. Although the answer may be simple - designer = designer - we can find many terminological variations inherent to this figure. But dwelling on the words of Herbert Simon, who elaborated the most universally known definition: "design is every strategy aimed at changing the existing situation into a better one"<sup>3</sup>, we can guess that the work of design has a mission - that of solving problems through a tool that is the project.

The act of designing is a human impulse to confront the world around us and shape it according to our convenience and our liking. Today, most design jobs are defined by creative and social intelligence. These skill sets require empathy, problem definition, creative problem solving, negotiation, and persuasion. However, to remain competitive, a greater num-

ber of designers will need additional knowledge and skills to contribute to multidisciplinary contexts, creating ever-more diversified specializations. These specializations, in the future, may deviate from those currently known as "traditional". There is more to learn about the nature of design than what the designer knows - designers need to learn what they don't know in order to design better solutions<sup>4</sup> - and, in doing so, they need more opportunities to explore, discover, and build on the works of others. For example, when designing a new application or service, a designer must know and understand the product, customer, and system requirements; know how to design and test the product; know both the language and the technology; and know the style and the aesthetics of the product. This is where the figure of the designer changes, no longer seen as a "designer" but as a "curator"<sup>1</sup>. In the future, these figures will form their artificial intelligence tools to solve design problems by creating models based on their knowledge and preferences. The designer and the AI will then work together to develop and solve design problems in a collaborative way. The system works by combining the work of AI and designers. After a design decision has been made, the system will produce a model that matches the criteria set by human and AI designers, so the two will come together to work in unity and find a real design solution. This opens the door to greater creativity and design flexibility compared to what we are currently experiencing and will also allow greater customization and a more personalized experience for users. As Harry West, of Frog<sup>5</sup>, states, human-centered design has extended from object design (industrial design) to experience design (which includes interaction design, visual design, and space design). The next step will be the design of the behavior of the system: the design of the algorithms that determine the behavior of the automated or intelligent systems. Instead of hiring more and more designers to carry out labor, it will be possible to download routine tasks on a computer to focus on conceptual activities. As stated by Gianluca Brugnoli<sup>6</sup> in an interview: "I think it will soon be normal to design using automatism, parametric models, algorithms and intelligent systems that will allow us to expand the expressive potential and the possibilities of exploring alternative solutions in the phases of conception, in addition to simplifying the execution and management of libraries and design systems that are increasingly complex and complex."

However, a spontaneous question could arise: would the machine be able to operate aesthetically and consequently produce a "good design"? To answer this question, we must mention the German designer Dieter Rams<sup>7</sup>, the founding father of the "Weniger, aber besser" philosophy (translated

as "Less, but better") and one of the most influential figures in the field of the last 50 years, who claimed that good design could only come from understanding people. He invited everyone, designer or not, to take responsibility for the state of the world around them. With the advent of the digital revolution - which has radically transformed our way of interacting with the physical and social environment that surrounds us - the figure of the designer, relating his knowledge to other disciplines, has been able to renew itself over time. If we put a machine alongside the co-design process, what could be the result of this collaboration? Would it take the place of the designer?

A possible answer could be found in the industrial design field, in the realization of the A.I. Chair presented during the Salone del Mobile in Milan. Designed by Philippe Stark on behalf of Kartell in collaboration with Autodesk, the project aimed to combine technology, creativity, and aesthetics to produce a comfortable seating model with the least waste of materials and energy possible. The result of this ambitious idea was possible thanks to the use of an algorithm that, following the indications dictated by the French designer, produced the A.I Chair, a unique product born of generative design. In this context, technology has not only been used as a tool to reach the final product but has assumed the role of co-designer. Quoting the author Davide Massarella<sup>8</sup> in one of his articles on this project, he predicts what the future relationship between the designer and the robot could be: he sees the designer as an expert craftsman and the machine as the apprentice of his workshop. The parametric design allows designers to quickly and easily create millions of design changes, meaning the productivity of most designers will increase dramatically. Artificial intelligence will help designers reduce the time needed to develop a new design, enable them to design and develop better products more efficiently, and find better ways to communicate design ideas and concepts to the mass market. As more and more designers use artificial intelligence to create and update their work, they will be able to collaborate more easily with their colleagues. Artificial intelligence will benefit both artists and designers. Not only will it allow them to carry out more beautiful projects, but it will also reduce the time needed to test, improve, and develop them. This will benefit both consumers and creators and could help create more attractive products. The Internet can improve the quality of artificial intelligence software research and development, making it a more open and accessible process which will also allow faster adoption of AI technology. Automated manufacturing based on artificial

intelligence, with the potential to help manufacturers create cost-effective and flexible products in a fraction of the time, will significantly improve productivity in many professions. Probably our fears towards artificial intelligence as designers, but primarily as human beings, are dictated by the fact that, if machines were to acquire so-called creative intelligence - a skill typical of design and other similar disciplines - what could be our role in the future?

Reasoning by metaphors, we probably feel like the characters in the novel "1984" by George Orwell. They, sooner or later, are forced to come to terms with their own "Room 101", in which they have kept the most terrifying nightmares of any person. Making an analogy, our "Room 101"<sup>9</sup> could be artificial intelligence; that which will replace us and make us feel superfluous. It does not scare us because it seems to be projected into a remote future that does not directly touch our everyday life, but it is quite the opposite. And now. It's here. And now.

However, it is possible to see this technology as an amplifier and co-operator of our creativity, as well as a guide to finding better solutions to our mistakes. In this instance, perhaps we will no longer ask ourselves about the cancellation of our work because of machines, but rather in what new way we will be able to design the future together with them.

- 1-Rawlins, G. J. E. (1998). Slaves of the machine: the quickening of computer technology. Cambridge, MA: MIT Press (A Bradford Book).
- 2-D'Onfro, J. (1 Ottobre 2019). AI 50: America's Most Promising Artificial Intelligence Companies. Disponibile presso: <https://www.forbes.com/sites/jilliandonfro/2019/09/17/ai-50-americas-most-promising-artificial-intelligence-companies/#49fe7cdc565c>.
- 3-Simon, H. A. (1969). The sciences of the artificial. Cambridge (Mass.): The MIT Press.
- 4-Rengifo, E. (2 Ottobre 2017). 10 Things You Should Know as Designer. Disponibile presso: <https://design-nation.icons8.com/10-things-you-should-know-as-designer-41e099dc0b3e>.
- 5-Brownlee, J. (1 Settembre 2016). 5 Design Jobs That Won't Exist In The Future. Disponibile presso: <https://www.fastcompany.com/3063318/5-design-jobs-that-wont-exist-in-the-future>.
- 6-Fifth Beat. (24 Settembre 2019). Come cambierà il design nei prossimi 5 anni? Disponibile presso: <https://medium.com/fifthbeat/come-cambierà-il-design-nei-prossimi-5-anni-432223d46f34>.
- 7-Jong, C. de, Klemp, K., Mattie, E., & Rams, D. (2017). Ten principles for good design: Dieter Rams: the Jorrit Maan collection. Munich: Prestel.
- 8-Massarella, D. (1 Maggio 2019). La sedia di Starck progettata dall'IA e il futuro del designer - CTD. Retrieved from <http://www.cieloterradesign.com/sedia-kartell-starck-intelligenza-artificiale/>.
- 9-Orwell, G., & Harris, R. (2016). 1984. Milano: Mondadori.

# Il design oltre il prodotto

Stefano Brugaletta

1.

S. Micelli, Futuro Artigiano, Venezia, Marsilio Editori, 2017, p. 48-49 - Dati Confartigianato

2.

S. Micelli, Futuro Artigiano, Venezia, Marsilio Editori, 2017, p. 20-21 - Riconoscimento sociale dei mestieri

► E. Ravalli alle prese con la sua dima  
ph. S.Brugaletta  
E. Ravalli using his dima ph .S.Brugaletta

Come le più belle fiabe ci hanno insegnato per anni, anche questa riflessione vorrei partisse con la più genuina delle formule:

C'era una volta un bambino che sognava di fare l'inventore, passava buona parte del suo tempo ad immaginare cose da realizzare così, per passatempo. Sono cresciuto nel garage di casa mia sotto la guida di mio nonno, artigiano per una vita ed appassionato patologico del realizzare od aggiustare qualsiasi cosa. All'età di 8 anni ero circondato da qualunque attrezzo e materiale possibile ed immaginabile, il lavoro a quei tempi non mi mancava di certo, avevo tantissime idee ed uno spazio fornitissimo per realizzarle. Ciò che ricordo nitidamente era lo scoccare della scintilla nell'appartamento e la corsa repentina verso il garage con la piena convinzione ed i dettagli sufficienti alla realizzazione dell'ordigno infantile; ricordo altrettanto bene la delusione nel rendermi conto che via via ogni particolare, che nella mia testa appariva così chiaro, trovava un muro

di problemi che si manifestavano solo durante la realizzazione. A volte mi arrendevo dopo qualche giorno, altre volte quasi subito, potrei affermare con certezza che più crescevo e tanto più abbandonavo il pensiero rapidamente. Oggi buona parte delle idee che mi vengono in mente finiscono per restare schizzi su un foglio, spesso perché la loro realizzazione è troppo distante dai mezzi che ho a disposizione, altre volte invece per via del fatto che dopo poco tempo finisce l'incantesimo e odio subito l'idea. Ora il punto del discorso non è tanto quanti dei manufatti che ho realizzato quando ero bambino hanno trovato un reale senso di esistere come oggetti, quanto invece cosa mi spingeva a riprovare rischiando di rimanere nuovamente

deluso. Secondo alcuni report di Confartigianato i ventenni non sono più attratti dalle professioni artigianali perché le percepiscono come inadeguate rispetto ad un orizzonte complessivo di trasformazione della società<sup>1</sup>. Seppur l'affermazione sia del tutto comprensibile, penso che almeno una buona parte della generazione di nuovi progettisti sia fermamente convinta, tanto quanto me, che l'unica reale soluzione per una buona formazione come designer sia proprio quella di ripartire dall'arte del fare per arrivare con una buona consapevolezza in fase di progetto. Con questa affermazione non



voglio di certo insinuare che per essere dei bravi designer bisogna essere necessariamente degli ottimi artigiani, diciamo solo che tastando con mano i materiali, è possibile comprendere ed avere il controllo su ogni fase della realizzazione del lavoro, lavoro che altrimenti è spesso ridotto ad una ripetizione di una serie di gesti predefiniti<sup>2</sup>.

È chiaro che ognuno di noi affronta in modo diverso le varie fasi del progetto, il problema però della scelta dei materiali è che non può essere effettuata esclusivamente basandosi su texture digitali: in primis poiché la durabilità del prodotto potrebbe essere irrimediabilmente compromessa, in secondo luogo per la perdita di carica espressiva del progetto stesso. Mi viene in mente che



▲ Sistema divani per Southopia skatepark, Marina di Ragusa ph. S.Brugaletta  
Sofas system for Southopia skatepark, Marina di Ragusa ph. S.Brugaletta

3.

Studio-Atelier Bouroullec, esempio di materioteca per il progetto quotidiano

4.

M. B. Spadolini, Didattica e design: tra pragmatismo e arte, in Op. cit. 80, Napoli, Edizioni Il Centro, 1991.

qualche tempo fa rimasi segnato profondamente quando vidi, per la prima volta, un mio amico designer guardarsi intorno in una ferramenta e addentare, letteralmente, un telo di copertura in pvc per essere sicuro che fosse sufficientemente resistente agli strappi. Trovai quel gesto assurdo, ma tra una risata e l'altra mi spiegò che per lui sentire un materiale con i denti era di fondamentale importanza e che anzi, da quando ne aveva scoperto l'efficacia, lo faceva con tutto quello che poteva. Sebbene questa sperimentazione possa sembrare stravagante almeno tanto quanto inutile, posso assicurare che tra le molteplici tipologie di tessuti, tutti sulla carta dichiaratamente adatti a "coperture esterne", solo uno ha superato la "prova del dente", risultato: i tendalini continuano a resistere alle intemperie. Tuttavia bisogna ammettere che la questione incontra un paradosso non indifferente nella reperibilità dei materiali stessi; vengo a spiegarmi. Lavorare con la materia concreta vuol dire anzitutto averla, le materiotecche sono sicuramente di grande aiuto in questo, ma non conosco nessuno studente che abitualmente ne frequenta una, inoltre, visto che tali sperimentazioni sarebbero necessarie quotidianamente, diventa problematico portare avanti un discorso di questo tipo. Ipoteticamente sarebbe sufficiente avere anche solo uno spazio dove poter lavorare tra colleghi, e viene da sé che tra gli sfridi dei modelli di uno e quelli di un altro via via l'ambiente si fornirebbe non solo di materiali, ma anche di una sorta di "energia creativa" basata sulla rete di relazioni

sociali ed esperienze condivise all'interno di quello spazio<sup>3</sup>. Non dimenticherò facilmente un mio Professore che davanti ad una foto di un laboratorio tessile, fornito di una ricchissima materioteca costituita negli anni, ci chiese: « Secondo voi, non varrebbe la pena di vivere anche solo per avere un posto così? ».

Era un vero appassionato. Sulla questione comunque si sono espressi e continuano ad esprimersi in tanti, tra tutti vorrei riportare il pensiero della Professoressa Maria Benedetta Spadolini<sup>4</sup>, che ormai da parecchi anni ha sposato la politica dell'esperienza diretta facendone il punto di forza della sua didattica.

"Il dibattito sul rapporto arte-industria, che ha coinvolto, in questo secolo, uomini della levatura di Henry van de Velde, Frank Lloyd Wright, Adolf Loos etc., non ha portato ad immaginare nessun modello didattico che non possa essere ricondotto alle tradizionali botteghe artigiane, alle scuole ed ai laboratori-atelier di tipo ottocentesco. [...] Nelle mie prime riflessioni ho sottolineato quanto sia fondamentale progettare per il reale, ricercare forme e funzioni con un alto grado di fattibilità. Molte scuole di oggi sono invece scuole dove il palcoscenico è la << creatività >>, dove la vecchia e saggia cultura del progetto, che si genera da sempre nella formazione universitaria, è solo talvolta vagamente accennata. Scuole, dunque, fini a se stesse, impregnate di ricerca formale fino all'esasperazione della forma stessa, dove la sperimentazione tout court, in assenza di una consapevolezza sui pro-

5. S. Micelli, *Futuro Artigiano*, Venezia, Marsilio Editori, 2017, p. 107

6. S. Micelli, *Futuro Artigiano*, Venezia, Marsilio Editori, 2017, p. 115-116

blemi di fattibilità, di mercato, di costo e delle tecnologie produttive, diventa protagonista di un film che non sarà mai proiettato.”

Le dinamiche chiaramente descritte in questo scenario non possono quindi prescindere da una sana sperimentazione sul campo, sperimentazione che può avvenire invece se guidata da mani esperte: quelle dell'artigiano. Questa estate ho avuto la possibilità di confrontarmi con le problematiche note del passare dal progetto CAD a quello esecutivo. Ciò che più mi ha entusiasmato di questa esperienza è stato il continuo rapporto con gli artigiani che pezzo dopo pezzo completavano il puzzle del progetto “Southopia”; spiegare loro quale sia il risultato che si vuole ottenere, significa trovare con loro una serie di compromessi o per meglio dire escamotage, al fine di evitare sprechi di materiale, ridurre il numero delle ore necessarie e ottenere ugualmente un prodotto di qualità.

Questa è stata ad esempio la sfida del sistema divani, per il quale abbiamo prima realizzato

micro; inoltre percepire l'espressione soddisfatta del tappezziere a fine lavoro, ha ripagato ogni mio sforzo. Tirando un po' di somme quindi, se da una parte i dettagli e le peculiarità di un progetto funzionano rispetto alle necessità dello spazio o del prodotto, dall'altra quest'ultimo dovrà essere in grado di piegarsi, entro i giusti limiti, di fronte alle problematiche di realizzazione del manufatto, rinunciando talvolta a quell'ostentazione della tecnica tipica dei progetti italiani. Tim Brown, attuale CEO di Ideo<sup>5</sup>, dice: «Per ragionare in termini di design è necessario superare la postura convenzionale di chi “immagina oggetti”; invece di pensare a cosa costruire, bisogna costruire per poter pensare meglio. [...] È solo quando portiamo le nostre idee nel mondo che davvero iniziamo a capire i loro punti di forza e le loro debolezze.»

È chiaro che il design italiano ha sempre ibridato la produzione industriale con quella artigianale, donando in questo modo un'anima agli oggetti. Se gli spigoli del blocco di 64 kg della lampada Arco non fossero ancora oggi smussati manualmente forse quell'oggetto iconico non avrebbe lo stesso fascino. Tuttavia è possibile lavorare in modo diametralmente opposto. Ciò che caratterizza molti dei più importanti prodotti di Alessi è la contaminazione artigianale non solo in fase di rifinitura ma anche e soprattutto in fase iniziale<sup>6</sup>. Realizzare i prototipi, con una buona componente manuale, permette di ottenere

dime grazie alle quali è possibile arrivare ad un prodotto di serie che, ovviamente, sfrutta tutto il potenziale dell'innovazione industriale contemporanea. Probabilmente vi starete chiedendo quale potrebbe essere la strada più giusta da percorrere. Continuare la ricerca nella direzione del prodotto industriale ci ha permesso di arrivare a tecnologie che pochi anni fa non avremmo mai pensato di raggiungere; in compenso, però, a causa di questa stessa frenetica serialità produttiva, abbiamo perso ogni forma di desiderio e rispetto nei confron-

7. L. Fontana, *Tecnologie sociali - principi teorici ed esperienze pratiche*, dispense DAD, Genova, a.a. 2016/2017

8. E. Mari, *Le arti si insegnano, le arti si imparano*, il parere di Enzo Mari, Op. cit. 77, Napoli, Edizioni Il Centro, 1990, p. 18

9. E. Sottsass, *Per qualcuno può essere lo spazio*, Milano, Adelphi Edizioni, 2017, p. 130-131

ti degli oggetti. La responsabilità di cui la nostra generazione di progettisti si farà carico è forse la più grande mai avuta fino ad oggi, destreggiarsi abilmente nel labirinto del progetto è più necessario che importante. Iniziare a commettere errori e doverli affrontare è l'unico modo per non ripeterli quando non farli sarà cruciale. Quando frequentavo la triennale ricordo di aver seguito una brillante lezione<sup>7</sup> dell' Arch. Lorenzo Fontana, ospite al corso di sostenibilità dei processi e dei prodotti; dopo aver raccontato la sua esperienza di cooperazione in Africa concluse la lezione dichiarando la volontà di creare un “diario degli errori” per futuri colleghi interessati ad un'esperienza simile. Pensai che sarebbe stato geniale portare un soluzione del genere nell'ambito del Design. Ripensandoci oggi, se da un lato sarebbe un buon modo per far risparmiare tempo e risorse, dall'altro reputo l'errore qualcosa di profondamente formativo, senza il quale è impossibile assumere consapevolezza e sicurezza, anche se questo porta a non pochi sacrifici. Enzo Mari<sup>8</sup> parlava di tali sforzi definendoli con la parola tensione, intesa come qualcosa di fondamentale e talmente onerosa da poter essere sopportata solo con una dedizione totale della propria vita.

In conclusione ho tenuto per il finale l'utilizzo della parola “bellezza”, sia per via dei continui abusi del vocabolo, che per le lunghe dispute storiche. Farò attenzione nell'utilizzarla. Le qualità estetiche contribuiscono notevolmente all'allungamento della vita di un prodotto, poiché in genere si ha rispetto di qualcosa di “bello”, ma cos'è realmente questo “qualcosa di bello”? Scriveva Sottsass che le persone hanno un'idea della bellezza come di qualcosa distante da loro «quando è difficile e complicato, quando la gente individua un'acrobazia, proprio un'acrobazia delle mani, non un'acrobazia dello spirito...».

Tale affermazione viene posta in antitesi al vero pensiero del noto architetto che invece individua la bellezza come «appartenente alla nostra natura, che possa venire fuori anche dalla nostra storia[...] Perché ci interessa risolvere le faccende del nostro villaggio e non guardiamo al castello. Su queste cose che possiamo avere anche noi pensiamo di costruire la bellezza, e inserirla dentro le cose, andarci a letto con questa favolosa bellezza e non averne paura, poterla toccare ad ogni ora con le mani, spaccarla e rifarla e insieme spaccare e rifare noi stessi»<sup>9</sup>.

Forse allora trovare il bello vuol dire convincere le persone che la vera bellezza è quella che ogni giorno popola le nostre vite, quella che riusciamo a comprendere e che sentiamo vicina poiché noi stessi ne siamo gli artefici; comprendere il processo utile alla creazione di un manufatto ci aiuterà di sicuro, almeno come progettisti, a creare oggetti verso i quali sarà ancora possibile provare affezione, manufatti necessari e carichi di significati, devoti figli dell'arte di sporcarsi le mani. E allora quando saremo seduti nella nostra nuova casa del futuro, disprezzanti di tutto ciò che ci circonda, ed eternamente insoddisfatti di quanto in nostro possesso, riusciremo forse a sorridere ancora solo dinanzi ad uno di quei vecchi modelli scassati fatti in un'epoca in cui l'uomo contava ancora qualcosa.

► Struttura e imbottito del sistema divani Sofas system's structure and pad



le strutture portanti in legno, poi scelto la gommapiuma della giusta densità in una fabbrica di materassi ed infine portato tutto dal tappezziere per l'assemblaggio e il rivestimento dei vari moduli. La cosa interessante è che ognuna di queste fasi, oltre che essere stata progettata nei particolari, è stata ampiamente discussa con l'artigiano: le cuciture, la sfoderabilità dei moduli, la resistenza della struttura, la morbidezza delle varie parti etc.

Il risultato di questa collaborazione è stato un sistema divani funzionale, di qualità ed econo-

**BIBLIOGRAFIA:**  
 Micelli, S. (2017). *Futuro Artigiano*, Venezia: Marsilio Editori  
 Spadolini, M. B. (1991). *Didattica e design: tra pragmatismo e arte*, in Op. cit. 80, Napoli: Edizioni Il Centro.  
 Mari, E. (1990). *Le arti si insegnano, le arti si imparano, il parere di Enzo Mari*, Op. cit. 77, Napoli: 9-Edizioni Il Centro.  
 Sottsass E. (2017). *Per qualcuno può essere lo spazio*, Milano: Adelphi Edizioni

# Design beyond the product

As the most beautiful fairy tales have taught us for years, I would also like to start this reflection with the most genuine of formulas: “Once upon a time there was a child who dreamed of being an inventor, he spent a good part of his time imagining things to do just as a diversion...” I grew up in the garage of my house under the guidance of my grandfather, craftsman for a life and “pathological” lover of making or fixing anything. At the age of 8 I was surrounded by any possible and imaginable tool and material, I certainly didn’t lack work at that time, I had many ideas and a well-stocked space to make them come true. What I remember clearly was the sparkling light of an idea when I was in the apartment and my sudden rush to the garage with full conviction and sufficient details to create the child’s device; I also remember the disappointment in realizing that gradually each detail, so clear in my head, faced a wall of problems that only manifested during the realization. Sometimes I would give up after a few days, other times almost immediately, I could say with certainty that the more I grew, the quicker I would abandon the thought. Today most of the ideas that come to my mind end up being sketches on a sheet, often because their realization is too far from the means I have available, other times instead due to the fact that after a short time the spell ends and I immediately hate the idea. Now, the point of the discussion, does not mean to focus on how many of the artifacts that I made when I was a child found a real sense of existing as objects, but instead, it relates to what pushed me to try again despite the risk of being disappointed again. According to some Confartigianato reports, 20-year-olds are no longer attracted to the craft professions because they perceive them as inadequate compared to an overall horizon of transformation of society<sup>1</sup>. Although the statement is completely understandable, I think that at least a good part of the generation of new designers is firmly convinced, as much as I am, that the only real solution for a good training as a designer is by any means starting again from the art of doing in order to arrive with a good awareness to the project phase. With this statement I certainly do not want to imply that to be a good designer you must necessarily be excellent craftsmen, let’s just say that by feeling the materials with your hand, you can understand and have control over every phase of the work, a job that is otherwise often reduced to a repetition of a series of predefined gestures<sup>2</sup>. It is clear that each of us faces the various phases of the project in a different way, but the problem with the choice of materials is that it cannot be carried out exclusively on the basis of digital textures: in primis due to the durability of the product that could be irreparably compromised, secundis for the loss of expressive power of the project itself. It occurs to me that some time ago I was deeply marked when I saw, for the first time, a designer friend of mine looking around in a hardware store and literally biting a pvc cover sheet to be sure it was sufficiently resistant to tearing. I found that an absurd gesture, but between a laughter and the other he explained to me that feeling a material with his teeth was of fundamental importan-

ce and that indeed, since he had discovered its effectiveness, he had done it with all he could. Although this experimentation may seem extravagant at least as much as useless, I can assure you that among the multiple types of fabrics, all on paper admittedly suitable for “external covers”, only one has passed the “test of the tooth”, result: the awnings continue to withstand bad weather. However it must be admitted that the issue encounters a paradox in the availability of the materials themselves, this cannot be ignored; following my explanation. Working with concrete matter means, first of all having it, material libraries are certainly of great help in this, but I do not know any student who usually attends one, moreover, since such experiments would be necessary on a daily basis, it becomes problematic to carry on such a discussion. Hypothetically it would be enough to have even just a space where you can work among colleagues, and it goes without saying that between the scraps of the models of one and those of another, gradually the environment would provide not only materials, but also a sort of “creative energy” based on the network of social relationships and shared experiences within that space<sup>3</sup>. I will not easily forget one of my professors whom, in front of a photo of a textile workshop, equipped with a very rich material library established over the years, asked us: << In your opinion, wouldn’t be worth living only to have a place like this? >>. He was very passionate fun. Many have expressed themselves on the matter and continue to do so. Among all I would like to report the thoughts of Professor Maria Benedetta Spadolini<sup>4</sup>, whom for several years has embraced the policy of direct experience by making it the strength of her teaching. “The debate on the relationship between art and industry, which has involved, in this century, men of the stature of Henry van de Velde, Frank Lloyd Wright, Adolf Loos etc., has not led to imagine any didactic model that cannot be traced back to traditional artisan workshops, schools and workshops-workshops of the nineteenth century type. [...] In my first reflections I underlined how fundamental it is to design for reality, to search for forms and functions with a high degree of feasibility. Many schools today are instead schools where the stage is << creativity >>, where the old and wise culture of the project, which has always been generated in university education, is only sometimes vaguely mentioned. Schools, therefore, end in themselves, imbued with formal research up to the exasperation of the form itself, where experimentation tout court, in the absence of an awareness of the feasibility, market, cost and production technology problems, becomes the protagonist of a film that will never be shown.” The dynamics clearly described in this scenario cannot therefore ignore a healthy experimentation field, an experiment that can take place instead if guided by expert hands: those of the craftsman. This summer I had the opportunity to deal with the known problems of moving from the CAD project to the executive one. What impressed me most about this experience was the continuous relationship with the craftsmen whom piece by piece completed the puzzle of the “Southopia” project.

Explaining to them what the desired result is, means finding a series of compromises with them or, better to say, escamotage, in order to avoid wasting material, reduce the number of hours needed and still obtain a quality product. This was, for example, the challenge of the sofa system, for which we first created the wooden load-bearing structures, then chose the right density foam of a factory mattress and finally brought everything from the upholsterer for the assembly and covering of the various forms. The interesting thing is that each of these phases, in addition to being designed in detail, has been widely discussed with the craftsman: the stitching, the removable covers of the modules, the strength of the structures, the softness of the various parts etc. The result of the collaboration was a functional, quality and economic sofa system; also perceiving the satisfied expression of the upholsterer at the end of the work, has paid off my every effort. In the end, getting to the point, if on one hand the details and peculiarities of a project work with respect to the needs of the space or product, on the other hand the latter must be able to bend, within the right limits, in front of the problems of realization of the artefact, sometimes renouncing that ostentation of the typical technique of Italian projects. << To think in terms of design >>, says Tim Brown, current CEO of Ideo<sup>5</sup>, << it is necessary to overcome the conventional posture of those who “imagine objects”; instead to think about what to build, you have to build in order to think better. [...] it is just when we bring our ideas into the world that we really start to understand their strengths and weaknesses. >> It is clear that Italian design has always hybridized industrial production with artisanal production, thus giving a soul to objects. If nowadays the edges of the 64 kg block of the Arco lamp hadn’t been manually rounded, perhaps that iconic object would not have the same charm. However it is possible to work in diametrically opposite direction. What characterizes many of Alessi’s most important products is the artisan contamination not only in the finishing phase but also and above all in the initial<sup>6</sup> phase. By partially handmaking the prototypes, allows to obtain templates thanks to which it is possible to produce a series product which, of course, exploits the full potential of contemporary industrial innovation. You are probably wondering what could be the right way to go. Continuing the research in the direction of the industrial product has allowed us to arrive at technologies that a few years ago we would never have thought of achieving. On the other hand, however, because of this same frenetic seriality production, we have lost all forms of desire and respect for objects. The responsibility that our generation of designers will take on is perhaps the biggest ever to date, skillfully juggling the maze of the project is more necessary than important. Starting to make mistakes and having to face them is the only way not to repeat them when not to do them will be crucial. When I was attending the Bachelor degree I remember having followed a brilliant lesson by Arch. Lorenzo Fontana<sup>7</sup>, guest of the course on sustainability of processes and products; after narrating his experience of cooperation in Africa, he concluded the lesson by declaring his will to create a “diary of errors” for future colleagues interested in a similar

experience. I thought that it would have been brilliant to bring such a solution in the field of Design. Looking back today, if on one hand it would be a good way to save time and resources, on the other hand I consider the error something profoundly formative, without which it is impossible to assume awareness and safety, even if this leads to many sacrifices. Enzo Mari<sup>8</sup> spoke of these efforts by defining them with the word tension, understood as something fundamental and so onerous that it can only be endured with one’s total life dedication. In conclusion, I kept for the end the use of the word “beauty”, both because of the constant abuse of it, and because of the long historical disputes. I will be careful in using it. Aesthetic qualities considerably contribute to the lengthening of a product’s life, since in general there is respect for something “beautiful”; but what is this “something beautiful” really? Sotssass wrote that people have an idea of beauty as something distant from them << when it is difficult and complicated, when people identify an acrobatics, just an acrobatics of the hands, not an acrobatics of the spirit ...>>. This statement is placed in antithesis to the true thought of the well-known architect who instead identifies beauty as << belonging to our nature, which can also come out of our history. [...] Since we are interested in solving the affairs of our village and we don’t look at the castle. On these things that we can have we also think of buildings’ beauty, and inserting it into things, going to bed with this fabulous beauty and not being afraid of it, being able to touch it at any time with your hands, breaking it and redoing it and together splitting and redoing ourselves >> <sup>9</sup>. Perhaps then, finding beauty means convincing people that true beauty is the one that populates our lives every day, the one we manage to understand and feel close because we ourselves are its creators; understanding the process which is useful for creating an artifact will certainly help us, at least as designers, to create objects towards which it will still be possible to experience affection, necessary artifacts and loads of meanings, devoted children of the art of getting their hands dirty. So when we sit in our new home of the future, despising everything around us, and eternally dissatisfied with what we have, we will perhaps be able to smile again only in front of one of those old broken-down models made in a time when man still mattered.

1-S. Micelli, Futuro Artigiano, Venezia, Marsilio Editori, 2017, p. 48-49 - Dati Confartigianato  
2-S. Micelli, Futuro Artigiano, Venezia, Marsilio Editori, 2017, p. 20-21 - Riconoscimento sociale dei mestieri  
3-Studio-Atelier Bouroullec, esempio di materioteca per il progetto quotidiano  
4-M. B. Spadolini, Didattica e design: tra pragmatismo e arte, in Op. cit. 80, Napoli, Edizioni Il Centro, 1991.  
5-S. Micelli, Futuro Artigiano, Venezia, Marsilio Editori, 2017, p. 107  
6-S. Micelli, Futuro Artigiano, Venezia, Marsilio Editori, 2017, p. 115-116  
7-L. Fontana, Tecnologie sociali - principi teorici ed esperienze pratiche, dispense DAD, Genova, a.a. 2016/2017  
8-E. Mari, Le arti si insegnano, le arti si imparano, il parere di Enzo Mari, Op. cit. 77, Napoli, 9-Edizioni Il Centro, 1990, p.18  
10-E. Sotssass, Per qualcuno può essere lo spazio, Milano, Adelphi Edizioni, 2017, p. 130-131

**Titolo:** La mercificazione dell'immagine artistica:  
Una chance di progetto

**Realizzato da:** Daniele Rossi  
**Relatore:** Davide Rapp

**Correlatore:** Raffaella Fagnoni  
**A.A.:** 2018/2019  
**Ambito:** Ricerca, progetto

**Biografia:** Daniele Rossi, nato e cresciuto ad Albisola Superiore (Savona), nel 2014 ottiene la laurea in Scienze dell'Architettura presso l'Università degli Studi

di Genova. Nel 2019, conclude gli studi con la laurea magistrale in Design del Prodotto e dell'Evento.



# La mercificazione dell'immagine artistica

## Una chance di progetto

La riproduzione di opere d'arte è una pratica che viene esercitata fin dall'antichità, con tecniche e finalità differenti. Tuttavia, solo dal XX secolo la riproduzione dell'immagine artistica è stata utilizzata per la commercializzazione e lo styling di oggetti del disegno industriale, causando ripercussioni sia nella produzione artistica, sia nei modi in cui l'Arte viene percepita e consumata. Con lo sviluppo delle potenzialità del sistema industriale e con l'accrescimento della popolazione mondiale si è resa necessaria una maggiore differenziazione della produzione.

L'Arte, quindi, storicamente prodotta di consumo di una società d'élite, è entrata in questo sistema come il più efficace mezzo per rappresentare uno status symbol. Sebbene questa pratica abbia avvicinato un sempre maggiore pubblico al mondo artistico, il suo uso indiscriminato ha causato anche la perdita di ogni ritualità del consumo del pasto culturale. Inoltre, l'attuale rete dei mezzi di comunicazione ha implementato questo fenomeno, aumentando il numero di riferimenti al mondo dell'Arte, ma riducendone la consapevolezza. Questo tema è stato analizzato da diverse personalità del XX Secolo. Walter Benjamin, nel volume del 1935, L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, per esempio, oltre ad analizzare le fasi tecniche e tecnologiche che hanno caratterizzato la riproducibilità, si sofferma anche sulle conseguenze che tale pratica ha determinato sulla percezione dell'opera originale. In particolar modo, giunge alla conclusione che la perdita del valore di unicità dell'opera abbia portato ad attribuire un maggior rispetto nei confronti dell'originale. Al contrario, Gillo Dorfles, nel 1972, nel volume Kitsch, antologia del cattivo gusto, sottolinea come l'aumento dei riferimenti al mondo artistico abbia portato ad una perdita della consapevolezza degli stessi. Di conseguenza, afferma che il trattamento industriale dell'immagine artistica abbia determinato, nell'atteggiamento degli utenti, una considerazione diversa dell'originale ed una conseguente perdita di valore.

Questa dinamica è stata analizzata nel volume The History of Art, according to Instagram. In esso sono state raccolte 1856 testimonianze fotografiche, di altrettanti utenti del social network, scattate all'interno di 108 musei di tutto il mondo. Tali immagini, suddivise in 28 capitoli corrispondenti ad altrettanti movimenti artistici, confermano un cambiamento di atteggiamento nei confronti dell'opera d'arte originale. Sebbene il carattere principale risulti essere la mera necessità degli utenti di comunicare una certa immagine di sé, alcune testimonianze dimostrano anche un consumo più fluido dell'Arte, slegato dai tradizionali canoni di giudizio. Si notano, infatti, interferenze tra diversi settori artistici, dimostrando l'evoluzione del museo da luogo di esposizione dell'Arte, a sede di attività legate all'Arte.



▲ **Pagine interne del volume History of Art, According to Instagram**  
Internal pages of the volume History of Art, According to Instagram

Tuttavia, questa analisi ha anche evidenziato come gli stessi enti museali, in linea con l'atteggiamento degli utenti, abbiano assunto un ruolo social sempre maggiore, alimentando, di conseguenza, una diversa percezione dell'Arte. Il ruolo commerciale degli enti museali, inoltre, è diventato sempre più rilevante, rendendoli i più grandi rivenditori e produttori di oggetti riportanti immagini artistiche. Le ragioni di ciò si possono riportare sia a ragioni economiche, alimentate dalla necessità umana di raggiungere un certo status symbol, sia al sempre più diffuso culto delle esperienze passate. Il passato, infatti, possiede una straordinaria risonanza suggestiva sotto il profilo emozionale: gli è propria una specie di armonia, un'aura particolare, che viene resa tangibile grazie al souvenir.

Su queste ultime constatazioni si basa il catalogo Arty, nel quale sono raccolti oltre 1635 articoli, rivenduti in 34 differenti online store di musei internazionali. In esso, tali prodotti sono stati suddivisi secondo il movimento artistico dal quale proviene l'immagine utilizzata per il loro styling. In questo modo, si vuole evidenziare la diffusione che ha avuto la pratica di mercificazione e come l'immagine artistica, a prescindere dalle sue caratteristiche, venga completamente snaturata ed utilizzata in modo indiscriminato, per qualsiasi tipologia di prodotto.



▲ **Copertina del catalogo Arty**  
Cover of the Arty catalog



▲ **Pagine interne del catalogo Arty**  
Internal pages of the Arty catalog

Definito l'attuale atteggiamento personale nei confronti dell'opera d'arte e constatata la diffusione della pratica della mercificazione, è stato sviluppato un iter progettuale con l'obiettivo di raggiungere l'utente e ridare valore all'immagine artistica utilizzata per gli articoli in commercio. I progetti proposti, dunque, sono stati ideati tutti sulla base di prodotti presenti all'interno di Arty e suddivisi in tre categorie.

La prima categoria di progetto, Papier Collé, riprende la tecnica introdotta dal Cubismo basata sulla sovrapposizione e la composizione di materiali diversi. Sono state realizzate, quindi, cinque grafiche differenti per t-shirt, ognuna pensata per essere personalizzata con molteplici spille a tema artistico. In questo modo, viene data la possibilità all'utente di rendere proprio il prodotto in base alle esperienze personali. Non solo, le diverse grafiche permettono anche di comunicare tali esperienze in due modi differenti: nel prototipo realizzato vengono utilizzate delle vere e proprie frasi a cui abbinare una spilla; mentre negli altri modelli l'utente ha la possibilità di inserire il soggetto del gadget all'interno di contesti bidimensionali, scegliendo tra pittura e scultura, rendendo così noti il proprio gusto personale e le proprie esperienze.



▲ Papier Collé  
Papier Collé

La seconda categoria, prende il nome di Cabinet ed è costituita da tre progetti di mobili contenitore dimensionati in base agli oggetti che devono contenere, proprio come i cabinet cinquecenteschi.

Il primo esempio, Sunflowers, si basa sui prodotti che si rifanno all'omonima serie di quadri di Vincent Van Gogh. In esso, i gadget sono stati ordinati secondo la loro dimensione, posizionando gli elementi più grandi in basso ed i più piccoli in alto. Da questo cabinet ne risulta che: di fronte ad un grande numero di prodotti, il singolo oggetto tende a sparire, mentre il soggetto utilizzato per la mercificazione a risaltare. Il secondo cabinet, dedicato all'opera di Piet Mondrian, Composition n.1, si basa sullo stesso principio, ma in esso i singoli scompartimenti sono posizionati in modo da riprendere l'opera originale.

In questo modo, le geometrie grafiche e reali si confondono, alimentando ancora di più il significato del contenitore.



▲ Cabinet Sunflowers dedicato alle opere di Vincent Van Gogh  
Cabinet Sunflowers dedicated to Vincent Van Gogh's work

Il terzo progetto di cabinet si basa sull'opera di Leonardo da Vinci, Monna Lisa. A differenza degli esempi precedenti, il prototipo si compone di 6 cornici in legno di profondità diverse, di cui 4 contenenti oggetti che riportano una porzione dell'opera e 2 con funzione di distanziatori. L'intero progetto, infatti, è stato pensato in funzione del fatto che, posizionando i singoli moduli in successione e ponendo lo sguardo all'interno tramite il foro posto all'estremità, si possa vedere il volto ricomposto. In questo caso, l'opera oggetto di mercificazione assume un ruolo più significativo. Infatti, sebbene sia possibile individuare i gadget all'interno delle cornici prese singolarmente, quando queste sono poste in successione, l'occhio tende a concentrarsi sulla ricomposizione dell'immagine, eliminando il ruolo del singolo oggetto.

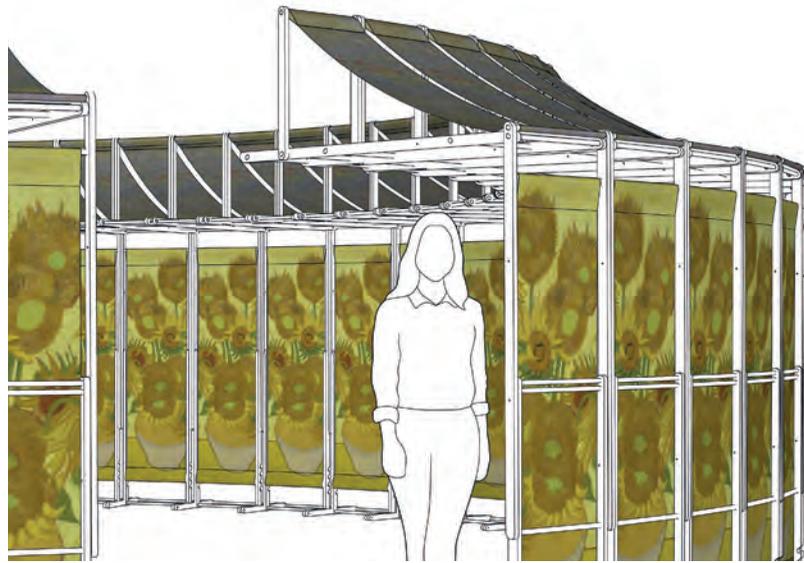


▲ Cabinet Monna Lisa dedicato all'opera di Leonardo Da Vinci  
Cabinet Monna Lisa dedicated to Leonardo Da Vinci's work

Per l'ultima categoria di progetto, si propongono degli allestimenti basati sull'utilizzo di un singolo prodotto ripetuto. Sulla falsa riga delle Wunderkammer – camere delle meraviglie – sono stati progettati degli ambienti che, sfruttando la ripetizione di artefatti, tentano di provocare stupore nell'osservatore. Il primo esempio, Deck Chair, sfrutta le componenti di sedie a sdraio per definire un modulo componibile in legno e tela in grado di definire spazi di dimensioni e caratteristiche variabili. Tale modulo, pur essendo progettato senza apporre modifiche alle componenti di due sedie a sdraio, una volta che viene ripetuto, porta l'utente a concentrarsi sulla stampa dell'opera d'arte, facendo perdere ogni contatto con il prodotto reale su cui si basa il progetto. Definito il modulo, vengono presentate diverse opzioni di composizione. Raddoppiando il singolo modulo, e ripetendolo, si può ottenere una capriata semplificata in grado di definire un ambiente coperto. Oppure, inclinando di tre gradi gli elementi del modulo, se ne può ottenere una variazione, permettendo di definire anche delle pareti curve. Inoltre, raddoppiando e sovrapponendo il modulo si possono realizzare strutture complesse, di altezza variabile. Il tutto porta ad ottenere ambienti che permettono all'utente di rivalutare l'immagine mercificata e di vivere la riproduzione d'arte in modo diverso.

