

Ais/Design Journal

Storia e Ricerche



AIS/DESIGN JOURNAL

STORIA E RICERCHE

VOL. 7 / N. 12-13

DICEMBRE 2019

GIUGNO 2020

SOCIAL DESIGN.

DESIGN E "BENE COMUNE"

ISSN

2281-7603

PERIODICITÀ

Semestrale

INDIRIZZO

AIS/Design

c/o Fondazione ISEC

Villa Mylius

Largo Lamarmora

20099 Sesto San Giovanni

(Milano)

SEDE LEGALE

AIS/Design

via Cola di Rienzo, 34

20144 Milano

CONTATTI

caporedattore@aisdesign.org

WEB

www.aisdesign.org/ser/

DISEGNO IN COPERTINA

Mario Piazza

Ais/Design
Journal

Storia e Ricerche

DIRETTORE Raimonda Riccini, Università Iuav di Venezia
direttore@aisdesign.org

COMITATO DI DIREZIONE Marinella Ferrara, Politecnico di Milano
Francesco E. Guida, Politecnico di Milano
Mario Piazza, Politecnico di Milano
Paola Proverbio, Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano
editors@aisdesign.org

**COORDINAMENTO
REDAZIONALE** Chiara Lecce, Politecnico di Milano
caporedattore@aisdesign.org

COMITATO SCIENTIFICO Giovanni Anceschi
Alberto Bassi, Università Iuav di Venezia
Fiorella Bulegato, Università Iuav di Venezia
Giampiero Bosoni, Presidente AIS/design, Politecnico di Milano
Maddalena Dalla Mura, Università Iuav di Venezia
Elena Dellapiana, Politecnico di Torino
Grace Lees-Maffei, University of Hertfordshire
Kjetil Fallan, University of Oslo
Priscila Lena Farias, Universidade de São Paulo
Silvia Fernandez, Nodo Diseño América Latina
Jonathan Mekinda, University of Illinois at Chicago
Gabriele Monti, Università Iuav di Venezia
Vanni Pasca, past-president AIS/Design
Catharine Rossi, Kingston University
Susan Yelavich, Parsons The New School
Carlo Vinti, Università di Camerino

REDAZIONE Letizia Bollini, Libera Università di Bolzano
Rossana Carullo, Politecnico di Bari
Rosa Chiesa, Università Iuav di Venezia
Paola Cordera, Politecnico di Milano
Luciana Gunetti, Politecnico di Milano
Alfonso Morone, Università degli Studi di Napoli Federico II
Susanna Parlato, Sapienza Università di Roma
Monica Pastore, Università Iuav di Venezia
Isabella Patti, Università degli studi di Firenze
Teresita Scalco, Archivio Progetti, Università Iuav di Venezia
Eleonora Trivellin, Università degli studi di Firenze
Benedetta Terenzi, Università degli Studi di Perugia

ART DIRECTOR Francesco E. Guida, Politecnico di Milano
Daniele Savasta, Yasar Üniversitesi, İzmir

EDITORIALE	SOCIAL DESIGN. DESIGN E “BENE COMUNE” Marinella Ferrara, Francesco E. Guida, Mario Piazza & Paola Proverbio	9
<hr/>		
SAGGI	DESIGN PER LA COMUNITÀ: IL CONTRIBUTO DI GIOVANNI KLAUS KOENIG Isabella Patti	19
	PRINCIPLES OF GOOD DESIGN AND SOCIAL DESIGN Alfonso Ruiz Rallo & Noa Real García	31
	LA DIMENSIONE ETICA DEL DIGITAL DESIGN. ACCESSO E ACCESSIBILITÀ, TRA UTOPIA FONDATIVA E CONTEMPORANEITÀ Letizia Bollini	51
	SOCIAL DESIGN ON A SPECTRUM: WITH CASE STUDY OF ANNA BARBARA'S ETHOS OF CARE Susan Yelavich	61
<hr/>		
RICERCHE	GIANCARLO DE CARLO E L'ARCHITETTURA DELLA PARTECIPAZIONE Sara Marini	75
	ENVIRONMENT AND EMANCIPATION THROUGH DESIGN. AVANT-GARDE INTERVENTION AND EXPERIMENTS WITH SOCIAL DESIGN IN DENMARK AROUND 1970 Hans-Christian Jensen & Anders V. Munch	88
	DESIGN SOCIALE, MILANO ANNI '70. GIANCARLO POZZI, IL LETTO D'OSPEDALE TR15 E IL SODALIZIO CON ACHILLE CASTIGLIONI ED ERNESTO ZERBI Marinella Ferrara	110
<hr/>		
MICROSTORIE	LA STAGIONE DELLA GRAFICA DI PUBBLICA UTILITÀ: WHAT ELSE? Daniela Piscitelli	138
	RICCARDO DALISI AL RIONE TRAIANO. IL RISCATTO SOCIALE ATTRAVERSO L'ESPERIENZA D'ANIMAZIONE Susanna Parlato & Paola Salvatore	159
	CAMPO URBANO 1969. INTERVENTI ESTETICI NELLA DIMENSIONE COLLETTIVA URBANA Roberto De Paolis	179
	BRUCE ARCHER AND DESIGN AS THE THIRD AREA OF EDUCATION. REFLECTIONS FOR PROJECT-BASED EDUCATION IN BRAZIL João De Souza Leite & Cristina Cavallo	205
	LA DEMOCRATIZZAZIONE DELLA COMPLESSITÀ. LA DIFFUSIONE DEI DATI NEI PROCESSI DI DIVULGAZIONE DELLA CONOSCENZA Roberta Angari	215

RILETTURE	“LO SCANDALO DELLA SOCIETÀ”. RILETTURE SU PROGETTO, BISOGNI E AMBIENTE	233
	Raimonda Riccini	
	DESIGN FOR NEED. INTRODUCTION, 1976	237
	Christopher Cornford	
	AHMEDABAD DECLARATION ON INDUSTRIAL DESIGN FOR DEVELOPMENT, 1979	240
	INTERVISTA A MALDONADO, 1986	244
<hr/>		
RECENSIONI	THE SOCIAL DESIGN READER DI ELIZABETH RESNICK	257
	Gianni Sinni	

AMGA Azienda Municipalizzata Gas Acqua - Pesaro

L'acqua è cara, non spreccarla.



AMGA
Produciamo acqua
e vendiamo calore.



L'acqua è un bene prezioso e limitato, con alti costi di produzione. Dalla fonte di approvvigionamento alla erogazione in rete nelle aree urbane, una complessa tecnologia rende finanziariamente onerosa l'utilizzazione di questa risorsa. Occorre dunque evitare sprechi e contenere i consumi nelle reali necessità. Un uso indiscriminato di acqua provoca inoltre una erogazione insufficiente e non omogenea nella rete di distribuzione. Il comportamento responsabile di ogni singolo utente costituisce pertanto la migliore garanzia per una ottimale utilizzazione di acqua, da parte di tutti.

Editoriale

Social Design

Design e “bene comune”

MARINELLA FERRARA

Politecnico di Milano

Orcid ID: 0000-0002-4099-3137

FRANCESCO E. GUIDA

Politecnico di Milano

Orcid ID: 0000-0003-3679-3367

MARIO PIAZZA

Politecnico di Milano

Orcid ID: 0000-0002-9665-7730

PAOLA PROVERBIO

Università Cattolica del Sacro
Cuore, Milano

Orcid ID: 0000-0001-6742-4412

Tre novità segnano un nuovo momento dell’ormai lungo percorso di vita di *AIS/Design. Storia e ricerche*.

La rivista oggi si presenta su una nuova piattaforma online (sviluppata nell’ambiente OJS, Open Journal System del Public Knowledge Project) allineata, quindi, al livello di altre riviste scientifiche nazionali e internazionali, e con un rinnovato progetto grafico. La nuova piattaforma consente una gestione dei vari passaggi del processo di pubblicazione e indicizzazione in una modalità più fluida, pur sempre adeguata ai criteri di valutazione scientifica, e una differente modalità di visualizzazione delle singole uscite e degli articoli. Il passaggio dagli articoli integralmente online al file scaricabile in formato pdf se da un lato consente di dare una maggiore stabilità (per certi versi una forma di pubblicazione più tradizionale) dall’altro permette di gestire la rivista in una dimensione editoriale riconoscibile.

Inoltre, per la prima volta, la rivista esce come numero doppio in ragione di un’alta partecipazione e del numero di contributi accolti.

Contestualmente, si inaugura la linea editoriale guidata da un nuovo gruppo di editor che ha inteso proporre tematiche e interpretazioni sulla storia del design che possano contribuire al dibattito nazionale e internazionale.

In particolare ci si è concentrati su argomenti sollecitati dalla contemporaneità, i suoi problemi e le opportunità che presenta, per stimolare la ricerca e il confronto tra i membri della comunità scientifica con la volontà di promuovere in modo ancora più evidente la storia come strumento critico per la comprensione del presente. Si ritiene infatti sia questo l’obiettivo che segna la nuova direzione, ovvero sfruttare la tensione fra il presente e il passato per promuovere aree di ricerca, dando spazio a testi che, pur con il necessario rigore scientifico, introducono elementi di discontinuità con gli approcci storiografici più tradizionali.

PAROLE CHIAVE

Storia del design
Contemporaneità
Social Design
Bene comune

Quasi come una sfida, si è provato a rompere l'ortodossia di un approccio lineare alla storia, così come sottolineato da Susan Yelavich in chiusura del suo contributo. In questo orientamento, che tende a portare più vicino a noi i temi storici, il *Social Design* si offre in modo calzante per il suo essere questione contemporanea e complessa, ampia e ambigua financo controversa, anche solo dal punto di vista delle diverse espressioni sinonimiche con cui si presenta — design etico, design umanitario, design per la collettività, design di pubblica utilità, design per l'utenza ampliata, design per la sostenibilità, ecc. In ogni caso, è un tema che torna a porsi urgentemente all'attenzione, di fronte alla condizione sociale, ambientale ed economica che stiamo vivendo (non ultima l'emergenza COVID-19 che sta segnando profondamente questo 2020).

Va chiarito, allora, che l'intenzione non è stata di indagare un tema come il Social Design unicamente in quanto tornato all'attenzione del mondo del progetto e della riflessione teorica contemporanea. Ma di rendere evidenti quanto molti dei temi di oggi abbiano radici profonde nel Novecento. Quanto le pratiche oggi in voga debbano essere rilette attraverso una maggiore consapevolezza e conoscenza del passato.¹ Quanto introdurre enfaticamente modelli ritenuti innovativi è spesso operazione miope se questi non sono letti invece come parte di processi evolutivi le cui basi emergono, seppur parzialmente, dai contributi di questo doppio numero.

Si pensi ai contributi critici di autori come Victor Papanek — con il suo seminale *Design for the Real World* (1971) ripubblicato più volte e ancora oggi preso a modello —, Nigel Whiteley (1993), Victor Margolin (2015), alle *Stichting Utrecht Biënnale* (2005-2015) e al relativo manifesto *Design for Good Society*², al convegno *Changing the Change* del 2008³ fino alla più recente *Open Letter to the Design Community: Stand Up For Democracy* (2017).⁴

Sul tema del progetto per il bene comune anche l'Italia ha dato i propri contributi sia in termini di riflessione (Maldonado e, in tempi più recenti, Manzini) che di buone pratiche. Un precursore lo si può individuare in Adriano Olivetti e nella sua idea di "comunità". Un'idea di straordinaria modernità, ancora oggi attuale, che aveva applicato integrando pionieristicamente il modello fordista della fabbrica con la componente psicologica, componente tradotta in concreto nell'attenzione alle persone attraverso la sua visione etica di organizzazione del lavoro.

Proprio questa idea di attenzione alle persone è al centro delle pratiche e delle riflessioni che caratterizzano il Social Design, un territorio d'intervento

che fa essenzialmente riferimento alla ricerca di “una via d’uscita”, come già la chiamava l’architetto e designer Giovanni Klaus Koenig nel 1970. Quella per cui il progettista non riveste solo il ruolo di autore di prodotti “firmati” a uso funzionale ed estetico esclusivamente individuale, o di un ristretto nucleo di persone, ma che sposta la sua attenzione e il suo lavoro verso la concezione dell’insieme dei processi, dei prodotti e dei servizi (*service design*), destinati a favorire migliori condizioni di vita per l’intera comunità.

Ed è proprio alle responsabilità sociali del design, alla sua funzione di *correttore* sociale, messe a fuoco da Koenig agli inizi di quella che fu la storica stagione italiana di presa di coscienza del valore e del risvolto sociale del design, che è dedicato il saggio — ad apertura di questo numero doppio — di **Isabella Patti**, col quale l’autrice si propone appunto di storicizzare il contributo del progettista e importante teorico fiorentino.

Un ulteriore apporto all’avvio di uno scavo storico sul tema “Design e ‘bene comune’”, lo offrono **Alfonso Ruiz Rallo** e **Noa Real García** che, nel ripercorrere le tappe del design internazionale a partire dalla metà del XIX° secolo, sottolineano la vocazione già di per sé *social* di un *buon design*. Gli autori individuano in modo pragmatico tre principali criteri per un buon design — “onestà, eticità e facilità di usare e comprendere” — e osservano lapidariamente che “the perspectives that emerged around the 1970s in favour of a more ethical design still remain valid today”.

All’odierna rivendicazione di uno scopo più politico (oltre che critico) del design, così com’era nei presupposti iniziali stessi della cultura del design, risponde **Susan Yelavic**, che evidenzia in apertura al suo saggio anzitutto il senso tautologico della locuzione “Social Design” per entrare poi nel merito della questione con un’accurata analisi dei ruoli di potere nelle dinamiche relazionali che si stabiliscono quando il design agisce come co-design e “design partecipativo”.

Se la vocazione sociale del design è connaturata alle origini delle teorie del design, nel percorso storico europeo sono vari i momenti in cui le dinamiche sottese al sistema capitalistico-industriale e alla sua relazione con il design hanno riattualizzato reazioni critiche correlate alle situazioni contingenti e ai bisogni emergenti. Così, con l’affermarsi della società dei consumi, caratterizzata dalla estesa crescita di *consumi secondari* e dalla complessità dei sistemi tecnologici — da cui è derivata la questione ambientale —, la critica del design si riattualizza orientando il dibattito verso il nodo produzione-consumo.

È dunque il decennio a cavallo tra gli anni sessanta e settanta a far emergere il Social Design nella sua accezione contemporanea di design per il bene comune, a partire dalla critica alla pratica del consumo (si pensi al manifesto *First Things First* pubblicato nel 1964), e con essa la necessità di applicare le competenze progettuali ad ambiti più orientati a un beneficio inclusivo, a un obiettivo politico del design verso la responsabilità sociale e ambientale, come sottolineato dal dibattito critico (*critical design*). Tomás Maldonado e Victor Papanek erano tra le voci più autorevoli a denunciare, attraverso i loro scritti pubblicati quasi in contemporanea (la prima edizione de *La speranza progettuale* è del 1970, *Design for the Real World* del 1971), le derive del design dei consumi e, fin da quel momento, auspicavano una presa di coscienza di fronte ai profondi cambiamenti, anzitutto culturali, della società e dell'ambiente.

Ma oltre i contributi teorici, il design italiano (e più in generale la cultura progettuale) proprio negli anni settanta esprime alcuni casi significativi. Se infatti si può parlare di "stagione del design sociale italiano" è anche, oltre il contributo riflessivo di Maldonado cui si è fatto cenno (ripreso nella Rilettura della sua intervista pubblicata sulla rivista *Alfabeta*), in ragione dei contributi di Marinella Ferrara, Sara Marini e Daniela Piscitelli, che si aggiungono al saggio d'apertura di Isabella Patti. Contributi che permettono di far emergere una visione del progetto ampia, osmotica, dove le specificità disciplinari hanno attinto e attingono ancora oggi a pratiche e pensieri di aree contigue.

Marinella Ferrara ci porta nell'ambito professionale milanese per ricostruire la riflessione critica tra teoria e operatività pratica del progetto del team multidisciplinare costituito da Achille Castiglioni, Giancarlo Pozzi ed Ernesto Zerbi. La ricerca dell'autrice rivela l'inedita figura di Giancarlo Pozzi e un'esperienza progettuale, che ha anche avuto riflessi pedagogici, per un prodotto d'uso collettivo: il letto d'ospedale TR15 OMSA (1977). Si ricordi che gli arredi ospedalieri erano stati inseriti nel convegno *Design for Need* del 1979 — di cui nella sezione Riletture — e da Papanek (1985, pp. 62-63) tra le tipologie di cui il design sociale doveva occuparsi. L'autrice sottolinea il valore di questa esperienza nella costruzione di uno scenario e un modus operandi per la professione dell'industrial designer che configura un modello sociale del progetto in cui la responsabilità del designer è al centro di un complesso processo che non dimentica le inderogabili istanze dei fruitori (utenza collettiva) e le necessità della struttura produttiva.

Il contributo di **Sara Marini** permette di sottolineare come la critica al progetto, avvertita come urgenza inderogabile dal '68, trova una risposta non

solo nell'esemplare lavoro architettonico di Giancarlo De Carlo, dalla fine degli anni sessanta in avanti, ma soprattutto nella sua riflessione teorica e nella definizione di pratiche di coinvolgimento attivo degli utenti nelle fasi progettuali. L'autrice ci ricorda infatti che "la partecipazione per questo architetto coincide con una revisione critica del progetto e del ruolo di chi lo articola", richiamando quindi a una centralità responsabile del progettista.

Daniela Piscitelli, nella ricostruzione dei vari momenti della "stagione della grafica di pubblica utilità", nello spostare l'attenzione verso un diverso ambito del progetto evidenzia il potenziale inespresso di quell'esperienza e la sua eredità, ma al contempo la ricchezza della discussione teorica che l'aveva animata.

Nel solco della continuità tra riflessioni teoriche, pratiche e sperimentazioni progettuali vanno collocati anche i contributi di **Hans-Christian Jensen** e **Anders V. Munch**, che rileggono l'esperienza d'avanguardia dei progettisti Susanne Ussing e Carsten Hoff nella Danimarca degli anni settanta (in cui l'insegnamento di Papanek è un riferimento costante), e quello di **João de Souza Leite** e **Cristina Cavallo**, che ripropongono invece l'idea di progetto sostenuta da Bruce Archer, il progettista-ingegnere proveniente dalla Hochschule für Gestaltung di Ulm che coordinò il progetto di ricerca per il letto degli ospedali in Gran Bretagna (*King's Fund Bed Project*, 1962-69). Gli autori, partendo dalla considerazione che i complessi problemi strutturali del Brasile, di natura ambientale, economica e sociale, siano in gran parte attribuibili a carenze del sistema educativo, sostengono qui la centralità educativa dell'attività del progetto, ritenuto in grado, in termini socio-politici, di accrescere nelle persone la capacità di affrontare problemi complessi.

Proprio il rapporto tra ambiente, educazione e progetto viene ulteriormente indagato in altri due contributi, due microstorie.

La prima è quella di **Roberto De Paolis**, incentrata sull'esperienza creativa di "Campo Urbano" (1969), che cercò di instaurare un contatto con la collettività (non solo con gli appassionati d'arte) agendo su uno spazio urbano pubblico, come esempio paradigmatico di una delle pratiche attribuibili al design sociale come progetto per il "bene comune": la rifondazione di un modo inedito di intendere i rapporti tra gli artisti coinvolti, gli abitanti e lo spazio collettivo.

La seconda microstoria, di **Susanna Parlato** e **Paola Salvatore**, tratta ancora di ambiente inteso come luogo dei rapporti sociali e umani, capaci di sovvertire "i punti di riferimento linguistici di un 'operatore estetico' e il destino sociale

di individui emarginati nei quartieri di massa” (Dalisi, 1975). Il vasto tema dell'utilità sociale del progetto, tema già affrontato alla scuola del Bauhaus, al Vchutemas e naturalmente centrale a Ulm, è qui inserito nell'ottica dell'originale ricerca di Dalisi incentrata sui rapporti tra design e pedagogia, progetto e creatività e sulla validità della pratica d'*animazione* come motore del mutamento sociale. Progetto che significa qui processo, e che si esplica nel suo ambiente/contesto attraverso due principali dinamiche relazionali, quella del *disordine*, inteso come fertile terreno d'indagine, e quella della potenza generatrice della *casualità* nel processo progettuale.

Progetto con un profondo scopo sociale, tanto da poter essere oggi collegato ad esperienze odierne di *practice-led design research* come *Design against Crime* (progetto sviluppato presso la Central Saint Martins School della University of London tra il 1999 e il 2009).⁵

La tensione tra contemporaneità e rilettura storico-critica di fonti e pratiche emerge ancora attraverso il saggio di **Letizia Bollini** e il contributo di **Roberta Angari** che analizzano aspetti e ambiti specifici dell'area del design della comunicazione. Il primo permette di confrontarsi con la storia recente di Internet (ancora quasi “cronaca”, se si pensa a quanto le tecnologie contemporanee abbiano contribuito ad accelerare i tempi di sedimentazione della storia) in cui l'autrice, nel sottolineare come il mondo del digitale, del progetto delle interfacce e della cultura grafica abbiano rappresentato dagli anni novanta un laboratorio di sperimentazione che ha esplorato le possibilità e l'impatto del design nella trasformazione della società, evidenzia come il mondo del progetto digitale sia stato sempre caratterizzato da una vocazione inclusiva e di pubblica utilità. Il secondo, invece, nell'analizzare i momenti più rilevanti nella storia dell'*information design* (altra area del progetto che in tempi recenti si è notevolmente affermata) cerca di farne emergere le componenti di pubblica utilità.

La rubrica Riletture (ri)presenta due documenti, entrambi di metà anni settanta, che permettono meglio di comprendere come in quel periodo il dibattito sul ruolo di utilità sociale del design fosse centrale a livello internazionale, non solo in termini strettamente teorici. Si tratta del testo introduttivo di **Christoph Cornford** al simposio *Design for Need. The Social Contribution of Design* (1976) e della Dichiarazione di Ahmedabad (1979) promossa e sottoscritta da ICSID (International Council of Societies of Industrial Design) e UNIDO (United Nations Industrial Development Organization). Due documenti che nella loro sintesi, come scrive la direttrice **Raimonda Riccini** nel testo che introduce la rubrica, “costituiscono [...] due punti rilevanti della presa

di coscienza del design, che nel giro di pochi anni si trova a proporre un protocollo etico e politico per promuovere un design socialmente orientato". Rubrica che si completa con la già menzionata intervista a Tomás Maldonado pubblicata nel n. 83 di *Alfabeta* (1986). Qualcosa di più di un semplice per quanto indispensabile omaggio a uno dei pionieri delle tematiche del design sociale e ambientale.

In chiusura una doverosa e necessaria recensione della recente raccolta di Elizabeth Resnick, *The Social Design Reader* (2019), a firma di **Gianni Sinni**. Necessaria, in quanto la Resnick ha selezionato tutti quei testi che, a partire dagli anni sessanta, hanno animato il dibattito e le riflessioni sul tema, e con questo ha cercato di definirne i confini e i paradigmi evidenziandone le urgenze e le contraddizioni.

Nelle varie sezioni di questo numero quindi si è cercato di ricostruire alcuni dei momenti topici del dibattito e delle pratiche progettuali relative allo specifico ambito denominato Social Design. Il contributo e la ricchezza del design italiano (e più in generale del mondo del progetto del nostro paese) è messo in relazione ad altri punti di vista ed esperienze appartenenti ad altre aree geografiche. Molti sono i punti di contatto, come ricorrenti alcuni riferimenti di partenza che le autrici e gli autori hanno evidenziato, come altrettanto numerose sono le divergenti traiettorie. Anche questa una ricchezza, la cui finalità è di alimentare e promuovere il dibattito e il confronto su temi sì attuali ma che, come si è detto in apertura, hanno radici storiche radicate nel Novecento, alcune delle quali, e ne siamo certi per il prossimo futuro, sono ancora da rintracciare. Buone letture.

NOTE

- ¹ Nell'ambito degli *history studies*, a livello internazionale è già stato avviato un lavoro di ricerca sul Social Design. Ci riferiamo soprattutto al convegno *Design Activism and Social Change*, organizzato nel 2011 a Barcellona dalla Design History Society, e al più recente testo *A Tentative Archeology of Social Design* di Findeli & Ellouze (2018). Ricerca, quest'ultima, corroborata attraverso il *medium* espositivo che, da un lato ha celebrato retrospettivamente Papanek (*Victor Papanek: The Politics of Design*, Vitra Design Museum, Weil am Rhein, 29 settembre 2018 - 18 marzo 2019), dall'altro sottolinea l'urgenza del tema in questione (*Social Design*, Museum für Kunst und Gewerbe, Amburgo, 29 marzo - 27 ottobre 2019; *Broken Nature*, XXII Triennale di Milano, 1 marzo - 1 settembre 2019).
- ² La seconda versione rivista di *Design for the Real World* di Victor Papanek (qui si fa riferimento all'edizione del 1985), rispetto all'edizione originale del 1971 contiene numerose aggiunte, molte delle quali volte a orientare i progettisti rispetto alle situazioni contingenti.
- ³ Coordinato da Ezio Manzini, il convegno si è tenuto al Politecnico di Torino dal 10 al 12 luglio 2008 con l'obiettivo di facilitare la transizione verso una società della conoscenza sostenibile. Nella sua accezione attuale, il Social Design si propone alla comunità del design come una sfida nel riorientarsi verso esigenze sociali emergenti, al fine di sviluppare la conoscenza necessaria per l'innovazione sociale in grado di migliorare il benessere dell'intera società (Peruccio, 2008, p. 23).
- Dal 2008, parecchie energie sono state impegnate nella definizione di metodi e approcci progettuali *social-based* per il coinvolgimento delle comunità (Manzini, 2015; Meroni, 2007), che sono giunte a definire nuovi campi di pratiche come il Service Design, aprendo la strada verso il cambiamento con pratiche partecipative di design, praticate e diffuse grazie alla rete DESIS (Manzini e Rizzo, 2011). Non altrettanto è stato fatto per recuperare le radici italiane di quella che Ezio Manzini chiama la conoscenza per migliorare il benessere dell'intera società.
- ⁴ <http://www.democracy-design.org/open-letter-stand-up-democracy/>.
- ⁵ <http://www.designagainstcrime.com/>.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- BRUINSMA, M. & VAN ZIJL, I. (Eds) (2015). *Design for the good society*. Nai010.
- FINDELI, A. & ELLOUZE, N. (2018). *A Tentative Archeology of Social Design*. In O. Moret (Ed.), *Back To The Future. The Future In The Past. ICDHS 10th+1 Barcelona 2018 Conference Proceedings Book* (37-39). Edicions de la Universitat de Barcelona.
- KOENIG, G. K. (1970). Design per la comunità. *La biennale di Venezia*, 66, 19-29.
- MALDONADO, T. (1970). *La speranza progettuale*. Einaudi.
- MANZINI, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Mit Press.
- MANZINI, E. & RIZZO, F. (2011). Small projects/large changes: Participatory design as an open participated process. *CoDesign*, 7(3-4), 199-215. <https://doi.org/10.1080/15710882.2011.630472>.
- MARGOLIN, V. (2015). Social design: From utopia to the good society. In M. Bruinsma & I. van Zijl (Eds). *Design for the good society* (pp. 28-42). Nai010.
- MERONI, A. (Ed.). (2007). *Creative Communities. People inventing sustainable ways of living*. Edizioni Poli.design.
- PAPANEK, V. (1971). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Pantheon Books.
- PAPANEK, V. (1985). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change* (2nd edition). Academy Chicago.
- WHITELEY, N. (1993). *Design for Society*. Reaktion Books.
- PERUCCIO, P. P. (2008). Debates. Some issues emerged on the Changing the Change Newsletters. In C. Cipolla & P. P. Peruccio, *Changing the change proceedings: design, visions, proposals and tools* (pp. 22-23). Allemandi.



Comune di Pesaro
Assessorato alla Sanità
e ai Servizi Sociali
I.R.A.B. Pesaro
U. S. L. n.3 Pesaro
con il patrocinio della
Regione Marche

CONVEGNO

ANZIANI NON AUTOSUFFICIENTI

Diritti ed esigenze

MARTEDI 6 MARZO 1990 ORE 9,00

PESARO SALA DEL CONSIGLIO COMUNALE

Saggi

Design per la comunità: il contributo di Giovanni Klaus Koenig

ISABELLA PATTI

Università degli Studi di Firenze

Orcid ID: 0000-0003-1589-1339

François Burkhardt nel 1997 così ricorda Giovanni Klaus Koenig: “ci ha lasciato la testimonianza di una vita intensa e impegnata, all’insegna di quella passione che gli ispiravano i temi con i quali si è misurato per quasi mezzo secolo, nell’intento di assicurare agli uomini — entro i limiti del proprio mezzo specifico — la libertà di una vita democratica in un ambiente degno e umano, in favore del quale egli si è sempre schierato” (1995, XXXIV).¹

Sono parole, queste, che sintetizzano mirabilmente uno degli obiettivi centrali che Koenig riferiva al design, la sua funzione di correttore sociale, un campo che agli inizi degli anni ottanta, quando lo storico ebbe a interessarsene, era ancora piuttosto incolto come lui stesso ebbe a dire. A partire da queste premesse, questo articolo si propone di storicizzare il contributo di Koenig nello specifico ambito del social design, privilegiando le chiavi di lettura che lo stesso storico ha introdotto (design per l’humanitas, socializzazione estetica, entropia del design) con l’obiettivo di evidenziare il suo contributo originale e fondativo al tema, oltre che comprendere come questo contributo abbia influenzato lo svolgimento del futuro o se, invece, sia rimasto solo la riflessione di un intellettuale che, in questo, non è riuscito a cambiare il corso naturale delle cose.

PAROLE CHIAVE

Design per la comunità

Entropia del design

Socializzazione estetica

Social design

Humanitas

1. Introduzione

Nel testo *L’invecchiamento dell’architettura moderna* pubblicato a Firenze nel 1967, Koenig denunciava la preoccupante tendenza al livellamento creativo dell’architettura e del design di quegli anni: uniformità che si manifestava nel ristagno ripetitivo dei risultati prodotti dal Razionalismo per quanto riguardava l’architettura, e nella standardizzazione formale degli oggetti per quanto concerneva il design. Assolutamente convinto che il mestiere dei designer non potesse continuare a scadere nell’assiduo incitamento al consumo e neanche nella creazione di pezzi iconico-autoriali slegati dal sistema dei codici e della comunicazione sociale, Koenig anticipa una “via d’uscita [...] alla intollerabile pressione che la civiltà odierna aumenta artificialmente ai fini di accelerare i consumi” (1970, p. 20) e che individua nel design per la

comunità che, per sua definizione, era il progetto di “oggetti comunitari [che] chi usa non compra, dal tram al lume stradale” (1983, p. 21).

Per lo storico fiorentino, posto il fatto che l’obiettivo futuro del design fosse soprattutto rinsaldare la frattura tra “necessità e soddisfazione” degli individui — e fare così da modello al sistema delle interazioni estetiche — la progettazione di oggetti che non appartengono all’utente che li usa, gli appariva come la decisiva possibilità per i designer di liberarsi dagli orpelli mentali che avevano ridotto la maggior parte dei loro progetti a semplici operazioni di *styling* o *redesign* legate al susseguirsi delle mode e alla “commistione con la pubblicità [che] sembra fatta apposta per intorbidare le acque” (1983, p. 24).

Progettare per la comunità assume per Koenig un significato preciso: non tanto l’idea che esista un design *di serie A* (quello che oggi sembra essere diventato il tipo di design che sviluppa progetti legati a temi umanitari e sociali) da preporre ad un design *di serie B* (forse oggi la produzione di oggetti per piccole élite di utenti), ma piuttosto la convinzione che sia necessario recuperare l’obiettivo centrale del design e cioè la sua responsabilità sociale, per cui ogni scelta del progettista, oltre che un fatto operativo, è soprattutto un fatto culturale.

Ecco che Koenig individuava negli attori di questa disciplina, e non nella disciplina stessa, le responsabilità e il vero problema: non è il tipo di progetto ad essere giusto o sbagliato, ma sbagliata era la crisi “drammatica e personale” dei designer inseriti in un sistema economico che vanificava ogni loro speranza di realizzare un processo creativo valido, e li teneva distanti da un rapporto autentico con la *humanitas* per cui il progetto stesso doveva essere pensato. Così scriveva nel 1986:

Non bisogna quindi limitarsi a progettare oggetti “per un mondo migliore”, ma rendersi conto che il modello di questo mondo e i codici che lo regoleranno non possono essere quelli venuti dall’America in questo dopoguerra, all’insegna della ricerca di un benessere senza limiti. Essi, semmai, si avvicineranno a qualcosa di più simile a quello che oggi definiamo come “Terzo mondo”. (1986, p. 172)

In questo, che chiama *campo incolto* del design, non essendo diretto il rapporto tra oggetto e utente ma mediato da una classe di politici espressamente preparati a esercitare il potere di scelta al fine di favorire l’esercizio delle libertà individuali, Koenig intravedeva una possibilità più duratura per una *socializzazione estetica* a merito del design e, in questa, riponeva la sua fiducia: “occorre ricercare questa cultura laddove si è perduta, oppure non è mai esistita, con un’operazione che non mira al profitto immediato e tantome-

no alla sopravvivenza giorno per giorno, ma lega intimamente il meglio del passato al nostro futuro” (1983, p. 24).

In questa direzione, il rafforzamento della cultura del progetto avrebbe potuto ramificare più saldamente nel campo del progetto comunitario piuttosto che nel settore — “esausto” e traboccante — dell’industrial design *appetibile* e del progetto di oggetti iconico-autoriali, colpevoli, per lo storico fiorentino, di aver anestetizzato la disciplina verso una ripetizione formale di oggetti scarichi di ogni valore educativo e zeppi di finalità prettamente commerciali.

2. Progettare per un “effetto sociale positivo”

“Il vero design è tale solo quando agiscono forti interazioni fra scoperta scientifica, applicazione tecnologica, buon disegno ed effetto sociale positivo” (1983, p. 24): questa la posizione, chiara e concisa, di Koenig sull’annosa questione speculativa intorno al concetto di design che, già all’epoca, vedeva opporsi tesi molto contrastanti.² Il nostro, certamente poco in linea con la visione avanguardista e sperimentale “alla Mendini, Sottsass e Branzi”, si spinse più nella critica delle derive formali di *quel* design autoriale italiano — celebrato alla mostra del Moma di New York nel 1972 con una sofisticata selezione di pezzi unici — e inteso come *summa* di icone di una progettazione “il cui modello di sviluppo si avvale di salti in avanti, di situazioni e momenti di grandi trasformazioni (mai radicali e definitivi) come obiettivo da *non* raggiungere” (1983, p. 20).

In pratica, Koenig era cosciente che la ripetizione “del provvisorio che, per inerzia, diventa definitivo” (1981, p. 24) — ormai spesso oltre il limite del *kitsch* — cioè, della forte matrice simbolica e concettuale di *quel* design italiano che aveva mostrato “cosa i designer italiani avrebbero saputo fare se le industrie gli avessero dato retta”, aveva, sì, disegnato un manifesto di possibilità, di provocazioni, di idee fortemente evocative e innovative, ma anche volutamente sottratto da una reale produzione, la realizzazione di quegli oggetti così magistralmente pensati. Una sorta di *inattuabilità programmatica* dei designer avanguardisti italiani tanto inclini al progetto di prototipi vincenti che raramente, però, si traducevano — o si sarebbero potuti tradurre — in reali produzioni industriali: “è indubbio che è assai più divertente e redditizio disegnare facciate bizzarre di cartapesta o mobili per arredi di gran lusso ad uso degli sceicchi, da riprodurre in serie visto che il petrolio ne ha moltiplicato la potenza” protestava Koenig a tal proposito con la sua naturale *vis polemica* (1981, p. 17).

L’idea fondante di *quel* design italiano era stata sin troppo “incarnare un concetto in un oggetto”, e poco la conduzione dell’oggetto stesso alla sua produzione, soprattutto quando si era trattato di oggetti di primaria utilità sociale:

troppi, per Koenig, i progetti di taxi cittadini, auto popolari, panchine, tram utilizzati come *tema* per una mostra/evento/concorso e destinati a restare solo un'idea, e troppo esiguo l'esercito dei designers capaci di ostacolare realmente questa prassi che, unita allo strapotere delle industrie e del mercato ad essa connessa, aveva ridotto il design ad essere "una 'buccia' e non un fatto di progettazione globale" e i progettisti ad essere "sempre più alienati, senza poter intravedere la possibilità di intervenire a monte della progettazione. Cioè [...] intervenendo a modificare l'uso stesso dell'oggetto, incidendo sulla sua funzione sociale" (1981, p. 15).

In questo senso, in conseguenza all'impatto estetico degli straordinari *pezzi* realizzati in Italia negli anni cinquanta/sessanta (periodo in cui il design promuoveva la diffusione di una gran quantità di oggetti d'uso fino ad allora destinati solo ad una piccola élite di consumatori), e alla forte riduzione di costo di produzione e di prezzo al pubblico (attuata invece negli anni settanta), la produzione italiana agli inizi degli anni ottanta, da un lato, aveva raggiunto il traguardo di una buona qualità media, ma dall'altro aveva avuto come "terribile contropartita, una standardizzazione formale che restringe[va], ogni giorno di più, il campo linguistico degli oggetti appartenenti alla stessa categoria, dalle auto utilitarie agli apparecchi televisivi" (1983, p. 21) e che, anche per la forte distorsione pubblicitaria, "contrabbandava per cose nuove e indispensabili le sciocchezze che non lo sono per nulla" (1983, p. 4) fino a indentificare nel design italiano "un'attività para-artistica" (1981, p. 18).

A livello culturale, questo tipo di percezione della progettazione si era tradotto in una resa a quella pubblicità che senza sosta presentava oggetti sulla cui "bontà e novità nessuno intimamente crede[va]" (1983, p. 4), anche sostenuta da una critica che con troppo facilità riconosceva valore agli oggetti di per sé, sulla carta, ancor prima che uscissero sul mercato e senza la maturazione di una reale consapevolezza collegata alla loro funzione socio-culturale. "Solo la storia di come è stato usato un oggetto — scriveva invece a riguardo Koenig — può narrare vizi e virtù, fasti o nefasti. Ogni oggetto nuovo non ha ancora una storia: scriverne è pura invenzione" (1983, p. 4).

Ecco che, se da un lato per Koenig "far conoscere le storie degli oggetti ha come scopo la riflessione su quali abbiano realmente sconvolto il mondo, cambiando usi e costumi dell'uomo e della società" — e quindi la storia, non il marketing, intesa come metro di giudizio per quel novero di *icone* in cui sarebbero entrati anche (se non solo) gli oggetti realmente in grado di migliorare la vita degli esseri umani — dall'altro, la comunità stessa era chiamata a spingersi verso una cultura progettuale basata su un effettivo "effetto sociale positivo" e sosteneva ancora:

poiché l'unico fenomeno sintropico è l'atto della creazione (sia umana che formale), sta in definitiva all'uomo di elevare gli *standards* ai quali ci avviamo collettivamente, e sta sempre al maggior o al minor apporto inventivo emergente la responsabilità di questo valore più o meno elevato del livello collettivo. Poiché se non vogliamo abbassare in modo vergognoso questo livello, occorre maggior energia, maggior fatica da parte di coloro che guidano il sistema delle interazioni estetiche. L'accelerazione delle velocità delle relazioni nel sistema comunicativo porta come conseguenza che ogni apporto, che possiamo raffigurare come un *impulso*, nel diffondersi rapidamente, con eguale velocità si smorza e viene assorbito dal livello generale. E quindi, se vogliamo mantenere alto il valore estetico del sistema senza restringerlo artificialmente, non rimane che aumentare l'intensità e il numero degli impulsi, con frequenza costantemente crescente. (1967, p. 128)

Nei campi del disegno industriale allora più abusati e di largo consumo, infatti, il gusto stava precedendo, se non addirittura dettando legge, alla tecnica: "*L'entropia del sistema o più semplicemente le oscillazioni del gusto*", denunciava Koenig, erano indiscutibilmente il simbolo del fatto che fosse il pubblico-consumatore a richiedere l'apparizione di nuovi oggetti e non più il progettista che ne interpretava i bisogni e le prospettive. Ma se la scissione della forma dalla funzione era giustificabile con il fatto che "tolto l'appiglio tecnologico, l'oggetto ha accentuato le sue caratteristiche simboliche, e si è legato a tutta una serie di componenti semantiche dapprima trascurate in nome dell'obbligo a una tecnica" (1995, p. 33) meno, o affatto, giustificabile era per Koenig che questa frattura fosse dovuta all'"entropia della comunicazione" cioè al ristagno della distanza tra le esigenze degli individui e la loro soddisfazione.

Allo stesso modo che nei processi irreversibili della natura che, lasciati liberi di svilupparsi naturalmente, tendono a diventare tutti più simili tra loro e meno differenziati, così lo studioso fiorentino denunciava nell'intreccio frenetico delle interazioni estetiche, nato dall'aumento dei consumi e dalla cessazione delle frontiere economiche, come causa di quella crisi dell'industrial design che produceva oggetti che si assomigliavano tutti. La soluzione che avanzava, oggi ancora in grado di parlarci in modo vivo e propositivo, non era di sottrarsi alla naturale diffusione dei codici comunicativi – che in maniera entropica erano, sono e saranno sempre più diffusi e condivisi da un numero di persone continuamente in aumento – ma quello di aumentare la qualità e l'incidenza del design a livello sociale e culturale e di arrestare la dittatura estetica che disorientava, e non educava, l'umanità.

3. Responsabilità progettuali

Durante il periodo delle rivolte studentesche del '68, l'industrial design rivolto alla creazione di oggetti d'uso quotidiano da produrre in larga serie, fu considerato come il principale nemico che la rivoluzione culturale avrebbe dovuto abbattere, dato che in esso si identificava la civiltà dei consumi; questo aveva generato nel nostro paese un rissoso dibattito all'interno delle università, tra le quali Architettura e i corsi di Disegno Industriale furono tra i più attivi e accesi. In uno dei suoi tanti scritti, Koenig, tracciando il ricordo di Alberto Rosselli, suo maestro³ e collega, ricorda quanto amaramente questa contestazione avesse minato alle fondamenta l'idea di una buona filosofia progettuale *alla Rosselli*⁴ (e di molti dei primi maestri e docenti del design italiano) che, "tutta, da un interruttore ad un apparecchio igienico, da un asciugacapelli alla cabina di un camion, ha sempre tenuto presente la componente genericamente detta "sociale" (1981, p. 16) e in cui i movimenti contestatori, invece, riconobbero l'idea del capitalismo *tout court* da distruggere e meno che mai la pratica di progettare il miglioramento dello stile di vita degli individui. A questo punto, la maturazione del clima del dopo-sessantotto e il post-modernismo dei primi anni ottanta "che irride alla certezza di lavorare per un 'mondo migliore' del razionalismo tedesco" (1981, p. 17) transitano in Koenig nella consapevolezza che, al pari di ciò che pensava Rosselli, "finché il designer non si misura con questi grossi temi, come la prefabbricazione, il trasporto pubblico e privato, l'arredo scolastico e ospedaliero, l'arredo urbano e l'illuminazione pubblica, le infrastrutture autostradali eccetera, la sua incidenza sul moto della società (rinunciamo alla tentazione di chiamarla *progresso*) sarà sempre minima, se non nulla" (1981, p. 18) e che la cultura del progetto per salvarsi dalla crisi in cui versava, dovesse indirizzarsi nell'indicare obiettivi raggiungibili e non mostrarsi ancora come se fosse "quasi spaventata dalle enormi responsabilità di un vero progetto innovativo" (1983, p. 24). Va specificato che la "crisi" a cui Koenig fa riferimento, era di matrice culturale, collegata ai principi della disciplina e non al campo economico dove, infatti, parlare di crisi del design italiano negli anni ottanta pare un controsenso, dato che il bilancio internazionale dell'industrial design del nostro Paese era certamente positivo e mai più sarebbe stato altrettanto florido. Per lo storico, la corsa al consumo imposta dalle esigenze di mercato, l'impotenza del consumatore di fronte all'incitamento della pubblicità e il conseguente decadimento di un gusto popolare che fosse realmente a merito delle scelte dei cittadini e non inteso come "convincimento di massa" a carico dalle industrie, era preoccupante proprio in relazione all'impoverimento della capacità di scelta degli individui e al livellamento dei bisogni essenziali che si annullavano verso desideri spesso effimeri e indotti dall'esterno.

Già nel 1965, quando insegnava Estetica al Corso Superiore di Disegno Industriale dell'Istituto d'Arte di Firenze, Koenig sosteneva chiaramente:

Lo scopo dell'Industrial Design non è tanto estetico quanto psicagogico, cioè esso vuol educare attraverso l'arte, come dice Sir Herbert Read,⁵ o *sopravvivere attraverso il design* [...]. Linguisticamente il segno dell'industrial design (e anche quello architettonico naturalmente) istituisce una relazione prescrittiva, cioè attraverso di esso si vuol dare corpo ad una proposta-progetto di riforma di alcuni aspetti della condizione umana, che da tale progetto attendono di essere risolti. In questa operazione l'Industrial design tenta di legare l'arte all'industria, ed in questo sta la sua funzione sociale, ben sapendo che solo riunendo queste due forze si può compiere un decisivo passo in avanti. (1965, p. 48)

Visto sotto questa luce, per Koenig il valore di un prodotto non era — e non poteva essere — inteso come assoluto (ciò che accade per un'opera d'arte che è legata al valore informativo di un solo modello) piuttosto doveva tener conto “della capacità di diffusione della serie, in quanto l'informazione stabilità da ciascun elemento, intrecciandosi con gli altri, stabilisce una rete di comunicazioni contemporanee che in breve tempo, come in una reazione a catena, raggiunge le persone più lontane” (1965, p. 48).

Ecco che in questa direzione di *diramazione*, quasi un *irraggiamento* il valore del progetto per l'*humanitas*, figlio di un rapporto mediato tra l'utente e l'oggetto — mediato sia in relazione all'uso, cioè non direttamente dipendente dall'acquisto, sia perché la scelta di uno specifico oggetto comunitario risiede a monte nelle strategie di diffusione democratica attuate dalla classe politica — e per cui “non esiste quella artificiosa spinta a cambiarli [gli oggetti] che è invece caratteristica del mercato degli oggetti di consumo individuale o familiare” (1970, p. 20), è dato “dal prodotto del valore informativo per la capacità di diffusione” (1965, p. 48). Il fatto, poi, che gli oggetti comunitari siano scelti dalla classe politica per durare il più possibile (per mero calcolo economico), poneva questo tipo di progettazione più al riparo dalla moda e dall'effimero, aprendole il campo a finalità più civilmente responsabili e liberamente diffuse. Koenig fu sempre incline ad occuparsi di una progettazione dove l'idea di libertà avesse grande forza e in cui lui stesso poteva godere di una certa autonomia di espressione: nel campo architettonico, per esempio, le sue opere più significative — il tempio Valdese di San Secondo di Pinerolo e il complesso scolastico di S. Marcello Pistoiese — devono la loro rilevanza alla possibilità che egli ebbe di impostare il lavoro sui contenuti (meno vincolati poiché confessionali ed evangelici) e non troppo sulle pastoie burocratiche legate ai

limiti urbanistici o edilizi. Come ricorda Claudio Messina, “questa libertà determinò l’affezione progettuale all’oggetto della ricerca e quindi al desiderio di portare a pieno compimento l’opera studiandone tutti i particolari ivi compresi gli arredi [...], gli infissi, gli apparecchi di illuminazione” (1994, p. 17). Libertà che in un certo senso, il nostro, riconosceva più facilmente nel campo *incolto* del design — tanto da preferire lo studio e la ricerca in questo campo, piuttosto che la pratica architettonica che, infatti, abbandonò pubblicamente nel 1975 — e che era certamente legata al piacere di “poter conciliare la sua vera aspirazione: quella di trovare nella produzione ingegneristica delle macchine il suo piacere per la cultura tecnica e la possibilità di esplicitare una produzione realmente scientifica” (Natalini, 1994, p. 17).⁶

Non è un caso che proprio al seminario dal titolo *Il design dell’automobile* svoltosi a Castelluccio di Pienza nel settembre del 1989, poco prima della sua improvvisa morte, Koenig ribatteva ancora una volta sulla sua lontananza dall’architettura contemporanea proprio perché profondamente lontana dal rapporto con l’uomo, e la sua spontanea vicinanza alla progettazione minore (in senso di scala di grandezza e non di importanza) del design su cui, infatti, puntava sia per la libertà di espressione, sia per la maggiore possibilità di recuperare la distanza tra designers e pubblico avviata dalla società dei consumi.

4. I circuiti del design comunitario

Nel saggio *Design per la comunità* pubblicato su *La biennale di Venezia* nel 1970, Koenig, evidenziando le capacità della comunità anglosassone nell’aver precocemente affrontato queste tematiche e identificato nell’“oggetto di arredo urbano” e nei “mezzi di trasporto” i due grandi campi di attività, ugualmente importanti, del progetto comunitario, sottolinea come il compito di questo tipo di design in Italia fosse, all’epoca, quello di imporsi come “emittente di segnali ordinatori e correttivi dell’imperante confusione architettonica e insignificanza urbanistica” (1970, p. 20).

Un compito decisamente importante per cui ammetteva, anche, una certa difficoltà nel tracciarne i confini con esattezza, soprattutto in relazione a ciò che si dovesse, o non si dovesse, considerare in quegli anni come oggetto di arredo urbano comunitario. La cassetta postale, il cestino dei rifiuti, la fontanella — oggetti che porta come iniziali esempi — riportavano indiscutibilmente di matrice sociale e non solo per la loro esecuzione *in serie* già da molto tempo (con l’introduzione della fusione in ghisa, in pratica, all’inizio dell’Ottocento), ma perché il progetto di questi oggetti aveva già raggiunto il suo *optimum* — una stabilità semantica — proprio nella “caratteristica costante di offrire un servizio gratuito alla comunità, e di essere tecnicamente assai elementari” (1970, p. 21).

Lo stabilizzarsi dell'uso di questa tipologia di oggetti, per Koenig, non apriva altre possibilità ai designer di variarne ulteriormente la forma: sua convinzione assoluta, infatti, era che vi fosse una precisa relazione fra la storia formale di un oggetto e quella del suo uso, e che quando il design non interveniva più su quest'ultimo, migliorandolo, ma assicurava solo trasformazioni formali, queste finivano per essere solo "esercitazioni di gusto (*redesign*)" (1970, p. 21). Alla ricerca, quindi, di esempi proficui e ancora *incolti* di progettazione comunitaria, Koenig affronta la sterminata categoria degli oggetti *distributori self-service* (di sigarette, di biglietti, di bevande, juke-box, flipper, ecc.) in cui intravede un settore in grande sviluppo: anticipando una riflessione che oggi più che mai si raccoglie intorno alla definizione di *social design*, lo storico pone la questione di quale dovesse essere il metro di giudizio con cui determinare e differenziare gli oggetti *essenziali* per una comunità, da quelli collegati ai bisogni *indotti*. Se il design per la comunità era chiamato a progettare oggetti collegati ai bisogni e alle pratiche indispensabili degli individui, chi poteva decidere — si chiedeva il nostro — quale oggetto fosse più essenziale tra un juke-box, un tram o un distributore di sigarette?

La risposta più comune in quegli anni — e lo è ancora oggi — era che i beni fondamentali fossero quelli collegati alle esigenze di sussistenza degli individui, affermazione che per Koenig era ridicola: "Ridurre i bisogni del cittadino a poco più che quelli di un animale, non è sostenibile se non su basi qualche" perché, continua "per chi ha il gusto del fumo, una sigaretta diviene essenziale come un bicchier d'acqua; e per una ragazza dabbene niente è più frustrante che girare per la città con le calze bucate o smagliate" (1970, p. 21). Non potevano essere gli oggetti, quindi, a guadagnarsi lo scettro di *oggetto sociale* di per sé (in base alla gratuità del servizio con cui si usano e ai bisogni primari umani come mangiare, dormire, coprirsi, ecc. a cui sono collegati) piuttosto era "il *circuito* [...] che lega questi oggetti tra di loro" a renderli comunitari.

Apertura fondamentale, questa dello storico fiorentino, verso una definizione del design comunitario che non si codifica attraverso una serie di categorie di oggetti e di attività *ad hoc*, bensì grazie al tipo di coordinamento che alcuni progetti hanno tra loro, diventando *terminali di un circuito* pensato per una fruizione libera, accessibile a tutti e di qualità, per l'affermazione del diritto al pieno sviluppo di ogni cittadino e che si realizza attraverso la partecipazione a una comunità e si manifesta nella qualità delle relazioni che il design contribuisce a instaurare all'interno di questo circuito tra i cittadini tutti. Scrive allora sulla significanza degli oggetti d'arredo urbano nel territorio cittadino:

Lo studio della loro fruizione e della loro percezione (ed è quindi anche un discorso estetico) non può essere disgiunto dal parallelo studio di carattere urbanistico; o meglio micro-urbanistico (così chiamato per distinguerlo dalla macro-urbanistica dei piani regolatori generali). Bisogna cioè situare queste attrezzature per i bisogni collettivi in una serie di percorsi coordinati per questo scopo; e non distribuirli a caso affidandosi per lo più, come si fa oggi, all’iniziativa privata. (1970, p. 22)

Per progettare un arredo urbano che fosse un “circuito cittadino con tanti terminali”, Koenig non pensava alla summa di singoli interventi di designers che si cimentavano in oggetti specifici ed *essenziali*, per quanto innovativi e performanti, piuttosto a una concertazione di oggetti, spazi e usi pensata dal design per offrire agli individui “tutte le possibili variazioni che le città possono offrir[ci]” (1970, p. 23) e per arginare il problema di base della qualità della vita metropolitana — problema ben chiaro al nostro già nel 1970 — e cioè quello del coordinamento dei vari servizi: “Attualmente a distribuire caffè e sigarette ci pensano i commercianti, gli autobus ci pensa il Comune, e alla posta ci pensa lo Stato. E ciascuno pensa per sé, disordinatamente, spendendo di più di quanto costerebbero i servizi, se fossero coordinati tra loro” denunciava (1970, p. 26). Occorreva, quindi, che la cultura progettuale decidesse per un *cambio di scala* e si indirizzasse verso una presa di posizioni più radicale, andando a risolvere problemi che avessero una matrice individuale e globale insieme, senza preferire l’interesse del singolo immesso indistintamente nel concetto di *società di massa*, a discapito dell’idea di umanità.

5. L’umanità come riferimento: conclusioni

È proprio l’uso del termine *humanitas* che caratterizza la posizione di Koenig: sicuramente i tempi in cui il nostro riflette sulle responsabilità sociali del design erano agli inizi nell’affrontare tematiche più direttamente collegate alla sostenibilità, all’ecologia e alle condizioni di vita delle comunità in difficoltà, ma per lo storico non si trattò mai di pensare a categorie di oggetti più eticamente utili rispetto ad altri, o etichettati come legati a temi sociali e umanitari, bensì di pensare ad un sistema *sociale* che collegasse gli oggetti, tutti, tra loro, e questi con lo spazio, ed entrambi alla vita degli individui, tutti. Scriveva:

Se tutti abbiamo la precisa sensazione che le cose non funzionano come dovrebbero, il fatto negativo non è nella “induzione” del consumo, ma nella sua qualità che ha un valore negativo. È il disco del cantante alla moda che è cretino (nelle parole e nella musica) non il fatto che il cittadino possa consumare musica come e quando gli garba. (1970, p. 26)

In questa direzione viaggia la libertà dello storico di individuare anche in un *juke-box* un oggetto di arredo urbano comunitario: per l'innegabile capacità di generare *impulsi* verso una maggiore socializzazione estetica. Negli anni Settanta, per esempio, nel *vivere* Rimini o Viareggio d'estate era impossibile non partecipare al rito della musica per strada e non godere di quella facilità comunicativa che univa e arricchiva gli individui indistintamente e che, per lo storico, contribuiva a generare il circuito di reazione a catena che raggiunge le persone più lontane: "come restai di stucco — ricorda — in un paesino vicino a Kassel quando, sedendomi al caffè una sera d'estate, sentii dal *juke-box* le note della *Eine kleine Nachtmusik* di Mozart" (1970, p. 26).

La *via d'uscita* di Koenig, quindi, era una presa di posizione e non solo una scelta di indirizzo progettuale destinato a preferire oggetti o servizi maggiormente *for all* piuttosto che *for someone*, era un maggior impegno che egli chiedeva ai designer nel recuperare le basi di una progettazione pensata per l'umanità intera e non per categorie particolari di essa, deficitarie o meno che fossero.

Il design sociale di Koenig sembra essere più simile a una idea platonica del progetto di per sé, cioè inteso nella sua finalità di generare cultura e benessere senza alcuna distinzione di finalità, di etnia, di appartenenza civile. Proprio in questa direzione, infatti, il dibattito contemporaneo sul social design ha evidenziato quanto usare il termine *social* per identificare il lavoro di designer e architetti che si occupano di progetti *responsabili* sia diventato profondamente insoddisfacente: da un lato sembrerebbe suggerire l'esistenza di un design non concepito a beneficio dei singoli individui (il design *di serie B* cui si è accennato in apertura di questa pagine), dall'altro produrrebbe un continuo livellamento dell'idea di comunità verso una visione molto generalizzante; infine rivelerebbe, anche se implicitamente, una forma di ingerenza dall'alto verso il basso, un rapporto tra chi sa/distribuisce/dispensa e chi riceve/impara/accoglie.

L'idea sociale di Koenig era calibrata, invece, sul valore democratico riconosciuto al progetto di per sé come strumento di democrazia e cittadinanza attiva: opinione talmente tradizionale, da un lato, da essere stata variamente mal interpretata e così profetica, dall'altro, da indispettere l'accademismo che indicava nel design ideato considerando le esigenze degli individui — più che i desideri — la via per il futuro. In questo senso, proprio la conclusione pensata da Koenig per suo articolo del 1970 fa riflettere sulle doti straordinarie che lo storico aveva nella lettura del mondo che lo circondava e su quanto nel sociale egli riconoscesse una matrice che trascendeva pubblico e privato, moralismi e preconcetti sui prodotti o sui servizi realmente *social*:

Non mi sembra una profezia azzardata il prevedere che, in un futuro abbastanza prossimo, le nostre città saranno costellate da tali piccoli mezzi [piccole macchine da città, probabilmente elettriche, di proprietà municipale (o anche di società private), da usare a gettone, prendere e lasciare dove si vuole]. La loro realizzazione, inserita in un sistema urbanistico ben coordinato di trasporti cittadini, sarà uno dei principali impegni futuri di coloro che si dedicheranno al design per la comunità". (1970, p. 29)

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- BURKHARDT, F. (1995). Gli scritti sull'architettura di Giovanni Klaus Koenig. In E. Mucci (a cura di), *Architettura del Novecento. Teoria, storia, pratica critica*. Marsilio Editori.
- BRIZZI, M., DI CINTIO, A., SEGONI, R., & TERPOLILLI, C. (a cura di). (1997). *I maestri dell'architettura e del design — Giovanni Klaus Koenig* [video]. Università degli Studi di Firenze. <https://www.youtube.com/watch?v=TW54q-5DvuU0>.
- KOENIG, G. K. (1965). *Lezioni di Estetica per il secondo anno*. Cooperativa Libreria Ed.
- KOENIG, G. K. (1967). *L'invecchiamento dell'architettura moderna ed altre dodici note*. Libreria Editrice Fiorentina.
- KOENIG, G. K. (1970). Design per la comunità. *La biennale di Venezia*, 66, 19-29.
- KOENIG, G. K. (1975, febbraio). Me ne vado e sbatto l'uscio. *Casabella*, (398).
- KOENIG, G. K. (1978, gennaio). Dove è l'artigiano. *Abitare*, (1), 81-90.
- KOENIG, G. K. (1981). Alberto Rosselli. In A. Fracassi & S. Riva (a cura di), *Stile industria: Alberto Rosselli* (pp. 13-24). Università di Parma.
- KOENIG, G. K. (1983, marzo). Design: rivoluzione, evoluzione o involuzione? *Ottagono*, (68), 20-24.
- KOENIG, G. K. (1986, marzo-aprile). I codici dell'industrial design. *Il Ponte*, 42(2), 158-172.
- KOENIG, G. K. (1995). *Il design è un pipistrello 1/2 topo e 1/2 uccello. Storia e teoria del design*. Ponte alle Grazie [ed. or. Gruppo Editoriale Fiorentino, 1991].
- MESSINA, C. (a cura di). (1994). *Me ne vado e sbatto l'uscio*. Alinea.
- MUCCI, E. (a cura di). (1995). *Architettura del Novecento. Teoria, storia, pratica critica*. Marsilio Editori.
- NATALINI, A. (1994). Per GKK. In C. Messina (a cura di), *Me ne vado e sbatto l'uscio*. Alinea.
- READ, H. (1962). *Arte e industria: fondamenti del disegno industriale*. Lerici.

NOTE

- ¹ Riporta parte dell'intervento di Burkhardt, il video-documento illustrativo *I maestri dell'architettura e del design - Giovanni Klaus Koenig* a cura di M. Brizzi, A. Di Cintio, R. Segoni, C. Terpolilli (1997) che presenta interviste, esperienze e ricordi di alcune tra le figure più rappresentative che hanno collaborato con Koenig dal 1965 al 1989 (Pierluigi Spadolini, Bruno Zevi, Umberto Eco, Alessandro Mendini, Roberto Segoni, Claudia Conforti). Il video è disponibile on line su: <https://www.youtube.com/watch?v=TW54q5DvuU0>.
- ² Incisivo, per approfondire la posizione di Koenig, l'articolo "Dove è l'artigiano" pubblicato nel 1978 su *Abitare* e a cui espressamente si rimanda.
- ³ Ricorda Koenig a riguardo: "la vocazione di storico del design cominciò a nascere leggendo la rivista di Rosselli [*Stile Industria*] e i suoi articoli; particolarmente quelli della seconda direzione culturale: la *storia degli oggetti*" (1981, 21).
- ⁴ Quella di Alberto Rosselli, nello specifico, era così riassumibile: "niente va mai bene (nessun design è perfetto), ma, provando e riprovando, si può fare un po' meglio di prima". Cfr. Koenig, 1981, p. 14.
- ⁵ Si fa riferimento al lavoro di Read, *Arte e industria*, del 1962.
- ⁶ L'abbandono della pratica architettonica si tradusse, per Koenig, anche in un bruciante articolo "Me ne vado e sbatto l'uscio" pubblicato su *Casabella* nel 1975.

Principles of Good Design and Social Design

ALFONSO RUIZ RALLO

Universidad de La Laguna, Tenerife

NOA REAL GARCÍA

Universidad de La Laguna, Tenerife

Université Savoie Mont Blanc

Orcid ID 0000-0002-3669-8653

Throughout history designers, historians and critics have made their views known on a range of issues, or rather fundamental points that remain intrinsic to the practice of design, which we consider in this paper to be “criteria for good design”, more specifically those which have always aimed to bring about a better world for all, and thus constitute the basis of social design. In order to justify the conclusions of this research, we have drawn upon a series of theoretical contributions and examples of “good design”, and have categorised them into three fundamental principles that a design should possess, specifically a design should be: honest, ethical and easy to use and understand. The paper tries to provide various aspects that help designers to reflect upon their practice in order to continue producing “good design” for society.

KEYWORDS

Good Design

Design Fundamental Principles

Social Design

Ethical Design

1. Introduction

Designers, historians and critics have reached an agreement on a range of points, which we shall refer to as *criteria for good design* in this paper. Such criteria have existed since the birth of the profession, since they are inherent to its activity; therefore, rather than a theoretical reflection on the practice of design, what we exhibit in this paper is in fact its fundamental principles.

Since the Enlightenment, there has been an idea associated with the criteria for *good taste* that in principle came into being in order to oppose the excessive ornamentation of the Baroque, which considers that those objects lacking pretensions, also termed *honest*, are *well-designed*. Edgar Kaufmann, Jr., both Director of Industrial Design at the MoMA and creator of the *Good Design* exhibitions, provided new impetus to these criteria as a guarantor of the quality of industrial products in the mid-20th century. According to Kaufmann (VGD, 2019, p. 33), *Good* meant:

Satisfactory for its purpose; ample; full; considerable, not insignificant; possessing attractive qualities; agreeable, pleasant; adapted to a useful end; valid,

adequate; of comparative excellence in its kind, admirable; commercially sound or reliable. (Kaufmann, 1950)

By virtue of the MoMA's efforts, the modern idea of *Good Design* first came to be considered during the 1930s, and was consolidated after the Second World War. The museum organised exhibitions under the title *Useful Objects* between 1938 and 1948. After the War, they were renamed *Good Design*, and took place between 1950 and 1955. The distinct prevalence of modern style in the post-war years allowed designers and historians to make these principles their own, as well as contribute to their distribution around the world. In 1959, Eliot Noyes claimed that "Good design 1: Fulfills its function, 2: Respects its materials, 3: Is suited to the method of production, 4: Combines these in imaginative expression" (VGD, 2019, p. 29). Dieter Rams' ten principles of *Good Design*, which we will explore further on, are perhaps the most renowned version of the basic principles of well-made design.

Recently, the museum has once again spearheaded this debate, organising the exhibition *The Value of Good Design*, open to the public from 10th February until 15th June 2019. The display focuses on bringing the concept of good design up to date, inquiring as to whether the values of the past mid-century can be translated and redefined for a 21st century audience. Admittedly, these principles have never disappeared: at present, *Good Design* awards are issued across the world, which has served to normalise the idea of a design based upon the modern conception passed down from Enlightenment, one which was centred on man and the honesty of his products, innovation, aesthetic and ethics. In 1951, Betty Pepis wrote that "Good design may mean different things to different people" (VGD, 2019, p. 22), a quote which has resurfaced 68 years after the curators of the aforementioned exhibition, which certainly justifies her point.

In this paper we have categorised the ideas which surround our modern concept of *Good Design* into three fundamental principles. As we elaborate upon them, we aim to contribute to defining and updating the concept of *good design* in order to devise a model that can be applicable to any one of its disciplines. We will demonstrate that such a model has always held societal benefit as its goal, and therefore it constitutes the foundation upon which social design has stood since its conception.

Well-designed objects that serve society and contribute to its development must be:

- Honest
- Ethical
- Easy to use and understand

1. Objects must be honest

According to one idea deeply rooted in the Arts&Crafts Movement, craftsmanship and the respect that craftsmen profess to have for their work, as well as the materials that they employ, indicate the honesty of their objects. According to Richard Sennett, “craftsmanship represents a basic and enduring human impulse, the desire to carry out a task well” (Sennett, 2009, p. 20). The act of making things solely for the sake of making them well already implies a marker of quality. In point of fact, this was the source of the main criticism from the outset concerning objects that emerged from the Industrial Revolution: without the direct intervention of man, “machine-made” objects could not reach such a level of honesty, and therefore, neither quality.

The Universal Exhibition celebrated in London in 1851 brought forth major theoretical issues about the quality of machine-made versus handmade products. These questions can be fundamentally described as twofold: the relevance behind the continued existence of the ornament, and the failure of industrial production to ensure the quality of crafts (Virtue, 1851), both inextricably linked in defining objects of good design as *honest*. In bringing quality to the forefront of the debate, the Exhibition showcased to the public the great technological advancements of the time, as well as the new materials and skills which imitated the work of craftsmen in a more industrial, and indeed economical fashion, allowing it to reach the general public.

In this respect, Gui Bonsiepe claims that “advanced technologies produce advanced products that provide relatively advanced financial gains, necessary to acquire said products” (Bonsiepe, 1985, p. 39). This development, which would result in the birth of the middle class, had not yet taken place in Morris’ time. In spite of this, the Movement incurred a revival in craftsmanship, which persisted throughout the 20th century; this urged designers to approach their work from the standpoint of the “trustworthiness of the materials”, and inspired later trends in design, such as the modern style of the 1920s, which incorporated this principle with the idea of good design. The *well-made* designs of the Arts&Crafts Movement, “produced a renovating effect in applied arts” (Eguizábal, 1998, p. 192).

In *El diseño de la Periferia*, Gui Bonsiepe claims that at the start of the 20th century, *Good Design (Gute Form)* was a movement bolstered by a diverse group of people who raised awareness and educated the population about their aesthetic preferences, preaching that the quality of a properly designed and manufactured product is determined as much by aesthetic factors as by practicality and durability (Bonsiepe, 1985). Once again, this gave *good design* the connotation of being reserved for the élite. However, due to this simple conception of forms, it was possible to perfect a manufacturing system that was cost-effective, both as much for the producer as for the end user, that would be capable of providing all kinds of quality products to a Europe ravished by the War. As Bonsiepe suggests, it is possible that after the post-war years, modern objects, particularly those produced by designers who rose to fame in the 1950s, were starting to be sold at exorbitant prices, though it was their methods of production (such as the use of plywood), as well as their techniques, that incurred the most significant breakthrough in what we call the *democratisation of luxury*.

However, the interest in craftsmanship has never disappeared. In a world that is currently fast-paced, globalised, increasingly technological and indeed plagued by environmental problems, people need to recover their traditions and return to a more natural, simple, and considerate lifestyle.

In conclusion, the sixth principle of design according to Dieter Rams states that “*Good design is honest*: Good design doesn’t (must not) seem different (more useful, more innovative, more valuable) than what it really is” (Rams, n.d.) thereby confirming what designers had known for centuries, and giving rise to the appearance of the term *functionalism* which, never shy from controversy, allows us to better understand what honest objects are.

On the other hand, Peter Behrens, heralded as one of the pioneers of modern design, asserts that: “Design is not about decorating functional forms — it is about creating forms that accord with the character of the object and that show new technologies to advantage”. Drawing on Louis Sullivan’s famous claim that “form follows function”, as well as Austrian architect Adolf Loos’ denouncement of the ornament as a “crime”, the so-called *style of the machine era* reached the height of its development, with particular reference to the products of the German company Braun, as well as their imitators in Great Britain, the US, and Japan.

The creation of such new forms compelled the design of modern objects toward the pursuit of not only *being* honest, but also *appearing* so. In the modern

classical sense, in accordance with Rams' model, as outlined in his tenth principle: "Good design is as little design as possible" (Rams, n.d.), which offers a modern take on Mies van Rohe's famous "less is more". The idea of the Modern Movement dictates that all objects must be functional (i.e. achieve the function for which they have been created), however only *functionalist* objects are *good designs*. In other words, only in its implementation will minimalism produce *gute form*, which ensures that this idea of honesty is conveyed.

Once again, we are presented with a partnership between good design and social wellbeing. "Good design in any period is simply... a thorough merging of form and function, and an awareness of human values expressed in relation to industrial production for a democratic society [...] Good modern design will be quiet, honest and functional". (Kaufmann 1948 in VGD, 2019, pp. 13, 18). Rams adds a further two ideas to this concept of minimalism, in his principles 2 and 5 respectively: "*Good design makes the product useful*: People buy products to use it. There are secondary functions but the primary is the optimization of usage" and "*Good design must not be uncomfortable*: Products satisfying a task fulfil the function of a gadget. These are neither decorative objects nor objects of art. That's why design must be neutral. Items must draw back for human to live" (Rams, n.d.).

According to Couturier, "linked to progress, changing attitudes and emerging needs, design reflects the economic, social, ideological and cultural conditions of a period of time" (Couturier, 2006, p. 15). The present-day version of this relationship between design and wellbeing would come to be founded upon the necessity to change the development model in order to get more from less resources. "Buy, consume, buy again cannot be the pattern to follow, for it proposes a model that enables one to reinterpret and reuse that which already exists" (Dopico, 2009, p. 49).

Indeed, it is precisely the relationship of design with its consumption and the culture of its time that serves to endanger the *honesty* of design, since a simple object that is well-designed in accordance with the criteria of the Modern Movement runs the risk of becoming functionally and formally obsolete. Serge Chermayeff asserts in 1944 that "Good design survives temporary and superficial changes" (VGD, 2019, p. 3).

Rams' seventh principle of good design proposes that "*Good design lives long*: It doesn't have components of fashion for the sake of living long (visually). This is how well designed products differ with a distinct line from trivial

products with short lives. Today there is no profit in these products.” (Rams, n.d.) In the context of a global climate crisis for which excessive production can be held largely responsible, preventing built-in obsolescence and designing objects to last longer and to not lose their formal or functional validity must be one of the main objectives of designers. To conclude this section dedicated to honest objects, it is important to note that it is not only ill-intentioned manipulation in the industry that shortens product life. Indeed, many a time it is the designers themselves who become consumed by styles of fashion that limit or predetermine product life.

In conclusion, well-designed objects must be honest, or rather: that the materials and manufacturing processes must not be impetuously pushed forward with a disregard for nature, nor must they claim to impersonate or imitate craftsmanship. The skills used to produce crafts possess a certain kind of honesty, and furthermore they are able to ensure the final quality of their products. In the modern sense of the term, which was coined in the mid-20th century, objects must both *appear* and actually *be* honest, and preferably *have the least design possible*. In addition, they must be durable, that is to say, avoid being rendered functionally and formally obsolete.

This principle of the honesty of design is linked to the social commitment of *beneficial art*, which reveals a social aspect of design that indeed forms part of its very essence. It is committed to the pursuit of a better society and to the control of an environmentally friendly means of production. This brings us to the second fundamental principle of design.

2. Objects must be ethical

Isabel Campi argues that combining ethics with aesthetics has been the greatest ambition of responsible designers (Campi, 2007). This ambition reached its highest point in the late 1960s. Hence, designers were forced to self-regulate their work and keep social consciousness above the individualism that would later become the general norm upon the arrival of Postmodernism. As a measurement of resistance, they reclaimed by force the role of design as an agent of social transformation. Her work is supported by some of the most important works concerning this theme: in Sweden in 1970, Victor Papanek first published his *Design for the Real World*, which has since become a reference for designers committed to the environment, economic equality and democratic access to the environment. Papanek advocates for a culturally globalised world and asserts that a cultural object is simultaneously both a diagnostic tool and a signpost that points towards the future (Papanek, 1984).

His work is one of several key works that allows us to make sense of the transition into Postmodernism, which sows serious doubts on some of the premises of modern design, particularly from an ethical standpoint. Among these works lies Ralph Nader's *Unsafe at any speed* (Nader, 1965), which scathingly criticised the design of the Chevrolet Corvair, a compact car model that was launched in 1960 and inspired by European cars. It became the fashionable sports car, but its rear-wheel drive, together with its high speeds, made it a highly dangerous car. Robert Venturi's classic *Complexity and Contradiction in Architecture* (Venturi, 1966) shed light on the contradictions of the Modern Movement as regards its pursuit of *good form*, whilst Jonas Hans and Wolfgang Haug demonstrated how design had been sold out in the interests of capitalism. In 1977, in *The Imperative of Responsibility* (Jonas, 2014), Hans put forward the need for ethics with regards to technological society, challenging the precept that not all innovation is possible. Haug, in *Critique of Commodity Aesthetics. Appearance, Sexuality and Advertising in Capitalist Society* (Haug, 1986), criticised the role of design concerning its service to advertisement.

Despite the postmodern indifference towards such issues, some of the movements and organisations that emerged in the seventies gained traction in the eighties, such as feminism and environmentalism. Over the course of its historical evolution, the main function of design has been to put technology into use in accessible and comprehensible ways for the greatest number of people. Nevertheless, designers, whose numbers have only increased, have found themselves engulfed in a sea of problems: on the one hand, their efforts are often under constraints from organisations and institutions. In many cases, it is determined and controlled by the political decisions of those who are not always responsible for the consequences in society.

Effectively, circa 1970 the designer found himself at a crossroads: either continue down the path paved by the Enlightenment and fulfil a long-standing desire to transform society, and renounce fame and all its advantages, as proposed by Papanek, or become a tool at the service of industry and the political establishment.

According to Papanek, design differs from architecture and engineering in that whilst these two related disciplines solve real problems, design is aimed more at detecting them (which to a certain extent also seems to create them). He invites us to root out certain myths about the practice of design, with the objective to advocate for a more ethical and honest production. By recovering plans from the *Good Design*, he proposes an elimination of five myths: to

eliminate the elitism of production in order to truly reach the entire population; to design against obsolescence, making products better and durable; to avoid the pressure from opinion groups so that only objective criteria dictate the viability of a product; to guarantee that the designer has absolute control over the final result of his product and to put quality, in the broadest sense possible, above all other concerns (Papanek, 1984). Papanek demonstrates that a good design is possible without needing to get involved with issues relating to elitism or the market.

This idea was already present in the founding principles of *Good Design*. Kaufmann, in 1946 (VGD, 2019, p. 12), comments that “A frequent misconception is that the principal purpose of good modern design is to facilitate trade, and that big sales are a proof of excellence in design. Not so. Sales are episodes in the careers of designed objects. Use is the first consideration”.

Following in Haug’s footsteps, the criticism in graphic design was its dependence on the markets, which was based in advertising. In particular, British designer Ken Garland, together with another twenty-one other professionals, in 1964 published the *First Thing First Manifesto* in the *The Guardian* newspaper, speaking out against how important advertising was becoming, and furthermore, against the leading role that designers were playing in the unbridled increase in consumption. Toward the end of 1998, the magazine *Adbusters* [adbusters.org] re-edited the original manifesto. Upon seeing this republication, designers like Tibor Kalman put forward a new manifesto, which would be republished in 1999 with the title *First Things First Manifesto 2000*, in an attempt to establish the responsibilities of graphic designers, based on the issues and needs of the 21st century. According to Pelta, this was a true declaration of principles, which “appeared to put an end to a decade of discussion on the technological and formal aspects in the field of graphic design, meanwhile a phase of reflection opened up concerning the role of designers in an increasingly globalised world” (Pelta, 2010, p. 13). If the original manifesto criticised designers’ service to the advertisement industry, the *Manifesto 2000* emphasised a focus on their problem-solving abilities to resolve new problems in society, such as environmental, social and cultural crises, putting forward a change of focus in favour of more useful, lasting and democratic means of communication.

Again we observe how the perspectives that emerged around the 1970s in favour of a more ethical design still remain valid today. Between February and March 2001, a group of students in their first year studying design at

Central St. Martins College of Arts and Design in London presented a manifesto in which they outlined their criticism of the “vow of chastity” taken by British youth. In that same year, Italian designer Fabrizio Gilardino founded Socialist Designers, a collective of graphic designers who drew up a manifesto similar to that of St. Martins. *The Socialist Designers Manifesto* “demanded a greater naturalness of design [...] seemingly absurd and ordinary, the writer is, a critic of the homogenisation that has ensued since the appearance of the computer” (Pelta, 2010, p. 77-78). In 2004, Milton Glaser delivered a speech of a similar vein before the American Institute of Graphic Design (AIGA) in the conference *Ambiguity and Truth*; therein, he explained a study that he conducted on his students entitled *The Road to Hell* (Glaser, 2014), which consisted of a series of progressively ethical questions, regarding how far they would be willing to go in their daily practice as designers and publicists.

With this resurgence of criticism from designers against such excessively market-centric positions, warning bells were already being rung regarding the risk of abandoning the fundamental principles of the profession, which left the notion of *Good Design* at the sidelines, since design “does not live apart from a world in which the economic factor has become a form of almost exclusive assessment criteria” (Pelta, 2010, p. 15).