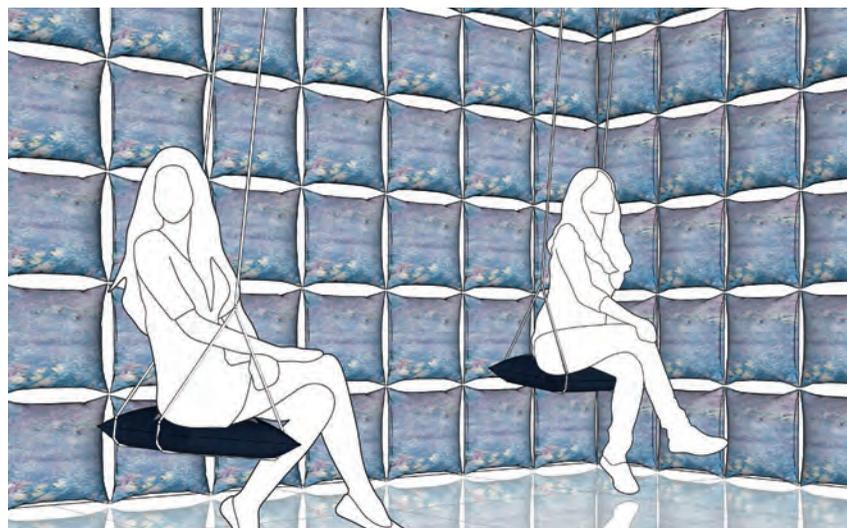


▲ Singolo modulo Deck Chair  
Single module of Deck Chair



▲ Ambiente formato dalla ripetizione delle sedie sdraio  
Environment formed by the repetition of the deckchairs

Nel secondo progetto, invece, ripetendo 1704 cuscini in tre ambienti, sono stati definiti tre allestimenti differenti, ognuno in grado di dare una diversa sensazione sfruttando solo pochi cambiamenti nella disposizione degli elementi. Due sale, delle stesse dimensioni, sono caratterizzate da un rivestimento costituito di cuscini che interessa la maggior parte delle superfici. Nella prima, pareti e soffitto sono rivestiti, mentre il pavimento è specchiato. In essa, utilizzando il cuscino riportante le Ninfee di Claude Monet si è ottenuto un ambiente quasi onirico, nel quale sono state inserite anche altalene, costituite da semplice corda ed un cuscino su cui è stampato l'Oiseau de ciel di René Magritte. Al contrario, invece, la sala accanto riporta lo specchio a soffitto. Qui, utilizzando 4 tipi di cuscini riportanti opere di Vasilij Kandinskij, però, il risultato è un ambiente più opprimente, quindi lasciato vuoto. Il terzo ambiente, infine, di dimensioni maggiori, è caratterizzato da un doppio strato di cuscini pendenti dal soffitto con un'altezza variabile dai tre metri, fino a terra. In esso, con il calare dei cuscini, si definiscono due zone differenti: una caratterizzata da un cielo pendente, costituito da cuscini riportanti il Ramo di mandorlo fiorito di Van Gogh, e l'altra da un pavimento ascendente. In quest'ultima sono stati inseriti cuscini su cui è stampato Lo stagno delle ninfee di Monet, i cui colori vanno a definire quasi una collina indoor. Anche in questo progetto l'obiettivo è distogliere l'attenzione dell'utente dal singolo oggetto per riportarla sull'opera d'arte mercificata, in modo che quest'ultima perda parte del valore commerciale e riacquisisca un legame simbolico con l'opera d'arte originale.



▲ Ambiente formato dalla ripetizione dei cuscini raffigurando le ninfee di Claude Monet  
Environment formed by the repetition of cushions depicting Claude Monet's lilies

In conclusione, l'intero progetto non vuole essere una critica all'odierna modalità di consumo dell'arte, ormai insite nel nostro stile di vita, ma tenta piuttosto di sfruttare tali dinamiche per definire qualcosa di nuovo che riporti valore all'immagine artistica.

A dimostrazione della diffusione di questo tipo di atteggiamento, il volume The History of Art according to Instagram, il più commerciale tra gli elaborati, è stato selezionato per essere pubblicato dalla casa editrice fiorentina CentroDi. Questa ricerca, rielaborata nella grafica, ha raggiunto l'editore grazie al profilo Instagram @the.history.of.art\_today, palesando ulteriormente quanto le nuove dinamiche social guidino il mondo della cultura. Il libro sarà quindi presentato durante l'evento TESTO, sponsorizzato da Pitti Immagine, presso la Stazione Leopolda di Firenze a febbraio 2021.



▲ Raccolta delle componenti del progetto  
Collection of project components

#### BIBLIOGRAFIA:

Benjamin, W. (1935 - Ediz. 2018). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Milano, ET Saggi: Einaudi.

Dorfles, G. (1972). *Kitsch, antologia del cattivo gusto*. Milano: Gabriele Mazzotta Editore.

## The commodification of the artistic image

The reproduction of works of art is a practice that has been practiced since old times with different techniques and aims. However, only since the 20th century the reproduction of the artistic image has been used for the commercialization and styling of objects made by industrial design, causing repercussions both in the artistic production and in the ways in which art is perceived and consumed. With the development of the potential of the industrial system and the growth of the world’s population, the diversification of production has become necessary. Art, historically produced for an elite society, has entered this system as the most efficace way to represent a status symbol. Although this practice has brought an increasing audience to the artistic world, its indiscriminate use has also caused the loss of any rituality in the consumption of the cultural meal. Moreover, the current media network has implemented this phenomenon, increasing the number of references to the world of art, but reducing its awareness. This process has been analyzed by different personalities of the 20th century. Walter Benjamin, in the 1935, wrote *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, for example. In this book, in addition to analyzing the technical and technological phases that characterized reproducibility, Benjamin also analyze the consequences that this practice has determined on the perception of the original work of art. In particular, it comes to the conclusion that the loss of the unique value of artworks has led to attribute greater respect towards the original. On the contrary, Gillo Dorfles, in 1972, in his book *Kitsch*, anthology of bad taste, emphasizes how the increase in references to the artistic world has led to a loss of awareness of the art world. Consequently, he believed that the industrial treatment of the artistic image has determined, in the user’s attitude, a different consideration of the original and a consequent loss of value of it.

This process and dynamics were analyzed in *The History of Art*, according to Instagram, a collection of 1856 photographic testimonies taken by as many users from around the world and published on the social network. These images, divided into 28 chapters, corresponding to as many artistic movements, confirm a change of attitude towards the original work of art. Although the main character turns out to be the mere necessity of users to communicate a certain self-image, some testimonies also demonstrate a more fluid consumption of Art, disconnected from the traditional canons of judgment. There are, in fact, interferences between different artistic sectors, demonstrating the evolution of the museum from

exhibition site, to a center of activities related to art. However, this analysis has also highlighted how the museum institutions themselves, in line with the attitude of users, have taken on an ever increasing social role, thus fueling a different perception of the Art. Moreover, the commercial role of the museum institutions has become increasingly important, making them the largest retailers and producers of objects with artistic images on. The reasons for this can be related both to economic reasons, fueled by the human need to reach a certain status symbol, and to emotional reasons driven by the increasing of the cult of past experiences. The past, in fact, is extraordinary suggestive from the emotional point of view: it is proper to it a kind of harmony, a particular aura, that can become tangible through souvenirs. Based on these findings, in the Arty catalogue are collected more than 1635 articles, coming from 34 online bookshops. In the catalogue, these products were subdivided according to the artistic movement from which the image used for their styling comes from. The aim was to highlight the diffusion that has had the practice of commodification and how the artistic image, regardless of its characteristics, is completely distorted and used indiscriminately for any type of product. Defined the current personal attitude towards the work of art and noted the diffusion of the practice of commodification, a design process has been developed. The aim was to reach the user attention and to give back value to the artistic image used for the products on the market. The proposed projects, therefore, were all designed on the basis of products that can be found in the Arty catalogue and are divided into three categories.

The first category of project, *Papier Collé*, takes the name by the technique introduced by Cubism based on overlapping different materials. Five different t-shirts were designed with the purpose to be personalized using multiple pins with artistic image on. In this way, the user has the possibility to make his own product based on personal experience. Not only that, the different graphics also allow the users to communicate their experiences in two different ways: on the first version there are three printed-phrases made to match with different pins; while in other versions the user has the possibility to insert the subject of the gadget within two-dimensional contexts, choosing between painting and sculpture, being able to communicate his personal taste and his own experiences. The second category, named *Cabinet*, was named by the sixteenth-century practice consisting of dimensioning furniture according to the objects they contain. The first example, Sun-

flowers, is based on products that refer to Vincent Van Gogh’s series of paintings. In it, the gadgets were sorted according to their size, placing the larger items at the bottom and the smaller ones at the top. From this cabinet it emerges that: in front of a large number of products, the single object tends to disappear, while the subject used for the commercialization to stand out.

The second cabinet, dedicated to the work of Piet Mondrian, composition n.1, is based on the same principle, but in it the individual compartments are positioned in order to resume the original work. In this way, graphical and real geometries are easy to be confused, emphasizing even more the meaning of the container. The third cabinet project is based on the work of Leonardo da Vinci, *Monna Lisa*. The prototype consists of 6 wooden frames of different depths, 4 of which contain objects with a portion of the artwork printed on and 2 function as spacers. The whole project, in fact, has been thought in function of the fact that by positioning the single modules in succession, and placing the look inside the cabinet through the hole placed at one end, you can see the face of *Monna Lisa* recomposed. In this case, the commodification process plays a more significant role. In fact, although it is possible to locate the gadgets inside the frames taken individually, when these are placed in succession, the eye tends to focus on the recomposition of the image, eliminating the role of the individual object.

The last category is based on the repetition of a single product. On the false line of *Wunderkammer* – marvels rooms – three different environments have been designed to cause astonishment in the observer by simply taking advantage of the repetition of artifacts. The first example, *Deck Chair*, uses the components of deckchairs to define a module made out of wood and canvas which could be used to define spaces of varying dimensions and characteristics. This module, while being designed without making changes to the components of two deckchairs, once it is repeated, leads the user to focus on the printed canvas, and by doing that, on the art-work, losing contact with the real product on which the project is based. After defining the module, several composition options are presented. By doubling the single module, and repeating it, you can get a simplified truss that could define a covered environment. Or, by tilting the module elements by three degrees, the users can obtain a variation allowing them to define curved walls. In addition, by doubling and superimposing the

module, the users can create complex structures of variable height. This leads to obtaining environments that allow the user to re-evaluate the art image and to live the reproduction of art in a different way. In the second project, on the other hand, by repeating 1704 cushions in three rooms, were defined three different environments each one able to give a different feeling by simply taking advantage of few changes in the arrangement of the elements. Two rooms, of the same size, are characterized by a covering made by several cushions. In the first room, the walls and ceiling are covered with cushions, while the floor is covered by mirrors. In it, using the cushion bearing the *Water lilies* of Claude Monet, it was obtained an almost dreamlike environment. Plus, in the room were also placed six swings, made out of simple rope and a cushion on which is printed the *Oiseau de ciel* by René Magritte. On the contrary, in the other room the mirror are positioned up to the ceiling. There, by using 4 types of pillows reporting works of Vasilij Kandinskij, the result is a more oppressive environment, which was left empty. The third room is characterized by a double layer of cushions hanging from the ceiling, with height variable from three meters, to the ground. In there, thanks to the lowering of the cushions, two zones are defined: one characterized by a leaning sky, consisting of pillows bearing the art-work *Almond blossom* by Van Gogh, and the other one by an ascending floor. On that side, the users can admire a lookalike hill mate by cushions on which is printed the *Lily pond* by Monet. In this project the aim was to divert the user’s attention from the single object to bring it back to the work of art commercialized, and by doing so, letting the product lose some of its commercial value and regains a symbolic link with the original work of art. In conclusion, the entire project doesn’t want to be a critique of today’s art consumption, now inherent in our lifestyle, but instead tries to exploit those dynamics to define something new that brings back value to the artistic image.

As a demonstration of the diffusion of this type of attitude towards the Art, the volume *The History of Art* according to Instagram, the most commercial among the works, was selected to be published by the Florentine publishing house *CentroDi*. This research, reworked in graphics, has reached the publisher thanks to the Instagram profile [@the.history.of.art\\_today](#), revealing even more how the new social dynamics guide the world of culture. The book will be presented during the TESTO event, sponsored by Pitti Immagine, at the *Stazione Leopolda* in Florence between 10 and 13 June 2020.

# Artigianato e Design: un dualismo virtuoso

Luca Parodi

## Il punto di vista di Khaled El Mays in relazione con l'indagine degli addetti ai lavori

*«E se l'artigianato fosse al centro del design? Cosa succederebbe se il design non fosse solo al servizio dell'industria di massa, ma anche rivolto verso l'artigianato? E cosa succederebbe se in un mondo parallelo design e artigianato creassero un sodalizio, in cui l'input dell'artigianato nel progetto divenisse un contributo prezioso e dichiarato piuttosto che limitarsi alla banale esecuzione di rigide linee guida?»*

1. Cantiere Galli è un Interior Design Center situato nel cuore di Roma, uno spazio espositivo e di vendita dove la ricerca nel campo di tecniche e materiali all'avanguardia è a supporto delle idee dei professionisti del settore.

Questa la domanda esplicita posta da Khaled El Mays, designer libanese dallo stile contemporaneo e primitivo al contempo. Sperimentazione dei processi, ricerca dei materiali, massima libertà nello studio delle forme e nell'individuazione delle ispirazioni, abbinate ad un costante intreccio tra design e artigianato. Un modus operandi che ha dato vita anche all'ultima sua installazione realizzata nel cuore di Roma, presso Cantiere Galli<sup>1</sup>, all'interno del progetto Una stanza tutta per sé, curato da Domitilla Dardi. Il tema di questa nuova edizione è Ospiti desiderati e prevede un invito speciale ad una persona fisica che il progettista preannuncia nel titolo della sua opera: Welcome Mr Breuer. L'ospite illustre è quindi il maestro di origini ungheresi, esponente di spicco del Bauhaus e successivamente del Movimento Moderno, che viene immaginato mentre si muove nella stanza impressionato da questa inedita reinterpretazione in legno e rafia della sedia Wassily.

Angoli smussati, silhouette ammorbidite ed uno stile visionario che sposa culture e geografie differenti e si fa portatore di una forma di umanesimo incentrata sul valore delle mani e sulla contaminazione dei saperi. Le protagoniste della scena rappresentano una relazione virtuosa tra artigianato e design, sono 100% handmade e puntano i riflettori sul divenire sociale e artistico che oggi sa esprimere una nuova idea di artigiano, capace di collaborare, interpretare e progettare insieme ai designers. Un tema molto caldo, che negli ultimi anni ha abbracciato molteplici attività e manifestazioni nate con l'obiettivo di ibridare il design e i mestieri d'arte, facendo interloquire artigiani, progettisti e gallerie di design. In Italia è il 1995 quando Ugo La Pietra, architetto e designer, nonché storica figura di riferimento per le arti applicate, organizza alla Triennale di Milano il convegno "Fatto ad Arte", dedicato ad una overview sulla disciplina che

a livello internazionale viene definita craft e nel nostro paese non viene riconosciuta adeguatamente. Si tratta di un evento corposo, articolato in quattro giorni, che vede il coinvolgimento di studiosi e storici del design con l'obiettivo di porre l'attenzione sull'evoluzione della cultura del fare in Italia. Nasce in questa occasione l'esplorazione di un'area che non coincide con l'arte, è lontana dal disegno industriale e non può essere assimilata all'artigianato artistico di tradizione. Con il passare degli anni una scuola di giovani designer si avvicina a questo ambito tematico, la diffusione delle stampanti 3D incentiva l'autoproduzione e in Italia le diversità storiche, sociali e territoriali si rivelano un valore aggiunto (di importanza notevole) nel processo di recupero del saper fare. Si inserisce in questo solco la mostra-evento Homo Faber organizzata dalla Michelangelo Foundation for Creativity and Craftsmanship, andata in scena lo scorso anno alla Fondazione Giorgio Cini, nella meravigliosa cornice veneziana. Un viaggio condotto da una squadra di curatori d'eccezione, attraverso opere e installazioni uniche, realizzate dalle botteghe artigiane europee più affascinanti, con lo scopo di valorizzare e preservare i mestieri d'arte, rinforzandone i legami con il mondo del design contemporaneo. Ad un anno da quest'ultima importante vetrina dedicata al meglio del saper fare d'Europa e a 25 anni dallo storico incontro in Triennale, Ugo La Pietra e Alberto Cavalli, Direttore Generale della Fondazione Cologni, organizzano un convegno mirato ad indagare l'area disciplinare che riguarda l'artigianato artistico in Italia oggi. La giornata si articola in due momenti: la mattinata viene dedicata all'inquadramento dell'ambito disciplinare, mentre il pomeriggio prevede una discussione relativa al tema della formazione. Franco Cologni, ideatore e presidente dell'omonima Fondazione, apre i lavori ed auspica ad una presenza fisica e culturale di questa disciplina all'interno degli spazi della Triennale per contribuire all'accrescimento di un ruolo preciso del craft italiano. Successivamente si susseguono gli interventi teorici di Ugo la Pietra, Enzo Biffi Gentili e François Burkhardt, ai quale conseguono le testimonianze relative alla formazione all'interno di istituti e corsi di specializzazione: da Paolo Corelli della scuola del mosaico di Spilimbergo a Sergio Nannicola del Dipartimento di Arti Decorative dell'Accademia di Brera, dalla docente del Politecnico di Milano Alba Cappellieri all'esempio virtuoso della scuola internazionale di cucina italiana Alma, raccontato da Andrea Sinigaglia e poi anco-

ra Alessandro Masserdotti di OpenDot, interessante esempio di Fablab. Un intercalare di racconti ed esperienze, aneddoti e curiosità relativi ad un modo di operare aperto e innovativo, raccontato da Beppe Finessi, Anty Pansera e dalla designer Paola Navone. L'elemento principale che emerge dal confronto è la necessità di riappropriarsi di un settore teorico e pratico fondato su l'uso colto dei materiali, sullo sviluppo delle relazioni tattili e sulla valorizzazione delle abilità manuali che l'artigiano conserva gelosamente e gli permette di essere sempre il protagonista assoluto del proprio lavoro. Tracciando e annodando un nuovo sistema sconnesso dall'epoca industriale, può risultare interessante (e sagace) investire sulla relazione tra la società digitale e le manifatture d'eccellenza, forgiando un movimento culturale che dedichi maggior attenzione alle esigenze delle persone e le metta in connessione con l'ambiente e con il prossimo. «In un mondo dove le macchine causano quotidianamente l'eliminazione di posti di lavoro e l'intelligenza artificiale sta trasformando le nostre vite, diviene sempre più urgente riconoscere che il talento umano, unico e irripetibile, è in grado di generare equilibrio e bellezza». Queste le parole di Johann Rupert, fondatore insieme a Franco Cologni della Michelangelo Foundation for Creativity and Craftsmanship, organizzazione internazionale che celebra e preserva la maestria artigianale, rafforza il legame con il mondo del design e sostiene la realizzazione di oggetti di vera eccellenza. E se la domanda di Khaled El Mays è fondata, qual è questo design che pone l'artigianato al centro del suo essere e quali designer hanno gettato un ponte tra le discipline e stanno già operando in questa direzione?

### BIBLIOGRAFIA:

Da Empoli G. (2013), *Contro gli specialisti. La rivincita dell'umanesimo, Venezia: Marsilio Editori.*  
La Pietra U. (2018), *Fatto ad Arte. Né arte né design, Venezia: Marsilio Editori.*  
Liberink srls, Turon S. & Caution L. (a cura di) *Michelangelo Foundation for Creativity and Craftsmanship (2018), Homo Faber. Crafting a more human future, Venezia: Marsilio Editori.*  
Molinari L. (2018), *I giovani mettano le mani in pasta.*  
Mestieri d'Arte & Design, *semestrale n.17, 16-17.*  
Valenti A. (2019), *Lavorare (bene) con le mani: la faccia nascosta del design. Mugazine Design Prodotto Servizio Evento, 01, 26-31.*

## Design and Handicraft: a virtuous relationship

«And if craftsmanship was at the center of design? What would happen if design was not only at the service of mass industry, but also towards craftsmanship? And what would happen if in a parallel world design and craftsmanship created a partnership, in which the input of craftsmanship in the project would become a valuable and declared contribution rather than limiting itself to the banal execution of rigid guidelines?»

This is the question posed by Khaled El Mays, a Lebanese designer with a contemporary and primitive style. Process experimentation, materials research, a full freedom hunting shapes and in identifying inspirations, combined with a constant intertwining of design and craftsmanship. A *modus operandi* that also it can be found in his last installation realized in the center of Rome, at Cantiere Galli (1), a room all for himself, curated by Domitilla Dardi. The theme of this new edition is *Desired Guests* and includes a special invitation, Mr Breuer. The illustrious guest is therefore the master of Hungarian origins, a prominent exponent of the Bauhaus and later of the Modern Movement, which is imagined while moving into the room impressed by this new reinterpretation of the Wassily chair made by wood and raffia. Rounded corners, softened silhouettes and a visionary style that match different cultures and geographies focused on the value of the handmaking knowledge. The protagonists represent a virtuous relationship between craftsmanship and design, they are 100% handmade and move the spotlight on the social and artistic development that today express a new idea of artisan, able to collaborate, understand and design together with the designers.

A really hot topic of our last years has embraced multiple activities and events trying to join together design and art professions, starting a dialog between artisans, designers and design galleries. In 1995 in Italy Ugo La Pietra, architect and designer, as well as reference figure for the applied arts, organized the convention "Fatto ad Arte" at the Milan Triennale, focused on an overview of the internationally so called "craft", not enhanced enough in our country. It is a full-intense event, divided into four days, which involve masters and design historians aiming of increasing attention on the development of the "culture of making" in Italy. So they were exploring an area that didn't belong to art, industrial design and traditio-

nal artistic craftsmanship too. Over the years young designers approaches this thematic area, the spread of 3D printers encourages self-production and in Italy the historical, social and territorial differences reveal an added value in the recovery process of know-how. Homo Faber exhibition-event organized by the Michelangelo Foundation for Creativity and Craftsmanship, took place last year at the Giorgio Cini Foundation in the marvelous Venetian setting. A journey led by an exceptional curators team, through unique works and installations, created by the most fascinating European artisan workshops, with the aim of enhancing and preserving the art crafts, improving their links with the contemporary design.

A year after this important showcase dedicated to the best of European know-how and 25 years after the historic meeting at the Triennale, Ugo La Pietra and Alberto Cavalli, General Manager of the Cologni Foundation, organize a conference aiming to investigating the disciplinary area which concerns artistic craftsmanship in Italy today.

The event day its been splitted into two parts: the morning for the framing the disciplinary field, while in the afternoon there is a discussion about the subject of training. Franco Cologni, creator and president of his homonymous Foundation, opens the speches, asking for a physical and cultural presence of this discipline within the spaces of the Triennale to contribute to the development of the Italian craft. Next the theoretical interventions of Ugo la Pietra, Enzo Biffi Gentili and François Burkhardt, followed by speches about institutes and specialization courses training: from Paolo Corelli of the Spilimbergo mosaic school to Sergio Nannicola of the Department of Decorative Arts of the Academy of Brera, from the professor of the Politecnico of Milan Alba Cappellieri to the virtuous example of the international school of Italian cuisine Alma, told by Andrea Sinigaglia and then again Alessandro Masserdotti of OpenDot, an interesting example of Fablab. A mix of stories and experiences, anecdotes and curiosities related to an open and innovative way of working, told by Beppe Finessi, Anty Pansera and designer Paola Navone. The most important topic that came out from the comparison is the need to reappropriate of a theoretical and practical sector based on the use of materials, the development of tactile expirience and the enhancement of the manual craftsman skills that he jealously preserves, allowing to him to be

always the protagonist of his work. Building up a new system disconnected from the industrial era, may be interesting to invest in the relationship between the digital society and the excellent handcrafting, starting a cultural movement that cares attention to people's needs and connects them with the environment and with others.

«In a world where machines cause daily fired people and artificial intelligence is transforming our lives, it becomes increasingly urgent to recognize the unique and unrepeatable human talent is able to generate balance and beauty». These are the words of Johann Rupert, founder with Franco Cologni of the Michelangelo Foundation for Creativity and Craftsmanship, an international organization that celebrates and preserves craftsmanship, improve the link with the design world and supports the creation of true objects of excellence.

If the Khaled El Mays question has any sense, which design is this design that raises craftsmanship as the center of its being? Which designer stars links between the disciplines and are already working on this way?

1- Cantiere Galli is an Interior Design Center located in the center of Rome, an exhibition and sales space where research in the field of cutting-edge techniques and materials is to support the ideas of professionals in the sector.

# -actions

**Eventi, partecipazioni, workshop**

Events, participation, workshops

**p.80 Super elastic mind. Ovvero l'ecologia dei materiali e la progettazione generativa** (saggio)  
*Alessandro Valenti*

**p.86 Dal bicchiere al museo** (tesi)  
*Andrea Lovotti, Claudia Moreschi, Martina Bottaro*

**p.96 Ancora sul felice "incontro" tra arte e design** (microstoria)  
*Enrica Bistagnino*

**p.104 Giocare e guardare** (saggio)  
*Manuel Gausa*

# Super elastic mind. Ovvero l'ecologia dei materiali e la progettazione generativa

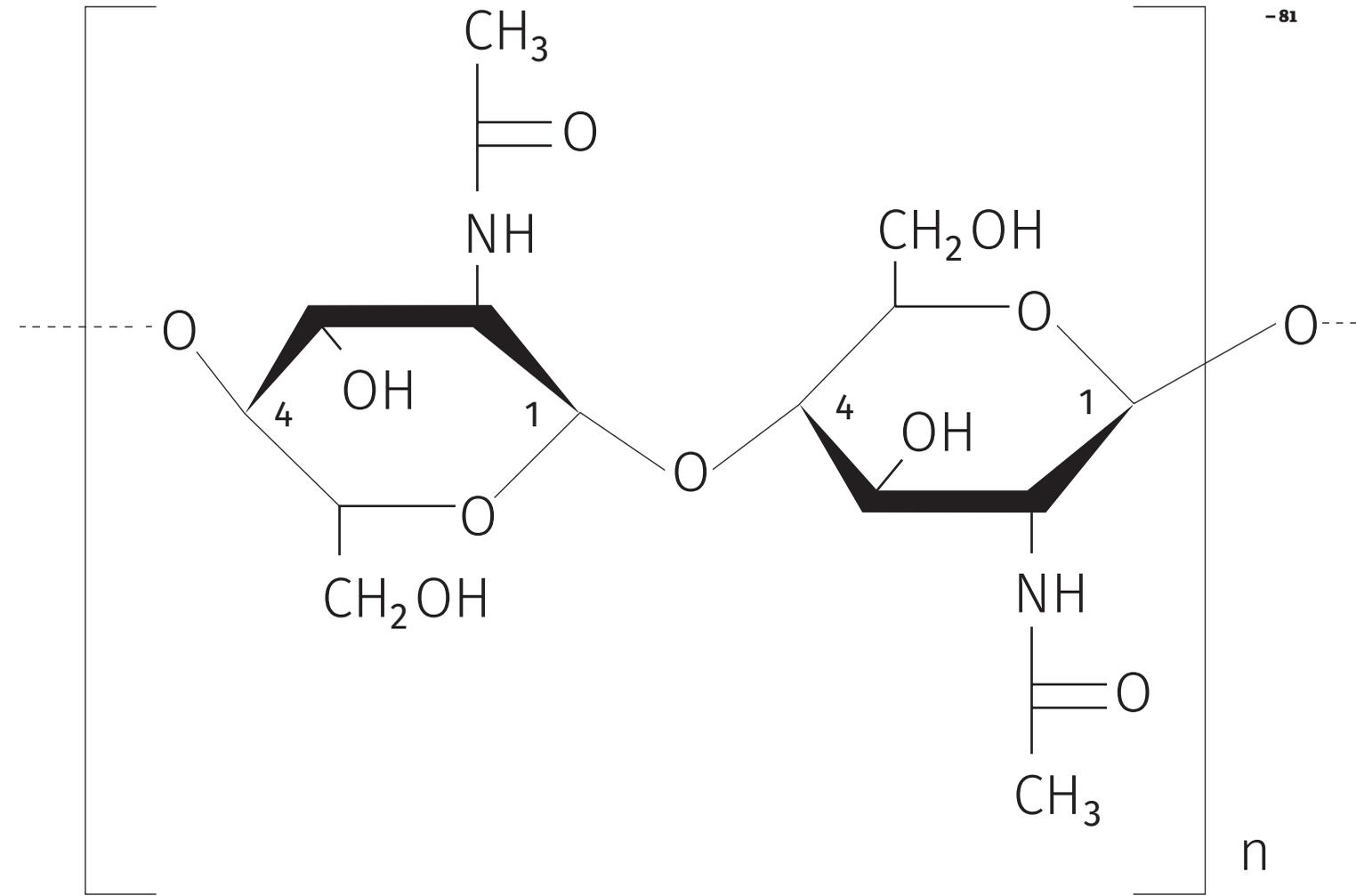
Alessandro Valenti

Design e Scienza sono due saperi sempre più intrecciati. La promettente relazione è sotto gli occhi di tutti e quella che, a qualcuno, potrebbe sembrare un'inaudita congiunzione è stata più che sdoganata da mostre promosse da istituzioni considerate main stream come il Museo d'Arte Moderna di New York che nel 2008, sotto l'egida di Paola Antonelli, Senior Curator del Dipartimento di Architettura e Design, ha presentato al grande pubblico lo show *Design and the Elastic Mind*, punto di non ritorno in cui si è ufficialmente e mediaticamente sancita la relazione tra disegno industriale, progresso scientifico e prodezze ingegneristiche, nonché la necessità di ripensare concetti/rapporti ormai acquisiti, come quelli di/con spazio, tempo, informazione e individualità.

In scena: i mutati rapporti tra designer, ingegneri, artisti, scienziati. La mostra, a suo modo rivoluzionaria, ideata per mettere in scena the way we will live the day after tomorrow, comprendeva esempi, che spaziavano dalla scala dell'atomo a quella della città passando attraverso oggetti e arredi super efficienti ma adattabili, accomunati da una fede incrollabile nei poteri di trasformazione della scienza e della tecnologia (dalla nanofisica alla bioingegneria). Impossibile non ricordare prototipi divenuti iconici come la Bone Chair di Joris Laarman, creata con un software capace di imitare la formazione dello scheletro umano, realizzata con un tool sviluppato ad hoc da General Motors. Proprio come nelle ossa umane, la sedia era rinforzata nei punti di maggior

stress attraverso una trama in grado di scaricare al meglio i carichi pur conservando una struttura reticolare leggera, con l'alluminio come materiale principale.

Gli esempi che si potrebbero citare sono molti e vanno da The Honeycomb Vase di Tomas Gabzdil Libertiny, un vaso realizzato sull'idea di prototipazione lenta impiegando 40.000 api che ne utilizzano la forma come una vera e propria impalcatura, fino al progetto Rules of Six di Benjamin Aranda e Chris Lasch, basato su algoritmi che danno vita ad architetture organiche che imitano i modelli di crescita delle nanostrutture microscopiche. Il filo rosso, in grado di intrecciare i progetti esposti, era da una parte la capacità di adattamento dell'uomo all'ambiente e dall'altra la creatività nel rielaborare lo stesso in funzione dei nuovi sogni e bisogni, consapevoli del ruolo sempre più sfidante delle rivoluzioni scientifiche e tecnologiche. Fondamentale, in questo processo, l'elasticità della mente umana, intesa come capacità di sopportare e supportare il cambiamento accelerato e multidimensionale del XXI secolo, con il design come elemento di mediazione e stimolo sociale in grado di fornire strumenti atti a rappresentare le ricerche di laboratorio e tradurle in oggetti utili. Un design "altro", concepito non solo da designer, ma anche da scienziati e da artisti, tutti accomunati da un obiettivo, come si legge nella prefazione del catalogo: "facilitare passaggi rapidi e innocui dal veloce al lento, dal virtuale al fisico, dal cerebrale al sensuale, dall'automatico al manuale, dal dinamico allo statico, dalla massa alla nicchia, dal globale al locale



▲ La chitina, il più abbondante biopolimero presente in natura  
Chitin, the most abundant biopolymer present in nature

1. Cfr. Antonelli P. (a cura di), 2008, *Design and the Elastic Mind*, Museum of Modern Art, New York
2. Rawsthorn A. 2018, *Design as an Attitude*, jrp editions, Zurigo

dall'organico all'inorganico, dal privato al condiviso"<sup>1</sup>. Del resto, come espresso anche da Alice Rawsthorn nella quarta di copertina di *Design as an Attitude*, "una nuova generazione di designer sta utilizzando strumenti digitali per perseguire i propri obiettivi sociali, politici ed ecologici operando in modo indipendente. Così facendo, stanno liberando il design dal suo ruolo commerciale nell'era industriale e lo stanno ridefinendo come disciplina di intraprendenza, istinto e ingegno"<sup>2</sup>. A quasi 12 anni da quella mostra, il 22 febbraio 2020, sempre il MoMA, inaugurerà una monografica dedicata all'opera di Neri Oxman, classe 1976, di professione architetto, designer e inventore che, dopo una prima iscrizione alla facoltà di medicina, ha studiato architettura tra Gerusalemme e Londra, fino

a intraprendere nel 2005 un PhD al MIT di Boston con una tesi sul design consapevole dei materiali. Material Ecology, questo è il nome dell'esposizione, metterà in scena otto progetti che illustrano l'evoluzione della ricerca, nonché l'innovazione delle sperimentazioni condotte dalla designer di origini israeliane nel corso dei suoi 15 anni di carriera.

Il termine è stato coniato dalla Oxman - che è anche professore di arti e scienze dei media al MIT Media Lab dove ha fondato e dirige The Mediated Matter Group - per spiegare il processo da lei messo a punto che riunisce scienza dei materiali, tecnologie di fabbricazione digitale e progettazione organica per produrre tecniche e oggetti informati dalla saggezza strutturale, sistemica ed estetica della natura. Si tratta di una sperimentazione apripista, capace di generare idee, materiali, oggetti, edifici e processi costruttivi basati su collaborazioni interdisciplinari e interspecie. Integrando la generazione di forme computazionali con la ricerca approfondita dei fenomeni e dei comportamenti naturali, l'ecologia dei materiali opera all'intersezione tra biologia, ingegneria, scienza dei materiali e informatica. Cresciuta "tra natura e cultura", Oxman concepisce l'ambiente come un organismo vivo e in continua evoluzione e promuove teorie e pratiche in cui gli elementi viventi, ad esempio i batteri, sono inseriti all'interno dei processi di fabbricazione. La natura, per lei, è una risorsa geologica, e come tale va editata e cucita come materia biologica. A questo proposito, il suo TED Talk del 2015 sul design, Design at the Intersection of Technology and Biology, e altri suoi scritti hanno fatto scuola, introducendo una visione olistica - in cui il design è inteso come una delle scienze della vita - che vuole rappresentare un'alternativa alla cultura dell'assemblaggio di componenti con funzioni distinte tipica del disegno industriale e della produzione di massa. Ma perché proprio adesso?

Oggi, per la prima volta, si sta verificando la confluenza di 4 campi che stanno fornendo ai designer strumenti nuovissimi mai utilizzati prima: il design computazionale, che consente di creare forme complesse partendo da semplici formule; la produzione additiva (o produzione per strati), che permette di produrre parti aggiungendo materia anziché toglierla; l'ingegneria dei materiali, che studia il comportamento di questi in alta definizione e la biologia sintetica, che rende possibile dare vita a nuove funzionalità biologiche agendo sul DNA. All'intersezione tra questi 4 campi, utilizzando strumenti analitici e sintetici ad altissima risoluzione, opera il team di Oxman progettando, in qualsiasi scala, oggetti,

prodotti, strutture e strumenti, abbigliamento compreso: vestiti che incorporano materia vivente per viaggi interplanetari (colture batteriche fluide), ottenuti attraverso la biologia sintetica. Sì, perché con questa metodologia è possibile creare oggetti non solo adattabili al corpo umano ma anche alla struttura fisiologica dei nostri tessuti. In pratica si cerca di trovare soluzioni efficienti che possono essere osservate dalla natura. C'è un altro aspetto che merita di essere annoverato: gli oggetti creati da Oxman sono biodegradabili. Messi in mare creano nutrimento per le specie marine, piantati nel suolo aiutano a fare crescere le specie vegetali. È un aspetto importante, soprattutto se ricondotto alla frase di Roland Barthes citata proprio da Rawsthorn: "l'essenza di un oggetto ha qualcosa a che fare con il modo in cui si trasforma in spazzatura"<sup>3</sup>. Fatto che pone l'accento, per esempio, sul problema della produzione della plastica in un mondo che ne è letteralmente ricoperto, alla luce di ricerche e sperimentazioni che utilizzano polimeri organici come la chitina e che dimostrano - facendo con meno - l'esistenza di alternative possibili utilizzabili dalla scala dell'architettura a quella del design. Si tratta di una vera e propria emergenza. Scrive Paola Antonelli nel suo saggio di apertura del catalogo della mostra Broken Nature: Design Takes on Human Survival<sup>4</sup>: "Urge un risveglio alla realtà, e urge uno sforzo comune per riparare non solo i legami, ma anche la nostra visione della posizione dell'essere umano nell'universo. Il design è uno strumento di riparazione fondamentale. Abbracciando tutte le grandezze, le applicazioni e le dimensioni, dall'architettura e l'urbanistica alle interfacce e a i video giochi, è una delle attività umane più cariche di conseguenze"<sup>5</sup>.

**3.**  
Ivi, p. 51

**4.**  
La sopracitata mostra è stata curata da Paola Antonelli per la XII Triennale di Milano. Per l'esposizione Neri Oxman e The Mediated Matter Group sono stati invitati a produrre un'installazione dal titolo Totems che indaga la capacità del design contemporaneo di sintetizzare la melamina e di programmare l'interazione a diverse scale e in diverse specie.

**5.**  
Broken Nature, in Antonelli P., Tannir A., 2019, Broken Nature. XXII Triennale di Milano, Electa, Milano p. 17

In questo quadro va inserito l'approccio di Oxman, che intrecciando saperi studia la configurazione della corteccia delle betulle, le caratteristiche del guscio dei crostacei, il comportamento dei bachi da seta, la fisionomia della melanina, il flusso del respiro umano, per generare nuovi processi di progettazione e produzione che, presto, potrebbero essere a disposizione di tutti gli architetti e i designer. Sebbene ciascun progetto, frutto di ricerche specifiche, sia a suo modo innovativo, inserito nel gruppo costituisce, rispetto al mondo che ci circonda, una nuova filosofia del progettare e del fare (ma anche del disfare). Gli oggetti e le strutture sono tutti progettati con la logica della crescita, motivo per cui non è necessario alcun montaggio. Come esempio citiamo quello che probabilmente sarà il fulcro della mostra del MoMA: il Silk Pavilion II, un'opera site-specific che prosegue la ricerca di Oxman intorno al rapporto tra produzione digitale e biologica, indagato alla scala architettonica e a quella industriale, iniziata nel 2013 facendo filare seta biologica su una seta filata da un robot. Sfruttando il comportamento ingegneristico dei bachi da seta che generano i bozzoli in diverse condizioni di luce, temperatura e spazio, è stata realizzata un'installazione vivente capace di ricreare la geometria di una cupola geodetica utilizzando un algoritmo e 6.500 bachi da seta posizionati sul bordo inferiore della struttura fabbricata roboticamente, incaricati di riempire le lacune. "La variazione di densità complessiva finale è stata prodotta dallo stesso baco da seta che è stato utilizzato quasi come una stampante biologica per generare una struttura secondaria. Superato lo stato di pupa, i bachi da seta sono stati rimossi. Le falene uscite dai bozzoli avrebbero potuto produrre un milione e mezzo di uova con cui si sarebbero potuti costruire altri duecentocinquanta padiglioni<sup>6</sup>". Sette anni dopo, Oxman, attingendo sempre dall'osservazione del comportamento di questi insetti, mostra come il baco da seta possa agire non solo come operaio edile, ma anche come architetto. È l'ultima frontiera del design: infondere vita negli oggetti che ci circondano per creare un'ecologia bimateriale. È la nuova era della creazione che ci sta portando da un design ispirato dalla natura - chi non ricorda la bottiglia dell'acqua minerale Ty Nant progettata da Ross Lovegrove nel 2000? - a una natura ispirata dal design.

**6.**  
Antonelli P., Tannir A., 2019, cit., p. 170

## Super elastic mind

Design and Science: two increasingly interconnected disciplines. With the promising relationship now in plain sight, what may seem an unprecedented pair to some has recently found itself liberated through exhibits curated by mainstream institutions. Just take New York’s Museum of Modern Art, which in 2008, under the guidance of Paola Antonelli, Senior Curator of the Department of Architecture and Design, presented Design and the Elastic Mind to a rapt audience. The showing came as a point of no return, officially sanctioning the relationship between industrial design, scientific progress, and engineering feats, not to mention the need to rethink previously acquired concepts and relationships like those with/between space, time, information, and individuality. Placed center stage then, are the mutated relationships between designers, engineers, artists, and scientists.

The exhibit, revolutionary in its own right, tackled the way we will live the day after tomorrow, encompassing examples that span from the atomic scale to that of the city, passing between objects and furnishings that are both efficient and adaptable, associated by an unbreakable faith in the powers of transformation through science and technology (from nanophysics to bioengineering). Iconic pieces like Joris Laarman’s Bone Chair come to mind, created with a software imitating the formation of a human skeleton and realized with a tool specially developed by General Motors. Just like a real human body, the chair was reinforced at its greatest stress points with a network capable of bearing the overall load, while still maintaining a light reticular structure in aluminum. Meanwhile, Tomas Gabzdil Libertiny’s Honeycomb Vase was realized on the base of slow prototyping with 40,000 bees using the form as a framework, while Benjamin Aranda and Chris Lasch’s Rules of Six relied on algorithms to give life to organic architectures imitating the growth models of microscopic nanostructures. The red thread weaving pieces together came not only in the form of mankind’s penchant for adaption, but also in the creativity of elaborating on new dreams and needs, aware of the increasingly challenging role of the scientific and technological revolutions. In this process, elasticity of the human mind is fundamental, understood as the ability to endure and support the accelerated and multidimensional changes of the 21st century. It’s here that design becomes an element of mediation and social stimulation, capable of providing tools to represent lab studies and translating them into useful objects. A “different” kind of design then, is conceived not only by designers, but also scientists and artists, united together under a single objective to facilitate the expedient and innocuous passage from the

fast to the slow, the virtual to the physical, the cerebral to the sensual, the automatic to the manual, the dynamic to the static, the mass to the niche, the global to the local, the organic to the inorganic, and the private to the shared<sup>1</sup>. It is, after all, just as Alice Rawsthorn wrote on the back cover of Design as an Attitude: “a new generation of designers are using digital tools to pursue their social, political, and ecological goals by operating independently. In so doing, they are liberating design from its commercial role in the industrial age, and redefining it as a deiscipline of resourcefulness instinct and ingenuity<sup>2</sup>”. Nearly 12 years after the exhibit, on February 22, 2020, MoMA will welcome a monographic exhibit dedicated to the work of architect, designer, and inventor, Neri Oxman. After 2 years of studying medicine, the young creative switched gears, pursuing instead a degree in architecture between Jerusalem and London, eventually earning a PhD in 2005 at Boston’s MIT with a thesis on material-conscious design. Her exhibit, Material Ecology, will explore eight projects illustrating the evolution of research in the field, along with the innovative experimentation conducted by the Israeli designer throughout her 15 year career. Coined by Oxman — professor of arts and media sciences at the MIT Media Lab, where she acts as founder and director of The Mediated Matter Group — the term explains the process she personally developed reuniting materials science, technologies for digital fabrication, and organic design to produce techniques and objects informed by the structural, systemic, and aesthetic knowledge of nature. The trailblazing experiment generates ideas, materials, objects, buildings, and constructive processes based on interdisciplinary and interspecies collaborations. Integrating the generation of computational forms with an in-depth study on phenomena and natural behavior, the ecology of materials operates at the intersection between biology, engineering, materials science, and computer science.

Raised “between nature and culture”, Oxman conceives of the environment as a living organism in continuous evolution, promoting theories and practices in which living elements like bacteria are integrated within the fabrication process. For her, nature is a geological resource, and as such, can be modified and sewn together like biological material. To this regard, her TED Talk in 2015, Design at the Intersection of Technology and Biology, along with various other publications, has paved the road for future advancements, introducing a holistic vision of design as a life science that aims to represent an alternative to the culture of assembled components typical of industrial design and mass production.

But why now? Today, for the first time, a confluence of 4 fields is providing designers with new, never-before used tools: computational design, which allows for the creation of complex forms beginning with simple formulas; additive production (or production by layers), which allows for the production of parts by adding materials rather than removing them; the engineering of materials, which studies their behavior in high-definition; and synthetic biology, which allows for new biological functions by acting on DNA. At the intersection of these 4 fields using high-resolution analytic and synthetic tools is Oxman’s creative team, designing objects, products, structures, tools, and even clothing — garments for interplanetary travels that incorporate living material (fluid bacterial cultures) with the help of synthetic biology. With this methodology, it’s possible to create objects adaptable not only to the human body, but also to the physiological structure of our tissues. Essentially, the practice aims to uncover efficient solutions by observing nature. But there’s also another element to Oxman’s objects: they’re all biodegradable. When placed in the sea, they create nutrients for marine species, and when laid in the soil, they help to grow plants. It’s an important step in the process, especially when traced back to a phrase from Roland Barthes quoted by Rawsthorn: “The essence of an object has something to do with the way it turns into trash<sup>3</sup>”. It’s a fact that places emphasis, for example, on the problem of excessive plastic production in light of research and experimentation using organic polymers like chitin to demonstrate — with less — the existence of alternative possibilities from architecture to design.

It’s an emergency, and one that Antonelli addressed in Broken Nature: Design Takes on Human Survival<sup>4</sup>. “Throughout the showing, the curator called for an awakening and a communal effort to repair not only our bonds, but also our view of humankind’s position within the universe. Design, she claims, is a fundamental tool in doing so. Embracing all scales, applications, and dimensions, from architecture to urbanism and interfaces of video games, it’s one of the most impactful human activities<sup>5</sup>”. Oxman’s approach can also be placed within this frame, weaving disciplines to study the configuration of birch bark, the characteristics of a crustacean’s shell, the behavior of a silkworm, the physiognomy of melanin, and the flow of human breath to generate new processes of design and production that could soon be available to architects and designers. And although each project — the culmination of a specific study — is innovative on its own, when considered

within the group, they present a new philosophy of designing and making (but also destroying). Objects and structures are all designed under the logic of growth, not construction. A prime example can be seen in what will likely become the heart of the MoMA exhibit: Silk Pavilion II, a site-specific piece that follows Oxman’s research concerning the relationship between digital and biological fabrication on both product and architectural scales, beginning back in 2013 when organic silk was spun onto that spun by a robot. Exploiting the engineering behavior of the silkworms, who generate cocoons in diverse light, temperature, and spatial conditions, a living installation recreated a geodesic dome with the help of an algorithm and 6,500 silkworms positioned on the bottom rim of a robotically fabricated structure responsible for filling the gaps. “Overall density variation was informed by the silkworm itself deployed as a biological printer in the creation of a secondary structure. Following their pupation stage, the silkworms were removed. Resulting moths can produce 1.5 million eggs with the potential of constructing up to 250 additional pavilions<sup>6</sup>”. Seven years later, Oxman, drawing on the observations and behaviors of these insects, reveals how the silkworm acts not only as a builder, but also as an architect. Breathing life into the objects that surround us to create a bi-materialistic ecology, we face the latest frontier of design: a new era of creation that leads us from design inspired by nature — who could forget the Ty Nant water bottle designed by Ross Lovegrove in 2000? — to nature inspired by design.

1-Cfr. Antonelli P. (a cura di), 2008, Design and the Elastic Mind, Museum of Modern Art, New York

2-Rawsthorn A., 2018, Design as an Attitude, jrp editions, Zurigo 3-Ivi, p. 51

4-4-The aforementioned exhibition was curated by Paola Antonelli for the XII Milan Triennale. For the exhibition, Neri Oxman and The Mediated Matter Group were invited to produce an installation entitled Totems which investigates the ability of contemporary design to synthesize melanin and to program its interaction at different scales and in different species.

5-Broken Nature, in Antonelli P., Tannir A., 2019, Broken Nature. XXII Triennale di Milano, Electa, Milano p. 17

6-Antonelli P., Tannir A., 2019, cit., p. 170

# Dal bicchiere

# al museo

## Nuove prospettive per il design

In un'epoca dove tutto è veloce, dove i social network hanno influenzato la nostra quotidianità, dove sappiamo di essere visti per poche frazioni di secondi, non ci aspettiamo oggetti che funzionino o durino nel tempo, ma che sappiano catturare la nostra attenzione. Si passa così che dalla comparsa di un desiderio alla sua realizzazione non passino neanche ventiquattr'ore (Amazon Prime), portando alla perdita di quello che per la Campari ha rappresentato, in un noto spot pubblicitario, "l'attesa del piacere è essa stessa il piacere". Probabilmente, proprio per andare contro a questa velocità, il design si è fermato a riflettere, investendo nuovamente sull'emozione delle cose, non soltanto utilizzando il senso della vista, ma anche quello del tatto e dell'olfatto; andando così di fatto a riscoprire antichi mestieri, quasi dimenticati, ma desiderosi di rinascere. Stiamo parlando dell'artigianato, la base del lavoro dell'uomo, dove le mani per secoli hanno saputo plasmare ogni tipo di materia, creando oggetti carichi di sentimento e sapere. Sotto questo principio il design si è ricongiunto all'artigianato, quasi come un nonno e un nipote seduti su di una panchina a raccontarsi le differenze tra le loro generazioni. Ma il design non si è fermato qui, sta sconfinando in diversi ambiti, cercando il più possibile di darsi un nuovo volto creando nuove discipline.

Sulla base di questo nasce la tesi "Dal bicchiere al museo", una tesi rivolta alla riscoperta di una regione; dei suoi saperi, valori, sentimenti e bellezze, la base di ciò che costituisce una società.

**Titolo:** Dal bicchiere al museo:  
Nuove prospettive per il design  
**Realizzato da:** Andrea Lovotti,  
Martina Bottaro, Claudia  
Moreschi  
**Relatore:** Raffaella Fagnoni

**Correlatore:** Alessandro Valenti  
**A.A:** 2017/2018  
**Ambito:** Prodotto, Comunicazio-  
ne, Grafica, Evento

**Biografia:** Andrea Lovotti, pie-  
montese, ama mettersi in gioco,  
sperimentando nuovi ambiti  
dove imparare e farsi conoscere.  
Martina Bottaro, si è laureata  
nel 2019 in Design del Prodotto e

dell'Evento con 110/110 con Lode,  
presso il dAD di Genova. Claudia  
Moreschi, amante della fotogra-  
fia, lavora nella grafica con uno  
spiccato interesse per l'exhibit  
design.

Plissé; Bottaro,  
Lovotti, Moreschi;  
artigiano Costantino  
Bormioli; Collezione  
di vasi, realizzati in  
vetro borosilicato  
soffiato a lume;  
ph C. Moreschi  
Plissé; Bottaro,  
Lovotti, Moreschi;  
craftsman Costantino  
Bormioli; Collection  
of vases, made of  
lampwork borosilica-  
te glass;  
ph C. Moreschi



▲ Fase di lavorazione per la realizzazione della parte inferiore del bicchiere Caleido; artigiano Costantino Bormioli; ph C. Moreschi  
Working phase for the realization of the lower part of the Caleido glass; craftsman Costantino Bormioli; ph C. Moreschi

Si può affermare che questa tesi sia fondata su collaborazioni, intrecci, nodi, come una grande catena, dove ogni singolo anello è fondamentale per la buona resistenza di essa. La prima collaborazione è nata durante l'evento Protési, a Maggio 2018, all'interno del Dipartimento Architettura e Design. Un progetto di discussione delle possibili relazioni tra l'Università e il mondo del lavoro, degli sbocchi e delle prospettive future della professione del designer, andando a presentare le tesi della Laurea Magistrale in Design del Prodotto e dell'Evento appena concluse. Qui nasce il rapporto con Cicno, giovane realtà imprenditoriale che vuole affermare il ruolo dei designer in collaborazione con le piccole imprese artigiane liguri. Dal bicchiere al museo comincia con una ricerca nel campo dell'oggettistica, scoprendo nella regione Liguria realtà artigianali nascoste e poco conosciute; trovandole ad Altare, piccolo borgo nell'entroterra Savonese. Qui per secoli sono stati commissionati prodotti in vetro soffiato per uso, prima domestico e successivamente per quello chimico-farmaceutico. Diversamente da Murano questo borgo è praticamente sconosciuto, anche dai liguri stessi e per questo motivo tre giovani designer hanno deciso di stringere una collaborazione con una bottega del luogo per dare vita ad una nuova collezione di prodotti artigianali "di design". Da una fiamma direzionale, formata da una miscela di gas e ossigeno, e dal suo incontro con una bacchetta di vetro borosilicato, prendono vita Caleido e Plissé; due collezioni nate dalla stretta di mano tra l'efficienza e la dimensione emotiva.

Caleido è una collezione da tavola composta da bicchieri e brocca, realizzati in vetro borosilicato soffiato a lume, è leggera ed elegante; se guardiamo il mondo attraverso il bicchiere lo vediamo distorto, come se ci rapisse trasportandoci in un universo parallelo. I bicchieri si caratterizzano per la presenza di piccoli ed eleganti tocchi di colore sul piedistallo abbinati alla parte superiore. Sono due cupole che si uniscono per dare vita ad un calice che possa essere utilizzato sia per l'acqua che per il vino.

Plissé, invece, è una collezione di vasi realizzati in vetro borosilicato con lavorazione a lume. Elegante come una dama all'interno del suo abito dove la gonna sinuosa viene accarezzata dal vento. I vasi sono caratterizzati dall'insieme di due tipologie di vetri, uno colorato e uno rigato, inoltre il loro design permette di utilizzarli sia come candelabro che come vaso, il tutto semplicemente capovolgendoli. Queste due collezioni hanno permesso all'artigiano Costantino Bormioli di sperimentare, un lusso che ormai gli artigiani non si possono più permettere, ma che nella storia ha sempre consentito di creare meraviglie senza tempo.

Il compito di questa tesi non termina qui, perché una volta conosciute queste piccole realtà artigianali era il momento di mostrarle a tutti nel migliore dei modi, andando ad intercettare anche un'altra grande qualità della Liguria; il fascino senza tempo dei suoi palazzi e dei suoi beni storici ed artistici. Così, prodotti provenienti da tutta la Regione sono approdati tra le stanze dei Balbi e Durazzo all'interno del Museo di Palazzo Reale a Genova. Inserirsi in un ambiente che possiede già un allestimento permanente aveva bisogno di uno studio accurato su come procedere, ma soprattutto su come rispettare e far dialogare epoche differenti; questo è stato possibile collaborando, il museo ha messo a disposizione tutte le sue migliori figure professionali: Luca Leoncini (Direttore delle collezioni), Laura Cattoni (ufficio mostre), Simone Frangioni (ufficio documentazione storica ed archivio) e Anna Manzitti (funzionario promozione e comunicazione). Sono state selezionate figure professionali diverse fra loro, ma che condividono l'amore per questa Regione e per le sue tradizioni. Aziende artigianali e storiche (Tessitura DeMartini di Lorsica e i Fratelli Levaggi di Chiavari), aziende a metà strada tra il design e la tradizione (Giobagnara e Officina-nove), Cicno e Artigiani in Liguria. E affidandoci a partners come Regione Liguria, Comune di Genova, Municipio I Genova Centro-Est, Genova More Than This, Università degli Studi di Genova, Dipartimento Architettura e Design, Condiviso, ADI Liguria e Ordine degli architetti.

Questi intrecci hanno portato alla nascita di [in•cón•tra] una mostra destinata al contatto tra antico e moderno design manifatturiero, non come rivali, ma come se tra di loro non ci fossero secoli a separarli, perché il bello non ha età, preconcetti e limiti. Tre giornate (1-2-3 Marzo 2019) dove i visitatori hanno potuto perdersi in uno spazio tempo, divertendosi a scovare oggetti moderni mimetizzati con gli arredi preesistenti. Circa 2000 persone sono tornate a casa guardando in maniera diversa ciò che li circonda.



► Grafica promozionale dell'evento Incontra, caratterizzata dal contrasto dei due colori principali della mostra, blu savoya e fucsia; ph C. Moreschi  
Promotional graphics of the Meet event, characterized by the contrast of the two main colors of the exhibition, Savoy blue and fuchsia; ph C. Moreschi

▼ Caleido; Bottaro, Lovotti, Moreschi; artigiano C. Bormioli; stylist E. Repetto; Collezione da tavola in vetro borosilicato soffiato a lume; ph R. Delfanti  
Caleido; Bottaro, Lovotti, Moreschi; craftsman C. Bormioli; stylist E. Repetto; Table collection in borosilicate lamp-blown glass; ph R. Delfanti



Dal bicchiere al museo ha aperto nuove collaborazioni, il Museo di Palazzo Reale ha deciso di continuare a lavorare con il Dipartimento Architettura e Design, dando la possibilità a nuovi studenti di sperimentare con loro, mettendosi in gioco, per aprire di più le porte al design, capendo che non si tratta di una parola astratta, ma di ciò che è radicato nella nostra cultura. Per quando riguarda Incontra continuerà la sua avventura all'interno delle sale del museo, il Direttore Luca Leoncini e i suoi collaboratori sono rimasti entusiasti del risultato ottenuto, decidendo di realizzare una seconda edizione. In generale questa tesi ha cavalcato l'onda di un movimento che punta alla valorizzazione del territorio, facendo riscoprire e apprezzare tutte le bellezze che possiede, nascoste in stretti vicoli o in piccoli borghi. Siamo convinti che una volta rotto un vaso si possa rimettere insieme, ma che il suo contenuto, seppur in piccola parte, ormai è disperso e quindi in grado di trovare nuovi canali per farsi conoscere.



▲ Dettaglio Galleria degli Specchi, Museo di Palazzo Reale, evoluzione sedia Chiavarina; ph C. Moreschi  
Detail Gallery of Mirrors, Palazzo Reale Museum, evolution of the Chiavarina chair; ph C. Moreschi

▼ Sala del Veronese, Museo di Palazzo Reale, allestimento interno, contrasto tra arredi della collezione museale e arredi contemporanei, ph C. Moreschi  
Sala del Veronese, Museo di Palazzo Reale, interior construction, contrast between the furniture in the museum collection and contemporary furnishings ph C. Moreschi

#### BIBLIOGRAFIA:

Alessi, C. (2018). *Le caffettiere dei miei bisnonni. La fine delle icone nel design italiano*. Milano: Utet  
Falcinelli, R. (2014). *Critica portatile al visual design. Da Gutenberg ai social network*. Torino: Einaudi  
Maldonado, T. (2010). *Arte e artefatti*. Milano: Feltrinelli  
Munari, B. (1971). *Artista e designer*. Bari: Universale Laterza  
Vannicola, C. (2017). *La prosev strategy. Il design del prodotto, servizio, evento*. Firenze: Forma edizioni



## From the glass to the museum

In an age where everything is fast, where social networks have influenced our daily lives, where we know we are seen for a few fractions of seconds, we do not expect objects that work or last, but that capture our attention. So we pass from the appearance of a desire to its realization that not even twenty-four hours pass (Amazon Prime), leading to the loss of what Campari has represented, in a well-known advertising spot, “the expectation of pleasure is the pleasure itself”. Probably, just to go against this speed, design has stopped to think, investing again in the emotion of things, not only by using the sense of sight, but also that of touch and smell; as a direct consequence we are witnessing to a rediscovery of ancient crafts, almost forgotten, but eager to a new life. We are talking about craftsmanship, the basis of human work, where hands have been able to shape every kind of material for centuries, creating objects full of sentiment and knowledge. Under this principle, design has been reunited with craftsmanship, almost like a grandfather and a nephew sitting on a bench to tell each other the differences between their generations. But design has not stopped there, it is trespassing in different areas, trying as much as possible to get a new look with the creation of new disciplines.

Based on this, the thesis “From the glass to the museum” is born, aimed at the rediscovery of a region, of his knowledge, values, feelings and beauties, the basis of what constitutes a society.

It can be said that this thesis is based on collaborations, plots, nodes, like a big chain, where every single link is fundamental for its good resistance. The first collaboration was born during the Protési event, in May 2018, within the Department of Architecture and Design. A project to discussing the possible relationships between the University and the world of work, outlets and future perspectives of the designer's profession, presenting the thesis of the Master's Degree in Product Design and Event, just concluded. Here is the relationship with Cicno, a young entrepreneurial reality that wants to affirm the role of designers in collaboration with small Ligurian artisan businesses. From the glass to the museum, it begins with research in the field of objects, discovering hidden and little-known artisan realities in the Liguria region, finding them in Altare, a small village in the Savonese hinterland. Here for centuries blown glass products have been commissioned for use, first domestic and subsequently for the chemical-pharmaceutical industry. Unlike Murano this village is practically unknown, even by the Ligurians themself-

ves and for this reason three young designers have decided to forge a collaboration with a local workshop to create a new collection of "design" craft products. From a directional flame, formed by a mixture of gas and oxygen, and his encounter with a borosilicate glass rod, Caleido and Plissé come to life; two collections born from the handshake between efficiency and the emotional dimension.

Caleido is a table collection composed of glasses and jug, made of borosilicate glass blown made by light, it is light and elegant; if we look at the world through the glass we see it distorted, as if it kidnapped us by moving us into a parallel universe. The glasses are feature by the presence of small and elegant touches of color on the pedestal combined with the upper part. They are two domes that come together to give life to a glass that can be used for both water and wine. Plissé, on the other hand, is a collection of vases made of borosilicate glass with lampworking. Elegant like a lady inside her dress where the sinuous skirt is caressed by the wind. The vases are feature by the combination of two types of glass, one colored and one striped, furthermore their design allows them to be used both as a candelabra and as a vase, all simply by turning them upside down. These two collections have allowed the artisan Costantino Bormioli to experiment, a luxury that artisans can no longer afford, but which throughout history has always allowed us to create timeless wonders. The task of this thesis does not end here, because once these small artisan realities were known it was time to show them to everyone in the best way, intercepting another great quality of Liguria; the timeless charm of its palaces and its historical and artistic heritage. Thus, products from all over the Region have landed between the Balbi and Durazzo rooms inside the Palazzo Reale Museum in Genoa.

To fit into an environment that already has a permanent layout, it was needed a careful study on how to proceed. Above all, on how to respect and bring different areas into dialogue. This has been possible by collaborating, the museum has made available all its best professional figures: Luca Leoncini (Director of the collections), Laura Cattoni (exhibition office), Simone Frangioni (historical documentation and archive office) and Anna Manzitti (promotion official and communication). Different professional figures have been selected and they all share the love for this Region and its traditions. Craft and historical companies (Tessitura DeMartini of Lorsica and the Fratelli Levaggi of Chiavari), companies halfway between design and tradition (Giobagnara and Officinanove), Cicno and Artisans in Liguria. And relying on partners such

as the Liguria Region, the Municipality of Genoa, the Genoa I Center-East Municipality, Genoa More Than This, University of Genoa, Department of Architecture and Design, Shared, ADI Liguria and Order of Architects. These plots have led to the birth of [in • cón • tra] an exhibition aimed at the contact between ancient and modern manufacturing design, not as rivals, but as if between them there were no centuries to separate them, because beauty has no age, preconceptions or limits. Three days (1-2-3 March 2019) where visitors could get lost in a time space, having fun discovering modern objects camouflaged with the existing furnishings. About 2000 people returned home looking at their surroundings in a different way.

From the glass to the museum has opened new collaborations, the Museum of Palazzo Reale has decided to continue working with the Department of Architecture and Design, giving the opportunity to new students to experiment with them, putting themselves on the line, to open more doors to design , understanding that it is not an abstract word, but of what is rooted in our culture. As far as Incontra is concerned, he will continue his adventure in the museum rooms, the Director Luca Leoncini and his collaborators were enthusiastic about the result, deciding to make a second edition. In general this thesis has ridden the wave of a movement that aims at the enhancement of the territory, making rediscover and appreciate all the beauties that it possesses, hidden in narrow alleys or in small villages. We are convinced that once a vase is broken we can put it back together, but that its content, even if in a small part, is now dispersed and therefore able to find new channels to become know.

# Ancora sul felice 'incontro' tra arte e design



A cura di Enrica Bistagnino

Se gran parte dell'arte contemporanea, soprattutto quella di natura concettuale, è avvalorata dalla qualità metodologica del processo di ideazione, sviluppo e all'allestimento dell'opera stessa - penso ad esempio alle installazioni, agli eventi performativi, alle opere allografiche -, se l'autorialità artistica non è più riferibile al genio, ma piuttosto ad azioni condivise, collettive che vedono spesso il contributo attivo del pubblico, allora il design, considerato come 'disciplina di metodo', appare sempre più prossimo all'ambito dell'arte e ad esso quasi 'necessario'. Un'attenta riflessione di Germano Celant suggerisce un inquadramento storico a questo fatto:

*"Nell'arco dal 1909 agli anni sessanta, dal Futurismo a Warhol, si concretizza, in arte, una visione 'sferica': il linguaggio visivo si dilata al territorio di uno spazio polivalente e totalizzante, che arriva a comprendere tutti i lessici creativi - dall'arte alla musica, dalla poesia al cinema, dal sesso alla politica, dal commercio alla pubblicità - [...]. Per la ricerca artistica non si pone alcun 'vuoto' [...]. La ricerca visiva [...] si pone come linguaggio di unione, di integrazione e di addensamento per trovare espressione visuale in qualsiasi materia e a qualsiasi distanza. Quanto accade è la perdita di privilegio di un'espressività sull'altra e la mobilitazione del banale nel visibile".<sup>1</sup>*

Alla luce di questa premessa, il saggio presenta un'esperienza sullo sconfinamento tra design e arte, sviluppata nell'ambito del Workshop *Visuality\_02*, con il contributo teorico e didattico di Gabriele Pierluisi<sup>2</sup>, dal titolo

**1.** Celant, M., (2009). *Un'arte sferica*, in Ferriani, B., Pugliese, M., *Monumenti effimeri. Storia e conservazione delle installazioni*, Milano: Electa.

**2.** Gabriele Pierluisi, architetto e pittore, è Maître Assistant presso l'ENSA-Versailles.

les. I suoi interessi di ricerca sono principalmente rivolti al tema della rappresentazione e del progetto della città contemporanea, nelle sue relazioni con il paesaggio e il design.

If much of contemporary art, especially that of a conceptual nature, is supported by the methodological quality of the process of conception, development and preparation of the work itself - I am thinking, for example, of the installations, performative events, and allographic works -, if artistic authorship is no longer referable to genius, but rather to shared, collective actions that often see the active contribution of the public, then the design, considered as a 'method discipline', appears to be ever closer to the field of art and almost 'necessary' to it. A careful reflection by Germano Celant suggests a historical framework for this fact:

*"In the arc from 1909 to the sixties, from Futurism to Warhol, a 'spherical' vision takes shape in art: the visual language expands to the territory of a polyvalent and totalizing space, which comes to include all the creative lexicons - from art to music, from poetry to cinema, from sex to politics, from commerce to advertising - [...]. For the artistic research there is no 'empty' [...]. Visual research [...] stands as a language of union, integration and thickening to find visual expression in any material and at any distance. What happens is the loss of privilege of an expressiveness on the other one and the mobilization of the banal in the visible".<sup>1</sup>*

In light of this premise, the essay presents an experience on the border between design and art, developed within the *Visuality\_02* Workshop, with the theoretical and didactic contribution of Gabriele Pierluisi<sup>2</sup>, entitled

**1.** Celant, M., (2009). *Un'arte sferica*, in Ferriani, B., Pugliese, M., *Monumenti effimeri. Storia e conservazione delle installazioni*, Milano: Electa.

**2.** Gabriele Pierluisi, architect and painter, he is Maître Assistant at ENSA-Versailles.

His research interests are mainly focused on the theme of representation and design of the contemporary city, in its relations with the landscape and design.

“Un’idea di Disegno, un’idea di Città. Le figure dello spazio urbano”<sup>3</sup> in cui, attraverso un preliminare percorso metodologico di rilievo e lettura di alcune sezioni urbane (osservazione e selezione di dati, segni, qualità dello spazio), si è ipotizzato un progetto di interpretazione del reale in modelli digitali a bassa figuratività, a-funzionali e disponibili a successive esplorazioni visive.

Le rappresentazioni così intese, sono idee di spazi che, seppur derivate da un repertorio figurativo realistico (penso alle elaborazioni dal vero realizzate nella fase iniziale del progetto di rappresentazione) che attesta una concretezza ‘dimensionale’, ‘esperenziale’, ecc., ne risultano, di fatto, emancipate, svelando nell’evoluzione segnica e formale, un processo interpretativo autoriale, un’operatività libera da finalità progettuali.

Il progetto di rappresentazione è stato articolato sulla base dei seguenti requisiti e fasi elaborative:

- presa diretta del reale – di una porzione urbana riconoscibile come unità spaziale – attraverso disegni dal vero (in pianta e/o in prospettiva), eventualmente supportati da dati dimensionali, e integrati da immagini fotografiche e video;
- individuazione degli elementi identitari dell’unità rilevata (elementi architettonici, urbani, paesaggistici, ecc.) e/o da essi conseguenti (effetti di luce, effetti percettivi statici o dinamici, ecc.);
- individuazione dei tratti connotativi l’idea di sintesi sullo spazio rilevato: organicità, coerenza, armonia, disharmonia, disturbo, disequilibrio, ecc.;
- restituzione digitale dello spazio, letto secondo uno o più filtri tematici relativi ai punti di analisi sopra citati.

La città presa in esame è Genova, città portuale, nella contemporaneità e nella storia, paradigmatica di molti temi della complessità e della crisi intrinseche a questa tipologia di insediamento urbano. Penso, in particolare, alle urgenze sociali determinate dai flussi migratori, alle difficoltà produttive ed economiche, alla fragilità infrastrutturale, alla crisi architettonica, paesaggistico-territoriale, ecc. Città che chi scri-

“Un’idea di Disegno, un’idea di Città. Le figure dello spazio urbano”<sup>3</sup> in which, through a preliminary methodological of survey and reading of some urban sections (observation and selection of data, signs, quality of space), a project of interpretation of the real in low-figurative, a-functional digital models was hypothesized, available for subsequent visual explorations.

The representations so understood, are ideas of spaces that, although derived from a realistic figurative repertoire (I am thinking of the elaborations dal vero realized in the initial phase of the project of representation) that attests a concreteness 'dimensional', 'experiential', etc., result, in fact, emancipated from it, they are , revealing in the evolution of signs and formalities, an authorial interpretative process, an operation free from design purposes.

The representation project was articulated on the basis of the following requirements and processing phases:

- direct taking of the real - of an urban portion recognizable as a spatial unit - through drawings dal vero (in plan and / or in perspective), possibly supported by dimensional data, and supplemented by photographic and video images;
- identification of the identifying elements of the surveyed unit (architectural, urban, landscape, etc.) and / or of elements consequent to it (lighting effects, static or dynamic perceptual effects, etc.);
- identification of the connotative traits the idea of synthesis on the detected space: organicity, coherence, harmony, disharmony, disturbance, imbalance, etc. ;
- digital reconstruction of the space, read according to one or more thematic filters relating to the points of analysis mentioned above.

The city under consideration is Genoa, a port city, in the contemporary and in history, paradigmatic of many themes of complexity and crisis intrinsic to this type of urban settlement. I am thinking, in particular, of the social urgencies determined by the migratory flows, to the productive and economic difficulties, the infrastructural fragility, the archi-



◀ Gabriele Pierluisi, *Geografie per forse una città*, 2016.

Gabriele Pierluisi, *Geografie per forse una città*, 2016.

▼ Gabriele Pierluisi, *Issy val de Seine, dittico bicromatico*, 2016.

Gabriele Pierluisi, *Issy val de Seine, two-color diptych*, 2016.



**3.** Il Workshop *Visuality\_02*, dal titolo “Un’idea di Disegno, un’idea di Città. Le figure dello spazio urbano” (Genova, 22-24 maggio 2019) è in continuità, seppur da un angolazione disciplinare differente, con una più generale riflessione sull’immagine della città, già avviata da chi scrive, nel workshop sviluppato nel 2018, con il contributo teorico di Ruedi Baur (WS\_Visuality\_01, “La relazione tra l’università e il suo contesto urbano. Dove ritrovare i ‘saperi’, i ‘contenitori formativi’ nello spazio pubblico? Come la grafica può intervenire in maniera sensibile per ‘manifestare’ queste realtà nello spazio pubblico?”, 24-25 maggio 2018). Anche quell’esperienza di ricerca, pur se spinta da istanze culturali e operative differenti – prevalentemente rivolte a ragionare sul design grafico della città per ‘renderla più sociale’ –, ricorrendo all’immagine come medium centrale nella definizione di progetti aperti alla partecipazione civica, ha confermato la rappresentazione come dispositivo privilegiato per la comunicazione e condivisione di idee. Le tematiche trattate nei due workshop, sono raccolte in altrettanti libri, curati da chi scrive, in corso di pubblicazione con Gup Univeristy Press.

**3.** The *Visuality\_02* Workshop, entitled “An idea of Design, an idea of the City. The figures of urban space” (Genoa, 22-24 May 2019) is in continuity, albeit from a different disciplinary angle, with a more general reflection on the image of the city, already started by who is writing, in the workshop developed in 2018, with the theoretical contribution of Ruedi Baur (WS\_Visuality\_01, “The relationship between the university and its urban context. Where to find the ‘knowledge’, the ‘educational containers’ in public space? How the graphics can intervene in a sensitive way to ‘manifest’ these realities in the public space?”, 24-25 May 2018). Even that research experience, although if pushed by different cultural and operational instances - mainly aimed at thinking about the graphic design of the city to ‘make it more social’ -, using image as a central medium in the definition of projects open to civic participation, confirmed the representation as a privileged device for communication and sharing of ideas. The topics covered in the two workshops are gathered in as many books, edited by who is writing, which will be published by Gup Univeristy Press.

ve, così come la maggioranza di coloro che hanno partecipato ai workshop, abita e, perciò, conosce nella sua consistenza stabile così come nelle sue dinamiche trasformative.

In particolare, poi, la riflessione visiva, rivolta agli spazi della Collina di Castello che accoglie il Dipartimento Architettura e Design, luogo esperito e abitato quotidianamente da docenti e studenti, ha permesso di leggere e rappresentare lo spazio urbano con maggiore consapevolezza, con quell'attenzione che mettono in atto coloro che al territorio guardano con passione e interesse.

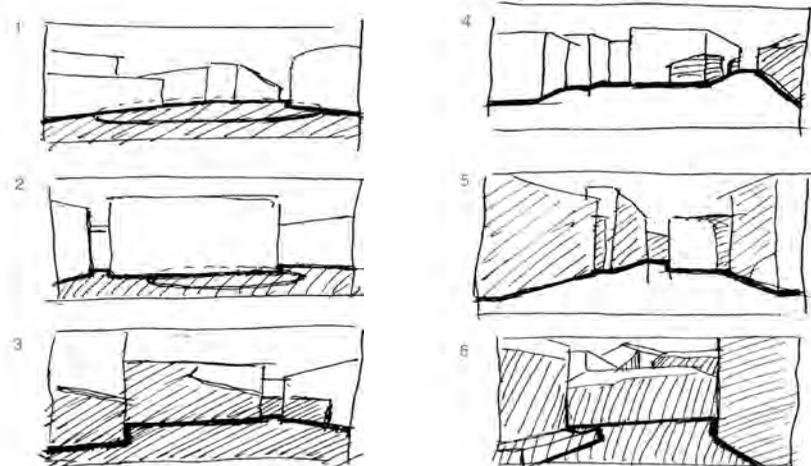
Nella maggior parte delle rappresentazioni realizzate nell'ambito del workshop, gli spazi, i piani, le linee, i rapporti tra pieni e vuoti, le texture, i contrasti di luci e ombre, le valenze cromatiche, ovvero i segni prevalenti della realtà fisica, risultano filtrati da processi di interiorizzazione generativi di immagini fortemente soggettive. In generale, si attesta ancora quella visione semiotica secondo la quale la città, oltre ad essere spazio, è luogo percepito, ovvero, come qualsiasi forma di paesaggio, è oggetto disponibile agli sguardi individuali formativi di infinite possibili immagini. Le raffigurazioni così intese, 'libere' rappresentazioni interne, plurali ed evolutive rispetto alla realtà dalla quale vengono generate, in quanto forme di visualizzazione 'attive', si conferma-

tectural, landscape-territorial crisis, etc. City that who is writing, as well as the majority of those who participated in the workshops, lives and, therefore, knows in its stable consistency as well as in its transformative dynamics.

In particular, then, the visual reflection, addressed to the spaces of the Collina di Castello that houses the Dipartimento Architettura e Design, a place experienced and inhabited daily by teachers and students, has allowed us to read and represent urban space with greater awareness, with that attention that enacts those who look to the territory with passion and interest.

In most of the representations carried out within the workshop, the spaces, the plans, the lines, the relationships between full and empty spaces, the textures, the contrasts of lights and shadows, the chromatic values, or the prevailing signs of physical reality, they are filtered by processes of internalization that generate strongly subjective images.

In general, we still attest to the semiotic vision according to which the city, in addition to being space, is a perceived place, or rather, like any form of landscape, is an object available to the individual formative looks of infinite possible images. The representations so understood, 'free' internal representations, plural and evolutionary with respect to the reality from which they are generated, as 'active' visualization



no ancora come medium esplorativo e configurativo in grado di mettere in gioco l'idea stessa di città così come ad oggi è pervenuta e di suggerire, tra 'arte' e design, nuove visioni urbane che poi potranno riversarsi nuovamente sul reale definendone l'identità.

Visioni dalla città, per la città.

forms, are still confirmed as exploratory and configurative medium able to bring into play the very idea of city, and to suggest, between 'art' and design, new urban visions that will then be able to flow again into reality, defining its identity.

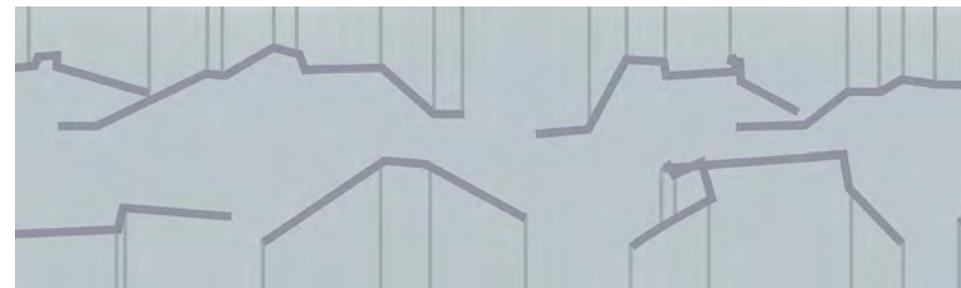
Visions from the city, 'perhaps' for the city.

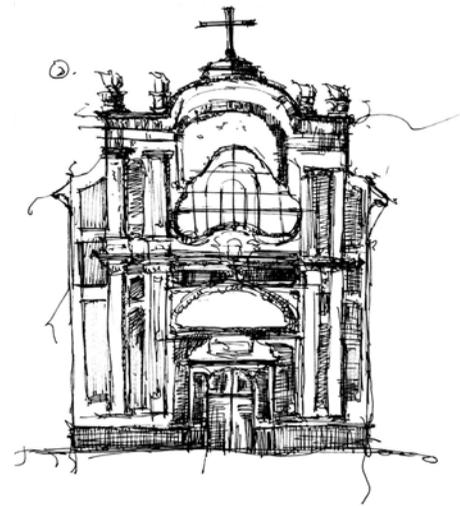
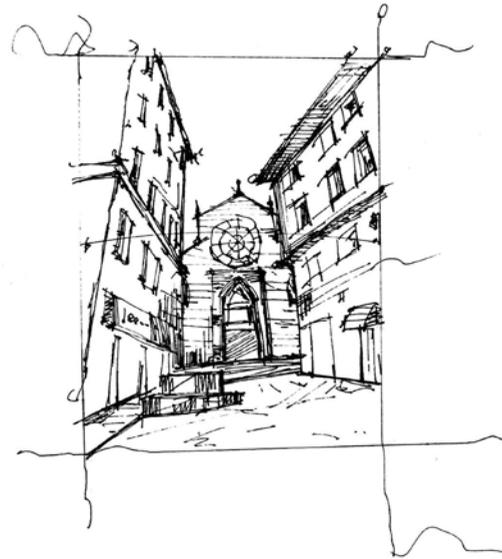
◀ La forma e la curva, studenti: Li Junpeng, Han Xu, Zhang Jingzhe, tutor: Francesco Burlando, Xavier Ferrari Tumay

La forma e la curva students: Li Junpeng, Han Xu, Zhang Jingzhe tutor: Francesco Burlando, Xavier Ferrari Tumay

▼ One line sky. Textures fotografiche di scorci genovesi studenti: Xiao Kaiwen, Shi Xinran, Tang Yanan, Lei Yangxian, Wang Yaqi tutor: Martina Capurro, Martina Cavalieri

One line sky. Textures fotografiche di scorci genovesi studenti: Xiao Kaiwen, Shi Xinran, Tang Yanan, Lei Yangxian, Wang Yaqi tutor: Martina Capurro, Martina Cavalieri





◀ La forma e la curva, studenti:  
Li Junpeng, Han Xu, Zhang Jingzhe, tutor: Francesco Burlando,  
Xavier Ferrari Tumay

▶ Simbiosi, studenti: Wu Chen,  
Liu Kai, Sun Yihao, tutor didattico:  
Giovanna Tagliasco  
Simbiosi, students: Wu Chen, Liu  
Kai, Sun Yihao, tutor didattico:  
Giovanna Tagliasco



# Giocare e guardare

Manuel Gausa

1.

Vedi Baricco, Alessandro (1999): *City*, Milano, Rizzoli RCS Libri. La stessa storia si riprende a GAUSA, Manuel-RA-VEAU, Florence (2015): *Gausa + Raveau, Entre Échelles, Complexe n'est pas toujours compliqué*, Barcellona, Actar, p.6.