In order to approach any work of design, it is of vital importance that the designer be aware of the great influence that his work has on society, as well as the responsibility that he has as a professional, since his acts and decisions can directly, or indirectly affect a large number of people. Consequently, the designer must always act in a responsible manner, and consider the repercussions that his work may have on his professional colleagues, clients or users, on society at large and on the environment; one must not forget, as Michael Worthington said (in Pelta, 2010, p. 193), that “they can form the lenses through which we see culture, and predict the future by inventing it”.

If we apply the concept of *beneficial art* to design, as we have observed in architecture, then the method of design for effective prevention of the negative repercussions of design, is to create useful objects for society. Sir Terence Conran defends the idea that “good design can be accessible to all” (Conran & Fraser, 2008, p. 8). Ken Cato maintains that “good design is good business, in addition to being good for society” (Diseñadores de la AGI, 2001, p. 136), to which Pierre Bernard adds that “the social responsibility of the graphic designer is based upon the desire to take part in the creation of a better world” (Diseñadores de la AGI, 2001, p. 110).

In the mid-eighties, Gui Bonsiepe argued that design was not sought-after in periphery countries because they had “more important [things] to worry about instead” (Bonsiepe, 1985, p. 33), such as the material, social and economic reality in which they found themselves at that time. Economic and cultural globalisation has called this core-periphery dualism into question, though it has been substituted by the updated notion of placing a value on the local. Nowadays, appropriate design can constitute that which has been created locally, preferably by local means, in order to meet local needs and with local teams; this is precisely the idea of “thinking locally, acting globally” (Gallo, 2002, p. 335).

In essence, a *Good Design* ruled by ethical principles has the responsibility to improve society, and as a mediator between the latter and industry, it must ensure that objects that can improve people’s lives truly reach them. Again, this means working towards making them low-priced and cost-effective. Effectively, it is about democratising luxury. As an embodiment of the pursuit for honesty, industrial objects must, in contrary to those produced by craftsmen, seek to reach the greatest possible number of people, and be appropriately and affordably cost-effective. In this respect, both industry and technology would be a much-needed path towards a better future that drives modern utopias.

Designers like Henry Dreyfuss, author of *Designing for people* in 1955, felt it necessary to recount his experiences, and to use them to predict the future. Norman Bel Geddes in *Horizons*, published in 1932 proposed an entire series of futuristic objects, which were promised to reach the entire public in a maximum of three decades. These homes, airplanes, trains, cars and liners “of the future” were characterised by delivering first class luxury to all of their users.

In line with this social commitment, designers cannot be excluded from the solutions of the current major challenges. In line with this social commitment, designers cannot be excluded from the solutions of the current major challenges. In 2018 El Museu del Disseny in Barcelona held an exhibit entitled *Design does. Lo que el diseno hace*, which demonstrated how design is shaping the global challenges of our society by exploring the responsibility of design as regards its impact on industry, mankind, social systems and cultural values. This project raised the question of what role the designer has and will have: was it to be problem-solving, humanist, strategist and/or an agent of change? (Ajuntament de Barcelona, 2018).

At present there are multiple documents at our disposal — professional codes that change depending on the country in question, such as AIGA's *Code of Ethics*, which addresses the good praxis of design, or indeed the ethical decalogues for the practice of design offered by READ (*Red Española de Asociaciones de Diseño*) in 2017. Similarly, there are other such resources on the politics of design, such as guides for organising design competitions, contracting a designer, and facilitating the practices of accessible design etc.; such is the case of Ico-D¹ (International Council of Design), which provides a series of criteria that should be understood and respected, as well increasingly integrated in the creation processes of initiatives, as much by professionals in design themselves as by the general public.

In the words of Thackara (in Pelta, 2010, p. 108), “You must not design for the people but rather with the people”. As its very name indicates, participative design actively intends to get people involved by inviting them to participate in the process. To this end, the University of La Laguna already has its project named *Amoratitis* under way, which endeavours to restore the image and memory of a district named *Las Moraditas* in Santa Cruz de Tenerife. In a process that combines both design and community work, professor Carlos Jiménez and researcher Alicia Morales are successfully encouraging its residents, led by its local elderly, to improve the design of their environment as well as the visibility of the city through the methodologies of participative design.²

In order to enhance social innovation and guide it towards more sustainable means, designers must consider becoming part “of a complex mesh of new designing communities: the emerging, interwoven networks of individual people, enterprises, non-profit organizations, local and global institutions that are using their creativity and entrepreneurship to take some concrete steps towards sustainability” (Manzini, 2006, p. 6) and work together hand-in-hand with them. This could be a very favourable option thanks to collaborative platforms, open-source software and other increasingly popular co-designing methods.

Today they are committed to the environment, engage in the process of digital transformation, drive industrial competitiveness, and design objects aimed at social wellbeing (Heras Caballero, 2019). Contrary to what transpires in other industrial sectors, design deals with non-technological innovation, which is fundamental to overcoming these challenges in a way that is both cost-effective and environmentally-friendly.

The environmental concern is not, however, something new for designers. George Nelson in 1948 claimed that, “what we call good design is one which achieves integrity that is, unity or wholeness in balanced relation to its environment”. Today, eco-design is a necessity, and indeed an obligation for designers. Evidently, design plays an important role in the carbon footprint of industrial objects throughout the entire production cycle, since we know that all of its stages have an impact on the environment, such as the depletion of natural resources (both renewable and non-renewable), the emission of greenhouse gases, waste production etc. For this reason, particularly now, it “presses for the creation of a committed, ethical, and conscious designer, who can integrate multi-disciplinary teams in order to address, from a broader perspective, the needs of human beings, by taking sustainable approaches and reflecting on the impact of their solutions” (Ávalos, 2018, p. 20). Designers must ensure a circular economy: that the materials, products and their components be processed by means that allow for their reintegration into the value chain once their service life is over (Marcet et al., 2018, p. 11).

Good Design implies that the content must be *good*, in essence legal, ensuring that what is promoted does not violate any laws, that it is ethical and does not run any health risk, and that it must minimise its impact on the environment to the utmost degree. In 1994, Saul Bass said in an interview: “long ago I took the decision not to consciously use my talent for the benefit of products that are harmful to living creatures” (Bass, 1994, p. 19).

We need products that use the fewest materials and least energy possible, that are less heavy and bulky to ensure less use of transport, that are more easily recyclable in order to have less waste and residues, and that cause the least environmental impact throughout their life. Much is being said of the need to change the model to a circular economy, in which objects are designed “cradle to cradle” (Braungart & McDonough, 2005).

The role of postmodern design has been criticised in the search for *Good Design*, alleging it to be frivolous, banal and individualistic. From the 1980s onwards, critics and designers were somewhat unanimous in rejecting ideas of socially-oriented design, such as those of Víctor Papanek. However, we must emphasise that this broad criticism of the Modern Movement has also contributed to the debate on *Good Design*. Albeit less conventionally, the post-modern designers increased awareness by creating objects that were both socially and culturally critical, metalinguistic, able to take an ironic look at

our surroundings, and emotionally engaged with people, all of which served to enhance the ethical role of design.

If, as art historian Pierre Francastel asserts, “Every object is a historical and social expression determined by a culture” (Peltier, 2003), then it is worth learning everything that design is able to teach us about ourselves at any given time. The Postmodern Movement taught us that the validation of everything we do can also be achieved through objects.

Postmodern criticism focused on the excessively formalist and homogenising drift of the Modern Movement. For Leonor Arfuch, modern design contrasted attitudes that were both ethical and socially responsible with issues focused excessively on technology, that were capable of reducing technology to a mere set of skills, to “the use of certain codes and technology, [...] a customer service and the product, a correct response, to the demands of the market” (Arfuch et al., 1977). Faced with such perspectives that would always result in the reduction of design to a series of stylistic and methodological formulas, it would be the postmodern claim that architecture (also applicable to design) was “complex and contradictory” (Venturi, 1978) that would reclaim the value of the artistic, of the individual seal, and later reinforce the object as a notion of authorship.

As Óscar Mariné affirms in an interview for *Gràffica* magazine (Gràffica, 2019), “the ingredients for creating a good design are: Intelligence, Culture, Humanity”; he goes on to say that now, “the work we carry out and deliver, for consumption, communication, etc. are of great social responsibility, they have to implicitly carry a great load of knowledge and experience.” This incorporation of knowledge, experience, and individuality into design is precisely the significant contribution that Postmodernism makes to the debate on *Good Design*.

We have observed how, with ethical imperatives, a second basic notion of *Good Design* is achieved. Design should be “beneficial”, it must bring about a society in which there is a high quality of life for everyone, by democratising access to industrial objects and technology for all. As an integral part of how the search for honesty and a better future is truly embodied, designed objects seek to reach the greatest possible number of people through an adequate and affordable effective low cost. We have also emphasised the responsibility of resolving current challenges: today, designers are committed to the environment, engage in the process of digital transformation, drive industrial

competitiveness, and design objects aimed at social wellbeing. Non-technological innovation, inherent to the process of design, is fundamental to overcoming these challenges.

Finally, we have observed that this responsibility is perfectly complemented by the critical consciousness which emerged from Postmodernism. Since the late 20th century, designers have created objects based on social and cultural criticism, that are able to take an ironic look at our surroundings, that are also metalinguistic and emotionally engaged with people.

There is a third principle upon which *Good Design* is based, which encompasses the skills and methodologies most deeply rooted in the correct implementation of well-designed objects; it includes notions of implementation, universality of use, innovation, and beauty.

3. Objects must be easy to use and comprehend

For the “modern classical” conception of design, which was taught in the Ulm School of Design in the 1950s and interacted with Swiss graphic design, as well as the early years of Dieter Rams who headed Braun, designs must not only be simple (minimal), but must also convey their message with the greatest clarity possible. Thus, in graphic design the use of reticles and sans-serif fonts such as Univers and Helvetica was enforced, whilst product design advocated for the homogenisation of colour and a kind of “quietism”, which defended correct construction to ensure the most functional location of control devices. A formally well-constructed design was one in which the user could identify the brand by its outward appearance (white in Braun, or beige in IBM, for example), or by the correct layout of information. The posters of Max Bill or Anton Sankowski would become the paradigm of this design, based on the order and clarity of the information.

For Rams, this principle features in the fourth item on the list: “Good design makes the product understandable. Design emphasizes the structure of the product. It may even make the product speak out. Ideally the product defines itself and this solves the problem of reading a usage prospectus” (Rams, n.d.).

According to Bonsiepe, at the beginning of the 20th century, the search for *Good Design* endeavored to remedy the deformations and aberrations of the production system. The first current obtained the primary results thanks to the Werkbund, founded in Germany in 1907. The movement was upheld by three pillars: the claim that the quality of objects was independent of the materials used, the creation of standardisation, which gave rise to the DIN

standards, as well as the need to create an educational programme specific to design. This gave rise to the need for standardisation, which resulted in an increase in productivity and consolidated the notion of honesty as regards the use of materials. The second current, which appealed to subjectivity, sought to remedy what for Bonsiepe constituted the “aberrations resulting from the cultural blindness of industrialism”. Both currents concern themselves with the quality of the verifiable product according to three indicators: “quality of use, or functional quality, aesthetic-formal quality, and performance quality” (Bonsiepe, 1985, p. 20).

Another criterion of quality closely linked to the functional and communicative aspects of objects is innovation. Design was born in response to a need of the industry, but it has been proven sound by use of non-technological innovation, which begins at the point where technology ends: learning from its use and improving products to optimise their functionality.

Throughout the 20th century we have learnt that the economic success of a product does not necessarily require a high degree of technological sophistication, and therefore, non-technological innovation can be highly profitable. It is proven by the fact that some of the most groundbreaking products have emerged from ideas proposed by design.

Consequently, the adaptation of the criteria for good design regarding contemporary society, universal design, and design for all, has become a necessity that spans across all areas of design. In a society which favors universality, “design for all people is the method of designing whilst bearing in mind that the consumer is diverse. Jesús Hernández Galán (2018, p. 13), as Director of *Accesibilidad Universal Fundación Once*, asserts that “Good design enables and poor design disables”. In light of this,

graphic design is highly efficient as a means of communication, being that it allows information to be managed, organised, and presented in an intelligible manner, so that it is accessible and understandable for the greatest number of people. Graphic design enables the breaking down of language barriers and even illiteracy. (Arfuch et al., 1997, p. 39)

In recent years, the attitude of designers towards design for all people has been supported by a series of public policies and mandatory regulations in the majority of developed countries across different fields of action, which make reference to the so-called DALCO requirements on accessibility (Deam-

ulation, Awareness, Location and Communication). The fulfilment of these requirements guarantees the global accessibility of an environment, service or product, including those of graphic design, since the advances in this field applied to signage and poster design have been remarkable. The regulations indicate that in situations in which it is not possible to guarantee any one of them, technical assistance or adaptations will be used, and only in the latter will an alternative element be used.

Isabel Campí notes the difficulty with which young designers today face “the challenge of finding ethically acceptable concepts of beauty that generate new attitudes in the consumer and that respond to the challenges of globalisation and the energy crisis” (Campí, 2007). If we assume, as Anna Calvera proposes, that the need for design in terms of aesthetics was raised during the mid-19th century in England, then this would be the starting point of another obligation that has weighed heavily on design ever since.

To elaborate further on the aforementioned needs: the ethical need bestows upon designers the imperative to improve the world and ensure social well-being, whereas the functional need demands that the work of the designers comply with concepts such as order, standardisation or universality of use, which serves to further endorse the aesthetic need. For Calvera, the work of design professionals “came loaded with many important moral obligations, among which, one of the most important was specifically to ensure a better aesthetic of industrially-manufactured everyday things, as well as to care for the beauty of the landscape” (Calvera, 2007, p. 16). We shall not engage in the debate concerning the relationship between art and design, on which much has been written, but we will say, at least, that both have the function of detecting problems in society, among their undertakings. It is difficult to define exactly what making good use of beauty involves, since this idea often changes with the times, but it seems undeniable that *Good Design* must also provide for a proper use of the key aesthetics of its time.

If indeed design goes beyond form, then functionalism becomes a style just like the many others that designers have operated over time. For Norberto Chaves, “The evolution of the discipline has dissolved the false association of rational character with rationalist aesthetic” (Arfuch et al., 1997, p. 113). For Chaves, this would signify that style does not respond to questions of choice, nor is it solely the result of subjectivity, “whereby, design appears as the first historic manifestation of conscious planning of the symbolic” (Arfuch et al., 1997, p. 113).

In other words, functionalist formalism is no longer the only valid aesthetic marker of quality. The rise in the necessity for ethics emerged after Post-modernism had opened up in an almost infinite way the range of styles that we consider aesthetically valid. These styles form a kind of catalogue that designers are required to master in order to create *Good Design*. According to Anna Calvera, “the parameters of quality become more relative and refer more to user preferences and the current markets” (Calvera & Monguet, 2007, p. 71). What has actually changed are the reasons why users or clients feel satisfied. For example, the aesthetic of craftsmanship has gained value after having been ignored by the Modern Movement. This has been achieved thanks to society’s interest in the environment, which has led to the recovery of rural life. Due to these new attitudes, design has opened up to new aesthetics, which also include the revival of those past, giving them new life.

Further to those aspects that define the usability and understanding of objects, Dieter Rams again indicates in the eight point of his principles on design, that it is essential to pay maximum attention to details. We can leave nothing to chance, “Good design is thorough down to the last detail. Nothing must be arbitrary or left to chance. Care and accuracy in the design process show respect towards the user.” (Rams, n.d.) “The necessity for validation and reasoning is more important than ever” (Ambrose & Aono-Billson, 2011, p. 15).

Therefore, in order to talk about a good design from this third principle which links it to usability and clarity of the message, it is vital to bear in mind that well-designed objects must also be formally constructed and ordered well, in addition to being able to adequately communicate their use and significance. They must be innovative and universal, that is to say adapted, or adaptable to the greatest number of people, capable of encouraging the visualisation of ideas in line with the canons of universal beauty or the times, as well as pay maximum attention to details. We might add to this that industrial objects must reflect the brand and be clearly directed at the target audience.

We have observed that the principles of *Good Design* affect all areas of design equally. Designers, whatever their field of expertise may be, must face the same problems with the same tools, which can be summarised in three basic principles: the fruit of their labour must serve to create objects that are honest, ethical, and easy to use and understand. These principles are subject to gradual and continual change, for which reason their definition may vary from what is presented in this paper. According to Bürdek, “Industrial products originate from a midpoint between technological progress, social trans-

formation, economic circumstances and the evolution of art, architecture and design” (Bürdek, 1994, p. 55).

However, whatever the future development of the concept of good design may be, *good designs* will have to answer the three aforementioned needs: the ethical and the aesthetic, which impose an obligation to design for a better world, and the functional, which stipulates that in order to achieve the first two, the work of the designers must be useful and understandable.

In recent decades, interest in so-called *social design* has grown. In this respect, it is understood as referring to all design that is not exclusively geared towards commercial gains. Normally, it is produced by multi-disciplinary teams who focus their efforts on finding solutions in small or large communities, attempting to involve them in the design process itself. As with sustainability-oriented design, it is a discipline that is yet to be defined, one which is probably destined to become a fundamental and intrinsic part of the design process itself. Grounded in innovative methodologies, the interests of social design are focused on achieving the same objective as we have previously commented, that which has existed since the time of the Enlightenment: to bring about a better world for all.

4. Conclusion

In summary, many of the defining aspects of the criteria for *Good Design* that we have defined throughout this paper uphold the social vocation of design. We emphasise the social when we create objects that do not misrepresent the materials and manufacturing processes in a manner that is contrary to the nature of craftsmanship, that is to say: when we employ methods of traditional craftsmanship, when we design durable objects that are useful to society, when we broaden the number of users of any kind of technology and democratise its use, when we engage in resolving current major challenges, when we use our critical awareness to communicate ideas to society, when we make social design, co-designing with the people to empower them and of course, when we do what we do *well*, placing non-technological innovation at the service of society, creating objects for all and conveying the notion of beauty clearly and intelligibly in every moment. To create a good design is to create a social design.

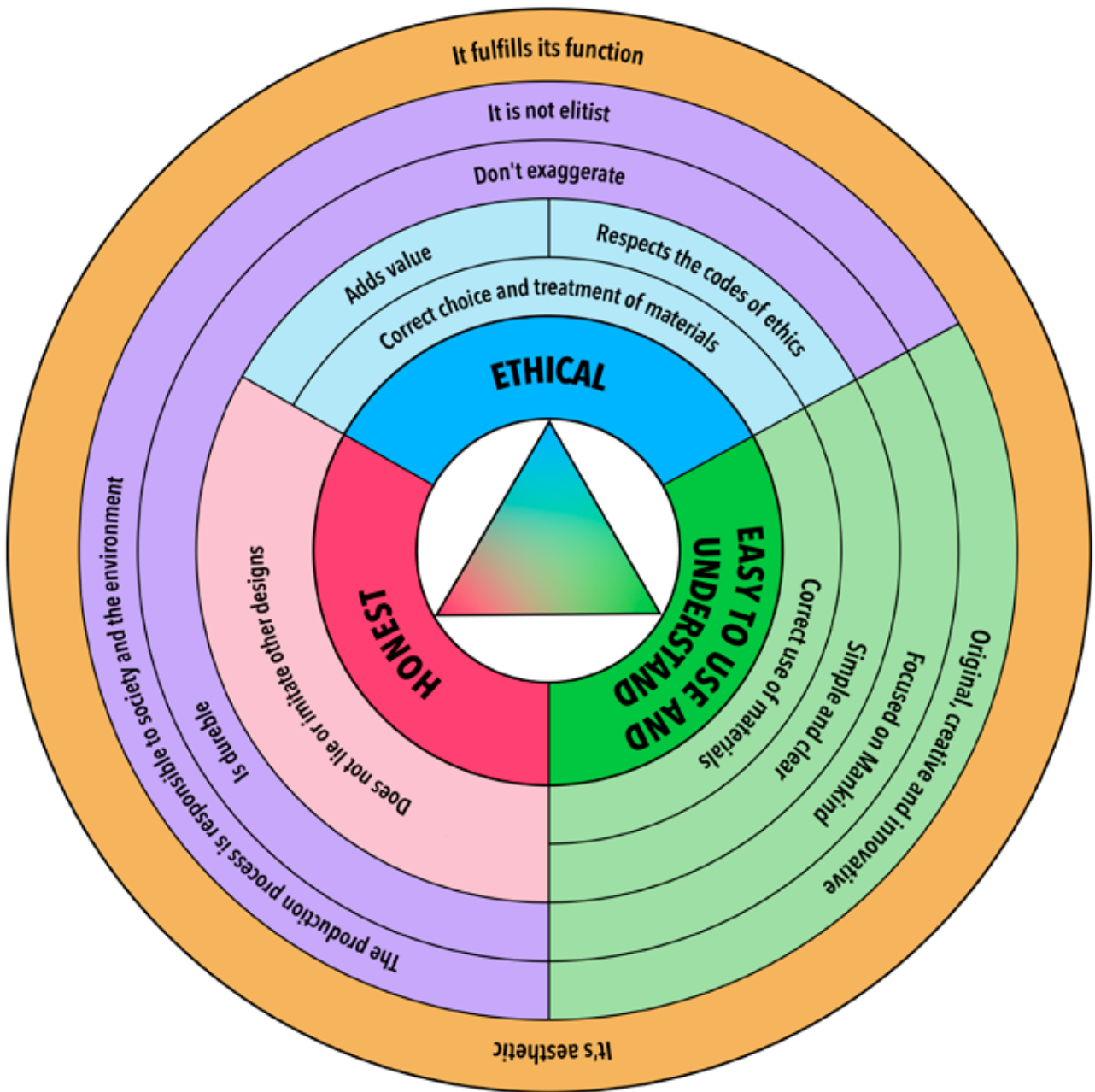


Fig. 1 — Principles of Good Design.

REFERENCES

- AJUNTAMENT DE BARCELONA (2018, May 13). *Design does. Lo que el diseño hace*. <https://cutt.ly/UyfdNjv>.
- AMBROSE, G. & AONO-BILLSON, N. (2011). *Connaissances et techniques. Les essentiels conception graphique*. Editions Pyramyd.
- ARFUCH, L., CHAVES, N., & LEDESMA, M. (1997). *Diseño y comunicación: teorías y enfoques críticos*. Paidós.
- ÁVALOS, M. (2018). Visualizar un nuevo mundo a través del diseño. *Bienal Iberoamericana de Diseño BID18*, 1(1). https://issuu.com/bienaliberoamericanadisenado/docs/catalogo_bid18.
- BASS, S. (1994). [Interview]. *Tipográfica*, (22), Buenos Aires.
- BEL GEDDES, N. (1932). *Horizons*. Little, Brown, and Company.
- BONSIEPE, G. (1985). *El diseño de la periferia*. Ciudad de México, Gustavo Gili.
- BRAUNGART, M. & MCDONOUGH, W. (2005). *De la cuna a la cuna. Rediseñando la forma en que hacemos las cosas*. McGraw Hill.
- BÜRDEK, B. E. (1994). *Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Gustavo Gili.
- CALVERA, A. (2007). *De lo bello de las cosas: materiales para una estética del diseño*. Barcelona, Spain: Gustavo Gili.
- CALVERA, A. & MONGUET, J.M. (2007). *Disseny Cat.: elements per a una política de disseny a Catalunya*. ACCIÓ CIDEM COPCA.
- CAMPI, I. (2007). *Diseño y nostalgia: el consumo de la historia*. Santa & Cole.
- COUTURIER, E. (2006). *Le design hier, aujourd'hui, demain: mode d'emploi*. Filipacchi.
- CONRAN, T. & FRASER, M. (2008). *Los diseñadores hablan sobre diseño*. Blume.
- DOPICO, M. (2009). *Propuestas para un diseño "normal"*. Ellago Ediciones.
- DISEÑADORES DE LA AGI (2001). *Ensayos sobre diseño: diseñadores influyentes de la AGI*. Ediciones Infinito.
- EGUIZÁBAL MAZA, R. (1998). *Historia de la publicidad*. Eresma & Celeste Ediciones.
- GALLO, M. (2002). *L'affiche: miroir de l'histoire, miroir de la vie*. Parangon.
- GLASER, M. (2014). *Diseñador / Ciudadano. Cuatro lecciones breves (más o menos sobre diseño)*. Gustavo Gili.
- GRÁFFICA. (2019, September, 18). *Los ingredientes de Oscar Mariné para hacer un buen diseño*. <https://grafica.info>.
- HAUG, W. F. (1986). *Critique of Commodity Aesthetics: Appearance, Sexuality and Advertising in Capitalist Society*. Polity Press.
- HERAS CABALLERO, Á. (2019). Diseño como motor de innovación. *Ecosistema del Diseño Español*, (1), 4-6. <https://xn--ecosistemadeldiseo-30b.es>.
- HERNÁNDEZ GALÁN, J. (2018). Diseño: herramientas para un diseño inclusivo. *Bienal Iberoamericana de Diseño BID18*, 1(1). https://issuu.com/bienaliberoamericanadisenado/docs/catalogo_bid18.
- JONAS, H. (2014). *El principio de responsabilidad: Ensayo de una ética para la civilización tecnológica*. Herder.
- MANZINI, E., (2006). *Design, ethics and sustainability. Guidelines for a transition phase*. University of Art and Design Helsinki (June), 9-15.
- MARCET, X., MARCET, M., VERGÈS, F. (2018). Qué es la economía circular y por qué es importante para el territorio. *Papeles Del Pacto Industrial*, (4). <https://cutt.ly/jyffvw4>.
- MEGGS, P. B. & PURVIS, A. W. (2009). *Historia del diseño gráfico*. RM Verlag, S.L.
- VGD (*The Value of Good Design*) quotes. (2019). MoMA. <https://cutt.ly/kyfdj5z>.
- NADER, R. (1965). *Unsafe at any speed*. Knightsbridge Pub Co Mass.
- PAPANEK, V. (1984). *Design for the Real World. Human Ecology and Social Change*. Academy Chicago Publishers.
- PELTA, R. (2010). *Diseñar hoy: Temas contemporáneos de diseño gráfico*. Ediciones Paidós.
- PELTA, R. (2012, January). Diseñar para el cambio social. *Monográfica*. <http://www.monografica.org>.
- PELTIER, F. (2013). *Le design pour les nuls*. First.
- RAMS, D. (n.d.). *Ten principles for good design*. <https://www.vitsoe.com/gb/about/good-design>.
- SENNETT, R. (2009). *El artesano*. Anagrama S.A.
- VIRTUE, G. (1851). *The Art journal illustrated catalogue: the industry of all nations, 1851*.
- VENTURI, R. (1966, 1978). *Complejidad y contradicción en arquitectura*. Gustavo Gili.

NOTES

- The documents cited herein can be accessed on the Websites of the various institutions: www.aiga.org; www.designread.es; www.ico-d.org
- A project summary delivered in a presentation at the Iberoamerican Design Biennial of 2019 can be accessed via <https://cutt.ly/zyfdt44>.

La dimensione etica del digital design

Accesso e accessibilità, tra utopia fondativa e contemporaneità

LETIZIA BOLLINI

Libera Università di Bolzano

Orcid ID 0000-0001-6491-4838

La globalità e pervasività delle tecnologie informatiche, l'approccio human-centered, i metodi di ricerca con le persone, l'attenzione per usabilità fanno del digitale un laboratorio di sperimentazione che, dagli anni novanta, ha esplorato le possibilità e l'impatto del design nella trasformazione della società. Dal mito fondativo di Internet — la prima arma di costruzione di massa — al cyber-pessimismo, questo mondo è sempre stato attraversato da una vocazione universalistica e partecipativa. La Web Accessibility Initiative, il lavoro del Web Standard Project e le normative nazionali hanno costruito la cultura, i metodi progettuali e gli strumenti di valutazione per rendere il digitale accessibile. Il design delle interfacce e la cultura grafica sottesa sono stati l'ambito di ricerca e verifica della vocazione inclusiva e di pubblica utilità della cultura di progetto in ambito tecnologico. Il paper ne rilegge il percorso culturale e sociale in un'ottica storico-critica tra teoria, etica e professione.

PAROLE CHIAVE

Design della comunicazione visiva

Storia del digital design

Universal design/Design for all

Etica e design

Social design

1. L'utopia del world wide web

La nascita di Internet e del world wide web, in particolare, rappresenta, al di là della figura di spicco di Tim Berners-Lee, una costruzione collettiva di un sistema di comunicazione capace di connettere e abilitare lo scambio di informazioni. L'utopia, che ha spinto e guidato i padri nobili della rete, nasce da una visione inclusiva e quasi taumaturgica della tecnologia e del suo uso. La premessa ideale è la ricerca sulle *Biblioteche del futuro* (1965) condotta dallo psicologo e informatico Joseph C.R. Licklider che riflette sul ruolo dei computer — le *dream machine* della sua biografia (Waldrop, 2002) — rispetto alla conoscenza umana, alla luce di due concetti che strutturano anche il libro: *Concepts and Problems of Man's Interaction with the Body of Recorded Knowledge* (1) e *Explorations in the Use of Computers in Information Storage, Organization, and Retrieval* (2).

Il concetto di condivisione di conoscenza è insito anche nella scelta di adottare l'HTML, al posto di altri standard come SGML (*Standard Generalized Markup Language*) già in uso per la compilazione, trasmissione e archivia-

zione di documenti in formato elettronico: una dichiarazione di campo molto precisa. Il linguaggio di mark-up è open, semplice, ha una sintassi limitata, ma semantica (Clark & Holzschlag, 2003), una notazione ipertestuale ed è alla portata di tutti (Veen, 2000). L'uso di browser che permettono di consultare direttamente e con facilità i contenuti in una forma mimetica ai media già conosciuti, sono state le basi operative per la creazione di uno strumento di comunicazione bidirezionale e universale.

La rete sembrava concretizzare le intuizioni di intellettuali, tecnici, umanisti, designer, massmediologi che avevano lavorato ed elaborato visioni e strumenti alla base delle grandi tappe evolutive del mondo informatico: dal nuovo modo di pensare di Bush al mouse di Engelbart, dalla visione del villaggio globale di McLuhan alla notazione non-lineare di Landow, dallo Sketchpad di Sutherland agli hyper-text/media di Nelson fino alle prime rivoluzioni degli anni ottanta, le interfacce grafiche, il desktop publishing e la multimedialità (Bollini, 2013).

Alla parabola tecnico/tecnologia ed al suo impatto sulle strutture organizzative, si affianca una visione economica e sociale del fenomeno ripercorribile tramite i tre contributi di Rifkin: il primo del 1995, il secondo del 2000 ed il terzo del 2014.

Nella parabola narrativa di questo autore si vede l'altalenante ruolo del digitale su molti elementi costitutivi dell'esperienza umana: il lavoro, il mercato, la cultura, il capitalismo, i costi sociali e la collaborazione. Il leitmotiv che unisce tutti questi aspetti è il ruolo che le tecnologie giocano nell'esclusione o nel riscatto della condizione delle persone, letta in chiave socio-economica. In particolare, Rifkin (2000) introduce il concetto di accesso:

The wake of a new constellation of economic realities that is moving society to rethink the kinds of bond and boundary that will define human relations in the coming century. [...] markets are making way for networks, and ownership is steadily being replaced by access [...] between servers and clients operating in a network relationship [...] pool[ing] and share[ing] their collective resources creating vast supplier-user networks

come nuova forma organizzativa nei rapporti economici. In questa definizione emergono due parole chiave: la relazione e la rete. Anzi, tre: "Intellectual capital, on the other hand, is the driving force of the new era and much coveted. [...] In the era of networks, suppliers who amass valuable intellectual capital are beginning to exercise control over the conditions and terms by which users secure access to critical ideas, knowledge and expertise " è il

nuovo hyper-capitalismo il cui ruolo è basato sulla gestione dell'accesso alle esperienze culturali, dal viaggio al cibo, dalla moda al gioco, dal cyberspazio all'intrattenimento mediato dalla tecnologia — in cui stiamo attualmente vivendo — che sta trasformando i centri urbani e i rapporti interpersonali, come lo stesso autore constata. “The capitalist journey, which began with the commodification of space and material, is ending with the commodification of human time and duration” (Rifkin, 2000).

Un anno prima, il *Cluetrain Manifesto* (1998) — ovvero Rick Levine, Christopher Locke, Doc Searls, David Weinberger — nella IX tesi proponeva il tema della rete, sia in senso tecnologico, sia in senso concettuale, come elemento di trasformazione, in cui, pur parlando ancora di mercati, la merce di scambio diventa sempre di più un bene immateriale, cioè la conoscenza: “These networked conversations are enabling powerful new forms of social organization and knowledge exchange to emerge.”

Il capitale intellettuale (umano) è anche anche alla base delle grandi speranze riposte nel potere salvifico e pacificatore della rete: “I hope we will use the Net to cross barriers and connect cultures. [...] There was a time when people felt the internet was another world, but now people realize it's a tool that we use in this world” afferma Berners-Lee in un discorso tenuto nel 1997.

2. Dall'accesso all'accessibilità

Nella visione di quest'ultimo e fin dall'inizio, l'accesso non è concepito solo come fattore economico e di sviluppo, ma anche e, soprattutto, come inclusività: “The power of the Web is in its universality. Access by everyone regardless of disability is an essential aspect” (Berners-Lee, 1997).

Quasi contestualmente alla trasformazione del web in un media di massa — per quanto ai suoi albori “commerciali” nel 1994-95 — il W3C avvia un progetto dedicato all'accessibilità dell'online: sono le cosiddette “norme WAI”. La *Web Accessibility Initiative*¹ nasce nell'ottobre del 1997 anche grazie all'attività già svolta dall'*International Committee for Accessible Document Design* (ICADD) — in particolare da Mike Paciello, George Kerscher e Yuri Rubinsky — che si riunisce per la prima volta già nel marzo del 1992 in occasione della conferenza *Tecnologie e persone disabili*².

La sensibilità verso l'accesso alle risorse digitali delle persone disabili offre una visione ampia che spazia dalle disabilità fisiche — visive, uditive, motorie (Boscarol, 2003) — a quelle cognitive che comprendono la dislessia, ma anche una bassa alfabetizzazione digitale o l'uso di una lingua diversa dalla propria. Come ricordato da Caterina Falleni, Design lead for accessibility a Facebook, al WUD 2019 Milano³, la definizione dell'Organizzazione Mondiale della

Sanità⁴ amplia ulteriormente lo spettro. Si stima che circa il 15% di persone abbiano disabilità a livello mondiale, ma, se consideriamo la disabilità, in senso più ampio, come un *mismatch* o un gap tra le caratteristiche del singolo individuo e l'ambiente in cui vive e interagisce, secondo l'OMS c'è almeno 1 miliardo di persone che si auto-identificano con almeno una forma di disabilità, il doppio in senso lato e, in senso olistico, l'intera popolazione mondiale. Inoltre, quando parliamo di disabilità abbiamo in mente quelle permanenti, mentre esistono anche condizioni temporanee o situazionali. Si tratta, cioè, di uno stato dinamico ed in evoluzione.

La risposta, che deve partire già nella fase ideativa, trovare le sue ragioni nelle necessità ed aspettative degli utenti, cioè dal design, trasla la questione dal puro accesso alle risorse digitali — e non solo — all'accessibilità. Come ricorda Andy Clark nella prima edizione di *Transcending CSS*, il focus non è la mera trasmissione delle informazioni, bensì l'esperienza che le persone ne fanno.

Il web è il primo medium che fornisce agli utenti la possibilità di cambiare il modo in cui il contenuto viene presentato. [...] Potete rendere questa esperienza piacevole quanto desiderate accertandovi che per i visitatori sia facile modificare qualche aspetto del vostro design che non gradiscono [...] quindi dovrete attrezzarli con strumenti che permettano agli utenti di visualizzare i contenuti come preferiscono. (Clark, 2008, p. 39)

Se il punto di vista di Clark pone l'accento sulla partecipazione, se non addirittura sulla co-autorialità dell'utente, la definizione proposta originariamente da wikipedia di *accessibilità*⁵, è invece opposta: “[The] Degree to which a system is usable without modification” [Il grado in cui un sistema è usabile senza modifiche] così come riportato da Nate Koecheley⁶ alla *Web Builder 2.0 Slides Conference 2006*, nella seconda presentazione delle tre tenute durante l'evento.

Forse è proprio la lapidaria affermazione di quest'ultimo che accessibilità è disponibilità ad aprire uno scenario diverso in termini di human-centered design (Koecheley, 2006, p. 12).

3. Il paradosso dell'Universal design

Due sono infatti i nodi critici su cui l'accessibilità gioca la sua dimensione statutaria. Da un lato la definizione stessa che si indirizza esplicitamente alle persone con disabilità. Dall'altro l'idea di una progettazione che, anche per motivi di costi economici e tempistiche, cerca di dare una risposta universalistica al problema secondo il motto *one-size-fits-all*.

Al contrario, nel suo ultimo discorso Ronald Mace (1998) — ispiratore del “movimento” dell’*Universal Design* e fondatore del *Center for Accessible Housing* — è molto esplicito:

Its focus is not specifically on people with disabilities, but all people. It actually assumes the idea, that everybody has a disability and I feel strongly that that’s the case. We all become disabled as we age and lose ability, whether we want to admit it or not. It is negative in our society to say ‘I am disabled’ or ‘I am old’. We tend to discount people who are less than what we popularly consider to be ‘normal’. To be ‘normal’ is to be perfect, capable, competent, and independent. Unfortunately, designers in our society also mistakenly assume that everyone fits this definition of ‘normal.’



Se ridefiniamo la nozione stessa di normalità — come di fatto propongono sia l’OMS, sia Mace — lo spettro e la variabilità delle condizioni per cui si dovrebbe progettare sono inconciliabili, specialmente se il riferimento è quello normativo. Le leggi e le linee guida — dalle WAI alla *legge Stanca*⁷, in Italia, o alla *sezione 508 del Federal Rehabilitation Act*⁸ negli Stati Uniti — danno prevalentemente una risposta di requisito minimo o pratico-quantitativo come

strumento operativo. In un'ottica social, invece, il design offre risposte di tipo esperienziale, di comprensione ed interpretazione del problema, al di là del rispetto dell'aspetto tecnico e, soprattutto, di tipo inclusivo.

Secondo questo approccio le diverse esigenze incommensurabili devono poter convivere e dialogare all'interno del terreno comune della pluralità in una sorta di realistica utopia come il velo di ignoranza proposto dal filosofo statunitense John Rawls nel testo *A Theory of Justice* (1971) e ripreso recentemente da Monteiro. Quest'ultimo suggerisce di adottarlo come criterio di valutazione dell'operato del designer: "It's very simple: when designing something, imagine that your relationship to that system gets determined after you've made it" (Monteiro, 2019, p. 48).

L'invito è ad avere un approccio orientato alle persone o empatico, pensando a un progetto non universalistico, bensì differenziale: non uguale, ma equo.

4. Dal design dell'esperienza all'esperienza dell'interfaccia

Se, come ci ricordano sia Bonsiepe (1993) sia Garrett (2001), l'interfaccia è la superficie di contatto tra le persone e lo strumento — fisico o digitale che sia — per compiere delle azioni, allora è in questo spazio che devono emergere gli aspetti progettuali e progettati dell'esperienza.

Proprio perché le forme di comunicazione digitale, a partire dalla metafora introdotta negli anni ottanta dalle GUI (*Graphical User Interfaces*), sono ancora profondamente radicate nella dimensione visiva dell'interazione, la questione del come vengono presentate le informazioni è cruciale. Tuttavia lo scenario è diventato sempre più complesso. Da un lato l'ampliamento dello spettro mediale e strumentale — *Voice User Interfaces, chatbot, mixed e blended realities*, interfacce tattili e *tangible* e così via — dall'altro l'apertura della definizione e dello spettro dei fenomeni che vanno sotto l'idea di disabilità/accessibilità.

La progettazione della dimensione comunicativo-visiva di questi artefatti affonda le sue radici nella lunga tradizione della grafica, della sua teoria e delle sue prassi. Una tradizione, culturale e professionale, con una forte connotazione etico-sociale. Ma essendo diventato il sistema dell'interfaccia l'intermediatore — o quantomeno il collettore/connettore — tra le persone e molti servizi e informazioni, la dimensione etica diventa ancora più cruciale.

Nel caso delle interfacce grafiche, il paradigma su cui ormai da almeno 35 anni costruiamo il mondo digitale, il design affronta due snodi cruciali. Da un lato, la connessione con il resto dell'ecosistema mediale (Bollini 2016) della comunicazione che trova nel visivo il suo statuto ed il suo linguaggio. La sua costruzione è la costruzione di un sapere che evolve rizomaticamente e che si è lungamente sedimentato in stratificazioni e rivoluzioni successive, tramite

cioè punti di discontinuità che sono stati connessi dalla traslazione di saperi precedenti applicati ai nuovi scenari e poi normalizzati dalla progressiva adozione di questi ultimi. Si pensi, per esempio, proprio all'irrompere delle tecnologie nel mondo della grafica con la nascita dell'editoria multimediale (la prima generazione, pre-internet, risale agli anni ottanta) ed all'ePublishing con l'avvento dei tablet dal 2011 in poi, o all'iper-metafora della "pagina web" ed il riferimento costante al testo e — di nuovo — al mondo editoriale come paradigma cognitivo. Il modello delle macchine per leggere (Roncaglia, 2011) con la loro struttura originaria: la copertina — che sia la cover o la home page — la fogliatura o l'indice/menu ipertestuale permangono e plasmano il digitale permettendo alle persone una transizione che, pur aprendo nuovi scenari, li accompagna e li abilita grazie ad un modello esperienziale familiare.

Dall'altro un cambiamento forse meno esplorato, ma altrettanto significativo. Uno degli snodi cruciali nella nascita del design come disciplina contemporanea, nel suo "affrancarsi" sia dall'arte sia dalla produzione artigianale, all'inizio del secolo scorso è stato il dibattito nel rapporto tra forma e funzione che ha profondamente influenzato anche il mondo del digital design. In quest'ultimo a lungo la discussione è stata monopolizzata dalla visione usability contrapposta a quella progettuale ed estetico-comunicativa (Bollini, 2017).

There is an unarticulated war currently raging among those who make web sites. [...] This war is between usability experts and graphic designers. [...] For better or worse, the divide between these two camps existed long before 'new media,' and will continue to exist long after the web has become as commonplace as indoor plumbing. 'New media' merely brings this dichotomy into renewed focus because, well, it's new. We're still developing the web's vocabulary. Consequently, we're still trying to get a handle on this 'usability/design' conundrum, largely unaware of its primordial origins. (Cloninger, 2000)

Ma, nel caso delle interfacce, la forma è la funzione. Anzi, nella evoluzione stessa del web la dimensione strutturale e quella visiva sono profondamente interconnesse. L'HTML semantico è integrato dai CSS, i fogli stile presentazionali e il browser svolge la funzione di traduttore del codice in forma visiva. La potenzialità del medium — l'immediatezza del linguaggio grafico nel trasferire informazioni e nel facilitare l'interazione — diventa, tuttavia, il suo stesso limite. La mono-canalità preclude l'esperienza a quelle persone con problemi in questo specifico ambito, così come altri linguaggi — quello audio-video o, viceversa, le VUI — ne penalizzano altre. Un esempio che ben sintetizza questa distonia è rappresentato dal sito⁹ che dal 2002 supportava

le prime edizioni di *Dialogo nel buio*, prima a Palazzo Reale e poi presso l'Istituto dei Ciechi di Milano. Un'esperienza di visita guidata da un non-vedente, un percorso sensoriale in un susseguirsi di ambienti bui per scoprire un "altro modo di vedere". Un buio così profondo che "disorienta, sconcerta chi è abituato da sempre a fare affidamento sulla vista. Ma è anche l'occasione per scoprire nuove dimensioni, in modo sorprendentemente semplice. Non si tratta di scoprire una realtà differente, è piuttosto una riscoperta, con modalità diverse, dello stesso mondo che già conosciamo"¹⁰. Una pagina apparentemente vuota offriva a un utente medio ciò che una persona con disabilità — in questo caso un non vedente — prova quando naviga in un mondo digitale che ignora le sue esigenze. L'apparente incomunicabilità si è trasformava, dunque, in una comunicazione accessibile a chi usava un browser vocale o a chi scopriva che, semplicemente, il testo era dello stesso colore dello sfondo: presente, ma non visibile. Il sito ha volutamente sfruttato due espedienti della prima generazione del web per progettare questa dissonanza. Da un lato, la pratica deprecata di inserire parole e testi invisibili per forzare il ranking della pagina nell'indicizzazione dei motori di ricerca. D'altra parte, quando si seleziona una stringa con il cursore, come anche in molti software di scrittura, il testo viene evidenziato da uno sfondo colorato, che, in questo caso, lo rendeva evidente e leggibile.

5. *Communitality*

La molteplicità di questa esperienza, ci riporta, quindi al concetto di universalità/accessibilità, cioè la sfida per il design di dare una risposta all'esigenza di tutti in maniera aspecifica, o in maniera abilitante.

What good design means, however, and how this relates to inclusivity, is not very clear. [...] We point out how inclusivity and normative objectivity can be reconciled, by defining the norm of good design in terms of a deliberative cooperation between designers and the people they design for. (Heylinghen & Bianchin, 2013, p. 93)

La risorsa e la risposta è proprio nella dimensione partecipativa del digitale. Grazie alla sinergia tra ricerca con gli utenti ed alla di produzione bottom-up e disintermediata, è il processo stesso di condivisione e di accesso a generare il valore collettivo e sociale di questo ecosistema ovvero la sua *comunalità*. "Se internet ci insegna qualcosa è che il suo grande valore proviene dal lasciare le risorse chiave in un centro comune dove sono disponibili liberamente per le persone che vogliono costruire su di esse" (Lessig, 2015).



6. La nuova normalità

Il processo trasformativo messo in atto dalla sempre più diffusa presa di coscienza della dimensione collettiva e relazionale dell'*infosfera* (Floridi, 2019) apre nuovi scenari per il design e per la sua intrinseca dinamica di cambiamento e innovazione. Da un lato la trasformazione delle tecnologie digitali da commodity a utility, dall'altro il nostro abitare i due mondi — il reale e virtuale (Lanier, 2017) — ormai collassati in maniera osmotica impongono un diritto di cittadinanza nella contemporaneità. In questo continuum esperienziale, la strada inaugurata dall'approccio human-centered sembra trovare il suo naturale sviluppo nella dimensione inclusiva del progetto ponendo le persone al centro come protagoniste del processo progettuale partecipativo e di co-creazione, che recupera la dimensione umana nella sua complessità emozionale e sociale.

Il dibattito contemporaneo, infatti, sta sempre più recuperando, proprio grazie all'approccio ecosistemico ed olistico all'accessibilità in senso lato, anche le componenti viscerale (Norman, 2004), sensoriale, empatica del nostro interagire ed estendendo, al di là della dimensione funzionale e cognitiva, la prospettiva su nuove istanze come il genere (Criado Perez, 2019), minoranze e diversità culturale (Akpem, 2020) come affermato da Sherry Turkle in una recente intervista: "The trend for the next decade: the embrace of what we don't share with machines. Empathy. Vulnerability. The human-specific joy of the friction-filled life" (Turkle, 2019). Accogliere e usare la vulnerabilità alla base del pensiero di Mace — specialmente mentre stiamo vivendo il tempo sospeso e la transizione ad una nuova normalità postpandemica — apre a nuove possibilità di progetto e di ridefinizione del mondo di cui il design si può fare protagonista:

Questa fase di perturbazione del mondo deve poter innescare anche una fase di sperimentazione del mondo. Perché abiteremo un orizzonte planetario in morfosfi continua a partire dalle nuove complessità innescate tra biosfera e tecnosfera. Insieme con cautela e coraggio, dovremo allora cercare di affiancare il 'disegno dell'emergenziale' (progettualità che tende ad operare per far fronte ad un imprevisto) al 'disegno dell'emergente' (progettualità che mira a costruire le condizioni per l'emersione del nuovo). Emergenza, allora, non solo come vulnerabilità, ma come potenzialità. Dunque, dal pensare l'emergenza al pensiero dell'emergente. (Accoto, 2020)

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- ACCOTO, C. (2020). Dal 'design for emergency' al 'design for emergence'. *Forge Philtech Labs*. <https://cosimoaccoto.com/2020/05/05/from-design-for-emergency-to-design-for-emergence-accoto-2020/>.
- AKPEM, S. (2020). *Cross-cultural design*. A Book Apart.
- BERTINI, P. (2002, 21 novembre). *Web Accessibility Initiative (WAI)*. <https://www.webaccessibile.org/articoli/web-accessibility-initiative-wai/>.
- BOLLINI, L. (2017). Beautiful interfaces. From user experience to user interface design. *The Design Journal*, 20(sup1), S89-S101. DOI: <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352649>.
- BOLLINI, L. (2016). *Large, small, medium. Progettare la comunicazione nell'ecosistema digitale*. Maggioli Editore.
- BOLLINI, L. (2013). *Lo spazio digitale del sapere: dalla forma archivio alle knowledge-base culturali. Aggregazioni, narrazioni e migrazioni*. In R. Trocchianesi & E. Lupo (Eds.), *Progetto e memoria del temporaneo* (Vol. 3, pp. 53-67). Electa.
- BOLLINI, L. (2006). Etica dell'accessibilità e design dell'interazione: Esperienze grafiche di transizione. *Progetto Grafico*, (8), 172-175.
- BOLLINI, L., & BRANZAGLIA, C. (2003). *No brand more profit, etica e comunicazione*. AIAP Edizioni.
- BOSCAROL, M. (2003). *Ecologia dei siti web. Come e perché usabilità, accessibilità e fogli di stile stanno cambiando il modo di realizzare i siti internet*. HOPS Libri.
- CLARK, A. (2006). *Transcending CSS: The Fine Art of Web Design*. New Riders.
- CLONINGER, C. (2000, 28 luglio). *Usability experts are from Mars, graphic designers are from Venus. A list apart*. <https://alistapart.com/article/marsvenus/>.
- CRIADO PEREZ, C. (2019). *Invisible Women: Data Bias in a World Designed for Men*. Chatto & Windus.
- FLORIDI, L. (2019). *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- HEYLIGHEN, A., & BIANCHIN, M. (2013). How does inclusive design relate to good design? Designing as a deliberative enterprise. *Design Studies*, 34(1), 93-110. doi:10.1016/j.destud.2012.05.002
- KOECHLEY, N. (2006, 5 dicembre). *Web Builder 2.0 Slides*. <http://nate.koechley.com/blog/2006/12/05/webbuilder-vegas-slides/>.
- LANIER, J. (2017). *Dawn of the New Everything: Encounters with Reality and Virtual Reality*. Henry Holt and Co.
- LESSIG, L. (2015). Why I Want to Run. *HuffPo*. https://www.huffpost.com/entry/why-i-want-to-run_b_7971368.
- LEVINE, R., LOCKE, C., SEARLS, D. & WEINBERGER, D. (1999). *The Cluetrain Manifesto*. <https://www.cluetrain.com/>.
- LICKLIDER, C.R. J. (1965). *Libraries of the future*. MIT Press. <https://web.archive.org/web/20120916152457/http://comminfo.rutgers.edu/~tefko/Courses/e553/Readings/Licklider%20Libraries%20of%20the%20future%201965.pdf>.
- MITCHELL WALDROP, M. (2002). *The Dream Machine: J.C.R. Licklider and the Revolution That Made Computing Personal*. Penguin Books.
- MONTEIRO, M. (2019). *Ruined by design. How designers destroyed the world, and what we can do to fix it*. Mule Design.
- NORMAN, D. (2004). *Emotional design. Perché amiamo (o odiamo) gli oggetti della vita quotidiana*. Apogeo.
- RAWLS, J. (1971). *A Theory of Justice*. Belknap Press.
- RIFKIN, J. (1995). *The End of Work: The Decline of the Global Labor Force and the Dawn of the Post-Market Era*. Putnam Publishing Group.
- RIFKIN, J. (2000). *The Age of Access: The New Culture of Hypercapitalism, Where All of Life is a Paid-For Experience*. Putnam Publishing Group.
- RIFKIN, J. (2014). *The Zero Marginal Cost Society: The internet of things, the collaborative commons, and the eclipse of capitalism*. Palgrave Macmillan.
- RONCAGLIA, G. (2011). *La quarta rivoluzione: sei lezioni sul futuro del libro*. Gius. Laterza & Figli Spa.
- HENRY, S. L., ABOU-ZAHRA, S., & BREWER, J. (2014). The role of accessibility in a universal web. *Proceedings of the 11th Web for All Conference on - W4A '14*. doi:10.1145/2596695.2596719.
- TURKLE, S. (2019, 19 dicembre). 25 ideas that will shape the 2020s. *Fortune*. <https://fortune.com/longform/ideas-shape-2020s-tech-economy-markets-ai-health-work-society/>.
- VEEN, J. (2000). *The Art and Science of Web Design*. New Riders.

NOTE

- 1 Il sito ufficiale della Web Accessibility Initiative: <https://www.w3.org/WAI/>.
- 2 Per approfondimenti sul tema si veda l'articolo di Patrizia Bertini del 2002.
- 3 World Usability Day 2019 che a Milano si è tenuto il 13 novembre presso la Sede di Microsoft.
- 4 La versione italiana è disponibile sul sito: https://www.reteclassificazioni.it/portal_main.php?portal_view=home.
- 5 Quella attuale fa riferimento al testo di Shawn Lawton, Abou-Zahra, & Brewer, Judy (2014) che contestualizza l'accessibilità come: "the design of products, devices, services, or environments so as to be usable by people with disabilities" [la progettazione di prodotti, dispositivi, servizi o ambienti cosicché siano usabili dalle persone con disabilità].
- 6 Senior Engineer & Designer, Yahoo! User Interface (YUI) Library Team.
- 7 Legge 9 gennaio 2004, n. 4. "Disposizioni per favorire l'accesso dei soggetti disabili agli strumenti informatici" o legge Stanca, dal nome dell'estensore, dichiara il diritto dei cittadini all'accesso. Ovvero nell'Art 1 sugli Obiettivi e finalità: "1. La Repubblica riconosce e tutela il diritto di ogni persona ad accedere a tutte le fonti di informazione e ai relativi servizi, ivi compresi quelli che si articolano attraverso gli strumenti informatici e telematici. 2. È tutelato e garantito, in particolare, il diritto di accesso ai servizi informatici e telematici della pubblica amministrazione e ai servizi di pubblica utilità da parte delle persone disabili, in ottemperanza al principio di uguaglianza ai sensi dell'articolo 3 della Costituzione." e nelle definizioni dell'Art. 2 "a) accessibilità: la capacità dei sistemi informatici, nelle forme e nei limiti consentiti dalle conoscenze tecnologiche, di erogare servizi e fornire informazioni fruibili, senza discriminazioni, anche da parte di coloro che a causa di disabilità necessitano di tecnologie assistive o configurazioni particolari; b) tecnologie assistive: gli strumenti e le soluzioni tecniche, hardware e software, che permettono alla persona disabile, superando o riducendo le condizioni di svantaggio, di accedere alle informazioni e ai servizi erogati dai sistemi informatici." Il testo completo della legge è disponibile all'URL: <https://www.camera.it/parlam/leggi/040041.htm>
- 8 <https://www.access-board.gov/guidelines-and-standards/communications-and-it/about-the-section-508-standards>.
- 9 Purtroppo questa versione del sito non è più rintracciabile nemmeno nell'Internet Archive Wayback Machine (<https://archive.org/web/>), cosa che sottolinea la difficoltà di scrivere del passato recente, se non ancora della storia, dei media digitali.
- 10 <https://www.dialogonelbuio.org/index.php/it/il-percorso>.

Social Design on a Spectrum

With Case Study of Anna Barbara's Ethos of Care

SUSAN YELAVICH

Parsons School of Design,
New York

Orcid ID 0000-0001-8729-4782

As Marx puts it in an early commentary, in some rather beautiful sentences, '[through this] I would know myself to be confirmed in your thought as well as in your love. I would know that I had created through my life expression immediately yours as well.' This seems a suitable ambition for what the making of things might once again become — if the moment of the gift-object (rather than the gift-article) were to become the chief analogy by we could define the character of the things we make. (Dilnot, 1993)

When Dilnot's essay "The Gift" was written in 1993, "gift" was not the problematic word it has become today. Gift now carries the burden of hierarchy. Given the growing awareness of the negative potential of this imbalance, contemporary social design has evolved from empowering people with things, to facilitating a social process, to setting up conditions for debate in which the designer relinquishes her authorship altogether. This paper will explore that trajectory and conclude with a case study that blurs the (artificially drawn) lines among the three models just sketched. The case study will look at the work and ethos of Milan-based, Calabrian-born designer Anna Barbara. Anna Barbara's practice reflects the ethos that Clive Dilnot evokes in his essay "The Gift," but with none of the hubris that gift-giving often implies. Her work supports and gives presence to the initiatives of others and shows that it is problematic to assume that methodologies associated with the notion of giving are obsolete or undemocratic.

KEYWORDS

Social
Power
Senses
Materiality

1. Introduction

"Social design" is a tautology. Design only ever operates in a social context. "Design for, and of, the conditions of sociability" is closer to what is generally meant by the phrase. Even then, the word sociability is inadequate. It obscures the fact that social relations are relations of power. The tacit and explicit assumptions of power that operate in design become particularly acute when remediation supersedes remuneration, when communitarian values outweigh market values.

Again language hides a host of possibilities and problems. “Communitarian” is meaningless unless there are communities, but what kind of communities are we talking about? The designer’s relationship to any given community is conditioned by whether she is already an insider who identifies closely with its concerns, or an outsider who has no direct experience of those concerns but nonetheless feels compelled to respond. Hierarchies are more likely to affect the latter model. Power is more likely to be more evenly distributed with the designer who is, or by immersion becomes, recognized as a familiar. These two broad power dynamics have led to two dominant philosophies of social design: on the one hand, design that results from collaboration and on the other hand, collaboration as design. The former preserves the act of design as flowing from acquired knowledge and skills, and the latter as an activity that is common to all. The polarity is, however, rhetorical, deliberately chosen to underscore what may seem to be opposite approaches. Indeed, I will amplify the duality with a model that straddles the two, which I locate in the work of Calabrian-born, Milanese designer Anna Barbara whose work is the basis of a brief case study at the conclusion of the paper. In the process, I will also look at how issues of authorship and power are contingent both on the context and ambition of the project at hand.

2. Bodies, Other Bodies, Social Bodies

Historically, design has operated less on the principle of mutual concerns and more on the principle of serving the concerns of the “other”, be it a traditional client-relationship or a non-profit partnership. Since the advent of mass production, design has become a practice of scale — and by extension distance. Immediacy was sacrificed to the benefit of reaching more people. But which people? Even in the traditional context of product design, the word “people” began to be seen as problematic and it is here that we might be able to identify one of the antecedents for “social design”, a term I will continue to use for brevity despite its crudeness.

It is arguable that the current spectrum of practices that attend to the concerns of social bodies — from conventional pro-bono work to the agonistic work of co-design — are a logical outgrowth of attention to the body singular. Among the best known of these bodily oriented practices is that of the American industrial designer Henry Dreyfuss. Dreyfuss, who published *Designing for People* in 1955, and the *Measure of Man* in 1960, was instrumental in the shift from designing for visual shelf appeal to designing to alleviate physical distress. During that same period, Ettore Sottsass also made similar contributions when he designed Olivetti’s first commercial computer to be produced

in Italy — the Olivetti ELEA 9003 for which he was awarded the Compasso d'Oro in 1959. Like Dreyfuss, Sottsass relied on ergonomics, though his work wasn't for the general consumer, Sottsass's configurations were intended to make the repair of circuit boards less onerous (Mori, 2019). That said, regardless of how restricted his user population was, Sottsass's design was duly attentive to the body, even if he didn't make it the hallmark of his practice. By contrast, Dreyfuss was explicit in his concern for human factors. Dreyfuss's seminal publications addressed the corporeal impact of design directly with diagrams of the average Joe and Josephine. There is no small irony that his inspiration came from the most famous of Italian designers Leonardo da Vinci, specifically his *L'Uomo Vitruviano* of 1490. An illustration of the ancient Roman architect Vitruvius's written prescriptions for the ideal man, *L'Uomo Vitruviano* was also informed by da Vinci's own work with male models. In other words, actual bodies may have also contributed to the drawing's famous proportions. The presence of idealization and reality in *L'Uomo Vitruviano* may well have spawned the tension between the types of engagement — top down and bottom up — that continue to operate in design now.

Interestingly, half a millennium later, the difference between da Vinci's perfect man and Dreyfuss's schematic figures is remarkably slight. Dreyfuss added a woman's body and substituted "average" for "ideal". Otherwise the basic premise of standardization continues to reign. Attention to different bodies would become more acute in the late 1960s with the rise of civil rights movements and the growing critique of a consumer-driven societies. Now the physical body and the social body begin to be considered together. In particular, the struggle for disability rights, or as we say today, equal rights of the differently-abled, brought issues of "help" into critical focus. Able-bodied designers found themselves confronted with social and physical differences largely beyond their experiences. Some like Patricia Brown even tried simulating infirmity to approach some level of empathy. But efforts such as hers were, and are, vulnerable to the critique that simulated infirmity doesn't carry the psychological weight of permanent infirmity.

I would argue that, at least in part, this incommensurability gave impetus to new design frameworks. The other critical factor was, of course, the rejection of the values of conformity, of racial and gender discrimination, and economic structures that perpetuated poverty and discrimination. One response to the cultural imperialism that flowed from such prejudices came from architect, curator, and writer Bernard Rudofsky. Rudofsky made the case that what the West perceived as crafted or informal structures — were, in fact, architectu-

re — an architecture that wasn't professionally produced but one that grew from a community of experience. He didn't work directly with communities but he shared their work in his publications and through exhibitions like *Architecture without Architects* (Museum of Modern Art, 1964). The awareness of other ways of designing and building by "others" that Rudofsky awakened among designers would be taken up by, most notably, Victor Papanek. Papanek, however, was less concerned with validating vernaculars than he was with professional designers' social responsibility to "other" communities. In the early 1970s when Papanek wrote *Design for the Real World* there was little talk of "othering" (cautions from anthropologists and sociologists about the disruptive effects of well-meaning interventions had yet to be taken into account; thus, aspects of the missionary motive still affected design). To wit, Papanek's book is peppered with phrases such as "In African countries many problems still await solutions" (Papanek, 1984, p. 79). Design was still framed as a matter of solving problems, not framing them or negotiating responses. And, in fact, the solution approach is not without merit — he gives the example of the design a pipe-making machine that could be "built in Africa by Africans" (Papanek, 1984, p. 79). (Though note the lack of specificity in location: "Africa" wasn't qualified in any way, nor "Africans"). Furthermore, in writing, "that by freely giving 10 percent of his time, talents, and skills the designer can help" some would argue that Papanek preserved the savior status of the designer. Though, notably, his revised edition of *Design for the Real World* in 1984, valorizes the localized design agency that Rudofsky had drawn attention to. It is interesting, however, to see that while both men credit indigenous people with the intelligence to design, they do not ask about the relations of power in that context. Instead they are romanticized as wholly collective. One would imagine that even in the production of vernacular structures there would be a division of labor based on skills and leadership qualities; in other words, the same divisions and claims to authority that have come under critique in the West.

2. Power and Participation

We have seen that for the better part of the twentieth-century the designer was cast as the agent whose objective was the design object. A position, which as sociologist Scott Lash reminds us, is predicated on "Agency-type thinking [which] presumes a subject-verb-object kind of thinking: this is the object, and this is my plan" (Lash & Picon, 2009). This narrow view of agency changed when "my plan" was replaced by "our plan" and participatory design began evolving from its industrial model — participatory design is generally traced to work done in 1970s Norway with union workers to achieve greater power in the work place (Bodker, 2010). It's also worth noting that Lash's critique of

agency employed the word “plan”, as in “goal”, because, in fact, designers have taken up the activity of producing plans quite literally. Thus, in many aspects of social design — service design, participatory design, and co-design — plans are deemed more desirable than finished results like buildings, tables, chairs, and so on. Plans prioritize the intangible “social” in social design. Furthermore, plans are not susceptible to the dangers of a fetishized aesthetics.

As participatory design gained a foothold, it was soon realized that while power may seem to be more evenly distributed by virtue of participation, it doesn't alter the fact participants come to the table with their identities known and roles assumed. This has raised calls for designers “to develop a particular sensitivity to their own biases and change... roles from meta-participant (e.g. facilitator) to participants in order to respond to local values and make adequate participation possible” (Akimenko & Kurre, 2107).

Today, both the explicit and implicit value of participation, namely that it will produce consensus, is being questioned. Among others, Carlo di Salvo, Mahmoud Keshavarz, and Ramia Mazé have been exploring the preservation of “dissensus”¹ as a goal of design. The impetus to privilege continual debate over resolution has its roots in questions about the legitimacy of the designer, or the “delegate,” to adapt Grant Kester's term for the socially-engaged artist, who may be simply “a passive reflection of a prior political entity” (Kester, 1995). In this scenario, the designer is a privileged interloper, not a generous contributor.²

Here it must be pointed out that these critiques are directed toward social practices with communities where the designer (or in Kester's case, artist) is a stranger. Such power dynamics are ameliorated (albeit not erased) when the designer/artist has a prior familiarity with, and recognition within, the community. An example of the latter can be found in a work from 1981 by artist Maria Lai (1919-2013). Entitled “Tying to the Mountain” (*Legarsi alla Montagna*), the project was conceived by the Sardinian artist and co-constructed by members of a Sardinian village. Lai and the townspeople tore strips of cloth into bands that they then tied together wrapped around their houses, tying them all to the adjacent mountain. The result was a confirmation of a shared social and physical space — however, temporary — made manifest in individual acts of knotting.

Admittedly, Lai's work may be the exception to the rule when speaking of social design. Over her career, she maintained strong ties to her homeland, its

customs and histories, especially those of the women who lived there. More typically, designers who are drawn to social practice are outsiders. As such, they must negotiate their stance between designing for and designing with. One of the most influential thinkers in this regard is Ezio Manzini. Manzini, an Italian design scholar, strategist, and founder of DESIS (Design for Social Innovation towards Sustainability) embraces the differences among various actors — most especially designers — within a framework that reserves moral judgment and preserves design as central, rather than peripheral, to social interventions. One of the foremost advocates of social and environmental sustainability, Manzini takes the position that there is design intelligence within all people. He also understands that this knowledge operates between two poles, which he calls “diffuse design” and “expert design” with infinite variations within them (Manzini, 2015, p. 40). From this, it flows that the playing field of social design, as it were, is *necessarily* uneven; and in that respect Manzini eschews any utopian ambitions for social design practice; fallibility is built into the process as much as potentiality is. He doesn’t try to pre-empt it.

3. Case Study: Anna Barbara

This all-too brief introduction of Manzini’s contributions to the field, which range from his writing (notably *Design when Everybody Designs*, 2015) to his teaching at the Politecnico di Milano, provides a pivot to a more detailed discussion of another designer engaged in the social realm. Namely, Anna Barbara. She, too, is a member of the Politecnico’s design faculty. However, she does not work exclusively in the social design realm, as do Manzini and his collaborators, such as Virginia Tassinari, the cofounder of DESIS Philosophy Talks, or Anna Meroni, coordinator of the Polimi-DESIS Lab.³

Anna Barbara’s practice includes conventional architectural clients in China and fashion clients the Middle East; she’s the co-author with Anthony Perliss of *Invisible Architecture: Experiencing Places Through the Sense of Smell* (Skira, 2006) and publishes in her own right on issues such as the senses, time, and design. Moreover, she regularly produces poetic projects of an intimate scale, e.g., a necklace made of the lenses of her husband’s broken eyeglasses. Nonetheless, community engagement has been a consistent hallmark of her work. In an interview with the author of this paper, she said that her impetus to contribute to the social realm was first ingrained in her by her family: specifically, her (educator) mother’s willingness to open their home to virtually anyone in need and her siblings’ work in the realms of justice and disaster relief. Later, her design education at the Politecnico would introduce her to Ida Faré, who taught courses in social architecture (*Architettura Sociale*). Faré,

whose background was in biology, came to be an influential gender studies scholar. Barbara credits her with guiding her students to view design less as a matter of a form-giving and more of a matter of social-giving via form. And it is in that sense that Barbara's practice aspires to what Clive Dilnot sees as the most generous view of design; namely, the inter-subjective gift-object posited by Marx when he wrote "[through this] I would know myself to be confirmed in your thought as well as in your love. I would know that I had created through my life expression immediately yours as well" (Dilnot, 1993).

Two recent projects will show how Barbara approaches the social in the necessarily (and I would argue usefully) compromised spirit of the gift. The first to be discussed is the *Paese Ritrovato* community in Monza, which treats people who have Alzheimer's disease. The second project involves the Calabria-based cooperative GOEL which supports the well-being and work of migrants to build a forceful opposition to the criminal power wielded by the *'Ndrangheta*.



3.1. *Paese Ritrovato* (2017-2018)

Paese Ritrovato is a private care center for people with Alzheimer's, which is structured as a micro-village. Residents live in apartments with interior courtyards with amenities such as shops, hair salons and a chapel. More than just a safe place with types of spaces familiar from their previous lives, *Paese Ritrovato* is committed to stimulating residents' senses as a way to sustain, as much as possible, cognitive brain function in their patients. They believe that sensory stimulation produces an emotional experience that can produce benefits in patients. Anna Barbara, known for her work on design and the senses, was invited to consider how to enhance the patients' sensory experiences. Barbara began by researching whether smell is compromised by Alzheimer's and other forms of dementia. She discovered that while the condition

does not block the sense of smell, it can block the associative qualities of different fragrances and odors. In other words, someone with Alzheimer's can detect a scent but cannot place that scent. She postulated that patients might enjoy practicing smelling different odors and assigning them new meanings. After meeting with doctors, caregivers, residents, and family members, as well as with colleagues at the Politecnico, an Olfactorium was created with two spaces.

The first space is a library with an installation of images, words, and scents that patients can recombine in order to define a scent or scents on their own terms, as they experience them in the moment. In some cases, scents can also stimulate memories of past experiences. Team member Francesca Ripamonti — a photographer and former student of Anna Barbara — took the lead on that part of the project. The second space is a Sense Gym and engages the entire body. This portion of the project was designed by Barbara herself. She created cotton fabric balls large enough for a person to wrap their arms around and infused them with chypre, floral, citrus, wood, and leather scents among others to create a kind of olfactory garden of fragrances. The balls hang at different heights from the ceiling of the room inviting patients to hug, dance, and play with them, while triggering physical experiences of varying degrees of resonance and novelty. Since all forms of dementia are progressive, she also designed a kit to be used in the early stages of memory loss. The idea is to send a message to oneself in the future, when it is still possible to remember what smells are especially appealing and those that are not. This information can also help tailor future treatments for the patient. Reports from physicians and caretakers at *Paese Ritrovato* indicate that the Sense Gym is much used and affords great pleasure.

3.2. GOEL (2019 and on-going)

GOEL is a non-profit community movement based in Locride, a region in Calabria strongly affected for decades by the *'Ndrangheta*, the Calabrian mafia. In operation since 2003, GOEL is challenging the *'Ndrangheta* by building a legitimate economy based on ethically run social enterprises in Calabria. These enterprises involve the recovery of local traditions and production processes that are manifest in a range of ecological products as well as in social spaces like hostels.

Coming from Calabria, herself, Anna Barbara's engagement with this community is one of familiarity, easing the tensions in what she describes as a lively but charged exchanges with her partners. She is motivated, first and fore-

most, by the bravery of their response to the *'Ndrangheta*. GOEL has made the town once controlled by the *'Ndrangheta* the center of their operations. Anna Barbara, it must be noted, takes no credit for the immensity of GOEL's very public refutation of criminality. Her work is to provide scaffolding for the fruits of their labors. Even in developing a platform like a pop-up store or a hostel, she does not position herself as a problem solver but as an interrogator, whose role is to open up possibilities, unsettle preconceptions, and then give form to the negotiated goal, e.g., a store for bioethical and locally-produced products. Not only does her work support the activities of GOEL, it also supports a model of behavior that sits in stark contrast to those whose the silence allows the *'Ndrangheta* to continue to exercise its power. There is no small irony in the fact that such resistance to the mafia often comes from the much-maligned refugees and migrants who many in Italy would prefer not to welcome. Barbara is also cognizant of the fact that the Calabrian region has seen its own population migrate way in great numbers, while political and climate refugees come in greater numbers. Where others see the wave of newcomers as a liability, Barbara and her partners at GOEL see their potential to enrich the culture of Calabria as a crossroads of the Mediterranean region, which as she notes, it once was when it was Magna Grecia.



Interestingly, Barbara started her work with GOEL by designing their showroom in central Milan (The work in Calabria would follow). The space, donated by the municipality, was a property confiscated from the *'Ndrangheta* operation in Milan, just one of the centers of power and money that fuel their operations. There was no government funding to support her work so she relied on private donations to realize the interiors, the furniture, and the lighting. She is now repeating the same process in Siderno, Calabria. She is currently designing the interior for *Ostello Locride*, a hostel housed in yet another space that was once owned by the mafia. She is also designing the headquarters for the newly created *Villaggio Goel*, a complex with a botanical center, a showroom for clothes, a Goel Bio supermarket, the Restaurant Amal, an educational center, and a small chapel. The aim is to overwhelm the negative forces that have been active in Siderno with legal enterprises that give hope and sustenance to the area's increasingly diverse population.

4. Conclusion

The question remains: what kind of "social design" do these two projects represent? While they operate outside of the kind of design-futuring that emphasizes process and visioning over immediate outcome, that prizes community-building over actual building and buildings, the Olfactorium and GOEL projects do support hopeful and hoped for futures. In both cases, the communities in question have already coalesced. Another might question the equity of their dynamics and devoted their efforts to reexamining the fundamental assumptions of each organization. Anna Barbara has, instead, chosen the role of one who listens and interprets, argues and adjusts, but ultimately takes responsibility for the material formulations that she produces.

In terms of power dynamics, the Olfactorium is conditioned by research and interviews but is not a collectively-produced environment, in the sense of full inclusion of those affected most, the residents, due to the incommensurability of expertise and communication capacities. That said, the project does share, along with other social interventions, the ambition to amplify individual agency, and to the extent possible, slow the diminishment of that agency through the stimulation of senses. The extent to which the Olfactorium strengthens the patients' sense of community is yet to be measured, but at the very least, the Sense Gymnasium invites it by virtue of welcoming and accommodating several patients in the same space. Moreover, it meets the larger standard of social design in its reduction of psychological and physical pain and suffering. In this it conforms to humanist scholar Elaine Scarry's assessment of design-writ-large. Scarry argues that things like

chairs, which relieve the weight born by our spines and legs, are “the shape of perceived-pain-wished-gone” (Scarry, 1987, p. 290). Anna Barbara’s scented spheres carry the same intent by eliciting emotions and in some cases memories.

In the case of her work with GOEL, Anna Barbara has designed a space of support for the community’s work in reclaiming agency from the domination of a criminal organization. The fact that Barbara is also Calabrian helps neutralize the balance of power between herself and GOEL. Here, power is a fluid energy generated in their interactions. That energy takes multiple forms: from the social bonds fortified in Calabria, to the built environments that Barbara designs, to the products and services they display which are created by the constituent members of GOEL.

Where some design researchers decry “the position of ‘role-giving’ [as] authoritative and limiting for the true involvement of all the actors in such processes (Akimenki, Kurre), it is unclear whether a social enterprise of scale like GOEL could be effective without the assignment of roles. The same could be said for working with the Alzheimer’s community, which is a composite of authorities: doctors, nurses, staff, patients, families, and designers. Ultimately, one can argue that Anna Barbara’s work is part of a more traditional yet progressive lineage flowing from Henry Dreyfuss and others who deal with the body’s comfort and ability-to-be-social. She, however, expands that emphasis on comfort exponentially by addressing the socio-psychological security of the marginalized, be they patients with dementia or people living in the shadow of the *‘Ndrangheta*.

This is a designer engaged in the social realm of the disenfranchised. She does not attempt to directly mediate the hierarchies that label them as disenfranchised. Rather, her approach is indirect. She generates (negotiated) works of design to *begin* the remediation and social repair that others perform with conversations. In this sense she shares Swedish designer and writer Pelle Ehn’s belief that, “Design artifacts should not primarily be seen as means for creating true ‘pictures of reality’, but as means to help users and the designers to discuss and experience current situations and envision future ones” (Pelle, 1992). Eschewing the dematerialized realm of post-its and schematic planning of other (equally valuable) social design paradigms, Barbara’s practice, in Pelle’s words, conducts “design research through design.”

5. Coda

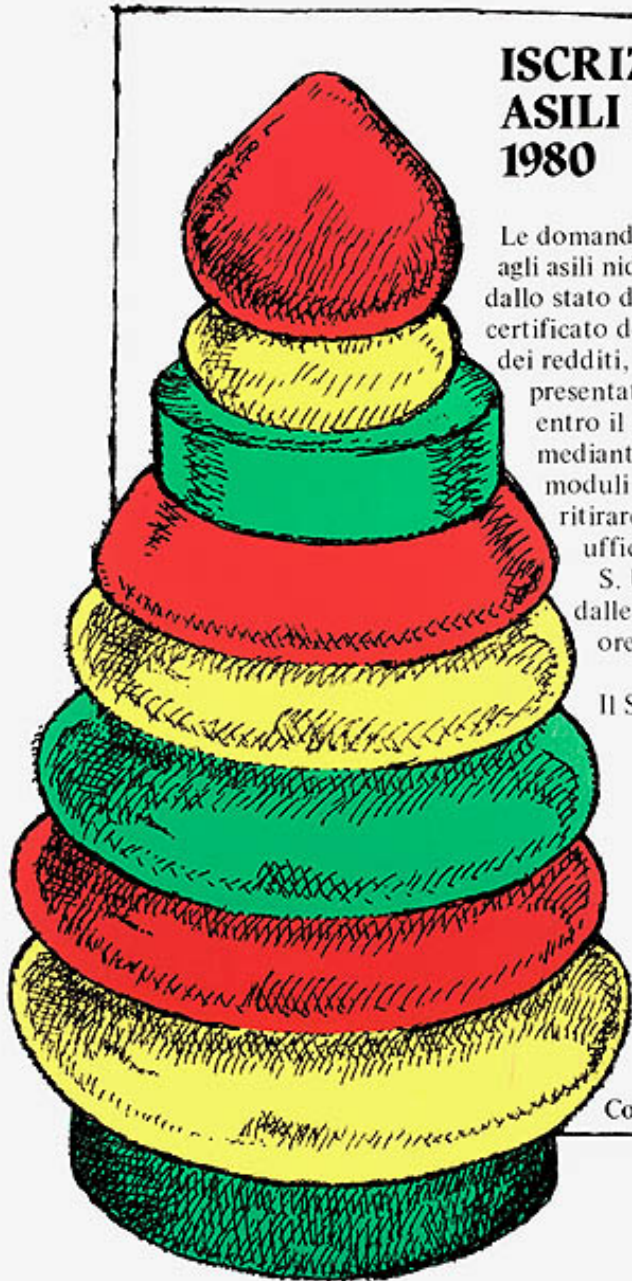
Finally, I would argue that a linear approach to the history of social design (or any history, for that matter) is too inflexible. It doesn't account for work like Barbara's that is a meld of different approaches from the participatory to the authorial.