Nel suo libro *City* (Rizzoli, 1999) Alessandro Baricco racconta la storia di un ragazzo (il protagonista) e un vecchio professore che, ogni domenica, si incontrano per guardare un match di calcio amatoriale, quelli di campo di terra e pubblico in piedi. In ogni partita la palla esce molte volte dal campo e spesso si trova ai loro piedi. L'insegnante non si muove mai. Non sussulta. Il pupillo, applicato, lo imita. Ma un giorno, impaziente, chiede perché: perché quando la palla cade affianco a loro, non la raccolgono... o non la calciano per restituirla ai giocatori. Il vecchio insegnante risponde: "Ricordalo: in questa vita o guardi o giochi. Ricorda bene. O guardi o giochi." <sup>1</sup> Come il ragazzo (futuro contro passato?) molte volte abbiamo pensato perché?

Perché non guardare e giocare allo stesso tempo. Osservare e agire. Fare e raccontare. Perché non essere proattivi e critici allo stesso tempo. Attuatori e narratori. Raccogliendo la similitudine calcistica ... perché non essere Cruyff, Vialli, Platini, Beckenbauer ... giocatori e allenatori (o virtuali allenatori)-osservatori/direttori nel campo stesso e al di fuori di esso? O, perché, in un altro "campo", quello del design e dell'architettura, non essere Alberti o Vasari nel Rinascimento, Sert o Gropius nella prima Modernità, Giò Ponti o gli Smithsons nella seconda, persino Rossi o Venturi (anche Bohigas o Gregotti), in piena post-modernità? Perché non combinare azione creativa e dimensione intellettuale? Sicuramente qualcosa di "artisticità" appassionata - basilare, egocentrica, imponente o sorprendente - si perde nella combinazione tra la propria azione creativa (personale) e il riconoscimento razionale e intellettuale del sistema generale, globale. Ma c'è una comprensione olistica - quella di uno sguardo multifocale - in questa capacità di dispiegarsi e concentrarsi allo stesso tempo, il che si rivela particolarmente attraente. Interessa questa dimensione multivalente, polivalente e ambivalente delle cose. Quella dimensione più complessa, applicata alle azioni simultanee: multipli, moltiplicate e moltiplicatrici.



▲ Match di calcio amatoriale, di campo di terra e pubblico in piedi. (Fonte: Fotos antiguas de futbol, O. Vicedo.)

Amatorial football match, ground field and standing public. (Fonte: Fotos antiguas de futbol, O. Vicedo.)

2.

Vedi GAUSA, Manuel (2010): *Open, Spacio-Tiempo*. Arquitectura, Barcelona-New York, Actar Publishers..

3.

Vedi GAUSA, Manuel – DEVESA, Ricardo, a cura di (2010): *Otra Mirada*, Barcellona-New York, Actar Publishers..

4.

Vedi Baricco, Alessandro (2018): *The Game*, Torino, Einaudi.

5.

Vedi GAUSA, Manuel, VIVALDI, Jordi: *AAA-Advanced Architectural Age, 30 years of Advanced Knowledge in the Informational Era*, New York, Actar Publishers.

Il nostro tempo è quello della difesa di una nuova complessità informazionale/digitale, della diversità, dell'eterogeneità, di una "impurità indisciplinata" (non essenziale, non coesiva, combinatoria e ibrida e, soprattutto, interattiva); con capacità di elaborare, mescolare e inter-relazionare (in "sinergia operativa", non come nel *collage post-moderno*, "accumulatore", ma come nel "*programma informazionale*" contemporaneo, "compressore") dati, parametri, indicatori, messaggi e modelli multipli. Informazioni, condizioni, situazioni, fluttuazioni e sollecitazioni. Se il vecchio desiderio di disciplina è stato, fino a poco tempo fa, depurare e sottoporre le cose e gli eventi a categorie (tipologie, definizioni, tassonomie e classificazioni) fisse, chiare, determinate, oggi sappiamo che il nostro universo si presenta sempre più mutevole e dinamico - più scivoloso e sdruciolevole - e che il suo migliore approccio è, forse, quello di un atteggiamento più allegramente disinibito e senza pregiudizi, in quanto criticamente "animato". Disciplina aperta, attenta, sveglia e disponibile, allo stesso tempo.<sup>2</sup> Capace di una nuova astrazione non "depurativa" ma "*compre(n/s)iva*" (sintetica e sintetizzatrice) chiamata a generare processi piuttosto che a formalizzare eventi. Capace di rispondere (responsabilmente e *responsivamente*) all'ambiente, in modo efficiente, diretto e sintetico come (*re*)

attivo e operativo (esperienziale e sperimentale) allo stesso tempo. Attivo come (inter)attivo; tra usi e utenti, città e paesaggi, strutture e territori, scene e scenari, ambiti e campi d'azione, luoghi e ambienti, persone e collettivi e, in definitiva, tra ricercatori (non più "studenti") e guide/istruttori (non più maestri, insegnanti o professori - e meno "formatori" - ma "induttori/istruttori", o, se si preferisce, "induttori" o "tutori", usando la stessa radice di quella dei "tutorial" delle applicazioni digitali stesse). È anche vero che le resistenze a questo cambio di paradigmi, oggi in corso, rimangono enormi. Per tutte le vecchie istituzioni, socio-politiche, culturali e accademiche, abbandonare (o perdere) le vecchie inerzie e i preziosi privilegi pare insopportabile.<sup>3</sup> Come il vecchio professore di *City*, "o guardi o giochi": specializzazione, classificazione, caratterizzazione tipologica e la nozione di élite o di guida, ben definita, sembrano continuare a vincere, o almeno rimanere. Lo è anche nei settori del design e dell'architettura; la forma come composizione colta, l'ordine come controllo volumetrico-geometrico, la struttura come supporto spaziale, l'organizzazione come predeterminazione funzionale/spaziale, ecc. E anche nella trasmissione *verticale* della propria conoscenza: come "modo di fare" (mestiere acquisito, trasmissione verticale del "sapere" come "avere") piuttosto che come "invito (o sfida) a impegnarsi, a rischiare, a "co-fare" (da una ricerca o esplorazione basate sulla complicità delle indagini, tanto dirette nel loro orientamento quanto condivise nella loro prospezione). Tuttavia, negli ultimi anni i cambiamenti nell'era digitale sono stati trascendentali. Quasi venti anni dopo *City*, nel suo ultimo libro *The Game* (Einaudi, 2018)<sup>4</sup> Alessandro Baricco raccoglie questa trasformazione e le sue fasi successive in modo magistrale. Molte pagine e considerazioni potrebbero essere dedicate a questa pubblicazione, in particolare legate al libro *AAA-Advanced Architectural Age, 30 anni di Advanced Knowledge in the Informational Era*, (Gausa-Vivaldi) in procinto di essere pubblicato.<sup>5</sup> Ma, a livello di trasmissione della nozione di conoscenza e di sapere, Baricco descrive nella sua parte "*Commenti al tempo della colonizzazione*", questa spettacolare mutazione oggi in corso:



▲ Ordinario-straordinario. Desi kid, multi-screens devices, multi-windows scenarios (Foto: Manuel Gausa, 2013)

Extraordinary-ordinary. Desi kid, multi-screens devices, multi-windows scenarios ph.Manuel Gausa, 2013

“L'essenza dell'esperienza era risalita dalle sue tane sotterranee scegliendo la superficie come suo habitat naturale (...) <sup>6</sup> [Pensate a un iceberg, o a un triangolo]: se lo rovesciate ottenete esattamente la figura mentale che ha dominato la cultura novecentesca.

6.

Vedi Baricco, Alessandro (2018): The Game, OP. cit, p.150

7.

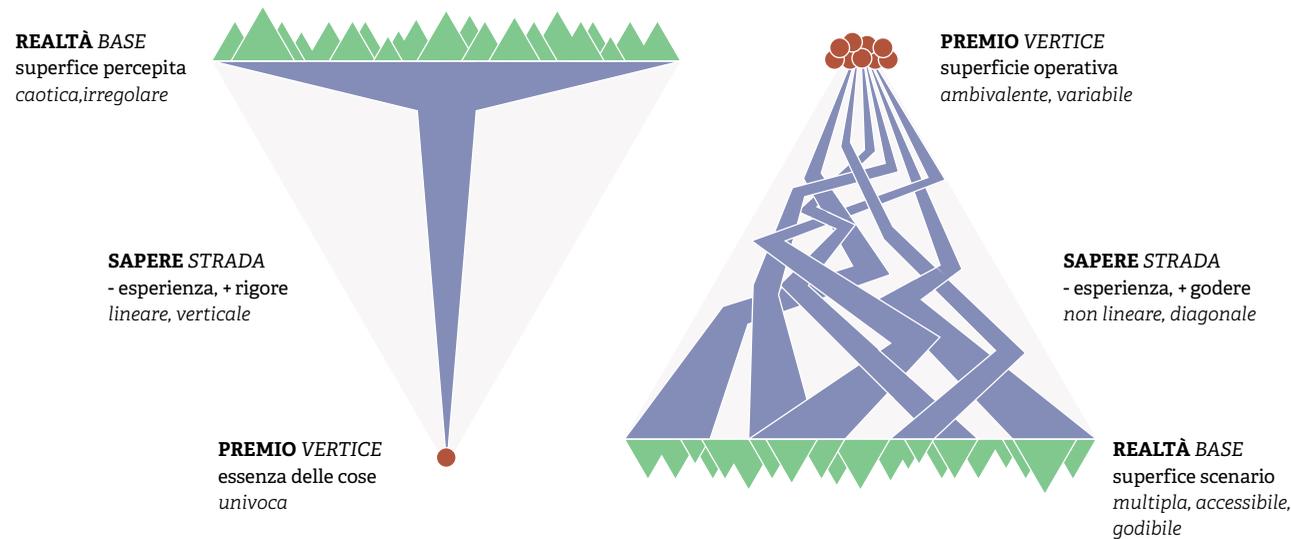
Vedi Baricco, Alessandro (2018): The Game, OP. cit, pp.150-151

Io ci sono cresciuto con quella figura novecentesca nella testa, quindi posso disegnarla bene. In superficie, a galleggiarci sotto il naso, c'era il caos, o nei migliori dei casi l'infradita rete delle percezioni superficiali. Il gioco consisteva nel superarle, opportunamente guidati da appositi maestri. Attraverso un cammino di fatica, applicazione e pazienza, occorreva scendere in profondità dove, come in una piramide rovesciata, l'articolazione complessa del reale si sarebbe lentamente riassunta, prima nella chiarezza di pochi elementi e poi nell'accecante epilogo di un'essenza vera e propria: là dove era custodito il senso autentico delle cose. Chiamavamo esperienza il momento in mediazione sacerdotale, che fossero professori o anche semplicemente, dei libri, o dei viaggi [rituali]: alle volte delle sofferenze. Comunque, qualcosa che implicava dedizione e sacrificio. L'idea che potesse essere un gioco o anche solo qualcosa semplice ci era estranea. Così l'esperienza finiva per essere un lusso infrequente, talvolta il risultato di qualche privilegio, sempre il lascito di qualche casta sacerdotale. Era nondimeno un premio di cui amavamo lo splendido riverberare nel vuoto esausto delle nostre vite. Come vedete, una figura chiara (...). Velocemente, in superficie, trovavamo il terreno friabile e assai articolato delle apparenze, e in profondità [all'approfondire], con pazienza e lentezza, cercavamo di raggiungere l'essenza delle cose: la complessità sopra, il cuore utile del mondo in basso. La fatica, sopra. Il premio sotto. Una figura chiara, no? <sup>7</sup> In effetti; come nella figura del triangolo invertito

di base superiore irregolare ... quando discendo dalla superficie apparente (complessa, accidentata, caotica, dissipata e dissipativa, "superficialmente" confusa e irregolare) verso un desiderato approfondimento nella/della conoscenza, sto penetrando (per finalmente sistemarmi, come in un imbuto chiuso) in uno sfondo, stabile, denso, sicuro, compatto e coerente. È, questo, un viaggio lineare, quasi rituale o iniziatico, serio, direzionato, diretto e guidato dall'esperienza, verso un "approfondimento e concentrazione del sapere" tanto fisso e trascendente quanto unico e univoco nella loro "verità" essenziale/fondamentale. Ora se, come lo stesso Baricco propone, invertiamo di nuovo la figura dell'iceberg, del triangolo o dell'imbuto piramidale e - direi - la moltiplichiamo, otteniamo una specie di catena montuosa di picchi variabili nella sua parte superiore e una base, ugualmente irregolare. Tuttavia, come sottolinea Baricco, questa volta la situazione del "premio" (l'obiettivo, il vertice, la cima: l'accesso ad una conoscenza multiple) è già in atto, la lasciamo, ne discendiamo. E la complessità di una realtà eterogenea è al di sotto: non configura più, questa, unicamente un insieme irregolare, confusamente vago o "superficiale" di "uscita" (quella di una realtà apparentemente caotica, dispersa e incomprensibile), ma un sollievo "in" e "di" rete; comune e poliedrico, sfaccettato, di "arrivo" ma, anche, di "andata e ritorno" (rilancio o respinta) facilmente accessibile, scorrevole up & down, dall'insieme stesso, topografico e topologico; penetrandolo, circondandolo o contornandolo, dalle sue multiple cime e picchi.



▲ Mobilità, Connettività, Interazione: Apps. e Interazione Urbana (Emergent Territories, Radical Regions, IAAAC- MAA1 2014, José Diaz)  
Mobility, Connectivity, Interaction: Apps. and Urban Interaction (Emergent Territories, Radical Regions, IAAAC- MAA1 2014, José Diaz)



▲ Diagrammi ricreati del testo *The Game* di Baricco: sapere tradizionale lineale e nuovo sapere non-lineale  
 Recreated diagrams from the text *The Game* by Baricco: traditional linear knowledge and new non-linear knowledge

8.

Vedi Baricco, Alessandro (2018): *The Game*, OP. cit, p.152

L'esperienza lascia il posto all'esperienzale:

“L’iPhone è fatto così, Google è fatto così, Amazon è fatto così, Facebook è fatto così, YouTube è fatto così, Spotify è fatto così, WhatsApp è fatto così; schierano una semplicità dove l’immensa complessità del reale risale in superficie lasciando dietro di sé qualsiasi scoria che ne appesantisca il cuore essenziale. Ne scaturisce un indice sintetico dell’esistente che avrebbe rasserenato Aristotele, deliziato Darwin ed eccitato Hegel (...) Ora sappiamo che con strumenti come quelli l’insurrezione digitale colpiva al cuore la cultura novecentesca, disintegrandone il principio fondamentale: che il nocciolo dell’esperienza era sepolto in profondità, raggiungibile solo con la fatica e grazie all’aiuto di qualche sacerdote. Quel nocciolo, l’insurrezione digitale lo sfilava dagli artigli delle élite e lo faceva risalire in superficie.

*Non lo distruggeva, non lo annullava, non lo banalizzava, non lo semplificava miseramente: lo liberava sulla superficie del mondo”.*<sup>8</sup>

9.

“We are such stuff / As dreams are made on, and our little life / Is rounded with a sleep”, declama Prospero in William Shakespeare: Act IV of *The Tempest*.

10.

Vedi RAMSGARD THOMSEN, Mette (2014): “The role of the news technologies” in IAAC Bits n. 1 (1.5.1.) Barcelona, IAAC, 2014, p. 2.

11.

Vedi il binomio medium/mediatore in la figura dell’architetto in GAUSA, Manuel (2011): “Dos protocuentos...sin protocolos” in *Fisuras* n. 16, Madrid, Fisuras de la cultura contemporánea, 2011.

12.

Vedi Baricco, Alessandro (2018): *The Game*, OP. cit, p.209

Quando, in questa nuova figura di picchi variabili e di superfici irregolari, complesse, si scorre (o naviga) dal (apparentemente) semplice al (sostanzialmente) complesso, non si deposita più (non si stabilisce, non si condensa e si “concentra”). L’approccio è dinamico come diretto e contingente (intenzionale), usando il rilievo di uscita per raggiungere il rilievo di arrivo e viceversa (tornando dal fondo alla superficie, ancora e ancora), trovando in questa avventura esperienziale, in questa navigazione multipla, in questo “gioco di campo” in comune (con altri “motori di ricerca”, ovvero *dispositivi d’indagine e esploratori in rete*), la vera “materia della conoscenza” (non solo dei sogni, come in Shakespeare<sup>9</sup> ma d’una realtà spesso *più reale, quanto più virtuale*<sup>10</sup>). Scendere per tornare a salire, non più in modo rituale e unico - predeterminato, grave e gravitazionale, vero e severo, delineato da lineare- ma in modo eterogeneo e variabile, adattabile o vibratile (non lineare da n-dimensionale). Scendere per tornare a salire, (inter) collegando punti multipli, interessi ed esperienze diversificate (dati, informazioni, conoscenze propri e fonti terze). Il fascio di scenari intenzionali, la ricerca multivalente, l’esplorazione (o l’indagine) dinamica, variabile, fluttuante e instabile, nella sua condizione temporanea, mutevole (anti-trascendente) hanno sostituito l’antica verità invariante e/o essenziale del vecchio vettore conduttivo. **I criteri hanno sostituito i modelli.** Anche nelle nuove *mediazioni socio-politico-culturali*, esperienze proprie e condivise allo stesso tempo (complicità intenzionale, attivismo in comune o comunità interattiva) hanno sostituito (stanno sostituendo) i vecchi *medium* (esperti, maestri, insegnanti, dirigenti o sacerdoti liturgici)<sup>11</sup>. In questa nuova umanità aumentata che tende a svilupparsi con la rivoluzione digitale<sup>12</sup>, sembra, in effetti, che il nuovo “*individualismo di masse*”, come lo definisce Baricco (o meglio, a mio avviso, questa nuova “*Individualità collettiva, in comune*”<sup>13</sup>) stia diventando sempre più importante, grazie alle progressive applicazioni (e azioni) in rete, che consentono di ricostruire l’“io”<sup>14</sup>, non solo come un “ego/super-ego” ma come un “n-ego” o “multi-ego”, intenzionale e interessato come complice e (inter)attivo, capace di generare “*milioni di micro-movimenti che smantellano il mestiere delle vecchie guide*”.<sup>15</sup>

13.

L’importanza delle nuove Comunità in Rete o Commons è in aumento in quest’ultimo decennio. Si riferisce alla nascita di nuove comunità e collettivi sociali (inter)attivi, ma anche a una creatività (in) comune ottenuta dalla crescente capacità di condividere software e programmi aperti (Open Source)

14.

Vedi Baricco, Alessandro (2018): *The Game*, OP. cit, p.211

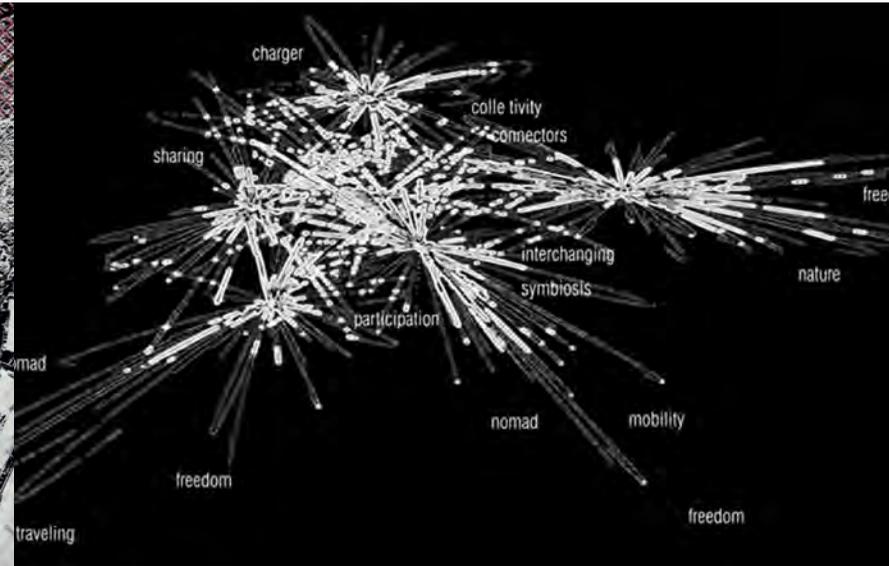
15.

Vedi Baricco, Alessandro (2018): *The Game*, OP. cit, p.214



▲ Città e territorio come un campo fluttuante di forze e di reti (reali e virtuali) di (inter)relazioni. Actar Arquitectura – Gic-Lab, 2014. PABLL-BCN+, Parco Agrario del Baix Llobregat: un parco di parchi. Espressione digitale in reti dinamiche attraverso nuove modelli di scambio.

City and territory as a fluctuating field of forces and networks (real and virtual) of (inter) relationships. Actar Arquitectura - Gic-Lab, 2014. PABLL - BCN +, Agricultural Park of the Baix Llobregat: a park of parks. Digital expression in dynamic networks through new exchange models.



▲ Verso una nuova intelligenza collettiva/interattiva? (IAAC-MAA1- Cha(r/n)ging City. Adrea Katsava, Vagia Paritou, 2011)  
Towards a new collective / interactive intelligence? (IAAC-MAA1- Cha(r/n)ging City. Adrea Katsava, Vagia Paritou, 2011)

**16.**  
Vedi il termine agencement in DELEUZE, Giles – GUATTARI, Felix (1980): Mille plateaux: Capitalisme et schizophrénie, Paris, Les éditions de minuit.

In quest'azione dinamica, le complicità, le azioni comuni, le "coagulazioni" o "clusters" di consenso, si fanno e si disfanno rapidamente, perché rispondono non tanto alle sedimentazioni basilari o ideologiche ma al raggruppamento d'individui "coinvolti e disposti" ("*impliqués et agencés*", per usare il termine *deleuziano* di un nuovo tipo di organizzazione più aperta e interconnessa<sup>16</sup>): "partner" di esplorazione, navigazione e azione, dinamicamente destinati a separarsi e/o a "*ricomporsi nel prossimo movimento*". La massa non esiste più (forse episodicamente), ma esiste una certa capacità collettiva "attante"<sup>17</sup>, coinvolta individualmente e in comune, *engagée*<sup>18</sup> (una nuova intelligenza individuale, collettiva e interattiva, generata grazie alle esponenziali tecnologie di scambio in rete?) chiamata per condividere e attuare (agire), allo stesso tempo, grazie, naturalmente, alla progressiva capacità d'interconnessione e interazione digitale. Il progresso delle tecnologie stesse di trasmissione/comunicazione/ scambio ha sempre permesso di facilitare le rivoluzioni socioculturali, strumentali e mentali e oggi questo assioma si fa evidente. Lo stesso Baricco sintetizza in seguito:

**17.**  
Letteralmente persona, soggetto o cosa che intervengono o hanno un ruolo necessario nella storia di un'azione, un evento, ecc. Attante, tuttavia, è un termine originariamente creato da Lucien Tesnière e successivamente utilizzato dalla semiotica per designare il partecipante in un programma attivo/narrativo. Secondo

Greimas, l'attante è colui che esegue o che compie l'atto, indipendentemente da qualsiasi altra determinazione. Potremmo parlare di un nuovo attivismo attivo e attante, allo stesso tempo, per la sua volontà provocatrice, mediatrice, narrativa... di creare consapevolezza, implicata e/o affermativa, ecc.

**18.**  
Naturalmente "engagé" ("impegnato, implicato") in relazione ai libri *Indignez-vous!* e *Engagez-vous!* di Stéphane HESSEL. Vedi HESSEL, Stéphane (2010): *Indignez-vous!* (Pour une insurrection pacifique) Montpellier, Indigène éditions. Vedi anche HESSEL, Stéphane (2010): *Engagez-vous!*, Paris, Éditions de l'Aube.

“[Oggi] alla disciplina dello studio si è sostituita la capacità di collegare punti, il privilegio del sapere si è sciolto in quello del fare e lo sforzo di pensare profondo si è rovesciato nel piacere di pensare veloce”.<sup>19</sup>

19.

Vedi Baricco, Alessandro (2018): *The Game*, Op. cit., p.222

20.

Vedi GAUSA, Manuel (2010): *Open, Spacio-Tiempo*. *Arquitectura*, Op.cit., Capitolo finale.

E – perché no? – nella capacità di pensare "eterodosso", di pensare "iconoclasta", di pensare "ibrido". Perché in questa nuova capacità di unire/combinare/coniugare informazioni e sollecitazioni, condizioni e situazioni, miscele, scambi, incroci e paradossi operativi (paradossi, come indicato nel libro *Open*, generate dell'unione informazionale, apparentemente "contro-natura", da/tra vecchie "categorie" – verità – tassonomiche e confrontate: architettura e paesaggio, materia e ambiente, realtà e virtualità, realismo e idealismo, ricerca e conoscenza, disciplina e indisciplinazione, critica e azione) sono generati in un modo tanto diretto quanto senza pregiudizi.<sup>20</sup> È vero che i dubbi e le perplessità non sono ancora scomparsi, che le manovre e i privilegi di alcune (vecchie e nuove) élite sembrano con-



▲ Imbedded Information. Verso una post-umanità interfaccia? (archivio internet Imbedded Information. Towards a post-humanity interface? (internet archive)

tinuare (e forse aumentare); che i vecchi sistemi (professionali, accademici, economici, culturali, ecc.) sono ancora, apparentemente, in piedi; che la capacità multipla di una conoscenza potenziale ed esponenziale sembra – ancora – per lo più installata in un edonismo di *zapping/surfing* della mera navigazione indifferente, della distrazione o dello spettacolo, dell'assorbimento di informazioni (messaggi, notizie, statistiche) manipolate e/o banalizzate, ecc. Tuttavia, questa nuova "intelligenza collettiva e interattiva" – in rete, d'interrelazioni e interessi – tende a emergere con potere, qua e là, e diventa una promessa sempre più inarrestabile, collegata, a sua volta, al progresso in corso di un *automatismo/umanesimo attante*, reattivo e artificiale, inserito come onnipresente allo stesso tempo nei nostri progressivi comportamenti. Perché, ora sì, vent'anni dopo *City* (vale a dire dai primi impeti della rivoluzione digitale), possiamo, sempre più, guardare e giocare allo stesso tempo: esercitarsi e parlare, correre e raccontare, proporre (progettare) e osservare; postare e ri-postare, fare e disfare; creare (proporre) e criticare; nuotare e narrare; o meglio: attuare (agire) e attare<sup>21</sup> (reagire) per, infine, meglio (inter)agire.

21.

Il termine Attare parla di adattare, di rapportare. Actar, in spagnolo, non è un verbo ufficiale ma un neologismo: non si riferisce unicamente, alla casa editrice Actar ma alla voce proposta in i anni 30 per l'architetto Nicolau Rubió i Tuduri in la sua opera Actar, Edizione facsimile in Murcia, Colección de Arquitecturas, Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos (1984) dove l'autore difende la dualità di una nova concezione spaziale

(dinamica, sistemica e materiale/materialista, dell'uso e del movimento) implicata con un nuovo pensiero e una nuova posizione intellettuale e creativa (Actar, in fatti il Movimento Moderno), generata – e prodotta – aldilà dell'ordine quieto e armonioso, classico (l'Architettura). Il gioco verbale con "attare" si riprende qui, in relazione alla capacità attante, attiva/attivista, delle nuove forme collettive di interazione.



▲ Mappe di flussi e azioni collettive, sintetizzati in scenari reali e virtuali. (IAAC - From Craft to Research, Reactive Environments. Rasa Sökkari. In-Between Realities: Towards a Socially Sustainable Urban Strategy for Beirut City, IAAC-MAA2, 2015)

Maps of flows and collective actions, summarized in real and virtual scenarios. (IAAC - From Craft to Research, Reactive Environments. Rasa Sökkari. In-Between Realities: Towards a Socially Sustainable Urban Strategy for Beirut City, IAAC-MAA2, 2015)

## Playing and watching

In his book *City* (Rizzoli, 1999) Alessandro Baricco tells the story of a boy (the protagonist) and an old professor who, every Sunday, meet to watch an amateur football match, those of the field of land and the public in feet. In every game the ball comes out of the field many times and is often at their feet. The teacher never moves. It does not flinch. The applied pupil mimics him. But one day, impatiently, he asks why: why when the ball falls next to them, they don't pick it up ... or kick it to return it to the players. The old teacher answers: - "Remember it: in this life or you look or you play. Remember well. Or you watch or you play. <sup>1</sup> " Like the boy (future against the past?) Many times we thought why? Why not to watch and to play at the same time. To observe and to act. Making and telling. Why not be proactive and critical at the same time. Actuators and narrators. Collecting the football similarity ... why not be Cruyff, Vialli, Platini, Beckenbauer ... players and coaches (or virtual coaches) - observers / directors - in the field itself and outside of it? Or, because, in another "field", that of design and architecture, not being Alberti or Vasari in the Renaissance, Sert or Gropius in early Modernity, Giò Ponti or the Smithsons in the second, even Rossi or Venturi (also Bohigas or Gregotti), in full post-modernity? Why not combine creative action and intellectual dimension? Surely something of passionate – basilar, egocentric, impressive or surprising – "artistry" is lost in the combination between one's own creative action (personal) and the rational and intellectual recognition of the general global system. But there is a holistic understanding - that of a multifocal look - in this ability to unfold and concentrate at the same time, which is particularly attractive. It concerns this multi-purpose, multi-purpose and ambivalent dimension of things. That more complex dimension, applied to simultaneous actions: multiples, multiplied and multipliers. Our time is that of the defence of a new informational / digital complexity, of diversity, of heterogeneity, of an "undisciplined impurity" (not essential, not cohesive, combinatorial and hybrid and, above all, interactive); with ability to process, mix and inter-relate (in "operational synergy", not as in the post-modern collage, "accumulator", but as in the contemporary "informational program", "compressor") data, parameters, indicators, messages and multiple models: information(s), conditions, situations, fluctuations and solicitations. If the old desire for discipline would have been precisely, until recently, to purify and subject things and events to categories (typologies, definitions, taxonomies and classifications) that are fixed, clear, determined, today we know that our

universe always presents itself more changeable and dynamic - more slippery and slippery - and that his best approach is, perhaps, that of a more cheerfully uninhibited and unprejudiced attitude, as critically "animated". Open, attentive, awake and available at the same time.<sup>2</sup> Capable of a new non-depurative but compressive and comprehensive abstraction (synthetic and synthesizing) called to generate processes rather than to formalize events. Able to respond (responsibly and responsibly) to the environment, in an efficient, direct and synthetic way as (re) active and operational (experiential and experimental) at the same time. Active as (inter) active; between uses and users, cities and landscapes, structures and territories, scenes and scenarios, areas and fields of action, places and environments, people and collectives and, ultimately, between researchers (no longer "students") and guides/instructors ( no longer masters, teachers or professors - and less trainers (formators) - but "inductors/instructors", or, if you prefer, "inductors" and "tutors", using the same root as that of the "tutorials" of the digital applications themselves) .

It is also true that the resistance to this paradigm shift, which is underway today, remains enormous. For all the old institutions, socio-political, cultural and academic, abandoning (or losing) the old inertias and precious privileges seems unbearable.<sup>3</sup> Like the old professor of *City*, "or you look or you play": specialization, classification, typological characterization and the notion of well-defined elite or master-guide seem to continue to win, or at least remain.

It is also in the fields of design and architecture; the form as a cultured composition, the order as a volumetric-geometric control, the structure as a spatial support, the organization as a functional / spatial predetermination, etc. And also in the vertical transmission of one's knowledge: as a "way of doing" (acquired job, vertical transmission of "knowing" as "having") rather than as "invitation (or challenge) to commit oneself, to risk, to" co-do "(from a research or exploration based on the complicity of investigations, as directed in their orientation as shared in their prospecting). However, in recent years, changes in the digital age have been transcendental. Almost twenty years after *City*, in his latest book *The Game* (Einaudi, 2018)<sup>4</sup> Alessandro Baricco collects this transformation and its successive phases in a masterly way. Many pages and considerations could be dedicated to this publication, in particular linked to the book *AAA-Advanced Architectural Age*, 30 years of Advanced Knowledge in the Informational Era, (Gausa-Vivaldi) about to be published.<sup>5</sup>



▲ Match di calcio digitale (archivio)  
Digital football Match, play-game (archive).

But, in terms of transmitting the notion of knowledge and knowledge, Baricco describes in his part "Comments at the time of colonization", this spectacular mutation now underway:

"THE ESSENCE OF EXPERIENCE WAS RESTED BY ITS TANE SOTERANE BY CHOOSING THE SURFACE AS ITS NATURAL HABITAT. (...)<sup>6</sup> [Think of an iceberg, or a triangle]: IF YOU OVERTHROW THEM, YOU EXACTLY OBTAIN THE MENTAL FIGURE THAT HAS DOMINATED THE NOVECENTARY CULTURE.

I grew up with that twentieth-century figure in my head, so I can draw it well. On the surface, to float under your nose, there was chaos, or at best the treacherous net of superficial perceptions. The game consisted of overcoming them, properly guided by expert teachers. Through a way of hard work, application and patience, it was necessary to go down into depth where, as in an inverted pyramid, the complex articulation of the real would slowly be summed up, first in the clarity of a few elements and then in the blinding epilogue of a true essence and its own: where the AUTHENTIC SENSE OF

THINGS was kept. We called EXPERIENCE the moment in priestly mediation, whether they were professors or even simply, of books, or journeys [rituals]: at times of suffering. However, something that involved dedication and sacrifice.

The idea that it could be a game or even something simple was foreign to us. Thus the EXPERIENCE ended up being an infrequent luxury, sometimes the result of some privilege, always the legacy of some priestly caste. It was nevertheless a prize of which we loved the splendid reverberation in the exhausted emptiness of our lives. As you can see, a clear figure (...). Quickly, on the surface, we found the friable and very articulated terrain of appearances, and in depth [in the act of deepen], with patience and slowness, we tried to reach the essence of things: the complexity above, the useful heart of the world, down below. The fatigue, above. The prize, below. A clear figure, isn't it?"<sup>7</sup>

In fact; as in the figure of the inverted triangle of an irregular upper base ... when I descend from the apparent surface (complex, bumpy, chaotic, dissipated and dissipative, "super-

ficially" confused and irregular) towards a desired deepening of knowledge, I am penetrating (finally settle down, like in a closed funnel) in a background, stable, dense, safe, compact and coherent. This is a linear path, almost ritual or initiatory, serious, directed, directed and guided by experience, towards a "deepening and concentration of knowledge" as fixed and transcendent as they are unique and univocal in their essential/fundamental "truth".

Now if, as Baricco himself proposes, we invert the figure of the iceberg again, of the triangle or of the pyramidal funnel and - I would say - we multiply it, we get a kind of mountain range of variable peaks in its upper part and a base, equally irregular. However, as Baricco points out, this time the "prize" situation (the goal, the summit, the summit: access to multiple knowledge) is already in place, we leave it, we descend. And the complexity of a heterogeneous reality is below: this is no longer just an irregular, confusingly vague or "superficial" set of "exit" (that of an apparently chaotic, dispersed and incomprehensible reality), but a relief " in "and" di "network; common and multifaceted, multi-faceted, of" arrival "but also of" return "(relaunch or rejected) easily accessible, sliding up & down, from the same topographical and topological; penetrating it, surrounding it or surrounding it, from its multiple peaks and peaks. Experience gives way to the experiential: "The iPhone is like that, Google is like that, Amazon is like that, Facebook is like that, YouTube is like that, Spotify is like that, WhatsApp is like that; they line up a simplicity where the immense complexity of reality rises to the surface, leaving behind any waste that weighs down its essential heart. The result is a summary index of the existent that would have calmed Aristotle, delighted Darwin and excited Hegel (...) We now know that with instruments like those the digital insurrection struck twentieth-century culture at the heart, disintegrating its fundamental principle: that the core of the experience was buried in depth, reachable only with fatigue and with the help of some priest. That hazel, that hole, the digital insurrection slipped from the claws of the elite and made it rise to the surface. It did not destroy it, it did not cancel it, it did not trivialize it, it did not simplify it miserably: IT FREED IT ON THE SURFACE OF THE WORLD".<sup>8</sup>

When, in this new figure of variable peaks and of irregular, complex surfaces, one flows (or navigates) from (apparently) simple to (substantially) complex, one is no longer deposited (is not established, is not condensed and "concentred"). The approach is dynamic, direct and contingent (intentional), using the exit survey to reach the arrival relief and vice versa (returning from the bottom to the surface, again and again), finding in this experiential adventure, in this multiple navigation, in this "field game" in common (with other "search

motor inductors", that is systems and devices of networked surveys, records and explorations), the real "matter of knowledge" (not only of dreams, as in Shakespeare<sup>9</sup> but of a reality often more real, more virtual<sup>10</sup>).

Descend to return to rise, no longer in a ritual and unique way - predetermined, severe and gravitational, true and severe, delineated by linear - but in a heterogeneous and variable, adaptable or vibrating way (non-linear from n-dimensional). Get off to go up again, (inter)connecting multiple points, interests and diversified experiences (data, information, own knowledge and third sources).

The bundle of intentional scenarios, multivalent research, dynamic exploration (or investigation), variable, fluctuating and unstable, in its temporary, changeable (anti-transcendent) condition have replaced the ancient invariant and/or essential truth of the old conductive vectors.

The criteria replaced the models.

Even in the new socio-political-cultural mediations, own and shared experiences at the same time (intentional complicity, common activism or interactive community) have replaced (are replacing) the old mediums (experts, masters, teachers, leaders or liturgical priests).<sup>11</sup>

In this new increased humanity that tends to develop with the digital revolution<sup>12</sup>, it seems, in effect, that the new "mass individualism", as Baricco defines it (or, better, in my opinion, this new "collective intelligence, individual and in common"<sup>13</sup>) is becoming increasingly important, thanks to the progressive applications (and actions) on the net, which allow us to reconstruct the "I"<sup>14</sup>, not only as an "ego/super-ego" but as an "n-ego" or "multi-ego", intentional and interested as an (inter)active accomplice, capable of generating "millions of micro-movements that dismantle the trade of old guides".<sup>15</sup> In this dynamic action, complicity, common actions, "coagulations" or "clusters" of consensus are quickly made and undone, because they respond not so much to the basic or ideological sedimentations but to the grouping of individuals "involved and willing" ("Implicués et agencés", to use the Deleuzian term of a new type of organization more open and interconnected<sup>16</sup>): " partners "of exploration, navigation and action, dynamically destined to be separated and/or" recomposed in the next movement ".

The mass no longer exists (perhaps episodically), but there is a certain collective "actant" capacity<sup>17</sup>, involved individually and in common, engagé<sup>18</sup> (a new individual, collective and interactive intelligence, generated thanks to the exponential technologies of online exchange?) call to share and implement (act), at the same time, thanks, of course, to the progressive capacity of digital interconnection and interaction. The progress of the same transmission/communication/exchange technologies has always made it possible to

facilitate sociocultural, instrumental and mental revolutions and today this axiom becomes evident. The same Baricco summarizes later:

"[Today] the ability to connect points has been substituted for the discipline of study, the privilege of knowledge has been dissolved in that of doing and the effort to think deeply has turned into the pleasure of quick thinking"<sup>19</sup> And – why not? - in the ability to think "heterodox", to think "iconoclast", to think "hybrid".

Because in this new capacity to integrate/combine/conjugate information(s) and solicitations, conditions and situations, mixtures, exchanges, intersections and operational paradoxes (paradoxes, as indicated in the book *Open*, emerged of the informational union, apparently "counter-nature", from/ between old "categories" - truths - taxonomic and confronted: architecture and landscape, matter and environment, reality and virtuality, realism and idealism, research and knowledge, discipline and indiscipline, criticism and action) answers are generated in a way that is as direct as it is without prejudice.<sup>20</sup> It is true that doubts and perplexities have not yet disappeared, that the manoeuvres and privileges of some (old and new) elites seem to continue (and perhaps increase); that the old systems (professional, academic, economic, cultural, etc.) are still, apparently, standing; that the multiple capacity of a potential and exponential knowledge seems - still - mostly installed in a zapping/surfing hedonism of mere indifferent navigation, of distraction or entertainment, of the absorption of information (messages, news, statistics) manipulated and/or trivialized, etc. However, this new "collective and interactive intelligence" - in a network of interrelations and interests - tends to emerge with power, here and there, and becomes an increasingly unstoppable promise, linked, in turn, to the progress in course of an actant automatism/humanism, reactive and artificial, inserted as omnipresent at the same time in our progressive behaviors. Because, now yes, twenty years after *City* (that is to say from the first impetus of the digital revolution), we can, more and more, look and play at the same time: practice and talk, run and tell, propose (design) and observe; post and re-post, do and undo; create (propose) and criticize; rate and narrate; or better: act and react (activate and reactivate)<sup>21</sup> to finally, better (inter)act(ivate).<sup>22</sup>

1-See Baricco, Alessandro (1999): *City*, Milano, Rizzoli RCS Libri. The same story picks up GAUSA, Manuel-RAVEAU, Florence (2015): *Gausa + Raveau, Entre Écheltes*, Complexe n'est pas toujours compliqué, Barcellona, Actar, p.6.

2-See GAUSA, Manuel (2010): *Open*, Spacio-Tiempo.Arquitectura, Barcelona-New York, Actar Publishers..

3-See GAUSA, Manuel – DEVESA, Ricardo, a cura di (2010): *Otra Mirada*, Barcellona-New York, Actar Publishers..

4-See Baricco, Alessandro (2018): *The Game*, Torino, Einaudi.

5-See GAUSA, Manuel, VIVALDI, Jordi: *AAA-Advanced Architectural Age*, 30 years of Advanced Knowledge in the Informational Era, New York, Actar Publishers.

6-See Baricco, Alessandro (2018): *The Game*, OP. cit, p.150

7-See Baricco, Alessandro (2018): *The Game*, OP. cit, pp.150-151

8-See Baricco, Alessandro (2018): *The Game*, OP. cit, p.152

9-"We are such stuff / As dreams are made on, and our little life / Is rounded with a sleep", declama Prospero in William Shakespeare: *Act IV of The Tempest*.

10-See RAMSGARD THOMSEN, Mette (2014): "The role of the news technologies" in *IAAC Bits* n. 1 (1.5.1.) Barcelona, IAAC, 2014, p. 2

11-See the binomial medium/ mediator in the figure of the architect in GAUSA, Manuel (2011): "Dos protocuentos...sin protocolos" in *Fisuras* n. 16, Madrid, Fisuras de la cultura contemporánea, 2011.

12-See Baricco, Alessandro (2018): *The Game*, OP. cit, p.209

13-The importance of new communities on the Net or Commons is increasing in this decade. It presents itself at the birth of new (inter) active communities and social collectives, but also to a (in) common creativity is developed by the growing ability to share open software and programs (Open Source)

14-See Baricco, Alessandro (2018): *The Game*, OP. cit, p.211

15-See Baricco, Alessandro (2018): *The Game*, OP. cit, p.214

16-See the term agencement in DELEUZE, Giles – GUATTARI, Felix (1980): *Mille plateaux: Capitalisme et schizophrénie*, Paris, Les éditions de minuit.

17-Literally person, subject or something that intervenes or has a necessary role in the history of an action, an event, etc. Attante, however, is a term originally created by Lucien Tesnière and subsequently used by semiotics to designate the participant in an active / narrative program.

According to Greimas, the actant is he who performs or performs the act, regardless of any other determination. We could talk of a new active and active activism, at the same time, for his provocative, mediating, narrative will ... to create awareness, implicated and / or yes, etc.

18-Of course "engagé" ("committed, implicated") in relation to Indignez-vous! and Engagez-vous; by Stéphane HESSEL. See HESSEL, Stéphane (2010): *Indignez-vous! (Pour une insurrection pacifique)* Montpellier, Indigène éditions. See also HESSEL, Stéphane (2010): *Engagez-vous !*, Paris, Éditions de l'Aube.

19-See Baricco, Alessandro (2018): *The Game*, OP. cit, p.222

20-See GAUSA, Manuel (2010): *Open*, Spacio-Tiempo.Arquitectura, Op.cit., final chapter.

21-The term Attare speaks of adapting, of relating. Actar, in Spanish, is not an official verb but a neologism: it does not refer only to the publishing house Actar but to the entry proposed in the 1930s for the architect Nicolau Rubió i Tuduri in his work *Actar*, Facsimile edition in Murcia, Colección de Arquitecturas, Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos (1984) where the author defends the duality of a new spatial conception (dynamic, systemic and material / materialistic, of use and movement) implied with a new thought and a new intellectual and creative position (Actar, in fact the Modern Movement), generated - and produced - beyond the quiet and harmonious, classic order (Architecture). The verbal game with "attare" resumes here, in relation to the active, active / activist capacity of the new collective forms of interaction.

# -projects

**Orientamenti progettuali, pratiche e progetti**

Design orientations, practices and projects

**p.120 Incroci di culture visive  
per comunicare la città (saggio)**  
*Mirko Sostegni*

**p.126 Chop-able (tesi)**  
*Chiara Claus*

**p.132 Rappresentare la ribellione (microstoria)**  
*Burlando, Pitanti, Vacanti*

**Titolo:** Incroci di culture visive per comunicare la città. Genova tra grafica, fotografia ed elaborazioni defigurative  
**Realizzato da:** Mirko Sostegni  
**Relatore:** Enrica Bistagnino

**Correlatore:** -  
**A.A.:** 2018/2019  
**Ambito:** Comunicazione  
**Biografia:** Nato nel 1994, si laurea nel 2019 alla magistrale in Design del Prodotto e dell'Evento

a Genova con IIO e Lode, discutendo la propria tesi in ambito della comunicazione visiva. Dopo anni di studi nell'ampio ambito del design, si interessa principalmente al visual design,

dalla comunicazione tradizionale a quella digitale con interessi anche nella fotografia e alla videografica.



ph. **Mirko Sostegni**  
Cucitura (Cuxitúa)  
Seam

# Incroci di culture visive per comunicare la città

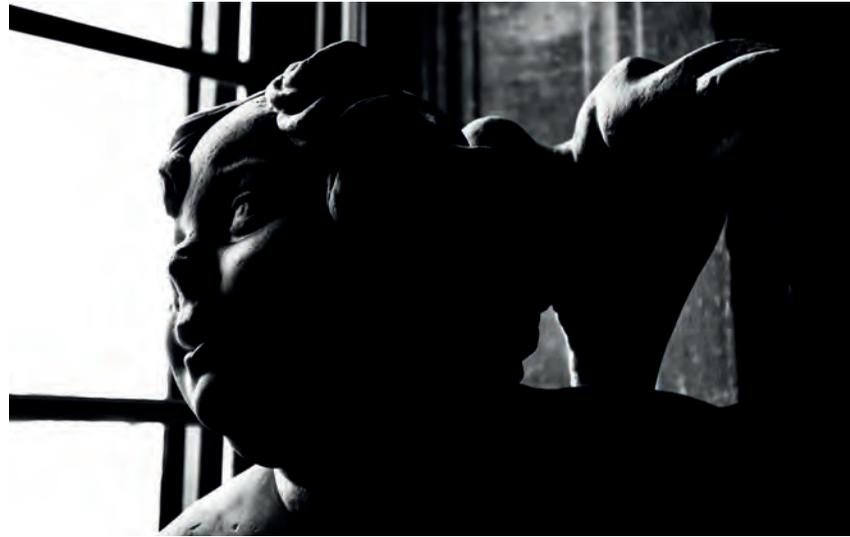
## Genova tra grafica, fotografia ed elaborazioni defigurative

Dal periodo del boom economico si inizia a fare un maggior uso della comunicazione visiva a tal punto che ottiene un ruolo fondamentale nella vita di ogni persona. Basta incamminarsi per le diverse strade cittadine e siamo circondati da immagini pubblicitarie e segni grafici che ci permettono di orientarci al loro interno, riuscendo così a cogliere la loro essenza. Questi segni a loro volta hanno avuto un'evoluzione esponenziale sia nel loro utilizzo che nel loro valore comunicativo. Etimologicamente la parola segno deriva dal latino *sognum* "segno visibile o sensibile di qualche cosa. Qualsiasi fatto, manifestazione, fenomeno da cui si possono trarre indizi, deduzioni, conoscenze." Come viene qui riportato dalla Treccani, è interessante l'utilizzo di "trarre indizi", proprio perché non sempre ciò che si manifesta ha un significato univoco per tutti, ma può aprire a interpretazioni che variano da persona a persona, creando di continuo immagini e percezioni nuove nella mente umana.

La maggior parte delle volte, quasi sempre, l'obiettivo della comunicazione visiva (che si tratti di grafica per il prodotto, di un servizio per l'utente o in questo caso su scala urbana) è di semplificare una realtà concreta costituita da storie, tradizioni, culture e ben altro. Ma questo atto semplificativo non sempre avviene in modo efficiente o perlomeno non risulta essere così intuitivo come può invece sembrare. Questo perché la comunicazione visiva è costituita da molteplici fattori da dover tenere in considerazione: le icone come già citato, i loghi che oramai accompagnano ogni tipologia di attività, i colori che catturano in primis l'attenzione del nostro occhio risultando sgradevoli in alcuni casi e piacevoli in altri e la tipografia, spesso sottovalutata ma con un ruolo che complementa tutta la comunicazione. Questi artefici possono essere utilizzati in modo coordinato tra loro o gestiti autonomamente gli uni dagli altri. Entrando in merito alla comunicazione a servizio della città, si va a raccontare un'esistenza attraverso immagini a bassa figuratività, sintesi di forme, dimensioni, vocazioni, valori. Con questo atto pratico, una realtà che risulta essere complessa, viene semplificata in modo tale da essere compresa

From the period of the economic boom, more use is made of visual communication to such an extent that it plays a fundamental role in the life of every person. We are surrounded by advertising images and graphic signs that allow us to orient ourselves within them, thus capturing their essence. These signs in turn have undergone an exponential evolution both in their use and in their communicative value. Etymologically the word sign comes from the Latin *sognum* "visible or sensitive sign of something. Any fact, manifestation, phenomenon from which one can draw clues, deductions, knowledge." As reported here by Treccani, the use of "drawing clues" is interesting, precisely because not always what is manifested has a unique meaning for all, but can open to interpretations that vary from person to person, continuously creating new images and perceptions in the human mind.

Most of the time, almost always, the objective of visual communication (whether it be graphics for the product, a service for the user or in this case on an urban scale) is to simplify a concrete reality made up of stories, traditions, cultures and much more. But this simplifying act does not always happen in an efficient way or at least it does not appear to be as intuitive as it may seem. This is because visual communication consists of many factors to be taken into account: icons as already mentioned, the logos that now



◀ ph. **Mirko Sostegni**  
 Prospettiva (Prospetiva)  
 Perspective

da tutti senza equivoci di lettura ed è proprio da questi elementi semplificati che si vengono a creare di conseguenza una completa comunicazione visiva, originale e che possa essere memorabile. Dove vi è un vantaggio, spesso si può ricadere in un aspetto svantaggioso. Infatti l'uso costante di segni per raccontare la città rischia di creare identità uguali e omogenee tra loro, senza conferire il giusto valore che tale città potrebbe dimostrare. Su un altro versante, quello artistico costituito da numerose forme espressive, la città viene invece rappresentata ricorrendo a linguaggi che operano sul piano della sintesi concettuale. Altrettanti modi di raccontare e rappresentare la città avvengono tramite la fotografia, la pittura, il cinema, la musica e non solo. Vi sono appunto differenti metodi di rappresentazione, ma in questo momento ci si soffermerà sulla prima. Soprattutto nell'ambito architettonico e urbanistico, la fotografia si è imposta come un importante strumento di documentazione e analisi della città, intesa sia nella sua morfologia architettonica quanto nella sua composizione sociale, nell'uso degli spazi urbani, nell'integrazione di diversi contesti. L'uomo contemporaneo è investito da un flusso costante di immagini, ma nonostante l'iper-esposizione, o forse proprio a causa di questa, l'analisi critica di una fotografia è ancora una questione problematica, che troppo spesso viene data per scontata e di conseguenza sottovalutata. Vi sono numerosi fotografi che hanno lasciato una loro impronta nel panorama fotografico. Hanno avuto e molti hanno tuttora una loro visione di città che hanno così trasmesso nei loro scatti e ciò che li accomuna è la volontà di raccontare la vita e l'anima delle città. È proprio per questo che il

## intestraddenêuve

accompany each type of activity, the colors that capture the attention of our eye in the first place resulting unpleasant in some cases and pleasant in others and typography, often underestimated but with a role that complements all communication. These creators can be used in a coordinated way between them or managed independently from each other. Entering into the field of communication at the service of the city, we go on to tell an existence through images of low figurativeness, synthesis of forms, dimensions, vocations, values. With this practical act, a reality that is complex is simplified in such a way as to be understood by all without misunderstanding and it is precisely from these simplified elements that a complete visual communication, original and memorable, is created. Where there is an advantage, one can often fall back into a disadvantageous aspect. In fact, the constant use of signs to tell the story of the city risks creating equal and homogeneous identities between them, without conferring the right value that such a city could demonstrate. On the other hand, on the artistic side, which consists of numerous forms of expression, the city is represented by using languages that operate on the level of conceptual synthesis. Equal ways of telling



and representing the city take place through photography, painting, cinema, music and more. There are different methods of representation, but at this moment we will dwell on the first. Especially in the field of architecture and urban planning, photography has established itself as an important tool for documenting and analysing the city, understood both in its architectural morphology and in its social composition, in the use of urban spaces, in the integration of different contexts. Contemporary man is invested with a constant flow of images, but despite the hyper-exposure, or perhaps because of this, the critical analysis of a photograph is still a problematic issue, which is too often taken for granted and consequently underestimated. There are many photographers who have left their mark on the photographic landscape. They have had and many still have their own vision of cities that they have so transmitted in their shots and what unites them is the desire to tell the life and soul of cities. It is precisely for this reason that the world of urban photography is very wide and boundless and constantly changing. In this research we want to combine the two visions, the artistic one and the design one, as the title itself and the images shown here assert. It aims to reflect on the above themes and propose, through a broader project of urban visual communication, a hypothesis of integration between signs and processes typical of graphics as understood today and images derived from representative visions "free". Specifically, the city of Genoa was chosen, a heterogeneous place, divided by nine municipalities but by as many neighborhoods and that make it a multidimensional city and complex at the same time. It has a very fascinating history, rich in events that has involved, influenced and made unique its people.

# intestraddenêuve

Storia, cultura e i vari avvenimenti sono i protagonisti di questi scatti fotografici. Si vuole raccontare il tutto con una visione critica della realtà, raffigurando il reale ma alla stesso tempo lasciando libera interpretazione a ciò che si sta vedendo. Spazio e tempo, come elementi variabili, saranno essenziali per la realizzazione finale. L'attenzione ricade quindi su Via Garibaldi, Via Cairoli, Piazza della Nunziata e Via Balbi che non sono semplici luoghi situati nel cuore del territorio genovese ma veri e propri percorsi d'arte. Essi sono ricchi di questi fattori che li rendono unici e allo stesso tempo hanno molto da raccontare ai loro cittadini e ai turisti che ogni anno, numerosi, li scoprono e ne rimangono meravigliati.



mondo della fotografia urbana è assai ampio e sconfinato e in continuo mutamento.

In questa ricerca si vuole coniugare le due visioni, quello artistico e quello progettuale, come afferma il titolo stesso e le immagini qui riportate. Esso intende riflettere sulle tematiche sopra esposte e proporre, attraverso un progetto più ampio di comunicazione visiva urbana, un'ipotesi di integrazione tra segni e processi propri della grafica come oggi intesa e immagini derivate da visioni rappresentative "libere".

Nello specifico è stata scelta la città di Genova, un luogo eterogeneo, suddiviso da nove municipi ma da altrettanti quartieri e che la rendono una città multidimensionale e complessa allo stesso tempo. Ha una storia molto affascinante, ricca di avvenimenti che ha coinvolto, influenzato e reso unico il suo popolo. La sfida di questo progetto è proprio di riuscire a raccontare Genova non nella sua interezza, perchè si andrebbe contro con quanto detto, ma di cogliere dei singoli spazi e conferire ad essi un'identità propria che vadano successivamente a creare una "rete d'identità" con le altre località genovesi. In base a ciò, la scelta ricade di lavorare su elementi ben precisi, segni che si tramutano in pittogrammi, la tipografia associata a una scelta linguistica ben precisa e non banale e alla fotografia. Nel primo caso si vorrà far riconoscere il luogo scelto attraverso una serie di segni che possano far emergere lo spirito del luogo stesso, in modo più intimo e nobile come lo è il territorio stesso. La scelta tipografica, anch'essa assai interessante, verterà sull'utilizzo di una font adatta a ciò che si sta comunicando e di adoperare il dialetto genovese, lingua neolatina censita dall'UNESCO nell'Atlante mondiale delle lingue in pericolo tra le lingue meritevoli di tutela. Questa scelta è voluta poiché si vuole enfatizzare il senso di appartenenza al territorio, avvicinare sia i cittadini genovesi che i turisti allo spirito di Genova e allo stesso tempo far riemergere la lingua dialettale che purtroppo sta venendo a mancare.

Il progetto si conclude, apparentemente, con un racconto fotografico che verte nel cogliere degli spazi e delle situazioni influenzati dalla variabile temporale, ossia la luce che incide sul luogo. Le luci e le ombre sono elementi che si presentano naturalmente, ne siamo a contatto quotidianamente ma spesso non ne cogliamo visivamente il loro reale valore visivo. Infine vi sarà una chiave di lettura apposita che permetterà di interpretare liberamente ciò che si sta osservando, tramutando il tutto in grafiche "defigurative" astratte.

The challenge of this project is precisely to be able to tell Genoa not in its entirety, because it would go against what has been said, but to grasp individual spaces and give them their own identity that will later create a "network of identity" with the other Genoese places. On the basis of this, the choice is to work on specific elements, signs that turn into pictograms, typography associated with a precise and non-trivial linguistic choice and photography. In the first case we want to make the chosen place recognized through a series of signs that can bring out the spirit of the place itself, in a more intimate and noble as the territory itself. The typographic choice, also very interesting, will focus on the use of a font suitable for what is being communicated and to use the Genoese dialect, Neolatine language listed by UNESCO in the World Atlas of Endangered Languages among the languages worthy of protection. This choice is made because it is intended to emphasize the sense of belonging to the territory, bring both Genoese citizens and tourists to the spirit of Genoa and at the same time to re-emerge the dialect language that unfortunately is failing. The project apparently ends with a photographic story that focuses on the capture of spaces and situations influenced by the time variable, ie the light that affects the place. Lights and shadows are elements that occur naturally, we are in daily contact with them but often we do not visually grasp their real visual value. Finally, there will be a special interpretation key that will allow us to freely interpret what we are observing, transforming everything into abstract "defigurative" graphics.

# Chop-able

## Il tagliere per tutti

L'obiettivo di questo progetto è ridare autonomia e sicurezza a tutte le persone che, a causa di una disabilità parziale o totale ad una mano o ad un braccio, hanno difficoltà e timore di avvicinarsi alla cucina. Si vogliono inoltre perseguire i principi del Design for-all per dar vita a un prodotto inclusivo, ad utenza ampliata, che non precluda l'utilizzo a persone con difficoltà ma neanche a persone normodotate. L'ambiente cucina è stato scelto come luogo di indagine a causa dell'elevata concentrazione di elementi pericolosi al suo interno. Dati Istat hanno infatti evidenziato che il 38% degli incidenti domestici avviene proprio in questa stanza. Analizzando le azioni ivi compiute quotidianamente, sono stati individuati quattro macrogruppi: lavaggio, lavorazione e cottura degli alimenti, lavaggio delle stoviglie. Tra questi la lavorazione e la cottura degli alimenti risultano essere i più insidiosi. A seguito di un'ulteriore valutazione si è deciso di approfondire la lavorazione primaria degli alimenti per le innumerevoli ed interessanti interazioni che possono avere luogo con utensili di diversa pericolosità. Successivamente sono state svolte diverse osservazioni dirette su un campione di soggetti all'opera nelle proprie cucine e sono stati somministrati questionari dedicati al fine di analizzare il modo di lavorare di ognuno e gli utensili più utilizzati. Il tagliere è risultato essere, tra tutti gli accessori disponibili, l'elemento fondamentale nella preparazione degli alimenti. Seguentemente a queste osservazioni è stata svolta un'analisi specifica delle azioni ritenute più pericolose dall'utente con disabilità ad un arto superiore: sbuciare e tagliare. Queste operazioni risultano rischiose proprio per il fatto che gli alimenti difficilmente riman-

esperienze è ora Freelancer e collabora con Costa Crociere.

ricca di curiosità e passione, sempre alla ricerca di progetti e campi nuovi da esplorare. Laureatasi nel 2018, dopo diverse

**Correlatore:** Marco Miglio  
**A.A:** 2018/2019  
**Ambito:** Prodotto, comunicazione  
**Biografia:** Chiara è una designer

**Titolo:** Chop-able Il tagliere per tutti  
**Realizzato da:** Chiara Claus  
**Relatore:** Niccolò Casiddu

gono stabili e fissi sul tagliere mentre li si lavora. È partendo da queste considerazioni iniziali e da approfonditi studi su prodotti esistenti, che vengono evidenziate le lacune funzionali dei taglieri presenti sul mercato e le forti divisioni tra prodotti “standard” (progettati per l’utente normodotato) e prodotti “sanitari” (progettati per la disabilità ma che invece di aiutare, confondono l’utente e lo fanno sentire malato) che non soddisfano in alcun modo i criteri di inclusività del Design for-all. Per riuscire a soddisfare questi requisiti era necessario trovare una soluzione per trattenere gli alimenti sul tagliere mentre li si lavora, soluzione che non comportasse l’utilizzo di elementi fissi o di incastri e solchi (come avviene per la maggior parte dei prodotti già esistenti) in modo da adattarsi all’uso di una qualsiasi utenza. La soluzione è il magnetismo: nasce Chop-able, un tagliere magnetico multifunzionale, capace di “trasformarsi” assecondando le esigenze di ciascun individuo, montando e smontando, su di esso, gli accessori magnetici in dotazione.

Al centro del tagliere bimaterico (un lato plastica, consigliato per le verdure, e un lato legno, per carne e pesce) trovano alloggiamento due potenti magneti da 24kg di potenza (la cui posizione è segnalata da un cerchio bianco). I magneti sono resistenti alle sollecitazioni verticali (tipiche del tagliare e dello sbucciare) ma sensibili a quelle orizzontali (così da consentire un facile montaggio e smontaggio per trascinarsi). Gli accessori in dotazione sono anch’essi magnetici e dotati di aghi più o meno fitti a seconda delle esigenze di lavorazione (A-mini per carne e pesce, A-base per tutte le lavorazioni, A-pro per quando si necessita di una maggiore presa). Sono stati inoltre progettati un coltello con punta magnetica per sminuzzare ed una spazzola per la cura e pulizia dei componenti. Per poter montare e smontare in sicurezza gli accessori, questi sono stati dotati di tappi di sicurezza. Anche il cassetto bianco è multifunzionale: contenitore salvaspazio per riporre Chop-able, rialzo per lavorare in comodità (con aletta anteriore per evitare lo scivolamento) e recipiente-vassoio per spostare velocemente gli alimenti tagliati o gli scarti. È inoltre possibile capovolgere il cassetto per facilitare l’azione di imburrare o farcire il pane.

Grazie alla collaborazione con l’Ente ospedaliero Ospedali Galliera (Genova) e l’Associazione Rinascita Vita ONLUS (Busalla, GE) è stato possibile eseguire sei test del prodotto su un campione di utenti potenziali, i quali sono stati filmati e fotografati durante le prove per poterne studiare al meglio le dinamiche. Di questi test, quattro si sono svolti presso Mo.Di.Pro, un piccolo appartamento all’interno dell’Ospedale Galliera pensato per la dimissione protetta del paziente ospedalizzato. In un primo momento è stato chiesto



▲ Diverse configurazioni del tagliere  
Different cutting board configurations



▲ Il tagliere durante l'utilizzo  
The cutting board during use

*“Il design universale, ossia valido per tutti, è una sfida, ma una sfida per cui vale la pena impegnarsi.”*

(Norman, 2004, p.77)

ai volontari di svolgere una serie di compiti avvalendosi dell’utilizzo di attrezzature comuni, successivamente è stato presentato loro Chop-able, corredato da istruzioni, invitandoli a svolgere nuovamente le stesse operazioni sul prodotto in oggetto.

Nonostante un iniziale timido approccio a Chop-able e una punta di scetticismo, dopo un primo utilizzo ne sono state apprezzate funzionalità e praticità. In particolare, nella prima fase dell’osservazione (con attrezzature comuni), era stata posta in evidenza la difficoltà nel mantenere ferma una mela mentre la si sbuccia, in alcuni casi seguita da un rifiuto da parte del soggetto di concludere l’azione per paura di ferirsi. Con Chop-able, invece, tutte le operazioni sono state portate a compimento con maggiore precisione, velocità e soprattutto in sicurezza. Anche i questionari di gradimento ed i commenti dei tester confermano il successo di Chop-able, i volontari si sono sentiti più sicuri, rapidi ed abili nella lavorazione degli alimenti ritrovando un’autonomia troppo spesso delegata ad altri membri della famiglia.

Concludendo quindi, il design del prodotto si conferma, come non mai anche in questo progetto, essere punto nodale e di coordinamento di diversi saperi. Una metodologia, un approccio, che permette il nascere di prodotti volti a dare risposte ad esigenze e problematiche complesse prima apparentemente irrisolvibili. Solo in questo progetto vediamo commistioni di medicina e psicologia (grazie all’apporto prezioso dei medici dell’Ente ospedaliero Ospedali Galliera), dei principi base della fisica (“guida” imprescindibile nell’affascinante sperimentazione del magnetismo), dei saperi tecnici e manuali (per la produzione del prototipo) ed infine, dell’apporto più significativo di tutti, quello dei volontari che si sono messi in gioco testando Chop-able, portando con sé il sapere più importante: la loro esperienza di vita.

#### BIBLIOGRAFIA:

Donald, A. Norman (2004), *Emotional design*. Milano: Apogeo srl

# chop -able

il tagliere per tutti

## Chop Able: The cutting board for everyone

The main aim of this project is to give independence and safety back to people who, because of a partial or total disability of one arm or hand, have difficulties or fear to cook. Design for-all principles must be followed to give life to an inclusive product, a product that can be used both by disabled and abled people. The kitchen environment was chosen as a place of investigation due to the high concentration of dangerous elements inside it. As a matter of fact, Istat data show that 38% of domestic accidents occur in this room. By analysing the daily actions carried out there, four macro-groups have been identified: food washing, food processing, food cooking and dish cleaning. Among these actions, food processing and food cooking are the most insidious. Following a further evaluation, it was decided to focus on food processing, that's for the interesting great number of interactions that can take place with various tools with different levels of danger. Later several direct observations were carried out on a sample of subjects (disabled and abled people) cooking in their own kitchens. Dedicated questionnaires were given in order to analyse the operating method of each volunteer and the most used tools. The chopping board was proved to be, among all the available accessories, the essential element in food preparation. Following these observations, a specific analysis of the most dangerous actions was carried out: peeling and cutting. These operations are risky due to the fact that the food hardly stands stable and well fixed on the cutting board during the process. Starting from these initial considerations and in-depth studies on existing products, it was highlighted the functional gaps of cutting boards on current market. Furthermore, a strong difference between

"standard" products (which are designed for the abled users) and "sanitary" products (theoretically designed for disabled people, which instead of helping them, make them feel confused and less abled) is evident. These are prep-boards that do not satisfy the inclusivity Design for-all criteria. In order to be able to fulfil these requirements it was necessary to find a solution to hold food on the cutting board while working on it. We needed a solution that did not involve the use of fixed elements or joints and grooves (which are used in most of the existing products), so that it could be adaptable to every user. The solution is magnetism: Chop-able is born, a multifunctional and magnetic cutting board, able to change to meet the user's needs, by assembling and disassembling its magnetic accessories.

At the centre of the bi-material cutting board (a plastic side, recommended for vegetables, and a wood side, for meat and fish) there are two powerful magnets, with 24kg of power (whose position is indicated by a white circle). The magnets resist to vertical stresses (which are typical of cutting and peeling), but sensitive to horizontal ones (allowing an easy assembling and disassembling by dragging). The supplied accessories are also magnetic and equipped with a variable number of needles depending on the processing requirements (A-mini could be used for meat and fish, A-base it's perfect for all processes, A-pro could help when a better grip is needed). In addition, a knife with a magnetic tip for mince and a brush for cleaning and preserve all components have also been designed. In order to be able to safely assemble and disassemble the accessories, these have been fitted within safety-caps. The white drawer is multi-functional as well: a space-saving storage unit for storing Chop-able, a lift to work comfortably (with a front little flap to prevent slipping) and a container-tray to quickly move the cut food or waste. It is also possible to flip over the drawer to make the action of buttering or stuffing bread easier.

Thanks to the collaboration with the Ente ospedaliero Ospedali Galliera (Genoa) and the Association Rinascita Vita ONLUS (Busalla, GE) it was possible to perform six product tests on a sample of potential users, who were filmed and photographed during the tests in order to study in the best way all the dynamics that could occur. Of all these tests, four of them took place at Mo.Di.Pro, a small apartment in the Galliera Hospital, which was designed for better accompany the hospitalized patient to discharge. At first it was asked to the volunteers to carry out a series of tasks using common equipment, then Chop-able was presented, accompanied by its instructions. After that, users were asked to carry out the same operations again with this product.



◀ **Il tagliere ed alcune delle componenti del progetto**  
The cutting board and some of the components of the project



▲ **Raccolta di alcune delle componenti del progetto**  
Collection of some of the components of the project

Despite an initial hesitant approach to Chop-able and a somewhat sceptical attitude, after the first use, they appreciated its functionality and practicality. In particular, in the first phase of the observation (with basic equipment), it was highlighted the difficulty in keeping an apple stable while it is being peeled. Sometimes followed by the refusal by the subject to conclude the action for fear to hurt themselves. On the other hand, with Chop-able all the operations were completed with more precision, speed and, above all, in safety. The questionnaires of satisfaction and the testers' comments confirm the success of Chop-able too, all the volunteers have felt more confident, rapid and able to cook, finally getting back their autonomy, too often delegated to other family members.

In conclusion, product design is confirmed, as never before in this project, to be the core and the coordination point of different branches of knowledge. Design it's a methodology, an holistic approach, which allows us to create products aimed at meeting complex needs and problems apparently unsolvable before. In this project we can see mixtures of medicine and psychology (thanks to the precious contribution of the doctors of the Ente ospedaliero Ospedali Galliera), the basic principles of physics (an "essential guide" in the fascinating experimentation of magnetism), technical and manual knowledge (for the production of the prototype) and the

most significant contribution, given by the volunteers who got involved testing Chop-able and bringing with them the most important knowledge: their life experience.

# Rappresentare la ribellione.

Il graphic design come  
strumento per comunicare  
il dissenso sociale



*A cura di Francesco Burlando,  
Matilde Pitanti e Annapaola Vacanti*



“Beauty, no doubt,  
does not make  
revolutions. But a  
day will come when  
revolutions will  
have need of beauty.”

A. Camus, *The Rebel*

Nel 390 a.c. Dolone realizza una nestoris raffigurante la scena ispirata all'*Antigone* di Sofocle in cui la donna confessa di aver disobbedito alle leggi per dare sepoltura al fratello. Si tratta, probabilmente, della prima raffigurazione pervenuta a noi di un gesto di ribellione. Sebbene il soggetto sia inequivocabilmente un tributo alla famosa tragedia, la scelta di rappresentare la scena del processo denuncia un preciso intento di promozione del gesto di sovversione.

Da allora, si perde il conto delle occasioni in cui la rappresentazione – in tutte le sue forme – è stata utilizzata per veicolare messaggi di contestazione, ribellione, boicottaggio.

La potenza espressiva dell'arte visiva è in grado di rendere evidenti contrasti e soggettività che è complesso trasmettere attraverso altri canali, oscurati dal consenso. La libera espressione della creatività, messa al servizio della comunicazione di ideali e bisogni che si discostano dallo status quo, è una dimostrazione altissima di civiltà, nonché il più grande nemico di movimenti fondamentalisti e dogmatici, che, infatti, nel corso della storia hanno spesso dimostrato la propria avversione per le avanguardie artistiche.

Oggi, i luoghi e le modalità di espressione della contestazione si sono evoluti insieme alla diffusione di nuove piattaforme digitali e mezzi di comunicazione. Comparata al periodo precedente all'avvento e la diffusione dei social media, l'epoca in cui viviamo vanta possibilità di espressione quasi

In 390 B.C. Dolone creates a nestoris depicting a scene inspired by Sophocles' *Antigone* in which the woman confesses having disobeyed the laws to give burial to her brother. This is probably the first known representation of a gesture of rebellion. Although the subject is unmistakably a tribute to the famous tragedy, the choice to represent the scene of the trial denounces a precise intent to promote the gesture of subversion.

Since then, the account of the occasions in which representation – in all its forms – has been used to convey messages of protest, rebellion or boycott is lost. The expressive power of visual art is able to highlight contrasts and subjectivity that are complex to transmit through other channels, obscured by consensus. Free expression of creativity, put at service of communicating ideals and needs that deviate from the status quo, is a very high demonstration of civilization, as well as the greatest enemy of fundamentalist and dogmatic movements, which, in fact, often have often demonstrated throughout history their aversion to artistic avant-gardes.

Today, places and ways of expressing protest have evolved along with the spread of new digital platforms and media. Compared to the period before the advent and diffusion of social media, the era in which we live has the possibility of almost infinite expression, accessible to all and shared live from any corner of the globe.

infinita, accessibile a tutti e condivisibile in diretta da qualsiasi angolo del globo.

Gli spazi reali acquistano così una diversa centralità, affiancata dall'importanza sempre crescente di quelli virtuali: se la piazza rimane il luogo nel quale manifestare fisicamente, i social network sono i luoghi virtuali per la protesta e il dissenso. Il palcoscenico della piazza diventa una scena artistica che permette una maggiore interazione e uno sfogo più ampio della propria creatività. La dimensione musicale, la danza e le espressioni artistiche del proprio corpo hanno acquisito un'importanza sempre maggiore per i cittadini che in questo secolo sono scesi in piazza. Si tratta di una rappresentazione estetica della ribellione che ha spesso caratteri di ironia, sarcasmo e satira. Proprio questi strumenti sono quelli che, su un livello parallelo, vengono esasperati sui canali digitali in una forma di protesta complementare.

Gli aspetti positivi di questa nuova dimensione sono evidenti: basti pensare al ruolo che i social network hanno svolto nella Primavera Araba. Allo stesso tempo, tuttavia, va considerato anche il lato negativo che potrebbe essere riassunto con il famoso aforisma con cui Umberto Eco, nel 2015, affermò che il web dà parola a legioni di imbecilli. Infatti, l'utilizzo improprio e convulso di un'espressione di dissenso sempre più rapida, onnipresente e di facile diffusione può veicolare allo stesso modo messaggi sbagliati e fake news. Sovraesposti a questo tipo di comunicazione non strutturata, ci troviamo a ridurre la nostra soglia di attenzione verso un tema, a perdere interesse da un momento all'altro per la campagna che il giorno prima ci infiammava l'animo e la tastiera.

Si tratta di una forma espressiva che non è solitamente in mano ad artisti o progettisti della comunicazione; non possiamo certo paragonare Dolone e la sua nestoris a un "leone da tastiera" che realizza un meme contro Greta

## "It is the rare fortune of these days that one may think what one likes and say what one thinks."

Tacitus

Physical spaces thus acquire a different centrality, flanked by the ever-increasing importance of virtual ones: if the square remains the place in which to physically manifest, social networks are the virtual places for protest and dissent. The square's stage becomes an art scene that allows for greater interaction and a wider outlet for one's creativity. Musical dimension, dance and artistic expressions of one's own body have become increasingly important for the citizens who protested in the streets in this century. It is an aesthetic representation of the rebellion that often has the characteristics of irony, sarcasm and satire. Precisely these tools are those that, on a parallel level, are exasperated on digital channels in a form of complementary protest.

The positive aspects of this new dimension are obvious: just think of the role that social networks played in the Arab Spring. At the same time, however, we must also consider the negative side that could be summarized with the famous aphorism with which Umberto Eco, in 2015, stated that the web 'Gives word to legions of idiots'.

In fact, the improper and convulsive use of an increasingly rapid, omnipresent and easily disseminated expression of dissent can convey wrong messages and fake news in the same way. Overexposed to this type of unstructured communication, we find ourselves reducing our threshold of attention to a theme, losing interest from one moment to another for the campaign that the day before used to ignite our hearts and keyboard.

It is an expressive form that is not usually in the hands of artists or communication designers; we certainly can-



▲ poster art/ Ferruccio Cimino, Camilla Casali

*The project by Ferruccio Cimino and Camilla Casali reinterprets the famous painting by Jacques-Louis David on the death of Socrates and underlines with a modern eye the most important moments of the bold choice of the philosopher, an episode of sabotage which they consider temporally distant but actual.*

*The authors themselves describe the project: "The death of Socrates was one of the events that most marked the Athenian community and in doing so, all generations to come. Jacques-Louis David, French painter and politician, elaborated one of the most famous interpretations of this event. His goal was to depict, through the neoclassical style, a frame capable of transmitting a perfect inner rational balance to the human eye, removing by means of science and mind, ignorance will certainly characterize the eighteenth century.*

*From these two so distant historical moments (the death of Socrates on the one hand and the thought of the French painter on the other) a personal idea of sabotage is proposed. The link between 'sabotage' and the striking gesture of Socrates is as simple as it is complex. Simple because the 'eudaimonic' philosopher, while defending his ideals, accepts death as destiny. Complex as a meaningful choice of a clear and concise message: "I don't die because I give up but I die for the future, even though I don't know what it is". Here is that Socrates, with an eye to the future, carries out a self sabotage to the detriment of the hierarchies present in his time, without the certainty that his ideal would have defeated any land and space constraint."*

Il progetto di Ferruccio Cimino e Camilla Casali reinterpreta il celebre dipinto di Jacques-Louis David sulla morte di Socrate e sottolinea con un occhio moderno i momenti più importanti dell'audace scelta del filosofo, episodio di sabotaggio che ritengono temporalmente tanto distante quanto attuale.

Gli stessi autori descrivono così il progetto: "La morte di Socrate è stato uno degli eventi che maggiormente ha segnato la comunità ateniese e così facendo, tutte le generazioni a venire. Jacques-Louis David, pittore e politico francese, elaborò una fra le interpretazioni più celebri di questo evento. Il suo obiettivo fu quello di raffigurare, attraverso lo stile neoclassico, un frame idoneo a trasmettere all'occhio umano un perfetto equilibrio razionale interiore, rimuovendo per mezzo della scienza e della mente, l'ignoranza beccera caratterizzante il diciottesimo secolo.

Da questi due momenti storici così distanti (la morte di Socrate da un lato e il pensiero del pittore francese dall'altro) si propone una personale idea di sabotaggio. Il legame tra 'sabotage' e il gesto eclatante di Socrate è tanto semplice quanto complesso. Semplice perché il filosofo 'eudaimonico', pur difendendo i suoi ideali, accetta come destino la morte. Complesso in quanto scelta pregnante di un messaggio chiaro e conciso: "non muoio perché mi arrendo ma muoio per il futuro, pur non sapendo quale sia". Ecco che Socrate, con un occhio rivolto al futuro, realizza un auto sabotaggio a danno delle gerarchie presenti al suo tempo, senza la certezza che il suo ideale avrebbe sconfitto qualsiasi vincolo terreno e spaziale."

Thunberg. Semmai, il paragone può nascere con progettisti che hanno dedicato la loro opera alla sensibilizzazione e la diffusione di messaggi a forte contenuto sociale: si tratta di casi sporadici, ma sempre più diffusi, di uso virtuoso interconnesso dei social media e degli spazi sociali della città. Ai progettisti visivi è riservato l'ambito della comunicazione progettata che - in contrapposizione alla comunicazione spontanea - è filtrata e caratterizzata dal background culturale e di saperi del designer.

Le occasioni per misurarsi con un tipo di comunicazione immediata, ma non spontanea, sono molteplici; tra queste è consolidata da ormai sette anni l'attività del collettivo CHEAP, che ogni anno propone una call for artist, rivolta a grafici, fotografi, illustratori e visual artist, che si traduce nel CHEAP FESTIVAL e nell'affissione dei poster raccolti dalla call su un centinaio di bacheche sparse per la città di Bologna. Il collettivo, tramite un accordo triennale con l'assessorato alla cultura del comune di Bologna, usa infatti le bacheche comunali inutilizzate per la diffusione di progetti artistici, campagne di sensibilizzazione pubblica, e promozione di attività culturali.

L'opportunità di recupero dello spazio pubblico inutilizzato si unisce, in questo progetto, con la volontà di utilizzare la street art e le arti visive come strumenti per stimolare la rigenerazione urbana e il dibattito pubblico. Le bacheche della città diventano finestre aperte su confronto e collaborazione fra artisti nazionali ed internazionali, capaci di innescare processi partecipativi e dibattiti che coinvolgono anche associazioni ed iniziative locali. Nel gennaio 2019, per le strade di Bologna, sono comparsi alcuni poster che intimavano: "SABOTATE con grazia", seguito a breve da "DISOBBEDITE con generosità", e "DEMISTIFICATE con stile". Dai poster cartacei affissi in strada, le immagini sono comparse in rete, e sui social in pochissimo tempo è diventato virale il tema della call 2019 di CHEAP: SABOTAGE. La call ha richiamato oltre mille contributi da quattro diversi con-

not compare Dolone and his nestoris to a "keyboard lion" who designs a meme against Greta Thunberg. If anything, the comparison can be with designers who have dedicated their work to raising awareness and spreading messages with a strong social content: these are sporadic but increasingly widespread cases of virtuous interconnected use of social media and social spaces in the city.

Visual designers are reserved for the scope of designed communication that - in contrast to spontaneous communication - is filtered and characterized by the cultural background and knowledge of the creator.

Opportunities of dealing with this type of immediate but not spontaneous communication are many; among these, the activity of the collective CHEAP has been consolidated for the past seven years, in the form of a yearly call for artists, aimed at graphic designers, photographers, illustrators and visual artists, which translates into the CHEAP FESTIVAL and the posting of the posters collected by the call on a hundred bulletin boards scattered throughout the city of Bologna. The collective, through a three-year agreement with the Culture Department of the Municipality of Bologna, uses in fact the unused municipal notice boards for the dissemination of artistic projects, public awareness campaigns, and promotion of cultural activities.

The opportunity to recover unused public space is combined, in this project, with the desire to use street art and visual arts as tools to stimulate urban regeneration and public debate. The bulletin boards of the city become open windows on comparison and collaboration between national and international artists, capable of triggering participatory processes and debates that also involve local associations and initiatives. In January 2019, on the streets of Bologna, some posters appeared stating: "SABOTATE with grace", followed shortly by "DISOBEY with generosity", and "DEMYSTIFY with style". From the paper posters posted in the street, the images



▲ poster art/ Francesco Burlando, Matilde Pitanti, Annapaola Vacanti representing Quinta Colonna

La parola SABOTAGE viene analizzata alla luce di una delle sue possibili origini, che la vede discendere direttamente dalla parola 'sabot', ovvero scarpa, ciabatta. Pare che gli operai francesi, estenuati dal lavoro in fabbrica, lanciassero le proprie calzature all'interno degli ingranaggi dei macchinari, per rallentare la produzione ed avere la possibilità di riposare per alcuni secondi. Un sabotaggio diretto, fisico, ma che non aveva uno scopo distruttivo quanto di protesta, necessario per sopravvivere.

Da questa analisi ha origine il tritico che scompone il titolo della call in SABOT-AGE, ed individua il lancio delle scarpe come fenomeno di protesta e sabotaggio ricorrente nella storia ed in diverse culture. I poster presentano tre diversi episodi (/anni del sabot). Nel primo si fa riferimento alla storia originaria degli operai francesi a fine '800; il secondo poster narra la storia di Genny Marsili, giovane donna che durante l'eccidio di Sant'Anna di Stazzema del 1944 lancia il proprio zoccolo di legno contro i soldati nazisti; con tale gesto si condanna volontariamente ed immediatamente a morte ma riesce a distrarre i soldati e a salvare il figlioletto; il terzo poster fa riferimento all'episodio del 2008 in cui, a Baghdad, il giornalista iracheno Muntazar al-Zayadi lancia entrambe le scarpe all'allora presidente degli Stati Uniti George W. Bush durante una conferenza stampa per protestare contro la guerra in Iraq.