REFERENCES

- AKIMENKO, D. & KUURE, E. (2017). Narrative Identities in Participatory Art and Design Cases. *Nordes 2017: DESIGN+POWER. 7th Nordic Design Research Conference*.
- BODKER, S. (2010). A short review to the past and present of participatory design. *Scandinavian Journal of Information Systems, Iris Assoc*, 22(1). http://iris.cs.aau.dk/tl_files/volumes/Volume22/no1/SIEditorial.pdf.
- EHN, P. (1992). Setting the Stage for Design as Action - artifacts for participatory design in theory and practice. *Nordisk Arkitekturforskning*, (4), 49-59.
- DILNOT, C. (1993). The Gift. *Design Issues*, 9(2), 51-63.
- LASH, S. & PICON, A. (2009). Agency in Architecture: How to be Critical? *Footprint*, (4), 7-19.
- KESTER, G. (1995). Aesthetic Evangelists: Conversion and Empowerment in Contemporary Community Art. *Afterimage*, 22(5), 5-11.
- MANZINI, E. (2015). *Design When Everybody Designs*. MIT Press.
- MORI, E. (2019, May 21). The Italian Computer: Olivetti's ELEA 9003 Was a Study in Elegant, Ergonomic Design. *IEE Spectrum*. <https://spectrum.ieee.org/tech-history/silicon-revolution/the-italian-computer-olivettis-elea-9003-was-a-study-in-elegant-ergonomic-design>.
- PAPANEK, V. (1984). *Design for the Real World*. Academy Chicago Publishers.
- SCARRY, E. (1987). *The Body in Pain: The Making and Unmaking of the World*. Oxford University Press.
- YELAVICH, S. (2019). *Thinking Design through Literature*. Routledge.

NOTES

- ¹ "Dissensus" was first theorized within the political philosophy of figures such as Chantal Mouffe and Jacques Rancière, who saw a threat to true democracy by forced and enforced communality.
- ² A witty response to this form of self-consciousness and self-effacement can be seen in "Welcome to Seraing", a narrative project, led by Nik Baerten and Virginia Tassinari, in which the designer is cast as a foolish white knight who blunders into social situations. (Yelavich, 2019, p. 113).
- ³ Since there have been many articles by and about the work of Tassinari and Meroni, I will not deal with their considerable achievements here. I have chosen to write about Barbara as little or nothing has been said of hers.



ISCRIZIONE ASILI NIDO 1980

Le domande di ammissione agli asili nido, corredate dallo stato di famiglia e dal certificato della denuncia dei redditi, vanno presentate al Sindaco entro il 30 giugno, mediante gli appositi moduli che si possono ritirare presso gli uffici di via S. Ubaldo, 13 dalle ore 8 alle ore 14.

Il Sindaco

Comune di Pesaro

Stampa grafica e grafica in aderenza con la cura dell'ufficio stampa Comune di Pesaro

Massimo Dolcini, *Iscrizione Asili Nido*, poster, Comune di Pesaro, 1980 (courtesy of AIAP CDGP).

Ricerca

Giancarlo De Carlo e l'architettura della partecipazione

SARA MARINI

Università Iuav di Venezia

Orcid ID 0000-0002-6777-6650

Nel 1972, il Royal Australian Institute of Architects pubblica An Architecture of Participation di Giancarlo De Carlo. In questo saggio, l'architetto italiano si sofferma sul significato e sulle implicazioni della partecipazione, un tema che ha discusso in molti dei suoi scritti e vissuto concretamente attraverso i suoi disegni e progetti. Oggi, con l'emergere di un rinnovato interesse per il pubblico dell'architettura, il saggio e il lavoro di De Carlo sono ancora utili per sviluppare un'idea dinamica e interpretativa del progetto e per riflettere sulle possibili nuove traiettorie dell'architettura basate sul dialogo con gli utenti.

PAROLE CHIAVE

Giancarlo De Carlo

Architettura

Partecipazione

Dialogo

Utenza

1. Introduzione

Giancarlo De Carlo attraversa la scena italiana e internazionale — dal secondo dopoguerra agli albori nel nuovo Millennio — progettando tanto, realizzando molto, scrivendo dei propri dubbi e delle proprie ossessioni, disegnando un'idea militante di architettura incisa nel solco dell'anarchia¹. La partecipazione per questo architetto coincide con una revisione critica del progetto e del ruolo di chi lo articola, con un invito a contaminarsi con il luogo: il palinsesto è tutto, compresi gli utenti.

L'impalcato teorico di De Carlo è sintetizzato, nello spazio di questo testo, in cinque appunti: "il mestiere dell'architetto", "architetture caso per caso", "architettura e urbanistica", "scrivere la partecipazione" e "il Villaggio Matteotti". Gli stessi appunti sono qui costruiti rimandando a progetti, mostre e libri e ad alcune tracce del saggio *L'architettura della partecipazione*², sempre dello stesso autore, per evidenziarli come capisaldi utili in questo tempo³.

Il pensiero di De Carlo, incardinato sulla collaborazione tra il progettista e *il pubblico dell'architettura*, dà corpo a molteplici smottamenti e riconfigurazioni disciplinari: si tratta di un'eredità che attende ancora oggi il moltiplicarsi delle sue possibili applicazioni.



Fig. 1 — Giancarlo De Carlo, sede centrale dell'Università, Urbino, foto di Fabio Mantovani, 2018.

1. Il mestiere dell'architetto

L'opera di De Carlo insiste su una continua rimessa in gioco del mestiere dell'architetto: serve ragionare criticamente sul ruolo evitando luoghi comuni. L'architettura è, per quest'autore, un'attività di tipo eteronomo, di carattere concettuale e metodologico ma anche visceralmente dipendente dai contesti culturali, sociali, economici, geografici, spaziali, figurativi. Questa posizione sottintende un rapporto con il mondo, un'attitudine a leggerlo e a capirlo che diventa metodo di lavoro, lo testimoniano, ad esempio, la mostra *Architettura spontanea*, curata con Giuseppe Samonà (ed altri) e allestita in occasione della IX Triennale di Milano nel 1951, che propone la possibilità di imparare dalla realtà, e i tre filmati presentati alla X Triennale (1954) che ridicolizzano alcune rigide posizioni del Movimento Moderno che se applicate come regole impediscono di *saper vedere la città* e di progettarla come organismo senziente.

La mostra dell'urbanistica, organizzata da Quaroni, Giancarlo De Carlo e Carlo Doglio, assume tonalità decisamente provocatorie: i tre cortometraggi lì presentati — specie *Una lezione urbanistica*, al cui progetto collabora Elio Vittorini e che ha come protagonista Giancarlo Cobelli — rivolgono un severo e caustico monito agli urbanisti. (Tafuri 1986, p. 53)

Due libri di De Carlo, *Nelle città del mondo* (1995) e *Viaggi in Grecia* (2010)⁴, evidenziano quanto il mestiere dell'architetto si costruisca sulla conoscenza e sull'attraversamento delle città e dei suoi *mari*.

L'osservazione della realtà articola ed estende il progetto in tre fasi.

Un'operazione di architettura passa per tre momenti: la definizione del problema, l'elaborazione della soluzione, la valutazione dei risultati. La sequenza dei tre momenti è irreversibile e alla fine del percorso l'operazione è considerata conclusa. Ciascun momento è staccato dagli altri: influisce casualmente sul momento successivo e non esercita retroazioni sul momento precedente. Solo il momento centrale è davvero rilevante. Il primo serve a raccogliere prove che giustifichino il secondo; il terzo è praticamente inesistente. (De Carlo 2013, p. 68)

De Carlo prima evidenzia come i tre tempi sono praticati e poi insiste su come devono essere intesi affinché il progetto non si adoperi per produrre semplicemente un nuovo oggetto ma si strutturi come processo inclusivo e tentativo.

Il momento della definizione del problema è parte del progetto nel senso che gli obiettivi dell'operazione e le risorse che all'operazione sono destinate diventano

argomento di discussione con i futuri utenti. [...] Il momento dell'elaborazione della soluzione non tende più a un prodotto unico e finito, ma a una sequenza di ipotesi che continuano ad affinarsi passando attraverso le critiche e i contributi creativi degli utenti. [...] La verifica dei risultati è riferita al modo in cui il prodotto è utilizzato e il giudizio è più o meno positivo a seconda che le esigenze degli utenti siano più o meno soddisfatte. [...] (Perciò la struttura dell'opera deve essere congegnata in modo da consentire continui adattamenti e sempre nuove trasformazioni, che possano sostanziarsi col progetto come veri e propri prolungamenti del progetto). (De Carlo 2013, pp. 70-71)



Fig. 2 — Giancarlo De Carlo, Ca' Romanino, Urbino, foto di Fabio Mantovani, 2018.

Le affermazioni di De Carlo coincidono con la sua pratica: con il modo in cui verifica le proprie opere e il loro destino. L'autore, infatti, torna spesso a visitare le proprie costruzioni quando queste sono abitate per capire errori e conquiste, le sue osservazioni non restano private ma sono scritte e pubblicate in saggi: diventano pubbliche considerazioni sul proprio mestiere. Va chiarito, visto che spesso è stato frainteso, che l'estensione del progetto che De Carlo propone non implica una rinuncia agli strumenti "classici" dell'architetto, questi sono sottintesi: serve dilatarli, estenderli, ampliarli per affermare l'afflato etico e sociale dell'architettura.

2. Architetture caso per caso

Se il progettista legge e ascolta i territori e chi li abita, le sue risposte non possono che essere architetture *caso per caso*. La casa per il filosofo Livio

Sichirolo (Ca' Romanino), realizzata negli anni sessanta del Novecento nella campagna urbinata, si conforma sul luogo trovato mettendo a sistema una cantina, una vigna e un prato. La nuova costruzione convive con le tracce esistenti facendole proprie, presenta una sequenza di spazi non replicabile in altri contesti, si afferma come una *vera geografia*.

Francesco Karrer: Ma a tuo modo di vedere, è possibile ridisegnare una logica dell'intervento urbanistico in rapporto allo scenario, così contrastato, che hai delineato?

Giancarlo De Carlo: Credo di sì. Credo che la disegnerei ma lo farei caso per caso. In altre parole ridisegnerei una vera geografia. Se no non sarei in grado di farlo e questo non solo perché credo che ogni città sia un caso per caso per conto suo, ma anche — debbo confessarlo — perché voglio che sia proprio così, contro le numerose tendenze che vogliono proprio il contrario.⁵

Le diverse opere realizzate da De Carlo disegnano una ricerca difficilmente attribuibile ad un unico autore, l'autorialità è interpretata come disponibilità di ascolto di luoghi, situazioni e società differenti nel tempo e nello spazio. Il progetto dei Collegi universitari di Urbino (1962-1965 e 1973-1983), eroicamente moderno e rinascimentale al contempo, è ad esempio imparagonabile al brano di villaggio realizzato nell'isola di Mazzorbo (1979-1997), nella laguna di Venezia, dove spazi, figure e colori della tradizione sono aggiornati mettendo in cortocircuito malinconia e tensione progressista. Non solo palinsesti differenti chiedono altrettante diversificate revisioni, ma anche la distanza temporale impone ripensamenti e continue nuove direzioni del progetto. De Carlo firma due Piani Regolatori Generali per la città di Urbino, uno nel 1964 e l'altro nel 1994, il primo è dedicato al recupero del centro storico e alla costruzione di nuove forme di modernità fuori e dentro il cuore della cittadina marchigiana, il secondo è teso a curare e ad innervare di nuove energie le tracce del territorio. Questo cambio di rotta è definito dall'autore come necessità di *girare il cannocchiale* (De Carlo 1991): se negli anni sessanta del Novecento è doveroso lavorare dentro le trame urbane e da "dentro" traguardare il paesaggio, negli anni novanta un altro soggetto diventa centrale oltre l'architettura: urge salvare la terra. Il secondo piano mette in regime di parco il 38% del territorio comunale, investe su poche nuove cubature tese ad aggiornare il modello dell'architettura della campagna, agisce con le figure del paesaggio a ricucire sistemi ambientali. Entrambi i piani ragionano sul futuro: nel primo il progetto cerca di intercettare il tempo a venire incardinandolo nei valori della città, nel secondo le proiezioni sono a lungo termine perché dilatate dalle dimensioni temporali necessarie per trasformare il territorio.



Fig. 3 — Giancarlo De Carlo, dal Collegio del Colle guardando il paesaggio, Urbino, foto di Fabio Mantovani, 2018.

3. Architettura e urbanistica

Nel lavoro di De Carlo il confine tra “architettura e urbanistica” è flebile: entrambe le discipline si occupano della definizione dello spazio fisico. Su questa corrispondenza è impostato ad esempio l’ILAUD (International Laboratory of Architecture and Urban Design): luogo di dibattito e sperimentazione del progetto fondato nel 1973 sui principi del Team X e diretto dallo stesso autore fino al 2003.

Perché Architettura e Urbanistica? Perché esiste una tendenza a separare i due termini del binomio, seguendo il principio che la differenza di scala implica una differenza di concetto. L’ILAUD sostiene invece che architettura e urbanistica sono parti dello stesso problema — l’organizzazione e la forma dello spazio fisico — e che la loro interdipendenza è tale che nessuna azione può essere concepita in ognuna delle due parti senza la coscienza della sua reciprocità con l’altra.⁶

Il laboratorio è una vera e propria scuola, trasversale alle Accademie, che forma diverse generazioni di progettisti. Questi allievi travasano nelle proprie architetture, costruite in diversi Paesi del pianeta, una cultura fino ad allora in larga parte latente. Il nesso tra la scala urbanistica e quella architettonica è evidente anche, di nuovo, nel Primo Piano Regolatore di Urbino: le mappe sono diagrammi di sviluppo e organizzazione della città commentate da proposte di nuove conformazioni dello spazio tridimensionale che cercano di tra-

durre le tensioni, le direzioni trovate e costruite. Il futuro è impostato sulla mappa “Descrizione visiva della città”, i cui codici rimandano apertamente al lavoro di Kevin Lynch: i segni sono desunti dalle presenze che attraversano la città. Si tratta di un nuovo illuminismo, non di stampo meramente matematico ma dalle radici umanistiche, che De Carlo trae dal Rinascimento di Urbino e in particolare dalle sue architetture conformate da una profonda tolleranza dell'imperfezione e dall'effettiva considerazione, non solo astratta, dei corpi.



Fig. 4 — Giancarlo De Carlo, Collegio l'Aquilone, Urbino, foto di Fabio Mantovani, 2018.

4. Scrivere la partecipazione

De Carlo vuole “scrivere la partecipazione” nell'armamentario architettonico proprio a partire dalle presenze che attraversano concretamente lo spazio.

Se apriamo una rivista di architettura, di qualsiasi paese, per documentarci su quanto è stato costruito in qualsiasi paese, ci imbattiamo nella rappresentazione di una serie di edifici che sono stati fotografati e pubblicati senza gente. [...] Qualche volta si arriva a dire chi è il cliente e quali erano le sue esigenze economiche, tecniche o estetiche; ma quasi mai si dice come il destinatario usa o potrà usare l'edificio che gli è stato destinato: se corrisponde bene, mediocrementemente o male ai suoi bisogni. Il giudizio sull'opera è sempre del tutto indipendente dal giudizio sull'uso che se ne fa. L'opera è considerata buona, mediocre o cattiva in rapporto ad altri valori, che generalmente sono valori figurativi. (De Carlo 2013, p. 39)

Queste parole riecheggiano e diventano pienamente manifeste sulla scena internazionale solo nel 2016, a distanza di più di quarant'anni, in occasione della Mostra Internazionale di Architettura di Venezia curata da Alejandro Aravena e intitolata *Reporting from the front*. Nell'esposizione finalmente appaiono gli utenti, le persone non sono più una fastidiosa presenza, anzi in alcuni casi sono capaci, se solidali, di dare corpo ad immense città effimere. In realtà già prima della mostra veneziana la crisi economica del 2008 aveva aperto il sipario a situazioni in cui la società è entrata in scena: perché si è fatta carico della manutenzione o del recupero di spazi abbandonati. Va precisato che spesso i temi presentati in Biennale sono accolti come mera attualità e che *l'architettura con la gente* resta tutt'oggi una via minoritaria. De Carlo afferma anche nei suoi schizzi, dal tratto non compiaciuto ma operativo, che il senso di un luogo va capito inseguendo i movimenti di piccoli trattini neri, traduzione grafica di quel grande numero di persone al quale l'autore cerca di dare risposte. Si tratta di risposte spesso offerte, a volte anche imposte. Ad esempio, quando De Carlo è chiamato a costruire altri tre nuclei dove già sorge il Collegio del Colle a Urbino, visita questo primo insediamento e rileva che le camere disegnate per gli studenti hanno dimensioni capaci di accogliere piccoli gruppi che riunendosi in questi spazi "privati" lasciano deserti i luoghi pensati per la riunione e la discussione collettiva, decide così che la dimensione delle nuove camere sarà inferiore per contrastare questa disgregazione sociale. L'articolazione dei nuovi collegi sui luoghi della condivisione è oggi, forse più di allora, efficace e palese quanto il progetto possa influire sui comportamenti del singolo e sulla sua libertà di costruire aggregazioni a configurazione variabile. Proprio l'incidenza dell'architettura sui modi di vivere, articolata attraverso mere schematizzazioni, è alla base delle argomentazioni critiche di De Carlo verso il Movimento Moderno. L'associazione tra il funzionamento della città e quello della fabbrica — che porta ad una compartimentazione della prima —, la funzione intesa come soggetto discriminate e uniformante lo spazio, la chiarezza come strumento di spogliazione dei luoghi, la specializzazione del mestiere dell'architetto che precipita nell'incapacità di controllare i "perché" oltre ai "come" sono alcuni dei fondamenti del pensiero di De Carlo che lo portano ad inneggiare ai contro-eroi. L'autore associa l'architetto ad un demolitore di luoghi comuni e ad un umanista capace di percorrere strade controcorrente.

Debbo dire allora che io non sono contro l'idea che un'attività debba essere delimitata in un campo il più possibile ristretto e specifico per essere esplorata e sperimentata con la massima intensità; che non ho alcuna indulgenza verso le visioni "universali" che sempre si rivelano — specialmente nell'architettura

verbose e superficiali. Al contrario credo che una attività come la nostra (allo stesso modo di molte altre attività intellettuali e manuali) richieda un impegno esclusivo e continuo che dura tutta la vita. [...] Sono però contro la specializzazione quando diventa una condizione di segregazione mentale e quando oscura le facoltà critiche di chi opera. In altre parole: quando recide le relazioni che intercorrono tra il proprio campo di attività e il mondo esterno, portando a coincidere lo scopo del lavoro col lavoro stesso. (De Carlo 2013, pp. 52-53)

Queste affermazioni *contro* sono affiancate nell'opera di quest'architetto da azioni e proposte costruttive e organiche. Nel 1968 De Carlo pubblica *La piramide rovesciata*, libro dedicato alla codifica delle rivolte universitarie in corso negli Atenei italiani, ed entra a far parte, nello stesso anno, della giunta della XIV Triennale di Milano, invitando tra gli altri Aldo van Eyck, gli Smithson, Hugh Hardy, gli Archigram, Saul Bass, György Képes, Georges Candilis, Shadrach Woods. La mostra, occupata e distrutta da un gruppo di manifestanti il giorno dell'inaugurazione, affronta il tema del *Grande numero* (Nicolin 2011). L'esposizione cancellata sembra all'oggi un vuoto importante nel dibattito nazionale e internazionale, sembra un capitolo che avrebbe permesso di rinsaldare prima l'alleanza tra architettura e società. De Carlo non attacca l'ordine, la chiarezza e la specializzazione a favore del progetto di un disordine ma cerca gli strumenti affinché l'organizzazione dello spazio non sia impositivo.

La terza osservazione è per segnalare che il disordine, a differenza dell'ordine, non si progetta. Chi ha tentato di farlo, ha progettato un disordinato ordine, cioè ancora un ordine. Infatti la vera questione non è quella di riprodurre gli aspetti esteriori del disordine, ma di stabilire le condizioni in cui il disordine possa liberamente manifestarsi. (De Carlo 2013, p. 74)

Sempre alla ricerca di modalità di scrittura della partecipazione nell'armamentario architettonico nel 1970 De Carlo partecipa all'Expo di Osaka, dedicata all'apoteosi del movimento metabolista giapponese, con *Participation City*, installazione in cui il controllo delle città future è interattivo (Koolhaas & Obrist, 2011, p. 519).

5. Il Villaggio Matteotti

Tra tutte le esperienze di quest'autore forse la costruzione del nuovo Villaggio Matteotti a Terni (1969-1975) resta, sia per le controverse vicende che portano alla definizione del progetto, sia come formalizzazione spaziale, la più chiara esemplificazione dell'idea di architettura della partecipazione di quest'autore.



Fig. 5 — Giancarlo De Carlo, Villaggio Matteotti, Terni, foto di Fabio Mantovani, 2013.

Dopo il 1968, una parola d'ordine circolava per tutto l'Occidente: partecipare. [...] Le Corbusier mandava Chombart de Lauwe [sociologo] a fare indagini prima di progettare: è avvenuto per la Ville Radieuse e soprattutto per Pessac. (De Masi 2005, p. 66)

La partecipazione, come anche De Carlo sottolinea, è argomento comune negli anni Settanta⁷, permea tutti gli strati della cultura, le proteste del tempo sollevano la necessità di costruire dibattiti a tutti i livelli. L'architettura è particolarmente in dialogo con la sociologia, l'architetto articola il processo di partecipazione per il progetto del Villaggio Matteotti con il sociologo Domenico De Masi. Le testimonianze in merito a quest'esperienza non sono proprio coincidenti: le dichiarazioni delle diverse persone coinvolte, le cronache del tempo e le interpretazioni successive restituiscono un quadro difforme, ma forse non potrebbe essere diversamente in una vicenda così complessa e sperimentale. I responsabili delle acciaierie di Terni, su suggerimento di De Masi e di Cesare De Seta, consulente della ditta, incaricano l'architetto di progettare, con processo partecipativo, e di realizzare un nuovo insediamen-

to per operai e impiegati nel sito su cui esiste già il vecchio Villaggio Matteotti e di cui si prevede l'abbattimento, data la sua bassa densità e l'impianto agricolo. De Carlo si presenta al primo incontro con una lista di sei punti, nei quali l'anima del progetto è fissata in base alle idee di *low level high density*⁸, iniziano così i primi incontri con i futuri abitanti del nuovo insediamento che non danno risultati utili.

Chiedere a persone prive di esperienza che tipo di casa e di quartiere desiderano significa ottenere risposte scontate: vale a dire la casa del medico condotto di Terni, ossia un'abitazione come quella di un operaio, però un po' più grande, con più piastrelle, con qualche gadget in più. (De Masi 2005, p. 67)

Prende così corpo l'idea di costruire una mostra, allestita in una piccola galleria presente in città e dedicata a sette casi architettonici internazionali paragonabili a quello che si stava discutendo, al fine di nutrire l'immaginario e di raccontare le opportunità dell'architettura. Il processo partecipativo inizia così a dare risultati: sul tavolo delle discussioni c'è lo spazio, le sue possibili articolazioni, le sue logiche. De Carlo definisce quarantacinque diversi tipi formali di alloggio e ulteriori diversificazioni per permettere la personalizzazione degli appartamenti. Fa proprio il desiderio di un pezzo di terra dei futuri abitanti traducendolo in terrazze o meglio in veri e propri giardini in quota per ogni unità familiare — elementi di forte articolazione dei volumi e oggi ancora presenze di assoluta qualità — e così procede con altre scelte che caratterizzano il dibattito del processo partecipativo e il progetto. Il risultato è un'architettura che somma la traduzione di alcuni desideri in spazi e scelte personali dell'architetto, quali ad esempio la logica dell'impianto o i dispositivi tipici del tempo — come la diagonale dei servizi. L'estesa struttura e le sue singole unità abitative sono presentate agli operai in una seconda mostra per guidare il passaggio dalle parole e dagli schizzi, prodotti durante il processo partecipativo, ai disegni tecnici e le maquette che definiscono lo spazio che poi sarà abitato. Inizia la realizzazione del progetto che viene ad un certo punto interrotta: solo un quarto dell'esteso impianto è costruito, a causa delle polemiche volte a salvare il vecchio insediamento. De Carlo trent'anni dopo la parziale realizzazione del progetto afferma, durante un'intervista⁹, di non esserne rammaricato, sostenendo che a volte anche le opere incompiute trovano un senso e che quello stesso significato risiede, nel caso del Villaggio Matteotti, nel rapporto intenso tra lo spazio fisico e chi lo abita. Questo quinto e ultimo appunto sulla sua opera rimarca quanto serva progettare strumenti di coinvolgimento per rendere effettiva la partecipazione degli utenti al disegno di uno spazio: le

due mostre allestite hanno permesso agli operai di Terni di immaginare e di capire la propria *casa*. De Carlo chiude, infatti, il suo saggio *L'architettura della partecipazione* affermando che l'architettura sarà difesa dalla gente se "sarà sempre meno la rappresentazione di chi la progetta e sempre più la rappresentazione di chi la usa" (De Carlo 2013, p. 78).

6. Il corpo dell'architettura

Nei cinque punti attraversati il centro dei ragionamenti dell'autore è l'utente, ovvero il corpo di chi vive lo spazio e i suoi desideri. De Carlo insiste a demolire i confini disciplinari in particolare tra architettura e urbanistica affermando un'idea di progetto aderente al termine "design": insistendo sulla necessità di plasmare materia e tempo intorno al corpo. De Carlo progettata per la società e non per costruire la scena vuota, evita di applicare modelli predefiniti sia che si occupi di un piano per una città, di un'architettura o del progetto di un oggetto, nei suoi testi sostituisce alla parola "funzione" il lemma "uso". In occasione del primo PRG che firma per la città di Urbino o nel configurare Ca' Romanino disegna tutto, dalle strade ai lampioni, dal volume architettonico ai tavoli, come altri autori della sua generazione hanno fatto, ma accogliendo il punto di vista di chi usa gli oggetti, abita lo spazio, attraversa il territorio. L'architettura della partecipazione è quindi un viaggio che si attua con gli occhi di chi vuole rispondere alle necessità e ai desideri non della massa ma delle singole persone che danno corpo al grande numero della società.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- ARAVENA, A. (a cura di) (2016). *Reporting from the Front. Biennale Architettura 2016*. Marsilio.
- BUNCUGA, F. (2000). *Conversazioni con Giancarlo De Carlo. Architettura e libertà*. Elèuthera.
- CACCIARI, M. (2005). Un architetto per Venezia. In M. Guccione & A. Vittorini (a cura di), *Giancarlo De Carlo. Le ragioni dell'architettura*. Electa-Darc.
- DALISI, R. (1972). La partecipazione creativa è possibile. *Casabella*, (368/369), 93-94.
- DALISI, R. (1972). Tecnica povera, partecipazione, creatività, *Casabella*, (371), 40-41.
- DE CARLO, G. (1968). *La piramide rovesciata*. De Donato.
- DE CARLO, G. (1970). Il pubblico dell'architettura. *Parametro*, (5), 10-15.
- DE CARLO, G. (1972). *An Architecture of Participation*. Royal Australian Institute of Architects.
- DE CARLO, G. (1991). È tempo di girare il cannocchiale. *Spazio e società*, (54), 4-6.
- DE CARLO, G. (1992). *Gli spiriti dell'architettura*. Editori Riuniti.
- DE CARLO, G. (2001). *Nelle città del mondo*. Marsilio.
- DE CARLO, G. (2002). La progettazione partecipata. In M. Sclavi (a cura di), *Avventure urbane. Progettare la città con gli abitanti* (pp. 243-246). Elèuthera.
- DE CARLO, G. (2010). *Viaggi in Grecia*. Quodlibet.
- DE CARLO, G. (2013). *L'architettura della partecipazione*. Quodlibet.
- DE MASI, D. (2005). Partecipazione e progetto. In M. Guccione & A. Vittorini (a cura di), *Giancarlo De Carlo. Le ragioni dell'architettura* (pp. 66-67). Electa-Darc.
- FRIEDMAN, Y. (1974). *Utopies réalisables*. L'Éclat.
- FRIEDMAN, Y. (1978). *L'architecture de survie. Une philosophie de la pauvreté*. L'Éclat.
- INGERSOLL, R. & TARTARI, C. (2005). *Architecture without People*. Lotus, (124), 94-104.
- KOOLHAAS, R. & OBRIST, H. (2011). *Project Japan. Metabolism Talks*. Taschen.
- LEHRMAN, J. (1966). Housing: low level-high density. *Architectural Design*, 36(2), 80-85.
- NICOLIN, P. (2011). *Castelli di carte. La XIV Triennale di Milano, 1968*. Quodlibet.
- RICHARDS, J., BLAKE, P. & DE CARLO, G. (1973). *L'architettura degli anni Settanta*. Il Saggiatore.
- SICHIROLLO, L. (1972). Una realtà separata? *Politica, urbanistica, partecipazione*. Vallecchi.
- TAFURI, M. (1986). *Storia dell'architettura italiana 1944-1985*. Einaudi.

NOTE

- ¹ De Carlo precisa in un'intervista di Buncuga (2000) di non definirsi un anarchico ma di essere arrivato all'anarchismo per rifiuto di posizioni settarie e cercando un pensiero aperto ai problemi del presente.
- ² Il saggio viene edito in lingua inglese nel 1972 dal Royal Australian Institute of Architects di Victoria a seguito di una conferenza di De Carlo presso l'Università australiana, è poi pubblicato in italiano nella raccolta: Jim M. Richards, Peter Blake, Giancarlo De Carlo, *L'architettura degli anni Settanta* nel 1973. De Carlo affronta in diversi scritti il tema della partecipazione in architettura sia rimandando ad alcune sue esperienze progettuali che cercando di tracciarne gli assunti e gli strumenti di applicazione. Cfr. De Carlo, *Il pubblico dell'architettura* (1970) e De Carlo, *L'architetto e il potere*, in Id. (1992), pp. 191-197.
- ³ Questo testo riprende alcuni passaggi della mia introduzione al volume Giancarlo De Carlo, *L'architettura della partecipazione*, edito da Quodlibet nel 2013. Il libro raccoglie, oltre al saggio che ne sancisce il titolo, gli articoli sempre di Giancarlo De Carlo: *Progettazione e partecipazione. Il caso Rimini* (1976) e *Il Villaggio Matteotti a Terni* (1981).
- ⁴ Il libro era pronto per essere stampato quando De Carlo scompare, è stato poi edito nel 2010 da Quodlibet.
- ⁵ De Carlo, G. (1988). *Paesaggio con figure* (intervista di F. Karrer). In Id. (1992), pp. 31-32.
- ⁶ Dal Manifesto programmatico dell'ILAUD.
- ⁷ Si vedano a questo proposito i testi e le sperimentazioni progettuali di Riccardo Dalisi e Yona Friedman.
- ⁸ Hermann Schlimme, nel suo testo *Il "Nuovo Villaggio Matteotti" a Terni di Giancarlo De Carlo. Partecipazione fallita e capolavoro di architettura conservato* presso la Bibliotheca Hertziana di Roma ricorda quanto De Carlo fosse interessato all'articolo di Lehman (1996), *Housing: low level-high density*.
- ⁹ Video *Giancarlo De Carlo, Carlo Aymonino, Aldo Rossi, Vittorio Gregotti. Tre grandi progetti. Quattro grandi architetti. 30 anni dopo*, a cura di Massimo Casavola, regia di Odino Artioli, Rai Sat Art in collaborazione con Università degli Studi "La Sapienza" di Roma.

Environment and Emancipation through Design

Avant-garde Intervention and Experiments with Social Design in Denmark around 1970

HANS-CHRISTIAN JENSEN

University of Southern Denmark
Orcid ID 0000-0002-4687-4307

ANDERS V. MUNCH

University of Southern Denmark
Orcid ID 0000-0003-1697-0645

Following the students revolt in Paris in 1968 the role of design was also fundamentally questioned by its younger practitioners in Denmark.

The designer and architect duo Susanne Ussing (1940–1998) and Carsten Hoff (1934–) was particularly inventive and adventurous in trying out and devising new avenues of practice and engagement aiming at a total reform of social life through redesign of the build environment. Their radical experiments drew much attention and were considered as pointing to the future by contemporary design critics. The activities encompassed exhibitions, teaching and experimental buildings. Most notably they arranged provocative multi-sensory exhibitions in established museums, set up teaching facilities outside the academy and did a three-month building experiment using cheap and accessible materials like scaffolding, reinforced plastic tarpaulin and cardboard. In the discourse accompanying the activities of the duo themes of objects and buildings as catalysts of emancipation and empowerment of people predominate.

PAROLE CHIAVE

Environment
Emancipation
Empowerment
Avant-garde Practice
Experiment

Can we as designers create more rich milieus, where the human being is not manipulated on our conditions? Environments that are not the expression of the architect's personal aesthetic intentions. (Ussing & Hoff, 1969, p. 28)

1. Introduction

In his bilingual publication *Dansk Design/Danish Design* from 1975, design critic Henrik Sten Møller was apparently equally interested in playing the part of both design historian and design visionary. The first and shortest part of the book was devoted to biographical chapters on the key designers of the preceding four decades that most of Danish design history is still pre-occupied with today, such as Poul Henningsen, Arne Jacobsen, Finn Juhl and

Hans J. Wegner. In the second and longer part, he discussed about a dozen contemporary designers who were not only key figures of the time but in his opinion were also looking to the future. Being a visionary is a risky business and, today, Henrik Sten Møller also comes across as a much better historian. The majority of the designers he discussed are long forgotten or only given short mentions now and then. This goes for the designer and architect duo Susanne Ussing and Carsten Hoff as well, to whom Henrik Sten Møller devotes no less than 14 full pages. At the time, this elevated status was an obvious choice. The duo had been extremely active and very versatile for a period of six to eight years with several projects that were extraordinary and ground breaking in a Danish context. They had held several exhibitions, submitted projects for competitions, taught at the Royal Academy's School of Architecture, published and edited many texts and volumes and not least — they had carried out two large-scale construction experiments that were demanding in terms of both providing the funding and the realisation that also encompassed thorough documentation. During all of this, they pursued a self-aware avant-garde approach and sought to dispel established ways of thinking and acting in the material and built environment by embracing new ideas, practices and especially new highly industrial materials such as foam and plastic. The heyday of the duo seems to have peaked simultaneously with the tribute Henrik Sten Møller paid them in 1975. Susanne Ussing began pursuing projects that were more within the field of fine art than design or architecture and did so until her death in 1998. Carsten Hoff continued practicing architecture and has completed a number of villas, a couple of council estates and several cultural institutions since then.

Given this intensive but short-lived status as one of the key reformers of design and architecture, with relatively few projects progressing beyond the design stage and with limited impact on the practice in both fields in the long run, the duo of Ussing and Hoff do not attract attention here for a lasting and significant contribution to the built environment. Instead it is, firstly, their more time-specific contribution to developing the meaning of the concept 'environment' and the effect of this on their own work that is of interest. Secondly, we detect a line of continuity in seeking both emancipation and totality from early modernist avant-garde thinking in their discourse and practise that was generative for the way they conceived and carried their projects through, and it is this we would like to point out. Together with others of their generation, Ussing and Hoff were critical to the standardisation of the mass-production of housing and other negative results of industrialisation and modernist large-scheme planning. They re-invoked avant-garde experiments

with physical environments to investigate further aspects of the total scope of social milieu sustaining the development of free, creative and collectively engaged individuals. They installed sensorial spaces and made social interventions to make people experience alternative surroundings and empower them to make more critical choices and even create houses and intervene in the social fabric themselves. It developed into full-scale experiments with temporary camps and large-scheme planning for housing as 'open systems', where people could choose more individually or even build themselves in an overall structure.

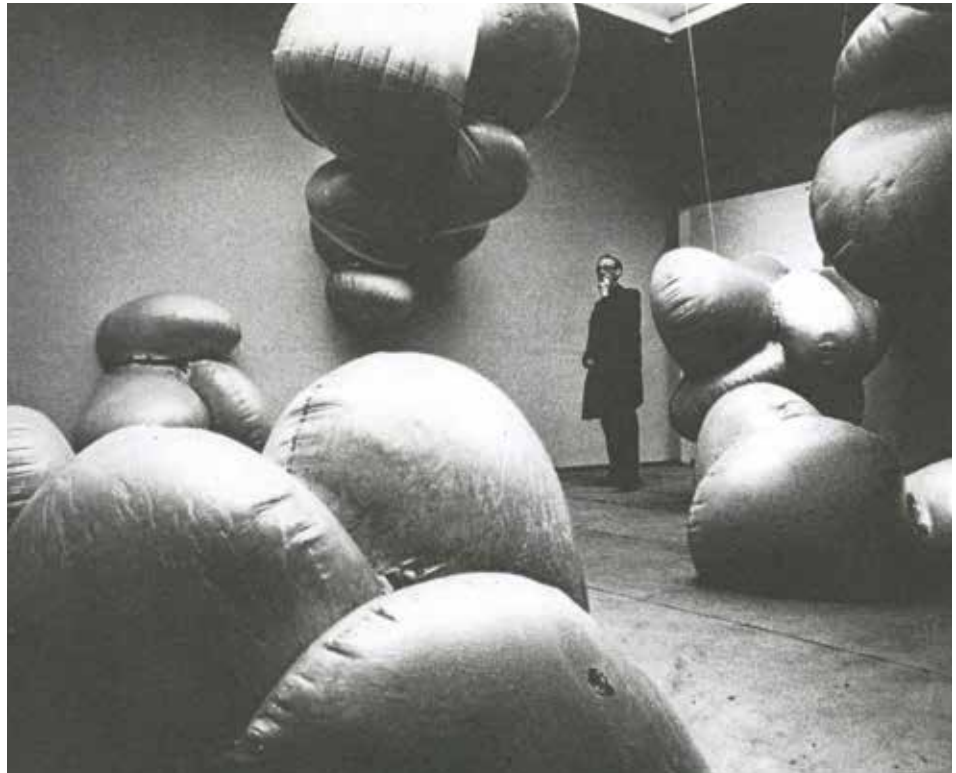


Fig. 1 — Susanne Ussing and Carsten Hoff, *Sensation Room 1*, Artists' Autumn Exhibition, Den Frie, Copenhagen 1968.

This aligns with very broad discussions on physical environment and the social milieu of the time. The Scandinavian languages don't distinguish between 'environment' and 'milieu', but has only the word 'miljø', which popped up everywhere around 1970 with a wide scope of meaning from psychology to sociology or biology, from closed living or working environments to urban spaces, biological habitats or eco-systems. The *Scandinavian Design Students' Organisation*, SDO, 1966-69 was established to engage design more directly in societal challenges, and their three summer schools all focused on the human environment/milieu. Victor Papanek was a pervasive figure in

these events and broadened the discussions with topics such as design for the disabled, for developing countries and for nature conservation. His famous book 'Design for the Real World' was published in Sweden under the Swedish title 'Miljön och Miljonerna' in 1970, a year before it appeared in English. In the Swedish version, Papanek used the word 'miljö' in the same manner as Susanne Ussing and Carsten Hoff used the Danish equivalent 'miljø'. With this as the background, we will investigate how they contributed to the discussions on human environments and emancipation, and how they developed their experiments with both spaces and people.

2. Avant-garde Experiments and Environments

The avant-garde activities of the duo Ussing and Hoff caught most attention in the wider public by the series of four *Sensation Rooms* they curated in different exhibition places from 1968 to 1970. The self-aware avant-garde spirit of the duo and a strong belief in the potential of change in the physical environment to prompt overall change in all areas and on all levels of society was preponderant. Their 'sensorial spaces' could very well be considered as a continuation of an almost two decades-long tradition of furnishing and displaying 'free spaces' in exhibition places, often collaborations between artists and furniture architects. In these 'free spaces', more or less radical breaks with conventional types of furniture and arrangement of interiors were incorporated in terms of construction, materials and aesthetics to point to the possibility of more liberated ways of inhabiting the designed and built environment attained through innovations in design. The temporary installation of sheets dipped in plaster in the workers' canteen of the Egetæpper carpet factory, Herning (DK), made by Gunnar Aagaard Andersen, part of the international concrete art movement, in 1960 highlighted the intention of intervening in people's low consciousness of their everyday surroundings, even at work, and showing how the entire room could be radically changed beyond the standard distinction between walls, floors and ceilings.

The change in denomination to *Sensation Rooms* that Ussing and Hoff undertook wasn't, however, just a simple case of discursive distinction within an established tradition. It was justified in that they sought to do away with any remotely recognisable type of furniture and interior arrangements altogether and even tried to obstruct common forms of orientation and movement in a room by furnishing the spaces with amorphous objects hanging from the ceiling. Likewise, their aim wasn't just liberation from bourgeoisie norms of sitting and relaxation but the total emancipation so that each and every one of us was free to seek their own truth within themselves. They stressed the

importance of the individual, bodily experience in an interview *Spatial alternative* from 1970 in *Mobilia*, the Danish Furniture Trade magazine. “But why should we experience our surroundings? To achieve a greater awareness, and a more real contact to life. It is not so easy for others to impose their ideas upon us when we have felt our genuine needs through our senses. We must stop being amenable to manipulation and alienation” (Ussing & Hoff, 1970, up.). They felt that our senses were dulled by civilisation and modern patterns of living, so they wanted to give the visitors a renewed basic experience of space, materials, textures and light. And people responded, about how they felt deeply influenced by the spaces, and even found them erotic or intoxicating (Schmidt, 1970, quoted below). The expansion of consciousness was one of the declared goals for all of their design experiments.

This interview was published as part of an explorative special issue on “Art and Industry”. It was edited by abovementioned artist Gunnar Aagaard Andersen and the layout was provided by Ussing and Hoff. This ‘layout’ included the addition of unexpected materials among the pages, such as an empty double-spread with a lump of hair as part of the interview. They stated, however, that this investigation of materials was part of their basic, artistic research through which they also intended to contribute to future endeavours in Danish industry. The *clouds* hanging from the ceiling in *Sensation Room 1*, as well as in the later ones, were filled with polyurethane foam, and the later rooms were cluttered with plastic foil tubes with either light gas or water. The overall idea was to explore new possibilities in modern, industrial materials and perhaps invent new kinds of *milieu-elements* for industrial production. They had access to the production machines at the Ureform foam factory, in line with Aagaard Andersen’s earlier collaborations, which led to his *Foam Chair* from 1964. These experiments led also to the engagement of Ussing and Hoff to teach courses at the Royal Academy’s School of Architecture on full-scale mock-ups of interiors using new industrial materials. In these ways the avant-garde experiments gained a good deal of attention in public media, industry, and research and design education.

The following sensorial spaces were equipped with bean bags already much in vogue in the period. Ussing and Hoff marketed an oversize bean bag called *Smyrna*. Prototypes were installed in more of the sensorial spaces, but the last, *Sensation Room 4*, was a temporary showroom at the Copenhagen Furniture Fair by Domus Danica, a furniture company selling the bean bags. Still, it could be said to be true to the aim of the exhibitions in taking the idea of the bean bag to the extreme in that it did not only render the traditional chair superflu-

ous, but all of the living room and maybe even the bedroom. As Henrik Steen Møller announced in his review of the first *Sensation Room*: “Here you have the living room of the future: Free from furniture and made of plastic foam” (Møller, 1968). The heritage of the avant-garde tradition was highlighted by the headline: “We have to learn to perceive a room as music” (Møller, 1968).



Fig. 2 — Susanne Ussing and Carsten Hoff, *Sensation Room* 4, Domus Danica, Bella Centre, Copenhagen 1970.

These spatial experiments were understood as social designs and even as user involvement through the individual experience and bodily interaction with the room, as well as others in the room. The critic Torben Schmidt wrote an article on *The Total Environment* in 1970, where he compared Verner Panton’s spectacular *Visiona 2* on the Bayer-Schiff in Cologne with the *Sensation Rooms* of Ussing and Hoff. *Total environment* was the most recent label of the abovementioned free spaces, experimental installations displayed across art exhibition rooms and commercial showrooms. Schmidt praises both Panton and the duo for their critique of the sterility and conformity of modern housing and the reawakening of all the senses and transgressive imagination. But he prefers the spaces of Ussing and Hoff to Panton, because his module furniture elements are less open for interaction and user involvement. He feels more engaged in the more explorative spaces of the duo:

Slim, air-born columns of bright plastic foil stand as vaguely waving trees, which stretch up as a dense forest of hanging plastic tape. Columns and bags can be moved around to change the character of the experience, and this flexibility is exactly what you miss in Panton's rooms. [...] The visitors are by their presence participating in forming the space — in creating nuances. It is soothing to the mind to be able to get high without taking drugs in this room [...]. It is the senses that are awakened and stimulated — we are totally involved and contribute to the physical surroundings. (Schmidt, 1970, p. 164)

The *Sensation Rooms* are comparable to the four Visiona Exhibitions at the Bayer Schiff in Cologne from 1968 to 1972 by Panton, Joe Colombo and Oliver Morgue in their experimental use of new synthetic fabrics, foam and lighting to suggest new ways of interior design. In the Danish context, Panton also belonged to the group of artists and architects with Aagaard Andersen and Nanna Ditzel, originally inspired by the French *Group Espace*, who merged spatial and pictorial art with interior design as total environments. As part of the late 1960s, they were, however, also parallel to more utopian visions of future urban living such as the Dutch artist Constant's *New Babylon*, shown several times in Scandinavia from 1964 to 1972, the British architect group *Archigram*'s images of walking or instant cities, and the inflatable structures of the San Francisco *Ant Farm* promoting countercultural ways of thinking, acting and living (Blauvelt, 2015). As we shall see in the following, Ussing and Hoff changed their experiments more in this direction of new societal and ecological experiments. It is because they are exactly in middle of these international tendencies, between art scene and trade fairs, academy teaching and alternative cultures, that it is interesting to track and interpret the changes in their use of the term "environment".

3. Environmental Avant-garde Discourse

The avant-garde activities of Ussing and Hoff also coincide with the advent of Victor Papanek in Denmark and the formulation of the famous *Copenhagen Chart*. There are several parallels between the duo Ussing and Hoff and Papanek in the understanding of design as a profoundly social activity and the wide and infinitely expandable concept of 'environment'. His seminal writings were published in Danish, and this makes his use of the concept suitable for a comparison. A key difference between their thinking is motivation, where Papanek stressed a moral obligation and an ethical foundation for the reorientation of design whereas Ussing and Hoff sought emancipation with the visionary artist as a catalyst more in line with early modernist avant-garde in Europe.

As care takers for mental health, as artists, we have to create experiences and images that can enhance and sharpen the awareness to know that the physical milieu can be different and better; that housing can also be a tool in the expansion of the possibilities of the individual as a human being. (Ussing & Hoff, 1970b, p. 641)

This self-fashioning is, however, stated in an article evaluating their first full-scale experiment, a temporary user-built camp at the *New Society* in Thy, to which we will return below. Here they had to reconsider their role as artist-architects, planning an open system, which was severely disrupted by the users.

Papanek was also very much engaged in user involvements, at least together with his students, but he seemed to keep a more systemic, overall view on the designing of environments. In an article on new perspectives on design and design education in a later issue of *Mobilia* in 1970, where his *Copenhagen Chart* is first published, he stretches this systemic understanding of environment from the recent theories of cybernetics to an expanded field of design from landscape planning to happenings:

Design means coming to grips with our environment and doing so from a socially responsible viewpoint. Nigel Calder and Norbert Wiener have shown that our man-made environments are beginning to take on all the characteristics (feedback, interlocking, regeneration, self-duplication) of natural ecological systems. [...] Our environment consists of landscapes, regions, cities, climates, shelters, tools, devices, informations, products, happenings, messages and much else. To deal with all this, design must concern itself with moral and social issues, and, in doing so, help students in their search for an appropriate value system within themselves. (Papanek, 1970b, up.)

In this broad understanding of 'environment', being framed throughout any scale in both society and nature, the orientation was the inner moral compass and feeling of social responsibility of the designer. From this perspective, it seems clear that Papanek was thinking mainly of design students rather than users in a broad sense.

In the writings of Susanne Ussing and Carsten Hoff, the concept of 'miljø' (covering both milieu and environment) was key in capturing the totality of the social life to reform and the result of the reformed social life. This way, 'miljø' performed much the same function as 'society' did in early modernist discourse and ideology. This function was to indicate both care and an eye for not just design but the whole of modern life. At its outset in the late 1960s, the

concept of 'miljø' was only used to indicate the totality of the built and social environment by Ussing and Hoff and in Danish design discourse in general. Moreover, it was used as a normative and qualitative term. The material and built surroundings could be deprived of or enriched by the presence of 'miljø' and in this respect, it was also an effective critical term. However, the semantics of the word is both wider and originally more descriptive. 'Miljø' is a loan word from the French word 'milieu' and since the start of its use in the second part of the 19th century, it could both be used to point to the whole of the social or the whole of the natural context, although the former meaning predominated. In the course of the second part of the 1960s as the concern for the natural environment rose and environmentalist movements were formed, the second meaning of 'natural environment' became more and more common and even dominant in the course of the 1970s. This new emphasis was reflected in the renaming in 1973 of the State department formed in 1971 to govern the protection of nature from The Ministry of Pollution Control to simply The Ministry of Environment. From this point on, the semantics of 'miljø' first and foremost refer to the natural environment and only secondly to the social or cultural environment in a Danish context.

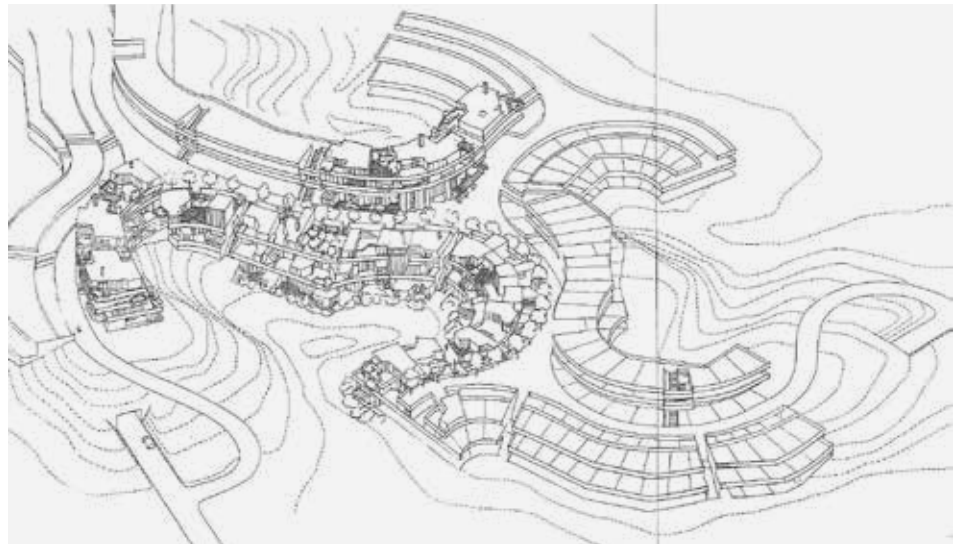


Fig. 3 — Susanne Ussing and Carsten Hoff, Idea competition on new forms of multi-storey housing, 1970 & 1973.

This initial predominance of thinking in the social environment had a somewhat paradoxical manifestation in the duo's winning proposal for *new forms of multi-storey housing* from 1970. Here, as we see in this overview depiction of the project, an extensive manipulation of the natural landscape was to be undertaken to form an extensive artificial landscape of hills and valleys cut through by roads laying the basis for reinforced concrete building decks.

“The basic idea of the projects is the construction of an artificial landscape” (Ussing & Hoff, 1971), as it was highlighted in a later article on the proposal. The natural Danish landscape was too flat and harmonious to form the basis for true rich and varied built environments as found in Spanish mountain villages or Peruvian *barriadas*, so it had to be constructed. At this point, the prerequisite for a sound social environment was still founded on the idea that the natural environment was an endless resource whose destruction and reorganisation to human ends was in no way in opposition to the long-term benefit of humans and the earth.

Gradually and unnoticed, Ussing and Hoff adapted their thinking and activities to both the broader semantics and awareness of the word ‘miljø’. In the second part of the 1970s, they also began to use key terms tied to the environmental awareness such as ‘eco’ and ‘organic’ in their writings and reasoned and argued in line with the by now more common environmental agenda. Apparently, it didn’t pose any serious challenge to their ambition to emancipate and sustain the environment that they were now working on a considerable larger and also different kind of scale with the movement in the meaning of the concept ‘miljø’. The most apparent effect was a gradual move from the use of artificial materials to natural materials in their projects. The winning project was never realised. This was maybe due to the advent of the oil crisis in 1972 or due to opposition from the building organisations who were supposed to build the radical and drastically different way of attaining social quality in the built environment. Instead Ussing and Hoff contributed to the exhibition *Alternative architecture* at the *Louisiana Museum of Modern Art* in 1977 with what they themselves referred to as *housing scenery*. Here the choice of materials was considerably less experimental and more in line with both more natural and traditional types such as wood and cement.

4. Open Systems and DIY Engagement of Users in Experimental Model Situations

Returning to 1970, this was the year when Ussing and Hoff made the two last *Sensation Rooms* as well as the first full-scale camp experiment in Thy and the entry for the winning proposal for *New forms of multi storey housing*. We will examine how the intention of the sensorial spaces with their basic level of interaction by bodily presence, perception and eventual rearrangements of bean bags were developed into full involvement of active participants in both the camp and the proposal. The housing scheme proposal was built on the concept of a self-growing community, like the *barriadas*, where the inhabitants would add very different kinds of dwellings, shops, workshops or meeting places into

the structure. It should be a mix of prefabricated modules prepared for the project and free, individual solutions, based on the needs, imagination and skills of individuals. "Half of the cells are reserved for free building. Here, timber log houses, tents, prefab housing, caravans, pneumatic constructions, domes, self-made sheds and open gardens could be placed side by side" (Ussing & Hoff, 1971, up.). Here we meet the symbols of the Californian countercultural communities, tents, caravans and domes, *naturally grown* in the artificial landscape of their meandering concrete structure (Blauvelt, 2015). The huge difference to the USA, though, was that the Danish cases in question were funded by state organisations, explored new general solutions for the welfare state, and were, hence, not countermovements in the same sense.

As the scheme was never realised, this might look like pure utopian wishful thinking of the period. It was, however, processed and developed through two stages of the idea competition, and Ussing and Hoff constructed two building experiments as preparations. The first in 1970 at Thy, and the second at Vejølø in 1972 and 1973. The aim of the experiments was to develop strategies and structures that could negate the alienation of the existing multi-storey apartment buildings and restore the lack of 'environment' these were criticised for. The main element in the solution they thought out was to find ways to engage and empower residents in the building process. Ussing and Hoff found that the role of the architect in this situation was to strike a balance between the alienating "dwelling-machines" or "living boxes" of the contemporary industrialised building on the one hand and the risk of outright built anarchy on the other. This was to be attained through the initial establishment of what they referred to as 'open systems' where the basic structure was put up by the architect and the rest of the building process was undertaken by the inhabitants themselves.

This system thinking was inspired by cybernetics, just like Papanek, and Ussing and Hoff even worked with computers in their artistic research. An article from 1969 had the title *Form, Space, Nature, Computer*, and it discussed the potential of working in more open and diverse processes, where complexity could grow into new patterns. The critique of modern, mass-produced housing was clear. "[...] you feel that these environments are frustrating, they produce aggression, and you call them slum from the very beginning" (Ussing & Hoff, 1969, p. 27). Against the background of this lethal rigidity they wanted to explore less ordered systems, opening up more possibilities for other needs and experiences. "The environments you find prolific and open for possibilities are the self-growing ones; the ones that somehow find their own

order that might be called disorder in an aesthetical sense and that are more composite both functionally, formally and spatially” (Ussing & Hoff, 1969, p. 28). The series of *Sensation Rooms* was already an exploration of self-growing forms and orders. Specifically, they thought of their research into polyurethane foam as a way to study natural growth patterns in artificial settings. “Today we have artificial materials behaving like nature; they grow, have their own principles of growth, they can evolve in a nuanced way and differently, if you don’t force them into fixed forms, but guide them out of the given principle of growth” (Ussing & Hoff, 1969, p. 30). This was how they framed their ideas of open systems.

From this text, it is difficult to understand how they used computers specifically. It was, however, clearly a way of exploring complexity. And playfulness, we might add. The same issue of the Danish journal *Architecture and Visual Art* included a translation of the Dutch artist Constant explaining his vision of *New Babylon*, a new urban superstructure opening vast spaces for endless, creative activities together with fellow, nomadic inhabitants (Constant, 1969). Ussing and Hoff clearly shared his wish for the full emancipation of human creativity and playful experience by means of modern technology in the form of a kind of artificial second nature. The challenge they sought to solve in their research was how to offer a rich setting, full of opportunities for new experiences, but still open and inviting to self-expression and the new ideas of any participant. “Can we as designers create more rich milieus, where the human being is not manipulated on our conditions? Environments that are not the expression of the architect’s personal aesthetic intentions” (Ussing & Hoff, 1969, p. 28). Modern architects had time and again offered a limiting aesthetic framework, simplifying need and narrowing functional programmes. Together with capitalist building industry, this produced the scant consciousness of spatial and sensual qualities of our physical surroundings. So people had to be invited as citizens and inhabitants to widen the consciousness through direct involvement in designing the frameworks of homes and communities.

This was also the direct goal of the full-scale building experiments. In 1970, Ussing and Hoff received funding from the *Danish National Bank Jubilee Foundation* to provide a specific set of materials for easy, temporary constructions and invited everyone to join them in creating a small, but open-minded community. The experiment ran for ten weeks over the summer as part of the larger hippie movement festival, *The New Society* or the Thy Camp, that later turned into a permanent settlement. In Thy the ‘open system’ was established

by setting up the communal building or 'town hall' using steel tube scaffolding and providing basic building elements of armoured plastic tarpaulin and cardboard and basic instructions to use these. "We hung up a sign saying: Scaffold Houses. Anyone can take part in this housing experiment. Anyone can move in and arrange as he wants in the scaffolding. Bring your own ideas or materials or use ours" (Ussing & Hoff, 1970b, p. 638). Ussing and Hoff were not completely satisfied with the result of the experiment. The climate proved more windy and harsh than expected which caused difficulties with the given materials. Moreover, the entire camp was such an attraction and success that it caused an influx of people who only stayed for a very short period. Finally, the experiment also lost some of its validity because too many of the inhabitants of the experiment were architects themselves. Ussing and Hoff were well aware that the experiment at the outset was what they referred to as a provisional 'model situation', but in Thy it proved both too temporary and too socially fleeting and biased towards providing sound hints regarding what built forms and which kind of habitat future real-life collaboration amongst users and architects might result in.



Fig. 4 — Susanne Ussing and Carsten Hoff, Communal building of the ten-week building experiment in *The New Society* /The Thy Camp 1970.

Consequently, Ussing and Hoff changed their approach two years later at the experiment at Vejlø in 1972. Again they found official funding, this time from the Ministry of Culture, and joined another activity exploring alternative social interactions, the Island Camps, on the islands south of Zealand.

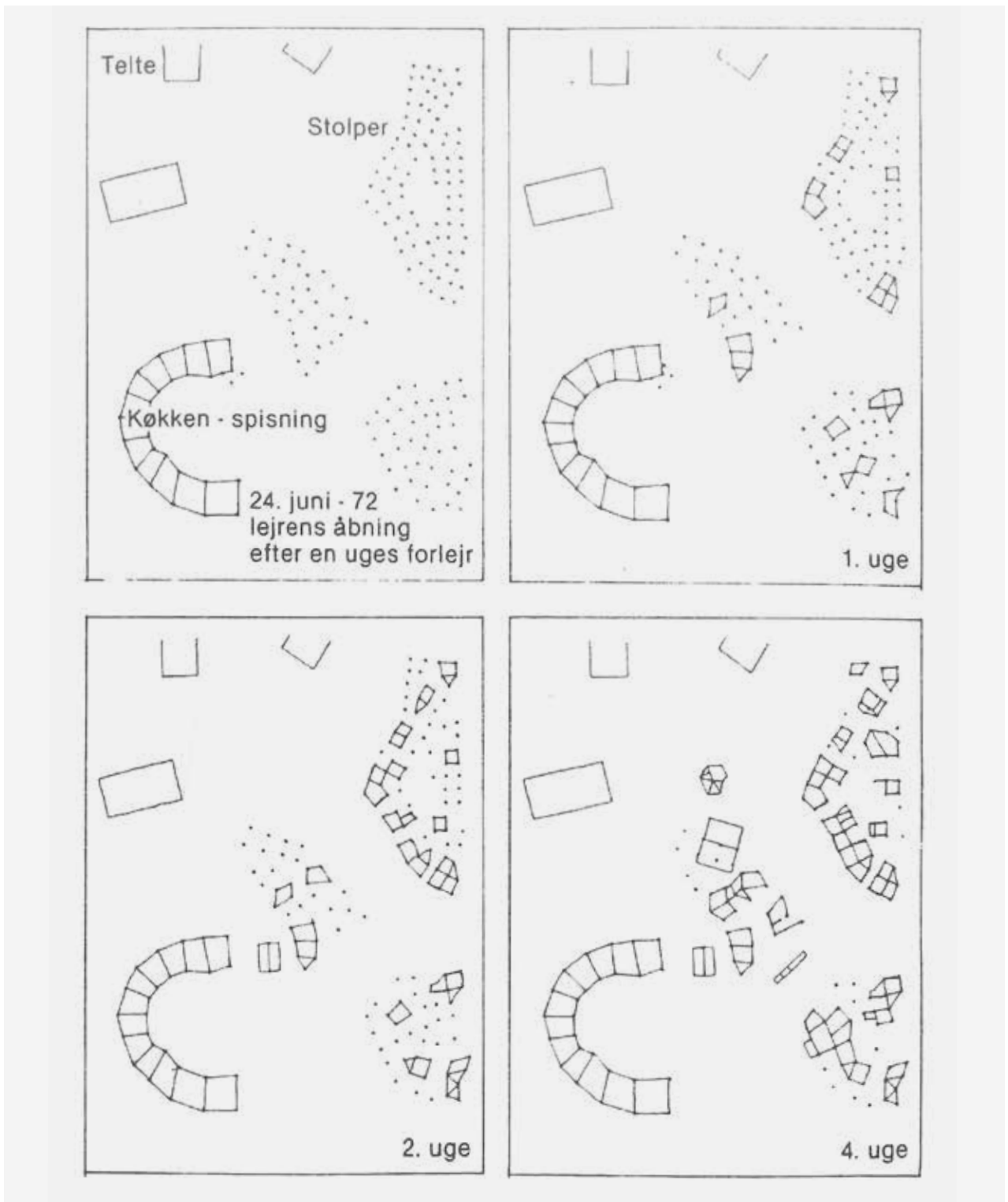


Fig. 5 — Susanne Ussing and Carsten Hoff, four stages of the building experiment at Vejøl, summer 1972: Opening, first week, second week and fourth week. The text indicates the kitchen area, tents and poles.

These camps were initiated by the Ministry of Culture as cheap holiday camps for young, vulnerable peoples to prevent them drifting into drug abuse by experiencing a new social community, but they developed into popular events for students and families. At the Vejøl camp, Ussing and Hoff put up wooden poles in an 'open system' and provided basic building materials. But this time they withdrew from the camp after the first week and returned only to record and document the development of the built environment. This time they were more satisfied with the outcome that gave more indications of what an 'open system' might result in, but still the timespan and social situation was once again too provisional for the 'model situation' to deliver more than vague hints at the possible lived and tangible result of 'open systems'. After four weeks, a proper and well-functioning built settlement was established, but delay set in as early as the fifth week and turned into outright a slum in the final sixth week due to the fact that the camp was to be left anyhow.



Fig. 6 — Susanne Ussing and Carsten Hoff, own dwelling, Vejøl Camp, 1972.

In spite of the results — or maybe more precisely exactly because the experiment was too provisional to provide results — Ussing and Hoff continued to pursue the ideal of and their fascination with the dwelling as a process and the everyday as an infinite bricolage resulting in a liveable and humane environment. They continued to record and document this everyday ideal in design anthropological investigations such as in the spread accompanying an article on "Open form, open systems" from the 1977 publication *Houses for Humans — on organic building*.



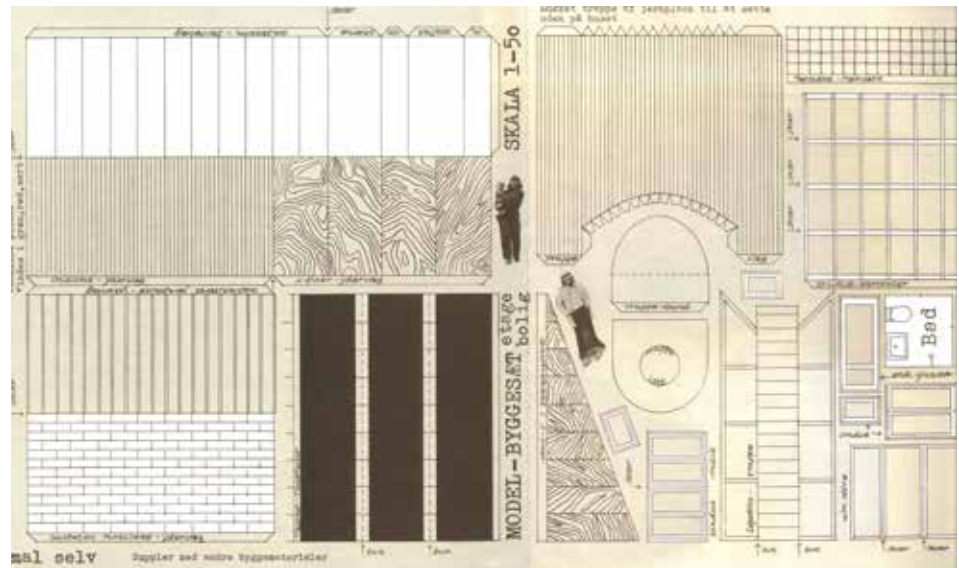
Fig. 7 — Susanne Ussing and Carsten Hoff, *House for Humans — on organic building*, 1977. Illustrations of homes developing as living processes, here examples of the home in function and as expressions.

5. Mediating Environments and Fashioning Emancipation

As part of their endeavour to emancipate and empower future DIY-builders and dwellers of 'open systems', Ussing and Hoff developed new ideas for and approaches to drawings and models as mediations of future building processes. They were critical towards both traditional architectural drawings and models that they found either incomprehensible to ordinary people or too neat and thus misleading. Instead they produced cut-out models that enabled the future user to carry out small-scale experiments and tentatively fashion the home within the 'open system' according to his or her own needs and ideas beforehand. The cut-outs represented, of course, the prefabricated modules, which should only be used in parts of their proposal for *New forms of multi-storey housing* as mentioned above. The most progressive results should be built freely out of individual needs and imagination. The dilemma was, however, how to set people free and enable them to think of alternative constructive solutions themselves.

This attempt at empowerment was crucial, because mainstream inhabitants showed a lack of imagination and awareness of more varied ways to meet their needs. Ussing and Hoff found that people only followed wishful images of homes reproduced by the building industry and mass media, and did not think of their independent, individual needs to evolve and express themselves (Ussing & Hoff, 1970b, p. 639). They fought against these clichés in different ways.

Fig. 8 — Susanne Ussing and Carsten Hoff, cut-out model for individual planning of prefab elements. Detail from poster for the *Idea competition on new forms of multi-storey housing*, 1970.



For example, this was the reason for placing the poles at the Vejølø Camp in a free, unequal order. “The idea of avoiding the clichés by putting up the poles unequally worked mostly well, but some made colossal efforts to make the houses look like ordinary houses” (Ussing & Hoff, 1974, p. 47). This comment is from a presentation they made in the State’s Social Department in 1974 on this housing experiment. In this speech, we also get a glimpse of what they themselves saw as a positive and more creative outcome. “As the process of building became more intensive, the empty slots between dwellings became more and more filled out and some of them merged. There was built in several floors, so stairs and ladders were made, so you could crawl around” (Ussing & Hoff, 1974, p. 47). It sounds fun, for sure, but in which sense was this made according to other needs? The image of complex, playful ladder compositions featured in Constant’s *New Babylon* and was in this sense an expression, or even a new motif, of the avant-garde ideas of human creativity in its basic and emancipated form.

The experiments, pictures, models and texts of Ussing and Hoff unfold the complexity of the challenges in erasing clichés, provoking individual and social experiences of alternative needs and inspiring new constructions, organisations and ways of self-expression. They knew that they only tested ‘model situations’, but hoped to explore new possibilities relevant for actual planning situations. They worked with short-lived materials such as cardboard, tape and plastics, because these were short-term summertime experiments. But the long-term aim was to open up new experiences of building and dwelling

and through that ignite a demand for the building industry to develop radically different and fully flexible components.

In an open planning situation it will be crucial that norms are dissolved, as well as fixed images of the frames and thereby the content of our unfolding of life. If the dwelling shall be applicable as an instrument for the removal of rotten layers of civilisation, destruction of alienation, the building industry has to be able to deliver completely different and manageable, more freely combined components in open systems. (Ussing & Hoff, 1970b, p. 639)

Their choice of nondurable materials for the participatory experiments was dictated by the wish to enable free creativity through manageable materials for quick results. They had to work a lot with different ways of reinforcement, folding and preparation of cardboard, not to mention fixing and tightening with plastics and tape. But this was based on their work with new artificial materials in the *Sensation Rooms* and at their courses at the School of Architecture. They thought that new, flexible materials were already within reach, which were soft and manageable and could be offered to ordinary users to make the most diverse combinations for individual purposes (Ussing & Hoff, 1970b, p. 640). In line with the technical and cultural optimism of the 1960s, Ussing and Hoff had a vision of a very different building industry combining both small craft-like workshops along with huge electronically managed production plants. "In this context it is clear that no building elements should be made of such a non-manageable and permanent material as concrete" (Ussing & Hoff, 1970b, p. 640). They did plan to build the substructure of their new scheme of multi-storey housing in concrete, as the *artificial landscape*, but the materials of the dwellings and other buildings should be much more accessible to the inhabitants, cheaper and easier to both erect and remove to alter the functions and expression as needs and wishes changed, as a continuous adjustment of the social and physical environment. As such it was, of course, also a radically different vision of our building culture, far from any former architect's ideals of durable materials and lasting monuments.

This way the professional field of the architect was reduced considerably and altered. In 1977, Ussing and Hoff stated that the role of the architect — besides involving people in actual dwelling processes — was to create images that were capable of mobilising dwellers in existing and future housing processes (Ussing & Hoff, 1977). The purpose of architect was no longer to draw or model buildings for people in any concrete or direct sense, but only to be a visionary and provide possible visions for others to imagine further and me-

diate directly. This was a democratic avant-gardist seeking totality but very keen on avoiding totalitarian limitations in the built environment. As their building experiment had shown, however, this idea of leaving the scene to the participants, but expecting them to build and act in authentic, emancipated ways and sustain new kinds of coherent, total environments, contained deep paradoxes (Munch, 2016).

6. Conclusion

As we have mentioned in the social design experiments and critical experiences of Susanne Ussing and Carsten Hoff, they sought to sustain the social environment by emancipating and empowering ordinary people to take an active part in shaping their own built environment. This endeavour started in the care for the built environment as a social environment fundamentally shaping the everyday life of ordinary people and society in general. At first, this care did not encompass the natural environment, which was included only as a given and as a metaphor for the healthy social environment. But as the environmental awareness of preservation of nature increased in general in the course of the 1970s and the semantics of the word took on this emphasis, Ussing and Hoff also began to consider a sustainable social environment founded on a sustainable natural environment. They point to the fact that the avant-garde ability to think in totalities and the ideology that reform of design can affect society at large was an important prerequisite for the idea, and that the same is the case regarding the entire, natural environment. Furthermore, the partly negative developments of their building experiments showed different, intricate interrelations and feedback between the physical environment and the social milieu it framed. Ingrid Gehl, psychologist and partner of the later famous urban planner, Jan Gehl, also highlighted this in her investigation of the dwelling environment made for the Danish *State Research Institute of Building* in 1971.

By dwelling environment we mean here everything that humans experience in terms of pavements, surfaces, spaces, houses and spaces between them and the social processes related to these.

A dwelling environment can be split into a physical environment and a social milieu. The physical environment is understood as the experience of the individual of that part of his surroundings not containing other people, i.e. space, houses, materials, colours etc. The social milieu is understood as the experience of the individual of other human beings and relations between them. Both the physical environment and the social milieu affect us. (Gehl, 1971, p. 12)

While Gehl, however, observed the life between the houses in the existing built environment and mainly confirmed the problems, Ussing and Hoff investigated the reciprocal relationship through social design. As an investigation, though, they had the problem that both the physical and the social were fleeting and undetermined in their experiments.

In their writings, they were quite aware and often surprisingly honest about the failures, dilemmas and negative results. And there is a lot to learn from this historical situation, as many of the same understanding of grand challenges to be solved by dealing with whole environments, both urban, social and natural environments, are back. They are returning, of course, because some of the problems have expanded over the decades. More surprisingly, many of the same attitudes and approaches are also repeated despite their initial failure. And if we listen to the scientific warnings of climate change, we do not have the time to repeat the failures of the social design experiments of the 1970s.

In one sense, you could say that the building experiments of Ussing and Hoff were primarily open observations of how social dynamics could materialise in specific physical environments. After the second experiment at Vejlø, where they had left the site and only returned for observations, they felt that the tiny community had performed a cycle.

Overall the city went through the same stages as in established society — selection of the best sites — different kinds of speculation — secret agreements on the best houses, and lastly the decay into a slum. The physical expression of the city ended up following the social life there. (Ussing & Hoff, 1974, p. 47)

They mostly tried to limit any impact or predetermination of the materials and any physical structures, so the environment should grow out of pure creativity and basic needs. But the social milieu was a vague and indefinable element in their experimental intervention. The building experiment in the *New Society* in Thy missed somehow the basic point, as everyone everywhere around them made DIY homes. And it could have made a lot more sense just to study their free initiatives. Why should anyone choose the limitations of joining Ussing and Hoff, they asked themselves?

The model didn't take shape, because it didn't channel the building activities actually going on. To join the project called for an awareness of the fact that this was a model situation, a study for something in outside society. Therefore, it was mostly architects who joined in. (Ussing & Hoff, 1970b, p. 638)

The photos also show how these architects excelled in folding cardboard and challenged construction with simple means as part of the architects' professional aesthetics. The conclusion in the article on this first experience is scarily honest, that they couldn't expect anything else.

It is obvious that the ordinary housing consumer will stand totally helpless in such a free situation: to shape your own dwelling, decide its size, its sequence and character. But this is exactly the symptom of the illness as it expresses itself in the working area of the architect. Not only are the possibilities not present, but the instincts are almost killed. (Ussing & Hoff, 1970b, p. 640)

If you read Victor Papanek during the same period, you find hardly any self-criticism or indications of changed understandings from his participatory design workshops — with students.

Design means coming to grips with our environment and doing so from a socially responsible viewpoint. [...] To deal with all this, design must concern itself with moral and social issues, and, in doing so, help students in their search for an appropriate value system within themselves. (Papanek, 1970b, up.)

Judging from his activities in Denmark, Papanek seemed to keep a moral distance from both the students and the actual users and thereby sparing him the negative experiences leading to any correction of his line of thinking. Constant's ideas and thought on *New Babylon* seems to be a closer comparison for Ussing and Hoff's ambitions. His critique of the erosion or occupation of our social spaces in the city by traffic, parking, commercial activities and financial speculation is compellingly close to the situation we are experiencing even more today. And his prophecy of technology taking over production so the future would develop into a free, leisure society, where only creativity would count, occurs again and again today with the same conviction. His drafts of this playful, nomadic life in the superstructure of *New Babylon*, where vast areas are social spaces, open for temporary constructions made by anyone, who want to join in, seem, however, outdated. "The character of the social space will be determined by, how the emancipated energy will be used. [...] Not utility, but play will decide the life form of mankind in the future" (Constant, 1969, p. 71). This utopia is too far from any development over the following half of century. Ussing and Hoff went far in testing it, and hopefully their honest self-critique can help contemporary and future attempts in social design to make more feasible and productive explorations into the emancipatory potential of interventions in physical environments and social milieus.

REFERENCES

- BLAUVELT, A. (Ed.) (2015). *Hippie Modernism*. Walker Art Center.
- CONSTANT. (1969). Ny urbanisme. *Arkitektur og Billedkunst 1969*, 70-71 (in Dutch 1966).
- GEHL, I. (1971). *Bo-miljø*. Statens Byggeforskningsinstitut & Teknisk Forlag.
- MUNCH, A. V. (2016). Total design of participation: Ideas of collective creativity by Tim Brown, László Moholy-Nagy and Walter Gropius. In: W.S. Wong, Y. Kikuchi & T. Lin (Eds.), *Making Trans/National Contemporary Design History* (pp. 308-311). Blucher. DOI 10.5151/despro-icdhs2016-04_001.
- MØLLER, H. S. (1968, October 31). Vi skal lære at opfatte et rum som musik. *B.T.*, 28.
- MØLLER, H. S. (1975). *Dansk design/ Danish design*. Rhodos.
- PAPANEEK, V. (1970a). *Miljön och Miljonerna*. Bonniers.
- PAPANEEK, V. (1970b). Om design og om undervisning i design/An Alternative to Sterility/Eine alternative der sterilität/Pour échapper à la stérilité. *Mobilia*, (182).
- SCHMIDT, T. (1970). Det totale miljø. *Arkitekten*, 162-164.
- USSING, S. & CARSTEN, H. (1969). Form, rum, natur, computer. *Arkitektur og Billedkunst 1969*, 27-30.
- USSING, S. & CARSTEN, H. (1970a). Alternative rum/Spatial alternative/Alternative räume/Alternatives. *Mobilia*, (180).
- USSING, S. & CARSTEN, H. (1970b). Eksperimentbyggeri i Thy. *Arkitekten*, 638-642.
- USSING, S. & CARSTEN, H. (1971). Als konkurrence om etageboligformer, Idéprojekt 1971. In *Huse for mennesker. Om organisk byggeri* (pp. 50-55). Forlaget Beboertryk 1977.
- USSING, S. & CARSTEN, H. (1974). Byggeeksperiment på Vejlø, (from a speech). In *Huse for mennesker. Om organisk byggeri* (pp. 41-49). Forlaget Beboertryk 1977.
- USSING, S. & CARSTEN, H. (1977). *Huse for mennesker. Om organisk byggeri*. Forlaget Beboertryk 1977.

Design sociale, Milano anni '70

Giancarlo Pozzi, il letto d'ospedale TR15 e il sodalizio con Achille Castiglioni ed Ernesto Zerbi

MARINELLA FERRARA

Politecnico di Milano

Orcid ID 0000-0002-4099-3137

Questo articolo propone una ricerca su Giancarlo Pozzi, architetto e designer milanese, e il sodalizio con Achille Castiglioni e il traumatologo Ernesto Zerbi per il design del letto d'ospedale TR15. L'esperienza progettuale di questo prodotto d'uso collettivo è inserita nel contesto della stagione sociale del design italiano dei primi anni settanta, caratterizzata da un vivace dibattito sul ruolo del design e sulla responsabilità sociale dell'industrial designer. Grazie all'analisi di fonti primarie fornite dalla famiglia Pozzi e dalla Fondazione Achille Castiglioni, incrociata a fonti secondarie, la ricerca ricostruisce il percorso progettuale del letto TR15, durato circa 10 anni, attraverso le fasi di programmazione, ideazione, sperimentazione e produzione, e infine il conseguimento del premio Compasso d'Oro nel 1979. Dalla ricostruzione del sodalizio, emerge uno dei pochi casi della storia del design italiano riferito alla ricerca di un modello sociale del design capace di dare un senso al progetto industriale finalizzandolo ai bisogni reali dell'utenza seppur all'interno di un'economia di mercato. Il progetto condensa il valore politico del design italiano degli anni settanta, e fa emergere alcuni degli elementi chiave del dibattito sulla professione, nel tentativo di far convergere gli interessi dell'industria con gli interessi della collettività: un nuovo modo di intendere utenza e committenza, la progettazione integrata come processo sociale, e l'interdisciplinarietà necessaria ad affrontare la complessità del design.