The term SABOTAGE is analyzed in the light of one of its possible origins, which sees it descend directly from the word 'sabot', or shoe, slipper. It seems that French workers, exhausted from working in the factory, threw their shoes inside the machinery gears, to slow down production and have the opportunity to rest for a few seconds. A direct, physical sabotage, but one that was not destructive but meant as a protest, necessary to survive.

From this analysis, the triptych breaks down the title of the call into SABOT-AGE and identifies the launch of shoes as a phenomenon of protest and sabotage recurring in history and in different cultures. The posters present three different episodes (/sabot years). In the first, reference is made to the original history of French workers at the end of the 1800s; the second poster tells the story of Genny Marsili, a young woman who during the slaughter of Sant'Anna di Stazzema in 1944 throws her wooden plinth against the Nazi soldiers; with this gesture she condemns herself voluntarily and immediately to death but manages to distract the soldiers and save a young child; the third poster refers to the 2008 episode in which, in Baghdad, Iraqi journalist Muntazar al-Zayadi launches both shoes to US president George W. Bush at a press conference to protest the war in Iraq.

tinenti, che da inizio Giugno si possono trovare per le strade di Bologna. Le bacheche illustrate parlano direttamente alla città di Bologna e ai suoi cittadini, ma contemporaneamente sono oggetto di un'ampia diffusione su Instagram e gli altri social network. Così, il CHEAP Festival si muove - come noi d'altronde - avanti e indietro fra fisico e digitale: nasce fisico, la call è diffusa on line, torna assolutamente fisico sulle bacheche, e viene nuovamente e liberamente diffuso digitalmente. Il carattere leggero della call e il mezzo stesso del poster necessitano di una progettazione che sintetizzi idee ed opinioni articolate e talvolta complesse, in un linguaggio immediato, rapido e sintetico, e soprattutto non mediato, non accompagnato da esposizioni orali, o didascalie.

appeared online, and on social media in a very short time the theme of the 2019 call for CHEAP: SABOTAGE became viral. The call has attracted over a thousand contributions from four different continents, which from the beginning of June can be found on the streets of Bologna.

The illustrated boards speak directly to the city of Bologna and to its citizens, but at the same time they are the object of a wide diffusion on Instagram and other social networks. Thus, CHEAP Festival moves - like us on the other hand - back and forth between physical and digital: it is born physical, the call is spread online, it returns absolutely physical on the bulletin boards, and is again and freely distributed digitally. The light nature of the call and the very means of the poster require a design that summarizes articulated and sometimes complex ideas and opinions, in an immediate, rapid and synthetic language, and above all not mediated, not accompanied by oral presentations, or captions.

Il rapporto interconnesso tra il luogo reale 'strada' e il web come piazza virtuale di manifestazione si evince dall'influenza che le azioni perpetrate in uno di essi generano nell'altro. L'esempio mostra il murales realizzato dal famoso artista Maupal a Roma nel 2016: un messaggio di pace e solidarietà, espressione di una protesta pacifica, genuina e artistica che a causa dei temi delicati toccati è stato vittima di censura in meno di un giorno.

Il popolo del web ha risposto al censore producendo, come spesso accade, numerose reinterpretazioni del murales, tramite fotomontaggio. Ecco che, a posteriori, risulta impossibile distinguere ciò che fa parte del mondo virtuale e ciò che è esistito nella realtà, ed entrambi hanno lo stesso valore formale ed uguale potenza espressiva.

*The interconnected relationship between the physical 'street' and the web as a virtual manifestation square can be deduced from the influence that the actions perpetrated in one of them generate in the other. The example shows the mural created by the famous artist Maupal in Rome in 2016: a message of peace and solidarity, the expression of a peaceful, genuine and artistic protest which, due to the delicate issues touched, was the victim of censorship in less than one day.*

*The people of the web responded to the censor by producing, as often happens, numerous reinterpretations of the murals, through photomontage. Here, in retrospect, it is impossible to distinguish what is part of the virtual world and what has existed in reality, and both have the same formal value and equal expressive power.*



▲ murales art/ Maupal

#### BIBLIOGRAFIA:

Bonami, F. (2019). *Post: L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità sociale*, Feltrinelli Editore

Bernocchi, R. , Contri, A. & Rea A. (2018). *Comunicazione sociale e media digitali*, Carocci Editore

Nelson, G. & Stein, K. (1977). *How to see: Visual adventures in a world God never made*, Brown

Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs*, MIT press

Molinari, L. , *Antologia in Zero volume in Area 111, Zero volume, p. 30, Luglio 2010*

Cerami,C. , *Creatività e dissenso nel XXI secolo. L'arte violata dalla ribellione*, [www.mentepolitica.it/articolo/la-arte-violata-della-ribellione/435](http://www.mentepolitica.it/articolo/la-arte-violata-della-ribellione/435), 02.04.2015

# -links

**Collegamenti internazionali, relazioni e scambi**  
International links, relationships and exchanges

**p.142 Pixi: un compagno emozionale** (tesi)  
*Isabella Nevoso*

**p.150 Design superbo** (microstoria)  
*Raffaella Fagnoni*

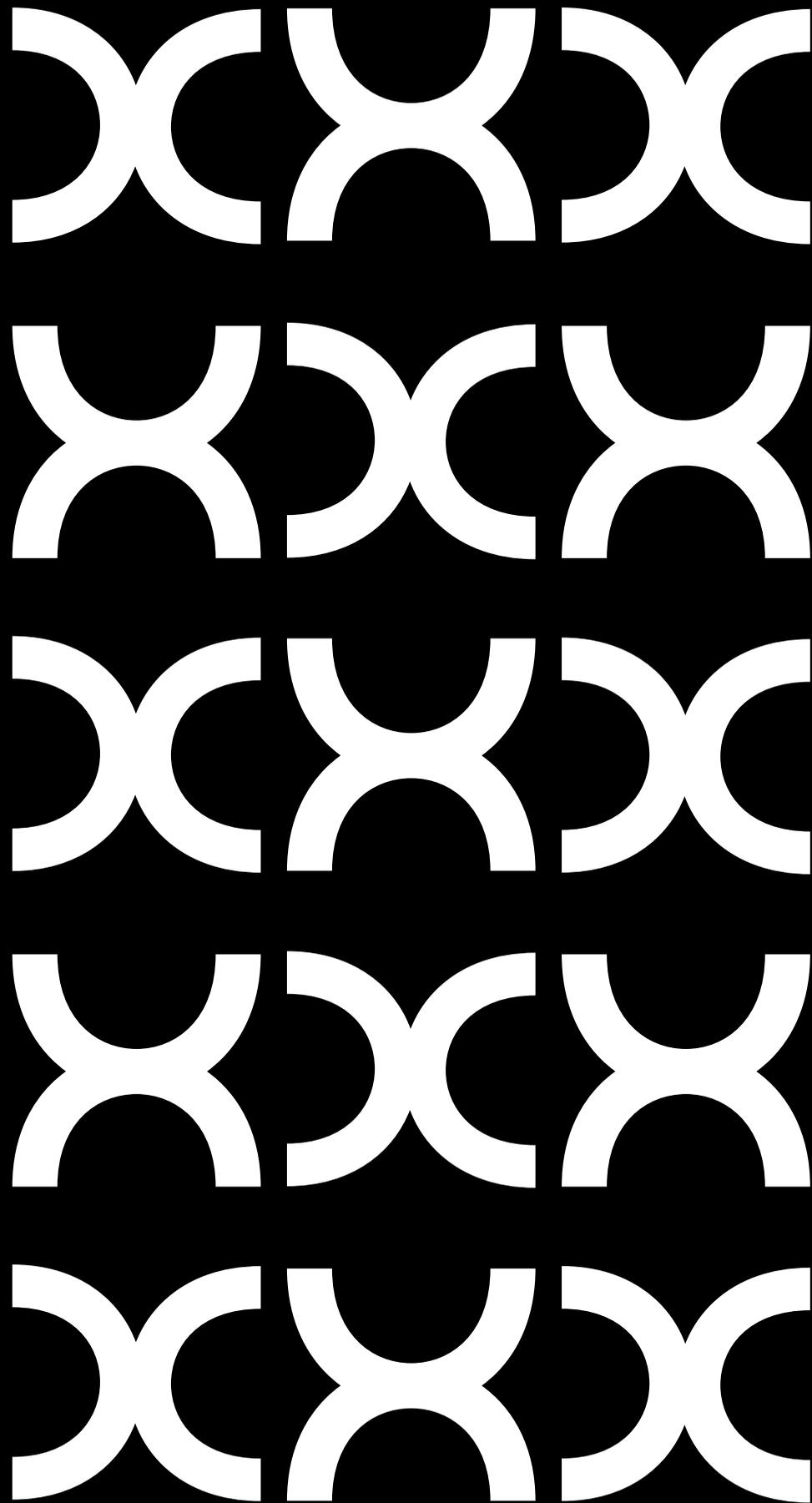
**p.154 Creative food cycles** (microstoria)  
*Silvia Pericu*

**Titolo:** Pixi: un compagno emozionale  
**Realizzato da:** Isabella Nevoso  
**Relatore:** Fabrizio Bracco, Giovanni Adorni

**Correlatore:** Alessandro Bertirotti  
**A.A.:** 2018/2019  
**Ambito:** comunicazione e nuovi media  
**Biografia:** Isabella ha studiato

alla scuola politecnica di Genova, laureandosi a pieni voti alla triennale di Design e alla magistrale di Digital Humanities. Il connubio arte e tecnologia, lo

esprime con la sua viscerale passione



# INQUADRAMENTO E OBIETTIVI

Viviamo in una società che non pensa mai a fermarsi, che corre sempre, che non si pone limiti. Di questa società, ora, prendiamo in considerazione solo i lavoratori. Le persone che lavorano, soprattutto coloro che si pongono determinati obiettivi carrieristici, cercano di emergere all'interno della loro stessa categoria, con la voglia di farsi notare da eventuali principali, direttori e dirigenti. La velocità menzionata all'inizio, in questo esempio, si vede in maniera molto chiara. Per farsi notare, bisogna essere rapidi, essere primi ed eccellenti nel proprio ambito. Tutta questa velocità e questo forte interesse per la carriera lavorativa, mette in secondo piano il soggetto in quanto tale. Questa mancanza nel rispetto del proprio io, spesso, rischia di provocare problemi di natura psicologica in queste persone. Facciamo un altro passo e andiamo più approfonditamente all'interno della categoria "lavoratori", per trovare i "solitari", ovvero i "Lone Worker". Il lone worker che non si dà tregua è un soggetto stanco, stressato e debilitato psicologicamente. La vita del lone worker è, per esempio, relativa allo svolgimento di compiti alla scrivania in assenza di colleghi con i quali poter parlare del più e del meno per potersi distrarre. Deve portare a termine i suoi lavori nelle dead lines pre-stabilite e, spesso, non si tratta di un solo lavoro alla volta,

ma più cose in parallelo, creando problemi, confusione e ampliando così lo stato negativo del singolo soggetto isolato. I dati ISTAT del 2013<sup>1</sup> ed EUROSTAT del 2017<sup>2</sup> spiegano che questa fascia di lavoratori avverte problemi di natura psicologica a causa dell'essere oberati e senza possibilità di fare pause concrete. Inoltre, i lavoratori che maggiormente si sentono soli, sono coloro che si trovano in una fascia sociale più bassa. Dal punto di vista fisico, questi lavoratori solitari sono minimamente tutelati. Esistono norme per le quali un dipendente debba richiedere assistenza in casi come, ad esempio, incendi, incontri con malintenzionati ed eventi simili. Esistono quindi dispositivi che mettono in diretta connessione il lone worker in pericolo, con polizia, ambulanza, VVF e altre forze dell'ordine<sup>3</sup>. Dal punto di vista psicologico, il lavoratore preso in esame non ha alcun tipo di tutela. Solo in alcuni paesi anglosassoni sta iniziando un approccio a questa tematica, ma ancora non si può parlare di sensibilizzazione<sup>4</sup>. Il problema è, quindi, il seguente: soggetti lone worker in stato di stress e con capacità cognitive ridotte al minimo. Di conseguenza, l'obiettivo è quello di rendere più stabili questi soggetti e recuperare la serenità e la tranquillità con la quale dovrebbe essere svolto un lavoro.

**1.** Autori non disponibili, (2013). SALUTE E SICUREZZA SUL LAVORO. Istituto Nazionale di Statistica, id:141840. Disponibile presso [www.istat.it/it/archivio/141840](http://www.istat.it/it/archivio/141840)

**2.** Riccardo Saporiti, (2017). Solitu-

dine: Italia in testa alla classifica. Ecco perché ci sentiamo soli. Il Sole 24 Ore, no id. Disponibile presso [https://nova.ilsole24ore.com/infodata/solitudine-italia-in-testa-alla-classifica-ec-](https://nova.ilsole24ore.com/infodata/solitudine-italia-in-testa-alla-classifica-ec)

[co-perche-ci-sentiamo-soli/](https://www.first2helpyou.co.uk) [giugno 2019]

**3.** [www.first2helpyou.co.uk](http://www.first2helpyou.co.uk)

**4.** Walter Brennan, (2015). Safer lone working: assessing the risk to health professionals. British Jour-

nal of Nursing, no id. Disponibile presso <https://www.magonline-library.com/doi/pdf/10.12968/bjon.2010.19.22.1428> [giugno 2019]

# METODO E PROGETTO

Il progetto nasce grazie ad un dispositivo già esistente: CIMON. Un'intelligenza artificiale sviluppata da IBM e AirBus, in grado di fornire assistenza ad una fascia di lavoratori ben distanti dal nostro pianeta: i cosmonauti<sup>5</sup>. Gli astronauti devono passare interi mesi, se non addirittura anni, all'interno delle navicelle spaziali e spesso si trovano faccia a faccia con la dura realtà del ritrovarsi soli. È bene ricordare una cosa: l'uomo nasce come animale sociale, quindi necessita di compagnia<sup>6</sup>. CIMON è un dispositivo che cerca di tamponare questa mancanza sociale grazie anche alla sua interfaccia grafica rappresentante un volto umano, seppure molto minimal, e aiuta l'astronauta a compiere i suoi doveri all'interno della navicella. CIMON ricrea un minimo legame sociale laddove, fino ad ottobre 2018 (primo lancio di CIMON nella ISS - International Space Station), il cosmonauta doveva vivere completamente isolato. Da CIMON è nato Pixi. Un compagno emozionale per i "terranauti", dotato di intelligenza artificiale (poiché compie azioni simili all'uomo) e machine learning (ovvero apprendimento automatico con fase di training definita dagli esperti prevista prima dell'utilizzo) per imparare a conoscere il suo fruitore e decidere quando avviare un'interazione. Quando Pixi non conosce la configurazione dei segnali rilevati, assume un determinato comportamento: un soggetto può definire diversi segnali ad un osservatore (umano o digitale), che sono di libera interpretazione. In psicologia è accettato fare e basarsi su sup-

posizioni, quindi se Pixi suppone (e quindi non ha certezze basate sul training set) che il suo lone worker abbia necessità di prendersi una pausa dallo svolgimento di un compito, gli propone una distrazione, emettendo segnali luminosi e/o sonori e/o di vibrazione. Il lone worker può scegliere se accettare o no la pausa. Se per tre volte (minimo per ottenere una media matematica) viene declinato l'invito, Pixi impara che, con quella specifica configurazione di segnali appresi, non deve più proporre pause al fruitore. Oltre a questa fase di flusso di un soggetto, e quindi a non distrarre inutilmente il suo fruitore. Per stato di flusso si intende la teoria di Mihaly Csikszentmihalyi, e cioè il possedere le capacità per lo svolgimento di un compito che, per quanto duraturo, non affatica la mente poiché colui che sta portando a termine il lavoro non è stressato, ma prova piacere nel fare ciò per cui sta lavorando<sup>7</sup>.

5. [www.dday.it](http://www.dday.it)

6. Turkle, S., (2016), La conversazione necessaria, la forza nel dialogo nell'era del digitale, Segrate: Einaudi

7. Bertirrotti, A., Casiddu,

N., Chimenz, L., Fagnoni, R., Morozzo della Rocca e di Bianzè, M. C. e Musio Sale, M., et al. (2017), Psico-antropologia per il Design, Serrungarina: David and Matthaues S.r.l.

# COME FUNZIONA PIXI?



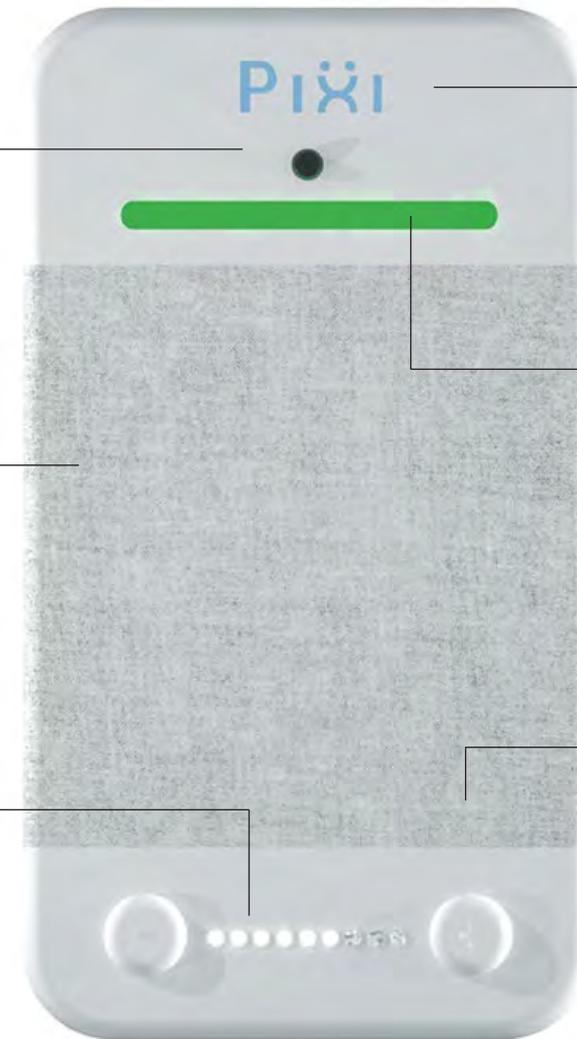
La fotocamera frontale permette di captare le espressioni facciali  
The front camera allows you to capture facial expressions



La cassa emette i segnali sonori rivolti all'utente  
The sound box issues the sound signals addressed to the user



I LED luminosi inferiori permettono di visualizzare il livello dell'audio  
The bright LEDs lower allow god to visualize the audio level



Il colore azzurro è stato scelto per trasmettere tranquillità agli utenti  
The blue color was chosen to convey tranquility to users



Il LED luminoso superiore cambia il colore (rosso o verde) a seconda della situazione  
The upper bright LED changes the color (red or green) according to the situation



La presenza di solamente due tasti per gestire il volume del dispositivo permette di semplificare l'affordance con l'utente  
The presence of only two keys to manage the volume of the device simplifies affordance with the user

P i ü |  
P i ñ |

Il device Pixi rileva lo stato del lone worker attraverso vari sensori, quindi acquisisce segnali come le espressioni del viso, vibrazioni, eventuale turpiloquio. Tutti questi dati di input vengono processati e controllati nei riguardi del pacchetto di regole che educano il dispositivo (training set), inserito a monte del processo di sviluppo del device. Se Pixi ha nel suo data base la configurazione, per esempio, che comprende faccia arrabbiata, turpiloquio, vibrazioni ad alta frequenza (rilevate sulla scrivania su cui poggia), allora illumina il suo led rosso e vibra, producendo dei suoni, come a voler richiamare l'attenzione e avvisare il lone worker, per dirgli che è il momento di prendersi una pausa, uscire dall'ufficio o interagire direttamente con Pixi. L'interazione può avvenire in due modi. Senza interfaccia grafica o con interfaccia grafica tramite AR (Augmented Reality - Realtà Aumentata). Il fruitore può prendere il suo smartphone, inquadrare il logo Pixi sul compact, e visualizzare il character di Pixi: una pallina di pelo che fa riferimento a due importanti questioni: l'Affective Computing e l'Uncanny Valley. La prima spiega come il volto sia la parte più importante per rilevare le emozioni<sup>8</sup>. Pixi, poiché non parla, comunica con suoni sintetizzati ed espressioni. La seconda, invece, spiega come gli elementi umanoidi debbano evitare la valle del perturbante, poiché seppure le figure siano quasi totalmente simili a quelle umane, proprio perché non biologiche, creano una situazione di disagio nell'essere umano che le sta osservando<sup>9</sup>. Pixi è solo un volto, che crea affezione grazie alla

<sup>8</sup>. Ekman, P., Friesen, W. V., (2007), Giù la maschera: Come riconoscere le emozioni dall'espressione del viso, Prato: Giunti.  
<sup>9</sup>. Freud, S. (1919). Il perturbante. Imago, 5, 297-324.

<sup>10</sup>. Winnicott, D. W., (1953), Dalla Pediatria alla Psicoanalisi, Firenze: Martinelli.

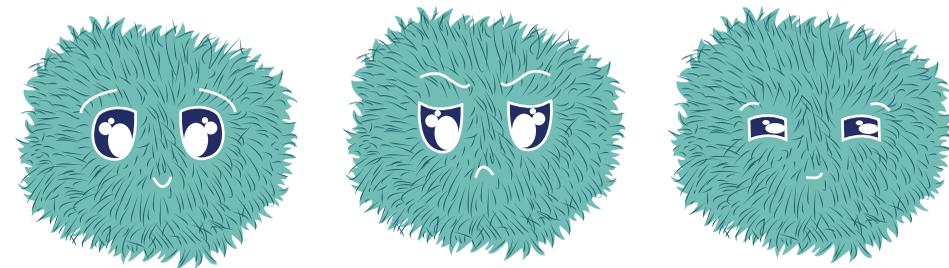
P i x |  
P i x |

UN COMPAGNO EMOZIONALE

presenza del pelo<sup>10</sup>. Definito lo stato dell'arte nei riguardi della psicologia e dell'ingegneria, il progetto prevede, ovviamente, anche una parte legata al design. Per quel che concerne l'hardware, il dispositivo possiede forme decisamente riconducibili a quelle di uno smartphone attuale. Linee arrotondate, colori chiari per richiamare la tecnologia e minima presenza di tasti (solo + e - per il volume). Il colore azzurro che definisce i dettagli, è stato scelto in relazione al significato psicologico dei colori, e quindi azzurro per richiamare la tranquillità. Il logo stesso è stato sottoposto a graficizzazione. Non si tratta di una semplice scritta, ma di un'elaborazione che ha permesso alla lettera X di diventare un sorriso, se rimossa la curva inferiore, ed un pianto se rimossa quella superiore. Gli occhietti sono i due puntini delle lettere I al fianco della X.

# CONCLUSIONI E POTENZIALI SVILUPPI

Pixi è sicuramente l'inizio di un progetto, un'idea, un concept, ciò non toglie che esista la reale possibilità di poterlo commercializzare e renderlo un dispositivo vendibile alle grandi aziende, toccando come target non solo il singolo lavoratore che sceglie di usarlo per se stesso, ma anche i dirigenti aziendali che vogliono il meglio per i propri dipendenti, fornendogli un aiuto che sia in grado di fargli svolgere in maniera più serena i compiti lavorativi. Si possono indubbiamente pensare nuove forme e interfacce grafiche incorporate, senza la necessità di uno smartphone per la realtà aumentata, riducendo ulteriormente i dispositivi con i quali interagire simultaneamente.



▲ Dispositivo Pixi  
Pixi dispositive

◀ Le varie espressioni della pallina di pelo azzurra, character di Pixi, che comunica con l'utente grazie anche ad una serie di suoni  
The various expressions of the blue fur ball, Pixi's character, which communicates with the user also thanks to a series of sounds

## Pixi an emotional companion

We live in a society that never thinks of stopping, that always runs, that has no limits.

Now we only consider the workers of this society.

The people who work, especially those who set certain career goals, try to emerge within their own category, with the desire to get noticed by any principal, directors and managers. The speed mentioned at the beginning, in this example, can be seen very clearly. To be noticed, you need to be quick, be first and excellent in your area. All this speed and this strong interest in a career, overshadows the subject as such. This lack in respect of oneself often risks causing psychological problems in these people. Let's take another step and go deeper into the "workers" category, to find the "loners", and so the "Lone Workers". The lone worker who does not give respite is a subject tired, stressed and psychologically debilitated. The life of the lone worker is, for example, related to the performance of tasks at the desk in the absence of colleagues with whom they can talk about this and that in order to be distracted. He must complete his work in the pre-established dead lines and, often, it is not a single work at a time, but several things in parallel, creating problems, confusion and thus expanding the negative state of the single isolated subject. The 2013 ISTAT data<sup>1</sup> and 2017 EUROSTAT data<sup>2</sup> explain that this band of workers feels psychological problems due to being overworked and without the possibility of taking concrete breaks. Moreover, the workers who feel most alone are those who are in a lower social bracket.

Physically, these lone workers are minimally protected. There are rules for which an employee should request assistance in cases such as, for example, fires, meetings with malicious parties and similar events. There are therefore devices that directly connect the worker in danger, with police, ambulance, fire brigade and other law enforcement agencies<sup>3</sup>. From a psychological point of view, the worker in question has no protection whatsoever. Only in some Anglo-Saxon countries is an approach to this issue starting, but we cannot talk about awareness<sup>4</sup>. The problem is therefore the following: lone worker subjects in a state of stress and with cognitive abilities reduced to the minimum. Consequently, the goal is to make these subjects more stable and recover the serenity and tranquility with which a job should be performed. The project is born thanks to an already existing device: CIMON. An artificial intelligence developed by IBM and Airbus, able to provide assistance to a range of workers well away from our planet: the cosmonauts<sup>5</sup>. Astronauts must spend whole months, if not years, inside the spaceships and often

find themselves face to face with the harsh reality of being alone. It is good to remember one thing: man is born as a social animal, therefore he needs company<sup>6</sup>. CIMON is a device that tries to stop this social lack thanks to its graphic user interface (GUI) representing a human face, even if very minimal, and helps the astronaut to perform his duties inside the spacecraft. CIMON recreates a minimum social bond where, until October 2018 (the first CIMON launch in the ISS - International Space Station), the cosmonaut had to live completely isolated. Pixi was born at CIMON. An emotional companion for the "terranauti", equipped with artificial intelligence (since it performs actions similar to man) and machine learning (ie automatic learning with training phase defined by the experts provided before use) to learn about its user and decide when to start an interaction.

When Pixi does not know the configuration of the detected signals, it assumes a certain behavior: a subject can define different signals to an observer (human or digital), which are of free interpretation. In psychology, it is accepted to make and rely on assumptions, so if Pixi supposes (and therefore does not have certainties based on the training set) that his lone worker needs to take a break from carrying out a task, he proposes a distraction, emitting light signals and / or sound and/or vibration. The lone worker can choose whether or not to accept the break. If the invitation is declined three times (minimum to obtain a mathematical average), Pixi learns that, with that specific configuration of signals learned, he no longer has to propose breaks to the user.

In addition to this phase of machine learning, Pixi also learns to recognize the flow state of a subject, and therefore not to unnecessarily distract its user. The state of flow means the theory of Mihaly Csikszentmihalyi, namely the ability to carry out a task that, however long-lasting, does not tire the mind since the one who is completing the job is not stressed, but takes pleasure in doing what he is working for<sup>7</sup>.

How does Pixi work?

The Pixi device detects the status of the lone worker through various sensors, then acquires signals such as facial expressions, vibrations, and any foul language. All these input data are processed and checked against the package of rules that educate the device (training set), inserted upstream of the device development process.

If Pixi has in its database the configuration, for example, which includes angry face, bad language, high frequency vibrations (detected on the desk on which it rests), then illumina-

tes its red LED and vibrates, producing sounds, as if to recall attention and alert the lone worker, to tell him that it is time to take a break, leave the office or interact directly with Pixi. The interaction can take place in two ways. Without graphical interface or with graphic interface through AR (Augmented Reality). The user can take his smartphone, frame the Pixi logo on the compact, and view the Pixi character: a fur ball that refers to two important issues: the Affective Computing and the Uncanny Valley. The first explains how the face is the most important part for detecting emotions<sup>8</sup>. Pixi, because he does not speak, communicates with synthesized sounds and expressions. The second, instead, explains how humanoid elements must avoid the valley of the uncanny, since although the figures are almost totally similar to the human ones, precisely because they are not biological, they create a situation of discomfort in the human being who is observing them<sup>9</sup>. Pixi is just a face, which creates affection thanks to the presence of the hair<sup>10</sup>. Having defined the state of the art with regard to psychology and engineering, the project obviously includes a part linked to design. As far as the hardware is concerned, the device has forms that are definitely attributable to those of a current smartphone. Rounded lines, light colors to recall the technology and minimal presence of keys (only + and - for the volume). The blue color that defines the details was chosen in relation to the psychological meaning of the colors, and therefore blue to recall tranquility.

The logo itself has been graphed. It is not a simple writing, but an elaboration that allowed the letter X to become a smile, if the lower curve is removed, and a cry if the upper one is removed. The eyes are the two dots of the letters I next to the X.

Pixi is certainly the beginning of a project, an idea, a concept, but the real possibility exists of being able to market it and make it a device that can be sold to large companies, targeting not only the single worker who chooses to use it for himself, but also corporate executives who want the best for their employees, providing them with help that can help them perform their work tasks more calmly.

New forms and graphical interfaces can undoubtedly be thought of, without the need for a smartphone for augmented reality, further reducing the devices with which to interact simultaneously.

1- Authors not available, (2013). SALUTE E SICUREZZA SUL LAVORO. Istituto Nazionale di Statistica, id:141840. Disponibile presso [www.istat.it/it/archivio/141840](http://www.istat.it/it/archivio/141840)

2- Riccardo Saporiti, (2017). Solitudine: Italia in testa alla classifica. Ecco perché ci sentiamo soli. Il Sole 24 Ore, no id. Disponibile presso <https://nova.ilssole24ore.com/infodata/solitudine-italia-in-testa-alla-classifica-eco-perche-ci-sentiamo-soli/> [giugno 2019]

3- [www.first2helpyou.co.uk](http://www.first2helpyou.co.uk)

4- Walter Brennan, (2015). Safer lone working: assessing the risk to health professionals. British Journal of Nursing, no id. Disponibile presso <https://www.magonlinelibrary.com/doi/pdf/10.12968/bjon.2010.19.22.1428> [giugno 2019]

5- [www.dday.it](http://www.dday.it)

6- Turkle, S., (2016), La conversazione necessaria, la forza nel dialogo nell'era del digitale, Segrate: Einaudi

7- Bertirotti, A., Casiddu, N., Chimenz, L., Fagnoni, R., Morozzo della Rocca e di Bianzè, M. C. e Musio Sale, M., et al. (2017), Psico-antropologia per il Design, Serrungarina: David and Matthauss S.r.l.

8- Ekman, P., Friesen, W. V., (2007), Giù la maschera: Come riconoscere le emozioni dall'espressione del viso, Prato: Giunti.

9- Freud, S. (1919). Il perturbante. *Imago*, 5, 297-324.

10- Winnicott, D. W., (1953), Dalla Pediatria alla Psicoanalisi, Firenze: Martinelli.

# Design superbo

## DIDE Design Week



*A cura di Raffaella Fagnoni*

Il design è un fenomeno della cultura popolare, riferito agli oggetti di uso comune e del nostro quotidiano, ma che si palesa spesso come fiero e altezzoso, a volte addirittura grandioso o comunque mostrato e considerato come tale. Nella sua pur giovane storia ha attraversato periodi in cui si è contraddistinto per la sua imponenza o per la sua arroganza, per l'elegante prestanza di alcune sue espressioni. La realtà odierna tuttavia ci mostra oggi un design che è uscito dalla traiettoria lineare dell'oggetto d'uso, allargando i suoi orizzonti ad altri campi: da quelli più comuni del prodotto grafico e tipografico a quelli dei servizi, dei processi, dei sistemi o degli eventi, talvolta sconfinando in altri ambiti. Ci sono poi situazioni in cui il Design viene carpito da altri settori che utilizzano la dizione per applicarla a contesti altri, dall'ambito medico a quello economico, fino ad alcuni interventi artistici o della cura della persona. La riflessione su cosa possa essere oggi la superbia del design lascia spazio alle diverse interpretazioni che muovono da un design che scavalca i confini delle tipologie di prodotti, a quello che si impone per la sua arrogante ma elegante presenza. Da un design che afferma il predominio dell'approccio creativo ai problemi a quello che si allarga come nel caso del design del territorio. Nella città di Genova, la Superba per antonomasia, il design è sempre stato in sordina, celato, nascosto, eppure presente in molte situazioni sia a livello industriale che artigianale. Si è sviluppato a partire dalla vocazione industriale della città ma è sempre rimasto frenato, oscurato, a parte in sporadiche e rare occasioni, rispettando in un certo senso la natura e il carattere dell'essere genovese.

#### ◀ 1° edizione | novembre 2018

Costituzione del DiDe: Ferdinando Bonora, Ettore Piras e Loredana Trestin di CAD / Creativity Art Design, da Beppe Veruggio e Pasquale Violi di Firma, da Carmen Sidoti, dell'omonimo marchio, da Iris Keci, Gianluigi Rossi e Matteo Rossi di Spazio Giustiniani, da Laura Palazzini, Monica Palazzini e Miria Uras di Spazio Liquido e da Elisabetta Rossetti, Galleria Rossetti. ph. Roberta Fagnoni

#### 1° edition | november 2018

Constitution of DiDe: Ferdinando Bonora, Ettore Piras and Loredana Trestin of CAD / Creativity Art Design, Beppe Veruggio and Pasquale Violi di Firma, Carmen Sidoti, of the omonymous brand, Iris Keci, Gianluigi Rossi and Matteo Rossi of Spazio Giustiniani, Laura Palazzini, Monica Palazzini and Miria Uras of Spazio Liquido and Elisabetta Rossetti, Galleria Rossetti. ph. Roberta Fagnoni

Design is a phenomenon of popular culture, referring to everyday objects and artifacts, but often revealed as proud and haughty, sometimes even grandiose or in any case shown and considered as such. In its still brief history, it went through periods in which it distinguished itself for its grandeur or for its arrogance, for the elegant and grandiose prestige of some of its expressions. Today's reality, however, shows us a Design that has emerged from the linear trajectory of the object of everyday use, widening its horizons to other fields: from the most common, that of the graphic and typographic product to those of services, processes, systems or events, sometimes trespassing into other areas. There are also situations in which Design is taken away from other sectors that use the term and apply it to other contexts, from medical to economic, to some artistic or personal care interventions. Reflecting on what the pride of Design can be today leaves room for different interpretations that move from a design that crosses boundaries of types of products, to that which is imposed by its arrogant but elegant presence. From a design that affirms the predominance of the creative approach to problems to the one that is widening, as in the case of territorial design.

In the city of Genoa, the superb one par excellence, design has always been muted, hidden, yet present in many situations both at an industrial and artisan level. It has developed from the industrial vocation of the city but has always been held back, obscured, except in sporadic and rare occasions, respecting in a certain sense the nature and character of being Genoese. In recent years something has changed. Design begins to win its recognition in the Superb city, and it consolidates timidly in parallel with the affirmation of the Genoese Design school that over the years has promoted actions and events, and formed young designers. Professional and commercial activities have started, new languages have spread. The start of the Genoa Design Week, in 2018, began with a small team of professionals and entrepreneurs

Negli ultimi anni qualcosa è cambiato. Il design comincia a conquistare un suo riconoscimento nella città Superba, e si consolida timidamente in parallelo all'affermazione della scuola di Design Genovese che negli anni ha promosso azioni ed eventi, formato giovani designer. Hanno preso avvio attività professionali e commerciali, si sono diffusi nuovi linguaggi. L'avvio della Design Week Genovese, nel 2018, è partito da un piccolo team formato da pochi professionisti e imprenditori insediati intorno a Piazza Giustiniani. Con il coinvolgimento del Dipartimento di Architettura e Design e dell'ordine degli Architetti si sono impegnati nell'ambizioso e superbo progetto di far rivivere una porzione importante del centro storico. La zona compresa fra piazza De Ferrari e piazza Sarzano, negli ultimi anni è stata svuotata dalla crisi, privata della sua vitalità e ridotta in stato di progressivo abbandono e degrado.

Il DiDe – Distretto del Design – è stato creato proprio con l'obiettivo di rivitalizzare questa parte di città. Nel corso del XIX e XX secolo, con la graduale destinazione degli antichi palazzi a nuovi usi commerciali o residenziali di più modesto livello, la zona ospitava mobilifici, artigiani di tessuti e altre attività artigianali legate alla falegnameria, all'arredo e agli accessori che rendevano la zona viva e vitale, come racconta lo storico Ferdinando Bonora, uno dei 14 membri costitutivi del DiDe. Dopo una prima edizione che si è distinta per una originale e calda partecipazione dei cittadini il presidente dell'associazione, arch. Elisabetta Rossetti, insieme agli altri membri della squadra operativa del DiDe, si sono spinti nell'organizzazione di una seconda edizione che ha decretato il successo di una iniziativa partita in sordina ma che già dopo un anno sta mostrando i suoi frutti. Per quattro giorni vecchie botteghe e fondi chiusi dei vicoli, insieme agli atri dei palazzi sono stati aperti accogliendo esposizioni ed eventi organizzati da aziende, enti e associazioni di settore. Le piazzette si sono riempite di musica, punti di ristoro, occasioni di convivialità urbana. Un calendario arricchito di conferenze, esposizioni a tema, laboratori, stand, attività interattive, nel quale anche i giovani designer e gli studenti del dAD hanno avuto occasione di dare il loro contributo e mettersi in mostra. Il Design è dunque lo strumento per rilanciare il quartiere. Attraverso una gestione condivisa degli spazi espositivi, ricavati negli atri, nelle vetrine dei negozi, nei fondi chiusi riaperti per l'occasione concessi per l'occasione dai proprietari, la Superba ha sfidato le difficoltà promuovendo una importante operazione di valorizzazione. Oggi, dopo un anno dalla prima

based around Piazza Giustiniani. With the involvement of the Department of Architecture and Design and the Order of Architects, they have committed themselves to the ambitious and superb project of reviving an important portion of the historic center. The area between Piazza De Ferrari and Piazza Sarzano has been drained by crisis in recent years, deprived of its vitality and reduced to a state of progressive abandonment and degradation.

DiDe - Design District - was created with the aim of revitalizing this part of the city. During the nineteenth and twentieth centuries, with the gradual use of the ancient buildings for new commercial or residential uses of a more modest level, the area housed furniture factories, fabric artisans and other artisan activities linked to carpentry, furnishings and accessories that made the area alive and vital, as the historian Ferdinando Bonora, one of the 14 constituent members of DiDe, tells. After a first edition that stood out for an original and warm citizen participation, the president of the association, arch. Elisabetta Rossetti, together with the other members of DiDe's operational team, went as far as organizing a second edition which decreed the success of an initiative that started quietly but that after a year is already showing its results.

For four days, old shops and closed-back alleys, along with the atriums of the buildings have been opened to host exhibitions and events organized by companies, organizations and industry associations. Squares were filled with music, refreshment points, opportunities for urban conviviality. A calendar enriched with conferences, themed exhibitions, workshops, stands, interactive activities, in which even young designers and dAD students have had the opportunity to make their contribution and show off. Design is therefore the tool to revive the neighborhood. Through a shared management of the exhibition spaces, set in the atriums, in the shop windows, in the closed funds reopened and granted

timida iniziativa, e dopo pochi mesi dalla seconda edizione, nella zona hanno aperto nuove gallerie d'arte, showroom, piccole botteghe di oggetti autoprodotti e /o piccole collezioni di oggetti di design. L'associazione si è costituita con un Comitato Scientifico, coinvolgendo soggetti esterni, Università, Regione, Associazioni Professionali, che stanno già lavorando alla preparazione della terza edizione prevista dal 7 all' 11 maggio 2020. Una storia ambiziosa, che vede un Design Superbo sfidare le difficoltà del nostro tempo. L'obiettivo è quello di far ripartire una porzione di città dimenticata e poco frequentata innescando un circolo virtuoso attraverso la contaminazione fra Arte, Design, Moda, prendendosi cura della città e dei cittadini.

by the owners for the occasion, the Superb City challenged the difficulties by promoting an important valorisation operation. Today, one year after the first timid initiative, and a few months after the second edition, new art galleries, showrooms, small shops of self-produced objects and / or small collections of design objects have opened in the area. The association was set up with a Scientific Committee, involving external subjects, University, Region, Professional Associations, who are already working on the preparation of the third edition scheduled from 7 to 11 May 2020. An ambitious story, which sees Superb Design challenge the difficulties of our time. The goal is to restart a forgotten and little-visited part of the city, triggering a virtuous circle through the contamination between Art, Design and Fashion, taking care of the city and its citizens.

#### ▼ 2° edizione | 23-27 maggio 2019

La Design Week Genova è realizzata dall'associazione DiDe –col patrocinio di Regione Liguria, Comune di Genova, Municipio 1 Centro-Est, Camera di Commercio di Genova e Confcommercio in collaborazione con Ordine e Fondazione degli Architetti e Dipartimento di Architettura e Design dell'Università di Genova. 38 designer; 22 aziende; 1 Dipartimento Universitario; 16 atri di palazzi storici; 4 piazze del Centro Storico; 27 realtà commerciali in attività; 4 realtà commerciali chiuse; 3 itinerari di visita ph. Roberta Fognani

#### 2° edition | 23-27 may 2019

Genova Design Week is made by DiDe association – with patronage of Regione Liguria, Comune di Genova, Municipio 1 Centro-Est, Camera di Commercio di Genova and Confcommercio together with Ordine and Fondazione degli Architetti and the Architecture and Design Department of the University of Genova. 38 designer; 22 companies; 1 University department; 16 historical buildings; 4 squares; 27 open commercial activities; 4 closed commercial activities; 3 tour itineraries. ph. Roberta Fognani



# Creative Food Cycles

Lo scarto non esiste  
in natura.