PAROLE CHIAVE

Social design
Storia del design italiano
Responsabilità sociale del design
Letto d'ospedale TR15
Giancarlo Pozzi
Achille Castiglioni
Ernesto Zerbi

1. Premessa

Nell'ambito dei *design studies*, dove il dibattito sulle pratiche di *social design* è praticato a livello internazionale da circa venti anni, nell'ultimo decennio si sta sviluppando la comprensione del fenomeno in chiave storica a partire dalle origini della sua elaborazione.¹

Se in un sistema industriale prevalentemente orientato al mercato — come quello degli Stati Uniti d'America —, la ricerca di un *modello sociale del design* non ha ottenuto molta attenzione — come è stato evidenziato da Victor e Syl-

via Margolin (2002) — in altri contesti questo modello è più volte emerso come ideale a cui tendere. È il caso dell'Europa occidentale — vivaio dell'Umanesimo prima e dell'Illuminismo dopo — dove i germi teorici del ruolo sociale del design emergono nel percorso della Rivoluzione industriale, man mano che il sistema capitalistico-industriale diviene dominante e le ambiguità sottese alle sue dinamiche generano una reazione critica. Le disfunzionalità del sistema si manifestavano già nella seconda metà del 1800 quando, innanzi alle condizioni disagiate dei lavoratori nell'industria e all'aumento delle diseguaglianze sociali, il rapporto tra industria e società entra in crisi. La nascita del socialismo e del pensiero marxista² influirono orientando il duplice binario della storia delle idee e della storia degli oggetti e l'alternò manifestarsi delle grandi dicotomie della storia del design, tra influenze delle arti e delle tecniche. Solo per accennare ad alcune delle varie manifestazioni all'origine del *social design*, William Morris — ispirato dal socialismo utopistico britannico — avanzava una critica morale alla società industriale accusata di anteporre le macchine all'uomo e il profitto all'etica.³ Diverso era l'apporto del Deutscher Werkbund, con la figura di Hermann Muthesius, che nel primo decennio del Novecento elaborava una nuova cultura del lavoro industriale, nel tentativo di sanare la frattura tra arte, artigianato e tecnica industriale. Il primo funzionalismo adottava l'estetica industriale, una sorta di continuità tra purezza formale e discorso marxista che vedeva il design come strumento utile a superare i conflitti di classe (Berruezo-Portinari & Eboli-Nogueira, 2016). Da questo primo funzionalismo derivava, per tramite di Walter Gropius, la visione adottata al Bauhaus, secondo cui la produzione industriale di qualità, producendo *arte per abitare* destinata alla massa, fosse in grado di ridurre le differenze di classe.⁴

Nella condizione contemporanea, caratterizzata dal grande numero, dalla società dei consumi e dalla complessità dei sistemi tecnologici, la questione industria-società si riattualizza orientando il dibattito verso il nodo produzione-consumo. Già a metà degli anni cinquanta alla Hochschule für Gestaltung (HfG) di Ulm, si cerca di "far convergere gli interessi produttivistici [...] con gli interessi degli utenti" (Maldonado, 1958, p. 55) in continuità con il Bauhaus del periodo di Gropius.⁵

Senza entrare nel merito di ciò che avvenne a Ulm — che sicuramente ha influenzato la riflessione italiana sul ruolo sociale del design — viene qui approfondita una particolare esperienza progettuale emblematica della *stagione sociale* del design italiano negli anni settanta: il progetto del letto d'ospedale TR15 di Achille Castiglioni, Giancarlo Pozzi ed Ernesto Zerbi per l'azienda OMSA. Un esemplare episodio del *fare-pensare design* di Giancarlo Pozzi e di

un periodo professionale di Achille Castiglioni che con questo progetto provano a definire un “modello sociale” per l’industrial design.

Il dibattito italiano sul ruolo sociale del design ha radici negli anni sessanta, ma si palesa diffusamente dal 1968 con la contestazione studentesca che, insieme alle tensioni sociali che coinvolgono l’intera società, innescano un vivace dibattito sul design a cui partecipano diverse generazioni di professionisti.⁶ Si inaugura un nuovo modo di intendere l’utenza e la committenza e il design diviene *agente* al fine di operare una distribuzione sociale dei beni di consumo.

1.2 Note sul metodo



Fig. 1 — Giancarlo Pozzi, anni sessanta. Archivio famiglia Pozzi.

Architetto e designer milanese impegnato a tutto campo nel progetto dalla seconda metà degli anni cinquanta a tutti gli anni novanta del Novecento, Giancarlo Pozzi⁷ è una figura quasi per nulla indagata. È, dai pochi, conosciuto come co-autore con Achille Castiglioni di alcuni progetti. Tra questi il sedile ergonomico per Lancia del 1972 e, il letto d’ospedale TR15 del 1977⁸, entrambi progettati in collaborazione con il medico chirurgo ortopedico e traumatologo Ernesto Zerbi. Seppur questi progetti siano conosciuti grazie al materiale iconografico pubblicato nei libri su Achille Castiglioni, quasi nulla si sa di essi in termini di processo progettuale, rapporto con la committenza, né nulla si conosce della relazione che legava i due progettisti. La lunga e appassionata militanza di Pozzi nel campo del design, dell’architettura industriale e residenziale e dell’urbanistica è argomento sconosciuto ai più, sul quale varrebbe la pena di soffermarsi in altra sede. (Fig. 1)

La mancata valorizzazione di Pozzi, come di tanti altri designer italiani suoi contemporanei, è da riferire ad alcuni limiti dell’impostazione storiografica prevalente in Italia, concentrata su pochi *protagonisti* e spesso carente di indagini sulle reti relazionali di tipo intellettuale e progettuale. Ciò ha portato a trascurare figure considerate minori — dai soci ai collaboratori — che hanno contribuito allo sviluppo di percorsi esemplari. Per non parlare della poca attenzione ai processi del design.

L’opportunità di accesso ai documenti custoditi dalla famiglia Pozzi, ai materiali della Fondazione Achille Castiglioni e lo scavo in queste fonti primarie è stato fondamentale per comprendere la figura del progettista, rintracciare le sue convinzioni, e i discrimini critici adottati nelle scelte progettuali per un *prodotto per la comunità* che ha ricevuto il premio Compasso d’Oro nel 1979, ma di cui si sono perse le tracce, insieme a quelle dell’azienda produttrice. Non è mancato il lavoro di incrocio tra i documenti provenienti dai due diversi archivi e tra questi e le fonti secondarie, testuali e orali, al fine di ampliare l’indagine dal progetto ai dibattiti sul design, su una scala temporale di circa dieci anni.⁹ Particolare attenzione è stata prestata alla contestualizzazione

del quadro mentale collettivo del periodo storico con il richiamo agli eventi del decennio '68-'79 compreso il dibattito sull'evoluzione della professione all'interno dell'Associazione per il Design Italiano (ADI) attraverso fonti riferite ai convegni del periodo e ai libri sui protagonisti. Tutto ciò tenendo conto della continuità esistente tra teoria e prassi del progetto.

Con la consapevolezza che la valorizzazione del ruolo di Giancarlo Pozzi richiede ulteriore lavoro, in questa occasione si propone la ricostruzione storica del suo sodalizio con Achille Castiglioni ed Ernesto Zerbi e del processo di design del letto TR15.

2. La stagione sociale del design

Gli anni a cavallo tra il 1960 e il 1970 coincisero in Italia con una svolta di impegno sociale e politico e un bisogno di revisione critica della cultura del progetto. Si avviava una significativa riflessione sul ruolo del design nella società dei consumi che aveva iniziato a manifestare le sue aberrazioni. Nel 1968, mentre le classi operaie agitavano le fabbriche, nelle università deflagrava la contestazione studentesca. Agli studenti di architettura che occupavano la XIV Triennale di Milano criticando la mostra del *Grande Numero* di Giancarlo De Carlo — che ai loro occhi incarnava lo spirito di una progettualità orientata al mercato —, si univano anche numerosi professionisti.¹⁰ Dalle esperienze della contestazione a livello nazionale si diffondeva alla società una critica politica delle competenze specialistiche e delle professioni intellettuali. Mentre l'opinione pubblica si divideva dinanzi alla contestazione degli apparati di potere dominanti e delle loro ideologie, intellettuali ed esponenti della professione manifestavano una condizione di malessere che raggiungeva l'apice con la denuncia del designer come professionista colluso con il sistema produttivo corresponsabile del consumismo.

Si avviava un'impegnata autocritica della professione, soprattutto da parte di coloro che in quanto docenti si confrontavano con la contestazione nelle università. Il carattere sperimentale di pratiche come i *contro-corsi*, l'*uso parziale alternativo* si diffondeva dall'*università alternativa* alle diverse professioni per approdare in esperienze come la *Psichiatria* e la *Medicina democratica*. Allo stesso modo il concetto di "committenza alternativa" usata nelle lotte per la casa e la città, di *uso alternativo* delle competenze scientifiche per contrastare i rischi della nocività in fabbrica, all'inquinamento capitalistico e al nucleare (Mordenti, 2010, pp. 13-14) passava nell'ambito della discussione sul design. Tra gli allora professionisti, cerchie come quella che riuniva tra gli altri Achille Castiglioni, Max Huber, Bruno Munari, Enzo Mari e Giancarlo Pozzi condividevano l'analisi di posizioni diverse sul ruolo del design nell'intento di definire possibili strategie utili alla professione. (Fig. 2)



Fig. 2 — Foto di gruppo. In senso orario partendo da destra in alto: Achille Castiglioni, Bruno Munari, Aoi Kono, Giancarlo Pozzi, Max Huber, Enzo Mari, primi anni ottanta. Archivio famiglia Pozzi.

Achille Castiglioni e Giancarlo Pozzi si confrontavano sui temi della professione, e creavano su questi temi un confronto con gli studenti contestatori nei corsi in cui collaboravano. Nelle loro lezioni si evince chiaramente la posizione condivisa dei due progettisti riguardo alla necessità di ritrovare e ridefinire il senso che la progettazione assume tra committenza, produzione e utenza. Nei testi delle loro lezioni troviamo conclusioni quali:

In una società a sviluppo capitalistico come la nostra (in cui la macchina tende a ridurre sempre più il costo di produzione) l'industrial design — anche quello italiano — si può considerare all'avanguardia soprattutto quando denuncia la crescente crisi della disponibilità dell'industria ad assolvere finalità di uso collettivo che siano coerenti con una produzione di serie. (Castiglioni & Pozzi, 1972a)¹¹

E ancora:

Il designer [...], per poter operare in modo giusto deve essere affiancato da esperti collaboratori, da un'industria seria e cosciente, tenendo conto di tutte le componenti ed in particolare del fatto che il prezzo al pubblico deve avere ormai la stessa importanza dell'estetica. La funzione del designer è una funzione morale in quanto il creare un oggetto valido è un fatto educativo, e una esatta valutazione dei problemi economici dell'oggetto, è una precisa e impegnata funzione sociale. (Castiglioni & Pozzi, 1972b)¹²

L'inevitabilità capitalistica dell'impresa industriale poneva il designer di fronte a un problema etico che richiedeva una capacità critica e analitica nei confronti del mondo dei prodotti e la capacità di dare un senso alla progettazione finalizzandola ai bisogni reali dell'utenza.

2.1 Cenni sul dibattito in ADI

Anche all'interno dell'Associazione per il disegno industriale (ADI), alla quale Achille Castiglioni e Giancarlo Pozzi partecipavano attivamente¹³, le elaborazioni teoriche si confrontavano con la sperimentazione di *prassi teorica* e *teoria pratica*. ADI era luogo di dibattito tra i più dinamici ed evoluti, che rivendicava le sue origini nella modernità¹⁴. Qui, all'ipotesi contro-design o anti-design si anteponeva l'assunzione di responsabilità da parte di progettisti e imprenditori, cercando di analizzare e comprendere le reali condizioni strutturali. Il rapporto con l'industria era imprescindibile, ma l'emergere di complessità tecnologica, problematiche ambientali, incertezza sociale ed economica, stimolavano un salto metodologico nella pratica progettuale. Questa, condotta secondo le logiche organizzative del piccolo studio, non poteva più sostenere la complessità del progetto. Il principio della "progettazione integrata" e "integrale" — utilizzata da Marco Zanuso fin dal 1957 come tema portante della pratica progettuale (Grignolo, 2013, pp. 37-38) — evolveva integrando apporti di Giuseppe Ciribini, Enzo Frateili e Alberto Rosselli.¹⁵ Nell'ottica di evoluzione del ruolo del design e dei nuovi requisiti di qualità del prodotto, come *rilevanza sociale*, *sicurezza contro la nocività* e *costo democratico*, la progettazione integrata implicava non solo una stretta relazione con l'industria ma anche il coinvolgimento di istituti di ricerca. Anche Rodolfo Bonetto sosteneva il lavoro di gruppo, la partecipazione di diversi discipline e ambiti del design, e auspicava il coinvolgimento di rappresentanze sociali per garantire la partecipazione di vari gruppi economici al progetto, e la creazione di strutture progettuali adeguate a coordinare il ciclo di progettazione e produzione nelle piccole e medie industrie (Bonetto, 1973, p. 30).

Si facevano strada la dimensione partecipativa e programmatica nel voler soddisfare le esigenze della collettività al fine di apportare reali benefici in termini di benessere e qualità di vita delle persone (considerando sia chi produce e sia chi usa i prodotti), su larga scala e a tutti i livelli. Da qui la focalizzazione su beni e servizi sociali da progettare con un approccio *centrato sull'utente*. In ADI si aprivano nuove mappe di espansione per il design, puntando a settori produttivi con maggiore potenzialità di incidenza sul benessere della collettività, come, per esempio le macchine utensili e gli strumenti di lavoro nell'ambito industriale, il trasporto pubblico, le attrezzature urbane e l'arredo scolastico.



Fig. 3 — Giancarlo Pozzi e Achille Castiglioni, anni settanta. Archivio famiglia Pozzi.

3. Il sodalizio Castiglioni-Pozzi-Zerbi e la proposta di design per la collettività in contesto ospedaliero

Achille Castiglioni e Giancarlo Pozzi si conoscevano almeno dal 1956, anno di fondazione dell'ADI.¹⁶ Grazie a una significativa convergenza sui temi dell'evoluzione del progetto, che li portò a *fare squadra* in ADI, ebbe vita un sodalizio professionale che portò alla programmazione di attività progettuali atipiche, realizzate in stretta collaborazione, tanto da utilizzare la firma congiunta Castiglioni & Pozzi per i progetti comuni, pur operando in massima parte ciascuno separatamente. (Fig. 3)

Legati da una profonda amicizia personale, erano progettisti con caratteri e attitudini diversi e complementari: mentre Achille si dedicava alla ricerca progettuale nel delicato equilibrio di funzione-espressione, dando vita a oggetti semplici solo in apparenza e di indiscutibile qualità estetica, Pozzi era un esperto programmatore e coordinatore di attività tecnico-progettuali dotato di spiccata capacità critica e analitica, e innovatore di processi.

Nel clima politico e di revisione critica del design, Pozzi era attratto dalla sperimentazione di un metodo improntato alla progettazione integrale e alla funzione sociale. Intorno al 1968 aveva diretto la sua attenzione al settore sanitario, probabilmente interessato dalla riforma sanitaria che estendeva il diritto all'assistenza ospedaliera a tutta la popolazione.¹⁷

La "triangolazione" con Achille Castiglioni ed Ernesto Zerbi fu, di fatto, proposta da Giancarlo Pozzi che frequentava entrambi da tempo, seppur in contesti diversi.

Zerbi era un affermato medico traumatologo e chirurgo ortopedico. Nel 1960 ancora giovanissimo, era divenuto primario all'ospedale Gaetano Pini di Milano. Non contento di come l'ospedale fosse gestito, nel 1965 avviava la trasformazione del Centro Ortopedico R. Galeazzi per fare spazio alle sue idee di gestione che fecero del centro un modello nel suo campo. Nel 1967 Pozzi era stato incaricato del progetto di manutenzione straordinaria di una struttura polispecialistica di Milano San Felice da trasformare in un nuovo Centro Ortopedico Traumatologico (COT, come definito in tutta la documentazione d'archivio) a misura della direzione del dott. Zerbi, ma il progetto consegnato all'amministrazione ospedaliera nel gennaio del 1970 non fu mai realizzato. Nello stesso anno, Pozzi coinvolgeva Castiglioni e Zerbi nello studio di un sedile ergonomico per il modello Beta della LANCIA. Nel 1972, il progetto del sedile si concretizzava con il prototipo sperimentale esposto alla Triennale di Milano e segnalato con la Medaglia d'Argento.¹⁸

Il suggerimento di Pozzi — che potrebbe risalire alla fine del 1969 — di dotare la struttura ospedaliera di una serie completa di arredamento del

posto letto, appariva interessante a Zerbi nell'ottica di miglioramento della degenza.¹⁹ Nell'attesa che la proposta si attuasse e che si potesse realizzare il trasferimento della struttura ospedaliera, nei primi anni settanta le tensioni sociali e gli atti terroristici che sconvolgevano l'Italia, iniziarono a creare un terreno instabile per gli investimenti. Ciò probabilmente causò delle modifiche in una prima programmazione.

Il 21 febbraio 1972, Pozzi coinvolgeva formalmente nell'esperimento Achille Castiglioni. Quest'ultimo, con il suo approccio pragmatico e ironico, appariva forse più distaccato dagli intenti politico-sociali dell'amico, quando anni dopo, negli anni novanta, scriveva di quel periodo:

proprio allora era di attualità la 'crisi del progetto' [...] Pozzi, parafrasando Maldonado, la chiamava la 'disperazione progettuale' e nascevano le prime istanze interdisciplinari. Così quando nel 1972 Pozzi e Zerbi mi proposero di lavorare ancora con loro al progetto di un letto ospedaliero polivalente di serie industriale per la OMSA accettai con interesse. Anche da questo lavoro di gruppo ricavammo particolari esperienze sul progetto industriale in tutta la sua complessità.²⁰ (Castiglioni, ca. '92)

Ricostruendo la collaborazione con Pozzi scriveva:

Conoscevo Pozzi dal '56 (Fondazione dell'ADI) e ci eravamo ritrovati bene in varie successive tappe di lavoro e di confronti culturali. Mi aveva interessato molto il prototipo di letto tutto in rete d'acciaio che lui aveva sperimentato nel 1955 per la RIMA di Padova.²¹

Di Ernesto Zerbi, scriveva:

persona di vasta cultura anche pragmatica, molto attenta ai problemi d'uso di qualsiasi oggetto in rapporto ai bisogni e alle funzioni umane: acuto e alacre anche nella ricerca strumentale, non perde occasioni per dedicarle le stesse capacità che fanno di lui un chirurgo famoso. (Castiglioni, anni novanta)

Si prefigurava un'interessante ricerca programmatica per il design di prodotti destinati alla collettività che poteva ambire a una produzione di "qualità e di grande serie" (come scriveva spesso Pozzi nei report del progetto) perché: diretta da un'un'equipe formata da tecnici specializzati ed esperti nei contenuti estetici, tecnici ed etici progettuali e da un esperto medico-sanitario; realizzata in stretto contatto con la struttura sanitaria di riferimento, resa disponibile, nell'intento di rispondere alle necessità dei fruitori (i degenti) e

degli utenti (gli operatori sanitari); e realizzata in stretto contatto con un'adeguata struttura produttiva industriale e la sua amministrazione commerciale, scelta direttamente dai progettisti.

Se all'inizio mancava quest'ultimo tassello del programma, cioè l'azienda produttrice, pare che dal 1969 fino all'avvio del progettuale, Castiglioni e Pozzi avessero valutato una serie di aziende operanti nel settore, con adeguati requisiti tecnici, sensibili alle scelte estetiche e interessate a sperimentare per una nuova produzione. La ricerca progettuale delineava un inconsueto *modus operandi*, sia per struttura operativa, sia per modello di committenza. Una sorta di committenza-utenza era rappresentata dall'amministrazione ospedaliera del COT, ma la vera committenza risultava poi essere l'azienda OMSA.

4. L'esperimento progettuale

OMSA spa era contattata in data 14 febbraio 1972. Era una piccola azienda emiliana, specializzata in produzione e commercializzazione di arredi metallici anche per medici e ospedali, a cui proponeva arredi in stile contemporaneo in tubolare metallico e altri materiali. L'azienda era interessata "a qualcosa di nuovo per i suoi prodotti" (Trafilerie e Laminatoi di metallo, 16 febbraio 1972).²²

Il 4 marzo 1972, l'esperimento si avviava con una riunione tra Castiglioni, Pozzi e Zerbi, con le seguenti premesse: "Una nuova linea di mobili per ospedale deve essere informata esclusivamente nel rispetto della funzionalità, mentre quelle esistenti hanno paradossalmente soltanto origini estetiche ... Risulta che oggi in Italia non è reperibile un letto che abbia caratteristiche di comfort per un paziente ricoverato in ospedale, [...] si presume che il letto debba servire sempre per quegli scopi di assistere il malato" (Castiglioni, Pozzi, Zerbi, 1972).²³ Si precisavano i principali requisiti del prodotto: modello per grande serie, economicità e non specializzazione del prodotto per una determinata situazione clinico-patologica o terapia. Ciò avrebbe reso possibile l'integrazione del letto in qualsiasi programma e sistema medico, presupposto necessario per una grande serie.

Per Pozzi, il letto era un oggetto ricco di implicazioni emotive. Era stato l'ausilio fondamentale della sua degenza al COT nel 1971, e motivo di riflessione sul *design per la collettività*.²⁴ Questa tipologia di prodotto aveva un ruolo chiave nella cura: doveva assicurare il comfort del paziente, spesso immobilizzato o limitato nei movimenti, permettendo un sostegno comodo, e una facile mobilità per le diverse posture così da migliorare l'esperienza della degenza e il recupero della salute.²⁵ Gli aspetti più legati alla logistica, come lo spostamento del malato evitando di trasbordarlo dal letto alla barella o a un altro

letto, erano altri requisiti fondamentali, come la necessità del malato di poter essere spostato per socializzare, e creare una comunità fra i pazienti.²⁶

Le idee di Zerbi sul funzionamento di un ospedale, ma anche sulla società, erano altrettanto chiare: raggiungere il più alto livello possibile di qualità, igiene, facilità di manutenzione e logistica, con oggetti economici e *democratici*, uguali “per ogni ricoverato, essendo le differenze di classe solo alberghiere [...] [perché] l’assistenza livellata evita quell’assurdo e pericoloso privilegio della cura ‘privata’ della casa di salute, affermando il concetto che la cura dev’essere differenziata solo per la sua intrinseca importanza” come scriveva in un articolo sull’assistenza sanitaria, del 1970 circa.²⁷ Politica sociale e lotta alle discriminazioni di classe erano temi portanti di ogni atto sociale, e molti progetti di design di quegli anni ne sono manifesto.

La scelta di non specializzare il letto faceva gioco anche alla produzione in serie, rendendo il prodotto atto all’integrazione in qualsiasi programma o sistema sanitario, e ad ampliare le sue potenzialità di mercato.

Achille Castiglioni era interessato al processo di riduzione dell’oggetto purché non intaccasse l’uso, il facile impiego manuale in fase di manutenzione, e la capacità dell’oggetto di comunicare dei messaggi.

Come evidenziato da Gregotti:

Dopo il 1970 la curva espressiva dei [suoi] prodotti sembra riproporre al centro dei propri interessi la radicalità dell’utensile; si tratta di una radicalità niente affatto ideologica, ma risultato in ‘levare’ di una serie di esplorazioni in direzioni anche molto diverse che conducono all’ipotesi progettuale definitiva, come la più logica, la più economica sul piano espressivo e funzionale ma anche la più tendenziosa e angolata. [...] Gli anni Settanta segnano anche un periodo di intensa attività di Achille Castiglioni nell’insegnamento universitario, e questo impegno non è certo senza conseguenze per quanto riguarda il disegno degli oggetti [...]. La preoccupazione didattica si trasferisce nel progetto, l’oggetto [...], vi è una più meditata preoccupazione per la funzione ed effetto collettivo, ancor più rigore nelle sue economie. (1984, pp. 13-14)

Nel maggio dello stesso anno, dopo un sopralluogo in azienda, dove i progettisti analizzavano una rassegna interna di prodotti rappresentativa della produzione corrente, si stabiliva un accordo di massima con OMSA per consulenze da definire, gradualmente, nelle specifiche finalità e tempistiche da riferire a precisi prodotti o all’intera produzione aziendale destinata agli ospedali. Si avviava al contempo un primo “esperimento” (come definito nel verbale del sopralluogo) per la valutazione di una produzione di letti in serie a cui Zerbi “era particolarmente interessato”.²⁸



Fig. 4 — Uno dei prototipi del letto al Centro Ortopedico Traumatologico Galeazzi di Milano, 1973. Fondazione Achille Castiglioni.

Nel mese di giugno, la ricerca proseguiva al COT dove si analizzavano mobili, attrezzature e flussi dei pazienti e si raccoglievano dettagliate informazioni sulle necessità funzionali e logistiche. A luglio, si definivano le specifiche per un progetto di massima del letto e di un accessorio mobile, una sorta di comodino su cui Zerbi aveva dato le sue indicazioni nel primo incontro all'avvio della sperimentazione. A ottobre, si realizzavano le valutazioni su un primo modello del letto realizzato dall'azienda sulla base delle specifiche di massima e delle informazioni raccolte ed elaborate dai progettisti. Su questo modello, allestito per l'uso, Castiglioni indicava i primi perfezionamenti e alcune alternative formali per la struttura, la rete, le sponde e gli accessori idonei alle cure in reparto di traumatologia (Fig. 4). A novembre, "la decisione di prototipare diversi esemplari in alternativa", su cui valutare l'eventuale produzione.

La sperimentazione in corso si combinava bene con una "iperazione di educazione"²⁹ per il corso di Progettazione artistica per l'industria che Castiglioni teneva al Politecnico di Torino.³⁰ Castiglioni e Pozzi decisero di programmare per il corso un ampio confronto interdisciplinare e ampiamente sociale sul tema progettuale del letto da ospedale.

4.1 L'esperienza didattica

I primi anni settanta furono particolarmente complessi per la docenza universitaria, alla quale si richiedeva di essere "organizzatori del sapere e analisti di risorse e motivazioni" anziché "passivi trasmettitori di cultura" (Mancino, 1987). Nel corso di Progettazione Artistica per l'Industria, presso la facoltà di Architettura del Politecnico di Torino, Castiglioni e Pozzi portarono adeguate motivazioni delle scelte didattiche, per superare lo scetticismo e la tensione che si viveva in classe e che traspariva dalle trascrizioni dei dibattiti.³¹ Il corso includeva l'"esperimento progettuale" *Il letto in ospedale*, scelto per il valore "positivo" in termini d'uso sociale.³² Nel dibattito seguito alla lezione di conclusione del corso, Pozzi spostava la discussione dalle tematiche disciplinari del disegno industriale, affrontate da Castiglioni, alla specificità del *valore sociale del design*. Durante le lezioni evidenziava il necessario focus sull'equilibrio forma-funzione-tecnica, e l'approccio centrato sull'utente (aspetti antropologici, ergonomici e psicologici), e sui benefici sociali (aspetti sociali ed economici). Si soffermava sull'utente dello specifico progetto: il paziente, persona malata e sofferente che involontariamente produce un disagio e un costo per la collettività (famiglia, datori di lavoro, società). Il processo della cura e dell'assistenza era presentato come un processo collettivo e partecipato, così come il processo collaborativo della progettazione integrale, finalizzata a risolvere problemi con una "larga partecipazione umana".

Il processo progettuale proposto, a differenza delle consuete pratiche professionali, non si riferiva a un preciso committente industriale, perché questo avrebbe potuto influenzare la progettazione in termini di scelte tecnologiche e di costi. Gli studenti avrebbero fatto autonomamente e criticamente le loro scelte sulla base di una valutazione comparata tra costi e benefici sociali.³³ Si discuteva di istanze politiche, di confronto critico con la realtà e le sue istituzioni.³⁴

L'esperimento fu avviato il 15 gennaio del 1973, scelto liberamente da 142 studenti che furono organizzati in 43 gruppi, per una durata di 5 mesi. Gli incontri realizzati con gli studenti furono 34 in totale: 7 "consulenze interdisciplinari", 14 lezioni di Achille Castiglioni e 13 dei collaboratori³⁵, sempre seguiti da un ampio dibattito con gli studenti. Agli incontri di consulenza partecipavano i professori: Franco Agnolo Vallan, docente di Composizione Architettonica, chiamato in relazione al progetto di una clinica medica a Torino; Antonio Miotto, docente di Psicologia generale e sociale; Leonardo Mosso, docente di Architettura sociale; Carlo O. Olmo, docente di Storia dell'architettura al Politecnico di Torino; Ernesto Zerbi, docente di Clinica ortopedica; e Alberto Rosselli, docente di Design al Politecnico di Milano. Gli incontri furono tutti registrati e le trascrizioni distribuite agli studenti in sei fascicoli, insieme ad altri nove con i dati ottenuti dagli studenti per una "valutazione critica e globale dell'esperimento". L'ultimo incontro del corso fu dedicato a verificare le prospettive e gli indirizzi suggeriti dall'esperimento per il proseguo degli studi degli studenti del corso e dell'intera Facoltà.

I dibattiti e le tematiche che si affrontavano erano molteplici. Si parlava di: scelte fondamentali di ogni produzione, riguardanti l'uso sociale e la validità — reale o apparente — degli oggetti prodotti; rapporto fra i bisogni individuali e collettivi; possibilità di effettiva vocazione industriale dei progetti; valore conoscitivo e contenuto operativo delle metodologie, delle tecnologie, fra cui in particolare rilievo quelle sanitarie. Si attribuiva alle scelte su questi temi un valore politico utile al confronto critico con la realtà e le sue istituzioni che si riassumeva nell'alternativa: "Progettare o non progettare?" largamente dibattuta da tutti i partecipanti. Durante la fase di avvio, furono definite diverse traiettorie di analisi e ricerca dei gruppi: realtà sociale, economica e tecnica; realtà ideologica, politica e legislativa che condiziona il servizio sanitario, anche in diversi modelli di governo; funzione della medicina, quantità e qualità degli indirizzi assunti dal servizio sanitario in Italia; e analisi della discriminazione di classe nel servizio medico.

4.2 Dall'esperimento al TR15

Nonostante alla fine del 1972, l'azienda OMSA si fosse mostrata riluttante alle indicazioni dei progettisti — tanto che sembrava che la partnership fosse compromessa —, nel gennaio 1973 il primo prototipo del letto era stato realizzato. Le verifiche sul prototipo richiedevano varie modifiche per ottenere un esemplare da collaudare al COT. Nel frattempo, Castiglioni e Pozzi proponevano di esporre il prototipo migliorato alla XV Triennale di Milano (20 settembre-20 novembre 1973) e alla mostra sanitaria di Roma, previa presentazione da parte della OMSA di richiesta di brevetto.

Alla fine di quell'anno, segnato dalla prima crisi energetica globale, la sperimentazione subiva nuovamente uno stallone. Un'approfondita analisi di Pozzi, seguita a una riunione con l'azienda, dettagliava le difficoltà e i dubbi dell'azienda che non ravvisava più nella domanda italiana la capacità di remunerare i propri rischi di capitale, neppure in prospettiva futura, rischi che nel frattempo si sarebbero riflessi sulla produzione. L'azienda sembrava orientarsi alla commercializzazione di piccole quantità di diversi modelli perché, in mancanza di una pianificazione del servizio nazionale, non ravvisava il vantaggio di una produzione di grande serie. Il mercato mostrava una condizione in cui la domanda era fortemente inquinata e influenzata da interessi privati e personali, e la scelta dei prodotti era direzionata da opinioni di amministratori private, non basate su criteri di qualità. Gli stessi consulenti riconoscevano che in un mercato in tale condizione, non fosse conveniente per l'azienda una consulenza di industrial design, finalizzata a una produzione di serie economica e di grande qualità. L'orientamento da consigliare era di affidarsi a specialisti di *styling* che avrebbero opportunamente proposto trasformazioni diversificate dei prodotti aziendali per specifici settori specialistici d'impiego.



Figg. 5-6 — Analisi del prototipo del letto nello studio di Giancarlo Pozzi, con Achille Castiglioni che indica alla OMSA le ultime modifiche al prototipo, 20 marzo 1974. Fondazione Achille Castiglioni.

La scelta, adeguata ai fini di una grande serie, avrebbe richiesto di riferirsi al mercato europeo, più evoluto di quello italiano, in quanto a richiesta di qualità. Si avvertiva da parte dei consulenti il rammarico per un mercato compromesso le cui scelte si traducevano in insufficienza di prestazioni per la collettività, e di mancata attenzione al lavoro degli operatori ospedalieri, come riflesso dalla generale situazione di instabilità economica del Paese e dell'arretratezza nel settore dei servizi pubblici. Si rendeva necessario riconsiderare gli accordi tra le due parti, azienda e progettisti, riducendo l'investimento e i rischi per la azienda, e il dettaglio compensi per i consulenti, limitandosi allo sfruttamento del modello per una produzione ridotta in termini quantitativi. Si decideva comunque per la realizzazione di una pre-serie, da valutare al COT Galeazzi per le ultime correzioni (Fig. 5-6). Il contratto definitivo con la OMSA era stipulato in data 5 febbraio 1975, dopo 3 anni di sperimentazione.

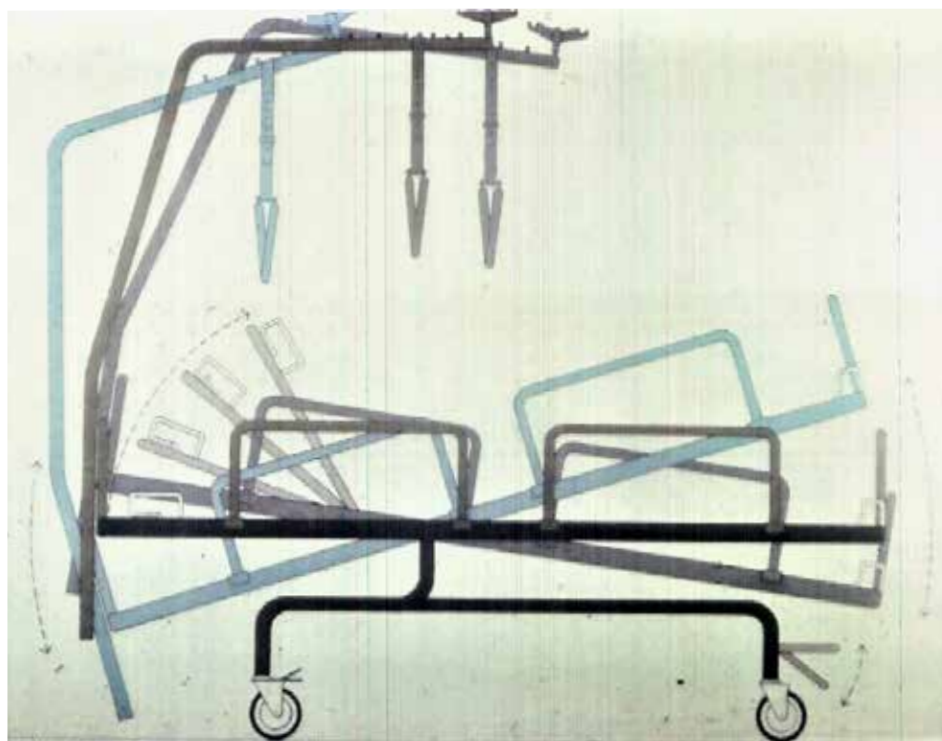


Fig. 7 — Schema delle movimentazioni del modello definitivo del TR15 OMSA, 1977. Fondazione Achille Castiglioni.

A progetto dettagliato ultimato (Fig. 7) si provvedeva al prototipo finale e al collaudo. Il 1° marzo 1977 si avviava la produzione del letto e si ultimavano le scelte per la comunicazione visiva del prodotto. Nel 1979, il letto TR15 era premiato con il Compasso d'Oro ADI.



Figg. 8-9 — Il letto TR15. Foto di Aldo Ballo, 1977-78. Fondazione Achille Castiglioni.



4.3 Un dispositivo perfetto tra scelte etiche, tecniche ed estetiche

TR15, un codice alfanumerico, era il nome scelto per il letto, che trasmetteva immediatamente un senso di anonimato. Il depliant illustrava in modo chiaro il prodotto mediante foto e alcuni grafici esplicativi delle possibili movimentazioni e degli accessori per l'uso del prodotto. Nelle foto di Aldo Ballo (Fig. 8-9), il letto nudo mostrava la sua architettura dimensionata con grande intelligenza tecnica ed estetica, sulla base di una riduzione del letto a un piano mobile (la rete), quattro gambe con ruote piroettanti, una testa sostenuta da un lungo collo (la capra e il suo supporto) rimandando a segni di una presenza zoomorfa, ma anche a significati riferibili a pulizia, eleganza, dinamicità. Il letto, progettato per essere una macchina perfetta, era così presentato nel testo di accompagnamento alle foto che introducono una nuova concezione d'uso del letto in ospedale:

Il TR15 introduce un nuovo concetto di funzionalità ospedaliera: accoglie il paziente al momento della registrazione, dalla quale può essere guidato in reparto, la loggia della stanza sterile prima della sala operatoria, radiologia, fisioterapia, cappella, la terrazza e infine l'uscita dall'ospedale; questo letto è anonimo, senza distinzione sociale; il letto vuoto non sta più alla soglia, ma viene sostituito con un altro pronto per l'uso, pronto, pulito e disinfettato.

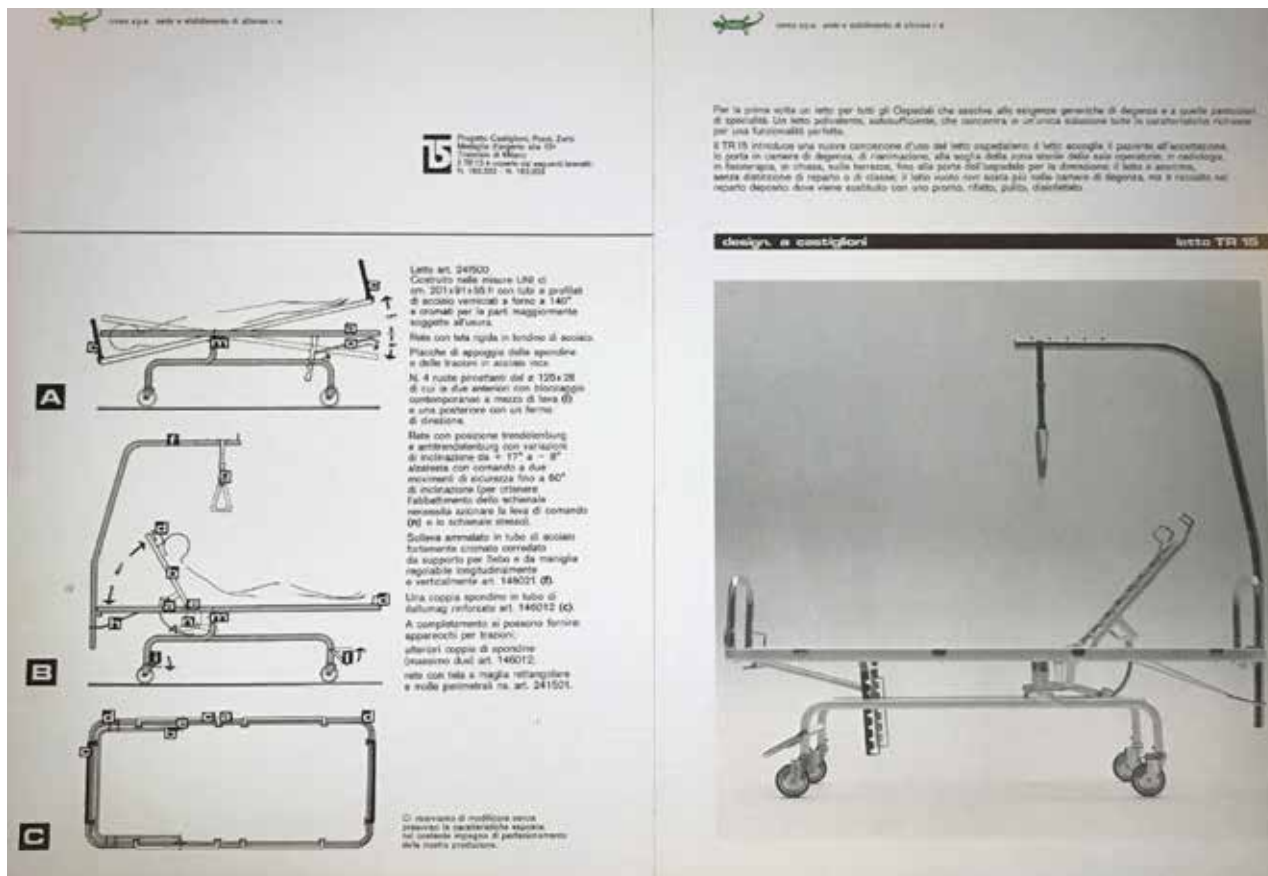


Fig. 10 — Doppia pagina della brochure OMSA dedicata al letto TR15.

Il prodotto (Fig. 10), visivamente leggero e sensuale grazie alle linee snelle e curve nei raccordi, era completato dagli accessori, attrezzature intercambiabili e amovibili: testate e sponde laterali in tubo metallico sfilabili sui lati, sostegni per fleboclisi, la capra che fungeva da maniglia di sollevamento o per trazioni sul tronco e sul bacino. La rete, regolabile nella tensione, era sostituibile a richiesta con strisce gommate radio-trasparenti. Le regolazioni e i bloccaggi manuali e il freno a pedale delle ruote erano di facile e sicuro impiego. Nessuna motorizzazione elettrica era stata inserita per la movimentazione della rete.³⁶ Un semplice sistema dentato permetteva di regolare la reclinazione della spalliera lungo l'asse longitudinale. Sempre in maniera meccanica il piano del letto assumeva la posizione *trendelenburg* tramite una leva. Molte di queste soluzioni rispondevano a delle scelte etiche fatte nel rispetto delle necessità e dei bisogni, spesso inespresi, sia di utenti che di fruitori. Le scelte si ripercuotevano sul progetto del prodotto in termini di soluzioni tecnico-estetiche a cui era anche legata l'economia dei costi. Queste soluzioni tecnico-estetiche riguardavano: la sicurezza d'uso e l'intuitività dei

gesti necessari all'uso del prodotto, l'eco-compatibilità dei materiali e delle soluzioni, gli elevati standard di qualità di realizzazione e la semiotica delle forme, di materiali, colori, finiture in relazione a percezione, *affordance* e significati del prodotto.

Le diverse componenti della struttura erano progettate per ottenere la massima economicità ed eleganza formale riducendo il numero dei pezzi e i giunti, che potevano rappresentare possibili punti di fragilità e rottura. Castiglioni e Pozzi utilizzavano raffinate soluzioni formali di raccordo dei pezzi, aumentando al contempo la durevolezza del prodotto. Un lungo lavoro di progettazione e prototipazione era stato infatti dedicato: alla rete elettrosaldada, sia nei punti di attacco per trazione dei tondini d'acciaio alla struttura, sia per la scelta della cornice di struttura realizzata con un tubolare di speciale sezione ovale alettato, progettato appositamente per ridurre al massimo l'unione di più pezzi; alle placche del sistema di attacco delle sponde, ai fini della pulizia formale della cornice, per ridurre eventuali vibrazioni tra i pezzi facilitando al contempo l'inserimento nella struttura; alla capra nel sistema di attacco della cinghia di supporto con la manopola in modo da evitare la necessità di un anello; delle altre attrezzature intercambiabili; e il disegno della manopola triangolare che elimina la necessità di un anello per il collegamento alla cinghia.³⁷

In quanto all'impiego di materiali, in ragione della massima durabilità e sostenibilità del prodotto, oltre all'acciaio dei tubolari vi erano solo alcune piccole parti in alluminio, nylon e altre fibre sintetiche; in quanto a finiture erano state scelte la verniciatura a forno color bianco e la cromatura solo per le parti più soggette ad usura.

In ospedale il TR15 era definito comodo e funzionale dai pazienti. Per gli operatori sanitari il letto era funzionalmente apprezzabile: di facile impiego nelle diverse fasi d'uso grazie all'intercambiabilità e componibilità degli accessori principali, sicuro nella movimentazione, e di rapida igienizzazione per il successivo riallestimento. Per i medici e le strutture sanitarie era durevole, perfetto ed economico.

5. Conclusione

Il letto TR15 è il risultato di un progetto socialmente responsabile e sostenibile, che esprime principi di uguaglianza ed equità nel trattamento dei pazienti, grazie a un'attenta valutazione di costi e benefici per l'azienda produttrice e per la società. Generato dalla capacità critica e analitica di Achille Castiglioni, Giancarlo Pozzi ed Ernesto Zerbi, *l'esperimento* si può leggere come un *progetto politico* che incarna la visione dei tre progettisti e il loro desiderio di immaginare, anzi di progettare, una società che sia contempora-

neamente più democratica e più efficiente, come affermato da Davide Pozzi, figlio di Giancarlo,³⁸ e, in altri termini, da Carlo Castiglioni:³⁹

Ritengo che il progetto del letto d'ospedale TR15 sia stato per loro il più significativo, perché ha segnato un momento innovativo nella didattica e ha permesso un'esplorazione del 'design sociale' con modalità e approcci nuovi, senza perdere mai di vista gli aspetti pragmatici necessari per passare dalla teoria alla realizzazione pratica.

Il progetto nel suo complesso si configura come la sperimentazione di un *modello sociale per il design* del prodotto industriale, da parte di progettisti che volevano ritrovare il senso etico del proprio agire di fronte all'inevitabilità capitalistica. E tentavano di operare una conciliazione tra il profitto d'impresa e il beneficio sociale, anticipando recenti principi legislativi, come la Responsabilità Sociale d'Impresa, che hanno l'obiettivo di incrementare ricadute sociali positive dell'impresa.

Il rapporto di consulenza con l'azienda OMSA ebbe termine con l'inserimento del prodotto nel mercato e non proseguì per i successivi progetti in origine prefigurati. Vari motivi contribuirono a questo: dalle caratteristiche del mercato italiano alle debolezze del sistema industriale e di quello sanitario nel più ampio contesto economico dell'epoca, dagli avvenimenti politici della triste epoca degli *anni di piombo*, agli esiti della riforma sanitaria che, nella transizione tra privato e pubblico, si dimostrò insufficiente all'innovazione di qualità delle strutture a livello nazionale.

In quanto a risultati, questa esperienza differisce parecchio dall'omologo *King's Fund Bed Project* (1962-67). Sostenuta da fondazioni filantropiche⁴⁰, il progetto di ricerca per il letto degli ospedali in Gran Bretagna, usufruì delle risorse del dipartimento di industrial design del Royal College of Art di Londra e fu adottata dalle aziende fornitrici del sistema ospedaliero britannico, che espansero il loro business anche degli USA.

La ricerca, coordinata da Leonard Bruce Archer⁴¹, alla quale partecipò come progettista il designer e ricercatore Kenneth Agnew, condusse al nuovo standard per il design dei letti d'ospedale, rispondendo alle esigenze degli infermieri, più che dei pazienti. Molti dei letti riferiti ai modelli progettati durante il progetto sono ancora in uso negli ospedali della Gran Bretagna (Cousins 1965; Lawrence 2001; Boyd-Davis 2019).⁴² (Fig. 11)

Non abbiamo rintracciato prova che gli attori della nostra storia conoscessero il *King's Fund Bed Project*,⁴³ tuttavia il progetto TR15 ha con esso molti punti

in comune, e sviluppava un programma altrettanto articolato, seppur realizzato in autonomia, che prevedeva l'assunzione di rischi da parte dell'azienda e di responsabilità dei progettisti, in una situazione di scarsità di risorse per la ricerca e la sperimentazione.



Fig. 11 — Tre diversi modelli del King's Fund Bed Project. A sinistra, una pagina di *Industrial Design and the Community* con foto del prototipo realizzato al Royal College of Art. In centro il letto realizzato dalla J. Nesbitt Evans & Co Ltd. (Kenneth Agnew Collection, RCA) durante una dimostrazione di Mister J. Nesbitt al Boston General Hospital, nel 1967 (foto in alto tratta da *Boston Standard*). A destra altro modello prodotto a Birmingham, in una versione del 1994, adesso allo Science Museum of London.

L'esperienza del TR15 ha sicuramente contribuito alla "Rifondazione del Progetto", elaborazione tecnico-teorica della struttura politica del progetto, a cura di Enzo Mari durante la sua presidenza ADI.⁴⁴ La sperimentazione di Pozzi e Castiglioni trovava in questa nuova programmazione il naturale proseguimento in una più ampia articolazione di confronti, prefigurando una complessa struttura di cooperazione al progetto, secondo una modalità di etico *consociativismo* adottato per gestire conflitti e contraddizioni interne. Vale a dire una forma di governo/gestione delle scelte che tende a garantire una rappresentanza politica ai diversi gruppi sociali che compongono un paese profondamente diviso come l'Italia.

A commento dell'esperienza qui ricostruita, prendendo a riferimento un'espressione della critica di Vanni Pasca al design contemporaneo — in particolare del design che propone programmi che combinano design, marketing e management — potremmo dire che il decennio 1968-77 fu uno di quei periodi in cui si presentò "l'illusione di un design che, sostituendosi alla politica, si facesse demiurgo di una nuova strategia dello sviluppo capitalistico, o anticapitalistico... [conducendo] ...a una desiderata riorganizzazione economico-sociale basata su valori di anticonsumismo comunitaristico" (Pasca, 2010).

Alla profonda riflessione dei teorici e progettisti che partecipavano a questa successione di sperimentazioni, non corrispondevano però opportunità di sistema. Così l'azione propositiva di Pozzi — come quella di altri professionisti che partecipavano al tentativo di ADI di promuovere la figura del disegnatore industriale come facilitatore e coordinatore dei processi d'innovazione — in una situazione avversa si andava erodendo. Ciò ha portato al progressivo accantonamento della "speranza progettuale" nel senso proposto da Tomás Maldonado, di azione progettuale con l'ausilio di una lucida coscienza critica — ecologica e sociale — che evita di evadere dalla realtà contingente: "gestione dei fatti che si vogliono progettare o innovare. [...] un discorso di *negotium gestio*, di responsabilità assunta per delega propria o altrui nei confronti di un determinato frammento della realtà" (Maldonado, 1970, p.100).

Con la fine degli anni settanta in Italia si è avviato un processo di generale impoverimento del lavoro del designer. Ancora oggi, il professionista è ridotto a una sorta di prestatore d'opera occasionale, con pessimi rapporti contrattuali con le imprese, sempre meno integrato a esse e distante dal ruolo di esperto di contenuti politici e sociali, oltre che tecnici ed estetici, che negli anni settanta si immaginava a condurre la programmazione del progetto.

Si ringraziano i fratelli Pozzi, in particolare Annacarla e Davide, per avere riaperto lo studio del padre Giancarlo e avermi messo a disposizione libri, progetti e materiali vari. Grazie alla Fondazione Achille Castiglioni, nella persona di Giovanna Castiglioni con Antonella Gornati, per l'opportunità offertami di poter visionare i materiali del progetto. Un sentito grazie a Davide Pozzi per le lunghe chiacchierate, scambi di idee, ipotesi, ricerche di documenti e foto di famiglia e i confronti incrociati con familiari e conoscenti.



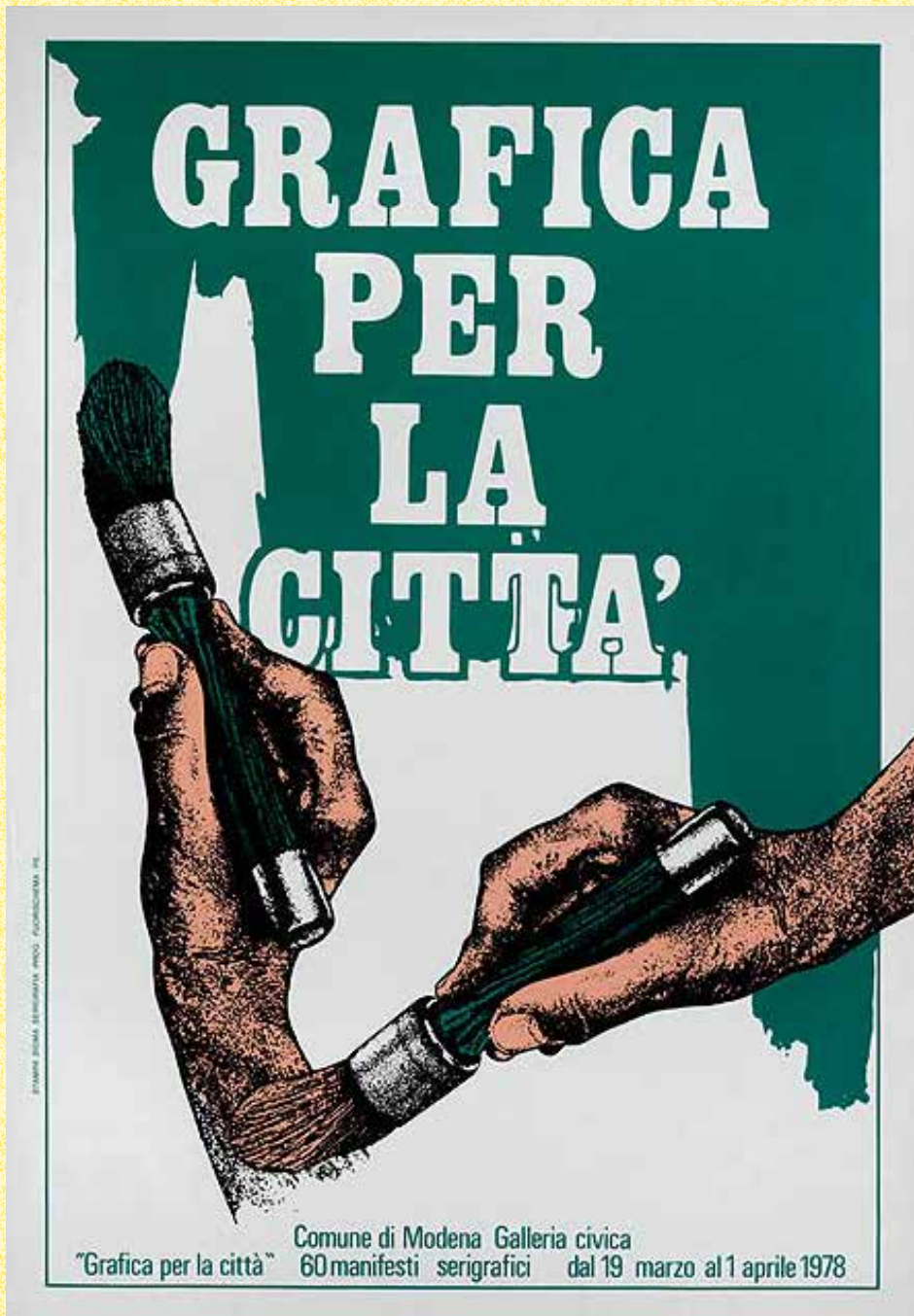
RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- BERRUEZO PORTINARI, D., & EBOLI NOGUEIRA, P. C. (2016). Towards a political design. *Estudos em design*, 24(3), 32-46
- BONETTO, R. (1973). Ipotesi per un'alternativa di prassi disciplinare. In *Centro Studi & Ricerche Busnelli, Industrial design. Teoria e pratica nella prospettiva degli anni 70* (pp. 29-31). Centro studi e ricerche Busnelli-Misinto.
- BOYD-DAVIS, S. (2019). *Kenneth Agnew Remembered*. Royal College of Art. <https://www.rca.ac.uk/news-and-events/rca-stories/obituary-kenneth-agnew/>.
- CASTIGLIONI, A., & POZZI, G. (1972a), *Industrial Design* [lezione]. *Cast con Pozzi to 70/72*, Archivio Pozzi.
- CASTIGLIONI, A., & POZZI, G. (1972b), *La figura dell'Industrial Designer* [lezione]. *Cast con Pozzi to 70/72*, Archivio Pozzi.
- CASTIGLIONI, A. (ca. 1992). *Biografia Castiglioni-Pozzi-Zerbi* [manoscritto]. Archivio Pozzi.
- CASTIGLIONI, A., POZZI, G., & ZERBI, E. (1972). *Verbale della riunione del 4 marzo 1972*. Fondazione Achille Castiglioni.
- COUSINS, J. (1965). A general purpose bedstead for hospitals. *Design*, (195), 52-57.
- GREGOTTI, V. (1984). Travimenti interpretativi. In P. Ferrari, *Achille Castiglioni* (pp. 9-15). Electa.
- LAWRENCE, G. (2001). *Hospital beds by design: a socio-historical account of the 'King's Fund Bed', 1960-1975* [PhD thesis, University of London]. British Library Ethos service. ID: uk.bl.ethos.271734.
- MALDONADO, T. (1958). Disegno e le nuove prospettive industriali. Conferenza tenuta alla Grande Esposizione industriale di Bruxelles, 18 settembre. In T. Maldonado (1974), *Avanguardia e razionalità* (p. 55). Einaudi.
- MALDONADO, T. (1970). *La speranza progettuale*. Einaudi.
- MANCINO, L. (1987). Modelli di cultura e immagini sociali negli anni settanta e ottanta. *La capitanata*, 24(1-6), II, 207-218.
- MARGOLIN, V., & MARGOLIN, S. (2002). A "Social Model" of Design: Issues of Practice and Research Victor. *Design Issues*, 18(4).
- MORDENTI, R. (2010). Le analisi sull'Università e i movimenti. In *L'università struccata. Il movimento dell'Onda tra Marx, Toni Negri e il professor Perotti* (pp. 13-25). Punto Rosso.
- PASCA, V. (2010). *Il design del futuro*. [Voce Enciclopedia Treccani XXI secolo]. http://www.treccani.it/enciclopedia/il-design-nel-futuro_%28XXI-Secolo%29/.
- Trafiliere e Laminati di metallo. Lettera a Giancarlo Pozzi*. (16 febbraio 1972). Archivio Castiglioni.

NOTE

- ¹ Il dibattito sul social design e la sua storia si è tenuto in occasione di alcuni convegni internazionali. Tra questi si segnalano: *Changing the Change* nel 2008 a Genova, *Design Activism and Social Change* nel 2011 a Barcellona conferenza annuale della Design History Society, e gli incontri biennali dell'International Committee for Design History and Design Studies (ICDHS) che dal 2014 hanno dedicato sessioni a questo tema.
- ² Nell'alveo del pensiero socialista si ritrovano sia il socialismo scientifico di Marx e Engels, sia quello utopistico di St. Simon. Entrambi influenzarono il design e la generazione di posizioni diverse, come accennato qui nel testo successivo.
- ³ Se buona parte degli studiosi che si occupano di social design fa riferimento al testo *Design for the real world* (1971) di Victor J. Papanek, alcuni si riferiscono all'impulso utopico di designer visionari come William Morris, impegnato nella politica sociale britannica alla fine del XIX secolo, Walter Gropius che forgiò i fondamenti del Bauhaus, e al contributo di Moholy Nagy.
- ⁴ Dalla partecipazione di Walter Gropius all'associazione tedesca deriva la visione adottata al Bauhaus.
- ⁵ Su questo tema si veda il testo "Tre scuole: Bauhaus, Vchutemas, Ulm" con testi di Tomás Maldonado et al. estratti da *Casabella* n. 435, 1978.
- ⁶ Ne è un esempio il libro di Pier Angiolo Cetica, *La funzione sociale dell'Industrial design* del 1963. Espressioni delle posizioni critiche sul ruolo del design nella società si possono trovare anche in alcune delle edizioni della Triennale di Milano, come la XII Triennale *Casa e scuola* (1960) e la *Sezione italiana* della XIII Triennale di Milano (1964) dedicata al tema del *Tempo Libero* e volta a denunciare gli eccessi della società dei consumi di massa.
- ⁷ Giancarlo Pozzi (Torino, 30 novembre 1924 — Milano, 28 Luglio 2009), laureatosi nel 1953 in architettura al Politecnico di Milano, ancora studente iniziò a lavorare con Gio Ponti collaborando "a tutto campo": dalla grafica editoriale ai marchi aziendali, come quello per Cassina, dal design ai progetti di architettura, tra i quali anche il grattacielo Pirelli. Dal 1954 al 1956 collaborò con Alberto Rosselli alla fondazione della rivista *Stile Industria* (editoriale Domus), di cui è stato redattore. Dal 1954 al 1964 instaurò con lo studio Ponti-Fornaroli-Rosselli un rapporto di consulenza, per avviare in contemporanea l'attività professionale autonoma. Durante questo periodo, fu coordinatore artistico dell'*Esposizione Internazionale del Lavoro* per il centenario dell'Unità d'Italia, a Torino nel 1961. Dal 1954 fu impegnato nel campo del design spaziando dall'edilizia industrializzata e prefabbricata per aziende come FEAL (dal 1954-63), Moviter (dal 1964 al 67), I.T. Ponti, alla consulenza per FIAT (dal 1954 al 1974) nei campi dell'urbanistica e della progettazione di allestimenti fieristici. Sui articoli, interviste e progetti sono stati pubblicati sulle riviste *Casabella*, *Domus*, *Ideal Standard*, *Illustrazione Italiana*, *Ottagono*.
- ⁸ Tra questi: la panchina Camilla del 1988 prodotta da Zanotta; i mobiletti Comodo del 1988 e Trio del 1991, i letti ITTITTI del 1986 e Litta del 1990, prodotti dall'azienda Interflex. Di Castiglioni, Pozzi e Zerbi è il podoscopio PTF del 1982.
- ⁹ I documenti dello studio di Giancarlo Pozzi si riferiscono principalmente ai suoi scritti, letture, relazioni professionali e progetti. Si tratta materiali utili a ricostruire la fenomenologia dell'attività professionale e l'approccio progettuale del progettista: grafici di progetto, lettere, fotografie, schemi concettuali, testi di lezioni, dettagliati report (di progetto, di attività didattiche e associative), verbali di riunioni, richieste di brevetto, depliant, riviste, libri e premi. Nella Fondazione Achille Castiglioni sono stati visionati materiali non ancora schedati, riferiti al progetto TR15 e agli anni 1969-1979. Anche in questo caso si tratta di grafici di progetto, report, lettere, fotografie.
- ¹⁰ Per una cronistoria della contestazione giovanile nella Facoltà di architettura di Milano, si veda *La rivoluzione culturale. La facoltà di Architettura del Politecnico di Milano 1963-1974* reperibile al link: <http://www.gizmoweb.org/wp-content/uploads/2009/10/la-rivoluzione-culturale-catalogo-bassa-protetto.pdf>.
- ¹¹ Il testo è tratto dalla lezione "Industrial Design" di A. Castiglioni e G. Pozzi, che rielabora precedenti testi: un articolo di Pozzi pubblicato sulla rivista *Ideal Standard* nel 1961, e uno di Achille Castiglioni pubblicato in *Casa Vogue* (entrambi non meglio identificati). Archivio Pozzi, raccolta denominata *Cast con Pozzi to 70/72*.

- ¹² Il testo è tratto dalla lezione "la figura dell'Industrial Designer" di A. Castiglioni e G. Pozzi, e rielabora un precedente testo di Achille Castiglioni per la conferenza di Courtray del 19 ottobre del 1970. Archivio Pozzi, raccolta denominata *Cast con Pozzi to 70/72*.
- ¹³ Giancarlo Pozzi ha svolto un'intensa attività associativa. È stato membro del Consiglio Direttivo di ADI durante la presidenza di Livio Castiglioni (1959-60). Durante la presidenza ADI di Enzo Mari, dal 1976 al '79, si è occupato del manifesto "Rifondazione del Progetto" (1977-79).
- ¹⁴ Al dibattito, durato dal 1960 al 1979, contribuirono i presidenti di ADI, come Alberto Rosselli (dal 1956 al '57), Marco Zanuso (dal 1966 al '69), Roberto Bonetto (dal 1972 al '73), Enzo Fratelli (dal 1974 al '76), ed Enzo Mari (dal 1977 al 1979).
- ¹⁵ Come puntualizza Roberta Grignolo nel libro dedicato agli scritti di Marco Zanuso, l'idea di progettazione integrata di Zanuso combinava quella di altri teorici, avanzando dall'iniziale funzione di programmazione e miglioramento della produttività al posizionamento del designer come fulcro dell'integrazione di diverse competenze e sinergie (Grignolo, 2013 p. 38-39).
- ¹⁶ Achille Castiglioni e Pozzi erano tra i fondatori dell'ADI.
- ¹⁷ La cosiddetta legge Mariotti del 1968 riformava il sistema degli ospedali, fino ad allora per lo più gestiti da enti di assistenza e beneficenza, trasformandoli in enti pubblici e disciplinandone l'organizzazione e il finanziamento nell'ambito della programmazione nazionale e regionale. Nel 1974, l'assistenza ospedaliera fu trasferita alle regioni.
- ¹⁸ Il modello Beta fu la prima autovettura della Lancia, dopo l'acquisizione dell'azienda da parte della Fiat di cui Pozzi era consulente (v. nota 7). Al momento dell'incarico Pozzi aveva posto come condizione all'accettazione l'allargamento delle competenze impegnate nel progetto e proposto Achille Castiglioni per la sua specifica esperienza di product designer, ed Ernesto Zerbi, per la profonda conoscenza della fisiologia umana. Nel 1972, il progetto del sedile si concretizzava con un prototipo sperimentale segnalato alla Triennale di Milano con la Medaglia d'Argento.
- ¹⁹ L'ipotesi si basa, oltre che sulla riforma del 1968, sul ritrovamento di materiali illustrativi di aziende produttrici di arredi ospedalieri risalenti a una ricerca del 1969 (archivio della Fondazione Achille Castiglioni).
- ²⁰ Il documento intitolato "Biografia Castiglioni-Pozzi-Zerbi" è una bozza per una pubblicazione sul loro sodalizio, scritto da A. Castiglioni e integrato da G. Pozzi (archivio Pozzi).
- ²¹ Nel 1955 Giancarlo Pozzi aveva progettato un letto per la casa, a struttura metallica laccata. Il prototipo era stato realizzato dall'azienda Rima di Padova, azienda di punta negli anni cinquanta, e pubblicato in Aloi, R. (1956). *Mobili Tipo*. Ulrico Hoepli.
- ²² L'azienda OMSA era attiva nel settore dal 1897, con lo stabilimento produttivo ad Albinea e sede commerciale a Reggio Emilia. Viene contattata da Pozzi attraverso l'azienda Trafilerie e Laminatoi di metallo. Il documento citato è una lettera del 16 febbraio 1972 di Trafilerie e Laminatoi di metallo indirizzata a Giancarlo Pozzi, documento della Fondazione Achille Castiglioni.
- ²³ Verbale della riunione del 4 marzo 1972 tra Castiglioni, Pozzi e Zerbi (Fondazione Achille Castiglioni).
- ²⁴ Il 27 gennaio del 1971, Pozzi aveva subito una grave incidente. Durante una degenza prolungata al COT faceva esperienza della condizione di paziente bloccato a letto, e conoscenza diretta degli spazi e delle cure nel centro.
- ²⁵ Così soleva dire del letto nelle sue lezioni al Politecnico di Torino, come meglio precisato nei paragrafi successivi.
- ²⁶ Dai primi decenni del 1800, periodo in cui sono stati introdotti, i letti d'ospedale si sono evoluti a opera di medici innovatori, designer e ricercatori, sempre in correlazione all'evoluzione tecnica (materiali e processi produttivi) degli spazi ospedalieri e delle cure, e alle scelte dei sistemi sanitari nazionali. All'inizio del XX secolo, la produzione di tubi di acciaio con il processo Mannesmann stimolò la nascita dell'industria dell'arredamento, proprio a partire dai primi letti d'ospedale in tubo d'acciaio, databili alla fine degli anni 10 del XX secolo. Da qui in poi, la produzione dei letti ospedalieri si sviluppò passando dall'officina alle fabbriche per la produzione meccanizzata di letti in grande numero. Letti standardizzati, più leggeri e mobili dei precedenti si adattarono ai reparti degli ospedali.
- ²⁷ Copia di un articolo sugli ospedali di E. Zerbi pubblicato in una rivista non identificata (archivio Pozzi).
- ²⁸ *Ibidem* e lettere successive.
- ²⁹ Nel dibattito del 15 gennaio, l'attività didattica proposta era così definita (archivio Pozzi).
- ³⁰ Achille Castiglioni fu docente a contratto al Politecnico di Torino dal 1970. Alcune delle sue lezioni sono pubblicate nel testo sulla didattica di Achille Castiglioni a cura di Bettinelli, E. (2014). *La Voce Del Maestro. Achille Castiglioni. I Modi Della Didattica*. Corraini.
- ³¹ Faldone lezioni al Politecnico di Torino del 1973 (archivio Pozzi).
- ³² Giancarlo Pozzi fu incaricato delle esercitazioni pratiche per l'insegnamento di Progettazione Artistica per l'Industria (prof. Achille Castiglioni) al Politecnico di Torino, dal 1970 al 1974. Nel 1973 coordinò l'intero programma delle attività del corso coinvolgendo gli altri assistenti G. De Ferrari, C. Comuzio e L. Salio.
- ³³ Negli stessi anni inizia a svilupparsi il dibattito sulle "tecnologie appropriate" nei paesi dell'America Latina e in Italia con Ciribini tra maggiori esponenti. Nel contesto dell'ambito accademico del sud d'Italia ne trattavano Virginia Gangemi (*Per una tecnologia alternativa*, Delfino, 1976) e Anna Maria Fundarò, in relazione alle condizioni per lo sviluppo di aree sottosviluppate.
- ³⁴ Faldone lezioni al Politecnico di Torino del 1973 (archivio Pozzi).
- ³⁵ Temi riassunti nel testo della docenza, letto da Pozzi il 15 giugno 1973.
- ³⁶ Questo tema era affrontato nei dibattiti con gli studenti durante l'esperienza didattica al Politecnico di Torino tra quelli riguardanti l'analisi costi-benefici del progetto.
- ³⁷ Sono questi i punti-chiave evidenziate nella domanda di brevetto.
- ³⁸ Davide Pozzi così commenta il progetto dopo averne letto la ricostruzione nella bozza di questo articolo.
- ³⁹ Carlo Castiglioni, figlio di Achille, medico e presidente della Fondazione Achille Castiglioni, conseguente alla lettura del presente articolo.
- ⁴⁰ Sebbene anche questo progetto dovette affrontare stalli e problematiche, ebbe il vantaggio di essere finanziato dalla Nursing Foundation, fondazione di supporto nel campo dell'innovazione didattica e dal King's Fund, creato nel 1897 con lo scopo di dare supporto gli ospedali di Londra.
- ⁴¹ Il ricercatore L. B. Archer (1922-2005) proveniva dalla Hochschule für Gestaltung di Ulm, ed era sostenitore di "Design Methods", un movimento che si occupava di sistematizzare la logica del processo di industrial design a fini educativi e professionali. La prima fase della ricerca, condotta coinvolgendo gli staff ospedalieri su più elementi d'arredo, fu restituita in prescrizioni per i produttori da prendere in considerazione per le proprie soluzioni, secondo la politica ufficiale. Successivamente il team dovette progettare e prototipizzare alcuni modelli che furono valutati negli aspetti tecnici e d'uso, in base a criteri realizzativi, per poi essere prodotti.
- ⁴² Raimonda Riccini (2006) nel suo articolo *Il design nella "terra di nessuno"* pubblicato nella rivista *Diid* ha associato i due progetti, il TR15 e la ricerca di Archer, come due episodi omologhi nel percorso di penetrazione della cultura del design in settori tradizionalmente estranei all'intervento dei designer. Cfr. <http://www.disegnoindustriale.net/diid/il-design-nella-terra-di-nessuno/>.
- ⁴³ Fatto pure probabile, dato che negli anni sessanta Giancarlo Pozzi si recava spesso a Londra in visita a Willie Landels, suo amico d'infanzia, direttore di Harper's & Queen e designer a sua volta.
- ⁴⁴ Progetto naufragato nel 1979, anno in cui le condizioni politiche in ADI cambiarono. A questo piano di espansione, si associava la *committenza alternativa* secondo un nuovo modello che richiedeva la partecipazione della committenza pubblica, dell'associazionismo, delle strutture universitarie, degli enti di ricerca, delle rappresentanze di specialisti di marketing e della distribuzione. Venivano chiamate in gioco le strutture ospedaliere, scolastiche e gli enti pubblici (Comuni, Regioni, Consorzi, etc.). Il designer avrebbe dovuto praticare la progettazione integrale/integrata in connessione a queste strutture o all'interno dei quadri tecnici e degli organismi di decentramento dell'amministrazione pubblica.



Massimo Dolcini, *Grafica per la città*, poster, Comune di Modena, 1978 (courtesy of AIAP CDPG).

Microstorie



Copertina del volume sulla Prima Biennale della Grafica di Cattolica, 1984 (courtesy of AIAP CDPG, Fondo Gianfranco Torri).

Il progetto grafico del catalogo è di Roberto Pieraccini quello del simbolo e del manifesto è di Armando Ceste, Paolo De Robertis e Gianfranco Torri.

La stagione della Grafica di Pubblica Utilità: what else?

DANIELA PISCITELLI

Università degli Studi della
Campania "Luigi Vanvitelli"

Orcid ID 0000-0002-7922-3762

Il saggio intende ripercorrere la stagione della Grafica di Pubblica Utilità con l'obiettivo di individuarne le ragioni che erano a monte, ricostruirne il contesto e inanellarne le tappe che ne hanno segnato lo svolgimento.

L'intento del saggio è quello di fare emergere le riflessioni dei protagonisti dell'epoca, per poi tracciare delle ipotesi sull'eredità culturale di quel pensiero.

PAROLE CHIAVE

Design Responsabile
Pubblica Utilità
Grafica
Bene Comune
Progetto e Società
Progetto e Politica

1. Premessa

Sembra che le riflessioni intorno alla stagione della Grafica di Pubblica Utilità stiano rivivendo un momento di rinnovato interesse. Attraverso conferenze, *call for paper*, dibattiti e saggi, quella stagione torna prepotentemente sulle nostre scrivanie accomunata spesso alle sperimentazioni e alle ricerche del *Social design* e in particolare alle riflessioni sul design inteso come strumento per il "Bene Comune".

La recente conferenza internazionale *Design Civic Consciousness* (Sinni, 2018), la lettera *Stand Up for Democracy*¹, le letture critiche sul tema di *Lavoro e Design* del n. 33 di *Progetto grafico*, il tema della *Committenza* del n. 29 e quello sullo *Spazio comune* del n. 22, unite alle tante *call* nazionali e internazionali, in modo esplicito o implicito rimandano a quella stagione e ai paradigmi che la reggevano e rappresentano il tentativo di comprendere come il progetto possa essere uno strumento per riscrivere il dialogo tra cittadini e istituzioni. Eppure non sono chiare le ragioni di questo continuo rimandare a quel periodo, come fondativo di riflessioni attuali, sembra quasi che si voglia fare pace con una storia della cui fine non si ha consapevolezza oppure avvertita come ancora incompiuta. In questa ombrosità di lettura sembra mancare un approfondimento che tracci le ragioni di quella stagione, ne circoscriva il contesto e l'epilogo, ne legga l'eredità, se mai una eredità ci sia stata.

Questo contributo prova quindi a individuare le pulsioni che erano a monte di quella stagione, ne ricostruisce il contesto e inanella le tappe che ne hanno segnato lo svolgimento attraverso una ricostruzione che lega contributi diversi provando a evidenziare il differente percepito dei protagonisti dell'epoca, per poi tracciare delle ipotesi sull'eredità culturale di quel pensiero.

2. Gli allarmi. Spazio alle priorità

Il tema del ruolo del progettista grafico inteso come di “servizio” verso l'utente, è sempre stato molto caro a quella frangia più colta di designer che, volendo prendere le distanze dal mondo della pubblicità, avvertito invece come asservito all'industria, ha ravvisato nella propria professione una schizofrenia di fondo: da un lato la necessità professionale di ricavare uno spazio di possibilità all'interno del mercato, dall'altro la necessità di ribadire, come designer, il proprio ruolo di intellettuali attenti alle conseguenze che la comunicazione e il design produce sui cittadini e sull'ambiente. Una dimensione vissuta sul filo delle tensioni che gli effetti della modernità prima, e della globalizzazione poi, poneva come cruciale e che richiamava a gran voce la necessità di poter porre gli strumenti del progetto al servizio della collettività. Gli anni ottanta sono anni nei quali il mondo della comunicazione fa i conti con la cultura “usa e getta” del consumismo i cui effetti compromissori sull'ambiente iniziano a palesarsi: la critica non viene rivolta solo ai consumatori — attori dell'acquisto e del consumo — ma più specificatamente agli “acceleratori” di questi processi, le aziende e, soprattutto, i designer accusati di non mettere al servizio della società e dell'utente il proprio sapere, bensì percepiti come al soldo dell'industria e dei suoi bisogni e, soprattutto concentrati più su una propria ricerca e promozione autoriale che non, invece, sull'affermare il proprio ruolo quali operatori culturali al servizio della collettività. Sono anni, quelli, che vedono accendersi un dibattito internazionale sul ruolo sociale e culturale della comunicazione e della sua *non* neutralità: nel 1964 Marshall McLuhan pubblica *Understanding Media: the extensions of man* nel quale i media vengono intesi come *metafore attive*, strumenti cioè in grado di veicolare, e modellare, i modi in cui gli individui, le società e le culture comprendono e si rapportano con il mondo. Qualche anno prima Vance Packard pubblicava *Persuasori occulti* (1957), in cui si dimostrava la sottile ma scientifica manipolazione messa in campo dai media e dal mondo della pubblicità verso quei cittadini identificati come *iperconsumatori*, e nel sessanta con la pubblicazione di *The Waste Makers: a startling revelation of planned wastefulness and obsolescence in industry today*, invece, si denunciava quanto le strategie di comunicazione finalizzate a promuovere le culture del consumo stessero accelerando il depauperarsi delle risorse del pianeta a ritmi allarmanti.

In questo fiorire di riflessioni sui rischi e le opportunità cui il mondo del design della comunicazione avrebbe dovuto guardare, si innesca l'accesso dibattito gemmato in seno ai progettisti grafici. *First Things First*, redatto da Ken Garland nel 1963 e pubblicato sul *The Guardian* nel '64, è il primo manifesto programmatico che rivendica il ruolo sociale del grafico e dichiara la necessità di divorzio tra i progettisti al servizio dell'industria e coloro che, invece, "provavano a ritagliarsi un proprio ruolo all'interno della comunicazione pubblica" (Sinni, 2017). Quel manifesto viene scritto — come lo stesso Garland dirà — nel 1963 durante un incontro nel quale la SIA (*Society of Industrial Artist*), sottolineava ai circa quattrocento designer presenti, l'importanza di appartenere ad organismi di tipo corporativistico. Seguendo una pulsione istintiva Garland scrive quel Manifesto di getto (Garland, 2017), proponendo un *rovesciamento delle priorità* che potesse indurre ogni progettista a impegnarsi con il proprio lavoro a aumentare la qualità della vita, sociale e culturale, e un maggior rispetto dell'utente finale, piuttosto che ricoprire un ruolo da *pubblicitario per conto terzi*" (Piscitelli, 2020).