*A cura di Silvia Pericu*

Parlando di cibo in termini di impatto ambientale assistiamo oggi ad un paradosso importante, a maggior ragione se si pensa all'aumento costante della richiesta di una sana alimentazione da parte della popolazione globale e soprattutto da parte dei paesi emergenti. Il cibo sprecato rappresenta circa un terzo di quello prodotto, pari a 1,3 miliardi di tonnellate di cibo, di cui l'80% ancora consumabile. Queste perdite di cibo significano dissipazione di risorse primarie quali energia, acqua, suolo, e produzione di emissioni per una stima di circa 3,3 miliardi di tonnellate di CO2 equivalente (FAO, 2011). Si calcola che se lo spreco alimentare fosse uno stato, dopo Stati Uniti e Cina, sarebbe al terzo posto tra i paesi che emettono di più CO2. La situazione italiana non è molto differente: recenti studi (Osservatorio Waste Watcher) riportano che nel 2019 a causa degli effetti della crisi economica abbiamo ridotto lo spreco di cibo, ma, nonostante ciò, lo scarto vale complessivamente, ogni anno, più di 15 miliardi, ovvero quasi l'1% del nostro Prodotto Interno lordo, se si sommano lo spreco a livello domestico, pari a quattro quinti del totale, e quello di filiera, tra produzione e distribuzione, per un quinto. La soluzione a questo problema è, quindi, ancora da individuare e promuovere.

Nell'ottica di ridurre a zero il nostro impatto e di una transizione radicale verso l'economia circolare, bisogna che la parola spreco cambi significato nel nostro vocabolario, così come accade in natura dove lo scarto si traduce con risorsa, perché tutto si trasforma, e qualsiasi materia rientra sempre in gioco nel ciclo di vita degli organismi. Se i dati e i numeri dell'incipit non ci avessero convinto nel ritenere il tema dello scarto del cibo come prioritario per il nostro agire, va ricordato che il cibo è il filo conduttore che unisce i 17 obiettivi di sviluppo sostenibile.

◀ Modurouz – riso/ rifiuti alimentari, sottobicchieri e design di stoviglie da gioco. Ghrairi Wassim, Ilef Seba ph/Matteo Paolillo  
Modurouz – rice/food waste, coasters and game tableware design, Ghrairi Wassim, Ilef Seba ph. Matteo Paolillo

In terms of environmental impact we are witnessing today an important paradox about food, all the more so if we consider the steady increase in the demand for a healthy diet by the global population and especially by emerging countries. The food waste represents about a third of that produced, equal to 1.3 billion tons of food, of which 80% still consumable. These food losses mean dissipation of primary resources such as energy, water, soil, and emission production for an estimate of about 3.3 billion tons of CO2 equivalent (FAO, 2011). It is estimated that if food waste were a state, after the United States and China, it would ranked as the third among the most polluting countries in terms of CO2. The Italian situation is not very different: recent studies (Waste Watcher Observatory) report that in 2019 due to the effects of the economic crisis we have reduced the waste of food, but, despite this, what we throw every year is worth a total of more than 15 billions, or almost 1% of our GDP, if we add the waste at the domestic level, equal to four fifths of the total, to the fifth of the supply chain, between production and distribution. The solution to this problem is therefore still to be identified and promoted. In order to reduce our impact to zero and to evolve a radical transition towards the circular economy, the word waste must change meaning in our vocabulary, just as it happens in nature where waste is translated into resource, because everything is transformed, and any material is always recycled in the circular life cycle of every organism. If data and numbers didn't convinced us to consider the issue of food waste as a priority for our actions, it should be remembered that food is the common thread that unites the 17 Sustainable Development Goals, but the ways of producing, distributing, transforming and consuming it must be reviewed in order to achieve the goals of the UN Agenda by 2030.

Food is an essential constituent to guarantee life on the planet, as a material for nourishment, but above all as a key element of most economic, anthropic and cultural systems of every territory. Creative Food Cycles project, as told in

I modi di produzione, distribuzione, trasformazione e consumo devono essere rivisti al fine di raggiungere gli obiettivi dell'agenda delle Nazioni Unite entro il 2030. Il cibo è un componente essenziale per garantire la vita sul pianeta, è nutrimento, ma soprattutto elemento chiave della maggior parte dei sistemi economici, antropici e culturali di ogni territorio. Il progetto, Creative Food Cycles, che viene raccontato in questo breve storia, esplora la possibilità di usare il cibo come acceleratore di un cambiamento dirompente verso la condivisione di una maggiore sostenibilità nelle nostre città. Per portare avanti questa battaglia abbiamo bisogno di argomenti convincenti nell'ottica del cambio radicale di cui necessitiamo, e il cibo stesso lo è, perché ha "la capacità di lavorare sulle funzioni del processo emotivo, che è poi strettamente legato a quello cognitivo, o meglio su quella emozione estetica che gli oggetti innescano" (Di Lucchio, 2010). Il progetto Creative Food Cycles – CFC 2018-2020 – si propone di sovvertire da un punto di vista creativo lo status quo, ovvero ripensare i prodotti che supportano la produzione e la distribuzione del cibo nella nostra vita quotidiana, progettati nel corso degli ultimi secoli da un'industria agroalimentare che li ha resi progressivamente sempre più terra di conquista del capitale speculativo (Liberti, 2016). Occorre, quindi, che le culture del design inizino a ripensare e mettere in discussione i modelli di produzione, distribuzione e recupero dei cicli del cibo. Creative Food Cycles è cofinanziato dal programma Creative Europe dell'Unione Europea, e, rispondendo al senso di urgenza che tale problema provoca, attraverso un approccio radicale, mira a creare una piattaforma multidisciplinare ed internazionale che mostri al contempo una serie di azioni tematiche ricorrenti nei tre paesi aderenti, come workshop, installazioni artistiche e mostre itineranti, legate alle tre diverse fasi del ciclo creativo del cibo: dalla produzione alla distribuzione con le attività svolte da IAAC - Institut d'Arquitectura Avancada de Catalunya, Barcellona, dalla distribuzione al consumo con la LUH- Leibniz

this short story, explores the possibility to use food as an accelerator of the disruptive change towards co-designing sustainability in our cities.

To carry on this battle we need convincing arguments in view of the radical change we need, and the food itself is a good argument, because it has the "ability to work on the functions of the emotional process, which is closely linked to the cognitive process, or rather to the aesthetic emotion that objects trigger" (Di Lucchio, 2010).

Creative Food Cycles – CFC - aims to subvert the status quo from a creative point of view, and rethink the products that support the production and distribution of food in our daily life, designed over the last few centuries by an agri-food industry that has made it progressively more and more land of conquest of speculative capital (Liberti, 2016). This is why design cultures today have to begin to rethink and question new production, distribution and recycle models of food cycles.

Creative Food Cycles is co financed by the Creative Europe Programme, and according to the sense of urgency and adopting a radical approach, is therefore aimed at creating an international multidisciplinary platform that displays simultaneously a recursive set of thematic actions as workshops, art-installations and itinerant exhibition, related to the three different creative food cycles phases: from production to distribution with the activities carried out by IAAC - Institut d'Arquitectura Avancada de Catalunya, Barcelona, from distribution to consumption by LUH- Leibniz Universität Hannover, coordination of the project with Jörg Schröder, and in the end from consumption to disposal, the phase followed by DAD UniGe partner. The first activities carried out in Genoa in the workshop and installation Food Shakers | Food Remakers with product design students, researchers, citizens and actors, dealing and performing with products made out of food waste. It is a first step to explore the process that brings food from consumption to disposal, by offering not only options for new uses of the discarded products -from waste to resour-



▲ Coffee Puzzle – pasta di caffè biodegradabile, puzzle game. Sharon Giubilo, Daniele Rossi, Ludovica Sabbatini, Serena Vaglica ph. Matteo Paolillo

Coffee Puzzle – biodegradable coffee paste, puzzle game. Sharon Giubilo, Daniele Rossi, Ludovica Sabbatini, Serena Vaglica ph. Matteo Paolillo

Universität Hannover, che coordina il progetto con Jörg Schröder, e, infine dal consumo allo smaltimento, nella fase seguita dal partner DAD UniGe. Le prime attività condotte a Genova con il workshop e l'installazione Food Shakers | Food Remakers, realizzati con gli studenti del Corso di Laurea Magistrale in Design dell'Evento e della Comunicazione, ricercatori, cittadini ed artisti, hanno messo in mostra e sviluppato oggetti realizzati dallo scarto alimentare. È un primo passo per esplorare il processo che porta gli alimenti dal consumo allo smaltimento, offrendo non solo opzioni per nuovi usi dei prodotti scartati - dai rifiuti alle risorse-, ma anche per definire prototipi e prodotti con nuovi significati di potenziale e combinazione spaziale in una reinterpretazione di arte e design. L'azione Lay the table, è stata concepita come una performance che combina una esposizione di oggetti, capaci di veicolare un messaggio, con la messa in scena di uno spettacolo per esplorare un nuovo modo di ripensare e reinterpretare il cibo post consumo. Gli stage per la performance sono stati due eventi di grande richiamo che tra-

ces-, but also to define prototypes and products with new potentials meaning and spatial combination in an art and design reinterpretation.

The Lay the table action was conceived as a performance that combines an exhibition of objects, capable of conveying a message, with the staging of a show to explore a new way of rethinking and reinterpreting post-consumer food. The performances took place in two events of great appeal that traditionally involve the Genoese public. For the workshop the stage in summer was the Suq Festival an event that enhances a collaborative interaction between communities of immigrants and local communities by promoting mutual knowledge exchanges, performances and artistic collaborations, a space where is possible to travel throughout the culinary world. Later in October 2019 the installation took place together with the opening of the spaces of the Science Festival department, a reference event for the dissemination of scientific culture at an international level. These actions carried out in 2019 will be followed by the CFC Biennial Festival in June 2020, conceived as a creati-



▲ Hanging Plates – bucce di arachidi, design di piastre modulari, pannello ecologico Camila Larrosa, Julieta Coppa, Lucia Navarro, Claudia del Arco ph. Matteo Paolillo  
Hanging Plates – peanuts peels, modular plates design, ecological panel Camila Larrosa, Julieta Coppa, Lucia Navarro, Claudia del Arco ph. Matteo Paolillo

dizionalmente coinvolgono il pubblico genovese. Nel caso del workshop il Suq Festival, un evento di collaborazione tra le comunità di immigrati e le comunità locali, che promuove scambi, conoscenze reciproche, spettacoli e collaborazioni artistiche in uno spazio dove è possibile viaggiare attraverso il mondo culinario. L'installazione si è, invece, svolta unitamente all'apertura degli spazi del dipartimento Architettura e Design per il Festival della Scienza, un evento di riferimento per la diffusione della cultura scientifica a livello internazionale. A queste azioni svolte nel 2019 seguirà il Festival Biennale CFC nel giugno 2020, concepito come una piattaforma creativa ed educativa per sensibilizzare architetti, designer, operatori culturali, e parti interessate istituzionali sul tema. La scena sarà questa volta la città per rivolgersi ad un pubblico più ampio possibile grazie ad installazioni effimere, atte a definire una nuova scenografia urbana e artistica in edifici abbandonati del nostro patrimonio e a promuovere la partecipazione civica e una nuova dimensione conviviale in questi contesti urbani.

ve and educational platform to raise awareness among architects, designers, cultural operators, and institutional stakeholders on the topic. This time the scene will be the city to address a wider audience possible thanks to ephemeral installations, able to define a new urban and artistic scenography in abandoned buildings of our heritage and to promote civic participation and a new convivial dimension in these urban contexts.

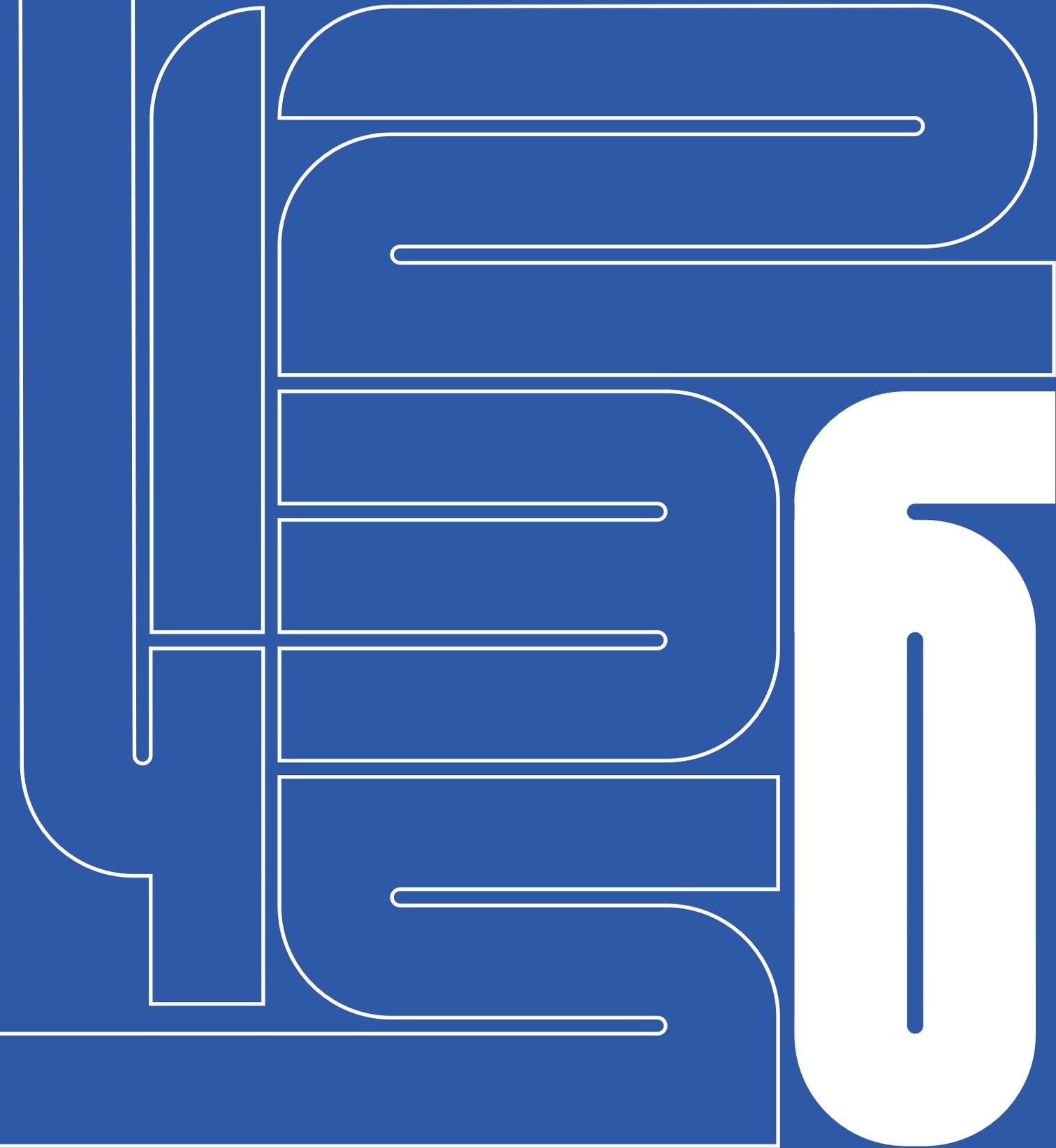
Tutto quanto prodotto e il catalogo delle best practice sono visibili su [creativefoodcycles.org](http://creativefoodcycles.org). Il gruppo di lavoro per il Dipartimento Architettura e Design - UniGe - è costituito da Silvia Pericu con Manuel Gausa, Raffaella Fagnoni, Nicola Canessa, Chiara Olivastri, Matilde Pitanti, Alessia Ronco Milanaccio, Giorgia Tucci, Francesca Vercellino. The outputs of the CFC project and best practices catalogue are online on [creativefoodcycles.org](http://creativefoodcycles.org). Dipartimento Architettura e Design - UniGe - CFC team: Silvia Pericu with Manuel Gausa, Raffaella Fagnoni, Nicola Canessa, Chiara Olivastri, Matilde Pitanti, Alessia Ronco Milanaccio, Giorgia Tucci, Francesca Vercellino.



▲ BIS - piatti in bio-resina e compostabili Giulia Centineo, Margherita Lequio, Li Changrui, Shi Xinran ph. Matteo Paolillo  
BIS – bio-resin and compostable plates Giulia Centineo, Margherita Lequio, Li Changrui, Shi Xinran ph. Matteo Paolillo

#### BIBLIOGRAFIA:

- Ellen MacArthur Foundation (2019). *Cities and Circular Economy for Food*. Retrieved from: [https://www.ellenmacarthurfoundation.org/assets/downloads/cities-and-Circular-Economy-for-Food\\_280119.pdf](https://www.ellenmacarthurfoundation.org/assets/downloads/cities-and-Circular-Economy-for-Food_280119.pdf)
- FAO (2011), *Global Food Losses and Food Waste. A Study conducted for the International Congress SAVE FOOD! at Interpack2011 Düsseldorf, Germany*. Retrieved from: <http://www.fao.org/3/a-i2697e.pdf>
- Di Lucchio, L. (2010). *Design to feed the world. Diid Design Useful & Futile n. 46-47*. 140-152
- Liberti, S. (2016). *I signori del cibo*. Roma: Minimum fax.
- Lynch, K. (1991). *Wasting away, An Exploration of Waste: What It Is, How It Happens, Why We Fear It, How To Do It Well*. Edited by Southworth M., Sierra Club Books.
- Osservatorio Waste Watcher (2019), *Rapporto annuale 2019 realizzato da Last Minute Market / Swg*.
- Papanek, V. (1971). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, New York: Pantheon Books.
- Schröder, J. (2019). *Food interactions Catalogue. Collection of Best Practices*. Barcelona: IAAC. Retrieved from: <https://creativefoodcycles.org/>



# -life

**Istantanee, backstage, testimonianze**

Snapshots, backstage, testimonies











# -bestof



**p. 174 Laboratorio Evento 1**  
*Davide Rapp, Vera Scaccabarozzi*

**p. 180 Laboratorio Evento 2**  
*Elío Micco, Enrico Piazza*

**p. 184 Laboratorio Prodotto 2**  
*Massimo Musio Sale*

**p. 188 Laboratorio Prodotto 1**  
*Raffaella Fagnoni*

**p. 192 Laboratorio Design contemporaneo**  
*Raffaella Fagnoni*

**p. 196 Laboratorio Comunicazione visiva 1**  
*Enrica Bistagnino, Alessandro Castellano,  
Marco Miglio*

**p. 202 Exhibit Design**  
*Alessandro Valenti*

**Titolo progetto:** Grazia

**Autore/i:** Chiara Di Pasquale

**Corso:** Lab. Evento 1

**Docenti:** Davide Rapp, Vera Scaccabarozzi

**a.a:** 2018/2019

## Descrizione del progetto:

Sullo sfondo di un arcobaleno di copertine si svolge un evento interattivo per gli ottant'anni della rivista "Grazia", unico fashion magazine, cento per cento italiano, diffuso in tutto il mondo, che conserva la curiosità e la passione del primo giorno, nel raccontare l'attualità, la moda, la bellezza e la cultura. All'interno di uno scenario che coinvolge attivamente i partecipanti all'insegna della bellezza e del make-up, si viene catturati da una sfumatura di colore che, solo da vicino, prende forma mostrando le innumerevoli copertine che hanno caratterizzato la rivista nei suoi anni di vita. È come entrare in un enorme salone di bellezza, dove sarà possibile fare una piega dal parrucchiere, chiedere consigli ad un truccatore o dare un'occhiata alle riviste messe a disposizione dei partecipanti che potranno liberamente scegliere dove e come sfogliarle, il tutto all'interno di un ambiente che permette anche uno scambio di opinioni. In questo spazio aperto e dinamico, all'insegna delle luci e del colore, si vivrà l'atmosfera di un set fotografico, assaporando la sensazione di essere, per un giorno, protagonisti di una delle copertine che fanno da sfondo all'evento. I caratteri di "Grazia", che i lettori conoscono dal 1938, prendono vita in questo evento, diventando parte dell'arredo. Il ruolo principale lo gioca comunque "il muro" di copertine che, senza interruzioni, delimita gli spazi ma non costringe il partecipante ad un percorso obbligato, lasciandogli la possibilità di spostarsi liberamente all'interno dell'ambiente.

A rainbow of covers is the background for an interactive event that takes place to celebrate the eightieth birthday of the "Grazia" magazine, the only fashion magazine, one hundred percent Italian, spread all over the world, that preserves the curiosity and the passion of the first day, telling news, fashion, beauty and culture. Within a place that actively involves the participants in the name of beauty and make-up, people are captured by a shade of color that, only up close, takes shape by showing the countless covers that have characterized the magazine in its years of life. It's like walking in a huge beauty salon, where it's possible to get a haircut at the hairdresser, ask a make-up artist for advice or take a look at the magazines made available to participants who can freely choose where and how to leaf through them; this happens inside a setting that also allows an exchange of views. In this open and dynamic space, inside a lot of lights and colors, people can experience the atmosphere of a photographic set, enjoying the feeling of being, for a day, the protagonists of the covers that form the background of the event. The types of "Grazia", that readers have known since 1938, come to life in this event, becoming part of the furniture. However, the main role is played by the "wall" of covers which, without interruption, borders the space but doesn't force the participant to follow a precise way, leaving him the opportunity to move freely into the space.

► Vista del modellino dell'evento  
View of the model event



**Titolo progetto:** Olivetti

**Autore/i:** Andrea Mazzilli

**Corso:** Lab. Evento 1

**Docenti:** Davide Rapp, Vera Scaccabarozzi

**a.a:** 2018/2019

## Descrizione del progetto:

L'esposizione è un omaggio all'uscita della prima macchina da scrivere Olivetti che, nel 1919 ha compiuto 110 anni. La mostra è divisa in due parti separate da una zona per il passaggio dei visitatori. Nella prima parte, quella più grande, sono presenti le principali sei macchine da scrivere divise per anno e per designer che le ha progettate. Dall'interno delle macchine si sviluppano lunghi fogli di carta che saranno anch'essi parte integrante dell'esposizione.

Questi fogli contengono informazioni e innovazioni riguardanti quel prodotto. Nell'area dedicata ai manifesti pubblicitari, retrostante alla zona interattiva, dove ognuno può lasciare una propria riflessione utilizzando la prima macchina da scrivere Olivetti immergendosi nello scenario di un ufficio Olivetti, vi sarà un allestimento dei visual prodotti dall'azienda; i visitatori, inoltre, troveranno i presskit dedicati alla mostra con descrizioni, storia e curiosità sull'azienda Olivetti. Inoltre, sarà possibile portar via il souvenir dell'esposizione: un taccuino tascabile.

The exhibition is a tribute to the release of the first Olivetti typewriter which, in 1919, turned 110 years old. The exhibition is divided into two parts separated by an area for the passage of visitors. In the first part, the largest one, there are the main six typewriters divided by year and by designer who designed them. From inside the machines long sheets of paper are developed, which will also be an integral part of the exhibition.

These sheets contain information and innovations about that product. In the area dedicated to advertising posters, behind the interactive area, where everyone can leave their own reflection using the first Olivetti typewriter and immerse themselves in the scenery of an Olivetti office, there will be a display of the company's visual products; visitors will also find the presskits dedicated to the exhibition with descriptions, history and curiosities about the Olivetti company. In addition, it will be possible to take away the souvenir of the exhibition: a pocket notebook.



► Vista del modellino dell'evento  
View of the model event

**Titolo progetto:** Repeat

**Autore/i:** Giulia Geri, Ilaria Tornaboni

**Corso:** Lab. Evento 1

**Docenti:** Davide Rapp, Vera Scaccabarozzi

**a.a:** 2018/2019

## Descrizione del progetto:

Nel corso di design dell'evento, ci è stata data la possibilità di progettare un evento in ogni sua sfaccettatura. Il tema che abbiamo scelto è stato la celebrazione dei 90 anni dalla nascita di Andy Warhol. La caratteristica principale delle sue opere è la ripetizione, ottenuta con la stampa serigrafica, ed è stata la nostra fonte d'ispirazione per l'intero allestimento, a partire dal titolo. Ci siamo interrogate su come poter allestire in modo creativo ed originale questa mostra, fino ad arrivare ad una soluzione, gli specchi. Il nostro allestimento, infatti, sfrutta il loro uso immergendo i visitatori nelle opere dell'artista ripetute fino all'esasperazione. La mostra è stata divisa in due zone. Nella prima è possibile interagire spostando e giocando con i palloncini argentati dell'installazione Silver Clouds, rimanere affascinati da una ripetizione di videowall che trasmettono un breve documentario sulla vita di Andy Warhol e prendere un book dedicato alla mostra su un tavolo formato da specchi. La seconda zona è allestita con due padiglioni che hanno pavimentazione, soffitto, pareti interne ed esterne specchiate, in modo da moltiplicare l'opera e lo spazio. Il visitatore entrando nel primo padiglione a base triangolare può ammirare l'opera 192 One Dollar Bills e successivamente, passando attraverso una galleria specchiata che crea un riflesso infinito e ripete l'opera Cow Wallpaper, arriverà al secondo padiglione a base ottagonale, allestito con otto Brillo Boxes.

During the course "design dell'evento", we have been given the opportunity to design an event in all its facets. The theme we chose was the celebration of 90 years since the birth of Andy Warhol. The main characteristic of his works is the repetition, obtained with silk screening process, and it was our source of inspiration for the whole installation, starting from the title.

We asked ourselves how we could create this exhibition in a creative and original way, up to a solution, the mirrors. Our installation, in fact, exploits the use of mirrors by immersing the visitors in the artist's works, repeated until exasperation. The exhibition was divided into two areas.

In the first, it is possible to interact by moving and playing with the silver balloons of the Silver Clouds installation, be fascinated by a repetition of videowalls that transmit a short documentary on the life of Andy Warhol and take a book dedicated to the exhibition on a table made by mirrors. The second area is set up by two pavilions that have mirrored flooring, ceiling, internal and external walls, in order to multiply the work and the space. Going in to the first triangular-based pavilion, the visitor can admire the work 192 One Dollar Bills and then, passing through a mirrored gallery that creates an infinite reflection and repeats the work Cow Wallpaper, will arrive at the second octagonal-based pavilion, set up with eight Brillo Boxes.

► Vista del modellino dell'evento  
View of the model event



**Titolo progetto:** Univercity 2019. Fake News

**Autore/i:** Nicol Guglielmi, Chiara Lorenzo, Mirko Sostegni

**Corso:** Lab. Evento 2

**Docenti:** Elio Micco, Enrico Piazze

**a.a:** 2018/2019

## Descrizione del progetto:

Per l'edizione 2019 del festival Univercity organizzato dall'Università degli Studi di Genova, la tematica affrontata è quella delle "Fake News". L'obiettivo del progetto è stato quello di sensibilizzare varie fasce di età, informando sia chi crea o potrebbe creare le notizie fake, sia chi le diffonde. Nei tre giorni saranno presenti mostre, conferenze, spettacoli e workshop: le mostre, affronteranno l'argomento in modo più satirico, le conferenze prevederanno interventi da parte di docenti, giornalisti, scrittori e personaggi noti variando i toni dell'informazione da quella più teorica a quella più piacevole. Gli spettacoli, invece, si svolgeranno negli orari serali al fine di comunicare il tema in modo più coinvolgente, mentre il workshop si realizzerà nella giornata di sabato ponendosi come obiettivo l'attività ludica. Per implementare la comunicazione del festival, sono stati pensati dei manifesti affiancati da una campagna urbana che si sviluppa in una serie di fake news riguardanti la città di Genova, attraverso stencil bianchi applicati sull'asfalto nelle aree in cui si terrà l'evento. Partendo dallo studio dei punti maggiormente frequentati del centro di Genova si sono ipotizzate postazioni in cui poter scattare foto grazie a photoboot, ritirare il programma e chiedere informazioni sull'evento. Infine, si è ipotizzato di utilizzare una strategia di guerrilla marketing, attuata in due siti principali di Genova: il Teatro Carlo Felice e il Bigo.

For the 2019 edition of the Univercity festival organized by the University of Genoa, the theme is "Fake News". The aim of the project was to raise awareness among different age groups, informing both those who create or could create the fake news and those who spread it. During the three days there will be exhibitions, conferences, shows and workshops: the exhibitions will deal with the topic in a more satirical way, the conferences will include interventions by teachers, journalists, writers and well-known personalities, varying the tone of the information from the most theoretical to the most pleasant. The shows, instead, will take place in the evening hours in order to communicate the theme in a more engaging way, while the workshop will take place on Saturday with the objective of playful activity. In order to implement the communication of the festival, posters have been designed alongside an urban campaign that develops in a series of fake news about the city of Genoa, through white stencils applied on the asphalt in the areas where the event will be held. Starting from the study of the most frequented points in the centre of Genoa, it has been hypothesized to take photos thanks to photoboots, to pick up the program and ask for information about the event. Finally, it has been hypothesized to use a guerrilla marketing strategy, implemented in two main sites in Genoa: Teatro Carlo Felice and Bigo.

► Alcune immagini del progetto  
Some images of the project



**Titolo progetto:** Sistema di eventi Lavagna

**Autore/i:** Daniele Rossi, Sharon Giubilo

**Corso:** Lab. Evento 2

**Docenti:** Elio Micco, Enrico Piazze

**a.a:** 2018/2019

## Descrizione del progetto:

Il progetto per il Sistema di eventi Lavagna, realizzato in collaborazione con l'Accademia del Turismo ed il Comune, prevede la definizione di un calendario di attività che possano promuovere le eccellenze della zona durante tutto l'anno. Si è scelto di immaginare eventi su base stagionale, puntando ad attività sia tradizionali sia innovative. Con gli studenti dell'accademia sono stati previsti dei corsi di 8-10 settimane legati alla cucina tradizionale, alla coltivazione e alla gestione della pianta di ulivo, così come la definizione di un orto condiviso accessibile a residenti e turisti, gestito autonomamente e con sede presso i locali della scuola. Grazie alla partnership con enti privati si propongono visite guidate presso i frantoi della zona e corsi di artigianato locale, piuttosto che lezioni didattiche per i più piccoli e laboratori specifici per l'utenza debole. Grazie al patrocinio del Comune di Lavagna sono stati definiti: mercati artigianali, fiere, spettacoli di intrattenimento e competizioni. Con il nuovo calendario è stata valutata la riapertura della Via della Pietra Nera, percorso che comprende diversi comuni, permettendo di effettuare visite e attività sportive come la scalata presso ex cave di ardesia. L'immagine coordinata dell'intero progetto sponsorizza le singole attività, ma anche territorio stesso.

The project for the Lavagna Event System, made in collaboration with the Academy of Tourism and the Municipality, provides for the establishment of a calendar of activities that could promote the excellence of the area during the entire year. The imagine of events was chosen to be on a seasonal basis, focusing on both traditional and innovative activities. With the students of the Academy, 8-10 weeks of courses were planned, link to traditional cooking, cultivation, and management of the olive tree. These courses would be also investigated the definition of the shared garden, accessible to residents and tourists, managed independently and on the premises of the school. Thanks to the partnership with private entities, guided tours are offered to visit the local olive oil mill and courses of traditional handcraft or even didactic lessons for the children and specific workshops for the weak users. Thanks to the patronage of the Municipality of Lavagna, craft markets, fairs, entertainment shows, and competitions were defined. With the new calendar, the reopening of "Via della Pietra Nera", a route that includes several municipalities, was evaluated. This could provide a way to organize visits and sporting activities, such as climbing to the old slate quarries. The coordinated image of the entire project can sponsor the individual activities, but also the territory itself.

► Alcune immagini del progetto  
Some images of the project



**Titolo progetto:** Vans of the road

**Autore/i:** Ludovica Sabbatini, Serena Vaglica, Shijin Wang

**Corso:** Lab. Prodotto 2

**Docenti:** Massimo Musio Sale

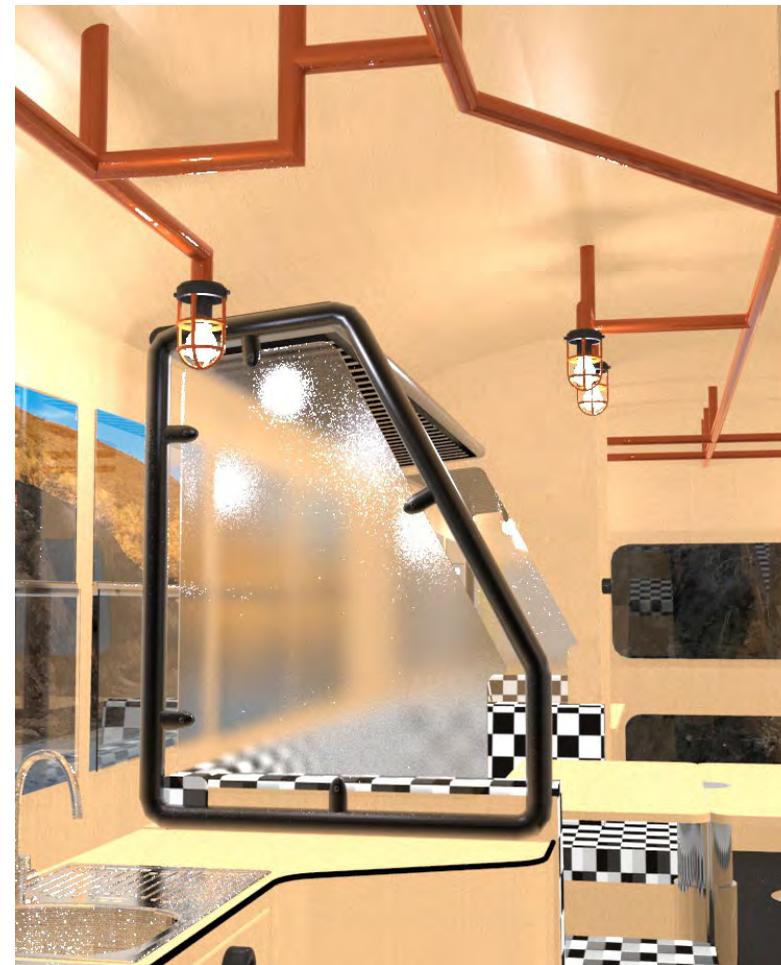
**a.a:** 2018/2019

## Descrizione del progetto:

Il progetto comprende lo studio e la progettazione di un camper partendo da un brand di riferimento. Il brand della collaborazione scelto è "VANS-Off The Wall" nato per la produzione di skate e accessori, conosciuto per la produzione di scarpe. Per questo progetto è stato deciso di partire da un autobus giallo, tipicamente americano, prodotto dalla BlueBird Corporation. Nel 1939 durante la conferenza nazionale sugli standard di trasporto scolastico, lo scuolabus assume il colore giallo. Per questo motivo si è scelto di non modificare il colore base del bus, considerato ormai un'icona. È stata studiata una texture che insieme a giallo rende unico il mezzo. Gli interni sono stati totalmente riprogettati secondo le necessità di uno skater. Per l'illuminazione dell'abitacolo sono stati utilizzati tubi di rame che rispecchiano lo stile Old Skool di Vans. I tubi percorrono l'intera lunghezza del veicolo diramandosi negli ambienti per avere delle luci spot. I principali componenti sono tubi (5 cm Ø), griglie e lampadine. L'autobus è pensato per due skater che amano viaggiare ma anche come servizio-evento della stessa azienda che può visitare gli skate park italiani, europei e perché no, anche mondiali!

The project includes the study and the design of a camper starting from a reference brand. It is chosen, for the collaboration, "VANS-Off The Wall". The brand was born for the production of skate and accessories, best known for the production of shoes. It was decided to start, for this project, from the iconic American yellow bus, produced by the BlueBird Corporation. In 1939, during the national conference on school transport standards, the color of the bus turns yellow. For this reason, it was decided to leave yellow the base color of the bus, now considered iconic. A texture, combined with the yellow, was studied to make the vehicle unique. The interiors were completely redesigned according to the needs of a skater. For the interior lighting, copper pipes, which reflect the Old School style of Vans, were used. Several tubes cover the entire length of the vehicle branching off into space, to have a light site. The main components are tubes (5 cm Ø), grids and bulbs. The bus was designed for two skaters who love traveling but also as space for service-event of the company itself, that travel to visit skate parks around Italy, Europe and why not, even the entire world!

► Alcune immagini del progetto  
Some images of the project



## Titolo progetto: Xperience

**Autore/i:** Nicol Guglielmi, Fei Liu, Mirko Sostegni

**Corso:** Lab. Prodotto 2

**Docenti:** Massimo Musio Sale

**a.a:** 2018/2019

## Descrizione del progetto:

Nel 1888, spinti dal desiderio di condividere nuove esperienze, 33 uomini formarono una nuova organizzazione chiamata “The National Geographic Society”. Nel corso degli anni, si sono dedicati a molteplici aspetti: all’esplorazione, all’insegnamento, all’innovazione e alla tutela della natura. National Geographic Expeditions e Kel 12 Tour Operator approdano sul mercato italiano dei viaggi e da questa collaborazione nascono oggi nuove esperienze di viaggio. Si tratta di viaggi di conoscenza, veri e propri percorsi culturali, caratterizzati da autenticità e sostenibilità. Il progetto, perciò, è stato pensato per viaggi alla scoperta della natura a stretto contatto con essa dove si richiede anche una preparazione fisica idonea. Dopo un’attenta analisi, risulta essere più adatto scegliere un target che non includa bambini, in quanto il prodotto finale. Considerando la tipologia di viaggio che affronterà il focus target, si è deciso di prendere in considerazione la progettazione di due mezzi: un camper e un caravan 4x4. Il camper infatti, può percorrere viaggi più particolari e impegnativi e sarà accompagnato da un caravan che sarà collocato in una zona più sicura e tranquilla. I mezzi progettati potranno ospitare fino a 4 persone che amano lo sport e l’avventura. Per una comunicazione efficace è stata ideata una linea di 4 camper con 4 tipi differenti di texture sulla scocca esterna per 4 tipi di ambienti differenti, ai quali gli avventurieri si appropcceranno.

In 1888, driven by a desire to share new experiences, 33 men formed a new organization called “The National Geographic Society”. Over the years, they have dedicated themselves to multiple aspects: exploration, teaching, innovation and nature conservation. National Geographic Expeditions and Kel 12 Tour Operator landed on the Italian travel market and from this collaboration new travel experiences are born today. These are journeys of knowledge, real cultural routes, characterized by authenticity and sustainability. The project, therefore, has been designed for journeys of discovery of nature in close contact with it where a suitable physical preparation is also required. After a careful analysis, it is more suitable to choose a target that does not include children, as the final product. Considering the type of trip that will address the target focus, it was decided to consider the design of two vehicles: a camper and a 4x4 caravan. In fact, the camper can travel on more particular and challenging trips and will be accompanied by a caravan that will be located in a safer and quieter area. The designed vehicles can accommodate up to 4 people who love sport and adventure. For effective communication, a line of 4 motorhomes has been designed with 4 different types of textures on the outer shell for 4 different types of environments, which adventurers will approach.

► Alcune immagini del progetto  
Some images of the project



**Titolo progetto:** Incastro

**Autore/i:** Federico Carubini

**Corso:** Lab. Prodotto 1

**Docenti:** Raffaella Fagnoni

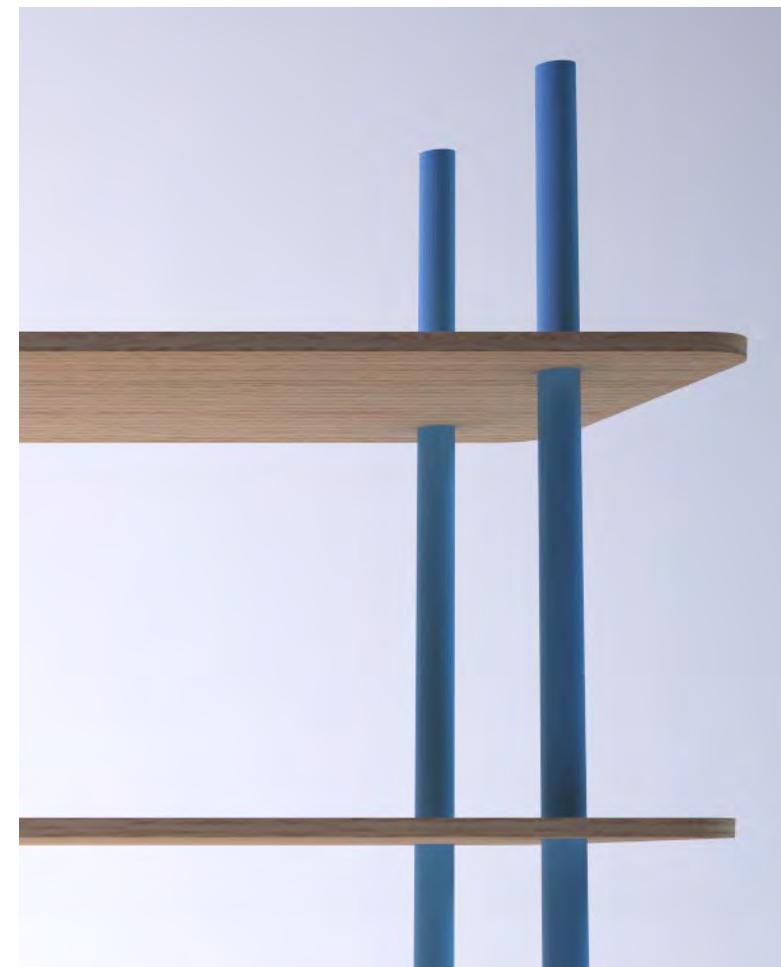
**a.a:** 2018/2019

## Descrizione del progetto:

L'idea alla base del progetto è quella di creare un mobile semplice e di utilizzare un incastro a secco per connettere parti verticali ed orizzontali. Massima semplicità quindi sia formale che di montaggio. Non sarà necessario nessun tipo di elemento per unire tutti i pezzi che formano il modulo base di Incastro. Questo mobile, coerentemente con questa definizione, non ha una posizione fissa nell' ambiente in cui è disposto che sia questo una casa, un ufficio o un locale pubblico. Infatti può essere posizionato a muro, al centro della stanza come separè per ambienti o in una vetrina e utilizzato come espositore. Così come la posizione, non è fissa nemmeno la tipologia di oggetti che vi possono essere riposti sopra, per questo può essere definito libreria, ma anche scaffale. Per questi motivi e grazie alla sua facilità di montaggio/smontaggio e trasporto Incastro si rivela un complemento d'arredo molto versatile ed in grado di essere apprezzato da un vario panorama di persone. Il materiale utilizzato è il legno di quercia, verniciato in varie tinte per quanto riguarda gli elementi verticali e mantenuto naturale per quanto riguarda quelli orizzontali. Il modulo base è composto da soli 8 pezzi, 4 parti verticali e 4 piani orizzontali. Sarà semplice montare il mobile andando ad inserire le gambe negli appositi fori dei ripiani assicurandone l'incastro e quindi la stabilità. Al modulo base di INCASTRO sarà possibile andare ad aggiungere parti e quindi creare composizioni per rispondere alle proprie necessità.