La presa di posizione dei progettisti grafici al seguito di *First Things First*, quindi, suggerisce una presa di posizione unanime: avvertendo il ruolo sociale del proprio mestiere questi progettisti hanno provato ad affermare l'idea che gli strumenti e i canali del progetto fossero *tools* per costruire culture della consapevolezza.

3. Il contesto italiano: il progetto come luogo di riflessione

La necessità di operare una separazione tra il mondo del progetto e quello della pubblicità vive, in Italia, una sua propria autonomia e centralità all'interno di un contesto culturale permeabile e recettivo nel quale i progettisti provano a ridisegnare il proprio ruolo "attivo" all'interno di una società in profondo mutamento.

Sono anni nei quali il "Bel Paese" deve affrontare la crisi degli anni settanta dopo l'ubriacatura del boom economico, anni durante i quali il successo del Made in Italy aveva lasciato immaginare un futuro fatto di agiatezza ed estetica per tutti. Anche la grafica del Made in Italy aveva, di fondo, costituito non solo un polmone di lavoro per i progettisti ma anche sostenuto quell'idea che il design industriale italiano, cresciuto all'interno delle piccole e medie imprese, avesse una sua propria natura 'sana', fosse esempio di una imprenditoria illuminata di cui Olivetti ne aveva rappresentato forse la punta più avanzata. Il ventennio che va dal 1968 al 1988 ci presenta, invece, un contesto italiano afflitto dalla crisi energetica, dai movimenti di protesta del '68 e del '77, dagli anni di piombo e da un sistema culturale che mette al centro del discorso la critica feroce al sistema industriale: con l'autunno caldo' del 1968, dalla

Mirafiori di Torino, parte una stagione di proteste durissime anti-capitaliste che vede declinare il Miracolo economico negli scioperi — delle classi operaie affiancate dagli studenti — nella violenza e nella crisi petrolifera².

L'Industria sembrava in prima linea. [...] Quei fenomeni erano i sintomi del passaggio di una soglia, e della ricerca di nuovi valori insieme al crollo dei vecchi codici. [...] Da una parte la Modernità Classica tramontava insieme alle sue certezze ottimistiche, ma dall'altra non era ancora stato elaborato un sistema di valori altrettanto consolidato e unito. (Branzi, 1988, p. 10)

Il mondo del design in quel ventennio si trova a dover rivedere la sua posizione diviso nel suo legame storico con l'industria e nella necessità di doverne rivedere il patto. Sono anni, quindi, di transizione, cui corrispondono nel design, stagioni di grande riflessione critica. Il design di prodotto avvia un dibattito al proprio interno ad opera degli architetti intellettuali del tempo e che trova nel Movimento Radical una sua propria confluenza: muovendosi in territori limitrofi, come l'arte e le nuove tecnologie, "coglie le scorie utili alla propria sopravvivenza e alla propria rigenerazione" (Branzi, 1988, p. 11). Il design della comunicazione, invece, ravvisa nel divorzio con il mondo della pubblicità l'atto più incisivo per prendere le distanze dalla cultura del produttivismo e dalle strategie della "persuasione occulta" profetizzate da Packard e proprie delle grandi agenzie pubblicitarie orientate al mercato, e coagula intorno a sé quei progettisti che, accomunati da una stessa dimensione deontologica e tensione etica, provavano a riscrivere il ruolo dei designer nella società e a ripensare agli obiettivi del progetto grafico rispetto ad un contesto — sociale e ambientale — profondamente mutato.

L'Aiap, oggi *Associazione italiana design della comunicazione visiva*, gioca in questo contesto culturale, un importante ruolo registico nel connettere il pensiero e le azioni di progettisti disseminati su tutto il territorio nazionale. Questi erano accomunati dalla medesima istanza di voler rifondare la grafica come 'disciplina', dalla necessità di istituire dei percorsi formativi istituzionalizzati, dalla speranza di aprire a un percorso di riconoscimento della professione, e, soprattutto, dalla volontà di costruire una identità professionale che senza ambiguità di definizione, ne definisse l'operato. Queste necessità emergono dal lungo percorso di trasformazione dell'associazione stessa e ne caratterizzano il dibattito interno: l'Aiap nasce infatti nel 1945 in seno alla Fip (*Federazione Italiana Pubblicità*), e aveva come acronimo ATAP (*Associazione Tecnici e Artisti Pubblicitari*). Nel 1955, dopo aver avviato un processo di maturazione della forma associativa e di definizione del campo professionale da rappresentare³,



Il primo numero di *Grafica. Rivista di Teoria, Storia e Metodologia*, 1985. Il progetto grafico è di Gelsomino D'Ambrosio e Pino Grimaldi (courtesy of AIAP CDPG, Fondo Aiap).

decide di modificare la propria denominazione in Aiap (*Associazione Italiana Artisti Pubblicitari*) per svincolare l'operato dei propri associati dalla sola dimensione *tecnica*. In seguito, nel 1980 si trasformerà nuovamente in *Associazione italiana creativi della comunicazione visiva* laddove, seppur il termine *creativi* continuava a mantenere una sua propria fumosità, quel cambio di denominazione rappresentava una decisa presa di distanza dalla pubblicità e la necessità di affrancarsi sia dalla dimensione *tecnica* che da quella *pittorica* (Piscitelli, 2020) e che troverà nella denominazione finale del 2012 — *Associazione Italiana design della comunicazione visiva* — una sua nuova dimensione, non senza detrattori⁴, ma che collocava l'associazione e la disciplina nell'area del progetto, al pari dell'architettura e del design di prodotto. Un lungo processo di trasformazione interna, questo, avvertito da una buona parte della base associativa come sostanziale alla professione, ma anche come viatico per la costruzione di uno statuto disciplinare autonomo. Una necessità questa che ravvisava nella pubblicazione del saggio “E se Gutenberg fosse un designer”, del 1983 su *Op. Cit.* e nel saggio del 1985 “La grafica è design” un precedente teorico sostanziale. Quest'ultimo rappresentò peraltro il testo introduttivo del numero zero della rivista *Grafica. Rivista di Teoria, Storia e Metodologia*, sostenuta e patrocinata fino al numero 12 dall'associazione. In questo lungo ventennio associativo matura quindi la necessità di doversi staccare da una troppo facile riflessione estetica cui rimandava il termine *creativi*, e trasferire il dibattito dal piano della fenomenologia dell'oggetto a quello della fenomenologia del processo, è apparsa come l'ottica critica più opportuna⁵.

L'AIAP ha avuto un ruolo determinante, in Italia, nella costruzione di una cultura del progetto che avesse una solida relazione con le culture della professione, in un legame, stretto, all'interno del quale si provava a cementificare la necessità di costruire percorsi formativi che non fossero solo incentrati sulle pratiche della professione bensì sulle sue culture⁶. L'Associazione, quindi, è stata il luogo di riflessioni intrecciate, e nei decenni degli anni settanta e ottanta, è stata animata dalle pulsioni di progettisti militanti come Dolcini, Piaracini, Lussu, Pescolderung, Torri, Anceschi, Grimaldi, D'Ambrosio⁷, solo per citarne alcuni, che rivendicavano la necessità di guardare al progetto come *occasione* di cambiamento, spazio all'interno del quale educare al pensiero, alla riflessione e alla critica. Progettisti che, attraverso il proprio esempio e i propri scritti, definivano la dimensione etica del mestiere del grafico quale istanza fondativa della professione e che troveranno nella figura e nel lavoro di Albe Steiner un chiaro riferimento di indirizzo.

La dimensione etica professata da Steiner e l'attività intensa di promozione e divulgazione delle culture “responsabili” del progetto, condotta negli anni

dall’Aiap hanno favorito, quindi, in quel momento storico, la costruzione di un contesto culturale all’interno del quale è maturata l’idea di un *design* che non fosse solo autoriale, estetizzante e “industriale” ma che rappresentasse prima di tutto una presa di posizione. Intorno a questa idea si sono intrecciate le vite di molti protagonisti dell’epoca che, “come una Jazz band” (Torri, 2019, p. 17) per un certo periodo hanno condiviso “utopie e prassi” (Piazza, 2019, p. 10). Questa cultura investiva la dimensione deontologica del mestiere del grafico e se da un lato guardava alla progettazione come a uno strumento politico per manifestare il proprio punto di vista *militante* e *schierato*, dall’altro lato guardava al progetto anche da un punto di vista pedagogico, come *occasione* per formare una più attenta cultura non solo del consumo ma anche e soprattutto dell’essere sociale, dell’essere cittadino in un mondo di cittadini (Piscitelli, 2020).

4. La Pubblica Utilità

4.1. Le ragioni

L’indirizzo suggerito da Steiner trova la sua precoce formalizzazione nell’articolo “La grafica degli enti pubblici”, da lui scritto e pubblicato nel numero 1-3 di *Linea Grafica* del 1973. Quest’articolo, insieme al vivace dibattito culturale di quegli anni rappresentarono il terreno fertile per il definirsi di quella stagione italiana della *Pubblica utilità* che, se aveva già *in pectore* l’adesione della frangia di progettisti vocati a una visione *di servizio* della comunicazione, trovò, poi, nella legge sul decentramento delle Pubbliche Amministrazioni l’occasione per intercettare le amministrazioni locali come una nuova possibile committenza. È della fine degli anni settanta, infatti, la necessità, da parte di regioni (istituite nel ’71), province e comuni, così come di partiti, sindacati ed enti culturali soprattutto dell’Italia centro-settentrionale, di coinvolgere in modo partecipato, i cittadini nella gestione della città e poiché il senso di partecipazione

presuppone un rapporto di comunicazione efficiente tra ente pubblico e cittadini, nasce una domanda pubblica di lavoro per i grafici locali. Il carattere sperimentale degli interventi e l’adesione all’entusiasmo collettivo per la partecipazione fanno nascere e fiorire numerosi altri studi di progettazione grafica laddove la facilità delle relazioni, l’immediatezza dell’informazione in un contesto dove ‘provincia’ non è più sinonimo di ‘luogo emarginato’ concorrono indubbiamente allo sviluppo di una nuova professione. (Dolcini, 1986, p. 73)

In questo nuovo spazio di possibilità, la grafica “spostava il suo asse portante dall’industria all’amministrazione, dall’organizzazione dell’immagine di prodot-

to alla comunicazione dei diritti e dei bisogni” (Rauch, 2006, p. 112) e consentiva ai progettisti di relazionarsi verso quella che lo stesso Steiner aveva già nel 1973 definito come *doppia committenza* (Steiner, 1973) laddove l’aggettivo pubblico rimandava a enti, istituzioni o amministrazioni pubbliche in quanto soggetti richiedenti il progetto e, quindi, gestori delle economie a esso legate, ma anche a quel sistema di fruitori, ovvero i cittadini, che, di fatto, rappresentavano la vera committenza in quanto utilizzatori finali. Anche il termine *Utilità*, poi, sottolineava una duplice vocazione nel suo porsi come *servizio utile* per i cittadini, nel suo essere necessario all’erogazione di una informazione, ma anche come *strumento etico* in quanto veicolo in grado di incidere sulla sfera culturale, sociale o educativa (Piscitelli, 2020; Ferrara, 2007, p. 17).

Un fenomeno italiano, quello della *Pubblica utilità*, che matura all’interno di un percorso non lineare (Piazza, 2019, p. 10) attraverso quelle che Anceschi aveva definito “tappe di avvicinamento” (Anceschi, 1984, p. 14) e che troverà nella Prima Biennale della Grafica un momento istituzionale. Quell’evento si proponeva come obiettivo quello di documentare quanto prodotto in Italia fino a quel momento e, anche, di stabilire un punto di riflessione su una “ricerca che certamente meritava di essere approfondita, per l’estensione raggiunta dal fenomeno (De Robertis, 1985, p. 71).

La lettura di questo fenomeno porterà Anceschi a definire gli anni settanta come il decennio della ‘pratica’ della comunicazione di Pubblica Utilità, “della sperimentazione e del trapasso della predominanza dei contenuti del politico a quelli del culturale, o forse a un venire coincidendo degli uni con gli altri” (Anceschi, 1984, p.14), mentre il decennio degli anni ottanta come un periodo di “consolidamento delle professionalità e della qualificazione dei risultati” (Anceschi, 1984, p.14). Tappe di avvicinamento che, di fatto, raccontano *un’altra grafica* quella slegata dallo stile industria (Vinti, 2007) milanese e che segnano una mappa italiana, collegano approcci e riflessioni dalle sedi più riconosciute come Milano e Venezia, a quelle più periferiche come le Marche, la Basilicata e la Campania attraverso il lavoro meticoloso e attento dei protagonisti dell’epoca.

Le tappe di seguito elencate vogliono quindi, da un lato aggiornare la ricostruzione in parte già evidenziata dallo stesso Anceschi all’epoca dei fatti, ma anche ricondurre una serie di considerazioni espresse nel tempo dalla letteratura di riferimento. Viceversa sono stati omessi incontri, conferenze, manifestazioni e pubblicazioni non di stretta pertinenza che pure segnano il dibattito intorno ai temi del progetto grafico di quegli anni. Interessante, da questo punto di vista, è il recente volume *Lampi di grafica*, che raccoglie all’interno di una cronologia “da diario di viaggio” una selezione di “appun-

ti” e frammenti tratti dai diari di quegli anni di Gianfranco Torri, poiché a latere delle informazioni, emergono gli umori, i dissapori e gli entusiasmi dei protagonisti dell’epoca (Torri, 2019; Grimaldi, 2007).

4.2. Le tappe di avvicinamento

Venezia 1979. La “mossa iniziale” delle riflessioni sulla Pubblica Utilità parte grazie al seminario organizzato da Gaddo Morpurgo, nel 1979 presso lo Iuav di Venezia e che titolava *Il ruolo dell’informazione nel processo di trasformazione del territorio*, organizzato con l’aiuto di Pierluigi Pescolderung e che aveva visto la partecipazione di Massimo Dolcini e Anceschi.

Milano 1980. Un anno dopo, il 18 maggio, l’Aiap decide di organizzare un viaggio a Varsavia in occasione dell’inaugurazione dell’ottava edizione della Biennale internazionale del manifesto. E il 24 luglio

si costituisce, in accordo con il presidente Valeriano Piozzi, il gruppo nazionale Aiap sulla Grafica di Pubblica Utilità, che apre uno spazio per progetti che si collocano al di fuori della pubblicità e che fanno riferimento al lavoro grafico in situazioni completamente decentrate rispetto a Milano. (Torri, 2019, pp. 57-59)

Napoli 1980. In quello stesso anno, il 23 settembre 1980, a Napoli Enzo Bergamene promuove, nell’ambito del Festival dell’Unità, la manifestazione *La comunicazione grafica delle organizzazioni e delle istituzioni democratiche* che vede sempre la partecipazione di Dolcini insieme a Michele Provinciali, Mimmo Castellano e Lica Steiner per gli operatori, mentre sul versante critico erano presenti Filiberto Menna e Alberto Abruzzese. Oltre a Pino Grimaldi e Gelsomino D’Ambrosio dello Studio Segno di Salerno, particolarmente attivi sia sul piano culturale che professionale. A loro il merito di aver fondato la rivista *Grafica, Rivista di teoria, storia e metodologia*, nel 1985, rivista che si inseriva nell’ambito delle iniziative dell’Aiap e che affiancava i *Quaderni di Aiap*.

Milano 1981. A gennaio si costituisce, nella sede dell’Aiap il Comitato Nazionale di Pubblica Utilità. Sono invitati a farne parte Brunazzi, Ceste, Cresci, D’Ambrosio, De Liso, De Robertis, Dolcini, Grimaldi, Lussu, Franco Origoni, Pieraccini, Sassi, Torri, Ettore Vitale (Torri, 2019, p.59).

La Società Umanitaria di Milano organizza una serie di iniziative che si protrarranno dall’8 giugno al 19 luglio dell’81, relate alla mostra *Il progetto grafico. Venti interventi nel nostro quotidiano* cui si affiancava il convegno *La grafica di utilità sociale*. È interessante notare che nella relazione preparatoria delle iniziative, il comitato scientifico composto da Anty Pansera, Alberto

Marangoni, Roberto Sambonet, Gianfranco Iliprandi e Franco Origoni, “si legge fra l’altro un’elaborazione concettuale che si oppone all’equiparazione dell’idea di pubblica utilità con il dato di fatto della committenza pubblica” (Anceschi, 1984, p.15), mentre il convegno, cui erano presenti molti assessori, vide la presenza di moltissimi grafici di un certo orientamento, grazie anche al sostegno di ADI e AIAP ed ebbe il merito di aver messo a confronto “esperienze professionali e storie personali da tutta Italia; da questa occasione nascono le premesse per la costruzione di un movimento che promuoverà molte delle iniziative degli anni seguenti, sulla scorta di affinità ideologiche e culturali” (Grimaldi, 2007, p. 23).

In tutt’altro contesto, invece e sempre a Milano, Pierluigi Cerri cura il numero di *Rassegna* “Il campo della grafica italiana”, che ha il merito, oltre a quello di aver costruito una ‘mappatura’ delle figure del design grafico, ad aver coagulato una serie di riflessioni teoriche sul ruolo del progetto e sulla disciplina. Inoltre emerge, dalla selezione dei progetti pubblicati come, per rappresentare la grafica italiana, siano state selezionate prevalentemente immagini coordinate — eredità della grafica legata al Made in Italy — e manifestazioni di *visual design* per gli enti pubblici, segno dei tempi che si stavano attraversando.

Aosta 1981/82. Franco Balan si fa promotore di molte iniziative rendendosi protagonista di una serie di eventi che negli anni hanno segnato la Valle D’Aosta — regione non dimentichiamolo, a statuto speciale — come un territorio attento ai temi della grafica e a tutti gli aspetti legati alla comunicazione pubblica, soprattutto in relazione alla promozione del luogo e degli eventi culturali ad esso collegati. Dal luglio del 1981 al marzo del 1982, Balan pianifica una serie di occasioni: *Grafica di utilità pubblica e professionalità* è il convegno organizzato a Saint Pierre a latere della mostra sul suo lavoro e con la partecipazione di Costa, Dradi, Origoni, Piozzi, Pieraccini, Torri, professionisti impegnati a costruire una riflessione prima di tutto culturale intorno ai temi della grafica e a creare i presupposti per la costruzione di una sua autonomia disciplinare.

Ma è con il grande convegno-laboratorio organizzato in occasione della mostra *L’altra grafica*, sempre ad Aosta “che si può constatare il decollo e l’affermarsi di una riflessione assunta in prima persona dai protagonisti: un comitato formato da Massimo Dolcini, Roberto Pieraccini, Gianfranco Torri, Franco Origoni, Gianni Sassi, Valeriano Piozzi, dà voce a una articolatissima discussione cui contribuiscono Bruno Munari, Italo Lupi, Roberto Sambonet e Mariotti [l’assessore al comune di Pesaro con cui collaborava Dolcini, NdR]” (Anceschi, 1984, p.15), oltre ai membri del comitato e allo stesso Balan.

Ravenna 1983. Di Pubblica Utilità è il convegno organizzato a Ravenna presso il Centro di Formazione Professionale del 28 maggio 1983 per l'occasione intitolato a Steiner. In questa occasione Massimo Dolcini, insieme all'assessore Mariotti, presentano l'esperienza condotta a Pesaro, ritenuta, poi, come una delle esperienze fondative della stagione della Pubblica Utilità nel suo aver centrato la sua ragion d'essere su un patto fiduciario tra operatore e amministrazione. Come dirà lo stesso Dolcini fu una esperienza molto significativa per il "rapporto di strettissima collaborazione tra politici e tecnici, di piena comprensione ed anche comprensione dei problemi"⁸, lontana sia dalle dinamiche che vedevano una forte ingerenza della politica nelle scelte comunicative per assecondare consensi elettorali, sia dall'aligida comunicazione freddamente oggettiva pretesa da tecnici convinti della necessità di una comunicazione 'neutra' e apolitica.

In questo senso Dolcini, che, ricordiamo, era stato allievo di Steiner all'ISIA di Urbino e poi lui stesso docente, era profondamente convinto del ruolo di 'intellettuale' del grafico, o, come lo definiva lui stesso, di "grafico condotto", capace di operare in studi "misti", in contesti cioè, lontani dalle specializzazioni proprie delle grandi agenzie, e all'interno dei quali alle attività tecniche e specialistiche si affiancavano attività politiche come l'organizzazione di assemblee di quartiere o altre attività di tipo comunitario, in un rapporto di tipo consulenziale verso le PP.AA., più vicino ad una idea di militanza e attività volontaristica che retributiva. Una condizione, questa, che trovava nella dimensione media delle città di provincia l'opportunità di creare un rapporto più stretto con gli amministratori locali più facili da avvicinare che non nei grandi centri urbani e grazie a una comune visione di gestione della *res publica* (Dolcini, 1986, 1988).

Napoli e Roma 1983. Il filo delle tensioni che si alimenta intorno alle opportunità e ai temi offerti dalla Pubblica Utilità contribuisce anche a una riflessione più ampia sulla disciplina e se a Napoli Pino Grimaldi e Gelsomino D'Ambrosio, coadiuvati dalla storica Cettina Lenza, propongono a Filiberto Menna, Giovanni Anceschi e Renato De Fusco di discutere la tesi *E se Gutenberg fosse un designer?* A Roma Giovanni Lussu, sempre sotto la guida di Filiberto Menna organizza in ottobre un incontro, presso la sede dell'INARCH, che titola *Grafica e ambiente*. Centrale nel dibattito di quegli anni, quel convegno pone per la prima volta a confronto quelle che possiamo definire essere le anime della comunicazione di pubblica utilità, quella strettamente legata alla comunicazione istituzionale per gli Enti Pubblici; quella finalizzata alla comunicazione e divulgazione di eventi culturali promossi dalle PP.AA.; quella più strettamente legata alla comunicazione come strumento di trasformazione

sociale e culturale di un territorio; quella invece più ‘sociale’ e quindi finalizzata all’educazione civica e al rispetto verso l’ambiente e le persone; e infine, quella, più sistemica e tecnico-scientifica, del *visual design* per i trasporti pubblici, i luoghi della cultura e in generale di informazione e orientamento.

Cattolica 1984. Il 1984 è un anno molto intenso durante il quale matura la necessità di ordinare e categorizzare le tante riflessioni — avvenute anche in tanti incontri informali — emerse in quegli anni. La Grafica di Pubblica Utilità veniva avvertita come una *occasione* per connettere la rete ‘periferica’ di designer impegnati a svolgere una funzione pedagogica nei confronti dei funzionari delle pubbliche amministrazioni, delle imprese e dei cittadini tutti; ma anche una funzione di servizio, ponendo al centro del progetto i cittadini e i loro bisogni. L’occasione si concretizza nella organizzazione dell’ambiziosa Biennale di Cattolica del 1984⁹, che già dal suo titolo — *Propaganda e cultura: indagine sul manifesto di pubblica utilità dagli anni Settanta ad oggi* — intendeva intercettare le firme politicamente e socialmente più schierate del panorama italiano e tentava di strutturare, in un discorso che avesse carattere istituzionale, la via italiana della grafica di pubblica utilità. La Biennale viene preceduta da un convegno di preparazione, promosso da Gaddo Morpurgo presso lo Iuav di Venezia — *Dal professionismo alla nuova professionalità* — che già nel suo titolo apre alle domande che verranno poste all’interno dei temi affrontati durante i lavori. Una sintesi degli eclettici interventi è descritta nel testo introduttivo del catalogo *Prima Biennale della Grafica* dai quali emerge fra tutte — come lo stesso Anceschi sottolineerà — la comunanza dell’impostazione dei comportamenti, una sorta di profilo dei connotati etici che troverà proprio nella Biennale, un suo momento di condivisione. In quella sede la rete italiana si riconosce: sono presenti, tra gli altri, Massimo Dolcini con il Comune di Pesaro e viene presentato il suo rapporto con le Marche e l’Emilia Romagna dove, a Modena, riesce addirittura ad avere con Elisabetta Ognibene uno studio grafico interno all’amministrazione; Firenze con lo studio Graphiti di Andrea Rauch e Stefano Rovai (Rauch & Rovai, 1991); Venezia con Pierluigi Pescolderung ed Enrico Camplani dello Studio Tapiro (Camplani & Pescolderung, 2001); Torino con Extrastudio di Armando Ceste e Gianfranco Torri; Valle d’Aosta con Franco Balan; Matera con Mario Cresci. Ma in quella sede sono presenti anche autori meridionali che fino a quel momento lamentavano una sorta di marginalizzazione: parliamo di Salerno con lo Studio Segno di Gelsomino D’Ambrosio e Pino Grimaldi; Napoli con Vincenzo Bergamene e Gaetano Gravina; Bari con Angela e Geppi De Liso; i fotografi Cesare Accetta e Teodoro Bonavita, insieme a tante altre rappresentanze da tutta Italia.



Copertina del catalogo *Segnopolis*, 1985, progetto grafico di Armando Ceste e Gianfranco Torri, Extrastudio (courtesy of AIAP CDPG, Fondo Gianfranco Torri).

1985/1986. Il dopo Cattolica vede fiorire tante iniziative disseminate in tante regioni, accomunate dal medesimo desiderio di dare seguito alle tensioni che si erano coagulate all'interno della Biennale: a La Salle Balan lancia un nuovo ciclo di appuntamenti *Visual Design*, questa volta internazionali; viene pubblicato il volume di Franco Canale *Un grafico e una città* che illustra il lungo lavoro svolto con l'amministrazione locale; nell'85 viene pubblicato il primo numero della rivista *Grafica*, sotto la presidenza Aiap di Valeriano Piozzi, rivista che fu presentata a Torino durante il seminario di studio *Il mestiere del grafico, la cultura del grafico*, nell'ambito della mostra *Segnopolis* a cura di Gianfranco Torri. Questa aveva visto la partecipazione del gruppo promotore della Biennale di Cattolica, oltre ad autori come Rovai e Rauch, lo studio Tapiro (Campali e Pescolderung), e altri autori stranieri. A Roma la delegazione Aiap Lazio promuove la mostra *Progettografico* e, tra gli altri, il seminario *Immagine e progetto, mestiere e cultura*, coordinato da Filiberto Menna, con la partecipazione di Anceschi, Colonnetti, Cresci e Torri. Il 1987 è anche l'anno nel quale viene rieditata la storica testata *Linea Grafica*, con un nuovo progetto editoriale e sotto la direzione di Giovanni Baule, mentre viene inaugurata una importante mostra di Massimo Dolcini "che rappresenta la prima e più completa esperienza italiana nell'ambito della comunicazione di pubblica utilità" (Grimaldi, 2007, p. 25).



Il catalogo *Urbano Visuale*, 1987, progetto grafico di Massimo Casamenti, Tiziano Fioroni e Cosetta Gardini (courtesy of AIAP CDPG, Fondo Gianfranco Torri).

Ravenna 1987. Le riflessioni di Cattolica e degli eventi successivi trovano un momento di confronto ulteriore nel convegno *Urbano Visuale* di Ravenna, il cui titolo delle giornate — *L'immagine pubblica del 'privato' e Oltre l'identità del pubblico* — fece emergere i temi urgenti di quel momento: è l'*Era del rimescolamento*, così come definita da Anceschi e argomentata nel testo pubblicato su *Linea Grafica* dell'87. Nel testo si riconosce ai protagonisti della Pubblica Utilità l'essere stati apripista rispetto alla committenza pubblica, e si auspica l'apertura a "mercati davvero massicci magari in direzione addirittura statale" (Anceschi, 1987, p. 4) e quindi, lasciando intravedere operazioni di altra portata e complessità. Allo stesso tempo, però, si osserva come siano cambiati gli 'attori' della comunicazione e come le categorie generate dal marketing risultino obsolete in un contesto nel quale i confini si sfumano e si sovrappongono tanto che "le agenzie di pubblicità producono campagne di pubblica utilità, il committente pubblico si ristrutturava come impresa, lo sponsor privato finanzia iniziative pubbliche, e i linguaggi trasmigrano e si accavallano" (Ferrara, 2007, p. 23). Un tema, questo, che prefigura cambiamenti nella gestione della domanda e che era stato già oggetto di riflessione da parte di Dolcini, nel suo testo "Dallo studio grafico all'agenzia di pubblica utilità", pubblicato un anno prima sulla rivista *Grafica* del febbraio 1986.



Il catalogo della mostra *Images d'utilité publique*, tenutasi al Centre Pompidou di Parigi nel 1988 (courtesy of AIAP CDPG, Fondo Gianfranco Torri).

Parigi 1988. Dalle formulazioni pionieristiche di Steiner, e grazie anche alla Biennale di Cattolica, la Grafica di Pubblica Utilità italiana trovò uno spazio di visibilità internazionale ricoprendo un ruolo centrale all'interno della mostra *Images d'utilité publique*, inauguratasi il 3 febbraio del 1988 al Centre Pompidou di Parigi, presso il CCI diretto da François Burkhart. Una mostra che consacra le relazioni italiane con il network internazionale ma soprattutto i legami con i collettivi di attivisti che hanno ruotato intorno al baricentro — politico e militante — del gruppo Grapus di Gérard Paris-Clavel, Alex Jordan e Pierre Bernard nella Francia degli anni settanta e ottanta. Collettivo impegnato affinché ai segni della povertà non si aggiungessero “la povertà dei segni, delle parole e delle immagini nell’urgenza del conflitto sociale”, con un leader — Pierre Bernard — che manifestava il suo credo in una grafica *pensata e responsabile*, una grafica che potesse essere *sempre* di pubblica utilità. Ma quella mostra consolida anche le vivaci tensioni culturali italiane che portano gli stessi Enti Pubblici a ripensare il proprio ruolo — almeno a provarci — e passare “da una pura ottica di committenza all’assunzione di un ruolo specifico nel controllo delle strategie comunicative che investono il territorio” (Morpurgo, 1988, p. 40). Anche se non è chiaro quanto questo interesse fosse legato alla necessità di promuovere un certo *consumo culturale* e quanto, invece, fosse frutto di un effettivo impegno da parte degli Enti locali, quali attivatori della cultura e della complessità dei propri comuni.

1989/90. Il decennio si chiude con il convegno del novanta, a La Salle, *I sistemi di comunicazione visiva dei servizi pubblici*, e con quello di Ancona, a cura di Giordano Pierlorenzi, *Design urbano, uno strumento al servizio dei cittadini per una città vivibile*, mentre ad Aosta, un anno prima, nell’89, durante l’assemblea Aiap, viene presentata, sottoscritta e pubblicata, la *Carta del progetto grafico*¹⁰, un documento collettivo nel quale “una parte del ‘gruppo di Cattolica’ ha ritenuto di poter in qualche modo agire” (Lussu, 1999, p. 163) e che, a detta di Lussu, può essere considerata come “espressione di sintesi della storia della grafica di pubblica utilità in Italia”. Nei suoi nove articoli si inanellano almeno quattro istanze cruciali: 1) la necessità di riconoscere alla progettazione grafica un suo statuto disciplinare affrancato dalle più consolidate discipline forti, l’architettura e il design di prodotto; 2) perseguire il riconoscimento della professione attraverso una sua propria identità culturale e professionale; 3) istituire percorsi formativi istituzionalizzati e di livello universitario in grado di poter seguire la complessità dell’evoluzione della comunicazione visiva; 4) rivendicare le responsabilità dei progettisti verso gli utenti finali e l’ambiente tutto e sottolineare il ruolo centrale della grafica nei processi di modificazione delle culture, dell’ambiente, delle società e dell’uomo stesso. Un documento,



Fronte e retro della *Carta del Progetto Grafico*, 1989. Il progetto grafico è di Mario Piazza (courtesy of AIAP CDPG, Fondo Aiap).

la *Carta*, che seppur manifestazione di un *dibattito corale* (Baule, 2017), ebbe i suoi detrattori (Baroni, 1990, p. 12) che vi ravvisavano una forte componente corporativistica con toni da proclama marinettiano, di contro a pareri autorevoli, come quello di Gérard Paris-Clavel che, invece, nel lodare le qualità enunciative del manifesto, esorta a “scegliere quale utopia” (Clavel, 1990, p. 13) perseguire e a redigere un documento di più forte denuncia: “finché la pratica del grafico non verrà posta nell’ottica di una ‘scelta di società’ a fianco della sua funzione sociale, non si andrà oltre il mero aspetto formale. Bisogna sempre avere voglia di trasformare il mondo, non sostituire il ‘come cambiare’ con il ‘come uscirne’” (Clavel, 1990, p. 13).

4.3. L’epilogo. Una stagione strozzata

Gli anni novanta aprono a un decennio denso di trasformazioni epocali. L’Italia fa i conti con un contesto economico e politico in profonda crisi, nel quale la pubblica amministrazione, accusata di cattiva gestione, riduce i propri investimenti in cultura e comunicazione. Allo stesso tempo i professionisti grafici iniziano a confrontarsi e a scontrarsi con nuove generazioni di designer formate nei neonati corsi universitari e non più “a bottega”; più recettivi alle novità che il web suggeriva; più liberi nella gestione dei propri studi professionali che si configuravano leggeri e diffusi; più mobili e con una più spiccata predisposizione internazionale. Non per questo meno impegnati ma con metodologie e approcci profondamente differenti e, sicuramente per quegli anni, in via ancora di ridefinizione. La generazione che aveva costruito il dibattito sul progetto e sostenuto la stagione della pubblica utilità si frammenta e con essa si diradano le occasioni di incontro così come l’esigenza di organizzare confronti strutturati: si tornerà a parlare di Pubblica Utilità nel ‘96 grazie alla pubblicazione del catalogo *Grafica Utile* curato da Luciano Cheles; nel 2004 ad Ancona con la seconda edizione del convegno *Grafica Utile. La comunicazione di Pubblica Utilità dal 1998 al 2004*, suddiviso in sei macro-aree di intervento — il Comune, la Città, i Servizi, la Cultura, la Mole Vanvitelliana e il Teatro — e, due anni dopo, nel giugno del 2006 ad Urbino con il convegno *Comunicazione per tutti. La grafica di Pubblica Utilità*¹¹ nel cui testo di presentazione si tenta di ricontestualizzare la comunicazione di pubblica utilità all’interno di uno scenario culturale e politico mutato dalla cultura televisiva, giovanile e digitale:

per la prima volta nell’*età degli imperi* gli influssi culturali cominciano sistematicamente a provenire dal basso, dalla galassia delle culture popolari, si legge nel testo di presentazione del convegno. A questa profonda ‘rivoluzione culturale’ si rivolge la grafica di ‘pubblica utilità’, la ‘grafica utile’ che ricerca una nuova relazione comunicativa tra cittadino e istituzioni, tra individuo e contesto urbano,

tra soggetto e funzioni attraverso le quali la vita civile si manifesta.” (*Ripensare la pubblica utilità*, 2005)

Il convegno tenta quindi di stilare un bilancio, di capire le ragioni di quella stagione e di riflettere sul declino di quelle pulsioni, ma l’aver iniziato a sovrapporre la “grafica utile” con la grafica di “pubblica utilità” a noi sembra già essere un segnale di spostamento dei presupposti. Di fatto, l’improvvisa mancanza di Dolcini rese quell’incontro un malinconico *rendez vous*, e come scriverà Rauch, “ciascuno si ritirò nella sua parrocchia ed i rapporti andarono attenuandosi fin quasi a sparire” (Rauch, 2006, p. 12).

Lo stesso Anceschi già nell’87 a proposito del mancato appuntamento con la seconda edizione della Biennale di Cattolica, si interrogava sulle ragioni di quel vuoto e scriveva della necessità di non osservare un “silenzio imbarazzato” (Anceschi, 1987, p. 8) suggerendone delle letture. Con lui, in contesti diversi, e già un anno prima, Gaddo Morpurgo e lo stesso Dolcini scrivevano dei rischi e delle opportunità di quella stagione, e c’è chi ravvisava già nella stessa Biennale di Cattolica il suo epilogo.

Per Morpurgo, infatti, a Cattolica era emersa in primo piano la specificità dei singoli autori, la loro cifra stilistica, piuttosto che ragioni e obiettivi dei singoli progetti (Morpurgo, 1986, p. 4). Una lettura — di nuovo — ‘estetica’ e autoriale piuttosto che focalizzata sul registro dei contenuti e dei processi all’intero dei quali questi erano stati generati. Così come, negli anni a ridosso della Biennale, gran parte della produzione grafica definita di pubblica utilità stava diventando “sinonimo di immagine della nascita del consumo di massa nel settore della cultura, piuttosto che fattore di emittenza pubblica” (Morpurgo, 1988, p. 40). Una deriva che, se da un lato favoriva l’alimentarsi di operazioni di sponsorizzazione attraverso la forma comunicativa dei *discorsi indiretti*, di stretta derivazione di quel fenomeno del ‘rimescolamento’ descritto da Anceschi, dall’altro lato registrava l’assenza di una visione strategica degli autori di quel tipo di grafica.

Anceschi viceversa ha ritenuto un po’ sbrigativa la conclusione di Morpurgo e ravvisava, in considerazioni coeve, *due reazioni* a valle di quel fenomeno: una reticenza da parte degli autori a svincolarsi da alcune forme canoniche di quel tipo di grafica, che mirava alla conservazione dei registri poetici e linguistici (Tapiro, Cresci, Lussu) o teorici (D’Ambrosio, Grimaldi e ancora Lussu), e allo stesso tempo, ne registrava però una “virata centrifuga” che portava gli autori a essere attirati verso “un’infinità di situazioni nelle quali le loro competenze diventavano sempre più ambite e adeguate” (Anceschi, 1987, p.8). Da questo punto di vista Anceschi arriva anzi a sostenere che la grafica di pubblica utili-

tà abbia “stravinto” nel senso che, seppur superata come categoria, ne ha però “universalizzato l’approccio”, ancora riconoscibile in tanti progetti, per esempio, per i luoghi della cultura o le biennali. In questo senso, quindi, guardava ai grafici della pubblica utilità come *people in the middle* della comunicazione per aver saputo sviluppare competenze articolate per quel momento storico (Anceschi, 1987, p.10). Lo stesso Lussu sostiene che la stagione della pubblica utilità ha rappresentato un momento nel quale “è stato prodotto quanto di più vivo e generoso” nella grafica italiana degli ultimi decenni (Lussu, 1999, p. 171), e nella sua lettura, il declino di quella stagione è da ricondurre, tra le varie cause, alla lontananza culturale tra il professionismo milanese, da lui definito attraverso una feroce critica, *establishment*, e i grafici di pubblica utilità: questa spaccatura avrebbe generato, da un lato, forti lobby “milano-centriche” in grado di controllare il mercato e mosse da un approccio “formalista”, e dall’altro lato gli “altri grafici”, concentrati a interrogarsi sul valore comunicativo delle scritture e dei linguaggi intesi come strumenti indispensabili per porsi il problema dei contenuti e quindi, la relazione di corrispondenza con i concetti di “pubblico”, di “utile” e di “etico” (Lussu, 1999, p. 167).

La *doppia reazione* descritta da Anceschi veniva invece osservata da Dolcini come una opportunità solo se i progettisti avessero avuto, da un lato, la capacità di ‘abbandonare’ proprio quell’identità da ‘grafico di pubblica utilità’, svincolandosi da un “ruolo nobilitato dalle sue origini ma fundamentalmente inadeguato” ai tempi che si prefiguravano, e, dall’altro lato la capacità di staccarsi dalle sole competenze tecniche o linguistiche per spostare l’attenzione “ai fatti comunicazionali più complessi” (Dolcini, 1986, p. 74). Era la richiesta, da parte del maggior esponente di quella stagione, di fare un salto di scala: passare dal lavoro artigianale dello studio grafico, all’*agenzia di pubblica utilità*. Non era un tradire “la grafica” bensì un invito ad “appropriarsi delle tecniche e delle potenzialità delle strutture proprie dell’agenzia, per volgerle alla domanda di informazione sociale con la coerenza e la cultura” che era propria delle firme di quell’area del progetto. Il pericolo che Dolcini ravvisava era che si potesse creare uno “scollamento” tra le aspettative di un pubblico sempre più orientato a ricevere una comunicazione di pubblica utilità e la qualità, in termini di risposte, da parte delle pubbliche amministrazioni.

Di parere simile anche Pieraccini che reclamava uno “strumento nuovo di organizzazione produttiva”, una “impresa di comunicazione” che potesse, anche, rappresentare lo strumento culturale e strategico in grado di accompagnare l’abbandono di una certa ricerca tesa a potenziare linguaggi e stili individuali e direzionare, invece, verso una ricerca disciplinare collettiva (Lussu, 1999, p. 169).

5. Tra superamento e rinnovamento

La stagione della Grafica di Pubblica Utilità era stata animata dall'utopia di poter riflettere sul rapporto tra *progetto* e *società* attraverso i linguaggi della grafica e, grazie a una committenza pubblica istituzionalizzata, incidere nella costruzione di un progetto collettivo. L'idea che il progetto grafico potesse diventare interlocutore e anche mediatore del rapporto cittadino/istituzione, sembrava possibile. Che cosa allora non ha funzionato?

A leggere le riflessioni dell'epoca, tutte concentrate all'interno del contesto dei progettisti, sembra sfuggire il nesso sul ruolo che hanno avuto le pubbliche amministrazioni e se guardiamo a quel fenomeno nella sua cornice di possibilità strategiche, quella stagione ha fallito: il progetto di comunicazione in quel momento storico era, di fatto, sostenuto da un progetto politico e la legge sul decentramento amministrativo delle Pubbliche amministrazioni ne aveva rappresentato la spina dorsale almeno nelle sue fasi iniziali.

La politica di quegli anni — ci ricorda Pescolderung — poneva al centro della sua ragion d'essere le istituzioni e l'ente locale come perni di un processo di crescita del movimento democratico, e fu questo a determinare la nascita di una nuova committenza. L'affermarsi del valore di "bene culturale" era una bandiera del movimento democratico che guardava alla cultura in quanto "bene comune" e agli assessorati locali come a dei centri di diffusione di questa cultura. Un approccio coraggioso che aveva come baricentro del governo del paese le Istituzioni in quanto luogo attraverso il quale la politica si spostava dalle ideologie per mettere al centro del discorso la Costituzione. In questo senso si avvertiva il ruolo sociale del progetto e la grafica come uno strumento dentro la cultura di governo.¹²

Viceversa i progettisti non furono visti come *traduttori* di un progetto corale rivolto ai cittadini e con essi condiviso, non furono "riconosciuti" come *intellettuali* aventi un ruolo strategico nelle PP.AA., né la politica dell'epoca riuscì a valorizzare una generazione che stava elaborando l'abbandono dei linguaggi dell'international style, quell'esperanto visivo figlio di una modernità che stava tramontando, per elaborare registri visivi nuovi sotto le spinte, da un lato, del postmoderno e della necessità di riscoprire linguaggi locali, e dall'altro lato dell'avvento del digitale che avrebbe aperto a nuove professionalità, a nuovi registri linguistici e, anche, a nuove possibili strade di dialogo tra il pubblico e il privato, tutte da riscrivere.

Non fu soltanto, quindi, un rinchiudersi nella propria parrocchia, non fu solo la mancata capacità di creare una cultura interna alle pubbliche amministrazioni e neanche soltanto l'incapacità di fare quel salto di scala immaginato

da Dolcini e Pieraccini. Pino Grimaldi, che pur concorda con Pescolderung nel leggere il fallimento di quella politica¹³, ne slega l'epilogo al solo contesto nazionale:

la caduta dei muri e l'onda lunga della globalizzazione portata dalla rivoluzione digitale, la polverizzazione della visione politica del proprio fare professionale, fortemente condizionato dall'ideologia e dalla preferenza per un certo tipo di committenza, sono stati i fattori prevalenti di un certo tipo di smembramento di un cospicuo gruppo, che non era tenuto insieme da interessi ma proprio dal comune sentire culturale, ideologico e politico, forse persino "non detto" e inespresso (Grimaldi, 2007, p. 29).

Una visione questa, che inserisce la polverizzazione di quel movimento in un più ampio contesto di trasformazioni epocali: la democratizzazione della finanza, della tecnologia e dell'informazione, di fatto, aprivano il mondo a una delle trasformazioni più complesse della storia (Grimaldi, 2007).

Cosa resta quindi di quel periodo e perché in maniera ricorrente si sente l'esigenza di ricollegarsi alla radice storica di quella stagione? A distanza di circa trentacinque anni, pensiamo di poter affermare che da un punto storico la grafica di pubblica utilità sia una stagione conclusa e da un punto di vista strategico sia stata un'occasione mancata, tanto è vero che ancora oggi non assistiamo a condizioni di innesto della cultura del progetto all'interno delle PP.AA.¹⁴ se non in rari quanto preziosi casi, come ad esempio il progetto Italia Login¹⁵: un progetto, questo, che riassume in sé molti dei principi della pubblica utilità nel suo avere come obiettivo principale quello di ridefinire il paradigma del rapporto amministrazione/cittadino. Nello stesso tempo, nella sua necessità di costruire un 'ecosistema' digitale in grado di rendere immediato e intuitivo l'accesso ai servizi al pubblico, di fatto concretizza i principi di base dello *user-centered design*, già anticipati nella Carta del Progetto Grafico¹⁶, e nell'avvalersi di modelli *open source* e collaborativi rappresenta una precisa scelta di campo che ripensa la comunicazione di pubblica utilità "in un contesto di rinnovata condivisione d'intenti" (Sinni, 2016, p. 28).

Da un punto di vista culturale, invece, riteniamo abbia lasciato un'eredità importante che ancora oggi le sopravvive: il lavoro, anche didattico, di quei progettisti cresciuti nei reflussi di quell'onda — pensiamo alla grafica *dai margini* di Mauro Bubbico, al progetto come *accesso* di Beppe Chia, alla *poetica dell'ascolto* di Marcello Signorile e allo stesso Sinni — solo per citarne alcuni — rappresenta una linea di continuità culturale con quei principi. Spesso promossa nelle medesime istituzioni dell'epoca, l'Aiap e l'ISIA, ma ancor più spesso elaborata attraverso una pratica professionale rigorosa e impegnata,

rappresenta una spora di quell'approccio "universalizzato" già descritto da Anceschi, che cerca attraverso il progetto la possibilità di incidere nei processi di sviluppo culturale e politico delle società civili. Questa *generazione di mezzo* ha il merito di aver tramandato quei principi attraverso una consolidata attività didattica grazie alla quale sono state formate nuove generazioni di grafici che avvertono questi temi come *necessità* e non come *ideologia*. Una generazione nata in un tempo di emergenze planetarie e che percepisce il tema del bene comune come esigenza autonoma, che sente sulla propria pelle l'urgenza di un cambio di rotta nelle politiche, nelle strategie e nelle economie di gestione del patrimonio territoriale, culturale, economico e civile non solo del nostro paese ma all'interno di un più ampio eco-sistema interconnesso.

In questa *urgenza* il progetto di pubblica utilità trova spesso strade autonome dalla committenza pubblica, generate da una richiesta non istituzionale e formalizzate all'interno di percorsi *irregolari*, che includono, molto spesso, l'utente finale nella stessa strutturazione dei contenuti e delle modalità di comunicazione.

È un design che si sostituisce alla politica e che prova a formulare, attraverso gli strumenti e i processi del progetto, quelle risposte cui la stessa politica non ha saputo ottemperare (Branzi, 2008): che significa anche progettare le *occasioni*, i *contesti*, gli *strumenti* e le *interfacce* di un dialogo con la pubblica amministrazione che non può più limitarsi ad essere una semplice erogazione di servizi bensì deve potersi evolvere in vere e proprie piattaforme di crescita comune. Una progettualità *diffusa*, *laica* e *militante* che opera negli interstizi del quotidiano e che in alcuni casi si traduce in una precisa scelta di campo nella selezione di quale committenza accettare; più spesso, invece, che *inventa* autonomamente "occasioni" di progetto in assenza di una domanda di prestazione dichiarata; altre volte che *approfitta* di quegli spazi di sperimentazione offerti da residenze, borse di studio, o altre tipologie di facilitazioni. Una scelta di campo anche questa perché stravolge il classico rapporto designer/committente, domanda/risposta ma che, proprio per questo, può rappresentare un punto di vista più autonomo e può condurre ad approcci critici e propositivi più coraggiosi. Che avverte il proprio lavoro come di *servizio* e che si muove su frontiere spesso sperimentali nelle quali l'esperienza diretta e sul campo viene condivisa e amplificata grazie al tessuto connettivo delle reti e del digitale. Un *agire* dentro la professione meno garantito, perché non sostenuto da un progetto politico istituzionale, meno ideologico perché slegato dalla retorica classica ma allo stesso tempo motivato da una concreta cultura della responsabilità e che ci restituisce progetti di utilità pubblica, meno autoriali, meno assertivi dei *manifesti* e delle *stagioni*, ma non per questo, meno incisivi.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- ANCESCHI, G. (a cura di) (1984). *Prima Biennale della Grafica. Propaganda e cultura: indagini sul manifesto di pubblica utilità dagli anni Settanta ad oggi*. Arnoldo Mondadori Editore.
- ANCESCHI, G. (1987). L'era del rimescolamento. *Linea Grafica*, (3).
- ANCESCHI, G. (a cura di) (1987). *Urbanovisuale. 10 anni di grafica pubblica a Ravenna*. [Catalogo della mostra]. Edizioni Essegi.
- ANCESCHI, G. (1988). La pubblica utilità a confronto. *Linea Grafica*, (4).
- BARONI, D. (1990). Una nuova carta di Atene? *Linea Grafica*, (3).
- BAULE, G. (2017). *La carta del progetto grafico venticinque anni dopo. Una rilettura*. Ais/Design. <http://www.aisdesign.org/aisd/la-carta-del-progetto-grafico-venticinque-anni-rilettura>.
- BELARDINELLI, P. (2019). *Wear with care. Semplicemente giusto*. [Tesi di laurea, Università Iuav di Venezia, Dipartimento di Culture del progetto, Corso di Laurea in Design del prodotto e della comunicazione visiva].
- BRANZAGLIA, C. & BOLLINI L. (a cura di) (2003). *No brand more profit/Etica e Comunicazione*. Aiap Edizioni.
- BRANZI, A. (1980). *Moderno, postmoderno, millenario*. Gruppo Editoriale Forma.
- BRANZI, A. (1988). *Pomeriggi alla media industria*. Idea Books edizioni.
- BRANZI, A. (1990). *La quarta metropoli*. Edizioni Domus Academy.
- BRANZI, A. (2008). Lecture per la laurea *honoris causa* attribuita nell'ambito del corso di laurea in Disegno Industriale dell'Università La Sapienza di Roma.
- BUCKMINSTER FULLER, R. (1969). *Operating Manual for Spaceship Earth*. Southern Illinois University Press.
- CASAMENTI, M. (2007). *Image 20/30*. Image.
- CAMPLANI, E. & PESCOLDERUNG, G. (2001). *Graphic art for the arts. Tapiro's designs for the Venice Biennale*. Tapiro.
- D'AMBROSIO, G., GRIMALDI, P. & LENZA, C. (1983). E se Gutenberg fosse un designer? *Op. Cit.*, (58), 5-20.
- DE ROBERTIS, P. (1985). L'immagine della Prima Biennale della Grafica di Cattolica. *Grafica*, 1(0).
- De Martini, A., Losito, R. & Rinaldi, F. (a cura di). (2010). *Antologia di saggi sul design in quarant'anni di «Op. Cit.»*. Franco Angeli
- DOLCINI, M. (1986). Dallo studio grafico all'agenzia di Pubblica utilità. *Grafica*, 1(1).
- DOLCINI, M. (1988). La nuova professione del grafico. *Linea Grafica*, (4).
- FERNANDEZ, B. (1990). An Evening with Victor Papanek. *Studio: A Publication of the Western Art Directors Club*, 6:30.
- FERRARA, C. (2007). *La comunicazione dei beni culturali. Il progetto dell'identità visiva di musei, siti archeologici, luoghi della cultura*. Lupetti Editori di Comunicazione.
- GARLAND, K. (1964). First Things First. *The Guardian*. <http://www.designishistory.com/1960/first%E2%80%9320things%E2%80%93first/>.
- GARLAND, K. (2017). Ken Garland, l'uomo delle priorità. *Bill Magazine*, 5(15). <http://www.billmagazine.com/da-bill-15-ken-garland-luomo-delle-priorita/>.
- GRIMALDI, P. (2007). *Dalla grafica al blur design. La comunicazione visiva in Campania*. Electa.
- HARRIS, R. (1996). *Sign of Writing*. Routledge.
- LUSSU, G. (1999). *La lettera uccide*. Stampa Alternativa & Graffiti.
- LUSSU, G. (2014). *Altri fiumi, altri laghi, altre campagne e altre storie di grafica*. Stampa Alternativa e Graffiti.
- LUSSU, G. (2014). *Tebe dalle sette porte*. Isia di Urbino.
- MALDONADO, T. (1970). *La speranza progettuale. Ambiente e società*. PBE.
- MCLUHAN, M. (1964). *Understanding Media: the extensions of man*. McGraw-Hill
- MORPURGO, G. (a cura di). (1985). *La città allo specchio. Quindici anni di comunicazione murale del Comune di Pesaro nei manifesti di Massimo Dolcini, 1971-1985*. Pesaro.
- MORPURGO, G. (1986). Metodo e segreti del mestiere. *Grafica*, 1(1).
- MORPURGO, G. (1986). Grafica di pubblica utilità: la fine di una stagione? *Linea Grafica*, (6).
- MORPURGO, G. (1988). Ente pubblico e strategie comunicative. *Linea Grafica*, (4).
- PACKARD, V. (1989). *I persuasori occulti* (II ediz.). Einaudi.
- PACKARD, V. (1960). *The Waste Makers: a startling revelation of planned wastefulness and obsolescence in industry today*. David McKay Company.
- PAPANEK, V. (1973). *Progettare per il mondo reale. Il design: come è e come potrebbe essere*. Mondadori.
- PARIS-CLAVEL, G. (1990). Presa di parola/presa d'immagine. *Linea Grafica*, (3).
- PASTORE, M. (2016). Massimo Dolcini. La grafica per una cittadinanza consapevole. *Ais/Design Journal. Storia e ricerche*, 4(7).
- PIAZZA, M. (2019). Una cronaca per una storia da scrivere. In G. Torri (2019), *Lampi di Grafica*. Stampa Alternativa e Graffiti.
- PISCITELLI, D. (2019a). *First things first. Comunicare le emergenze*. ListLab.
- PISCITELLI, D. (2020). Dai manifesti alle call to action. Note per una cronologia dei manifesti e delle carte programmatiche. In E. Dellapiana, L. Gunetti & D. Scodeller (a cura di), *Italia: design, politica e democrazia nel xx secolo*. [Atti Convegno AIS/Design 2019]. Politecnico di Torino.
- RAUCH, A. (2006). *Graphic design, Guide Cultura Mondadori*. Mondadori Electa SpA.
- RAUCH, A. & ROVALI, S. (1991). *Graphiti. 1986-1991*. Press.
- RAUCH, A. (2005, giugno). Ripensare la pubblica utilità. *SDZ SocialDesignZine*. <http://www.socialdesignzine.aiap.it/notizie/5655>.
- SINNI, G. (2016). La pubblica Utilità è Open Source. *Progetto grafico*, (30).
- SINNI, G. (2017, giugno). Il manifesto è aperto. *Medium*. <https://medium.com/@giannisinni/il-manifesto-%C3%A8-aperto-a9d68c77766>.
- SINNI, G. (a cura di). (2018). *Design Civic Consciousness*. Quodlibet.
- STEINER, A. (1973). La grafica degli enti pubblici. *Linea Grafica*, (1-3).
- STEINER, A. (1978). *Il mestiere del grafico*. Giulio Einaudi Editore.
- TORRI, G. (2019). *Lampi di Grafica. Diario degli anni ottanta: dalla Biennale del manifesto di pubblica utilità alla carta del progetto grafico*. Stampa Alternativa e Graffiti.
- VATTIMO, G. (2012). *La società trasparente*. Garzanti.
- VINTI, C. (2007). *Gli anni dello stile industriale, 1948-1965*. Marsilio Editori.

NOTE

- ¹ Lettera promossa e redatta da Ezio Manzini e Victor Margolin. Per approfondimenti: <http://www.democracy-design.org>
- ² Guido Fontanelli, in <https://www.panorama.it/economia/cinquantanni-scoppiava-lautunno-caldo-finiva-miracolo-economico/>
- ³ Per approfondire si veda: <http://www.aiap.it/documenti/8036/71>
- ⁴ Un dibattito non concluso che vede oggi schierarsi una scuola di pensiero che, riconducendo la "grafica" all'ambito delle "scritture" (cosa che, peraltro, è ravvisa una sua non appartenenza all'area disciplinare del design, mentre una seconda continua a riconoscere la grafica come un processo progettuale e, quindi, in quanto tale, appartenente di diritto alla più vasta area del design.
- ⁵ La scelta del nuovo *descriptor* è avvenuta in seno alle due assemblee nazionali straordinarie, del giugno 2011 e del successivo febbraio 2012 a valle di un lungo processo di ridefinizione dello statuto che aveva coinvolto, in quegli anni, tutta la base associativa in un dibattito condiviso e che aveva visto momenti di confronto pubblico durante le assemblee del 2009 a Napoli e del 2010 a Bologna.
- ⁶ Ne sono esempio le attività legate alla formazione, gli eventi e, non ultimo di Centro di Documentazione sul Progetto Grafico che, nato da un'idea di Mario Piazza e attuato sotto la presidenza di Beppe Chia, raccoglie oggi numerosi fondi e collezioni, e si configura come un vero e proprio archivio storico.
- ⁷ Molti sono i nomi che dovremmo citare, che hanno contribuito ad arricchire il dibattito in seno all'Associazione. In questa sede riportiamo le firme che hanno sottoscritto o promosso documenti divenuti poi atti istituzionali dell'associazione. Facevano parte del primo comitato di redazione della rivista *Grafica*: Giovanni Anceschi, Armando Ceste, Mario Cresci, Gelsomino D'Ambrosio, Giuseppe De Liso, Paolo De Robertis, Massimo Dolcini, Pino Grimaldi, Giovanni Lussu, Gaddo Morpurgo, Roberto Pieraccini, Valeriano Piozzi (alla data Presidente dell'Aiap), Gianni Sassi, Gianfranco Torri, Daniele Usellini. La Carta del Progetto Grafico del 1989, sottoscritta ad Aosta durante l'Assemblea Annuale dell'Associazione, vedeva il comitato di redazione formato da Anceschi, Baule e Torri, espresso dalla commissione degli estensori composta da: Giovanni Anceschi, Giovanni Baule, Gelsomino D'Ambrosio, Pino Grimaldi, Giancarlo Iliprandi, Giovanni Lussu, Alberto Marangoni, Gianfranco Torri. Rientrano a pieno titolo in questo gruppo di progettisti 'militanti' legati all'associazione anche tutti quelli presenti alla Prima Biennale di Cattolica.
- ⁸ Per approfondimenti: intervista a Dolcini, Pesaro 2002, in SDZ <http://socialdesignzine.aiap.it/notizie/4870>
- ⁹ Comitato promotore: G. Anceschi, M. Cresci, G. D'Ambrosio, P. De Robertis, M. Dolcini, P. Grimaldi, G. Lussu, R. Pieraccini, G. Sassi, G. Torri ai quali si affiancano due rappresentanti del Comune di Cattolica, l'Assessore alla cultura Oscar Micucci e il direttore del centro Marcello Di Bella. Comitato scientifico: G. Anceschi, O. Calabrese, L. Pignatti dell'Università di Bologna, Gaddo Morpurgo dello Iuav di Venezia, e Lica Steiner dell'Umanitaria di Milano.
- ¹⁰ La Carta fu pubblicata per la prima volta nel numero 1.1990 di *Linea Grafica*.
- ¹¹ <https://www.kaleidon.it/2005/06/convegno-comunicazione-per-tutti-la-grafica-di-pubblica-utilita/>
- ¹² Da una intervista a Gianluigi Pescoldrunga, 1 novembre 2019.
- ¹³ Da una intervista a Pino Grimaldi, 19 ottobre 2019.
- ¹⁴ La mancata capacità di incidere sulle politiche di governo vede oggi il rapporto progettista/PP.AA. mediato dal MEPA, cioè dal Mercato Elettronico della Pubblica Amministrazione, che, istituito con il DPR del 2010 affida a un catalogo elettronico la possibilità di acquistare beni e/o servizi, inclusi quelli legati alla comunicazione, all'offerta più bassa.
- ¹⁵ Si fa riferimento, per esempio, alle *Linee guida di design per il web della PA*, realizzato da Gianni Sinni, per conto di Agid e che lo vede anche membro dello Steering Committee che ne cura l'evoluzione.
- ¹⁶ La Carta del Progetto Grafico al punto 3 rivendica "la grafica come attività che si colloca dentro al sistema generale della progettualità orientata alle necessità dell'uomo", e al punto 6 dichiara il punto di vista dell'utenza fondamento costante dell'attività professionale assumendosi, di fatto, la responsabilità nei confronti dell'utente finale.

Riccardo Dalisi al Rione Traiano

Il riscatto sociale attraverso l'esperienza d'animazione

SUSANNA PARLATO

Sapienza Università di Roma
Orcid ID 0000-0001-5713-2782

PAOLA SALVATORE

Sapienza Università di Roma
Orcid ID 0000-0003-2561-8352

L'esperienza di Riccardo Dalisi al Rione Traiano di Napoli si può definire una sperimentazione laboratoriale, durata dal 1971 al 1974, che ha coinvolto i bambini di un quartiere di massa, edificato intorno alla fine degli anni cinquanta e caratterizzato da condizioni di forte marginalità sociale. In uno scambio reciproco tra bambini e operatori la qualità con cui Dalisi lavora è la creatività diffusa, che diventa strumento di lotta, di trasformazione e di emancipazione. L'articolo si propone di raccontare l'esperienza evidenziando i punti comuni con il pensiero critico del movimento del Radical design e le teorie della partecipazione. Nel testo sono messi in evidenza gli aspetti originali della ricerca di Dalisi legati ai rapporti design e pedagogia, progetto e creatività e ai temi dello spostamento della dizione di progetto dal prodotto al processo. Si chiarisce, inoltre, il determinante contributo del dato contestuale di natura sociale riassumibile in due principali dinamiche relazionali, quella del disordine, inteso come fertile terreno d'indagine, e quella della potenza generatrice della casualità nel processo progettuale. Infine si pone l'accento sul mutamento sociale provocato dalla pratica d'animazione che risulta essere il valore tangibile dell'esperienza.

PAROLE CHIAVE

Integrazione sociale
Design e pedagogia
Design del processo
Partecipazione
Disordine creativo

1. Introduzione

L'esperienza d'animazione al Rione Traiano di Riccardo Dalisi, iniziata nel 1971 e durata tre anni, avviene in un momento storico caratterizzato da sperimentazioni che per la prima volta collegano il design a istanze sociali e che non trovano necessariamente riscontro in esiti produttivi. Presenta elementi di originalità e spontaneità e trova vicinanza con le ricerche che alimentano la fenomenologia del cosiddetto Radical design come quella di Global Tools, che ha preso origine il 12 gennaio 1973, e che ha tentato di dare una solidità teorica e comunicativa a questo processo di apertura dell'azione progettuale a nuove domande. Uno dei protagonisti di questo momento, Mendini, riconosce esplicitamente l'importanza del lavoro di Dalisi di quegli anni, che opportunamente pone in uno spazio intermedio:

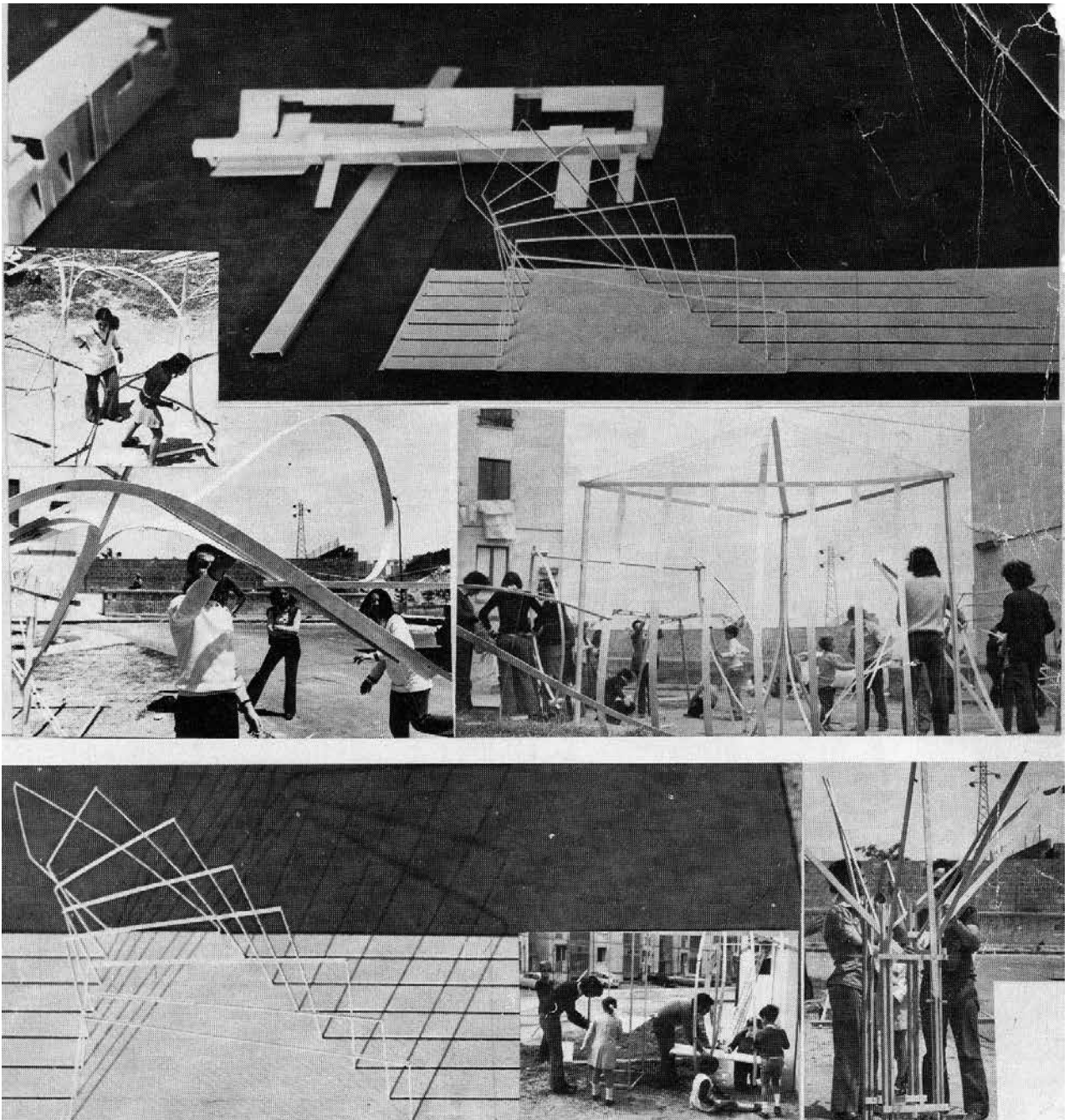


Fig. 1 — Costruzione di strutture in legno, a opera di bambini e studenti, in uno spazio del Rione Traiano (archivio Dalisi).

Egli si colloca fra le posizioni dell'architettura di partecipazione (di cui De Carlo è il principale teorizzatore e sperimentatore a Rimini) e le avanguardie dell'architettura radicale. Gli interessano i punti in comune a partecipazione e avanguardia: la polemica sfiducia verso metodi illuministici distaccati ed univocamente razionali, l'esigenza di riproporre la creatività individuale e collettiva, il disordine creativo di De Carlo, la distruzione della cultura teorizzata dal Radical design. Riccardo Dalisi sta nello spazio intermedio fra coinvolgimento creativo e radicalismo utopico, in una sorta di ideologia della partecipazione attraverso la forma, specialmente chiara nel suo atto più profondo e maturo, che a tutt'oggi rimane il Traiano. (Mendini, 1975, pp. 13-14)

2. Il movimento Radical

È opportuno quindi connettere l'esperimento di Dalisi al Rione Traiano con le idee sviluppate dal movimento del Radical design, denominato anche come *anti-design* o *contro-design*. "Lo stile italiano più politicizzato", come lo definisce De Fusco (2007), nato all'indomani del Sessantotto e protrattosi fino alla metà degli anni settanta, si definisce a partire dai paradigmi ideologici delineati dalle lotte studentesche in risposta alla crisi generale di valori politici ed esistenziali della società moderna, determinata dalla "religione dei consumi e della produzione" e indirizzata verso un cammino di autodistruzione e annullamento (D'Amato, 1982). Sociologi, architetti, urbanisti e designer — che furono le figure professionali tra le più influenzate da questa *rivoluzione* — iniziarono ad aprirsi ai temi ambientali, alla necessità di combattere il consumismo, alla volontà da parte dei giovani a partecipare più attivamente alla vita politica, attraverso l'integrazione delle minoranze e il diritto allo studio (De Fusco, 2007). "Si aprì una stagione di sperimentalismo, di nuovi rapporti con l'industria, con il mercato, con il consumismo" (Branzi, 2015, p. 175). Il movimento Radical nasce in città povere di industrie, Napoli, Roma, Firenze e vi aderiscono giovani architetti appena usciti dall'università, formati nel clima delle contestazioni studentesche e che si ritrovano ad agire in un momento di crisi professionale e di opportunità generazionali (D'Amato, 1982). Per la critica di sinistra di quegli anni centrale è il tema della *commitenza*, che scaturisce dalle riflessioni sulla "responsabilità del design nella società delle merci" e di conseguenza sul "ruolo che deve assumere il designer nel rapporto tra produzione e consumo". È un tema legato all'utilità sociale del progetto, già affrontato nei decenni precedenti dalle scuole del Bauhaus e del Vchutemas, che diventa centrale per la Hochschule für Gestaltung (HfG) di Ulm, fondata nel 1953 e diretta inizialmente da Max Bill. Qui ha origine la convinzione che il designer può lavorare per l'industria, e senza alcuna contraddizione, continuare ad assolvere le sue responsabilità nei confronti della

società, facendo quindi convergere gli interessi produttivistici del neocapitalismo nascente con gli interessi degli utenti e dell'ambiente attraverso la razionalizzazione delle risorse e l'elevazione degli standard qualitativi dei prodotti. Questa idea si traduce in Italia in un'aspirazione alla "committenza alternativa" (D'Amato, 1987), l'idea che nella prassi progettuale ci si potesse rivolgere a un tipo di consumatore pubblico piuttosto che privato, una speranza praticata negli anni settanta dai designer del movimento Radical, un'aspirazione che dovendo confrontarsi con le leggi del mercato non ha trovato riscontro positivo: "Salute, insegnamento e benessere pubblico non si lasciano trasformare in merce donde trarre grandi guadagni" (D'Amato, 1987). Questa aspirazione nonostante le difficoltà sopraevidenziate portò, tuttavia, al concretizzarsi di alcune sperimentazioni progettuali e di ricerca, come quella del Traiano, che si allontanavano dalle logiche del mercato e del progetto di oggetti per il singolo e che invece riuscirono ad attivare processi per il miglioramento delle condizioni della collettività. Dalisi agisce nei quartieri di massa, che di fatto costituiscono una "committenza alternativa" e tenta di dimostrare che la creatività non è appannaggio dell'élite e che al consueto slogan del bello che nasce dall'utile, funzionale alla sola ottimizzazione dei processi produttivi e di consumo, si può accompagnare la ricerca di un'azione progettuale che si esaurisce in sé stessa e nella sua capacità di farsi strumento per la costruzione di nuove comunità sociali di carattere creativo.

Fig. 2 — I bambini all'opera
(archivio Dalisi).





Fig. 3 — Un cantiere dismesso utilizzato dai bambini come palestra (archivio Dalisi).

Cresceva durante gli anni sessanta nella cultura italiana del progetto un'urgenza di realismo rispetto alle perfette utopie razionalistiche. Il movimento Radical è il primo a costruire una critica alle certezze della modernità classica, sovvertendo il mito razionalista all'interno del progetto moderno (Branzi, 2009). Branzi, uno degli esponenti del Radical design, nella sua *Introduzione al design italiano, una modernità incompleta* esplicita le motivazioni dei radicali nella critica al modello razionalista basato su un paradigma di tipo monologico, portato ad astrarsi dalla complessità ambientale che il movimento del Sessantotto aveva disvelato, producendo la certezza di una società discontinua e complessa. Così il movimento rifiutò qualsiasi unità, qualsiasi codice linguistico e metodologico riconoscibile, [...] per bruciare ogni soglia residua della vecchia modernità, per liberare l'energia creativa alla ricerca di nuovi assetti del progetto dentro a una metropoli e a una società ibrida (Branzi, 1999, p. 129).

Il Radical design si manifestava attraverso una grande varietà di azioni e l'applicazione progettuale non si limitava alla produzione di oggetti ma si esprimeva anche attraverso scritti teorici, immagini, filmati, *happening*. Tra le caratteristiche più rappresentative del movimento c'era la volontà di "rivendicare un'area creativa in cui esercitare l'invenzione poetica al di fuori di paralizzanti considerazioni funzionalistiche" (D'Amato, 1982).

Queste le premesse storiche e il clima culturale che hanno influenzato il lavoro di Dalisi sullo sfondo dei movimenti di *lotta per la casa* che intorno agli anni settanta estendevano gli obiettivi, "non ci si ferma quando si è ottenuta la casa". Non riguardavano dunque solo la questione abitativa e urbana, si lottava per i servizi, contro la speculazione fondiaria, per le modifiche del piano regolatore. Dalisi a queste aggiunge la necessità di tenere in conto del "lavoro, la residenza di massa dovrà essere integrata con la possibilità di un lavoro con carattere diverso da quello della fabbrica" (Dalisi, 1978, p. 47).

3. Partecipazione

Altra influenza fondamentale per il lavoro di Dalisi si rivelano le teorie partecipative che l'architettura promuoveva in quegli anni. Teorie derivate anche dall'opera "spazialista" lefebvrina pubblicata in concomitanza ai moti del maggio francese. *Il diritto alla città* (1968), *La rivoluzione urbana* (1970), *La produzione dello spazio* (1974) sono alcune delle opere del filosofo marxista che sono state tradotte in Italia con grande tempestività tra la fine degli anni sessanta e la fine degli anni settanta. Per Lefebvre la "spontaneità" è rivoluzionaria e si può realizzare attraverso il processo dell'autogestione e la produzione di forme alternative di urbanizzazione, Lefebvre individua come



Fig. 4 — Momenti diversi dell'esperienza di laboratorio (archivio Dalisi).

priorità di azione le pratiche attraverso le quali la vita umana avrebbe potuto auto-organizzarsi all'interno di nuovi spazi sociali.

Il ruolo politico e il senso di responsabilità civile diventano questioni di confronto fondamentali, anche nelle altre discipline del progetto, sono gli anni del Team X,¹ anni in cui De Carlo — attento anticipatore di concetti ancora attuali² — è promotore e sostenitore del linguaggio della partecipazione. In De Carlo, come in Dalisi, si riconosce la volontà di spingere il progetto verso una maggiore aderenza alla complessità del contesto in cui si agisce, così il linguaggio risulta variato di volta in volta.

Il linguaggio di De Carlo, essendo quello della *partecipazione*, è sempre nuovo: nelle sue soluzioni si comprende il *modo*, il *sistema* e la *fantasia* con cui gli elementi della tecnica edilizia si sono trasformati in opera d'arte; non sempre è necessaria una vistosa applicazione di forme o di mezzi eccentrici per raggiungere una completezza estetica. Le sue costruzioni esprimono una creatività attenta all'ambiente e al suo substrato culturale, connotate da un'elementare onestà di mezzi costruttivi, scaturiscono da una grande libertà di accostamenti realizzata con disinvoltura antiaccademica, con coraggio civile evitando ogni dogmatismo formale e traendo dall'ambiente e dalla tecnica della costruzione gli elementi più sani e durevoli. (Romano, 2001, p. 14)

Il linguaggio della partecipazione non può essere esperito nell'esercizio accademico che mortifica l'immediatezza di rappresentazione e di espressione. L'esperienza di Dalisi non avviene all'interno delle istituzioni ma nelle strade del Rione, coinvolgendo i bambini — la cui casa erano quelle strade — e facendo lavorare con loro gli studenti del corso di composizione della Facoltà di Architettura della Federico II di Napoli.

4. La pratica d'animazione al Traiano

Il rione Traiano è un quartiere di Napoli edificato alla fine degli anni cinquanta dal CEP — Coordinamento Edilizia Popolare. All'inizio degli anni settanta si presentava come un *quartiere di massa*, abitato dagli ex baraccati di via Marina, rimasti senza casa dal secondo dopoguerra. Le condizioni del quartiere erano di degrado, abbandono, sovrappopolamento, assenza di attrezzature e trasporti, tanto da renderlo uno dei quartieri "più degradati dell'area Flegrea a Napoli" (Dalisi, 1975, p. 19). Inoltre, la distanza dai centri più vitali della città accentuava il carattere di ghetto e il senso di sradicamento dal luogo di provenienza, che, sebbene caratterizzato da condizioni di spazio e di igiene peggiori, era più vicino alla vita cittadina e induceva senso di appartenenza e identità.

Il quartiere Traiano rappresenta una sorta di modello del processo di trasformazione della città di Napoli in epoca laurina³, tanto da essere al centro delle battaglie, purtroppo andate sistematicamente perse, da parte di intellettuali, urbanisti e architetti, di cui si ha puntuale riscontro in scritti e convegni, come quello organizzato da Roberto Pane, Giulio de Luca, Corrado Beguinot, Renato De Fusco e Roberto De Stefano e che poi venne raccolto in un volume pubblicato da Edizioni di Comunità sotto il titolo di *Documento su Napoli* (AA. VV., 1961).

Dalisi si avvicina al lavoro nei quartieri nel 1970 con la progettazione di un asilo nido sperimentale per i bambini del Rione Traiano, mai realizzato per le difficoltà di trovare un luogo adeguato, tanto da fargli scrivere che “nelle condizioni attuali dovrebbe essere costruito abusivamente” (Dalisi, 1974). Successivamente iniziò un rapporto creativo con un gruppo di bambini sottoproletari in uno scantinato del rione.

Fig. 5 — Composizione di strutture leggere in legno e tiranti (archivio Dalisi).