The idea behind the project is to create a simple furniture and to use a dry joint to connect vertical and horizontal parts. Maximum simplicity therefore both formal and assembly. No type of element will be needed to join all the pieces that make the Incastro base module. This furniture, consistent with this definition, does not have a fixed position in the environment in which it is disposed that it is a house, an office or a public place. In fact, it can be positioned by the wall, in the center of the room as a room divider or in a showcase and used as an expositor. As well as the position, even the type of objects that can be placed on aren't fixed, for this reason it can be defined as a bookcase, but also as a shelf. For these reasons and thanks to its ease of assembly / disassembly and transport, Incastro proves to be a very versatile furniture and is able to be appreciated by a varied panorama of people. The material used is oak wood, painted in various colors for the vertical elements and kept natural for the horizontal ones. The basic module consists of only 8 pieces, 4 vertical parts and the 4 horizontal planes. It will be easy to assemble by inserting the legs into the appropriate holes in the shelves, ensuring their fit and therefore stability. To the basic module of INCASTRO it will be possible to add parts and then create compositions to meet

► Alcune immagini del progetto  
Some images of the project



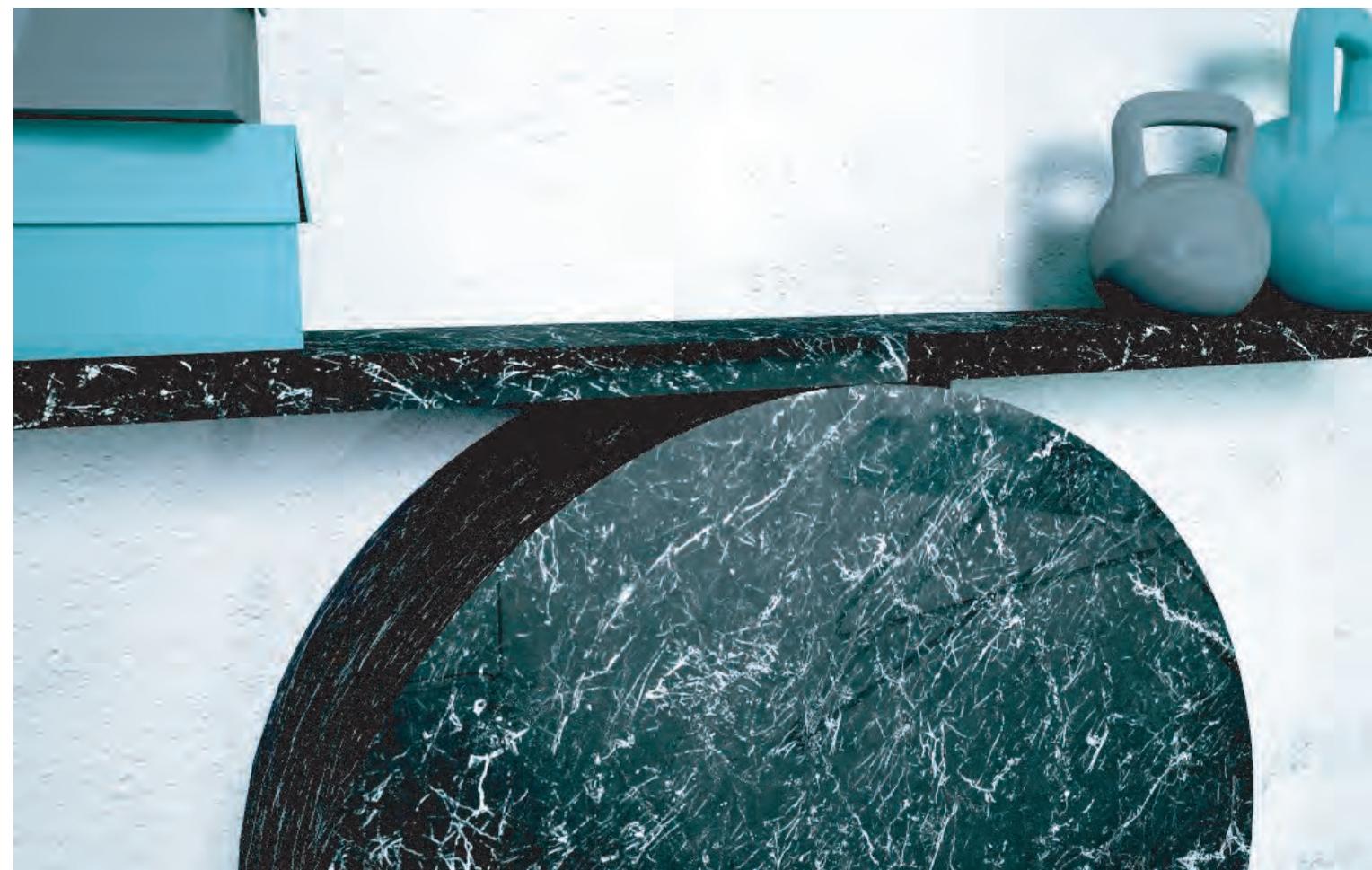
**Titolo progetto:** In Bolla  
**Autore/i:** Giacomo Caruzzi  
**Corso:** Lab. Prodotto 1  
**Docenti:** Raffaella Fagnoni  
**a.a:** 2018/2019

## Descrizione del progetto:

Diminuire la quantità di oggetti da inserire all'interno di una libreria, è l'obiettivo di inbolla, pensata per avere un piano ordinato e pulito visivamente come nei cataloghi. Caratteristica principale è l'equilibrio, giocando sia sulla posizione del ripiano (appoggiato su una superficie del tutto tonda) sia sulla leggera instabilità del ripiano stesso. Partendo da una semplice ricerca, possiamo notare che è presente un'enorme gap tra la libreria presente nel catalogo e la libreria che abbiamo in stanza. Questo oggetto di design essendo molto provocatorio, sia per il concept, sia per la limitazione che si dà al cliente (riguardo al numero di oggetti da inserire), è rivolto ad una clientela priva di preconcetti. Associabile alla mente di un bambino, non per sminuire il cliente, ma per la visione di vita che ha il bambino, dove riesce ad esplorare la quotidianità in un modo non necessariamente logico. La sensazione di equilibrio si trova anche nella stabilità del piano, dove grazie ad una leggera curvatura sulla base dell'incastro, il ripiano si muove leggermente nel momento in cui si appoggia un oggetto al di sopra. Corian con finitura in marmo come materiale, è stato scelto proprio per accentuare il concetto di equilibrio, dove un materiale comunemente pesante e robusto può essere leggiadro, grazie all'uso di questo materiale in Corian. Progetto che vuole essere provocatorio, andando a confrontarsi con i migliori accumulatori di oggetti in uno spazio ridotto che sono presenti in circolazione.

Reducing the quantity of objects to be placed inside a bookcase is the aim of inbolla, designed to have an orderly and visually clean top as in the catalogs. The main feature is balance, playing both on the position of the shelf (resting on a completely round surface) and on the slight instability of the shelf itself. Starting from a simple search, we can see that there is a huge gap between the library in the catalog and the library we have in the room. This design object being very provocative, both for the concept and for the limitation that is given to the customer (regarding the number of objects to be inserted), is aimed at a clientele without preconceptions. Associable with the mind of a child, not to diminish the customer, but for the vision of life that the child has, where he manages to explore everyday life in a way that is not necessarily logical. The feeling of balance is also found in the stability of the top, where thanks to a slight curvature on the base of the joint, the shelf moves slightly when an object is placed on top. Corian with marble finish as a material, was chosen precisely to accentuate the concept of balance, where a commonly heavy and robust material can be graceful, thanks to the use of this Corian material. Project that wants to be provocative, going to deal with the best accumulators of objects in a small space that are present in circulation.

► Alcune immagini del progetto  
 Some images of the project



## Titolo progetto: Radical design

**Autore/i:** Luigi Scala

**Corso:** Lab. Design Contemporaneo

**Docenti:** Raffaella Fagnoni

**a.a:** 2018/2019

## Descrizione del progetto:

Il progetto è nato dal desiderio di fare completa chiarezza sul periodo del radical design, dalle proteste studentesche del 68 al divenire ponte di lancio del moderno design italiano in tutto il mondo. Vengono riportati nel progetto tutti i principali gruppi, personaggi ed eventi che seppero costruire il panorama Radical degli anni 70 e che rappresentarono il prestigio italiano del design a livello mondiale. Vengono infine mostrati eventi e personaggi odierni che si ispirano tutt'oggi nei loro elaborati al periodo in questione. Il fanzine è stato realizzato osservando e seguendo quali erano i mezzi e gli ideali che caratterizzavano i progettisti dell'anti-design: progetti realizzati a mano, materiali semplici o riciclati, colori pieni, forme ed elementi scherzosi o irriverenti. Sono stati utilizzati cartoncini colorati, lane, tessuti, fili e lamine metalliche e fogli acetati. Ogni pagina invoglia alla lettura giocando con il lettore tramite finestre pop-up, intagli e incastri fra pagine, striscioni, stampe su fogli acetati ed altri piccoli libricini inseriti nei capitoli per "completare" il racconto. Vi sono inoltre frasi, disegni e slogan, caratterizzanti il periodo radical e i diversi gruppi, nascosti tra le pagine tramite l'inchiostro simpatico e da ricercare tramite luce al neon. Il progetto ha dunque lo scopo di far scoprire in maniera ludica il periodo radical e aiutare a conoscere e tenere bene a mente i diversi passaggi di questo importantissimo periodo del design italiano.

The project was born from the desire to make complete clarity on radical design's period, from the student protests of the 68th to become the launching bridge of modern Italian design all over the world. All the main groups, characters and events that were able to build the Radical panorama of the 70s are reported in the project, and that represented the Italian prestige of design worldwide. There are shown today's events and characters that are still inspired in their works by the period in question. The fanzine was created by observing and following what were the means and ideals that characterized the anti-design designers: handmade projects, simple or recycled materials, full colors, playful and irreverent shapes and elements. Colored cardstocks, wools, fabrics, metallic threads and foils and acetate sheets were used. Each page encourages reading by playing with the reader through pop-up windows, carvings and joints between pages, banners, prints on acetate sheets and other small books inserted in the chapters to "complete" the story. There are also phrases, drawings and slogans, characterizing the radical period and the different groups, hidden between the pages by means of nice ink and to be searched for by neon light. The aim of the project is therefore to make the radical period discover in a playful way and to help to know and keep well mind the different passages of this very important period of Italian design.

► Alcune immagini del progetto  
Some images of the project



## Titolo progetto: Intreccio

**Autore/i:** Stefano Brugaletta, Marta Collu, Anna Franzoni, Sandra Esposito, Greta Spinelli

**Corso:** Lab. Design Contemporaneo

**Docenti:** Raffaella Fagnoni

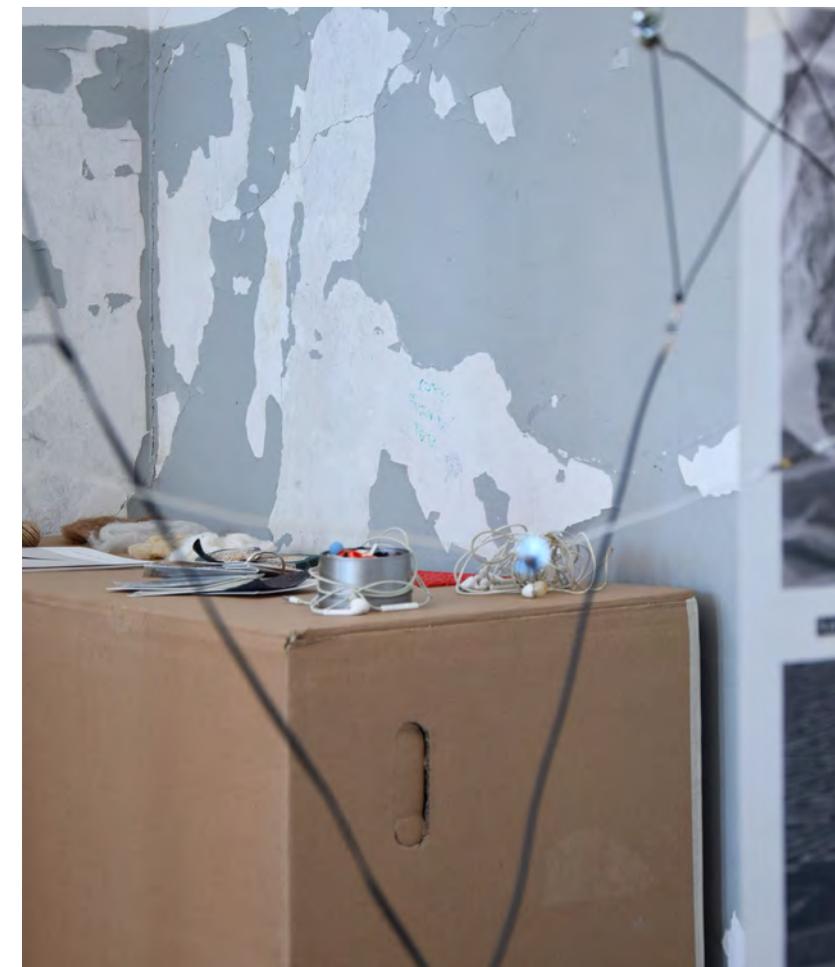
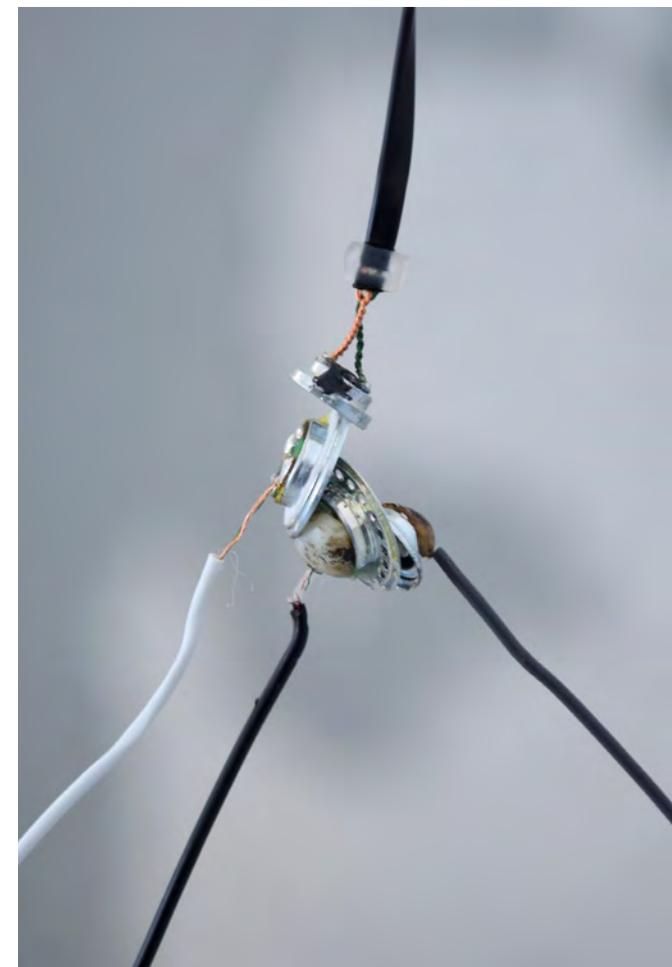
**a.a:** 2018/2019

## Descrizione del progetto:

Il momento storico che stiamo vivendo è sicuramente caratterizzato dall'intreccio e dalla convivenza di più discipline contemporaneamente all'interno dello stesso ambito. Per questo motivo per il progetto di ricerca sviluppato durante il corso di Design Contemporaneo siamo partiti dalla definizione di intrecciare, utilizzando questo termine sia nella sua accezione concreta che in quella metaforica. In particolare la ricerca ha percorso in parallelo cinque strade diverse, alcune incentrate sulle nuove tecnologie di produzione e sul loro impiego rispetto alle tecniche artigianali tradizionali, altre inerenti alla ricerca e all'utilizzo di nuovi materiali naturali, riciclati e riutilizzati. Il materiale prodotto è stato esposto per mezzo di due tipologie di supporti cartacei, una fanzine e un manifesto/copertina riassuntiva per ogni ricerca, l'allestimento è stato costruito interamente con vecchi auricolari rotti. Grazie al magnete contenuto al loro interno è stata creata una rete modulare sufficientemente solida e grande abbastanza da creare uno spazio di circa quattro metri quadrati. Oltre ad un video proiettato all'interno, è stato allestito anche un supporto sul quale abbiamo mostrato sia il materiale di ricerca che i campioni raccolti durante il semestre.

The historical moment we are experiencing is certainly characterized by the intertwining and coexistence of multiple disciplines simultaneously within the same area. For this reason, for the research project developed during the Contemporary Design course we started from the definition of intertwining, using this term both in its concrete and metaphorical meaning. In particular, the research has covered five different parallel paths, some focused on new production technologies and their use with respect to traditional artisan techniques, others inherent in the research and use of new natural materials, recycled and reused. The material produced was exhibited by means of two types of paper support, a fanzine and a summary poster for each research, the set-up was entirely built with old broken earphones. Thanks to the magnet contained inside them, a modular network has been created that is sufficiently solid and large enough to create a space of about four square meters. In addition to a video projected internally, a support was also set up on which we showed both the research material and the samples collected during the semester.

► Alcune immagini del progetto  
Some images of the project



## Titolo progetto: Più di uno sguardo

**Autore/i:** Camilla Barale, Andrea Mazzilli,  
Selene Polliano, Stella F.Rigo

**Corso:** Lab. Comunicazione visiva 1

**Docenti:** Enrica Bistagnino, Alessandro Castellano,  
Marco Miglio

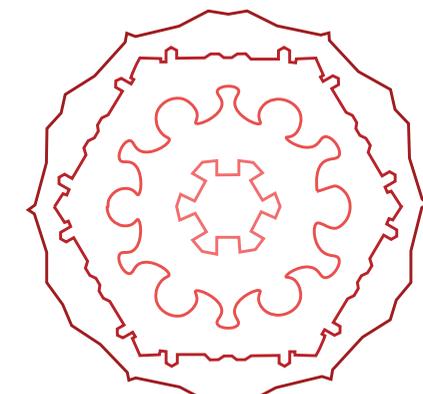
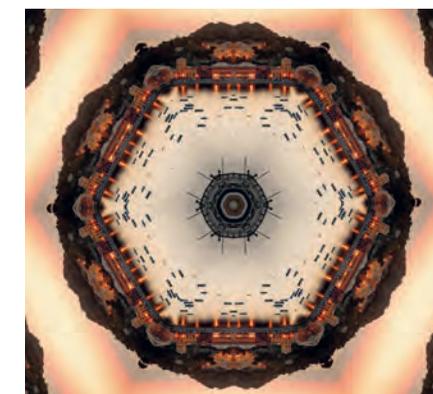
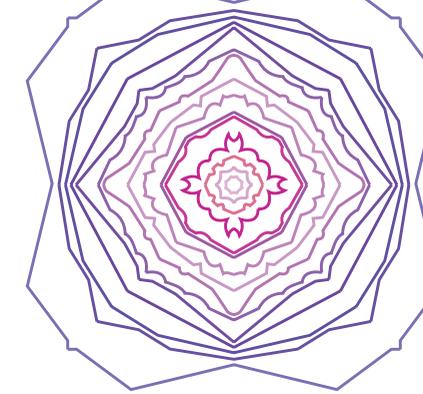
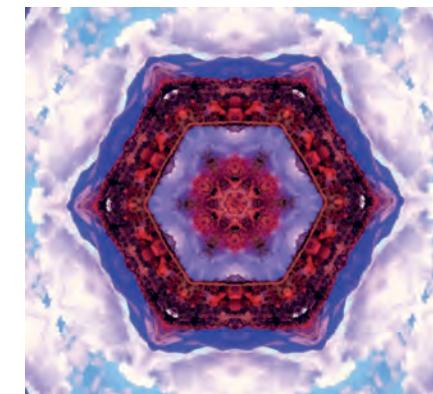
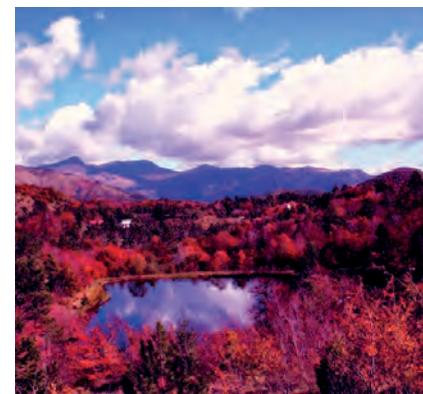
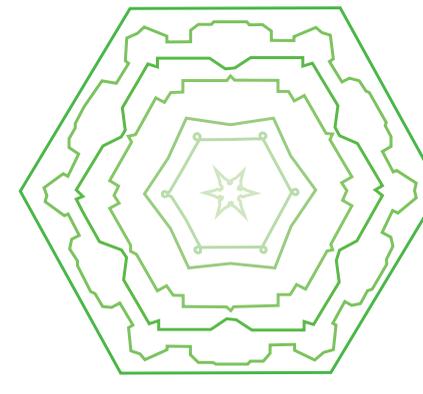
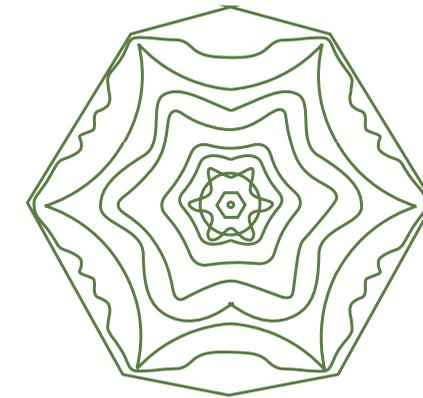
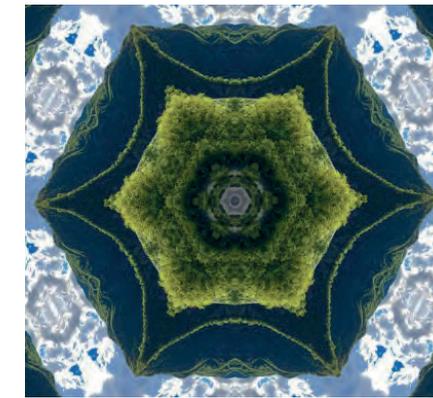
**a.a:** 2018/2019

### Descrizione del progetto:

Abbiamo cercato di concepire un modo nuovo e semplice per astrarre simboli attraenti e chiari che possano colpire l'immaginazione al fine di ottenere una rappresentazione universale e riconosciuta. Ci si è resi conto che parti periferiche, ma degne di nota, vengono dimenticate. Abbiamo quindi deciso di lavorare su un insieme di suggestioni con un effetto "caleidoscopio": una narrazione che intreccia storie e personaggi, l'entrelacement. L'etimologia di "caleidoscopio" è kalòs bello, eidòs immagine e skopèo osservare. Si tratta quindi di riunire immagini in uno strumento di osservazione, il caleidoscopio, girando il quale si produce un effetto di fusione e modificazione di quanto si osserva creando ogni volta sfumature diverse di bellezza e meraviglia. Ogni immagine-simbolo, pur rimanendo distinta, si mischia e inventa nuove sfaccettature. Un linguaggio che parte da una forma e progredisce nella produzione di pittogrammi originali seppur nuovi. Le immagini iconiche prescelte sono 9 (una per Comune), che inserite nel caleidoscopio creano figure astratte e dinamiche della Grande Genova. "Più di uno sguardo", il claim, si può riassumere in: non solo un "primo sguardo". Invogliamo a guardare la città in tutte le diverse sue facce, suggeriamo una mente aperta ad accogliere scorci e segreti. Le origini di una città pronta ad accogliere, assorbire e far sue idee diverse mantenendo l'appartenenza al territorio.

We searched to design a new and simple way to abstract attractive and clear symbols to catch the imagination, in order to obtain a universal and recognized representation. We realized that the peripheral areas, but worthy of note, were forgotten. Therefore, we decide to work on a range of suggestions with a "kaleidoscopic" effect. A storytelling that intertwined stories and characters, the "entrelacement". The etymology of "kaleidoscope" is kalos, beauty, eidòs, image, and skopèo, to observe. It is therefore to combine the images in an instrument of observation; the kaleidoscope, that turning, produces an effect of fusion and modification of what it is observing, creating, each time, different shades of beauty and wonder. Each symbol-image, while remaining distinct, blends and comes up with new aspects. A language that starts from shape and progress in the production of originals albeit new pictograms. The iconic images, chosen are 9 (one-off each municipality), which inserted in the kaleidoscope, create abstract and dynamic figures of the Greater Genoa. "More than a glimpse", the claim, could be summarized as not just a "first glimpse". We invite you to look at the city through all its shades, we suggest to look at this with an open mind, to welcome glimpses and secrets. The origins of a city, ready to welcome, absorb and make its own, different ideas, maintaining, at the same time, the belonging to the territory.

► Alcune immagini del progetto  
Some images of the project



**Titolo progetto:** Tratti di città

**Autore/i:** Laura Garcia Campero

**Corso:** Lab. Comunicazione visiva 1

**Docenti:** Enrica Bistagnino, Alessandro Castellano,  
Marco Miglio

**a.a:** 2018/2019

## Descrizione del progetto:

Il marchio della città metropolitana di Genova deve avere lo scopo di unire le diverse identità creando un'identità visiva unitaria che possa al contempo parlare alle parti che la compongono (in questo caso le 9 aree territoriali) ed essere efficace all'esterno (nei vari canali comunicativi). Ognuna delle nove aree territoriali è rappresentata con un elemento che la caratterizza, un riferimento forte al territorio che possa per i cittadini essere fonte di identificazione. Le varie aree territoriali così espresse graficamente in concreto si uniscono per creare il marchio definitivo, un marchio quindi che possiamo scomporre e ricomporre in maniera versatile. Nell'esempio riportato ho sviluppato la comunicazione dell'area di Paradiso. Si è andati ancora di più incontro al territorio facendo entrare come protagonisti i comuni che sono poi la realtà costitutiva della città metropolitana. Per ogni comune dell'area oggetto dell'esempio è stata fatta una rappresentazione grafica della chiesa caratteristica del luogo. La comunicazione sviluppata per Paradiso è accompagnata da un video e da fotografie. La parte grafica che nasce da questi contenuti ha lo scopo di creare gadget e materiale comunicativo facilmente identificabile con l'area in questione. Lo stesso stile grafico sarà quindi copiato per le altre aree della città metropolitana in questo modo tutte le parti saranno facilmente identificabili tra di loro come facenti parti di un qualcosa più grande e importante, la città metropolitana.

The brand of the metropolitan city of Genoa must aim to unite the different identities by creating a unified visual identity that can at the same time speak to the parts that make it up (in this case the 9 territorial areas) and be effective externally (in the various communication channels). Each of the nine territorial areas is represented with an element that characterizes it, a strong reference to the territory that can be a source of identification for citizens. The various territorial areas thus expressed graphically in concrete come together to create the definitive brand, a brand that we can then decompose and recompose in a versatile way. In the example shown, I developed the communication of Paradiso. We have gone even further within the territory by making the municipalities that are the constitutive reality of the metropolitan city enter as protagonists. For each municipality in the area covered by the example, a graphic representation of the church characterizing the place was made. The communication developed for Paradiso is accompanied by a video and photographs. The graphic part that arises from these contents aims to create gadgets and communication material easily identifiable with the area in question. The same graphic style will therefore be copied for the other areas of the metropolitan city, in this way all the parts will be easily identifiable as part of a larger and more important thing, the metropolitan city.

► Alcune immagini del progetto  
Some images of the project



**Titolo progetto:** Ligea

**Autore/i:** Francesco Venturini, Stefano Peirano

**Corso:** Lab. Comunicazione visiva 1

**Docenti:** Enrica Bistagnino, Alessandro Castellano,  
Marco Miglio

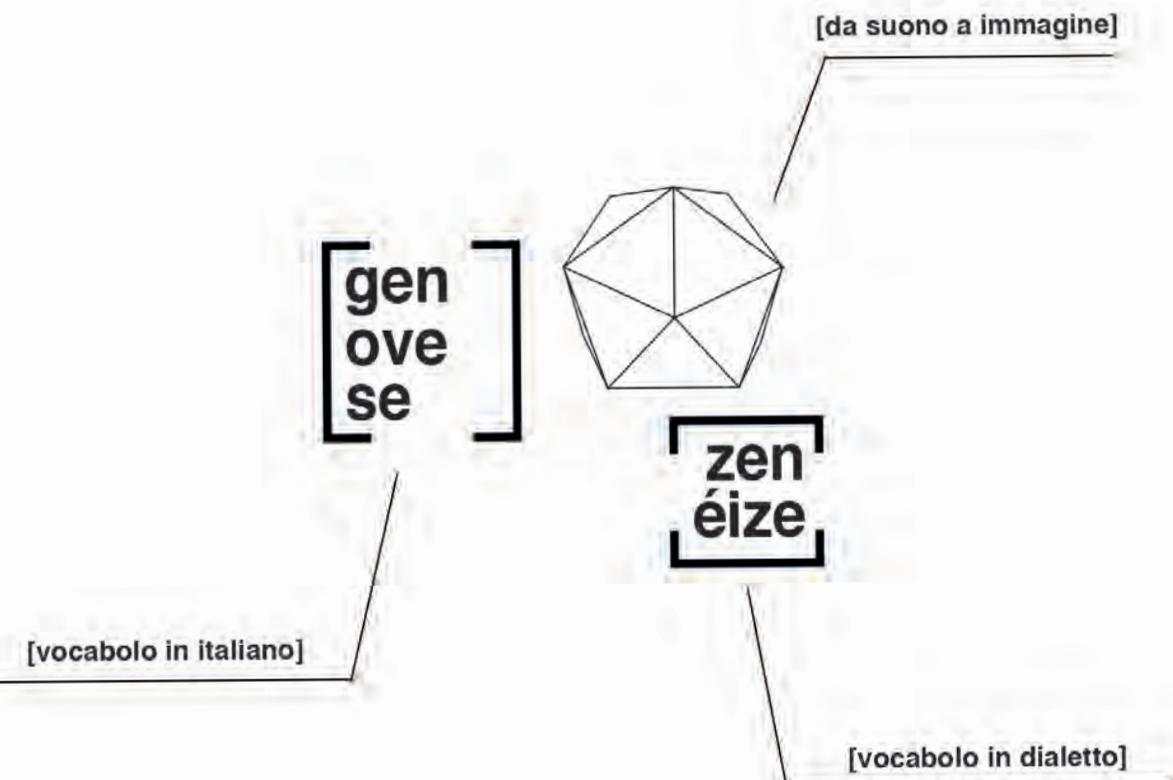
**a.a:** 2018/2019

## Descrizione del progetto:

Il progetto Ligea nasce dalla volontà di costruire un metodo di comunicazione partendo da un suono e arrivando ad un'icona. Il concept nasce dalla domanda: "E' possibile trasformare una lingua in immagini?". Per dare una risposta bisogna avvicinarsi al concetto di oscilloscopio: frequenze alte provocano oscillazioni che possono diventare visibili e trasformarsi in geometrie attraverso l'utilizzo di hardware appositi (gli oscilloscopi appunto). Poiché la voce umana non produce frequenze adatte ad un tipo di oscillazione significativa, il progetto ha cercato un modo per ottenere "movimento sonoro" partendo da una figura iniziale già definita. La soluzione ha preso forma grazie a "Touch-Designer", software che collega input sonori ad un solido statico, dandogli dinamicità in base all'intensità di essi. Ligea, adattato alla comunicazione visiva di Genova Città Metropolitana, racconta l'unicità e la diversità dei comuni del capoluogo ligure facendo leva sul dialetto genovese. Viene a crearsi un contrasto tra una lingua ormai in disuso e un tipo di comunicazione grafica moderna. L'utilizzo di questo processo si presta bene sia a comunicazioni di tipo cartaceo-analogico, sia a comunicazioni di tipo digitale. Ligea è adattabile a qualsiasi contesto comunicativo riuscendo a mediare tra la dimensione uditiva e visiva.

The Ligea born with the desire to build a communication method starting from a sound and arriving at an icon. The concept stems from a question "Is it possible to transform a language into images?". To answer this question, you need to approach the concept of an oscilloscope: high frequencies cause oscillations that can become visible and transform into geometries through the use of special hardware (the oscilloscopes, in fact). Being that a human voice doesn't produce frequencies suitable for a type of significant oscillation, the project sought a way to obtain "sound movement" starting from an already defined initial figure. The solution took shape thanks to "Touch-Designer", software that connect sound inputs to a static solid starting from a figure and giving it dynamism based on their intensity. Ligea, adapted to the visual communication of Genoa Metropolitan City, tells the uniqueness and diversity of the municipalities of the Ligurian capital by using the Genoese dialect. A contrast therefore arises between a language which is no longer in use and a type of modern graphic communication. The use of this process lends itself well to both paper-analog communications, and to digital communications. Ligea is adaptable to any communication context, representing a mid point between auditory and visual sense.

► Alcune immagini del progetto  
Some images of the project



**Titolo progetto:** 35x35. L'architettura di Sou Fujimoto

**Autore/i:** Nicol Guglielmi, Margherita Lequio,

Chiara Lorenzo

**Corso:** Exhibit Design

**Docenti:** Alessandro Valenti

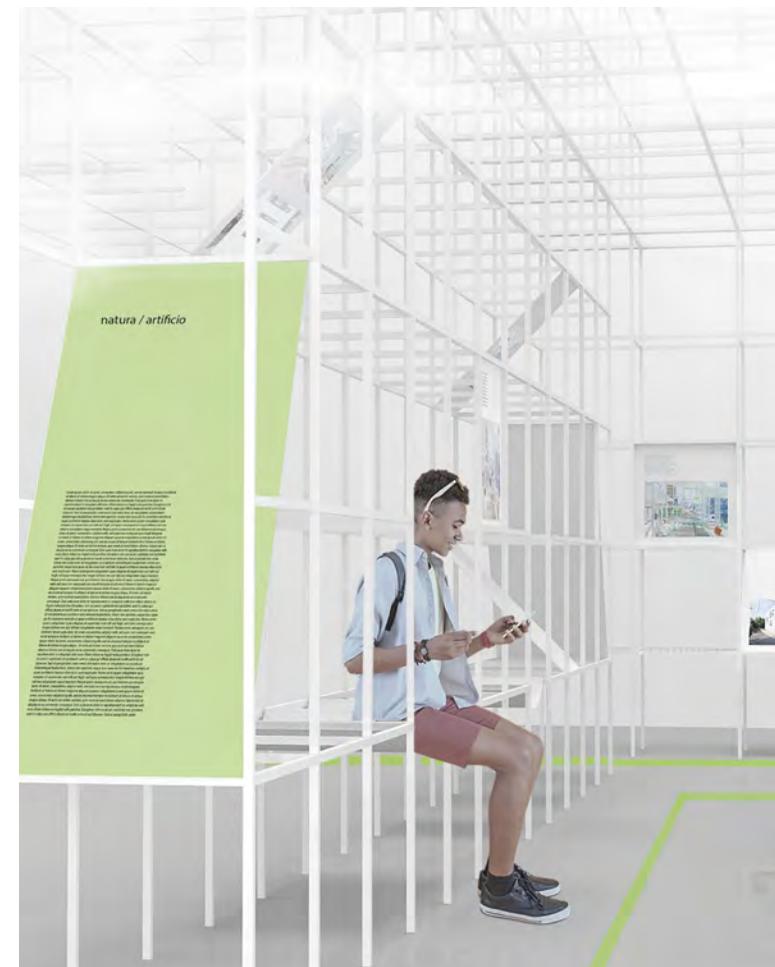
**a.a:** 2018/2019

## Descrizione del progetto:

Il progetto di Exhibit Design nasce dallo studio del pensiero filosofico dell'architetto giapponese Sou Fujimoto, che basa la sua architettura sul rapporto tra spazialità e corpo umano, trovando nella condizione intermedia e nell'indeterminatezza il senso del suo lavoro. L'allestimento è stato progettato in visione di un'ipotetica mostra all'interno del padiglione Visconti di Milano, durante la Design Week. Tema chiave è lo studio del suo lessico dicotomico, dove vengono trattati tre binomi che contraddistinguono la sua architettura: interno/esterno, forma/funzione e natura/artificio e ad ognuno di questi viene attribuito un differente colore. L'obiettivo è quello di creare un ambiente liberamente fruibile dai visitatori utilizzando dei moduli ripetuti che variano per dimensione o vengono gestiti tramite rapporti differenti. Per realizzare la struttura si è pensato di riprodurre una griglia mantenendo un rapporto di 35x35cm. Tale struttura crea una divisione dello spazio che prevede due livelli, nel primo si trovano tre aree con pannelli e modelli in esposizione, mentre nel secondo, che a tratti diventa sospeso, si svolgerà una performance leggermente celata dal vapore artificiale. Il sopralco già esistente viene inglobato nella griglia, mentre la parte sottostante viene chiusa e dedicata alla proiezione di video su schermi inclinati in cui Sou Fujimoto stesso racconta la sua filosofia architettonica. Le pareti della stanza, stampate con la texture della carta millimetrata, prevedono la proiezione delle ombre dei visitatori che si trovano al suo interno tramite l'utilizzo di faretti.

The Exhibit Design project was born from the study of the philosophical thought of the Japanese architect Sou Fujimoto, who bases his architecture on the relationship between spatiality and the human body, finding the meaning of his work in the intermediate condition and in the indeterminacy. The staging was designed with a view to a hypothetical exhibition inside the Visconti pavilion in Milan, during Design Week. The key theme is the study of his dichotomous lexicon, where three binomials that distinguish his architecture are treated: interior/ exterior, form/ function and nature/ artifice and each of these is assigned a different color. The goal is to create an environment freely accessible to visitors by using repeated modules that vary in size or are managed through different relationships. To create the structure, it was thought to reproduce a grid while maintaining a ratio of 35x35cm. This structure creates a division of the space that includes two levels, in the first there are three areas with panels and models on display, while in the second, which at times becomes suspended, a performance slightly concealed by artificial steam will take place. The existing mezzanine is incorporated into the grid, while the underlying part is closed and dedicated to the projection of videos on inclined screens in which Sou Fujimoto himself tells his architectural philosophy. The walls of the room, printed with the texture of graph paper, provide for the projection of the shadows of visitors who are inside it through the use of spotlights.

► Alcune immagini del progetto  
Some images of the project



## Titolo progetto: Less is no Bob

**Autore/i:** Ludovica Sabbatini, Mirko Sostegni,  
Serena Vaglica

**Corso:** Exhibit Design

**Docenti:** Alessandro Valenti

**a.a:** 2018/2019

### Descrizione del progetto:

Robert Venturi è stato un importante architetto, esponente della corrente postmoderna. Nel 1966 pubblicò il suo “manifesto gentile”: Complessità e contraddizioni nell’architettura. Dalle ricerche svolte abbiamo notato come ogni edificio progettato sia fortemente riconoscibile grazie ad un elemento proprio dell’architettura. Da questo abbiamo sviluppato il concept “la parte per il tutto” usando la figura retorica della sinecdoche. “Less is More” di Mies Van Der Rohe è conosciuto da tutti, meno “Less is a Bore”. Da queste considerazioni nasce il nome della mostra “less is no Bob”. Lo spettatore passa da uno spazio basso, stretto, e buio ad uno spazio aperto, dominato verticalmente dalle architetture. Nel tunnel potrà osservare alcune foto di archivio accompagnate da una voce narrante. Le facciate delle 5 architetture si trovano all’uscita del tunnel introduttivo e vanno a formare dei cluster. Nel cluster 1 il binomio “interno-esterno” è rappresentato da una selezione di finestre. Nel 2 il tema è “oggetti dentro oggetti” rappresentato dai camini. Nel 3 il rapporto “segno-contenuto” è spiegato attraverso le scritte fuori scala all’esterno di numerosi edifici. Nel 4 il tema del colore è raccontato attraverso i colori che Venturi usa. Il cluster 5 termina con un lungometraggio dal titolo “Learning from Bob e Denise”.

Robert Venturi was an important architect, exponents of the post-modern current. In 1966 he published his “gentle manifesto”: Complexity and Contradiction in Architecture. From the research we carried out to address the project, we noticed that each building designed by Venturi is highly recognizable thanks to architectural elements. From those elements we have developed the concept “the part as the whole” using the rhetorical figure of synecdoche. The window, the chimney, the column, the stairway and the antenna are the protagonists in the setting of the exhibition. “Less is more” by Mies Van Der Rohe is known by everyone, less “less is a Bore”. It is from those considerations that the name of the exhibition “less is Bob” has born. The viewer goes from a low, narrow, and dark space to an open space, vertically dominated by architectures. In the tunnel the viewer can observe some archive pictures accompanied by a narrative voice. The facades of the 5 architectures are located at the exit of the introductory tunnel and form clusters. In the first the combination “internal- external” is represented by a selection of windows. In the cluster the theme is “objects inside objects”, represented by chimneys. In the cluster the relation “sign-content” is explained through the off-scale writings on the outside of numerous buildings. In the cluster the colour theme is described by the colours used by Venturi. The fifth cluster ends with a feature film titled “learning from Bob and Denise”.

► Alcune immagini del progetto  
Some images of the project