Questo lavoro viene condotto sotto forma di laboratori che hanno per Dalisi una doppia finalità. Da una parte, con il lavoro di ricerca, l'architetto effettua una diagnosi delle condizioni dei quartieri di massa dal punto di vista sociale e formale, ciò avviene grazie alla lettura delle modifiche apportate ai luoghi dai *sottoproletari* e all'interpretazione dei grafici elaborati dagli stessi durante i laboratori. Dall'altra, Dalisi con l'applicazione del contro-design come azione di *advocacy*, mette in atto il tentativo di usare le conoscenze nel campo del design per provocare un processo di riscatto socio-educativo nei confronti dei bambini più emarginati che abitano questi luoghi. Dalisi definisce queste azioni con la parola *animazione* che è anche il titolo del testo nel quale ha pubblicato il diario dell'esperienza.⁴ Nell'attività di animazione il progetto diventa uno strumento, un processo per suscitare "interesse, partecipazione creativa e spirito collettivo" (Dalisi, 1975, p. 19). L'obiettivo dell'animazione non è quello di produrre in modo partecipato "reticoli, strutture spaziali, oggetti, decorazioni, figure strutturate, organismi astratti, modelli a scala urbana, box costruiti e funzionanti, aiuole, oggetti di artigianato, ecc.", l'attenzione si sposta dal prodotto al processo e lo scopo finale è quello di stimolare attraverso il processo progettuale un cambiamento sociale.

Dalisi muove una critica alle modalità di intervento delle discipline del progetto a partire dalla valutazione delle condizioni di vita nel Traiano:

Fig. 6 — Il "gioco" come parte del laboratorio (archivio Dalisi).



le condizioni allucinanti in cui si trova il quartiere (50.000 abitanti) quasi mai vengono addebitate agli architetti e alle poetiche che ne animarono l'opera [...] eppure non si tratta di battere i pugni sul tavolo perché vengano realizzate le attrezzature progettate e sia eliminato il pericolo dei valloni che lo attraversano, le disfunzioni sono più profonde e numerose, mentre le tecniche di analisi e d'intervento mostrano di essere invecchiate, come invecchiata è la figura dell'architetto. (Dalisi, 1973)

Egli individua dunque un rapporto diretto tra le condizioni socio economiche degli utenti e lo spazio in cui vivono, rileva questo rapporto analizzando lo stato del quartiere e degli interventi spontanei di trasformazione degli spazi, per ripensare a un processo progettuale più rispondente al contesto, che tenga conto delle peculiari esigenze del luogo e dei suoi abitanti.

5. Disordine e casualità

Contro la regolarità ripetitiva degli alloggi costruiti vi è il disordine caotico delle appropriazioni. La lezione che è possibile ricavare da questa immagine urbana è indicativa, per molti versi, anche come "contro-design". La virulenza perentoria delle steconate, dei muri, delle recinzioni attuate con mezzi più disparati, cancella ogni velleità di equilibrio visivo dei progettisti. Al Rione Traiano dal disegno dei dettagli più minuti, al disegno globale del quartiere, lo stridente contrasto col reale uso denuncia una connivenza delle discipline del progetto con il distaccato interesse che il potere ha manifestato nel programmare la costruzione di questi nuovi concentramenti residenziali per i poveri ha quanto meno. Modello di esigenza estraneo agli utenti, lì dove le maglie spaziali si sono allentate, è intervenuta l'iniziativa degli abitanti con tutte le caratteristiche culturali che si trascinava dietro. (Dalisi, Autunno, 1974, p. 7)

In questa interpretazione si ritrova, all'unisono con il pensiero del movimento del Radical design, la rottura con il modello razionalista e con la "visione di un futuro nell'ordine industriale". Visione che scaturisce dall'utopia moderna del procedere verso la scomparsa delle eccezioni e della variazione di linguaggi e comportamenti, per la costruzione di uno scenario fondato sulla standardizzazione industriale, la produzione in serie e l'impiego esclusivo della tecnologia avanzata. Il movimento Radical contrappone a questa visione quella di "un futuro caratterizzato da altissima 'complessità'" (Branzi, 1999). Anche De Carlo scrive "la verità è che nell'ordine c'è la noia frustrante dell'imposizione, mentre nel disordine c'è la fantasia esaltante della partecipazione" (De Carlo, 1973, p. 135).

Il tema del *disordine* appare centrale anche nell'esperienza d'*animazione* al Rione Traiano, disordine inteso come fertile terreno d'indagine e legato alla *casualità* come potenza generatrice del processo progettuale. *Imprevedibilità* è per Dalisi la parola contenitore che accoglie anche gli altri termini che a loro volta esprimono senso di inclusione: discontinuità, flessibilità, disordine, funzione, controllo, sviluppo, processo, politica, geometria (Dalisi, 1974).

La scelta di Dalisi di operare in un contesto popolare, di avere come interlocutori bambini del sottoproletariato napoletano, si colloca nel lavoro di ricerca che in quegli anni indaga il rapporto tra *Avanguardie e cultura popolare*⁵ e di fatto trova nell'emarginazione proletaria la forza trasformativa, "intesa come possibilità di contagio sociale" (Bonito Oliva, 1975, p. 6), e la risposta concreta agli "intellettuali di sinistra" (Mendini, 1975, p. 5) "che si professano progressisti e impegnati a schierarsi dalla parte delle classi sfruttate e emarginate dal sistema [ma che] spesso non hanno trovato risposte esaurienti per assumere un ruolo alternativo" (Guenzi, 1975, p. 2).

La convinzione che attraverso un'esperienza di questo tipo si possa sperimentare una pratica politica e sociale libera da teorizzazioni demagogiche e intellettualistiche si andrà concretizzando al Traiano in un lavoro di creatività manuale, "artigianale", che porterà a "soluzioni imprevedibili ed una vera libertà di atteggiamento nei confronti dello spazio fisico" (Dalisi, 1975, p. 18).

6. Design e pedagogia al Traiano

Il racconto di questo laboratorio-scuola da parte di Dalisi e degli studenti universitari coinvolti in un "rapporto d'animazione produttiva" restituisce un quadro di "spregiudicata libertà". Il bambino con cui entrano in contatto porta con sé codici e "componenti alternative" che non si ritrovano nella "protetta permissività del bambino borghese" (Dalisi, 1975, p. 16). "Sono uomini a 12 anni" (Alamaro & Liguori, 1975, p. 19), alcuni non hanno mai frequentato una scuola e si muovono con autonomia e istinto pratico, nella "lotta" esprimono il bisogno, "i loro comportamenti 'diversi' li fanno assomigliare a chi esercita una azione di guerriglia urbana" (Dalisi, 1975, p. 16). L'impianto e il metodo della scuola tradizionale in questo contesto non possono trovare applicazione, "aule, registri, cattedra, concezione della disciplina, vengono ridicolizzati e mostrano tutta intera la loro natura" (Alamaro, Liguori, 1975, p. 19). I bambini del Traiano, così come le loro madri, vengono coinvolti nell'elaborazione di disegni su carta, su stoffa, su legno e nella creazione di oggetti di utilizzo.



Fig. 7 — Prototipi realizzati con materiali di scarto e disegni preliminari dei bambini del Rione Traiano.

Dalisi rileva l'incongruenza tra le previsioni del progetto e il reale uso degli spazi destinati ai bambini e individua come unica soluzione possibile "una proliferazione di attività produttive (e simultaneamente educative) che coinvolga genitori e figli, l'appropriazione istintiva potrà diventare autogestione e, conseguentemente, dinamica urbana" (Dalisi, 1974, p. 11).

Il rapporto tra design e pedagogia viene affrontato nelle pratiche e nelle teorie di molti designer in quegli anni.

"Nella modernità scuola e anti-scuola, didattica e spontaneismo, progetto e pura creatività, sono logiche che si auto-alimentano in maniera dinamica, senza trovare mai un equilibrio definitivo" (Branzi, 1999, p.152).

Al Traiano il lavoro manuale diviene veicolo di accesso, crea aperture per entrare in contatto con la realtà viva del quartiere, diventa spunto di discussione.

L'esperienza del Traiano per Dalisi è l'occasione di provare in una realtà sociale la riscoperta del valore della manualità e della ricerca formale come strumenti di riflessione, di ricerca, di "autoanalisi", di calibratura di temi teorici e di implicazioni metodologiche non propriamente architettoniche, bensì aperte alle condizioni del sociale (Crispolti, 1975, p.194).

L'utilizzo di materiali semplici e di tecnologie elementari crea fiducia nei bambini che sentono di poter contribuire su un terreno che possono dominare. Dalisi esplicita questo processo in un articolo, sul numero 365 di Casabella del 1972, strutturato come un manifesto di quella che lui chiama *tecnica povera*.

La tecnica povera coincide coll'ideologia del valore creativo della collettività. Secondo tale ideologia la tecnica è una specifica dimensione umana e, genericamente, coincide colla capacità di dominare il mondo oggettivo, trasformando i "limiti in strumenti". [...] La tecnica povera è in stato di rivolta sotterranea (e in futuro lo sarà apertamente), non per soppiantare e distruggere, bensì per allargare e recuperare la sfera della creatività nel lavoro e nella produttività. Rivendica quindi un mutamento strutturale dei rapporti di produzione e di gestione. (Dalisi, 1972)

In questi laboratori, proponendo esercizi creativi da svolgere insieme ai bambini e agli studenti, l'architetto mette in atto e sviluppa la sua teoria della *geometria generativa*:

La geometria generativa non è altro che un tentativo di controllare il gioco delle trasformazioni nello spazio, di registrarle in senso progressivo, di dirottarle, di maturarle, di tradurre le pressioni che vengono da altri tipi di processi in opportunità creative dello spazio; è la metodologia delle progettazioni interpersonali. (Dalisi, 1970)

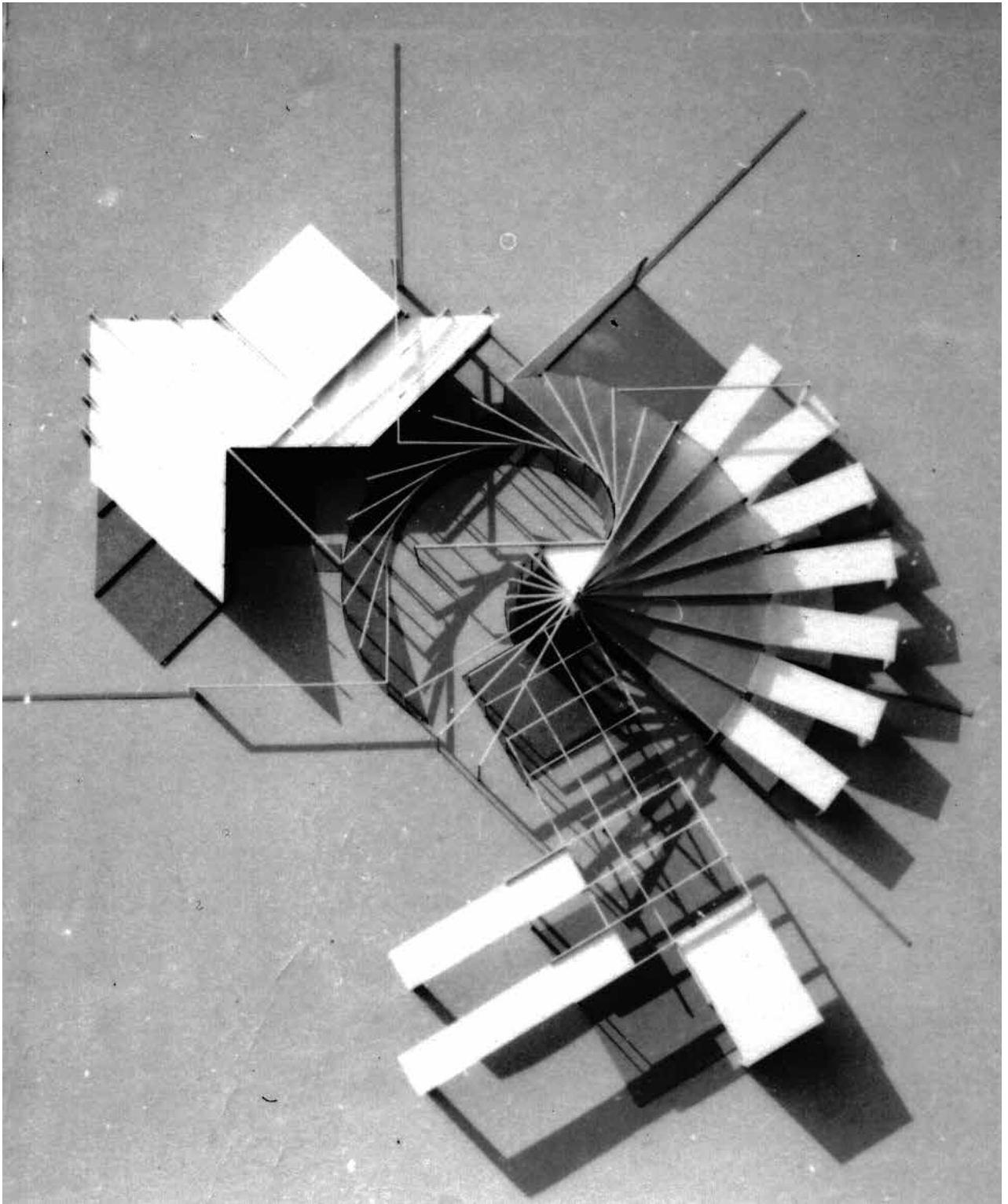


Fig. 8 — Plastico del progetto per l'asilo del Rione Traiano a sviluppo generativo (archivio Dalisi).

7. I punti di contatto del lavoro di Dalisi con i suoi contemporanei e la contemporaneità

Quando l'esperienza di Dalisi al Rione Traiano è al terzo anno di sperimentazione nel 1973 nasce Global Tools a Firenze, un programma sperimentale di didattica del design di cui fanno parte Archizoom Associati, Remo Buti, Casabella, Riccardo Dalisi, Ugo La Pietra, 9999, Gaetano Pesce, Gianni Pettena, Rassegna, Ettore Sottsass Jr., Superstudio, Ufo e Ziggurat. Quasi tutti aderenti al movimento del Radical design, si unirono in questa iniziativa comune per dare ordine e coerenza alle diverse sperimentazioni che singolarmente si andavano sviluppando nella ricerca di una strategia comune. Global Tools si configurava come un sistema di laboratori per la "propagazione dell'uso di materie tecniche naturali e relativi comportamenti" con proposte ed esperimenti legati all'educazione. Si poneva l'obiettivo di stimolare, attraverso la forma del laboratorio, il libero sviluppo della creatività individuale. I temi trattati nei corsi organizzati da Global Tools erano: "l'uso dei materiali naturali e artificiali, sviluppo delle attività creative individuali e di gruppo, uso e tecniche degli strumenti di informazione e comunicazione, strategie di sopravvivenza" dal Bollettino Global Tools n.1, *La Costituzione*.



Fig. 9 — I componenti di Global Tools, 1973.

Diversi sono i gruppi e i personaggi di spicco che prendono le mosse dalle contestazioni studentesche per andare a costruire negli anni una propria poetica, raggiungendo esiti diversi ma esplicitando comunque la portata sociale del design di quegli anni.

Anche designer non direttamente collegati all'esperienza Radical — come Enzo Mari, Angelo Mangiarotti, Vico Magistretti e Bruno Munari — sperimentano forme, sì rigorose, ma di forte espressività formale. Per molti di essi, come per Dalisi, il progettista ha un compito specifico all'interno della società, deve stimolare le coscienze degli individui coinvolti nel processo di partecipazione, in special modo in contesti di marginalità, al fine di costituire occasione di riscatto dal degrado sociale e ambientale. Solo attraverso e nel corso del processo progettuale è possibile trovare le risposte, in quella che viene definita da De Carlo "progettazione tentativa", pratica caratterizzata dalla possibilità di formulare più ipotesi, sperimentare più soluzioni possibili grazie all'apporto di più soggetti in modo da trasformare il processo progettuale in un atto che oggi potremmo definire *resiliente*.

La nostra progettazione è tentativa, nel senso che non mira a soluzioni univoche ma a confrontare il luogo del progetto con concatenazioni di ipotesi che svelano la sua sostanza e aprono il processo della sua trasformazione; allo stesso tempo, lo mettono in tentazione e lo portano a dire qualcosa della sua capacità di resistere al cambiamento, di come lo si può cambiare per pervenire a strutture e forme appropriate alle circostanze e corrispondenti alle aspettative. (De Carlo, 2000, p. 118)

Le sperimentazioni di questi anni, quindi, vedono l'uomo, l'utente, chiamato a partecipare all'atto progettuale, atto che è identificato come processo determinato da diversi fattori e soggetti. Munari nel 1965 dichiara:

A differenza del pittore o dell'artista tradizionale il quale, attraverso i mezzi consueti, compone la sua opera e attende che questa parli agli altri, il designer si pone di fronte a un problema richiesto dalla società, operando attraverso i nuovi mezzi che volta a volta, a seconda dei temi, gli vengono offerti dalla tecnica. Egli affronta il suo lavoro senza alcun preconetto né di forma né di stile, né di astrazione o non astrazione, aderendo essenzialmente ai mezzi tecnologici disponibili per risolvere ciascun problema. (Munari, 1965, p. 16)

In Munari troviamo quindi il tema del design utile alla società e troviamo anche la riproposizione formale in chiave ludica, come in Alchimia e in Memphis, in una sorta di continua sovrapposizione tra il prodotto e l'opera d'arte; ma è sicuramente la volontà didattica e pedagogica che avvicina il lavoro di Munari a Dalisi oltre l'aver prediletto come terreno di sperimentazione l'infanzia.⁶ L'arte e il design vivono un momento di forte vicinanza, l'interesse per le scoperte scientifiche è comune così come l'uso di procedimenti tecnologici.

Munari è un partecipante attivo dei movimenti d'arte cinetica e programmata, dalle cui fila proveniva anche Enzo Mari. Il fruitore del prodotto di design così come del prodotto artistico era il protagonista attivo di queste esperienze, al confine con l'*happening* o l'atto performativo, e il movimento *cinetico* che si voleva innescare non era tanto sull'opera quanto sul soggetto, per attivare una trasformazione della percezione dello spettatore. Questa prerogativa di uso non passivo da parte dell'utente caratterizzerà anche l'opera di Enzo Mari fino a teorizzare la tematica dell'autoprogettazione al fine di condurre l'uomo nel suo processo di liberazione dal lavoro alienato e alienante. Mari, riguardo l'autoprogettazione dice "nel fare l'oggetto, l'utilizzatore si rende conto delle ragioni strutturali dell'oggetto stesso, per cui in seguito migliora la sua capacità di valutare criticamente gli oggetti proposti dall'industria" (Mari, Facchinelli, 1974). Mari provoca l'utente, chiamandolo a uno sforzo di consapevolezza, intende stimolarlo a non delegare al progettista o all'industria ma a fare da sé per evitare di farsi manipolare dalla società dei consumi. A differenza di Dalisi però, Mari rivendica l'esito del lavoro progettuale come prodotto di una ricerca che si basa su una precisa metodologia, in un processo che si allontana dal "disordine creativo" sperimentato nell'esperienza d'*animazione* al Rione Traiano dove è proprio quel "disordine" lo spazio in cui esercitare l'invenzione poetica al di fuori di paralizzanti considerazioni funzionalistiche.

Oltre evidenziare i punti di contatto tra Dalisi e i suoi contemporanei può essere interessante analizzare alcuni fenomeni che oggi sembrano contenere semi già presenti nel lavoro dell'architetto napoletano: le manifestazioni culturali metropolitane, il fenomeno dei makers, la sfida dell'autocostruzione degli artefatti, la condivisione in comunità di problemi e soluzioni, la filosofia dell'*open source*, la produzione fuori dalla catena classica di produzione e consumo, il tema del riciclo e della sostenibilità.

La figura stessa del designer sembra oggi aver completato la mutazione antropologica avvertita da Dalisi. Come rileva Paris, infatti, "l'*homo faber*"

facendosi interprete dei bisogni dell'uomo, con il suo ingegno trasforma di volta in volta nuovi bisogni in nuovi prodotti scarnificati dal superfluo, essenziali nella forma e nell'uso a cui sono destinati, studiati per minimizzare lo spreco dei materiali impiegati, per semplificare i processi di fabbricazione, per fornire nuove opportunità alle attività dell'uomo. (Paris & Lucibello, 2009)

La "casualità", perseguita nella geometria generativa di Dalisi, può essere riletta oggi nelle infinite combinazioni algoritmiche che sono alla base del design generativo e nella composizione libera di interazioni di un sistema.

Dal lavoro di ricerca di Dalisi emerge oggi tutta la sua carica “visionaria” anche in relazione al metodo pedagogico e didattico che applica. La riscoperta del gioco, che l’architetto napoletano associa al lavoro manuale, è uno degli aspetti sperimentati nella pedagogia contemporanea. Il riaffermarsi di una “nuova ludicità” (dall’*homo ludens* di Huizinga, 1946) trova oggi sempre più spazio, soprattutto in contesti di apprendimento e informazione.

8. Conclusioni

L’esperienza d’animazione al Traiano, forse proprio per la carica innovativa che conteneva, non trovò solo consensi da parte dell’avanguardia. Lo stesso Branzi, sulle *Radical Notes*,⁷ in quegli anni la considerava, per molti versi, un’operazione rischiosa e ne evidenziava i limiti:

il suo esperimento non è l’ennesima ricerca di un metodo didattico basato sullo spontaneismo, ma un sondaggio all’interno di uno spessore inesplorato di energia. Senza destino, proprio perché questi esperimenti non sono destinati né a migliorare i bambini (che le loro condizioni di vita sono talmente disperate), né a creare i reperti di una nuova arte negra in Italia. L’assenza di destino qui coincide con l’assenza, a mio avviso, di qualsiasi sviluppo, sistematizzazione e prosieguo possibili. L’esperimento infatti, una volta reso permanente il metodo, confluirebbe fatalmente in un neo boyscoutismo, o in una più grave forma di sfruttamento della miseria, intesa come categoria culturale possibile. (Branzi, 1974, p. 138)

Al contrario Crispolti riconosce nella ricerca di Dalisi un valore metodologico:

L’esperienza condotta da Dalisi è rilevante, a mio parere, non soltanto per quella prospettiva di capovolgimento della routine progettistica nella negazione delle pregiudiziali razionalistiche, per quel suo anteporre insomma le esigenze di base come determinante delle ragioni della progettazione (che diviene quindi un fatto aperto, spontaneo, anziché essere canone determinante la realtà architettonica), ma proprio anche per offrirsi come un’ipotesi metodologicamente valida di una prospettiva di fruizione non elitaria, bensì appunto di partecipazione di base, della comunicazione figurale: che è il traguardo di una gestione democratica della cultura anche detta “artistica”. (Crispolti, 1975, p. 181)

Il lavoro di Dalisi ha suscitato nella critica conflitto e divisione, cosa che spesso accade a chi opera generando evoluzione di processi in momenti storici di passaggio, ed è in queste differenze di giudizio che si ritrova la carica rivoluzionaria della sua ricerca.

Gli esiti degli interventi successivi, a opera di Dalisi, ci consentono di affermare che al Traiano non si è trattato di un'esperienza "senza destino" bensì fertile di risultati. Il non aver codificato, volutamente, un metodo permanente ma aver sviluppato un approccio aperto ed empatico di volta in volta tarato sullo scambio tra operatore e utente ha portato comunque a una replicabilità, in contesti diversi e coinvolgendo soggetti differenti, anticipando le modalità d'azione che si vanno consolidando oggi nelle pratiche del design sociale.



Fig. 10 — Riccardo Dalisi a lavoro nel suo studio laboratorio in Rua Catalana a Napoli (foto 2019).

Dalisi, dopo il Traiano, continua negli anni a sperimentare pratiche laboratoriali in altri quartieri anche con adulti e anziani, al Rione Don Guanella, a Ponticelli fino alle esperienze più recenti al Rione Sanità. Di volta in volta il metodo si è adattato e implementato in un continuo rapporto tra pratica e teoria, restando flessibile, evolvendosi e variando a seconda delle condizioni ambientali, sociali e temporali del contesto in cui la sperimentazione è avvenuta. La relazione con le persone ha determinato la variabilità dei risultati a cui ogni sperimentazione è giunta, il valore di partenza sul quale Dalisi ha costruito le esperienze è il potenziale umano. È il mutare dei rapporti umani che definisce i diversi sviluppi. L'esperienza di Dalisi ha prodotto un *metodo aperto* che concepisce una variabilità di processo e risultati, lontano dalla concezione di una metodologia progettuale codificata e rigida, ma che definisce linee guida certamente replicabili in contesti di marginalità sociale. La validità dell'esperimento va ricercata, quindi, anche in relazione al cambiamento evolutivo che innesca nei soggetti coinvolti, operatori e utenti.

Dalisi stesso in più occasioni parla di un vero e proprio mutamento personale. “Cartapesta, disegni e composizioni che ho eseguito al di fuori di ogni contatto immediato con il quartiere, registrano con la loro ‘stranezza’ la mia modificazione, la presa su di me operata dal quartiere, come il risultato di un test” (Dalisi, 1978, p.45).

La forza generatrice di questa esperienza è nella capacità di aver riconosciuto l’importanza che può avere nel processo di design la creazione di rapporti umani intensi capaci di sovvertire “i punti di riferimento linguistici di un ‘operatore estetico’ [e] il destino sociale di individui emarginati nei quartieri di massa” (Dalisi, 1975).

Ultimamente ho incontrato due omoni. Mi hanno detto: “Lei è il professor Dalisi? Noi eravamo con lei da bambini: lo sa che tutti quelli che hanno lavorato da lei si sono poi salvati dal malaffare?” (Casciani, 2010, p. 22).

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- AA.VV. (1961). *Documento su Napoli*. [Atti del Convegno sull’edilizia ed urbanistica napoletane del marzo 1958; con scritti di C. Beguinot, R. De Fusco, G. De Luca, R. Di Stefano, R. Pane. Interventi al convegno di U. Cardarelli, C. Caniglia Rispoli, G. Ciampa, C. Cocchia, G. Del Pozzo, P. De Meo, M. L. Scalvini, A. Venditti]. Edizioni Comunità.
- ACCAME, G. & GUENZI, C. (1975). *Avanguardia e cultura popolare* [Catalogo della mostra, 1 maggio-15 giugno 1975]. Grafis industrie grafiche.
- ACCAME, G. M. (1975, agosto-settembre). Cultura come trasformazione. *Casabella*, 39(404-405), 3.
- ALAMARO, E. & LIGUORI, A. (1975, agosto-settembre). Lavoro di quartiere con i ragazzi: laboratorio come scuola. *Casabella*, 39(404-405), 19.
- BONITO OLIVA, A. (1975, agosto-settembre). Avanguardia e Avantiopolo. *Casabella*, 39(404-405), 6.
- BRANZI, A. (1974). Radical notes: Tecnica povera. *Casabella*, 38(386), 138.
- BRANZI, A. (1999). *Introduzione al design italiano*, una modernità incompleta. Baldini e Castoldi.
- BRANZI, A. (2015). *Introduzione al design italiano*, una modernità incompleta. Baldini e Castoldi.
- BRANZI, A. (2009). Narrate o uomini la vostra storia. In M. Biraghi, G. Lo Ricco, S. Micheli & M. Viganò (a cura di), *Italia 60/70, una stagione dell’architettura* (pp. 153-167). Il Poligrafo.
- CASCIANI, S. (2010). Intervista a Riccardo Dalisi. *Domus*, (941), 22.
- CRISPOLTI, E. (1975). Nel segno di una partecipazione di base. In R. Dalisi, *Architettura d’animazione, cultura del proletariato e lavoro di quartiere a Napoli*. Carucci Editore.
- D’AMATO, G. (1982, gennaio). Il design tra «radicale» e «commerciale». *Op. Cit.*, (53), 5-21. <http://www.opcit.it/cms/?p=117>.
- D’AMATO, G. (1987, settembre). Il design e la critica di sinistra. *Op. Cit.*, (70), 17-36. <http://www.opcit.it/cms/?p=133>.
- DALISI, R. (1970). *Architettura dell’imprevedibilità*. Argalia.
- DALISI, R. (1972, maggio). La tecnica povera in rivolta. *Casabella*, 36(365), 46-48.
- DALISI, R. (1973, gennaio). L’usucapione infantile negli scheletri urbani. *Casabella*, 37(373), 30-36.
- DALISI, R. (1974, autunno). L’architettura nelle lotte di quartiere. In *Argomenti e immagini di design*, (13), 2-29.
- DALISI, R. (1975). *Architettura d’animazione, cultura del proletariato e lavoro di quartiere a Napoli*. Carucci Editore.
- DALISI, R. (1975, agosto-settembre). Pratica attiva per la cultura popolare. *Casabella*, 39(404-405), 14-18.
- DALISI, R. (1978, aprile). Traiano e Ponticelli (Napoli): il recupero dell’autoespressione. *Spazio e Società*, (2), 41-71.
- DE CARLO, G. (1973). *L’architettura della partecipazione*. Il Saggiatore.
- DE FUSCO, R. (2007). *Made in Italy, storia del design italiano* (3° ed.). Altra linea edizioni.
- GUENZI, C. (1975, agosto-settembre). Cultura popolare e avanguardie. *Casabella*, 39(404-405), 2.
- HUIZINGA, J. (1946). *Homo Ludens*. Einaudi. [Pubblicato originariamente nel 1938].
- LEFEBVRE, H. (1968). *Le Droit à la ville*, I (seconda edizione). [trad. it. Il diritto alla città, Padova 1970].
- LEFEBVRE, H. (1970). *La Révolution urbaine*. [trad. it. La rivoluzione urbana, Roma 1973].
- LEFEBVRE, H. (1974). *La Production de l’espace*. Anthropos. [trad. it. La produzione dello spazio, Milano 1976].
- MARI, E. & FACCHINELLI, E. (1974). Dibattito critico. *L’erba Voglio*, 4(16).
- MENDINI, A. (1975). Dalisi e l’imprevedibilità. In R. Dalisi (1975). *Architettura d’animazione, cultura del proletariato e lavoro di quartiere a Napoli* (pp. 3-14). Carucci Editore.
- MENDINI, A. (1975, agosto-settembre). Intellettuali di sinistra. *Casabella*, 39(404-405), 5.
- MUNARI, B. (1965, gennaio). Design e mass media. *Op.Cit.*, (2), 15-18.
- PARIS, T., & LUCIBELLO, S. (2009). *Designer’s. Exhibit, product, visual & graphic, fashion, food*. Roma Design Più.
- ROMANO, A. (2001). *Giancarlo De Carlo. Lo spazio, realtà del vivere insieme*. Testo&Immagine.

NOTE

- ¹ Team X, movimento, non strutturato, costituito prevalentemente da architetti, col fine di discutere ed elaborare idee e documenti congiunti sull'architettura e l'urbanistica. Il gruppo iniziò a concretizzarsi nel 1953 al fine di preparare il 10° CIAM (Congrès Internationaux d'Architecture Moderne) del 1954. Ne fecero parte, tra gli altri, A. e P. Smithson, A. van Eyck, J. Bakema, G. De Carlo, G. Candilis, R. Erskine, che sentirono l'esigenza di un superamento delle posizioni dei CIAM e di una riflessione sul concetto di habitat più vicino alle esigenze sociali dell'individuo. Il movimento operò la definitiva rottura della promozione internazionale delle tesi funzionaliste alla fine degli anni cinquanta.
- ² La *social innovation*, le dinamiche di progetto *bottom-up*, il coinvolgimento di soggetti non specializzati nel processo progettuale possono essere ricondotti a concetti anticipati da De Carlo.
- ³ Achille Lauro, armatore, sindaco di Napoli dal 1952 al 1957 e nuovamente nel 1961. Durante il suo mandato iniziò la trasformazione edilizia speculativa della città di Napoli raccontata nel film "Le mani sulla città" di Francesco Rosi.
- ⁴ Il testo è Dalisi, R., (1975), *Architettura d'animazione, cultura del proletariato e lavoro di quartiere a Napoli*. Carucci editore, Roma. Nel testo Dalisi riporta gli episodi di animazione in ordine cronologico in forma di diario, presenti, inoltre, scritti di Mendini *Dalisi e l'imprevedibilità*, di Branzi *Tecnologia o eutanasia* e di Trimarco *Nel segno di una partecipazione di base*.
- ⁵ La mostra *Avanguardie e cultura popolare* a cura di Giovanni M. Accame e Carlo Guenzi si è svolta presso la Galleria d'Arte Moderna di Bologna dal 1 maggio al 15 giugno 1975. *Casabella* dedica l'intero numero 404-405 (agosto-settembre 1975) al tema "Cultura popolare e avanguardie". Nel numero, a cura di Carlo Guenzi, sono presenti, tra gli altri, i testi di G. M. Accame, C. Guenzi, A. Mendini, A. Bonito Oliva, R. Dalisi, E. Alamari, A. Liguori.
- ⁶ Bruno Munari dal 1977 in poi organizza i suoi *laboratori per bambini* in tutto il mondo, questi nascono dal suo interesse per la creatività infantile e per il gioco come atto creativo, per il superamento delle contraddizioni tra ragione e fantasia. "Il vero bambino a cui Munari fa riferimento è l'artista, nel suo eterno gioco della vita senza certezze, fatte salve quelle dell'arte aperta e della ricerca infinita" (Branzi, 1999, p. 157).
- ⁷ *Radical Notes*, rubrica che Andrea Branzi teneva sulla rivista *Casabella*. Pubblicata a partire dal 1972, aveva l'obiettivo di divulgare alla critica e ai lettori il significato e gli obiettivi del movimento Radical, a cui egli stesso apparteneva.

Campo Urbano 1969

Interventi estetici nella dimensione collettiva urbana

ROBERTO DE PAOLIS

Politecnico di Milano

Orcid ID 0000-0001-6875-4595

L'intento di questo contributo è quello di analizzare il caso studio di una manifestazione effimera tenutasi nel centro storico della città di Como nel 1969, svoltasi nell'arco di una giornata e animata da un eterogeneo gruppo di artisti, designer, architetti, performers, che, pur nella molteplicità dei piani di lettura che la critica posteriore ha operato, mantiene intatto il potenziale di attenzione e di ricerca per il sociale verso un nuovo modo di intendere i rapporti tra gli artisti, gli abitanti di una città e la città stessa, e che gli operatori del progetto di allora — pur nelle diverse articolazioni che questo termine ha in seguito assunto nei vari contesti in cui si è sviluppata e ancora oggi si manifesta nell'attualità — arte pubblica, design sociale, architettura partecipata — hanno condotto per sollecitare nel sociale una partecipazione diretta alla costruzione e alla fruizione dello spazio collettivo. Quindi riteniamo che questa esperienza — al di là di una sua storicizzazione — possa inserirsi in quel filone di ricerca e pratiche attribuibili al design sociale come “bene comune” e dare un contributo — per la straordinaria attualità delle tematiche e nelle esperienze prodotte — a una ridefinizione dei concetti su cui si basa.

PAROLE CHIAVE

Arte pubblica
Design sociale
Partecipazione
Arte ambientale
Storia dell'arte

1. Un evento multidisciplinare nello spazio urbano

Il 21 settembre 1969 si è tenuto a Como *Campo Urbano*, un evento artistico curato da Luciano Caramel, critico, storico dell'arte, docente e animatore culturale comasco, allora poco più che trentenne, che ha interessato spazi urbani della città a cui hanno partecipato una quarantina di artisti, architetti, designer che, negli anni seguenti, sono diventati figure di riferimento del mondo dell'arte e del progetto. La manifestazione non ha luogo nella “città razionalista”, quella che, pochi passi più in là, vede confrontarsi, in un rapporto perfetto, misurato, dialettico, etereo, l'abside del Duomo, la Casa del Fascio di Giuseppe Terragni e il neoclassico Teatro Sociale; ma nel nucleo storico, all'interno della città murata, lungo un percorso che si snoda dalla medievale piazza San Fedele (sorta sulle rovine dell'antico foro romano), per raggiungere, sinuosamente, la centralissima via Vittorio Emanuele II, passando da

piazza Duomo per giungere fino a piazza Cavour (antico porto, poi colmato) ed il lungo lago, innervando stradine laterali, anch'esse teatro di eventi. La manifestazione, già nel sottotitolo *Interventi estetici nella dimensione collettiva urbana*, evidenzia alcuni cardini su cui si è costruita buona parte della cultura del progetto successiva orientata a introdurre nello spazio collettivo della città la dimensione estetica, i cui fautori — gli artisti, architetti, designer, musicisti e più in generale “operatori estetici” come si usava nominarli —, agivano come veri e propri “agenti d’innovazione”, con la funzione di catalizzare la partecipazione dei “fruitori”, semplici cittadini, spettatori partecipi di allestimenti e *performances*, spesso spiazzati osservatori partecipanti alla sperimentazione oppure coinvolti assertori (pochi) e più spesso veementi critici (molti) di un dibattito — come ampliamento documentato dagli esiti e dalle conseguenze che la manifestazione innescò nel dibattito culturale della città (Longatti, 1969). Dibattito che proseguì per molto tempo, e che in quegli anni — anche sulla scorta dei cambiamenti epocali segnati dai movimenti di protesta e antiautoritari del 1968, vero spartiacque tra un prima e un dopo, tra tradizione e innovazione — rappresentava un sicuro modello di sperimentazione di nuove forme espressive e inesplorate modalità di intersezione tra la cultura del progetto (nella sua dimensione estetica e performativa) e la sensibilizzazione dei destinatari e dell’opinione pubblica alle nuove forme di comunicazione della cultura.

Della manifestazione, a cura di Luciano Caramel, Ugo Mulas, Bruno Munari, resta un prezioso catalogo (edito postumo un anno dopo a causa di “difficoltà economiche” sorte per l’atteggiamento di alcuni degli Enti promotori, come è riportato in calce al volume), il cui progetto grafico si deve a Bruno Munari (che curò anche il design del manifesto di grande formato, cm 92x64, a colori), interamente illustrato con fotografie in bianco e nero e virate in verde e blu, su indicazioni date in fase di stampa da Bruno Munari, del fotografo Ugo Mulas tratte dalle *performance*, stampato dalla Tipografia Editrice Cesare Nani con procedimento Itek Platemaster, ed in cui sono documentati in dettaglio gli “interventi estetici” dei vari artisti e che riporta, in chiusura, un saggio critico *ex-post* del coordinatore degli interventi, Luciano Caramel. Si legge nel comunicato stampa:

La manifestazione è nata dall’esigenza di portare l’artista a diretto contatto con la collettività di un centro urbano, con gli spazi in cui essa quotidianamente vive, con le sue abitudini, le sue necessità. E ciò al di fuori di limiti pregiudiziali che ostacolano le possibilità dell’artista di realizzarsi in piena libertà e quindi con la maggiore potenzialità operativa e con gli esiti più fecondi.

Ai partecipanti non è stato perciò chiesto alcun intervento in qualche modo preordinato. Non si è trattato della consueta commissione di un prodotto già determinato, ma invece dell'invito ad un impegno nella ricerca di un rapporto reale — quindi vivo e non scontato — tra gli artisti, gli abitanti di una città e la città stessa. (Caramel, 1970)

La varietà di intenti, di realizzazioni e di soluzioni proposte — spesso in relazione dialettica e talvolta anche polemica — hanno lo scopo di presentare al pubblico la condivisione di un comune approccio alle problematiche affrontate dai partecipanti pur nella diversità espressiva di ciascuno in termini di età, direzioni di ricerca e scelte culturali: “tra essi, inoltre, accanto a scultori e pittori, vi sono — non di rado impegnati in comuni interventi — musicisti, architetti, scrittori e persone non professionalmente dedite ad attività artistiche.” Fra gli artisti presenti: Enrico Baj, Davide Boriani, Giuseppe Chiari, Gianni Colombo, Luciano Fabro, Ugo La Pietra, Attilio Marcolli, Bruno Munari, Gianni Pettena, Giulio Paolini, Ico Parisi, Paolo Minoli, Gabriele Devecchi, Giuliano Collina, Tommaso Trini, Francesco Somaini, Grazia Varisco, Dadamaino. Tutti protagonisti della scena culturale che ha contraddistinto il panorama italiano e l'articolazione di diverse forme di creatività che affondano radici nelle esperienze delle avanguardie artistiche della metà del secolo scorso.

Vi riconosciamo tra essi, da un lato, esponenti di movimenti artistici che risalgono al decennio precedente, quali il movimento nucleare e il situazionismo, dall'altro, autori che diverranno ben presto figure di spicco negli ambiti del design e dell'architettura radicale, dell'arte cinetica e programmata, dell'arte concettuale, dell'arte povera.

Per la statura dei personaggi e le provocazioni che ha innescato, l'evento ha acquisito negli anni uno statuto “mitico”, come tanti eventi, mostre, espressioni dell'arte e della cultura italiane di quegli anni che, uscendo dalle gallerie, cercavano un nuovo contatto con la realtà della vita quotidiana e un rapporto disinibito con un pubblico più ampio dei soli appassionati d'arte.

Non è azzardata l'ipotesi che, seppur effettuato in ambiti temporali così remoti e circoscritti, l'evento, considerato nella sua genesi e nelle intenzioni che l'hanno informato, a distanza di oltre cinquant'anni¹, possa ancora alimentare un proficuo dibattito sul ruolo del progetto nella sua interazione con un'accezione sempre più allargata di utente destinatario di una dimensione estetica in ambito urbano. Come scrive Luciano Caramel nel resoconto sul catalogo

voleva essere un test volto a controllare “in vivo” ipotesi e proposte riguardo alla possibilità ed ai modi, oggi, di un concreto rapporto dell'artista con la collettività urbana e gli spazi e le strutture in cui essa quotidianamente vive.

Monito contro la dissoluzione dello spazio collettivo della città e paradigma possibile per gli attuali processi di rigenerazione della città contemporanea, i processi di riappropriazione della città e di design della partecipazione che l'evento ancora suscita.

La manifestazione non fu comunque un fatto isolato e accadde sulla scorta di un orientamento che l'arte contemporanea stava assumendo verso una dematerializzazione dell'oggetto fisico e di 'uscita' dalle gallerie d'arte per invadere lo spazio urbano, evidenziando l'orientamento di critici e organizzatori verso strutture ambientali di tipo cinetico-visuale, con utilizzo di nuovi materiali e nuove tecniche espressive, tramite cui si comunicavano al vasto pubblico operazioni estetiche in cui, nello spazio-evento avvolgente e unitario, l'individualità veniva attivata attraverso forme di partecipazione comunitaria.

2. Gli antecedenti storici

Tra gli antecedenti storici alla manifestazione immediatamente precedenti², tre sembrano essere quelli più vicini a *Campo Urbano*.

Il 4 dicembre 1967 a Torino Michelangelo Pistoletto realizza alcune azioni collettive al di fuori delle gallerie Sperone, Stein, Il Punto, in occasione della mostra collettiva *Con-temp-l'azione*, lungo le strade della città che uniscono le tre gallerie, portando "a passeggio" la *Sfera di giornali*, uno degli *Oggetti in meno*, coinvolgendo altri artisti e i passanti.

Dal 4 al 6 ottobre del 1968 ha luogo, curata dal critico d'arte e curatore Germano Celant, *Arte povera più Azioni povere*, allestita negli spazi degli antichi Arsenali di Amalfi in cui le opere presentate erano di natura processuale, c'erano azioni, *happening* e *performance*. L'arte povera si esprimeva in propri ambiti, già espressi nel manifesto che lo stesso Celant aveva pubblicato sulla rivista *FlahArt* (Celant, 1967), lontani dalle gallerie, propugnando la liberazione dell'arte dalla "mostra", la dematerializzazione dell'estetica e l'abbattimento delle convenzioni spazio-temporali.³

Nell'estate del 1969 nell'ambito dell'VIII Biennale d'arte contemporanea a Benedetto del Tronto si tenne *Al di là della pittura* organizzata da Gillo Dorfles⁴, Luciano Marucci, Filiberto Menna e in cui, sollecitando un incontro-scontro tra Arte povera — Concettuale (da poco apparse) e la dominante arte tecnologica, le proposte visive — chiamate significativamente "extrapittoriche", plastiche e sonore, azioni sul paesaggio (urbano e naturale) —, erano realizzate in strutture ambientali mediante esecuzioni di musica concreta elettronica e da computer, improvvisazioni, *happening* musicali, proiezione di films sperimentali.⁵ Tra gli altri, Ugo la Pietra realizza un ambiente interattivo audiovisivo.⁶

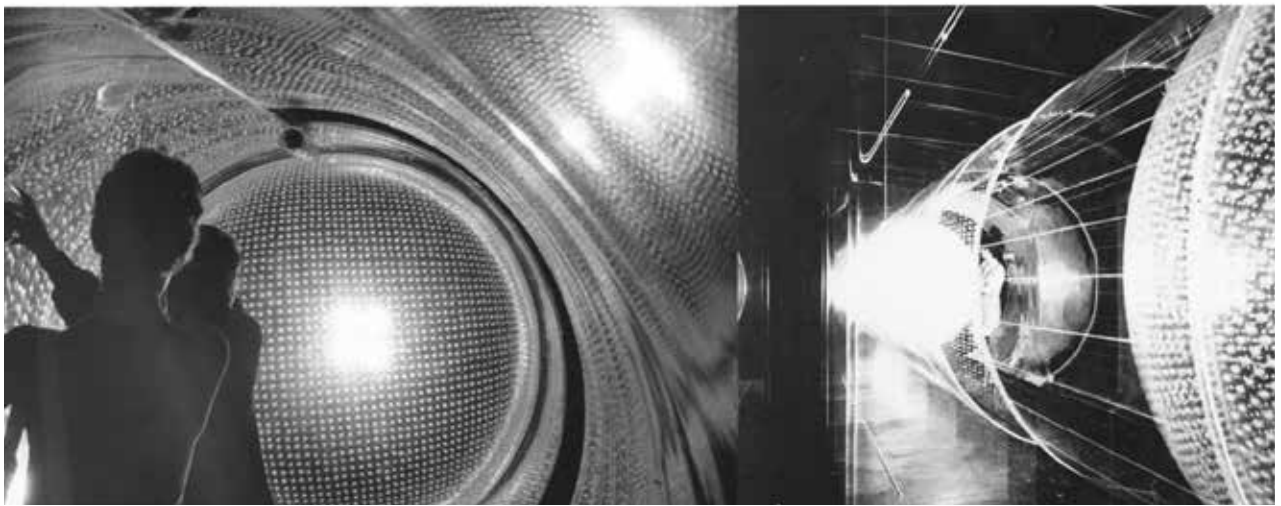
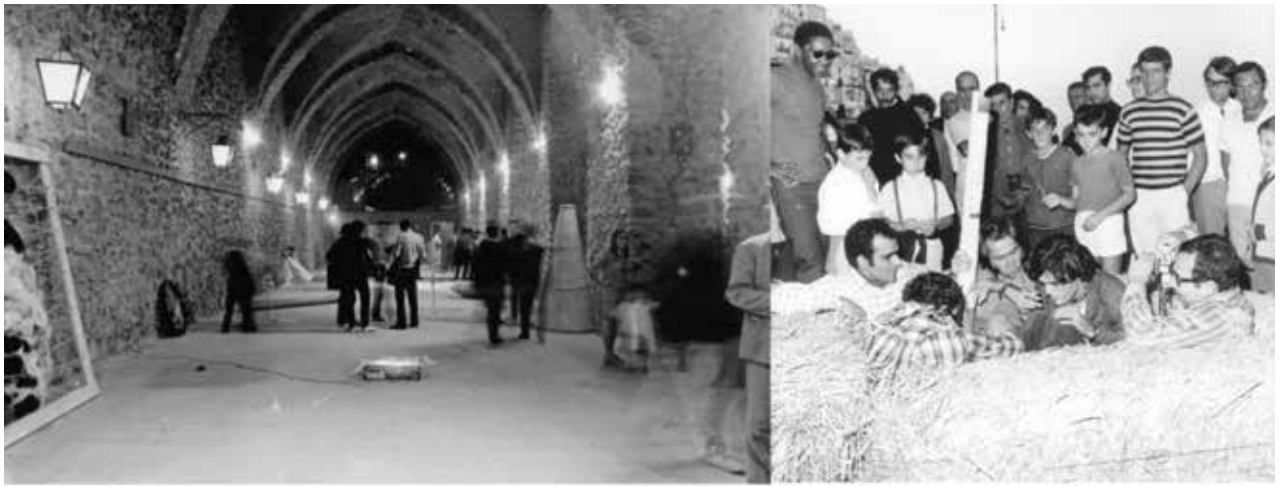


Fig. 1 — Dall'alto in basso: *Arte Povera più Azioni Povere*, Amalfi, 1968; Michelangelo Pistoletto, *Scultura da passeggio*, 1967 (azione, per strada, Torino, 4 dicembre 1967), fotogrammi dal film di Ugo Nespolo *Buongiorno Michelangelo* (1968); Ugo La Pietra, *Al di là della pittura*, ambiente audiovisivo interattivo, Biennale di S. Benedetto del Tronto, 1968.

3. Il territorio comasco ambiente favorevole al manifestarsi del fenomeno

Non è trascurabile accennare a due condizioni che, in quel preciso contesto urbano e culturale, hanno sicuramente contribuito a determinare il manifestarsi di quell'evento a Como. Una è la decisione dell'Amministrazione Comunale (una delle prime a livello nazionale) di procedere ad una pedonalizzazione del centro storico — la città 'murata', il nucleo di antica formazione — che era stata preceduta da un'approfondita ricerca urbanistica e da una indagine storica sulla morfologia urbana e la tipologia edilizia condotte e coordinate dall'architetto Gianfranco Caniggia e dallo storico Matteo Gianoncelli già a partire dal 1968 (Comune di Como, 1970). L'altra si riferisce al ruolo di promozione culturale che la manifestazione *Festival Internazionale Autunno Musicale* sotto la direzione artistica di Italo Gomez e Gisella Belgeri aveva avviato promuovendo, già a partire dal 1967, l'esecuzione di concerti, spettacoli teatrali e *performance* negli spazi urbani, piazze, cortili storici, chiese, favorendone, attraverso nuovi usi, la "riappropriazione" da parte della collettività. La città quindi come nuovo scenario dell'accadimento di eventi che inducessero, tra l'altro, nel sociale, l'intelligenza dei fatti urbani vissuti, come pienamente partecipi di un accadimento collettivo e non solo come spettatori passivi. Il centro storico come "vuoto urbano" sgomberato dalle automobili diventa la quinta di una rinnovata percezione del paesaggio urbano, mentre gli spazi pubblici inusuali diventano fondali per una nuova performatività aperta alla partecipazione del pubblico.

Ma oltre a questi due fattori particolari che sicuramente hanno favorito la decisione di collocare proprio a Como questo evento, è doveroso delineare quale fosse il clima culturale ed i personaggi che, quandanche non fosse soltanto per un semplice motivo di residenza e di prossimità, ruotavano attorno al capoluogo comasco. Sulla collina di Monte Olimpino, in località Cardina, presso il confine con la Svizzera, Bruno Munari e Marcello Piccardo — giornalista, regista, sceneggiatore, disegnatore — dal 1962 al 1972 iniziarono un percorso di ricerca visiva nello Studio Monte Olimpino⁷ poi diventato laboratorio cinematografico, in seguito ampliato in Cineteca, infine Cooperativa, che rappresenterà un luogo di sperimentazione e ricerca cinematografica di riferimento in Italia. In questo periodo lo studio produrrà e realizzerà una cinquantina di cortometraggi suddivisibili in due gruppi diversi: film di sperimentazione tecnica e ricerca espressiva, ma anche film d'informazione pubblicitaria (per Omega e la Rinascente). Nella realizzazione dei cortometraggi Munari e Piccardo, alternandosi tra scrittura del soggetto e regia, si avvarranno, di volta in volta, di collaborazioni scientifiche (Gaetano Kanizsa,

psicologo, esperto di percezione ed esponente di fama internazionale della psicologia della Gestalt), di mezzi di ripresa innovativi (la cinepresa “Microscopio Temporale” messa a disposizione dal Centro di Cinematografia scientifica del Politecnico di Milano), di colonne sonore originali composte appositamente per i film (Luciano Berio, Pietro Grossi, il batterista Gil Cuppini).⁸

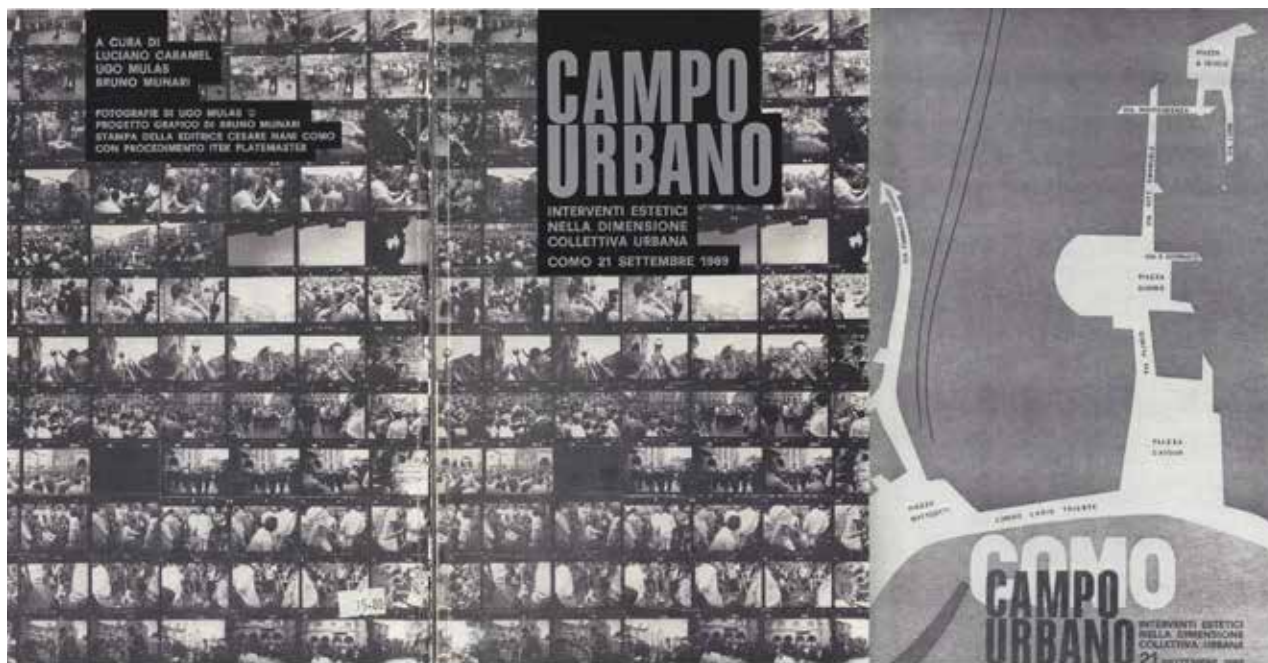


Fig. 2 — Copertina, quarta di copertina e planimetria del catalogo *Campo Urbano*.

Consideriamo inoltre il contributo fondamentale di Attilio Marcolli, milanese ma comasco d'adozione, avendo abitato a Como per molti anni, personaggio centrale per lo sviluppo della didattica del design e delle arti visive a partire dagli anni sessanta. Per quanto il lemma “campo”, di derivazione latina, nella lingua italiana ha, in senso etimologico, una varietà di accezioni e una densità semantica molto stratificata⁹, è probabile che la scelta di assegnare alla manifestazione il nome *Campo Urbano* sia stata, se non certamente attribuibile, quantomeno influenzata dai poderosi studi che proprio in quegli anni Marcolli stava compiendo e che avrebbe visto la luce nel 1971 con il primo volume di *Teoria del campo. Corso di educazione alla visione*, seguito nel 1978 dal secondo volume *Teoria del campo 2. Corso di metodologia della visione*. Mutuando il termine dalla *Field Theory* sviluppata da Kurt Lewin¹⁰, Marcolli elaborò e sviluppo una metodologia della progettazione articolata su quattro pilastri fondamentali: il campo geometrico intuitivo, il campo gestaltico, il campo topologico, il campo fenomenologico, e raccolse nei due volumi i risultati e le esperienze di ricerca didattica, sperimentata e resa operativa negli anni

1968-1972 presso l'Istituto d'Arte di Cantù (Como) e nel periodo 1972-1976 presso l'Istituto d'Arte di Monza (Milano). Si può presupporre che *Campo Urbano* potesse essere un'occasione propizia per sperimentare quei fondamenti teorici visivi della progettazione cui stava intensamente lavorando. Una testimonianza di affetto verso la città di Como in cui risiedeva assieme alla moglie Anna Rosa Cotta¹¹ e con la quale aprì uno studio di architettura — anche lei partecipe a *Campo Urbano* — è pur presente nei due testi. Marcolli riporta due esempi di analisi morfologica di monumenti comaschi emblematici: l'ottocentesca e neoclassica Villa Olmo, progettata da Simone Cantoni per la famiglia Odescalchi dal 1785 al 1796, quale esempio di architettura accademica cui applicare i principi della simmetria speculare (Marcolli, 1971, p. 269); e il Duomo di Como, parlando di campo morfogenetico sferico, quale esempio per illustrare le relazioni morfologiche intercorrenti tra il disegno delle pavimentazioni marmoree (un'alternanza di lastre poligonali in marmo di Musso e nero di Varenna) e le volte sferiche dei transetti, dell'abside e della cupola, progettata da Filippo Juvarra nel 1731-1744 (Marcolli, 1978, pp. 149-151).

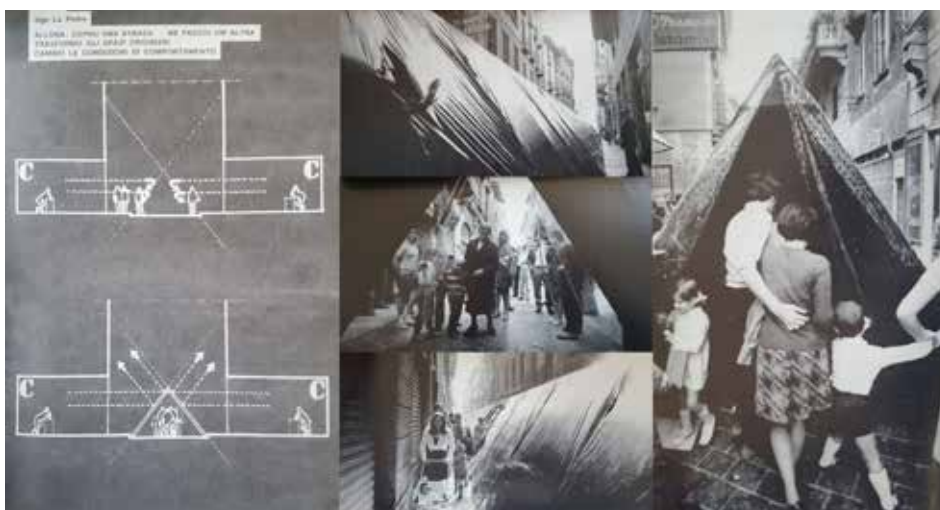
In questo ambito ci interessa valutare se e in che modo l'esperienza di *Campo Urbano* possa costituire un modello storico (paradigmatico?) con cui rapportarsi per portare avanti una riflessione sul ruolo del design nei confronti della società riesaminando la contraddittoria questione della partecipazione della comunità alla costruzione identitaria dello spazio collettivo. In tal senso la storia (e, nello specifico, la memoria di questo evento eclatante) non si costituisce come archivio di modelli da imitare o citare — per quanto ancora oggi osservare questi interventi performativi suscitino nel designer (né *bricoleur*, né ingegnere ma artista come distingue Manlio Brusatin alla voce “disegno/progetto” dell'Enciclopedia Einaudi) (Brusatin, 1978), ammirazione e apprezzamento —, ma rappresenta una possibilità metodologica da seguire in modo critico per indagare se attraverso il progetto è possibile trovare delle risposte o attribuzioni di senso sul ruolo del design nei confronti della società che non siano confinate nell'ambito della sola produzione di prodotti/servizi ma coinvolgano in prima persona l'interesse della persona. Così come potremmo accostarci ai termini di artista e designer come li qualifica Enzo Mari (Mari, 1970, p. 5).¹²

4. Descrizione di alcune installazioni/performance presentate durante l'evento

Ugo La Pietra con l'installazione *Allora: copro una strada ne faccio un'altra trasformo gli spazi originari cambio le condizioni di comportamento*, la copertura della strada centrale della città con una struttura triangolare che

ne modifica fortemente la percezione, lavora sullo “spiazzamento” operato sull’osservatore, capovolgendo i meccanismi di percezione della realtà urbana: l’installazione diviene un tentativo di porre l’attenzione sulle possibilità di scelta su come esperire la città da parte degli individui, favorendone l’intervento diretto nel processo di configurazione ambientale. Se continuare a percepire la strada centrale (la ‘vasca’ come viene chiamata in città) come luogo di scambio del commercio, di concentrazione di botteghe per il consumo passivo oppure, cambiando la prospettiva del punto di vista mediante l’irruzione di una struttura ‘altra’ configurata al tempo stesso quale interno/esterno urbano in termini topologicamente leggibili, percepire la possibilità di modificare la percezione dello spazio vissuto nella città.

Fig. 3 — Ugo La Pietra, *Allora: copro una strada ne faccio un’altra trasformato gli spazi originari cambio le condizioni di comportamento.*



La Pietra, nel testo illustrativo nel catalogo, parte dalla constatazione dell’“assoluta mancanza di quegli ‘spazi collettivi’ che, svincolati dalla servitù dei sistemi urbani, siano in grado effettivamente di determinare un intenso coinvolgimento vitale, attraverso strutture capaci di stimolare i comportamenti il più possibile liberi e vitali” e di conseguenza l’indispensabilità di luoghi che favoriscano l’intervento diretto nel processo di configurazione. “In breve, spazi dove l’individuo si senta attore attivo e non solo (e sempre) spettatore passivo”. La poetica successiva di La Pietra, specialmente i ribaltamenti prospettici operati nei “commutatori” del “sistema disequilibrante”¹³, le “riconversioni progettuali”¹⁴, le installazioni interno/esterno¹⁵, la serie di lavori sulla costruzione dell’immagine della città¹⁶, utilizza costantemente la tecnica dello spiazzamento, che possiamo far risalire alla sperimentazione compiuta a Como, per far ritrovare allo spettatore quei significati e quei valori dello spazio collettivo che ormai sfuggono all’osservatore.

Fig. 4 — Ico Parisi, Francesco Somaini, *Contenitori umani*.



Fig. 5 — Mario Di Salvo, Carlo Ferrario, *Riflessione*.



Bruno Munari esegue due *performance*. Una, di giorno, intitolata *Visualizzazione dell'aria di piazza duomo del 21 settembre 1969*, in cui, dispensando agli astanti ciclostilati in cui sono riportate le “istruzioni per l'uso di forme rilevatrici dall'alto di una torre” provvede a far lanciare dalla torre campanaria del Broletto strisce di carta “autoprodotte” nelle forme più disparate: rettangoli, triangoli, quadrati, di cui accuratamente descrive nelle istruzioni, le operazioni geometriche di taglio e piegatura.¹⁷ L'altra, di notte, *Proiezione a luce polarizzata su schermi plastici semoventi* in cui ripropone, a scala urbana, le sue ricerche visive sulle proiezioni di luce polarizzata ed effetti di trasparenza proiettiva dinamica, che ha quale sfondo uno schermo composto da una moltitudine di ombrelli bianchi semoventi — mossi da persone che camminano — in continuo movimento sulla piazza del Duomo, su cui sono proiettati i colori mutevoli delle diapositive polarizzate azionate da un proiettore posto sul balcone del Broletto.

Fig. 6 — Bruno Munari, *Visualizzazione dell'aria di piazza duomo del 21 settembre 1969*.



Alla stretta collaborazione tra il fotografo Ugo Mulas e Bruno Munari si deve anche il libro-fotocatalogo, artefatto comunicativo originale e innovativo, a partire dal formato, cm 19,5 x 29,5 (quindi leggermente inferiore e un po' più stretto del formato A4, anche per consentire il taglio netto delle fotografie a tutta pagina, senza margini), rilegato in broccatura (non *a filo refe*, motivo per cui il catalogo è molto delicato e va sfogliato con cura), 144 pagine non numerate, interamente illustrato con fotografie in bianco e nero proposte in un elaborato montaggio, che alterna testi prodotti dagli artisti con la documentazione delle loro *performance*, molte pagine virate con tonalità dal verde al blu

indaco, titoli di copertina e di quarta con pigmento argentato, foto sgranate, talune mosse, provini a contatto, tutti aspetti per restituire con pienezza le dinamiche, i flussi di partecipazione della folla, i tempi ed i luoghi della manifestazione.



Fig. 7 — A sinistra e al centro, in basso: Bruno Munari, *Proiezione a luce polarizzata su schermi plastici semoventi*. Al centro, in alto: Edilio Alpini, Davide Boriani, Gianni Colombo, Gabriele Devecchi, *Tempo libero. Struttura temporale in uno spazio urbano*. A destra: Dadamaino, *Illuminazione fosforescente automotoria sull'acqua*.

Attilio Marcolli, Anna Rosa Cotta, Giuseppe Giardina, Libico Maraja, Paolo Minoli proponendo *Colore - Segnale* invece puntano su una riflessione critica sull'urbanistica per la società di massa contemporanea, le grandi conurbazioni che propugnano una "città regione", dove non c'è comunicazione, relazione, coralità, insieme collettivo, ma solo brutalità dei consumi, scambio di merci. Col loro intervento, riportano invece l'attenzione sugli "elementi visivi" della città storica non impedendo il consumo ma al contrario riscoprendo le relazioni umane che si attuano nel commercio al dettaglio, immagini ed emozioni derivanti dalle 'insegne' storiche delle botteghe, caratterizzanti storicamente i luoghi del commercio e degli scambi. Macellerie, botteghe, fruttivendoli e altri tipi di negozio, caratterizzati tipologicamente da uno stesso colore applicato alle insegne ed ai muri di facciata in una sorta di "topografia del colore urbano come fonte di segnalazione" diventano veicoli di comunicazione.

Dadamaino si propone di riaccostare il pubblico al lago al di là delle abitudini visive ed interviene con l'installazione *Illuminazione fosforescente automotoria sull'acqua* ponendo di sera, sull'acqua della darsena, un migliaio di piastre di polistirolo espanso verniciate al fosforo che, col ritmo dell'acqua si componevano e ricomponavano in una successione innumerevole di forme

spontanee. Nell'intenzione dell'artista gli spettatori, assistendo agli effetti luminescenti e imprevedibili sull'acqua movimentata sarebbero diventati i protagonisti di una nuova percezione del lago. La performance andò oltre le aspettative — ma centrando in pieno gli obiettivi di partecipazione che si era prefissi — quando i partecipanti, entusiasti dagli effetti estetico-stimolanti prodotti dallo "sciame" luminoso di forme libere sull'acqua fecero di tutto per appropriarsi degli oggetti vaganti, scendendo agli imbarcaderi, saltando sulle barche ormeggiate e addirittura tuffandosi nel lago...

Mario Di Salvo e Carlo Ferrario propongono *Riflessione*, un sistema di specchi posto al di sotto della sontuosa facciata del Duomo, accompagnati da un sottofondo sonoro, che, moltiplicandone il riflesso, danno modo al pubblico, attraverso la realtà e il suo doppio immaginario, di avere una maggiore consapevolezza della bellezza del reale.

Giuseppe Chiari e Franca Sacchi con *Suonare la città* ispirandosi alle esperienze compiute da Giulio Cesare Gattoni¹⁸ con l'arpa eolia, installano una serie di fili di ferro tra il pavimento della piazza e la torre campanaria per costruire "una cetra gigante" la vibrazione delle cui corde, amplificata da altoparlanti, unitamente alle emissioni sonore di oggetti musicali "eterodossi" come una lavatrice, un frullatore, un trapano, una sirena d'automobile, producono una sinfonia "cacofonica" particolarmente molesta ma coinvolgente.

Con *Tempo libero. Struttura temporale in uno spazio urbano* Edilio Alpini, Davide Boriani, Gianni Colombo, Gabriele Devecchi, giocando sull'ambivalenza del termine "temporale" (sia aggettivo che sostantivo) progettano una *performance* che prevede l'irrorazione della folla, mediante idranti azionati dai Vigili del Fuoco che spruzzano acqua accompagnati da saldatrici elettriche che simulano la luce dei lampi sulla facciate degli edifici prospicienti la piazza del Duomo, tra cui si aggira un losco figuro incappucciato.

5. Ermeneutica artistica dell'evento

Se indaghiamo la manifestazione dal punto di vista delle interferenze che i vari codici espressivi utilizzati dagli artisti nelle articolate dimensioni visuali delle immagini (visivo, performativo, cinetico, programmato, partecipativo, fotografico, filmico), rimettendo in discussione linguaggi e saperi, e aprendo nuove possibilità di conoscenza (e coscienza) dei fatti urbani, possono intravedersi alcuni piani di lettura. I riferimenti storici — oltre alle manifestazioni precedentemente citate — sul piano dell'esegesi critica dei riferimenti culturali, sono molteplici e possono farsi risalire a differenti nuclei tematici le cui fonti spaziano dall'eredità storica della cultura occidentale, dal Medioevo al periodo di formazione del Movimento Moderno, dall'immaginario filmico, agli ambiti delle avanguardie storiche del Novecento, come sono sta-

ti acutamente messi in risalto dalla storica dell'arte Remy Golan (2017) con una puntuale trattazione, che qui si riprende per sommi capi, rimandando a quel testo per gli approfondimenti.

Adottando il metodo di associazioni d'idee per contiguità di immagini, facendo ampio ricorso alla metodo di risonanza derivante dall'accostamento di immagini e attraversamento dei saperi, tracciato da Aby Warburg¹⁹ nel suo ultimativo lavoro *Mnemosyne Atlas*, vero archivio estetico e tassonomico della pluralità formativa dell'arte occidentale, Golan individua una serie di similitudini tra le *performance* avvenute a *Campo Urbano*, rivelandone le profonde, storicamente specifiche, implicite connessioni con altre opere. Il "tunnel" di La Pietra e l'intervento di Alpini, Boriani, Colombo, Devecchi, con gli idranti sulla folla evocano due scene del film *Miracolo a Milano* di Vittorio De Sica: una, quella dei baraccati che vivono accampati nella periferia milanese, le baracche ricordano appunto la conformazione della struttura ideata da La Pietra come "abitacolo" effimero; l'altra, l'azione di idranti con cui si cerca di disperdere i baraccati per allontanarli dal terreno destinato alla speculazione edilizia, che, similmente all'intervento di Alpini e compagni, spruzza forzosamente sugli astanti getti d'acqua. Sempre quest'ultima azione, in cui è presente un personaggio incappucciato che incede sotto la pioggia, si presta all'analogia dell'effetto provocato dal monumento a Giordano Bruno affidato allo scultore Ettore Ferrari e collocata a Roma in Campo de' Fiori. Il lancio di foglietti dalla torre del Broletto compiuto da Munari evoca il lancio, l'8 luglio 1910, di 200.000 foglietti dalla torre dell'orologio di San Marco a Venezia, del Manifesto Futurista *Contro Venezia Passatista* redatto da Filippo Tommaso Marinetti e altri poeti e pittori futuristi.²⁰

6. L'evento nel contesto delle manifestazioni di arte pubblica, design sociale e architettura partecipata

Intendiamo situare la manifestazione nel più ampio contesto del rapporto, anche retrospettivo o con riguardo all'attualità, che l'operatore estetico (sia che esso sia artista, designer o architetto) instaura con il bene comune inteso nella sua accezione allargata di spazio collettivo della città.

È evidente che *Campo Urbano* si situi nell'ambito dei fenomeni che a tutt'oggi vengono identificati come "arte pubblica" (Bignami & Pioselli, 2001; Scardi, 2011; Pioselli, 2015). Con questo termine si intende una specifica modalità di produzione e fruizione dell'arte situata specificamente (*site-specific*) nella struttura urbana e nei luoghi della città coinvolgendo i fruitori nella dinamica di interazioni col tessuto sociale. Un approccio fondato non tanto sulla produzione di oggetti (che fossero artistici o di produzione industriale) che si pongono, nello spazio collettivo, come generatori di 'astanza' (Brandi, 1967)

intesa come ricezione estetizzante e contemplativa dell'opera, quanto sulla progettazione di interventi e pratiche partecipative del progetto che, inserendosi nel contesto sociale, fossero in grado di innescare e far scaturire comportamenti collaborativi riportando al centro dell'attenzione dei progettisti, dei fruitori e delle istituzioni le possibilità creative dell'individuo di contribuire alla ridefinizione identitaria dello spazio collettivo.²¹ L'arte pubblica si sviluppa a partire dalla fine degli anni sessanta del secolo scorso, ed esplose, in Italia, alla Biennale Arte di Venezia del 1976, dedicata, appunto, al tema *Arte/Ambiente. Dal futurismo alla body art*. La mostra *Ambiente come sociale*, nelle intenzioni del curatore, Enrico Crispolti (1976), si proponeva di documentare, distinguendone i differenti apporti, le ricerche in corso di operazioni artistiche nell'ambiente e operazioni artistiche nell'ambiente sociale.

Questo poneva come 'urgenze' fondative delle esperienze presentate l'individuazione dell'ambito urbano e sociale come terreno di sperimentazione (al di là dei luoghi artistici deputati), la 'nuova domanda' di partecipazione e autogestione dello spazio sociale e culturale da parte dei non addetti ai lavori, quindi la ricerca da parte di artisti e intellettuali di modalità di lavoro co-operative, dialogiche e paritarie. (Catenacci, 2015, p. 321)

Non è un caso che a Venezia ritroviamo artisti, quali Ugo La Pietra, Francesco Somaini, Gabriele Devecchi che operarono a *Campo Urbano*. Dopo il 1984 a seguito della mostra curata da Francesca Alinovi alla GAM di Bologna *Arte di frontiera: New York graffiti*, l'arte pubblica ha ritrovato una rinnovata attualità (anche se l'attuale fenomenologia è molto diversa da quella delle sue origini) e motivi di urgenza anche a seguito, da un lato, delle criticità emerse dai fenomeni di marginalizzazione, esclusione sociale e degrado urbanistico, dall'altro dall'emergere di fenomeni giovanili — comunque ai primi collegati — quali i graffiti e la *street art* che hanno dato luogo e forma, per usare una terminologia più recente, all'innescare di fenomeni di "rigenerazione urbana". Segni per comunicare atteggiamenti di rivolta e disagio sociale, spesso sottotraccia e in parallelo al mondo dell'arte istituzionale divenuti ormai, al di là di fenomeni di vandalismo isolati, un'espressione artistica capace di sensibilizzare l'opinione pubblica e divenire uno strumento di riscatto sociale delle periferie degradate, in alternativa all'intervento della pubblica amministrazione. A Como, per esempio, dove è forte la presenza di aree industriali dismesse, si tiene annualmente, a partire dal 2012, *StreetScape*, un progetto itinerante che intende far riflettere sulle nuove possibilità di interazione tra l'arte contemporanea e il tessuto urbano della città, che per l'occasione ospita installazioni di opere, interventi e sculture in rapporto con l'estetica dei luoghi.

In questo contesto non si vuole sostenere la tesi che *Campo Urbano* sia stata una manifestazione *ante litteram* delle esperienze di “design sociale” in Italia, tuttavia si ritiene fondata l’assunzione che l’evento contenga molti spunti di progettualità che possano ricondursi — anche ampliando l’accezione che ha assunto il design stesso — alla sfera dell’azione sociale. Se infatti intendiamo il design — o meglio la speranza progettuale che lo sostiene — in rapporto ad ogni sistema sociale, come un processo di morfogenesi opposto ad un processo morfostatico (Maldonado, 1970, pp. 105-108), riconosciamo in esso una indubbia strategia di innovazione che ha ripercussioni sul sociale e che è guidata da un progetto, sia che esso sia afferente alle sfere dell’arte, dell’architettura o del design. Ed è pur vero che se, da un lato, per tornare all’evento di *Campo Urbano*, tra gli “operatori estetici” che vi hanno operato la dimensione progettuale più marcata dei contributi presentati è stata in primo luogo quella degli architetti e dei designers (La Pietra, Marcolli, Munari, Parisi, Di Salvo), dall’altro lato, la tensione al progetto era pur presente tra gli artisti. Si pensi ai “progetti” di installazione ed elenchi programmatici di Chiari e Sacchi per *Suonano la città* e la costruzione dell’arpa eolia, documentato da schemi grafici, appunti, sezioni; oppure alle planimetrie di progetto, strutturazione di spazi e attrezzature di *Tempo libero* di Alpini, Boriani, Colombo, Devecchi; o al progetto coreografico-teatrale della *Marcia funebre o della geometria* di Sacchi, Scheggi, Vicini, Bianchi, corredato da testi, spartiti, planimetrie e descrizioni di oggetti e posizionamento di strumenti nello spazio urbano.

Fig. 8 — Giuseppe Chiari, Franca Sacchi, *Suonano la città*.



Su cosa si intenda più precisamente per design sociale si constati come il dibattito culturale si sia animato, almeno negli ultimi cinquant’anni, ovvero da quando Viktor Papanek scrisse *Design for the Real World* (Papanek, 1971), di numerose correnti di pensiero e di articolate interpretazioni. Soprattutto dalla parte del progettista e dei suoi effetti sul contesto sociale.



Fig. 9 — In alto: il pubblico invade la piazza Duomo al termine della manifestazione. In basso: due momenti del dibattito serale. Nella foto a destra è riconoscibile il pittore Mario Radice.

Papanek, rivendicando l'elaborazione di una maggiore responsabilità sociale e morale alla progettazione, rimproverava alla comunità scientifica e agli scrittori di manualistica di progettazione per l'industria (rivolti prevalentemente a studenti) che, al di là dei necessari approfondimenti disciplinari, mancasse del tutto l'attenzione al contesto sociale della progettazione, al pari del pubblico e del lettore profano. Al contrario, era convinto che la progettazione potesse diventare uno strumento con il quale i *designers* potessero partecipare alla trasformazione della società, dando priorità al bene sociale, ai bisogni delle utenze (che ora chiamiamo) 'deboli' e non ad interessi delle minoranze (si noti che nella 'maggioranza' di utenti Papanek comprendeva la popolazione mondiale che vive nella povertà, nella fame e nel bisogno, a prescindere dalla collocazione geografica e culturale, per non parlare della popolazione anziana, dei disabili, degli obesi, degli alienati per citare alcune delle categorie di persone ai cui bisogni il *designer* dovrebbe dedicarsi). Tornando all'attualità, si noti che il termine 'social design' (nei suoi aspetti definitivi, problematici e di inferenza sui processi di innovazione), ricorre oltre trecento volte nell'ambito di liste di discussione dei dottorati di ricerca in design quali PHD-DESIGN@JISCMAIL.AC.UK. Il testo curato da Claudia Banz (Banz, 2016), *Social Design: Design for the Transformation of Society* raccoglie contributi che esaminano la rilevanza socio-culturale e il potenziale trasformativo del design sociale da una prospettiva transdisciplinare formulando prospettive di intervento per i futuri progettisti. Rilevante il contributo di Ezio Manzini nel distinguere 'design sociale' da 'design per l'innovazione sociale' ed il cambiamento, nel XXI secolo, che caratterizza il ruolo del designer nel quadro delle discipline per l'innovazione sociale in cui opera (design dei servizi, design dell'interazione, design della comunicazione, design strategico), accomunate dal fatto che non si progetta più per un 'risultato finale' quale un oggetto fisico, ma un sistema di relazioni.

Più precisamente, poiché il "risultato finale" non è più una cosa, ma un sistema di relazioni, e poiché le relazioni, in quanto tali, per fortuna, non si possono progettare, quello che si può fare è di intervenire sul loro ambiente: progettare dei sistemi di prodotti, servizi e comunicazione che rendono una data maniera di essere e di fare più facile, più interessante e quindi più probabile. Questo è dunque il nuovo ruolo dei designer: collaborare alla creazione di ambienti sociomateriali più favorevoli. (Manzini, 2016)

È altrettanto presumibile si possa accostare *Campo Urbano* alle esperienze di architettura partecipata, non tanto per gli esiti di permanenza fisica che l'architettura comporta, quanto per le motivazioni di un coinvolgimento

sociale che vede i progettisti chiamati ad una responsabilità validata dalla collettività nelle scelte operate sul territorio. Fu Giancarlo De Carlo nel 1972 con *An Architecture of Participation* a teorizzare e sperimentare la partecipazione nell'ambito della progettazione architettonica, intesa come coinvolgimento degli utenti al processo di progettazione, costruzione e gestione dell'ambiente costruito. Strumento di diffusione di un'attenzione al destinatario finale anche esteso nelle ripercussioni demo-etno-antropologiche vissute nei paesi in via di sviluppo fu la rivista da lui diretta dal 1978 al 2001 "Spazio e Società". Stesso approccio ritroviamo nei "Laboratori di quartiere" di Piano&Rice e associati del 1979 sulla rigenerazione urbana — ormai tornata di attualità — basati sulla collaborazione totale degli abitanti nel recupero dei centri storici. In progettazione urbanistica, con riferimento a forme di democrazia dialogico-deliberativa, col termine *charrette* si intende una metodologia di progettazione partecipata ovvero un processo articolato, basato su inclusione, informazione, dialogo e consenso, che coinvolge varie professionalità (architetti, ingegneri, urbanisti, sociologi) assieme a *stakeholders* e agli abitanti dei luoghi oggetto di intervento, i quali, dopo incontri di confronto tra le parti, sono responsabili in modo collegiale delle decisioni finali.

7. Le reazioni alla sperimentazione

Immediatamente dopo la manifestazione, i giudizi furono discordanti. La rivista *NAC* pubblicò tre punti di vista, del curatore, di un artista e di uno spettatore che riassumevano propositi, dubbi e interpretazioni ampiamente condivise. Luciano Caramel sottolineava che "l'idea era nata dal desiderio di sperimentare ipotesi e proposte su quello che è oggi uno dei problemi fondamentali per tutti coloro che operano nell'ambito estetico, cioè il rapporto tra artista e collettività" (Caramel, 1969, pp. 6-7). Tommaso Trini, uno dei partecipanti, riflette sui dubbi e le perplessità che accompagnano l'interazione tra artisti e pubblico e sull'effettiva possibilità di superare quella "trincea che divide spettatori e attori" e di "rivolgersi ai differenti strati sociali e psicologici, alla massa indifferenziata e agli scopi multiformi che costituiscono l'attuale aggregato urbano" (Trini, 1969, p. 7). Germano Beringheli, un partecipante tra il pubblico, fa un'acuta analisi di come lo stesso pubblico da un lato accetti supinamente i messaggi pubblicitari che le campagne pubblicitarie, talvolta anche surrettiziamente o subdolamente, mettono in atto per fare leva sulle motivazioni inconsce e le aspirazioni frustrate dei consumatori e dall'altro stigmatizza le reazioni del pubblico contrarie o di chi insorge contro la manifestazione per timore di "essere preso in giro dagli artisti" sottolineando, al contrario, come l'intervento dell'artista può essere formativo e concorrere

alla modificazione della società, a ragione del fatto che l'artista può percepire i più lievi segni di mutamento nel corpo sociale e mettere in guardia il pubblico da atteggiamenti passivi. La manifestazione ha dato la misura, per converso,

della struttura dialettica dei procedimenti di manipolazione delle masse e soprattutto getta lo allarme sulla proposta di modifica (...) della destinazione sociale dell'artista. Lo vogliamo ancora, come in passato, al servizio del committente interessato, giullare o trovadore o, piuttosto, "disponibile" per la collettività, per raccogliere i rilievi della oggettività in continua mutazione?" (Beringheli, 1969, pp. 8-9)

Nel saggio conclusivo in chiusura di catalogo Luciano Caramel, oltre a stigmatizzare da un lato il disinteresse, quandanche non di ostilità e sdegno, degli Enti coinvolti nei confronti dell'organizzazione, dall'altro la presa di distanza di alcuni critici — come ad esempio Germano Celant che, dalle colonne di *Casabella* (Celant, 1969), sminuiva il valore culturale dell'operazione attribuendovi solo scopi turistici, descrive ed articola ampiamente le finalità dell'esperimento e i significati dell'iniziativa ponendo

gli artisti di fronte ai grossi quesiti che investono il senso stesso dell'arte e della sua funzione oggi: come quello dei confini della loro possibilità di risposta alle necessità della collettività: quello delle scelte utile ad una presenza non marginale o solo decorativa nella società; quello dell'opportunità di soluzioni effimere o permanenti, radicali o parziali, eversive o riformistiche.

8. Il retaggio della manifestazione

A dispetto delle reazioni immediate, in seguito la manifestazione non mancò di essere stimolo per la cultura locale. Si deve anche all'architetto-designer Ico Parisi e alla moglie Luisa, gallerista, un'intensa attività di promozione culturale nell'area comasca, se le attività germinali tracciate dall'esperienza di *Campo Urbano* continuassero a produrre in seguito frutti per una ininterrotta serie di formatività artistiche, pur sempre nello sforzo di accendere nella città — conservatrice e poco incline ad accogliere segnali del nuovo, a dispetto della portata rivoluzionaria del contributo che alcuni suoi protagonisti hanno dato al Novecento, pensiamo al "Manifesto dell'architettura futurista" di Antonio Sant'Elia o all'opera di un maestro del Razionalismo italiano quale Giuseppe Terragni — una consapevolezza dell'agire artistico, teleologicamente fondato sull'innesco, nell'osservatore di una "maieutica" dell'arte, se così possiamo chiamarla.



Fig. 10 — 30 Cartoline per Como, Edizione La Ruota — Luisa Parisi, Como, 1978.

Dall'alto in basso, da sinistra a destra: Giuliano Collina, *Panorama Iariano*; Mario Radice, *Olmo 1913*; Arnaldo Pomodoro (progetto) e Diamo Ferrari (esecutore tavola), *Il Muro. Cemento e piombo*; Lucio Del Pezzo, *Como — Reperimento dell'oggetto inquietante*; Dadamaino, *Como Elea — La Cattedrale nel deserto*;

Alik Cavaliere, *Como: Vista da Via Diaz*; Peter Royen, *Como — Torre S. Vitale*; Francesco Somaini, *1971/1978 — Il lago riconquista la piazza*; Nicola Salvatore, *Città Como*; Luigi Veronesi, *Ricordando "Colori e forme nella casa di oggi 1957"*.

Significativo, in tal senso il tentativo di operare una diffusività dell'opera, anche utilizzando i mezzi di distribuzione offerti dal servizio postale: come la serie *30 cartoline per Como* pubblicate dalla galleria di Luisa Parisi nel 1978, con cui si affidava a trenta artisti²² il compito di "promuovere" Como attraverso un'opera, la cartolina d'artista, destinata ad essere una "comunicazione artistica a distanza" (Baj et al., 1978). Nel testo introduttivo Marco Datini jr. invitava a non sottovalutare il fatto che queste cartoline, eseguite da artisti con un preciso scopo e su un preciso soggetto, non fossero da intendersi come opere autonome ma come "oggetti" progettati per essere usati in modo "convenzionale" in cui il soggetto "un luogo, una città, un paesaggio, una Como stravolta, interpolata, frammentata, reinterpretata, fra dissacrazione e nostalgia" rappresentano al tempo stesso esempi di un personale linguaggio creativo tanto quanto un'esposizione di metodo.

Allo stesso modo alcuni anni più tardi, nel 1981, in un periodo di "riflusso" ma tuttavia forse tra i più produttivi per la vita culturale cittadina, si tentò di replicare l'esperienza di *Campo Urbano*, con l'organizzazione di una manifestazione e di un convegno promossi da molti enti istituzionali, culturali e sponsorizzata da privati, intitolata *I Luoghi. Arti e Spettacolo nello spazio urbano*, la quale, per oltre un mese metteva in scena i luoghi della città (cortili, piazze, vie, edifici pubblici e privati) per lo svolgersi di iniziative di poesia, spettacolo, teatro, musica, cinema, oltre naturalmente a installazioni artistiche. Richiamandosi segnatamente alla manifestazione di allora, vi ritroviamo molti di quelli che vi parteciparono: Luciano Caramel (che curò la sezione di arti figurative), Carlo Ferrario (la musica), Ico Parisi (il manifesto), Bruno Munari. Riportiamo dal pieghevole illustrativo il programma della manifestazione:

Del resto questo nostro tentativo di arte e spettacolo nello spazio urbano non è nuovo, proprio nel 1969 qui a Como con 'Campo Urbano' era nato un nuovo modo di rapportare l'arte con la gente, ponendola direttamente a contatto con essa. Quel tentativo ormai diventato storico, qui a Como non fu accolto molto benevolmente da quasi tutte le strutture culturali ufficiali, ma diede il via ad analoghe iniziative in tutta Italia. Ora sono passati molti anni da allora, il clima del '68 è lontano, tuttavia proprio in questo momento di pieno riflusso, è ancora e soprattutto il tempo di uscire allo scoperto nei luoghi della città.

Molte delle aspirazioni che si preconizzavano in quegli anni (la Pinacoteca, il Conservatorio, il Centro Congressi) sono state realizzate.

9. Conclusioni

In conclusione, una serie di domande si pone. Cosa resta di quell'esperienza? I motivi che hanno indotto gli organizzatori ad attuarla sono ancora validi e declinabili dell'attualità? Ha lasciato un'eredità di cui sono ravvisabili i segni di cui quell'evento è stato premonitore? L'esperienza della dimensione estetica vissuta dal pubblico nella dimensione collettiva urbana ha rafforzato il rapporto tra artisti e città, tra individualità e collettività?²³

L'intento di questo contributo è stato ovviamente quello di rispondere affermativamente a queste domande ritenendo quell'esperienza emblematica. Da una parte l'organizzazione, nel 2019, dell'animato convegno e le mostre, a cinquant'anni di distanza, testimoniano che ancora quei temi allora dichiarati ricoprono un'ampia area di interessi culturali che sono sempre più recepiti dalla comunità e condivisi nei rispettivi ambiti disciplinari, sia della produttività artistica che del progetto, sia in ambito della ricerca scientifica che della formazione. Dall'altra iniziative, come quelle appena sopra riportate, di animazione del tessuto culturale di una città, o di rilettura di quadri interpretativi nell'ambito della storiografia ed iconologia artistica come quello citato, sono proseguite nel solco temporale tracciato da quell'evento testimoniando la fecondità di contenuti che ancora nel presente possono stimolare una riflessione sul ruolo degli operatori del progetto in campo sociale.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- BAJ, E., BALDERI, I., BENTIVOGLIO, M., CAVALIERE, A., COLLINA, G., COLOMBO, G., VERONESI, L. (1978). *30 cartoline per Como*. La ruota.
- BANDINI, M. (1969, 15 settembre). Al di là della pittura, 8 Biennale di S. Benedetto del Tronto. *NAC Notiziario Arte Contemporanea*, (21), 9.
- BANZ, C. (a cura di) (2016). *Social Design: Gestalten für die Transformation der Gesellschaft*. Transcript Verlag.
- BERINGHELLI, G. (1969, 15 ottobre). Campo Urbano. Propositi. *NAC Notiziario Arte Contemporanea*, (23), 8-9.
- BIGNAMI, S., & PIOSELLI, A. (2011). *Fuori! Arte e spazio urbano 1968-1976*. Mondadori Electa.
- BORGHI, R. (2009, 20 settembre). Campo Urbano quando l'arte scese in piazza. *Corriere di Como*, 13.
- BRANDI, C. (1967). *Struttura e architettura*. Einaudi.
- BRUSATIN, M. (1978). Disegno/progetto. In *Enciclopedia Einaudi* (vol. IV, pp. 1098-1152).
- CARAMEL, L., MULAS, U. & MUNARI, B. (a cura di) (1970). *Campo urbano. Interventi estetici nella dimensione collettiva urbana. Como 21 settembre 1969*. [Fotografie di Ugo Mulas, progetto grafico di Bruno Munari]. Cesare Nani.
- CARAMEL, L. (1969, 15 ottobre). Campo Urbano. Propositi. *NAC Notiziario Arte Contemporanea*, (23), 6-7.
- CARAMEL, L. (2009, settembre 20). Campo Urbano quando l'arte scese in piazza. *Corriere di Como*, 13.
- CATENACCI, S. (2015). "L'ambiente come sociale alla Biennale di Venezia 1976": note da un libro mai realizzato. In M. Nicolaci, M. Piccioni & L. Riccardi (a cura di), *In corso d'opera. Ricerche dei dottorandi di Storia dell'Arte della Sapienza*. Campisano Editore.
- CELANT, G. (1967, novembre-dicembre). Arte Povera, appunti per una guerriglia. *Flash Art*, (5), 1.
- CELANT, G. (1969, novembre). Arte turistica. *Casabella*, 33(342), 6-7.
- CELANT, G. (a cura di) (2019). *Biennale Arte 1976. Arte/Ambiente. Dal futurismo alla body art*. La Biennale di Venezia.
- COMUNE DI COMO (a cura di). (1970). *La Città Murata di Como* [Atti della ricerca promossa dall'Amministrazione Comunale negli anni 1968 e 1969]. Cesare Nani.
- Campo Urbano — Arte pubblica 50 anni dopo* [Convegno] http://www.fondazioneeratti.org/news/322/convegno_campo_umano_-_arte_pubblica_50_anni_dopo
- CRISPOLTI, E. (a cura di) (1976). *L'ambiente come sociale: proposte, azioni, esperienze, documenti di una ricerca per nuovi modi di intervento creativo nell'ambiente sociale*. La Biennale di Venezia.
- DORFLES, G. (1969, 1 ottobre). Sempre a proposito di San Benedetto del Tronto. Opinioni. *NAC Notiziario Arte Contemporanea*, (22), 8.
- DORFLES, G. (1970, 20 settembre). Al di là della pittura. Riflessioni su un'esposizione tenutasi lo scorso anno a San Benedetto del Tronto. *Art International*, (7), 71-73. [Traduzione dall'inglese di Elisa Bottoni].
- GOLAN, R. (2017). Campo Urbano: Episodes from an Unwritten History of Participation. In P. Antonello, M. Nardelli & M. Zanoletti (a cura di), *Bruno Munari. The lightness of Art*. Peter Lang.
- LEWIN, K. (1951). Field theory in Social Science. *Selected Theoretical Papers* (ed. Dorwin Cartwright). Harper.
- LONGATTI, A. (a cura di). (1969, settembre-ottobre). Discussione su "Campo Urbano". *Supplemento a Quadrante lariano*, 11.
- MALDONADO, T. (1970). *La speranza progettuale. Ambiente e società*. Einaudi.
- MANZINI, E. (2015). *Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*. The MIT Press.
- MANZINI, E. (2016). *Design per l'innovazione sociale*. [Intervista] <http://mag.sardarch.it/2017/design-per-linnovazione-sociale-intervista-a-ezio-manzini/>
- MARCOLLI, A. (1971). *Teoria del campo. Corso di educazione alla visione*. Sansoni.
- MARCOLLI, A. (1978). *Teoria del campo 2. Corso di metodologia della visione*. Sansoni.
- MARI, E. (1970). *Funzione della ricerca estetica*. Edizioni di Comunità.
- MARINETTI, F. T. et al. (1914). *I Manifesti del futurismo*. Lacerba.
- MUNARI, B. (1975). Introduzione. In F. Miglietta, *Futurismo linea sino a Peruzzi*. Il Calabrese.
- MUNARI, B. (1994). *Codice ovvio*, Einaudi.
- MUNARI, B. (1975). *Dall'individualismo al collettivismo*. [Foglio informativo pubblicato dalla Galleria Arte Centro di Milano]. <http://www.munart.org/doc/bruno-munari-arte-centro-1975.pdf>
- PAPANEK, V. (1971). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Pantheon Books.
- PICCARDO, M. (1992). *La collina del cinema*. Nodò libri.
- PICCARDO, M. (2020). *Regista, sceneggiatore, direttore della fotografia*. <https://mubi.com/it/cast/marcello-piccardo>.
- PIOSELLI, A. (2015). *L'Arte nello spazio urbano. L'esperienza italiana dal 1968 ad oggi*. Johan & Levi.
- SCARDI, G. (a cura di). (2011). *Paesaggio con figura. Arte, sfera pubblica e trasformazione sociale*. Allemandi Editore.
- TRINI, T. (1969, 15 ottobre). Campo Urbano. Propositi. *NAC Notiziario Arte Contemporanea*, (23), 7-8.
- U.S. (1969, 22 settembre). Campo Urbano: aria di sagra e trovate dada (un po' in ritardo). *Corriere della Provincia*.
- WARBURG, A. (2002). *Mnemosyne. L'Atlante delle immagini*. Nino Aragone.

NOTE

- ¹ Per celebrare i cinquant'anni della manifestazione, a Como, dal 21 settembre al 26 ottobre 2019 si sono tenuti un convegno e una mostra. Al Convegno, intitolato *Campo Umano. Arte pubblica 50 anni dopo*, a cura di Luca Cerizza e Zasha Colah e organizzato dalla Fondazione Antonio Ratti, hanno partecipato, tra gli altri, anche i protagonisti dell'epoca, Giuliano Collina, Mario Di Salvo, Ugo La Pietra, Gianni Pettena e Grazia Varisco. La mostra *Documentare l'effimero. Immagini e materiali da Campo Urbano*, tenutasi nello spazio *borgovico33* ha documentato le vicende di *Campo Urbano*, attraverso documenti provenienti dagli archivi degli artisti, materiale editoriale originale di Bruno Munari, una ricca documentazione video e fotografica di Ugo Mulas e immagini inedite di Gianni Berengo Gardin e Gabriele Basilico. Inoltre, nello spazio 'Campo Quadro' della Pinacoteca Civica di Como a Palazzo Volpi, dal 21 settembre al 13 ottobre 2019, Ugo La Pietra ha esposto *Campo Urbano 21* un'opera inedita e appositamente realizzata nell'ambito di *StreetScape8* composta da un'installazione in cui due fotomontaggi mettono a confronto l'intervento dell'artista sull'isola pedonale di Como in occasione della mostra del 1969 con una sua analisi dell'isola pedonale di via Paolo Sarpi a Milano.
- ² Tra le varie rassegne citiamo il *Museo Sperimentale d'Arte Contemporanea* di Torino nel 1967; *Lo spazio dell'immagine* di Foligno nel 1967; *Situazione 68. Rassegna biennale d'arte e letteratura d'oggi* di Firenze nel 1968; *Revort 2, Sesta Settimana Internazionale* di Palermo nel 1968; *Live in Your Head. When Attitudes Become Form* di Berna nel 1969.
- ³ "In un contesto dominato dalle invenzioni e dalle imitazioni tecnologiche due sono le scelte o l'assunzione (la cleptomania) del sistema, dei linguaggi codificati e artificiali, nel comodo dialogo con le strutture esistenti, siano esse sociali o private, l'accettazione e la pseudoanalisi ideologica, l'osmosi con la 'rivoluzione', apparente e subito integrata, la sistematizzazione della propria produzione o nel microcosmo astratto (op) o nel macrocosmo socio-culturale (pop) e formale (strutture primarie), oppure, all'opposto, il libero progettarsi dell'uomo. Là un'arte complessa, qui un'arte povera, impegnata con la contingenza, con l'evento, con l'astorico, col presente".
- ⁴ Gillo Dorfles stesso commenta gli scopi di questa rassegna "Dicendo 'Al di là della pittura' abbiamo voluto significare che questa non era una mostra dove si appendevano quadri alle pareti... Io credo non soltanto significativo, ma positivo, il fatto che, negli ultimi tempi [...] molti artisti abbiano sentito il bisogno di fissare un momento del loro agire o attraverso semplici operazioni o attraverso mezzi meccanici, in modo da mettere in evidenza quella "situazione" che li aveva colpiti e che secondo loro diventava importante almeno per un certo tempo. [...] L'unico elemento negativo che accompagna queste "azioni" è che molto spesso vengono rese pubbliche soltanto attraverso il mezzo fotografico [...] vengono 'artificializzate'" (Dorfles, 1969).
- ⁵ Gli artisti "disponevano ciascuno di un ambiente che hanno variamente attrezzato con strutture atte, nella maggior parte, a 'durare' quanto la mostra; chiaro (anche se utopico!) superamento della mercificazione del prodotto estetico, nell'identificazione con una continua processualità e creatività in divenire. La scelta di questi artisti — i "tecnologici" che sperimentano le potenzialità estetiche dei nuovi media in rapporto allo spazio, tempo, luce, suono, e i "concettuali" esperimenti situazioni o azioni della sfera naturale e umana — riflette la condizione antropologica attuale alle soglie della futura società post-industriale e post-meccanica, con modelli linguistici opposti, ma prossimi all'integrazione di naturale e artificiale, di organico e meccanico" (Bandini, 1969).
- ⁶ "Nell'ambiente audio visuale di La Pietra il suono aveva un'importanza strutturale. Come il visitatore progrediva lungo il percorso di plexiglass verso una sorta di cupola trasparente, il suono diventava più forte o più debole, causando strane interferenze con l'intensità delle luci e le trasparenze del tunnel. All'interno di questa opera La Pietra aveva inserito alcuni degli elementi più costanti del suo recente lavoro per realizzare una costruzione nella quale la fantasia si coniugava con la possibilità di utilizzo architettonico" (Dorfles, 1970).
- ⁷ Lo studio di Monte Olimpino. <http://nuke.monteolimpino.it/>; Munari e Piccardo: lo Studio di Monte Olimpino. <http://www.nomadica.eu/monte-olimpino>.
- ⁸ *I colori della luce* vinse il primo premio al *Concorso Internazionale di Knokke-Le Zoute* di Bruxelles nel 1963. *Tempo nel tempo*, un cortometraggio di tre minuti, ottenne la medaglia d'oro alla XIII Triennale di Milano "Il Tempo libero" del 1964. In alcuni cortometraggi sono individuabili i fratelli Castiglioni, ritratti accanto alle loro opere. Le pellicole originali, alcune delle quali fortunatamente ritrovate da Andrea, figlio di Marcello Piccardo, e gentilmente messe a disposizione, testimoniano la vivacità della ricerca visiva che anticipa di molti anni il lavoro sviluppato in seguito da videoartisti quali Nam June Paik, Bruce Naumann, Bill Viola. Alcuni filmati sono visibili su <http://www.munart.org/index.php?p=31> e <http://nuke.monteolimpino.it/> e <http://www.nomadica.eu/monte-olimpino/>. Una video intervista di Marcello Piccardo, ricca di memorie su quel periodo si trova qui <https://mubi.com/it/cast/marcello-piccardo>. Vedi anche: Marcello Piccardo, *La collina del cinema*, Nodo libri, Como 1992.
- ⁹ Il termine, pur nella notevole varietà di significati, rimane tuttavia sempre legato alla sua accezione fondamentale, cioè "spazio libero, contenuto entro limiti concretamente o idealmente determinati e con caratteristiche proprie. (...) In part., a Venezia si chiamano *campi* gli spazi larghi cui fanno capo una o più calli e sono più larghi dei campielli; anche la piazza principale di Siena, dalla forma caratteristica a ferro di cavallo, è chiamata *campo*; a Roma *Campo de' Fiori*, la piazza adibita a mercato delle erbe". Cfr. voce *campo* In *Lessico Universale Italiano*. Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, Roma, vol. IV, 1970, pp. 46-52.
- ¹⁰ Kurt Lewin (1890-1947), pioniere della psicologia sociale, a partire dalla *Gestaltpsychologie*, definì la Teoria del campo come teoria psicologica, di matrice gestaltica, basata sui processi percettivi e comportamentali, estesa alla comprensione dei processi e dinamiche sociali e di gruppo. Il 'campo' è costituito da un insieme di forze, tensioni, relazioni e processi ai cui centro vi è la persona e che si esplica in un contesto di interrelazioni e fattori interagenti che hanno luogo nello spazio topologico. (Lewin, 1951).
- ¹¹ Anna Rosa Cotta collaborò all'elaborazione programmatica e alla stesura dei disegni delle pubblicazioni e intraprese in seguito un'intensa attività didattica nell'Istituto Tecnico Industriale di 'Setificio' di Como, insegnando Disegno per tessuti.
- ¹² "Il mio lavoro, insolitamente, può essere definito ricorrendo contemporaneamente ai termini, già di per se stessi astratti e adulterati, di 'artista' e 'designer'".

- ¹³ *Sistema disequilibrante. Il Commutatore, Modello di Comprensione*, 1970.
- ¹⁴ *Arte nel sociale*. Riconversione progettuale, Milano 1976-1979.
- ¹⁵ *Interno-esterno*, installazione alla Triennale di Milano, 1979
- ¹⁶ *L'immagine della città. Una popolazione di anonimi creatori lavora quotidianamente alla definizione dell'immagine della città*. Stampe fotografiche a colori applicate su alluminio, 1977. CSAC Centro Studi e Archivio della Comunicazione, Parma.
- ¹⁷ Bruno Munari cita questa *performance*, riproponendone il 'ciclostilato' con le istruzioni d'uso e le foto del lancio dei pezzetti di carta dalla torre, accompagnandoli con uno schizzo dell'elicoidale di caduta compiuto similmente dal seme di acero, nel suo libro *Codice ovvio*, pp. 116-118, in cui sono esposti diversi tasselli della sua poliedrica produzione come artista, grafico, scrittore e progettista ed in cui pone in sequenza cronologica, anno per anno dal 1930 al 1993, le sue esperienze poetiche, articolate attorno a nuclei tematici; quello citato è appunto 'Aria'.
- ¹⁸ A Giulio Cesare Gattoni (1741-1809), scienziato comasco, coevo di Alessandro Volta, si deve l'installazione, per fini di previsione meteorologica, di una gigantesca arpa eolia sulla Torre Gattoni (una torre angolare della città muraria medievale). L'arpa era costituita da quindici fili di differenti metalli di diverso spessore che avrebbero suonato al passaggio dell'aria e indicato così le più minime variazioni ambientali. L'arpa così accordata, produceva suoni al passaggio del vento.
- ¹⁹ Aby Warburg (1866-1929), storico della cultura e dell'arte, inaugura, con le sue ricerche, un metodo che supera i tradizionali confini tra discipline, proponendo una lettura dell'evolversi della storia dell'arte, attraverso una mappa delle costanti iconologiche della tradizione occidentale — miti, figure, parole, simboli, oggetti — in un campo di indagine che intreccia continui rimandi e risonanze culturali tra Antichità, Rinascimento, Barocco e Contemporaneo. Per un'introduzione all'opera di Warburg vedasi in lingua italiana il volume Warburg, 2002.
- ²⁰ Il volantino, redatto in italiano e francese era firmato dai poeti futuristi F.T. Marinetti, P. Buzzi, A. Palazzeschi, E. Cavacchioli, A. Mazza, L. Altomare, L. Folgore, G. Carrieri, etc. e dai pittori futuristi U. Boccioni, A. Bonzagni, C. D. Carrà, L. Russolo, G. Severini, etc. (Marinetti, 1914).
- ²¹ Brandi, pur prospettando un parallelismo tra linguaggio e architettura, confuta all'architettura la stretta adesione ad un sistema semiotico. A differenza di una lingua, in cui il messaggio va decodificato o resta incomprensibile se non se ne conosce il codice, per decodificare la spazialità architettonica non sarà necessaria una conoscenza precedente del codice, ma questo dovrà darsi in quella medesima stanza, nella sua espressione più semplice, cioè strutturalmente, al di là di ogni sua concettualizzazione dimensionale o fenomenologica.
- ²² Enrico Baj, Iginio Balderi, Mirella Bentivoglio, Alik Cavaliere, Giuliano Collina, Gianni Colombo, Antonio Davide, Bruno Di Bello, Lucio Del Pezzo, Gabriele De Vecchi, Nino Lo Duca, Milvia Maglione, Nino Maiello, Dadamaino, Ugo Marano, Franco Pardi, Ico Parisi, Arnaldo Pomodoro, Mario Radice, Giuseppe Rescigno, Peter Royen, Nicola Salvatore, Roberto Sanesi, Francesco Somaini, Nino Spalino, Mauro Staccioli, Summa, Emilio Tadini, Angelo Tenchio, Luigi Veronesi, con una cartolina introduttiva di Marco Datini jr.
- ²³ Sul rapporto tra individualismo e collettività ritornerà molte volte Bruno Munari nei suoi scritti. Nel 1975 così scrive: "Dobbiamo abbandonare l'individualismo e interessarci della collettività. La collettività è, e sarà, sempre presente nel mondo, l'individuo vive cento anni. La collettività è qualcosa che si trasforma continuamente arricchendosi dell'apporto delle individualità. L'individuo vale in quanto dà (e non in quanto prende) alla collettività. Finisce così il divismo, lo sfruttamento dell'ignoranza, l'arte per l'élite a prezzi altissimi (anche questo è sfruttamento dell'ignoranza) e via dicendo. Bisogna che gli artisti, invece di far vedere quanto sono bravi, cerchino di aiutare gli altri a capire e a fare dell'arte; che vuol dire a comunicare i loro pensieri al prossimo attraverso i canali dell'arte, della comunicazione visiva in tutti i sensi, e naturalmente anche in altri campi. Aiutare gli altri a partecipare alla creatività, diffondere i metodi e le tecniche della costruzione di messaggi, diffondere la cultura attuale, fatta da tutti per tutti. Ognuno ha qualcosa da dire, stimolare la creatività individuale a favore della crescita collettiva." (Munari, 1975).

Bruce Archer and Design as the Third Area of Education

Reflections for Project-based Education in Brazil

JOÃO DE SOUZA LEITE

Universidade do Estado do Rio
de Janeiro

Orcid ID 0000-0001-6221-4432

CRISTINA CAVALLO

Universidade do Estado do Rio
de Janeiro

In this paper, Bruce Archer's thinking provides support for taking design as a field concerned with material culture and as a third area of education.

Taking Brazil as a territory, we believe that the complex structural problems still faced by the country today — of environmental, economic and social nature — are largely related to deficiencies in the educational system.

Furthermore, a specific type of education could lead the country to a process of solving those problems: a project-based education.

By affirming the importance of project activity in education in order to develop competencies and skills related to designing, building and getting things into production, we understand that such effect can be perceived in future generations. In socio-political terms, providing people with a greater capacity to deal with complex problems — technically better prepared professionals — can also benefit the industry economically.

KEYWORDS

Design
Design education
Bruce Archer
Brazil

1. Introduction

This paper is part of a discussion about design education in Brazil, and it seeks to demonstrate, in general terms, that this kind of education has received less attention than would be desirable. We believe that the highly severe social, economic and environmental Brazilian problems cannot be solved or understood in isolation by the *humanities* disciplines or by an acute scientific approach.

There is no doubt that these two areas of education, *humanities* and *sciences*, have built a solid body of knowledge over the centuries. However, disregarding material culture and disciplines that use modeling as a language keeps us away from a greater understanding of complex problems¹. Design education seems to be a very adequate approach to understand the nature of this kind of problems and certainly it can be a starting point to prepare future generations to deal with such complex situations.

Based on Bruce Archer's proposition of design as a third area of education, this article pretends to point out that the development of such an area could gradually provide society with fundamental skills and abilities when facing

complex problems. In a sense, skills and abilities related to reason and creativity which can provide greater autonomy of thought and action to individuals. For this, it is necessary to remove design from its common sense circumscription and bring it to a broader field. It is needed to remove it from an external and direct function of solving problems, from the single creation of objects for everyday use as an aesthetic resource, and face it from the perspective of a project discipline, a way of reflecting and acting in certain situations. Above all things, to be concerned mostly with a very special competency: on how to carry on problematization.

Richard Buchanan² presents design as a liberal art, which allows us to understand it in a broader sense. Paraphrasing designer John Pile, Buchanan says that design is a verb, not a name. We will understand here that the meaning of this verb is *to project* with high concerns, indeed. From this point of view, design becomes the field for the conception of all kind of things — from products, processes, services to systems. Thus, we take this concept of design as a broader field of knowledge, as a design discipline *par excellence*.

As a third area of education, design can also constitute a solid field of knowledge and research about material culture. And that, in addition to *humanities* and *sciences*, can provide a specific and necessary type of education: a project-based education. Such proposition, although not intended to solve the highly complex social and economic problems faced by Brazil, poses itself as one of the possible tools to achieve this objective.

Our hypothesis is that learning to recognize and understand the material world since childhood and realizing the ways it comes to life and it goes throughout everyday life, children can develop a more refined observation that serves them in performing activities related to the making. At the same time, when receiving the required knowledge to design and making things, they can feel themselves to be able to act on this world, building their own autonomy of thought and action.

We start here with a brief presentation of Bruce Archer and the Design Methods Movement. Archer's ideas, in the movement's context, were forged by a belief in the need of a nearness between design and scientific methods, not suppressing its artistic and creative aspect, but sustained it in a more consistent way. Then, we will deal with Archer's thinking about the need for an education that could cover the broad universe of material culture, a third area of education in addition to humanities and sciences. And, finally, we reinforce that to build and strength this third area of education is a way of providing people and societies with skills related to design and making of things, and

how these skills can contribute to our future, bringing more equity, justice, autonomy and well-being to a country like Brazil.

2. Bruce Archer and Design Methods Movement

As a youngster, Leonard Bruce Archer wanted to be a painter. However, he was considered a too bright student to continue with his studies in art. From the age of fifteen, his curriculum turned to scientific disciplines, fundamentally. An aptitude test suggested that young Archer should study mechanical engineering as, as a matter of fact, he did. After graduation, he started working in factories, designing models, tools and process maps. Then, in the early 1950s, he discovered a new professional possibility with the emerging profession — industrial design: that would be how he could be an artist and an engineer at the same time.

In those days, design was facing new challenges, related to industrialization and mass production. The problem solving idea was too limited to define professional practice and all about methods also needed to be rethought.

Design Methods Movement presented itself as a new approach to design process, which then began to organize itself, influenced by the profound technological changes in which the world had been going through, including automation and computing's emergence.

Methods assume a systematic process for designing things. They consist of tools (such as drawing, brainstorming, prototyping, mind maps, flowcharts, amid others) and comprises three essential phases according to Archer: analysis, creation and execution.

By bringing his knowledge and experience as an engineer to design, Archer created bridges between art and science, between creativity and methods, contributing greatly to consolidate the field. Already in the 1950s, his research pointed out in direction of a greater systematization of design process. From 1954 on, he wrote several articles for the Design Council's magazine — *Design* — at that time still known as Council of Industrial Design³. In those articles, he reinforced the importance of a balance between creativity and a deeper technical knowledge for industrial designers, what he used to call a "rational approach to design".

A focus on creative action and a search for balance between art and science has guided Archer's entire professional life, as a designer, a professor and a researcher. Invited by Tomás Maldonado, he worked as a visiting professor at Ulm School of Design (*Hochschule für Gestaltung Ulm*), from 1960 to 1962. He was also among the founders of Design Methods Movement⁴, with engineer John Christopher Jones and architect and mathematician Christopher Alexan-

der. Still in the 1960s, Archer was Sir Misha Black's assistant, teaching at the Royal College of Art, maintaining his purpose of establishing research with a focus on creative action associated with scientific and methodological studies, as a basis for developing a design discipline. Between 1966 and 67, he participated actively in the creation of Design Research Society.

In the beginning of the seventies, Design Methods Movement became a target of criticism from some of its own exponents, such as John Christopher Jones. Nevertheless, reflections raised by the movement were, and still are, at the core of studies in design field. Design Methods Movement and Design Research Society were fundamental for establishing design itself as a discipline with a consistent corpus of methodologies and research, capable of sustaining professional practice and education. Bruce Archer was a key player in this whole process, as he reinforced the importance of bringing creativity and scientific methods together in search for innovation, for a better problem understanding and solving problems.

In 1971, Archer started a new phase in his career, dedicating himself more directly to design education, as coordinator of his own department at RCA, Design Research Department. With a research program entitled Design in General Education, Archer and his team sought to diagnose the way in which design and crafts were embedded in British secondary education. Remarks generated during this research grounded the theory that interest us here: putting design as a third area of education.

3. The Three 3 Rs, Bruce Archer's Great-Aunt and Design as a Third Area of Education

The 1970s and 1980s were particularly difficult times for English people, because of a strong economic recession and high degrees of unemployment. These difficulties encouraged the organization of the Design Education Movement, as a way of creating awareness in design. The goal of this movement was training students to be conscious consumers, capable of evaluating the aesthetic and functional quality of products and, in addition, to prepare future professionals in the activities of conceiving things. The intention was to strengthen British industry and product, facing imported products and heating the national economy.

The requirement to think about new forms of consumption and production responded to an urgency of dealing with a scarcity of resources, pollution and environmental damage, and other problems that could no longer be ignored. It was essential, therefore, that children and young people should be educated for a new behaviour, for a new way of consuming and producing material culture.

In 1978, Bruce Archer claimed that a “time for a revolution in art and design education” had come. According to him, material culture, which brings together all human activities that result in products, should be observed, classified, given a conceptual coherence and put, finally, towards a new and broader field in terms of education and research. For Archer, intellectual life of all Western society had been divided between two main cultural languages: humanities and sciences. And this division into two dominant cultures has been the main obstacle to world problems solving, since these problems, of ecological nature and of life quality in cities, require a certain competence with a high level of awareness over material culture issues. In other words, letters and numbers are fundamental, but they do not take into account the necessity of skills related to making and, so, human capacity to understand and solve complex problems stays incomplete.

This division has been instituted in European education between 14th and 18th centuries, because of guilds’ decline and the rise of universities. Guilds, which were responsible for educating people until the Renaissance, preached principles related to reality, ethics, skill and economics, stating that a virtuous education consisted in learning what is practical, good, understandable and sufficient.

Guild education took place empirically, through experiences related to crafts and tacit knowledge. The creation of universities, based on training of religious men for reading and translating sacred scriptures, placed education on a much more theoretical than practical level, privileging, firstly, the humanities, then the sciences and, finally, technical knowledge. This has been, to a greater or lesser extent, the basis of Western education until today, presented explicitly by the expression three Rs⁵.

However, for Bruce Archer, these three Rs would actually be just two, since *reading* and *writing* are two sides of the same competence: *letters*. *Reading* is the passive competence and writing, the active one. In short, it’s only about *letters* and *numbers*.

Curiously, Archer reports that he had an old great-aunt who protested whenever the expression three Rs was mentioned. She used to say that this thinking was wrong and to correct him by claiming that the three Rs should be *reading and writing, reckoning and figuring* and *wroughting and wrighting*. *Reading and writing* are related to *literacy*, the ability to understand and express thoughts and feelings through words. This competence originated and developed the entire range of disciplines that constitute humanities field. *Reckoning and figuring* form the field of numbers. It’s the ability of understand and express ideas through mathematical language, and support all

scientific disciplines. The turning point for Archer's thinking about design education lives in the concept of *wroughting and wrighting*, presented by his great-aunt, and the conclusion this concept evokes.

Wroughting refers to the understanding of production of things, which, updating, Archer presents as technology. And *wrighting* is about *how* to produce, the development of necessary technical and handicraft skills to produce things. However, according to Archer, there was no word able of naming the experience of understanding and producing material culture equivalent to humanities or sciences, which define the universe of letters and numbers, respectively.

What he deduces is that there is a third area in education, related to activities of making things and conceiving things. Not a new idea, according to his own words, recalling the path that connects William Morris to Plato and the fact that knowing and understanding societies through material culture had already been widely used by anthropology and archaeology. Thus, we can't ignore the world of artefacts and all the experience, sensitivity and skill contained in their production and use.

According to his proposition, if sciences are the body of theoretical knowledge, based on observation, measures, hypotheses and tests, and humanities constitutes the body of interpretive knowledge based on contemplation, criticism, evaluation and discourse, the third area is the body of practical knowledge based on sensitivity, invention, validation and execution. Sciences and humanities are in the world of learning, and the third area, in the world of action, in two aspects: operational arts and creative arts.

This third area could be called *arts*, but this term has been used for a long time as a synonym for humanities. Archer named this third area *design*, inspired by demands of teachers in English secondary schools, who believed in relevance of an education that was able to face the current problems of the world.

Designing's main language is modelling. Humanities' language is writing and science's language is mathematical notation. Modelling includes creation of models, like sketches, technical drawings, schemes, models, prototypes and all sorts of resources capable of representing one project in a concrete way. It resides in the action's field, being therefore a language of making, which is made possible by education and practice of hands connected with the brain, developed basically through drawing and crafts (Sennett, 2015).

We can deduce that, more broadly, the lack or even the non-existence of an education of this designing language affects the development of skills related to thinking, to logic, to order, to mathematics, geometry, spatiality, drawing,

sculpture, architecture, construction and engineering, for instance. And this is one of the main flaws in Brazilian education.

4. Brazilian Social Formation and Design

In Brazil, fundamental and high school syllabus have not any discipline of design, of crafts or even technology. In the history of our country, very little or nothing has been done to systematize an education focused on the knowledge of making. On the one hand, because of limited investments in education, in general. On the other hand, because, throughout our history, craftsmanship and any type of manual work have always been deprecated as a minor activity, as some sort of low income classes work. It derives directly from our social constitution. Besides all that, the second major industrialization cycle in Brazil⁶ — of the secondary kind — was more committed with international interests that guaranteed the dependence on imports of manufactured products. As said, very particular sociocultural aspects of the country contribute to the rejection of all technical and manual activity. Almost four centuries of slavery left profound marks in Brazil. Among them, a progressive departure from making as a legitimate form of physical and intellectual work, a disconnection between head (mind) and hand, where mind was a privilege of the colonizer and hand was the only right of the poor and oppressed classes. These historical and social aspects reveal what Richard Sennett called “a critical point in training’s problem”, one where head and hand are not only intellectually separated, but also socially (2015, p. 57).

In colonial period, extractive policy was not concerned with promoting any training for land’s natives, even less for enslaved black people. The principle was pure and simple exploitation, of natural resources and of workers. At the same time, for landowners not making or producing anything with their own hands was a reflection of their supposed superiority. Young men were sent to universities to become doctors or lawyers, reinforcing an exacerbated valorization of erudite knowledge, to the detriment of technical and manual knowledge. The mechanical arts of Brazilian colonial times were structured in a few craft corporations where artisans were generally aided by slaves. With that, the apprentice condition, essential for the constitution of future craftsmen, knowledge’s transmission and survival of artisanal system, got lost (Prado, 1987). Portuguese crown did not promote manufactures in Brazil, and even, for a long time, prohibited the creation of workshops and factories. The country arrives in the 19th century still far from an industrialization process, with a slavery based economy, dependent and colonized, without a consistent manufacturing history. This situation gets worst in 1808, with the arrival of

the Royal family and the decree to open ports, which significantly increased import of foreign products.

At the turn to 20th century, with the end of slavery and the emergence of a Republic, Brazil's slow and late industrial development began. Profits obtained from coffee exportation financed the establishment of industries, especially textiles and footwear, in São Paulo and Rio de Janeiro, based on labour force of European and Japanese immigrants arriving in the country.

Brazil reaches the 20th century in a succession of mishaps, interruptions and gaps that prevented us from building a consistent artisanal knowledge. And handicrafts, which never came to be developed in the country, were then hit hard and definitely with the beginning of industrial development. According to Lina Bo Bardi⁷, Brazil was forced to face the problem of industrialization directly, since artisanal corporations do not enter its historical complex. For the Italian architect, our country had a pre-craft, small and sporadic informal productions composing an artistic activity that expresses and materializes popular culture (Bo Bardi, 1994), unlike the solid European handicraft tradition.

The absence or precariousness of artisanal and technical education compromises the country's industrial and cultural production, since society does not receive an education to design and build which is able of meeting internal needs of economic and social order.

What interests us is to think about a kind of education that is, in some way, related to work, to crafts, to know-how. Unlike passive education, an education that involves the making and values different forms of learning through experiences of ideation, of dealing with materials and building things. Our question is: how this education can act in favour of a greater social and economic development in Brazil?

Bruce Archer offers us the possibility to reflect on the existence of another area of education, in addition to letters and numbers, related to the understanding of processes of building things and the ability to build things. This area can be called design. In this way, it is possible to plan a new education for the future, based on learning skills that develop the ability to think, design and make things, aiming at the country's economic and cultural development, without giving up environmental and social awareness necessary for improving living conditions across the planet.

Design as a project field can lead the studies toward a new education that integrates this third area. In fact, the field of design, comprising education, professional practice and research, is the only one capable of developing such a project, as a guarantee of its own existence and development, as well

as for the construction of a collective conscientiousness able to deal with future challenges.

Our hypothesis is that activities related to designing and making things can act on a person, giving him or her a greater capacity to think and act. And that this ability allows people to act more autonomously, in terms of thought and action, in the social, political and economic spheres of their own lives. It is very clear that problems faced in Brazil, of political, economic, environmental and social nature, cannot be solved from such punctual actions as the insertion of content related to design and making in educational systems. However, it is also undeniable that the necessary changes must pass through education. Only education has the power to propagate concrete changes on a large scale, even in the long run, as it operates across society. And, considering that Brazil has never been a project-based education and that such an education can start a process of awareness about the material world and the making of things, this seems to be, at least, the first step on a path that aims at transforming our condition of dependence.

5. Final Considerations

What we intend here, albeit briefly, was to gather arguments about the perception of design as a third area of education and as a field of research and professional practice able to presenting itself as a possibility to deal with complex problems. Our intention is that such arguments can support a broader discussion about the need for a project-based education in Brazil, through design. The experience of artisanship making present in design education involves aspects such as creativity, dedication, logical reasoning, discipline, technical quality, materiality, culture, aesthetics, form, among others. In addition to humanities and sciences knowledges, design education may constitute an important tool for people's conformation in the sense of reinventing their own reality and thinking and building with greater autonomy.

Thinking about a project-based education for Brazil is an endeavour where disciplines such as history, pedagogy, economics, social sciences and economics intersect. In a multidisciplinary situation like this, we believe that the design field has the necessary tools to meet the training needs of children and young people in terms of understanding and solving the structural problems that plague the country.

We hope that this paper works as an opening for this discussion, enabling future research to develop projects for educational systems that consider the third area of education — design —, as a necessary approach to the training

of children and young people who will face increasingly complex problems. In the case of Brazil, specifically, an education of this nature can be considered as a tool for the technical, economic and social development of the population, leading us to observe and act on project problems that usually reinforce our condition of dependence and, doing so, being able to change it into a preferred one.

REFERENCES

- ARCHER, B. (1973). *The need for design education*. Professor Bruce Archer Courses in Design Research 1976-77, Module 1, Seminar 1: *What are we doing here?* [unpublished lecture notes].
- ARCHER, B. (1978). Time for a revolution in art and design education. *RCA Papers*, (6), 4-8.
- ARCHER, B. (2004). *Autobiography of research at the Royal College of Art 1961-1986* [notes written for the Rector, Professor Sir Christopher Frayling, at his request in March 2004]. L. Bruce Archer Archive, Royal College of Art, London.
- ARCHER, B. (2005). *Framework for design and design education: A reader containing key papers from the 1970s and 80s*. The Design and Technology Association/Loughborough University of Technology.
- ARCHER, B., BAYNES, K., & ROBERTS, P. (1992). *The nature of research into design and technology education*. Design Curriculum Matters Series. Loughborough University of Technology.
- BAYNES, K. (1967). *Industrial Design & the Community*. Lund Humphries.
- BO BARDI, L. (1994). *Tempo de grossura: o design no impasse*. Instituto Lina Bo e P.M. Bardi.
- BUCHANAN, R. (1985). Declaration by Design: Rhetoric, Argument, and Demonstration in Design Practice. *Design Issues*, 2(1), 4-22.
- BUCHANAN, R. (2001). Design and the New Rhetoric: Productive Arts in the Philosophy of Culture. *Philosophy and Rhetoric*, 34(3), 183-206.
- PRADO JR, C. (1987). *História Econômica do Brasil*. Editora Brasiliense.
- RITTEL, H. (1973). Dilemma in a General Theory of Planning. *Policy Sciences*, (4), 155-169.
- SENNETT, R. (2015). *The craftsman*. 5th. ed. Record.
- SOUZA LEITE, J. (2014). Which things first? uma proposta pedagógica que inscreve o dado histórico, social e econômico na discussão da forma. *Arcos — design, cultura material e visualidade*, 3, 64-83.

NOTES

- ¹ Somehow, this idea of *complex problems* is related to the concept of *wicked problems*, coined by Horst Rittel, in 1973. Rittel's wicked problems are difficult or even impossible to be understood and solved directly due to contradictions, mutability, to the incompleteness and the profound interdependence of its aspects. In the same way, complex problems contain a variety of factors that make them impossible to be understood from a single perspective. It's necessary to make use of different fields of knowledge to look at them and accept the fact that entering their universe requires to face other problems and situations that are constantly changing while interrelating.
- ² Philosopher (University of Chicago), professor of design, management and information systems at Weatherhead Business School/Case Western Reserve University, and editor of *Design Issues* magazine, Richard Buchanan has been dedicated to propose, so to speak, a philosophical theory of design.
- ³ "The Design Council began as the Council of Industrial Design in 1944 and had a key role in the Britain Can Make It exhibition at the V&A in 1946. It changed its name to the Design Council in 1972. The Council's magazine *Design* was published from 1949 to 1999." (<https://www.drds2016.org/exhibition>)
- ⁴ In 1962, *Conference on Intuitive and Systematic Methods in Engineering, Industrial Design, Architecture and Communications* takes place in London, which is usually considered the starting point of Design Methods Movement.
- ⁵ Although the expression is usually attributed to a speech given in 1795 by Sir William Curtis (1752-1829), an English businessman, banker and politician, this origin has been contested by some publications. These same skills already stated by Saint Augustine: *reading, writing and arithmetic*.
- ⁶ The first Brazilian industrialization cycle — composed of primary industries — in the 1930's was mainly directed to processing raw materials.
- ⁷ Lina Bo Bardi (1914-1992), Italian architect, arrived in Brazil in 1946, with her husband, journalist Pietro Maria Bardi. She developed important modernist architectural projects, especially in São Paulo, such as the São Paulo Museum of Art (MASP), SESC Pompéia, the Glass House among others. In the country, she cultivated great admiration for popular culture, which has become one of the main influences of her work. She also worked in Bahia, in restoration projects and in initiatives related to art, crafts and design education.

La democratizzazione della complessità

La diffusione dei dati nei processi di divulgazione della conoscenza

ROBERTA ANGARI

Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"

Orcid ID 0000-0001-6890-1487

L'aumento esponenziale della quantità di dati disponibili e le relative strategie e modalità per la loro diffusione, pone, oggi più che in passato, al centro del dibattito la necessità di costruire un punto di vista critico sugli strumenti e i linguaggi ad oggi messi a punto per la divulgazione delle scienze complesse. Sempre più progettisti, infatti, si confrontano con la progettazione di artefatti visivi che, attraverso l'utilizzo di linguaggi chiari, possono mettere gli utenti finali in condizione di accedere con facilità ai contenuti complessi che la contemporaneità ci propone.

Il contributo propone quindi una analisi storico-critica dei passaggi fondativi dell'information design, con l'obiettivo di provare a comprenderne le ricadute in termini di diffusione dell'informazione, ma anche provare a fare emergere quella componente di pubblica utilità¹ implicita nei processi di democratizzazione dell'accesso a contenuti complessi.

PAROLE CHIAVE

Visualizzazione dati
Information design
Democratizzazione della conoscenza

1. Introduzione

In una realtà come quella contemporanea che si delinea sempre di più attraverso la complessità delle questioni emergenti, la necessità di rappresentare visivamente i dati diviene centrale nel dibattito sulla divulgazione della conoscenza e sugli strumenti e le metodologie ad essa relate.

L'abilità visualizzatrice (Ricci, 2007), propria dei progettisti della comunicazione e, più in particolare, degli information designer, è strumento imprescindibile per una corretta divulgazione delle informazioni in termini di chiarezza, soprattutto oggi, in un contesto nel quale ci confrontiamo — e spesso scontriamo — con dati sensibili che descrivono condizioni sociali, ambientali, economiche e anche scientifiche.

Sebbene nella vita di tutti i giorni si sia circondati da vari tipi di visualizzazioni, dalle ormai popolari infografiche alle mappature interattive personalizzabili tramite specifiche piattaforme digitali, il diffuso utilizzo di questi strumenti resta una delle questioni aperte del dibattito incentrato sul design della conoscenza (Schnapp, 2014), poiché manca ancora, soventemente, il giusto

equilibrio tra l'analisi e rappresentazione rigorosa ed esaustiva dei contenuti, e la costruzione di una narrazione tale da facilitare l'accesso ad informazioni complesse.

Di fatto, se da un lato la stessa posizione di Tufte e degli studiosi che ne seguono il filone, si soffermi particolarmente su un approccio alla visualizzazione strettamente funzionale e analitica che faciliti il dominio sui linguaggi e le tecniche, dall'altro entra in contrapposizione l'approccio più narrativo alla visualizzazione, delineato da autori come Danziger (2008).

In questa prospettiva, obiettivo del contributo è quello di individuare le tappe ritenute fondative dell'information design, in termini di contributo alla pubblica utilità, nel tentativo di determinare quelle opportunità che hanno utilizzato le tecniche della visualizzazione come strumento per fronteggiare e divulgare le informazioni relative problemi di vario genere e complessità, rispetto ai quali il design detiene un ruolo fondamentale (Ciuccarelli, Ricci & Valsecchi, 2008). Questo ruolo, definibile anche attraverso la ricerca del compromesso tra rigore tecnico e narrazione, si basa sulla natura interdisciplinare del designer dell'informazione, nonché sulla sua abilità di scoprire nuove relazioni tra segni, cose, azioni e pensieri (Buchanan, 1992), e dunque non solo sulla capacità di rappresentare grandi giacimenti di dati quantitativi, ma anche di visualizzare informazioni complesse attraverso la narrazione visiva di valori e dati qualitativi (Scagnetti, Ricci, Baule, Ciuccarelli, 2007).

Prima di procedere con l'analisi storico-critica di quelle esperienze che hanno avuto ricadute in termini di diffusione delle informazioni sulla società, si ritiene significativa la definizione delle più diffuse discipline che si basano sulla visualizzazione, necessaria al fine di rendere più chiare le differenze disciplinari.

Definita da Wurman come la disciplina capace di creare il significato dell'informazione, comunicandola e rappresentandola (1990), l'*information design* costituisce quella branca del progetto grafico impegnata nella ricerca dell'equilibrio visivo tra dati testuali e iconografici, nel tentativo di comunicare con chiarezza informazioni più o meno complesse a coloro che necessitano di comprenderle e usarle (Morelli, 2012). Per questo motivo Jacobsen ricorda che l'*information design* ha un intrinseco potere pervasivo, tanto che nel manuale "Information Design", mette in guardia i progettisti rispetto alla progettazione dell'informazione che, se e quando praticata diligentemente ed eticamente, può essere un beneficio per la società (1999).

Accanto al termine *information design*, l'*information visualization* (InfoVis), è attualmente una delle discipline della visualizzazione più perseguite in

quanto, a differenza delle altre, grazie ad una stretta ibridazione con l'informatica, permette l'analisi e l'elaborazione di ampi giacimenti di dati la cui visualizzazione trova posto in interfacce visive interattive (Manovich, 2011). Ciononostante, mancherebbe a questa disciplina, secondo quanto affermato da Burkhard, la capacità di integrare metodi per la visualizzazione che non siano basati sull'informatica, nonché la visualizzazione di quel potenziale della rappresentazione visiva come medium tra i dati e gli utenti. Per questo motivo Burkhard introduce una nuova disciplina denominata *knowledge visualization* che, a differenza dall'*information visualization*, usa la rappresentazione visiva come mezzo per trasferire la conoscenza ad almeno una persona — piuttosto che a un gruppo di persone — (Burkhard, 2004).

Infine si specifica, rispetto alle discipline introdotte in precedenza, che con il termine *data visualization* — spesso utilizzato come termine *umbrella* — si intende ogni forma di rappresentazione visiva delle informazioni che prevede l'utilizzo della rappresentazione grafica come strumento per fornire approfondimenti visuali sui dati, siano essi statici o dinamici (Masud et al., 2010).

2. Note per una storia della visualizzazione dei dati

La possibilità di narrare attraverso l'utilizzo degli strumenti dell'*information design*, è oggi una pratica diffusa e condivisa tra i progettisti della comunicazione, pratica che consente di rendere accessibili saperi complessi ad un numero sempre più consistente di persone. Tale obiettivo, legato all'esigenza di rendere indagabili e comprensibili vasti giacimenti di dati strettamente connessi all'attualità, rimanda in parte al rigore tecnico delle scienze matematiche e statistiche, in parte alle capacità narrative delle scienze umane e sociali, proponendo il raggiungimento di un compromesso tra le discipline tecnico-scientifiche e quelle umanistiche, basato sulla relazione tra la rappresentazione visiva delle informazioni e la loro laica divulgazione.

L'utilizzo di sistemi di scritture non solo alfabetiche, e dunque di diagrammi che permettono la visualizzazione delle informazioni, è una tecnica della rappresentazione che secondo alcuni potrebbe affondare le proprie radici addirittura nella preistoria quando, prima ancora di arrivare alla scrittura così come la si intende oggi, l'uomo primitivo cominciò ad elaborare metodi di trasmissione della conoscenza (Lussu, 2014). Ciò deriva dal fatto che "la gestione della rappresentazione per la comunicazione, l'acquisizione, l'elaborazione e la trasmissione della conoscenza è una modalità essenziale e costitutiva del rapporto [...] — che l'individuo ha — [...] con il mondo". (Lussu, *ibidem*, p. 11). Ciononostante, come afferma Friendly, le prime tracce relative l'utilizzo *progettato* di mappature e diagrammi geometrici può essere rintracciato nel XVI secolo, quando le tecniche e gli strumenti della visualizzazione vennero

applicati alla realizzazione di mappe astronomiche e cartografiche per la navigazione e l'esplorazione terrestre. L'autore, che nel volume del 2008 offre una dettagliata trattazione di quelle che vengono definite le pietre miliari della storia della cartografia tematica, della statistica grafica e della visualizzazione dei dati, evidenzia, proprio attraverso la successione e descrizione degli eventi, come in un primo momento la rappresentazione visiva delle informazioni fosse adoperata più come espediente per la trasmissione delle informazioni da uno studioso all'altro e da un singolo studioso a molti (Playfair, 1769), che non come mezzo democratizzante della conoscenza: il riconoscimento della crescente importanza delle informazioni numeriche e dei dati come elemento rilevante dalla cui comprensione scaturisce il benessere sociale, la pianificazione industriale, il commercio e i trasporti, arriva solo nella seconda metà dell'Ottocento, quando viene determinato il valore della cartografia tematica e, più in generale, della grafica, come artefatti per la divulgazione della conoscenza (Friendly, *ibidem*)².

Prima di allora, tra le più rilevanti esperienze di visualizzazioni quantitative, è possibile citare quelle condotte da Joseph Priestley (1733-1804) che, da appassionato di storia, lamentava la sua frustrazione per la scarsa efficacia dei testi tradizionali nel restituire una immagine complessiva degli avvenimenti verificatisi dal principio della civiltà (Cairo, 2014). Nonostante la parola scritta riuscisse a fornire i dettagli, egli sottolinea come fosse difficile per un lettore riuscire a ricostruirli in modo da dedurre una visione complessiva, questo perché tale attività dell'intelletto non scaturisce unicamente dalla comprensione del testo, ma dalla capacità del singolo individuo di collegare i dettagli così ben descritti dalle parole. Fu così che Priestley arrivò alla pubblicazione prima di *A chart of biography* (1765) e poi di *A new chart of history* (1769), due cartografie riferite rispettivamente all'ambito biografico e storico, che sfruttano come variabile metrica quella cronologica; la seconda dimensione riporta nel primo caso le categorie di appartenenza dei personaggi analizzati — politici, filosofi, matematici, artisti, oratori e storici — identificate con colori differenti, mentre nel secondo vi sono rappresentate le aree geografiche, in modo che il lettore possa vedere non solo l'estensione di ciascun impero o regno, ma anche come quelli si evolsero.

Le cronologie grafiche di Priestley, definite da Rosenberg e Grafton capolavori di economia visuale (2010), sono esaustivi racconti diagrammatici della sua³ storia, del resto l'obiettivo era quello di riuscire nella creazione di uno strumento facilitatore della conoscenza della storia, poiché, come Priestley stesso sostiene, in questo modo "l'intero complesso è di fronte a noi"⁴.

Dello stesso periodo, è il lavoro di rappresentazione visiva svolto da William

Playfair (1759-1823). Playfair in particolare si occupò della realizzazione di cartografie economiche nel tentativo di narrare il commercio internazionale — principalmente tra Inghilterra e altre nazioni — tramite la costruzione di un atlante, *The commercial and political atlas*. Attraverso l'utilizzo di grafici temporali e comparativi a barre, utili per la visualizzazione di dati quantitativi relativi all'evoluzione della bilancia commerciale, un primo obiettivo era quello di distaccarsi dagli aridi trattati di economia dell'epoca. Sebbene il volume di Playfair sia in linea con la più contemporanea definizione di atlante grafico, privo dunque di informazioni geografiche, è comunque lontano dall'essere uno strumento divulgativo. Lo stesso autore, infatti, sostiene che nonostante le mappature realizzate fossero perfettamente comprensibili per gli studiosi di scienze matematiche, risultavano comunque di difficile decodifica per un pubblico allargato (Cairo, 2014).

Ciononostante, il suo apporto alla disciplina è evidente. Infatti, come sostiene la Drucker, fu geniale l'intuizione di presentare al lettore una forma le cui proporzioni corrispondevano alle quantità che si intendeva esprimere, tecnica della rappresentazione visiva che rimarrà un pilastro di tale disciplina (2014) anche dopo quella stagione dell'*information design* che viene nominata da Friendly *New graphic forms* (2008).

Dalla metà dell'Ottocento qualcosa cambiò nella realizzazione di mappe e diagrammi: l'utilità manifestata dall'utilizzo delle rappresentazioni visive, evidenziò come fosse possibile, attraverso tali strumenti, la comprensione di dati e fenomeni complessi. Nacquero così nuove forme di visualizzazione ben presto estese a nuove aree di indagine, in particolare al contesto sociale (Friendly, 2008) (Fig. 1).

In questo senso può essere riconosciuta la valenza del lavoro di John Snow, la cui esperienza condotta nel 1855 divenne tra le prime di utilizzo di mappature che avessero un impatto diretto sulla popolazione: attraverso la combinazione di dati pubblici relativi i decessi per colera con quelli sull'ubicazione dei pozzi, Snow rese possibile la visualizzazione dell'emergenza epidemica a livello territoriale, mettendo in connessione l'incidenza e la concentrazione della malattia e, di conseguenza, l'addensamento dei decessi nel quartiere britannico di Soho nel 1854. Nonostante la letteratura scientifica di riferimento evidenzi posizioni controverse relativamente all'effettivo utilizzo della mappa di Snow (McLeod, 2000), più come ausilio per la comunicazione verso i propri colleghi che come strumento pensato e progettato per la comunità, è innegabile la posizione di Tufte, statistico e teorico della visualizzazione dei dati, che rintracciava nel dottore londinese una capacità pionieristica, ovvero quella di strutturare un *buon metodo* che gli permettesse di sfruttare la rappresentazione visiva delle informazioni, non come un processo fine a

sé stesso, ma come mezzo fondamentale per la dimostrazione di una specifica ipotesi di ricerca (2013). Ipotesi peraltro avvalorata dall'utilizzo di dati pubblici, espediente questo che gli permise di validare la corrispondenza tra l'inquinamento dell'acqua potabile e l'epidemia di colera, deduzione che portò alla conseguente costruzione del sistema fognario di Londra.

Sebbene le prime esperienze relative la rappresentazione visiva del periodo, che va dal 1750 al 1850, sembrano manchevoli di un ruolo sociale del progettista, inteso quasi più come scienziato che comunicatore, è innegabile la rilevanza delle sperimentazioni fino a quel momento condotte, senza le quali sarebbe stato impossibile giungere alla successiva teorizzazione di un modello di visualizzazione più orientato verso il lettore finale.

3. La democratizzazione della conoscenza: Otto Neurath e il *trasformatore*

Sulla base di quanto affermato in precedenza, il contesto storico introdotto sembrerebbe principalmente caratterizzato da progetti di visualizzazione più verosimilmente dedicati a comunità scientifiche di riferimento che alla società.

Le più rilevanti esperienze in tal senso, sono da datarsi all'inizio del Novecento, quando il continuo evolversi del fenomeno della visualizzazione delle informazioni e dei dati, rese per la prima volta questo strumento elemento strategico per la diffusione, e dunque la democratizzazione, della conoscenza. Dal fermento intellettuale della Vienna di inizio secolo e dal tramonto del positivismo, nasce l'esperienza metodologica e progettuale di Otto Neurath (1882-1945), figura dominante del primo circolo viennese nonché intellettuale — filosofo, economista e sociologo — che teorizzò l'utilizzo di segni iconografici come nuovo modello di codice linguistico, basato sui simboli come alternativa al linguaggio scritto, pensato come un sistema visuale in cui una serie di rappresentazioni pittogrammatiche mostrano le interazioni tra concetti semplici e grandezze di base (Manchia, 2015).

Come pioniere dell'*information design*, Neurath attraverso il metodo Isotype — *International system of typographic picture education* — realizzò un sistema che permetteva la realizzazione di artefatti grafici, oggi definibili come infografiche, il cui scopo era quello di spiegare e chiarire i dati statistici: ciò fu possibile anche attraverso la sua attività di direttore del *Wirtschaft-und Gesellschaft Museum* di Vienna⁵, dal 1925, durante la quale Neurath costituì quel gruppo di figure professionali, diverse ma complementari, che permisero il successo del metodo Isotype.

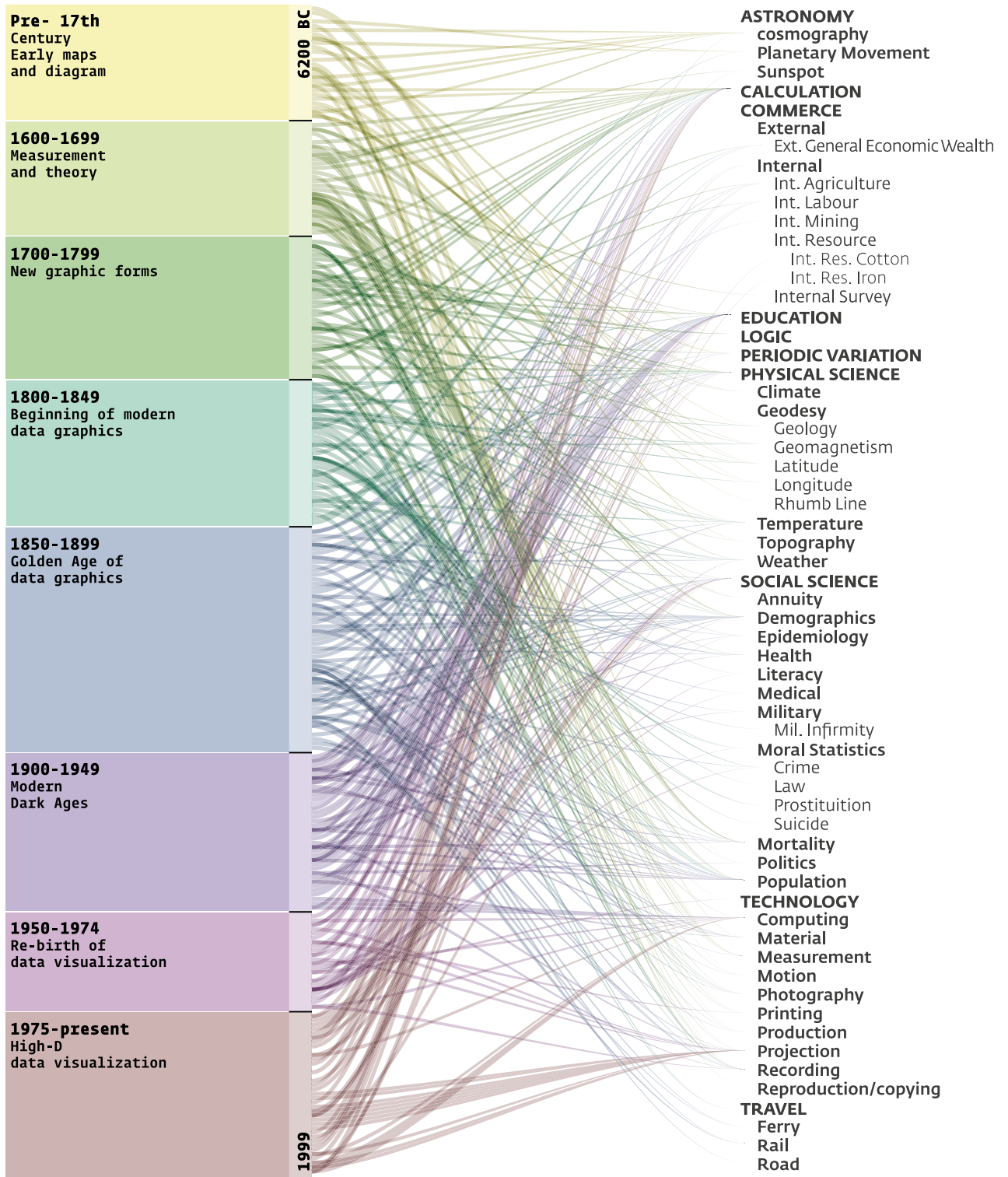


Fig. 1 — Roberta Angari, *Milestones of InfoVis*. La mappatura visualizza le pietre miliari identificate in Friendly & Denis (2006), con particolare attenzione alla successione cronologica e alle discipline scientifiche cui la rappresentazione fa riferimento, realizzata con lo scopo di evidenziare le principali tendenze e ambiti progettuali. Immagine autoprodotta, 2020.

A partire dagli anni trenta del Novecento, Neurath diresse un team di venticinque impiegati suddivisi in quattro gruppi, le cui mansioni erano strettamente legate alle competenze di ciascuno. Il processo progettuale infatti prevedeva la presenza di un esperto — storico, statistico o economo che aveva il compito di raccogliere i dati — e di uno scienziato responsabile del rispetto della correttezza scientifica, nonché di un disegnatore — o illustratore grafico — il cui compito era quello di visualizzare i dati analizzati. A questi ruoli resta da aggiungere quello più innovativo introdotto da Neurath, il *trasformatore*: come infatti egli stesso afferma “tramutare le frasi della scienza in immagini è spesso un compito difficile e non è affare né dello scienziato né del disegnatore”⁶.

Al trasformatore, definito da Giovanni Anceschi come colui che “sa inventare formazioni figurative, schemi, unità iconiche adatte nonché metafore calzanti per il contenuto” ed è quindi assimilabile a un “pedagogo visivo” (2003, p. 20), spetta il compito di gestire il processo di divulgazione e democratizzazione dei contenuti dando una forma visiva ai dati su cui si sta lavorando. Il trasformatore, paragonabile al *grafico redattore* cui spesso faceva riferimento Albe Steiner (Anceschi, ibidem), è, secondo Robin Kinross, il vero designer del metodo Isotype perché responsabile del legame tra ciò che va detto e il come dirlo. Un ulteriore chiarimento circa le competenze di questa figura arriva da Macdonald-Ross e Waller, che lo identificano come medium tra la comunità di esperti e i lettori. I due autori affermano infatti che il lavoro del trasformatore è quello di tradurre il messaggio degli esperti in modo che possa essere facilmente comprensibile per i lettori, curandosi dell’interesse del lettore in generale (1974).

Primo vero trasformatore di Isotype, Otto Neurath, insieme a sua moglie Marie Reidemeister e Friedrich Bauermeister che divennero trasformatori a loro volta, all’artista Gerd Arntz, al cartografo Karl Peucker — ed altri —, divenne fautore di una esperienza avanguardistica, in cui l’approccio metodologico nella rappresentazione di contenuti complessi, si avvale per la prima volta del design, non come elemento decorativo, ma come parte integrante del processo per la costruzione di un messaggio in cui tutti gli individui, nonostante i differenti livelli di comprensione del testo e decodifica dei dati, potessero avere la stessa possibilità di accesso all’informazione.

Questa nuova modalità progettuale, portò di fatto alla realizzazione di artefatti comunicativi caratterizzati da una forma di linguaggio *su misura* plasmata su esigenze eterogenee (Macdonald-Ross & Waller, ibidem), così come dimostrano i progetti sviluppati nel 1930 per la campagna promossa dalla National Tuberculosis Association of America. Finalizzata a combattere la tubercolosi, questa campagna rappresentò un’esperienza innovativa, e per

certi versi incompresa, ma oggi più che mai contemporanea come evidenzia la letteratura scientifica costituita dal contributo di Cukier e Mayer-Schönberger⁷, divenendo una delle prime esperienze di democratizzazione della conoscenza. Di fatto, la creazione di una *lingua d'aiuto* che sfruttasse un set di simboli grafici internazionalmente standardizzati, permise, grazie al duplice obiettivo di informazione e formazione del progetto Isotype, di unire tramite le immagini ciò che le parole avevano diviso e dunque, secondo Neurath, l'accesso alla conoscenza anche a stranieri e lavoratori non istruiti (1936). Questo suo interesse, nel consolidare la relazione tra scienza e sociologia, non era solamente teorico, ma aveva una sua propria concretezza evidenziando come tale rapporto avrebbe avuto effetti positivi sul benessere della società e sulla condizione generale di vita (Hartmann, 1991).

4. Dalle immagini alle variabili: il contributo di Jacques Bertin all'evoluzione della visualizzazione dati

Attraverso il progetto delle immagini, Isotype ne enfatizzò l'aspetto unificante. La sistematizzazione della rappresentazione in un nuovo linguaggio iconografico, riuscì nella costruzione di artefatti generalmente accessibili e in cui fosse semplice identificare connessioni altrimenti celate in espressioni verbali o numeriche astratte.

Neurath pervenne, in maniera innovativa, a quella *forma inclusiva* della comunicazione visiva, rintracciabile secondo Marshall McLuhan, solo a partire dalla diffusione dei media digitali, almeno due decenni dopo la morte di Neurath (1964). Egli afferma che il linguaggio visivo degli ideogrammi, già adottato per le formule scientifiche e per la logistica, trascende facilmente le barriere nazionali, aggirando possibili ostacoli come la base culturale dell'individuo (McLuhan, 1953).

In particolare, tra gli anni cinquanta e sessanta del Novecento, l'aumento della complessità delle questioni emergenti nonché dei dati tecnico-scientifici, evidenziò maggiormente, la necessità di sviluppare un linguaggio visivo, privo dell'uso di parole, che potesse essere una sorta di lingua ausiliaria internazionale (Horn, 1999). Accanto allo studio di nuove forme iconiche di linguaggio, si ricorda infatti che le attività progettuali del gruppo Isotype proseguì a Londra fino alla fine degli anni sessanta (Kindel & Walker, 2010), cui si affiancarono ulteriori esperienze sia in campo antropologico — Margaret Mead e Rudolf Modely (1952) — che semantico — Charles Bliss (1949) — (Horn, ibidem). Si cominciò quindi ad avvertire l'esigenza di sviluppare nuove tecniche per la visualizzazione delle informazioni, che permettessero la trasformazione di dati eterogenei e pluridimensionali in rappresentazioni omogenee.

In questa prospettiva Jacques Bertin, che nel 1967 aveva pubblicato il libro intitolato *La sémiologie graphique. Les diagrammes, les réseaux, les cartes*, ancora oggi ritenuto uno dei testi fondamentali per la cartografia e per la grafica statistica, sosteneva che per riuscire nella costruzione di un sistema omogeneo e coerente e di un linguaggio grafico che permettesse la visualizzazione dei dati e la comprensione delle informazioni, era dapprima necessario processare i dati, in modo da ricondurli a variabili. Con questo presupposto, Bertin introdusse due teorie ancora oggi ritenute pionieristiche rispetto all'ambito di riferimento, la prima relativa la teoria matriciale della grafica e la seconda inerente la classificazione tassonomica delle variabili grafiche.

Bertin, che in effetti è tra i primi a sistematizzare le questioni relative alle variabili per la visualizzazione dei dati (Horn, *ibidem*), fu un innovatore nella definizione delle regole attuabili per la traduzione di concetti e informazioni quantitativi in elementi visivi. Egli giunse quindi alla definizione di singoli passaggi che, se riletti, risultano ancora validi:

- definire il problema;
- individuare e raccogliere i dati pertinenti;
- dotarsi di uno strumento di trattamento di questi dati.

L'ultimo passaggio, quello più vicino l'elaborazione grafica, identifica nella matrice visiva lo strumento ideale per la rappresentazione dei dati attraverso la permutazione di righe e colonne (Bianchin, 2005).

Sebbene il contributo di Bertin sembri essere lontano dal contesto costituito dal design dell'informazione come pratica progettuale riletta in chiave sociale, la sua introduzione delle dimensioni visive — le prime spaziali, mentre la terza legata alla forma, al tono e al colore dei singoli segni — nonché l'integrazione di variabili grafiche utili ad integrare differenti tipologie di dati visualizzati per livelli (Perondi, 2012), identifica questa esperienza proto-digitale come antipatrice delle attuali esperienze progettuali. Senza quell'esperienza non si sarebbe giunti oggi ai metodi e alle tecniche della visualizzazione che, attraverso l'utilizzo di software e linguaggi di programmazione, permette di raggiungere un grado di interazione e indagine dei contenuti, prima irraggiungibile.

Va infine sottolineato come Bertin, nonostante fosse cartografo di formazione, avvertiva maggiormente il problema della rappresentazione visiva dei dati, dedicandosi a questa attività teorica e progettuale piuttosto che alla progettazione di atlanti geografici. In questo modo, allineandosi con la cultura di quell'epoca in cui predominava la teoria dell'informazione e la teoria della comunicazione, e come egli stesso sostiene nella Prefazione della terza edizione di *Sémiologie graphique* del 1998, evidenziò come la questione fondamentale

della maggior parte delle ricerche grafiche riguardano “...come dire agli altri ciò che si sa, senza perdita di informazioni”.

5. Dati e divulgazione: perché visualizzare

Nel 1979 la fondazione dell'Information Design Journal, pose per la prima volta al centro del dibattito culturale la visualizzazione dei dati come tematica progettuale rilevante per l'identificazione di questioni relative ai campi di opportunità in cui il design, grazie alla convergenza tra arte e scienza, potesse divenire veicolo strategico per la diffusione della conoscenza.

Dal punto di vista teorico è bene riconoscere il valore, in quest'ambito, della percezione in quanto, come afferma Frutiger, gli individui vanterebbero la innata capacità di riconoscere intuitivamente un tipo di ordinamento che tende sempre a prevalere, sia nell'infinitamente grande che nell'infinitamente piccolo (1978). Grazie all'ordinamento delle informazioni, sarebbe dunque possibile garantire una corretta percezione nonché comprensione delle informazioni (Stoll, 2012), tematica questa centrale se si considera che il progetto della informazione — in particolare relativa gli ambiti più tecnici e scientifici — nasce, come affermato in precedenza, dal tentativo di facilitare la comprensione e l'accesso alla conoscenza, attraverso un linguaggio “non accademico, bensì divulgativo, in grado quindi di raggiungere anche le fasce meno alfabetizzate” (Piscitelli, 2014a, p. 160). Secondo Piscitelli (ibidem), il cui testo aveva come obiettivo la formulazione di una microstoria italiana della comunicazione medico-scientifica e dell'editoria di settore, la divulgazione della conoscenza deve essere sostenuta dalla realizzazione di uno strumento capace di esporre con chiarezza e precisione i contenuti “confermando le notizie autentiche, pervenendo quelle false, infine fissando i punti di partenza per facilitare la ricerca di ciò che resta da scoprire”⁸ (p. 161).

Volendo procedere in questa direzione, che vede la percezione come un elemento importante per la decodifica delle visualizzazioni che ordinano le informazioni, è possibile osservare come i singoli elementi chiamati in causa per la realizzazione di rappresentazioni visive, liberino la scrittura dalla sua classica natura, rendendola piuttosto una componente pluridimensionale, parte integrante del materiale iconografico, che si arricchisce di matrici, tabelle, indici, mappe, segnaletiche e diagrammi, che ne permettono l'organizzazione nello spazio (Perondi, ibidem).

Dunque, le possibilità di leggibilità dei contenuti, derivate dai processi di ordinamento e percezione visiva, si configurano grazie alla creazione di spazi di indagine, popolati da punti, linee, superfici, caratteri alfanumerici, immagini, icone e diagrammi, che permettono la traduzione, in forma visiva, di dati e informazioni complesse.

Una realtà così definita, costituita dalla diffusione dei dati e delle informazioni, sembrerebbe quindi definire la contemporaneità, che si allinea al neologismo *Era of datafication* formulato nel 2013 da Cukier e Mayer-Schönberger. Con *Era of datafication* si definisce infatti una realtà in cui il dominio del web e l'esplosivo aumento dei dati, ha generato la necessità di nuovi strumenti per la rappresentazione delle informazioni, il cui risultato, nel tempo, sono state le infografiche, le mappature statiche e dinamiche, le *timeline* o la visualizzazione di archivi o dati scientifici. Questi nuovi 'mondi del visibile' grazie alla capacità di traduzione dalla forma astratto mentale a quella verbale scritta, nonché alla trasposizione dei contenuti complessi in forma visiva, hanno reso la visualizzazione comprensibile tanto in termini di accesso all'informazione quanto di struttura del visualizzato (Stoll, 2014). Ciò è possibile ricorrendo all'incredibile potenza di elaborazione del sistema visivo, che attraverso la decodifica di rappresentazioni diagrammatiche — che raccolgono e descrivono in modo dettagliato enormi quantità di dati prodotti anche quotidianamente — porta alla comprensione di problemi complessi, emergenti e talvolta astratti. Riuscire nella progettazione di tali artefatti, implica per gli information designer la capacità di operare in maniera registica, facilitando la convergenza tra le competenze tecnico-scientifiche necessarie al progetto, assicurandosi che vengano rispettate le regole che permettono di veicolare il messaggio in maniera efficiente e adeguata al contesto, garantendo che l'utente possa autonomamente operare la decodifica dei contenuti che, secondo Stoll, passa attraverso la creazione di una metafora che non trasmette solo la conoscenza, ma fa in modo che il lettore se ne impadronisca (2012).

Questa capacità di rappresentazione avviene anche attraverso la comprensione dei limiti della rappresentazione visiva, delineati in precedenza grazie al contributo citato di Jacobsen, e descritti da Johanna Drucker. Quest'ultima in particolare si sofferma sulla collaterale sintesi riduzionistica, derivata dalla tradizione scientifica, che inficia sulla ricchezza e multidimensionalità dei dati, portando alla realizzazione di rappresentazioni delle informazioni rigorose che prediligono una fruizione tecnico-funzionale, quantitativa e statisticamente definita (2012), tralasciando quegli elementi narrativi che faciliterebbero una più ampia democratizzazione della conoscenza.

Ciononostante, il potenziale progettuale dei dati, definiti da Neelie Kroes durante la conferenza stampa di presentazione della Open data strategy europea alla fine del 2011, ne determina una condizione progettuale peculiare per l'era delle informazioni e di fondamentale importanza in termini di contributo alla pubblica utilità, come dimostrano i casi studio riportati in seguito, incentrati sull'utilizzo dei dati e della loro rappresentazione visiva per la democratizzazione della complessità.

Nell'agosto del 1976, Viviano Domenici, creatore e per decenni caporedattore delle pagine *Scienza* del Corriere della Sera, si scontrò con l'intangibilità ed invisibilità dei dati relativi le drammatiche tensioni tra il Fronte libanese e palestinese, che lo portarono alla realizzazione di un manifesto dedicato alla strage di Tel al-Zaatar, un'operazione necessaria per permettere ai lettori di capire cosa stava succedendo: si parlava di tremila morti che alla fine, come afferma Gianluigi Colin, art director del Corriere della Sera, trovarono posto in una sorta di "catalogazione dell'orrore", una visualizzazione concreta del peso di tante vite umane spezzate (2014).

Quel manifesto marrone, lungo più di tre metri, che ad un primo sguardo potrebbe sembrare un prodotto del processo Isotype, è solo uno dei progetti di *information design* italiani, legati non solo all'ambito sociale, ma alla creazione di consapevolezza e coscienza tra fasce di utenza eterogenee, vista la facilità di decodifica di questioni astratte e complessa, come dimostra l'esperienza collettiva realizzata anni dopo da Gianni Sinni e Cristiano Lucchi. Nel 2011 il Referendum in Italia sul nucleare accese i riflettori su un fatto emergente legato al territorio nazionale e alla memoria di catastrofi mondiali che, per decenni, hanno distrutto equilibri, ecosistemi e popolazioni. Il progetto di Gianni Sinni e Cristiano Lucchi, aveva come obiettivo quello di creare una sorta di collettivo di graphic designer che riuscissero, tramite le loro infografiche, a declinare il tema del nucleare raccontando, in maniera comprensibile, la verità, dalla sicurezza ai costi di una centrale, dalla localizzazione degli impianti agli incidenti, dalla gestione delle scorie alle alternative sostenibili. In tutto sono stati dodici i grafici italiani che hanno preso parte all'Atlante Nucleare, un progetto il cui materiale informativo era stato fornito dal *Comitato per il Sì*, e i cui risultati sono stati pubblicati gratuitamente online, in modo da rendere accessibile a chiunque la possibilità di comprendere, solo pochi mesi dopo l'incidente di Fukushima, che l'utopia del nucleare *sicuro* resta ancora tale (Sinni & Lucchi, 2012).

A tali esperienze progettuali, sono poi da aggiungere quelle più contemporanee in cui la sperimentazione sulla visualizzazione dei dati e sull'*information design* in genere, evidenzia come l'utilizzo congiunto degli strumenti visivi e delle tecnologie informatiche, portano alla costruzione di ambienti di indagine complessi ma che, proprio perché interattivi, possono essere più facilmente decodificati dagli utenti.

Emblematiche risultano in tal senso le ricerche ed i progetti portati avanti all'interno dei centri di ricerca, accademici e non, di cui ne è un esempio a livello nazionale il Density Design Lab del Politecnico di Milano, particolarmente concentrato sullo sviluppo di soluzioni diagrammatiche interattive per

la diffusione del sapere tecnico-scientifico, umanistico ed emergente, come dimostra Emaps, un progetto europeo finanziato nell'ambito del programma FP7 *Science in society*, il cui scopo è quello di esplorare i rischi e le potenzialità nell'uso del web e dei social media come fonti di informazione e per lo sviluppo di una comunicazione partecipativa tra scienziati e diversi tipi di pubblico. Il progetto, in particolare focalizzato su due principali controversie — l'invecchiamento della popolazione in Europa e l'adattamento ai cambiamenti climatici — ha portato alla realizzazione della piattaforma Climaps.eu, un atlante digitale che attraverso 33 diagrammi, con differenti metodi e strumenti della visualizzazione, racconta la realtà attuale e futura intorno alla tematica dei cambiamenti climatici.

6. Note conclusive

Lo scenario delineato e l'analisi condotta evidenziano come la democratizzazione della conoscenza, sia una questione centrale del dibattito incentrato sul design della conoscenza. Di fatto, con il diffondersi di strumenti digitali in grado di aumentare le potenzialità del progetto dell'informazione, si può immaginare come alcune delle questioni evidenziate dall'analisi storico-critica della letteratura scientifica di riferimento, abbiano trovato una naturale soluzione: di fatto la "rivoluzione digitale" definita da Lev Manovich (2002), innescata a partire dagli anni ottanta del Novecento da una rapida diffusione dei sistemi digitali, ha modificato radicalmente il modo di concepire e praticare il progetto della comunicazione (Ciliberto, 2016), portando ad una possibilità di gestione delle informazioni — semplificata nei processi di acquisizione, manipolazione, archiviazione e distribuzione dei dati — che consente un livello di multimedialità degli artefatti visivi, precedentemente impensabile, che integra simultaneamente testi, immagini, animazioni e spazio (Ciliberto, *ibidem*). Ciononostante, l'iniziale entusiasmo per l'ibridazione tra le tecniche progettuali e quelle informatiche, dimostrato dal rapido diffondersi di centri di ricerca e laboratori internazionali dediti appunto ad integrare la pratica del design con "l'arte della programmazione al computer, o alla computazione" (Maeda, 1999)⁹, lasciò ben presto il posto ad una rinnovata attenzione per la società e in particolare alla riscoperta del ruolo sociale dell'information designer, il cui compito non è quello di sostituirsi agli informatici, bensì perseguire nella ricerca del compromesso tra tecnica e narrazione, delineato nel paragrafo introduttivo.

Dunque, se è vero, sulla base di quanto affermato in precedenza, che la visualizzazione è da intendersi come un processo che porta alla realizzazione di artefatti visivi che vanno oltre il tecnicismo, utili a realizzare strumenti

strategici capaci di innescare una reazione proattiva nel lettore finale e quindi avere delle ricadute sostanziali nelle culture della società, allora è facile dedurre che gli information designer possano ricoprire il fondamentale ruolo di redattori. Queste figure possono riuscire a realizzare una *corretta* trasformazione in forma visiva dei dati, solo nel caso in cui, oltre le capacità pratiche, abbiano la conoscenza dei fatti e delle esperienze storiche. Infatti, come affermano Macdonald-Ross e Waller, il design dell'informazione, non solo scaturisce dalla ricerca e dallo studio dei dati, ma da una profonda analisi e conoscenza degli stessi, che porta alla comunicazione di un messaggio preciso, il cui risultato sul lettore dovrebbe essere riconducibile alla possibilità di comprensione, attuazione e consapevolezza del messaggio stesso (1974).

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- ANCESCHI, G. (2002). Neurath, Isotype e la terza competenza. *Progetto Grafico*, (2), 20-27.
- BERTIN, J. (1970). La graphique. *Communications*, 15, L'analyse des images, 169-185. https://www.persee.fr/doc/AsPDF/comm_0588-8018_1970_num_15_1_1221.pdf.
- BERTIN, J. (2001). Matrix theory of graphics. *Information Design Journal*, 10(1), 5-19.
- BIANCHIN, A. (2005). Attualità dell'approccio di Jacques Bertin nell'insegnamento della cartografia. *Bollettino dell'Associazione Italiana di Cartografia*, 39(123-124-125), 147-158. <https://www.openstarts.units.it/handle/10077/11318>.
- BUCHANAN, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5-21.
- BURKHARD, R.A. (2004, July). Learning from architects: the difference between knowledge visualization and information visualization. In E. Banissi et al. (Eds.), *Eighth International Conference on Information Visualisation Proceedings* (pp. 519-524). IEEE Computer Society.
- BURDICK, A., DRUCKER, J., LUNENFELD, P., PRESNER, T. & SCHNAPP, J. (2012). *Digital Humanities*. The MIT Press.
- CAIRO, A. (2013). *L'arte funzionale. Infografica e visualizzazione delle informazioni*. Pearson Italia.
- CAIRO, A. (2014). Dati visuali. Brevi note per una storia dei grafici quantitativi. In G. Colin & A. Troiano (a cura di), *Le mappe del sapere* (pp. 21-30). Rizzoli.
- CILIBERTO, G., (2016). Design by numbers: John Maeda e la computazione applicata al graphic design. *AIS Design Journal. Storie e Ricerche*, 4(8).
- CIUCCARELLI, P., RICCI, D., & VAL-SECCHI, F. (2008). Handling changes through diagrams: scale and grain in the visual representation of complex systems. In C. Cipolla, & P. Petruccio, *Changing the Change Proceedings*. Allemandi.
- CIUCCARELLI, P. (2014a). Dagli atlanti agli ambienti. Un percorso di contaminazione tra il design della comunicazione e la ricerca nelle scienze umane e sociali. *Progetto grafico*, (25), 56-67.
- CIUCCARELLI, P. (2014b). Visual Data. Progetti per una forma narrativa originale. In G. Colin & A. Troiano (a cura di), *Le mappe del sapere* (pp. 15-20). Rizzoli.
- CIUCCARELLI, P. (2014c). Il design dell'informazione tra dati aperti e attivismo visuale. *DIID*, 14(57).
- CUKIER, K. & MAYER-SCHÖNBERGER, V. (2013). *Big Data: A Revolution that will transform how we live, work and think*. Houghton Mifflin Harcourt.
- DANZINGER, M. (2008). *Information visualization for the people* [Master of Science in Comparative Media Studies Dissertation, Massachusetts Institute of Technology]. <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/43199>.
- DRUCKER, J. (2014) *Graphesis: Visual Forms of Knowledge production*. Harvard University Press.
- FATTA, F. & BASSETTA, M. (2017). Drawing, Analysis and Representation of space-time. A Timeline for the Description of the Classical City. *disegno*, (1), 131-142. <https://doi.org/10.26375/diseigno.1.2017.15>.
- FORMIA, E. & ZANNONI, M. (2018). Geo-media e Data Digital Humanities. Il ruolo della memoria collettiva nel progetto del territorio. *MD Journal*, (5), pp. 116-119.
- FRIENDLY, M. & DENIS, D.J. (2006). *Milestones in the history of thematic cartography, statistical graphics, and information visualization*. https://www.researchgate.net/publication/240118128_Milestones_in_the_history_of_thematic_cartography_statistica_graphics_and_data_visualization.
- FRIENDLY, M. (2008). A Brief History of Data Visualization. In C. Chen, W. Härdle, A. Unwin (Eds.), *Handbook of Data Visualization* (pp. 15-56), Springer.
- FRUTIGER, A. (1998). *Segni e Simboli*. Stampa Alternativa.
- HARTMANN, F. (2017). Visualizing Social Facts: Otto Neurath's Isotype Project. In W. Boyd Rayward (Ed.), *European Modernism and the Information Society. Informing the present, understanding the past* (pp. 279-294). Routledge.
- JACOBSON, R. E. (1999). *Information Design*. The MIT Press.
- KINDEL, E., & WALKER, S. (2010). Isotype revisited. Il progetto sugli aspetti meno conosciuti di Isotype. *Progetto Grafico*, (18), 48-57.
- KINROSS, R. (2009). Otto Neurath. The language of the global polis. *Lovely language. Information Design Journal*, 17(1), 68-72.
- LANGELLA, C., LA TILLA, V. & PERRICONE, V. (2019). *Design for Visualization of Science*. Digiicult Edition.
- LIBERTI, G. & PERONDI, L. (2014). Le immagini della scienza e la "verità sui dati". *Progetto Grafico*, (25), 14-23.
- LUCCHI, C. & SINNI, G. (2012). *Atlanti Civili. L'imbroglione energetico. Infografica per capire come invertire la rotta*. Nuovi Mondi.
- LUSSU, G. (2014). *Altri fiumi, altri laghi, altre campagne*. Stampa Alternativa.

- MACDONALD-ROSS, M. & WALLER, R. (1998). The transformer revisited. *Information Design Journal*, 9(2-3), 177-193.
- MANCHIA, V. (2015). Il data journalism e la rappresentazione visiva delle informazioni tra trasparenza e opacità. Gli Afghan War Logs di WikiLeaks riletti dal Guardian. In M. Serra & O. Gómez (Eds.), *Transparencia y secreto* (pp. 33-46). Visor Libros. https://www.academia.edu/13386411/Il_data_journalism_e_la_rappresentazione_visiva_delle_informazioni_tra_trasparenza_e_opacità_gli_Afghan_War_Logs_di_WikiLeaks_riletti_dal_Guardian.
- MANOVICH, L. (2001). *The Language of New Media*. The MIT Press.
- MANOVICH, L. (2011). *What is Visualization*. <http://manovich.net/index.php/projects/what-is-visualization>.
- MASUD, L., VALSECCHI, F., CIUCCARELLI, P., RICCI, D. & CAVIGLIA, G. (2010). From Data to Knowledge: Visualizations as transformation processes within the Data-Information-Knowledge continuum. In E. Banissi et al. (Eds.), *14th International Conference on Information Visualisation Proceedings* (pp. 445-449). IEEE Computer Society.
- MCLEOD, K.S. (2000). Our sense of Snow: the myth of John Snow in medical geography. *Social Science & Medicine*, (50), 923-935.
- MORELLI, A. (2012). *Information Design. La comprensione e l'invisibile*. <http://aiapzine.aiap.it/notizie/13767#top>.
- NEURATH, O. (1936). *International Picture Language*. Kegan Paul. https://monoskop.org/images/e/ec/Neurath_Otto_International_Picture_Language.pdf.
- PERONDI, L. (2012). *Sinsemie. Scritture nello Spazio*. Stampa Alternativa.
- QUAGGIOTTO, M. (2014). Data Interfaces. *Progetto Grafico*, (25), 80-89.
- PISCITELLI, D. (2014a). L'industria medica italiana e l'editoria di settore. Il caso Sigma Tau. In G. Bigatti & D. Dardi (a cura di), *Storie dell'impresa e storia del design: Prove di dialogo* (pp. 159-181). Archetipo Libri.
- PISCITELLI, D. (2014b). Maoloni e "Sfera": le ragioni della sperimentazione e il metodo. *Progetto Grafico*, (25), 117-127.
- RICCI, D. (2007). *Per mezzo del segno: i segnali del cambiamento del linguaggio visuale e diagrammatico*. https://www.academia.edu/5467161/i_segnali_del_cambiamento_del_linguaggio_visuale_e_diagrammatico.
- RICCI, D. (2008). *Nei tre segni. Diagrammi per la Complessità e le controversie*. https://issuu.com/densitydesign/docs/nei_tre_segni.
- ROSENBERG, D. & GRAFTON, A. (2012). *Cartografie del tempo*. Einaudi.
- SCAGNETTI, G., RICCI, D., BAULE, G. & CIUCCARELLI, P. (2007). Reshaping Communication Design Tools. Complex Systems Structural Features For Design Tools. In *IASDR07 Proceedings: International Associations of Societies of Design Research*. The Hong Kong Polytechnic University.
- SCHNAPP, J.T. (2014). *Knowledge Design: Incubating new knowledge forms / genres / spaces in the laboratory of the digital humanities*. Herrenhausen Lectures.
- STOLL, M. (2012, febbraio). L'importanza di essere assonometrici. *Domus*, (955). <https://www.domusweb.it/it/interviste/2012/02/20/l-importanza-di-essere-asonometrici.html>
- STOLL, M. (2014). Ridimensionamento adattivo. Il suo ruolo nella trasmissione visiva delle informazioni. *Progetto Grafico*, (25), 104-115.
- WURMAN, R.S. (1990). *Information Anxiety*. Doubleday.

NOTE

- ¹ Sebbene il contributo faccia più volte riferimento alla *pubblica utilità*, questo non intende fare riferimento né occuparsi della *stagione italiana della grafica di pubblica utilità*. Il termine viene inteso nella sua accezione allargata e più contemporanea di grafica per il bene comune della società.
- ² Quell'era dell'*Information design*, viene nominata dall'autore come "Golden age of data graphics" in quanto, gli artefatti realizzati in quel periodo, vantavano una bellezza senza pari e notevoli innovazioni tecniche e metodologiche che avrebbero caratterizzato gli anni a seguire.
- ³ È innegabile che Priestley non abbia realizzato le sue rappresentazioni con un particolare punto di vista eurocentrico, per questo motivo a *New Chart of History* perde oggettività nella suddivisione spaziale, dunque Africa, Asia, Cina e India occupano lo stesso spazio di Spagna, Gran Bretagna, Italia e Francia.
- ⁴ Il riferimento per la citazione di Priestley è tratto dal volume di Rosenberg e Grafton del 2012.
- ⁵ Museo della Società e dell'Economia di Vienna.
- ⁶ Il riferimento per la citazione di Neurath è tratto dall'articolo *Neurath, Isotype e la terza competenza* di Giovanni Anceschi (in *Progetto Grafico*, (2), 2002).
- ⁷ Si fa in particolare riferimento alla figura di *intermediario*, colui che, come il trasformatore neurathiano, si occupa di tradurre e rendere leggibili i dati, integrando gli enormi giacimenti di dati con le tecnologie dell'informazione nella realizzazione di mappature (Cukier & Mayer-Schönberger, 2013).
- ⁸ Il passaggio tra virgolette è tratto da D. Diderot, Voce *Enciclopedia*, in J.B. D'Alembert, D. Diderot, *La filosofia dell'Encyclopédie*, a cura di P. Casini, Laterza, Bari, 1966. Cit. pp. 153-154.
- ⁹ Ci si riferisce, ad esempio, al MediaLab del MIT di Boston presso cui prese forma il Design by Numbers diretto da John Maeda, oppure al Cultural Analytics Lab di Lev Manovich costituito presso il California Institute for Telecommunication and Information.

OLTRE LA NORMA HANDICAP ED EMARGINAZIONE SUL PICCOLO E GRANDE SCHERMO

Rassegna internazionale Pesaro 25-30 marzo
Cinema Loreto/Teatro Sperimentale "O.Giansanti"

Comune di Pesaro

Assessorato alla Sanità
e sicurezza sociale

Patrocina:

ACLI / AIAS / ANFFAS /
1000 bambini a via Mangusta /
Punto più / FISHA / MFD - Tribunale
dei diritti del Malato
Provincia di Pesaro e Urbino /
Regione Marche

Collaborano

RAI - Dipartimento Scuola
Educazione / UNICEF - Comitato
Italiano per il Fondo delle Nazioni
Unite / Ambasciata d'Australia

Partecipa:

Amnesty International

Presidente Onorario

della Rassegna
Cesare Zavattini

Presidente

Nelo Rini

Rassegna a cura di

Paola Severini
Consulenza tecnica
Agenzia PAN

Sponsor:

Amici del pagliaro "O. Vitarelli"

Belligoni Industria Mobili

Automosport

"Santa Monica"

Berloni Mobili

Fedal Cucine

Libertas Atletica

Cucine-Compositibili Nicofini

Metauro Mobili

Moto Club "T. Benelli"

Moto Grandprix Parisienne

Baione Mobilificio

Scavolini Cucine

Victoria Libertas Basket

Impresa costruzioni Palazzetti

Vis Pesaro Calcio

Geniale Pellicceria



Riletture

“Lo scandalo della società”.

Riletture su progetto, bisogni e ambiente

RAIMONDA RICCINI

Università Iuav di Venezia

Orcid ID 0000-0002-2490-9732

A quasi quarant'anni dalla prima edizione americana (1972) è stato di recente ripubblicato il saggio *Design, Nature, and Revolution: Toward a Critical Ecology* di Tomás Maldonado (The University of Minnesota Press, Minneapolis 2019). Uscito dapprima in italiano con il titolo *La speranza progettuale. Ambiente e società* (Einaudi, Torino 1970) e tradotto in numerose lingue, fra le quali francese, tedesco, spagnolo, è considerato ancora oggi un testo di riferimento per il design in relazione alle problematiche ecologiche, ambientali e sociali. In un “mondo che ha disperatamente bisogno di essere riprogettato”, l'uscita di questo scritto indica la straordinaria attualità dei temi trattati, oltre che la capacità dell'autore di individuare in anticipo problematiche cruciali per la sopravvivenza del nostro pianeta, di cui soltanto di recente la comunità internazionale (e non al completo) sembra aver preso consapevolezza. Esso indica anche l'opportunità di riconsiderare il pensiero di Maldonado sul design nella sua dimensione sociale e, aggiungerei, profondamente politica. Politica nel senso etimologico della parola, là dove riguarda la comunità e il bene comune, ma anche nel senso più militante del termine, là dove guarda l'impegno attivo nel dibattito pubblico, nel governo e nell'amministrazione. Una traccia molto chiara di questo approccio al problema dell'ecologia è l'intervento al convegno dell'Istituto Gramsci, *Uomo, natura, società. Ecologia e rapporti sociali* (Editori Riuniti, Roma 1974), tenutosi alle Frattocchie (Roma) nel novembre del 1971, nel quale Maldonado si dichiara scettico nei confronti di un approccio unilaterale al problema dell'ecologia, concentrato soltanto sui fenomeni biotici. Egli rivendica la necessità di misure di controllo per frenare la tendenza della società capitalistica verso la proliferazione artificiale delle merci e dei prodotti, sollecitando una riflessione teorica (del pensiero marxista) sul rapporto fra il sistema degli oggetti e il sistema dei bisogni. In questo senso lo “scandalo della natura”, secondo Maldonado, si deve tramutare in una coscienza critica nei confronti dello “scandalo della società”. Si trattava di una presa di distanza da un ecologismo “di maniera” che finiva per non prendere posizione in positivo sulle azioni da intraprendere per contrastare

gli imminenti rischi ambientali, riaffermando invece la fiducia nella funzione rivoluzionaria della razionalità applicata e della progettazione.

I primi anni Settanta del Novecento avevano visto balzare al centro dell'interesse pubblico la questione ambientale, con i suoi problemi di degrado, consumo delle risorse, inquinamento, malattie sociali e del lavoro, moltiplicazione dei rifiuti. E, parallelamente, si provava a immaginare le strategie per far fronte, almeno in parte, alle questioni sollevate dai movimenti ecologisti, pacifisti e della protesta giovanile, che già negli anni sessanta avevano messo sotto accusa il modello sociale del capitalismo, con speciale riguardo agli aspetti più virulenti del consumismo. Questo approccio critico si riverberava sull'altra grande questione aperta nello scenario internazionale: le azioni per colmare il divario fra il Primo e il Terzo mondo — secondo il lessico di allora — e per stimolare le economie dei paesi “in via di sviluppo” o “periferici” attraverso specifiche, autonome modalità legate a modelli progettuali e tecnologici locali.

Ricordate qui in forma ovviamente sintetica e parzialissima, queste problematiche hanno costituito lo sfondo storico di una lenta e progressiva presa di coscienza da parte del design della necessità di uscire dalla dimensione del mercato per dedicarsi a favorire “migliori condizioni di vita per l'intera comunità”, come scritto nel nostro editoriale. Benché con ritardo dal punto di vista dell'elaborazione teorica — e certamente anche grazie all'impatto delle proposte, per certi versi antitetico, di intellettuali come Maldonado, Victor Papanek (*Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, New York, Pantheon Books, 1971) e Gui Bonsiepe (*Diseño industrial, tecnología y subdesarrollo*, Ediciones Summa, Buenos Aires 1975) —, anche il design comincia a interrogarsi positivamente sul proprio ruolo sociale, oltre la dimensione del mercato.

La scelta delle riletture che proponiamo in questo numero doppio di “AIS/Design. Storia e Ricerche” scaturisce da questo panorama brevemente tratteggiato, che colloca attorno ai primi anni Settanta la nascita di un'aurorale presa coscienza sui metodi, gli obiettivi e gli ambiti che il design doveva considerare per poter dare un contributo alla soluzione di quei problemi. (Su questo si veda la ricognizione di Pauline Madge, *Design, Ecology, Technology: A Historiographical Review*, “Journal of Design History”, Vol. 6, No. 3, 1993, pp. 149-166).

Pur con la consapevolezza della parzialità delle nostre scelte, abbiamo voluto documentare alcune occasioni di dibattito che allora, anche se non numerosissime come sarebbe stato lecito aspettarsi, contribuirono a definire i

contorni del problema. Due documenti che proponiamo alla rilettura costituiscono a nostro parere due punti rilevanti della presa di coscienza del design, che nel giro di pochi anni si trova a proporre un protocollo etico e politico per promuovere un design socialmente orientato.

Il primo testo che pubblichiamo è tratto dal convegno *Design for Need!*, tenutosi a Londra nell'aprile del 1976 al Royal College of Art e organizzato dalle scuole e associazioni del design anglosassone con il supporto dell'ICSID e di ICOGRADA. Era questa la prima vera occasione di confronto su “development of design applied to projects of social value, in the areas of resources, environment, aid, and development”, un confronto che finì per mettere in luce le contraddizioni e le discrepanze fra i diversi modelli e stadi dello sviluppo sul pianeta e, analogamente, sui due modelli progettuali che allora si contrapponevano: un “funzionalismo” ben temperato, in continuità con il progetto moderno, oppure l'adozione di tecnologie appropriate e alternative, aderenti alle tradizioni dei paesi non industrializzati. Questi temi saranno poi ripresi e sviluppati con un'ampiezza degna della rilevanza dei problemi nella successiva conferenza *Design Policy* del 1982, tenutasi sempre a Londra dal 20 al 23 luglio. Già in questo secondo appuntamento è chiaro lo slittamento dai temi e gli approcci degli anni Settanta verso quella che sarebbe diventata l'idea di “sviluppo sostenibile”.

Il secondo testo che riproponiamo all'attenzione dei lettori è la “Dichiarazione di Ahmedabad”, un documento programmatico attraverso il quale il design si impegnava a collaborare alla modernizzazione delle nazioni non ancora sufficientemente sviluppate attraverso strategie progettuali appropriate. Risultato di un lavoro di molte giornate, dal 14 al 24 gennaio 1979, che aveva visto confrontarsi ben 130 delegati per la prima volta in un paese “non sviluppato” come l'India, il documento è un momento cruciale per il riconoscimento del potenziale sociale del design. Oltre alla dichiarazione d'intenti, esso comprende infatti anche un “Plan of Action” in dieci punti, nei quali si suggeriscono iniziative istituzionali, economiche, industriali, culturali e di cooperazione reciproca, oltre che di chiamata a raccolta delle istituzioni internazionali. (Si vedano S. Balaram, *Design in India: The Importance of the Ahmedabad Declaration*, “Design Issues”, Vol. 25, No. 4, Autumn, 2009, pp. 54-79 e A. J. Clarke, *Design for development, ICSID and UNIDO: the Anthropological Turn in 1970s Design*, “Journal of Design History”, Vol. 9, No. 1, 2016, pp. 43-57).

Per ultimo ripubblichiamo un'intervista rilasciata da Tomás Maldonado alla rivista “Alfabetá” (“Alfabetá”, n. 83, aprile 1986, Edizioni Cooperativa In-

trapresa, Milano). Benché questa non riguardi (soltanto) il tema oggetto di questo numero di "AIS/Design. Storia e Ricerche", ci è sembrato opportuno riproporla, per due ragioni. Innanzitutto per un doveroso riconoscimento a uno dei pionieri delle tematiche del design sociale e ambientale. In secondo luogo perché dall'intervista emergono chiare, e in forma sintetica, alcune idee maldonadiane che costituiscono il retroterra teorico nel quale quelle tematiche hanno preso forma e che Maldonado ha sviluppato lungo tutto il suo percorso intellettuale: il concetto di modernità e di progetto moderno (si veda la parte su Habermas e le riserve sull'idea di post-industriale); il concetto di responsabilità sociale del progetto (si veda la critica all'architettura "disegnata"); il ruolo attivo delle dinamiche sociali nella cultura (si veda la discussione sulla cultura di massa). Anche grazie a questi presupposti, le idee di Maldonado sul design continuano, a nostro parere, a essere vive e produttive per il mondo contemporaneo.

Design for Need, 1976

Introduction

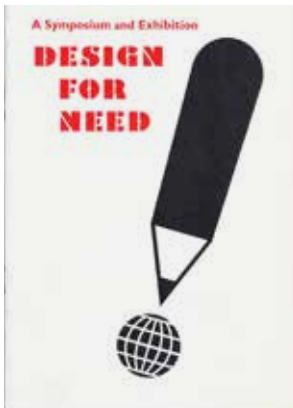
CHRISTOPHER CORNFORD
Symposium Organiser

Dall'11 al 14 aprile 1976 presso il Royal College of Art e l'Imperial College of Science and Technology di Londra si svolge il convegno "Design for Need. The Social Contribution of Design" organizzato dall'ICSID (International Council of Societies of Industrial Design) di concerto con altre organizzazioni inglesi e internazionali. L'anno successivo viene pubblicata dalla Pergamon Press una selezione di 24 contributi, dei 52 presentati durante il convegno, curata da Julian Bicknell e Liz McQuiston. Qui a seguire si riporta l'introduzione a cura di Christopher Cornford, organizzatore del convegno.

The event of April 1976 at the Royal College of Art should be seen as part of a continuum. None too soon, but possibly just in time, members of the learned and skilled professions are waking up to an understanding of the disaster-course the world is set on by those who at present control it, insofar as anyone can be said to do so.

Scientists and technologists, increasingly since the Pugwash Conference of 1955 and the foundation in Britain in 1969 of the Society for Social Responsibility in Science, have been asking themselves: is it a good use of our knowledge and skills to devise nuclear bombs, defoliants, bacteriological weapons, counter-ecological pesticides, techniques for psychological coercion or genetic control and other such inhumanities?

The design and environmental planning professions, perhaps because their operations, when noxious, are less obviously so than those commissioned from science and technology by military-industrial complexes, have arrived somewhat more recently at the equivalent examination of conscience. Should they deploy their talents on the design, styling or promotion of products that are a superfluous pampering of the already over-provided; that waste non-renewable resources; that destroy amenities; that pollute cities and country-



Cover of the symposium brochure, symbol made by Roy Williams, 1976.

side; that exacerbate acquisitiveness and status-seeking; that alienate man from nature and man from man; that poison, enfeeble or distort our bodies and debase our minds — whilst simultaneously and by default allowing those devices (and advices) to go undesigned, unmade and undistributed that might help ‘the wretched of the earth’ (who far outnumber the even moderately provided) to grapple some way out of their misery?

More and more designers are answering no. As the invitation brochure to Design for Need put it:

There is a worldwide concern that, despite the material benefits arising from advanced technology and industry, there is a deterioration in the quality of life and failure in the provision of many essential needs. This is accompanied by an increasing awareness of a waste of resources and a despoliation of the environment.

And we went on to speak of:

...a return to the earlier ideals of the profession of industrial design which aimed to meet the needs of the modern world by designing in human terms where social purpose combined with aesthetic expression and symbolic value.

All too obviously, given the way the world is heading, what will be needful if these counsels are to prevail, is a vast, long-drawn-out campaign on many simultaneous fronts, of which the Design for Need symposium and exhibition was an engagement on the way. It gathered together men of goodwill amongst designers from all over the world: the warmth of their presence, the fertility of their ideas, the urgency of their vision and enthusiasm.

Obviously, too, the problem is not restricted to ‘design’ in the ordinary usage of that word. It is not only new kinds of things that need to be invented: for if our systems and institutions as found, fail to make the new things or actually prevent them being made and/or distributed to those who need them, why then it is the systems and institutions that call for redesign as much as their characteristic products. In other words, the campaign must be fought in the educational and political spheres concurrently with the technical, as indeed was stressed by many speakers at the symposium.

For one participant at least, the single most heartening feature of those three memorable days was the presence (to say nothing of the quality of his contribution) of an activist from a Trade Union whose members are among the most

skilled workers in the country: for it seems probable that only when those engaged in actual production join hands with concerned designers in criticising our present practices and proposing better ones, will there be an effectually massive force for change. I hope and believe that this was the first bud in a new Spring.

What the editors present here can only be a sample of all that was said and put on view at the event itself, but it is as representative of the spirit of the occasion as, within the prevailing constraints, they have been able to make it. Their hope, and the hope of everyone concerned, is that this set of excerpts will stimulate and encourage like endeavours elsewhere and contribute to the momentum of an already considerable reorientation of design activity.

INFO

J. Bicknell & L. McQuiston (Eds.), *Design for Need. The Social Contribution of Design*, Pergamon Press, 1977.

[<https://www.sciencedirect.com/book/9780080215006/design-for-need#:~:text=Design%20for%20Need%3A%20The%20Social,Art%2C%20London%20in%20April%201976.&text=This%20publication%20is%20intended%20for,-and%20development%20of%20design%20applications>]

Ahmedabad Declaration on Industrial Design for Development, 1979

A. Ahmedabad Declaration

1. The Meeting for the Promotion of Industrial Design in Developing Countries convened by the United Nations Industrial Development Organization (UNIDO) in close cooperation with the International Council of Societies of Industrial Design (ICSID) and the Indian National Institute of Design in January 1979, in line with the Lima Declaration and Plan of Action and in pursuance of the Memorandum of Understanding signed between UNIDO and ICSID on April 26, 1977 to accelerate jointly industrial design activities in developing countries in order to satisfy the urgent needs in this field, and to carry out as extensively as possible the promotional activities necessary to alert developing countries to the advantage of including industrial design in their planning processes,

Adopts

The Ahmedabad Declaration on Industrial Design for Development.

2. **Having reviewed** the situation with respect to industrial design in a number of developing countries,

3. **Bearing in mind** that design improves function, enhances communication, simplifies manufacture, use and maintenance,

4. **Recognising** that the problem faced in most developing countries is that although design is a real need, it is not yet a sufficiently felt need,

5. **Noting** that design methodology is inadequately known and insufficiently used as an economic resource,



6. Aware that few countries have the organisational, financial and personnel resources which can enable industrial design to assume its proper role,

7. Convinced that design can help raise the quality of life within economic planning and that the designer can become an agent of progress,

8. Recognising that through design, relevant cultural traditions can be preserved and utilised to current advantage,

9. Recognising that cooperation between UNIDO and ICSID should not only further the transfer of technology, knowhow and information in the field of industrial design, but should help to stimulate self-reliance,

10. Noting that UNIDO and ICSID have agreed to carry out as extensively as possible the promotional activities necessary to alert developing countries to the advantages of including industrial design in their planning processes,

11. Bearing in mind that as a first step towards achieving these objectives, this Meeting was convened to help initiate meaningful cooperation and exchange between institutions and designers concerned with problems of the developing world,

12. Having decided to adopt a common position and a line of action, the Meeting

Solemnly declares

13. Its firm conviction that design can be a powerful force for the improvement of the quality of life in the developing world;

14. Its firm belief that designers must have a clear understanding of the values of their own societies and of what constitutes a standard of life for their own people;

15. That design in the developing world must be committed to a search for local answers to local needs, utilising indigenous skills, materials and traditions while absorbing the extraordinary power that science and technology can make available to it;

16. That designers in every part of the world must work to evolve a new value

system which dissolves the disastrous divisions between the worlds of waste and want, preserves the identity of peoples and attends the priority areas of need for the vast majority of mankind;

17. That in view of the foregoing, the Meeting adopts the various measures set forth in the following Plan of Action.

B. Plan of Action

Measures

- 1.** Developing countries are encouraged to consider the establishment of design institutions, design centres and/or other design-practising and promotional institutions to spread design methodology, awareness and consciousness.
- 2.** These institutions should develop close and sustained links with industrial activity in government and in the private sector, at every level including heavy industries, medium-scale industries, small-scale, rural and craft industries, as well as with educational and research institutions, and with people who are the ultimate users of design.
- 3.** In developing countries, the establishment of professional design associations which can function parallel to the design promotional institutions should be seriously considered, and such efforts assisted.
- 4.** Design institutions are worthy of financial and other support by their governments, which must be their prime source of succour at this early stage of development.
- 5.** These institutions must work to establish a priority for industrial design through the creation of a national design consciousness. They must hasten the awareness that in all areas of public expenditure, the integration of design in the planning process can ensure optimum quality and utilisation of resources. They must communicate that industrial design is concerned with the improvement of our environment through the appropriate use of raw materials, increased productivity, with the protection of health, human safety, natural and cultural resources, with the enhancement of working environments, and with expanding work opportunities and earnings at all levels, including exports.

Therefore design considerations should be incorporated in plans for national development.

6. To achieve these purposes, such institutions in developing countries may consider the importance of articulating a statement on the importance of design which can serve as a national consensus on the need for creating design awareness and for utilising design as a discipline for better planning.

7. Such institutions must stress the importance of establishing and improving facilities for design education and training, upgrading design experience, as well as assisting designers to act as trainers and as catalysts for design awareness wherever they work, so that design skills can be disseminated at several levels simultaneously, and thus influence industrial activity on a broad scale in the developing world.

8. The establishment of national design awards, exhibitions, documentation and publication programmes should be encouraged as aids to a wider understanding of industrial design and of design traditions and resources.

9. Systems of active cooperation should be established and promoted between design institutions in the developed and less developed countries, and between these institutions in the less developed world.

10. These cooperative arrangements could be bilateral as well as multilateral. International organisations including ICSID, UNIDO, UNESCO, UNCTAD, WHO, UNEP, IBRD, the Asian Development Bank and the African Development Bank, IADB and others should be encouraged to provide active support to such cooperative arrangements.

Intervista a Maldonado, 1986

GIOVANNI ANCESCHI
ALDO COLONETTI
GIANNI SASSI

L'intervista a Tomás Maldonado qui riportata fu pubblicata nel supplemento al n. 83 di "Alfabeto" (aprile 1986) intitolato "Gli scenari della grafica", a cura di Giovanni Anceschi, Aldo Colonetti, Gianni Sassi (pp. V-VII). In essa Maldonado mette in evidenza alcuni dei concetti chiave del suo pensiero: il concetto di modernità e di progetto; il significato della responsabilità sociale del progetto; il ruolo attivo delle dinamiche sociali nella cultura. Si tratta di idee e posizioni che vanno considerate ancora oggi adeguate ai tempi oltre che un utile riferimento ai temi trattati nel presente numero di "AIS/Design. Storia e Ricerche".

Alfabeto. In un nostro numero recente lei ha pubblicato una recensione dell'ultimo libro di Habermas sulla modernità¹. Da dove proviene la sua crescente attenzione a problemi di natura tipicamente filosofica?

Maldonado. Come è noto io non sono un filosofo di professione, sono invece quello che si dice un "lettore attento" di filosofia. È in quanto tale, e solo in quanto tale, che azzardo opinioni in questo campo. Il filosofo statunitense Rorty, ricordando Oakeshott, diceva che la filosofia non è altro che "a voice in the conversation of mankind" e a questa conversazione, credo, possono partecipare non solo i "lettori attenti" di filosofia, ma tutti, non importa se scienziati, ingegneri, politici, romanzieri, amministratori, poeti, architetti o giornalisti. Il mio interesse per Habermas riguarda soprattutto il tema delle fortune e sfortune del mondo moderno e del progetto che era alla sua origine. Certo, Habermas, come ho accennato nella recensione a cui lei si riferiva, non ha dato sull'argomento risposte molto convincenti, ma almeno ha tentato di farlo, il che è, già di per sé, un fatto eccezionale in un periodo come il presente nel quale sembra regnare la visione heideggeriana secondo cui le domande sono più importanti delle risposte. Dopo tutto, si tratta di riflettere sul mondo che abbiamo davanti e sul suo futuro. Ma il pericolo è che (a causa del carattere spregiudicato e anche frivolo che hanno assunto oggi alcune mode filosofiche)

la “conversazione dell’umanità” diventi semplicemente chiacchiera, cioè una pirotecnica gergale di nessun interesse per le altre “voci” che partecipano, con lo stesso diritto della filosofia, alla conversazione dell’umanità.

Alfabetà. Qualcuno potrebbe vedere nella sua posizione una difesa a oltranza dell’idea di modernità e di progetto moderno.

Maldonado. No. La mia non è una difesa in blocco e neppure una difesa *tout court*. È semplicemente un prendere atto che il mondo moderno, pur avendo aspetti pesantemente negativi che nessuno intende misconoscere, è anche, tutto sommato, il *nostro* mondo, un mondo le cui direttrici fondamentali non sono — Marx docet — irreversibili, ma neppure, lo abbiamo ormai imparato, facilmente reversibili. Peraltro, se un cambiamento di senso di tutte o di alcune direttrici è desiderabile, il problema non è solo quello di definire l’obiettivo, bensì quello di individuare gli strumenti concettuali che possono aiutarci a definire (o ridefinire) tale obiettivo. Personalmente non credo che gli strumenti più idonei siano quelli già arrugginiti dell’irrazionalismo; di vecchio o nuovo stampo. I problemi relativi all’ambiente, alla strategia energetica, ai diritti umani, alla fame e indigenza nel Terzo e Quarto mondo, alla minaccia della guerra nucleare, all’invasione manipolatrice dei mass-media, non si lasciano né trattare né risolvere con l’apparato concettuale dei neo-conservatori. La grande impresa intellettuale che ci attende consiste nell’individuare nuovi strumenti che permettano di superare le patologie della modernità senza abbandonare il campo della modernità stessa.

Alfabetà, Non le sembra in questo modo di riproporre l’ipotesi centrale del suo saggio di quindici anni fa, La speranza progettuale, dove lei sosteneva la necessità di rimanere, nonostante tutto, fedeli all’idea di progetto?

Maldonado. Alcuni aspetti di quel saggio sono datati e non del tutto condivisibili, per me, oggi. Tuttavia, il richiamo a una vigile presenza progettuale, e non solo critico-contemplativa, nei confronti dei problemi del nostro tempo rimane una mia convinzione. Non ignoro che in questi ultimi anni l’idea di progetto è stata sottoposta ad attacchi di ogni genere. Si è fatta intorno al tema molta letteratura e, in gran parte, letteratura di dubbia qualità. Alcuni si sono richiamati al sottile Cioran per vedere nel progetto “una forma camuffata di schiavitù”, Gran parte di queste critiche partivano da una distorsione terminologica: si identificava il progetto con un disegno globale di controllo della società. Progetto inteso, dunque, come utopia. Solo Remo Bodei, in un momento di dibattito, riusciva a dare dell’idea di progetto una

nozione più articolata e più aderente alla realtà. Peraltro, critiche a certi modi di teorizzare la progettualità erano e sono fondate. Ad esempio, l'idea di richiamarsi in modo meramente esortativo alla progettualità nasconde sovente il rifiuto dei progetti veri e propri, i progetti che riguardano interventi concreti su situazioni concrete. È stato giusto pertanto denunciare la cosiddetta "progettualità deserta". Ma, sotto sotto, il dibattito intorno all'idea di progetto investiva la famigerata tematica della crisi della ragione. Dietro la prospettiva di una realtà dominata da una sorta di atarassia progettuale, si nascondeva una ipotesi rinunciataria nei confronti della ragione, ossia una ipotesi di atarassia razionale. E il risultato di questi atteggiamenti è ormai noto: la latitanza generalizzata degli intellettuali di fronte ai problemi di una società altamente complessa come la nostra. Nei discorsi paradossalmente programmatici sulla non progettualità si dimenticava il fatto che, volenti o nolenti, viviamo in una società in cui l'azione progettuale è onnipresente. La ritroviamo infatti dovunque, sia nell'ambito della produzione materiale sia in quello della comunicazione e dell'informazione. La nostra è una società caratterizzata da tutti quei fenomeni negativi che conosciamo, e che vanno sempre denunciati, ma le va riconosciuta anche una capacità progettuale senza precedenti nella storia. Optare per la latitanza progettuale, come molti propongono, non significa in nessun modo che il flusso della progettualità, che risponde a motivazioni profonde dello sviluppo della società industriale, possa essere interrotto. Significa soltanto che altri, non noi, continueranno ad alimentare e guidare — di sicuro con altri scopi — tale flusso.

Alfabeto. Il ruolo che lei attribuisce alla progettualità nell'ambito della società industriale è valido anche per la società post-industriale?

Maldonado. Devo dire che sono molto diffidente nei confronti della nozione di post-industriale e, in generale, di tutti i "post". Comunque, se per post-industriale si intende terziarizzazione e deindustrializzazione generalizzate, si deve dire che — contrariamente a ciò che accade a livello giornalistico dove queste nozioni godono di uno status ormai indiscusso — tra gli studiosi e gli esperti che si occupano dell'argomento le valutazioni sono tutt'altro che unanimi. Sicuramente non è questa la sede per approfondire un tema di tale portata, sul quale sono già stati fatti studi che hanno contribuito a chiarire, e persino a demistificare, l'argomento. In Italia, ad esempio, quelli di Momigliano e Siniscalco. Una cosa va però ricordata: non è affatto detto che lo spazio della progettualità venga ristretto nella società postindustriale, contraddistinta dal ruolo travolgente della microelettronica. Anzi, è vero il contrario.

Lo stesso processo di informatizzazione e telematizzazione, che è il fattore dinamogeno dei fenomeni di mutamento in atto, è il risultato di una miriade di progetti e programmi di ricerca, tanto a livello tecnico-scientifico come di organizzazione complessiva del sapere e dell'agire sociale. La soluzione dei problemi che questa nuova fase della società industriale solleva esigerà sempre più, non meno, progettualità. Perché non va dimenticato che, in questa fase, scienza e tecnologia, come ha sostenuto Habermas, sono diventate una forza produttiva guida. Una forza produttiva che ha in comune con tutte le altre già conosciute l'essere sottoposta a un progetto globale che definisce i suoi mezzi e i suoi fini. Ma, a differenza di tutte le altre, scienza e tecnologia sono forza produttiva con un ruolo guida nella misura in cui sono in grado, appunto, di generare progetti e programmi di ricerca finalizzati a progetti. E così che si spiega la forte progettualità dell'attuale momento storico.

Alfabetà. Mi sembra di capire che la sua idea di progetto si riferisca soprattutto a un mondo di oggetti altamente tecnificati, Qual è suo giudizio sull'attuale progettualità, orientata verso tendenze più soft? Lei si dichiara diffidente nei confronti di tutti i posi, ma, per intenderci, qual è la sua posizione riguardo al post-moderno nel campo dell'architettura e del disegno industriale?

Maldonado. Nell'area della progettualità che lei ha chiamato "soft" mi dichiaro un genuino pluralista. L'esperienza insegna che, quando ci si avvicina al mondo in cui i valori estetici hanno un ruolo determinante (e quello che lei ha chiamato soft appartiene a questo campo), si deve procedere con grande cautela. A mio avviso, deve essere definitivamente superata l'impostazione, cara alle avanguardie storiche, che, seguendo le tracce della tradizione romantica tedesca, cercavano di imporre l'egemonia dei propri paradigmi culturali, discriminando tutti quelli che non erano i propri.

Alfabetà. Nella cosiddetta area soft sono state avanzate anche proposte che si possono definire assurde. Lei crede che, in nome del pluralismo, queste proposte debbano essere sempre e comunque accettate?

Maldonado. Sì, anche quelle che noi, dal nostro punto di vista, valutiamo assurde. In quest'area, e solo in quest'area, dobbiamo assicurare la massima libertà di proposte, senza escludere quelle, per così dire, improponibili. A ben guardare, se qualcuno vuole oggi progettare una sedia neo-babilonica, neo-rococò, neo-art déco, neo-neoclassica, neo-neogotica, neo-liberty, neo-kitsch, neo-futurista — e Gadda aggiungerebbe di sicuro molti altri "neo" — e trova qualche industriale disposto a produrla e qualche cliente disposto ad

acquistarla, non vedo oggettivamente la ragione per la quale si debba emettere un giudizio contrario o favorevole. Dopotutto, nel caso specifico, la finalità è tanto ridotta quanto lo è il suo raggio di influenza. Devo tuttavia essere sincero: quando le proposte sono, invece, più ambiziose o di più ampio raggio d'influenza, un atteggiamento di neutrale distacco non è, per me, più sostenibile. Vi è, di fatto, una soglia critica del relativismo — lo ha dimostrato Hillary Putman — oltre il quale si è costretti a “prendere partito”.

Alfabeto. Nel dibattito architettonico attuale, il cosiddetto post-moderno viene spesso identificato con l'“architettura disegnata”, con una architettura intesa prevalentemente come attività figurativa. Anche su questo la sua posizione rimane, come dice lei, pluralista?

Maldonado. L'architettura disegnata che oggi circola nelle gallerie d'arte o sui settimanali e sulle riviste di architettura più o meno specializzate è una questione più delicata. Naturalmente ci sono opere di architettura disegnata che, a mio parere, hanno un valore artistico a sé stante, anche se di solito alla loro qualità poco o nulla contribuisce lo specifico referente architettonico. E questo non deve stupire. In fin dei conti, la distanza tra il tecnigrafo e il cavalletto è stata sempre breve. Non di rado, infatti, gli architetti, durante le loro elaborazioni progettuali, hanno invaso il campo della pittura. In taluni casi, come in Piranesi, Ledoux, Schinkel, Wright, Leonidov, Bruno Taut e Le Corbusier, le esercitazioni sono diventate persino totalmente autonome. Tuttavia, va anche detto, ci sono opere di architettura disegnata prive di ogni interesse, ma dalle quali ci si aspetta invece un riconoscimento “artistico” soltanto in virtù del referente architettonico scelto. Opere scadenti, caricature astiose di una architettura di rivisitazioni e citazioni più o meno apocriefe. Ma, a parte queste distinzioni tra una architettura disegnata di qualità, e pertanto culturalmente legittima, e un'altra che è solo la sua versione mistificata, un suo sottoprodotto “market-oriented”, rimane il problema che pone oggi, non ieri o l'altro ieri, l'architettura disegnata. Talvolta, forse sbaglio, mi sembra che l'architettura disegnata favoleggi attualmente una architettura che si afferma negandosi a sé stessa, che acquista realtà proclamandosi finzione, e soltanto finzione. Una “architettura come menzogna”, si potrebbe dire parafrasando Manganelli. E l'idea, va ammesso, ha qualcosa di accattivante, soprattutto se viene sorretta da una forma di ironia nei confronti di un possibile costruire che si sa impossibile, oppure di un impossibile costruire che si vuole possibile. Ma l'idea invece è perversa se l'intenzione è, per così dire, “seria”, se si vuole, ad esempio, far credere che questi squisiti simulacri figurativi intorno al referente architettura possano avere qualche significato programmatico per l'architettura vera e propria.

Alfabeto. Vorrei chiederle, lei colloca Aldo Rossi tra i primi o i secondi esponenti dell'architettura disegnata?

Maldonado. Sicuramente tra i primi. A mio parere, gli elaborati grafici di Aldo Rossi hanno una qualità estetica molto suggestiva. Talvolta forse ricordano (troppo) le cabine da spiaggia di Carrà o alcune “vedute” di Sironi e di De Chirico. Questo però è un giudizio personale e, come tale, relativo. Non sono un critico d'arte. Altra cosa è un certo manierismo figurativo che oggi dilaga per il mondo e che si richiama al suo nome. Alludo, ad esempio, a quel maniacale e tedioso ricorso allo stilema del lucernario a due falde, a cuspide, che funge oggi da lasciapassare per essere considerati, a pieno titolo, membri della “post-modern brotherhood”. Credo tuttavia che sarebbe ingeneroso attribuirne la responsabilità a Rossi stesso, la cui rilevanza come protagonista dell'attuale dibattito sull'architettura è fuori discussione.

Alfabeto. Lei ci sorprende, ci saremmo aspettati una posizione più critica nei confronti di Rossi, che è una delle figure più rappresentative dell'orientamento culturale di cui lei, di sicuro, non condivide i presupposti.

Maldonado. Mi dispiace deluderla, ma io credo fermamente che la prima condizione per rendere possibile un dibattito culturale è accettare la qualità di coloro che non la pensano come noi. Il manicheismo porta al monologo selvaggio, all'arroganza dei predicatori.

Alfabeto. Parafrasando Manganelli, lei ha parlato di “architettura come menzogna”. Manganelli, però, finisce per ammettere che la letteratura, pur con tutte le sue ambiguità, è a suo modo veritiera. Si può fare un discorso analogo per l'architettura?

Maldonado. È difficile per me immaginare che l'architettura costruita possa prescindere dal fatto di non essere un ectoplasma, ma una realtà edificata, pertanto fabbricata, pertanto fortemente materiale, una realtà nella quale, tra l'altro, si deve poter abitare e, se possibile, abitare in modo soddisfacente. È una constatazione; lo so, triviale, ma che mi sembrerebbe insensato trascurare. Né la narratologia né il decostruzionismo di stampo parigino ci possono essere qui di aiuto. Si può, ad esempio, decostruire una costruzione letteraria, e anche una architettura disegnata, ma per decostruire una costruzione edilizia non basta Derrida. In questo caso, c'è bisogno di attrezzi più consistenti. Sto scherzando, ma non troppo. L'architettura costruita è per definizione veritiera, e respinge l'ambiguità. Non escludo che si possa

ovviamente “costruire”, come hanno fatto qualche anno fa gli autori della “Strada novissima” della Biennale, con materiali più o meno effimeri. Ma il risultato ottenuto, come si ricorderà, era troppo simile ai villaggi di cartapesta che il principe Potemkin fece erigere in Crimea nel Settecento. E, per la sua precarietà, troppo simile anche a quell’insospitale palazzo “tutto in ghiaccio”, mobili e suppellettili inclusi, che, secondo Mario Praz, l’imperatrice Anna Ivanovna fece costruire a Pietroburgo, sempre nel Settecento, e che si sciolse nel giro di tre mesi. Un paragone che gli autori non considereranno necessariamente offensivo. Anzi, è molto probabile che ne siano lusingati. Dopo tutto, se la tanto pubblicizzata “performance” veneziana non avrà un luogo assicurato nella storia dell’architettura, ne avrà certamente uno assicurato nella storia — questa volta senza metafora — dell’architettura come menzogna. Nel “lunare territorio dopo la deflagrazione delle grandi illusioni”, per dirla con l’amico Tafuri, imprese “progettuali” di questo genere non sono altro che il tentativo di recuperare almeno una grande illusione: quella, appunto, dell’architettura come illusione. Ma è un tentativo, a mio giudizio, poco riuscito. Perché, se lo scopo era effettivamente quello ipotizzato, ossia quello dell’architettura come narrazione provocatoria nei confronti dell’architettura stessa, in tal caso io preferirei il “Merzbau” del dadaista Schwitters, molto più conseguente, ingegnoso e coraggioso.

Alfabeto. Fino a questo punto lei ha fatto un riferimento solo incidentale alla progettazione di oggetti, tematica della quale lei è sicuro protagonista di primo piano soprattutto per quel che riguarda l’approfondimento teorico e storico. Qual è il suo pensiero attuale sul disegno industriale?

Maldonado. Ovviamente la mia posizione attuale su questa tematica non è la stessa di trent’anni fa quando, in Germania, davo il mio contributo a quella che, in seguito si sarebbe chiamata la concezione “ulmiana” del disegno industriale. I tempi infatti sono cambiati e sarebbe sciocco da parte mia non riconoscerlo. Tuttavia, va detto che certi mutamenti oggi dovunque verificabili confermano alcune delle intuizioni da noi avute in quegli anni, intuizioni sullo sviluppo, non tanto del disegno industriale come disciplina (e meno ancora come professione), ma piuttosto sulle prospettive di mutamento del parco degli oggetti nella società industriale. E per parco degli oggetti non intendo qui solamente il mobilio e le attrezzature di uso domestico, bensì la totalità degli artefatti che costituiscono la cultura materiale contemporanea. Alludo alle macchine di ogni genere, partecipi tanto dei processi comunicativo-informativi, quanto di quelli produttivi. In tutti gli individui tecnici, senza eccezione, si constata oggi la tendenza a una progressiva atrofia degli orga-

ni di comando e a una progressiva ipertrofia degli organi di informazione. L'esempio più clamoroso lo troviamo nell'area delle macchine utensili. Ma non solo. È una novità che, come è ovvio, ha importanti implicazioni nel campo specifico del disegno industriale. Non c'è dubbio che l'attività di progettare oggetti finalizzati alla produzione sta oggi diventando sempre più progettare oggetti finalizzati alla comunicazione. In realtà, progettazione, comunicazione e produzione si configurano come un unico processo. È lo sviluppo intravisto lucidamente da Michel Serres: l'"ars producendi" e l'"ars inveniendi" dipendono entrambe dalla "ars comunicandi".

Alfabetà. Lei accennava all'inizio all'invasione dei mass-media. Voleva forse riportare l'attenzione sulla critica alla cultura di massa. che, dopo essere stato dei cavalli di battaglia dei francofortesi, è oggi molto in sordina?

Maldonado. A mio parere ci siamo sbarazzati troppo presto di alcuni contributi di analisi critica dei francofortesi relativi a questo argomento. Non c'è dubbio che la tematica della cultura di massa ha raggiunto oggi una complessità molto maggiore di quella dei tempi in cui, prima i "liberals" statunitensi Dwight Macdonald e Clement Greenberg e poi i francofortesi (soprattutto Adorno), avevano avanzato le loro critiche. Vi è chi scorge in tale complessità una prova inconfutabile che le critiche, *tutte* le critiche, sono oggi superflue, poiché gli strumenti della critica — le armi, si diceva una volta — sarebbero ormai inutilizzabili, per nulla adatti ad affrontare una realtà contraddittoria, mutevole, evasiva, come l'attuale cultura di massa. Un giudizio, a mio parere, troppo drastico. E anche fuorviante, in quanto molto spesso esso porta alla rassegnazione o, peggio ancora, alla celebrazione acritica di tutti i prodotti di quella cultura. Anche ammettendo la complessità sopraccennata, viene da chiedersi: dobbiamo d'ora in poi sottrarre la cultura di massa alla discussione razionale, interrompere la tradizione critica nei suoi confronti? Dobbiamo d'ora in poi assumere un atteggiamento di indifferente complicità o addirittura di adesione entusiasta a certe forme della cultura di massa persino di fronte a quelle che rispondono chiaramente a un disegno manipolativo? Dobbiamo d'ora in poi non ribellarci di fronte alla nefasta influenza sui modelli di vita esercitata, ad esempio, dai telefilm e dalle *telenovelas* o dai martellanti servizi pubblicitari sui prodotti di consumo?

La risposta, per quanto mi riguarda, non può che essere negativa. Al medesimo tempo, sono pienamente consapevole delle obiezioni che essa può sollevare. Obiezioni certamente non nuove, poiché, tutto sommato, sono le stesse che, da sempre, vengono indirizzate a coloro che, in un modo o nell'altro, hanno avanzato critiche alla cultura di massa. La principale si richiama al fatto, assai

ovvio, che, una cosa è accertare l'esistenza di un disegno di acculturamento nei mezzi di comunicazione di massa, un'altra è spiegare come e perché la stragrande maggioranza dei cittadini, in una società democratica, sia disposta a subire passivamente gli effetti più degenerativi di un tale disegno.

Alfabetà. Se non abbiamo frainteso il suo punto di vista, lei al tempo stesso accetta e nega la critica tradizionale alla cultura di massa, può spiegarci il senso di questa contraddizione?

Maldonado. Procediamo con ordine. Innanzitutto, io sono persuaso che la critica tradizionale, come lei la chiama, non può dare più di quello che già ha dato. Noi sappiamo ormai tutto (o quasi tutto) ciò che riguarda il ruolo dei mass-media nella produzione e nel controllo dell'immaginario individuale e collettivo. E di questo dobbiamo essere riconoscenti non solo ai già accennati protagonisti della critica tradizionale, bensì a quella schiera di studiosi che, come Merton, Shils, Lazarsfeld, Osgood, Cantril e molti altri, hanno sviluppato metodi di ricerca empirica per consentire una spiegazione oggettiva sul modo in cui la produzione e il controllo vengono effettivamente attuati nella nostra società. E su questo fronte non c'è, infatti, molto da aggiungere. Le ricerche attuali non sono altro che, diciamo, "variazioni sullo stesso tema", il che non esclude importanti arricchimenti o modulazioni inedite, soprattutto nei casi in cui l'innovazione tecnologica dei media pone nuovi quesiti interpretativi. Ma i nuovi quesiti interpretativi non scaturiscono soltanto dalle innovazioni tecnologiche. In questi ultimi trent'anni, ci sono state novità che vengono, in parte, a infirmare la dicotomia arte d'avanguardia-cultura di massa, che era la chiave di volta dell'analisi critica di Adorno.

Alfabetà. Ci par di cogliere che lei ipotizzi una sorta di riconciliazione tra arte d'avanguardia e cultura di massa.

Maldonado. Non saprei dirlo, ma una cosa almeno è certa: arte d'avanguardia e cultura di massa non vanno più viste come compartimenti stagni. E ciò perché la cultura di massa non si manifesta soltanto tramite modalità espressive alta mente stereotipate, ma anche, seppure con minore frequenza, ricorrendo a modalità che, direttamente o indirettamente, risalgono al repertorio di stili dell'arte d'avanguardia. Infatti, in alcune manifestazioni della cultura di massa, soprattutto nei film di fantascienza, nei musical e nei video, si ritrovano spesso accorgimenti scenografici ed "effetti speciali" la cui matrice figurativa è facilmente individuabile in alcune tendenze dell'avanguardia storica. Ad esempio, nell'espressionismo, nel futurismo, nel costruttivismo, nel surrea-

lismo. È incontestabile che nella produzione filmica televisiva, senza escludere quella pubblicitaria, si percepisce oggi sovente l'influenza, consapevole o meno, della tradizione dei film sperimentali degli anni venti. Qua e là, infatti, si scoprono inquadrature che ricordano Fritz Lang, Ějzenštejn, René Clair e Pudovkin, e certe sigle che richiamano alla memoria i "film astratti" di Egge-ling, Richter e Ruttmann. Peraltro i sofisticati "effetti speciali" degli attuali film "fantascientifici", va ricordato, hanno un precursore nella scenografia di Moholy-Nagy per *Thing to come* del 1936, così come i costumi che vestono i personaggi terrestri o extraterrestri hanno una sconcertante somiglianza con quelli disegnati da Schlemmer per il suo *Balletto triadico* del 1924-26.

Alfabeto. La sua osservazione sembra convincente, ma lei non crede che l'assimilazione degli stilemi dell'avanguardia da parte dell'industria culturale sia stata una indebita appropriazione che ha solo contribuito a banalizzare quegli stessi stilemi?

Maldonado. Negli ultimi tempi, sono molto riluttante a credere che una tale valutazione, da me pienamente condivisa nel passato, trovi oggi riscontro nella realtà. Le cose sono ora più complesse. Non è sbagliato dire che gli stilemi dell'avanguardia vengono appiattiti, e addirittura resi innocui, da parte dei mass-media. Ma allo stesso tempo va riconosciuto che talvolta, e sempre più spesso, i mass-media sono in grado di produrre, con l'aiuto di imponenti e raffinati mezzi tecnici, immagini che le avanguardie storiche non avevano neppure sognato o che si erano soltanto limitate ad azzardare come ipotesi provocatoria. D'altra parte, la cultura di massa ha momenti di una autonoma, propria creatività che sarebbe poco realistico negare. Si tratta, ben lo sappiamo, di una creatività che sovente risulta, alla fin fine, ridimensionata dalle esigenze dell'industria culturale. Lo si vede chiaramente nel settore discografico, in cui di solito le pretese di creatività vengono soffocate o annacquate. Ossia, si accetta la creatività purché non sia fattore di rottura "eccessiva" nei confronti dei valori vigenti. Nei mass-media, come è stato una volta rilevato, tutto è possibile, ma non tutto è probabile. Senza voler relativizzare la gravità di questa diagnosi, va ammesso però che l'industria culturale non è più monolitica come una volta. Se è vero che mai prima d'ora l'industria culturale ha avuto una influenza così insidiosa e con effetti tanto devastanti, è altrettanto vero che mai prima d'ora essa ha dovuto scendere a patti con le forze innovatrici che cercano di intaccare la sua egemonia. È un fatto, mi pare, che l'industria culturale è costretta oggi, e sempre più, a tener conto delle sollecitazioni di cambiamento che scaturiscono dalla dinamica sociale.

Alfabetà. *Questo significa che i mass-media sono un'area da cui ci si può aspettare ancora uno sviluppo innovativo?*

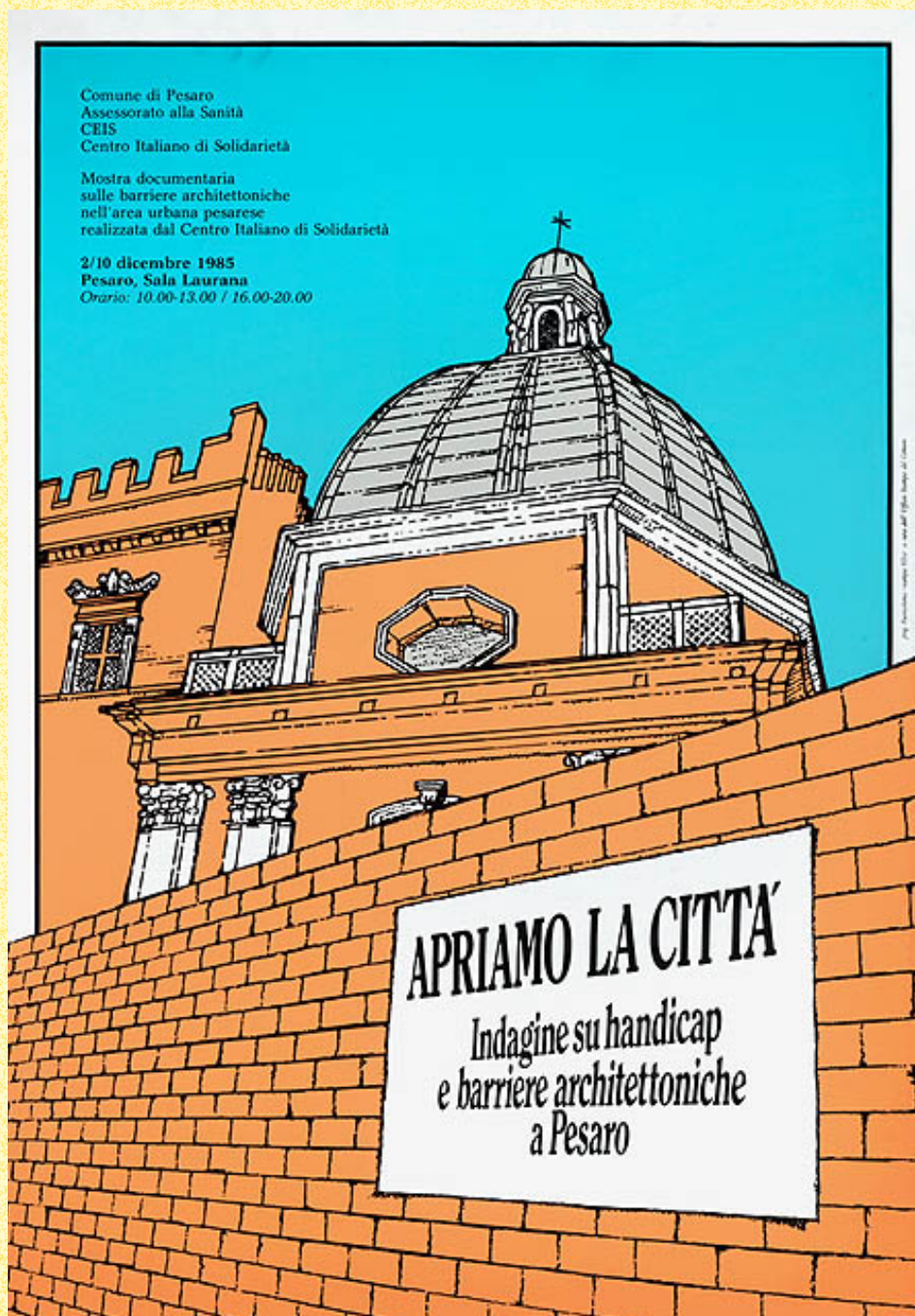
Maldonado. Con tutte le cautele del caso, sono incline a dare una risposta positiva. Certo, non sarà facile, ma mi sembra comunque un dato acquisito che lo scontro tra conservazione e innovazione si darà all'interno dell'industria culturale, e non fuori di essa.

Alfabetà. *Anche se le sue valutazioni sono in gran parte condivisibili, una delle obiezioni che le si possono rivolgere è quella di un eccessivo ottimismo, talvolta, mi consenta, vicino al candore.*

Maldonado. È vero. Il candore in un uomo della mia generazione, in un uomo, come canta Moustaki, di un "certain âge, pour pas dire d'un âge certain", può risultare per qualcuno commovente. Per me, è solo motivo di preoccupazione. Ma comunque, è una scelta di vita. Il balcone del "Grand Hôtel sull'Abisso" di cui parlava Lukács non è mai stato il mio balcone preferito. Non soffro di vertigini, ma lo sguardo nelle profondità senza fondo mi lascia indifferente. Nato in una città ai confini della pampa e affacciata sul fiume più largo del mondo, amo gli orizzonti vasti e promettenti, anche se, forse, ingannevoli.

NOTE

¹ Si fa ovviamente riferimento a J. Habermas, *Der philosophische Diskurs der Moderne*, Frankfurt a.M. 1985 (trad. it. *Il discorso filosofico della modernità. Dodici lezioni*, Laterza, Bari-Roma 1987).



Massimo Dolcini, *Apriamo la città*, poster, Comune di Pesaro, 1985 (courtesy of AIAP CDPG).

Recensioni

The Social Design Reader

di Elizabeth Resnick

GIANNI SINNI

Università Iuav di Venezia

Orcid ID 0000-0002-6672-4859

PAROLE CHIAVE

Social design

Saggistica

Design manifesto

Da oltre cinquant'anni il tema del social design alimenta un vivace dibattito all'interno della professione facendo spesso palesare una certa avversione nei confronti di questo particolare approccio al progetto e arrivando talvolta a mettere in discussione la stessa utilità di questa definizione. La ragione di tale fastidio può essere compresa quando notiamo come, nel corso del tempo, la questione sia trascesa con una certa facilità dal proprio ambito naturale, quello dell'etica professionale, verso un giudizio morale inappellabile e pertanto difficilmente digeribile. Tuttavia proprio la longevità e il riproporsi della questione del valore sociale del design mostra come le ragioni alla sua origine, fin dall'insorgere dell'idea modernista di società, esprimano un'urgenza profondamente radicata all'interno del mondo del progetto. È un bisogno che nasce da quella contraddizione esistenziale che il design porta insita in sé. Nata come una professione *problem-solving* a supporto della produzione industriale e della pubblicità dei prodotti, il design è stato attivamente coinvolto nella costruzione dei valori consumistici della società. Oggi il design si trova ad affrontare una serie di sfide globali la cui soluzione pone di fronte a una scelta: continuare a essere l'"ancella del capitalismo" — secondo la sferzante definizione del filosofo tedesco Wolfgang Haug — proponendo l'ottimizzazione di quanto possibile all'interno del sistema o, viceversa, indicare percorsi radicalmente diversi verso un umanesimo più sostenibile ed equo.

D'altra parte se guardiamo al riproporsi periodico del tema del social design ci accorgiamo come questo coincida in larga misura con i periodi di crisi — politica, economica, sociale e recentemente anche democratica — che hanno agitato l'ultimo mezzo secolo. È in questi momenti di recessione e di difficoltà che le contraddizioni che la nostra società esprime sembrano emergere con più evidenza ed essere più facilmente osservabili. Oggi, nel bel mezzo di una delle più gravi congiunture dell'ultimo secolo che prospetta profondi cambiamenti nelle nostre consolidate abitudini e nelle prospettive di sviluppo economico, non c'è dubbio che la discussione sul design per l'innovazione sociale e la sostenibilità, rappresenti un argomento ineludibile per tutti i designer a venire.



In questa prospettiva l'antologia *The Social Design Reader*, curata da Elizabeth Resnick, raccogliendo il *corpus* di quei testi critici e di quelle riflessioni, talvolta di difficile reperimento, che hanno contribuito a definire e a sviluppare il discorso del social design, rappresenta uno strumento cruciale per chiunque interessato ad approfondire i temi di questo dibattito.

Il volume è diviso in tre sezioni di cui la prima, *Making a Stand: A New Social Agenda for Design*, affronta la questione cruciale della definizione di cosa intendiamo quando usiamo espressioni quali "social design", "social impact design", "socially responsible design", eccetera. Abbiamo a che fare, infatti, con due termini — "design" e "sociale" — il cui significato vediamo essere in continua trasformazione. Non sarà pertanto una sorpresa se il loro uso associato ci porta a esprimere una sensibile dose di ambiguità. Oggi il design, ci ricorda Victor Margolin (*Social design: from Utopia to Good society*, 2015), "è giunto a significare il processo di immaginazione di un'attività — piuttosto che di un prodotto — in grado di portare a uno specifico esito utile per molti". Può risultare vantaggioso per la comprensione del fenomeno partire pertanto da una tassonomia che tenga conto della complessità delle pratiche di social design e che, con Cameron Tonkinwise (*Is Social design a Thing?*, 2015), possiamo mappare secondo dieci diverse tipologie:

- Designing as a social activity
- Design works with the sociomaterial
- All innovation is sociotechnical
- Design of systems with significant social media aspects
- Social science based projects conducted as/with/by designers
- Design of/for services
- Designing for/of governments
- Designing for/with non-commercial contexts
- Design in the context of unmet needs
- Design-enabled social change.

I testi raccolti nella seconda sezione (*Creating the Future: Defining the Socially Responsible Designer*, 1964-99), ci portano a ripercorrere cronologicamente il comparire e lo sviluppo del discorso sul social design, a cominciare dal suo atto fondativo, quella prima dichiarazione d'intenti rappresentata dal manifesto *First Things First* che il grafico inglese Ken Garland presenta alla Society of Industrial Artists di Londra il 29 novembre 1963, sette giorni dopo l'assassinio del presidente J. F. Kennedy a Dallas. Difficile immaginare una sollecitazione più scioccante per annunciare alla platea dei professionisti della comunicazione che è finito il tempo di occuparsi di prodotti futili, che è giunto il

momento di guardare oltre la pubblicità commerciale. Si trattò dell'emergere di un conflitto che covava da tempo tra coloro dediti prevalentemente alla comunicazione pubblicitaria e chi individuava, invece, come proprio spazio d'azione privilegiato la comunicazione di pubblica utilità. È proprio questa divisione che riecheggia nelle parole, forse ancor più radicali, di Victor Papanek, una delle più influenti figure nel sollecitare un design sostenibile e socialmente responsabile, quando nel suo celebre testo *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change* del 1971, dichiarava:

il disegno pubblicitario, che tende a persuadere la gente ad acquistare cose di cui non ha bisogno, con denaro che non ha, allo scopo di impressionare altre persone che non ci pensano per niente, è forse quanto di più falso oggi possa esistere. Subito dopo arriva la progettazione industriale, che appronta le sgargianti idiozie propagandate dagli esperti pubblicitari.

La stessa visione, fortemente critica, la ritroviamo nei due testi di Papanek presenti nell'antologia: nella denuncia di quella cultura elitaria e mitologica di cui si nutre il design (*Edugraphology. The myths of design and the design of myths*, 1975) e nell'invito a un allargamento multidisciplinare del design affinché la visione *human-centered* permetta di cogliere appieno tutte le relazioni che le persone stabiliscono con il loro ambiente dal punto di vista estetico e psicofisico (*The Future Isn't What It Used to Be*, 1988). Una prefigurazione di quel processo progettuale, noto con la definizione di *design thinking*, che Richard Buchanan (*Wicked Problems in Design Thinking*, 1992) esplicita nel suo testo: i problemi di design sono tipicamente dei "problemi malvagi", secondo la definizione di Horst Rittel, perché il design non ha un argomento specifico se non quello che determina lo stesso designer, può essere cioè applicato ad ogni area dello scibile umano. In questa sua potenziale universalità il *design thinking* emerge come "una nuova arte liberale della cultura tecnologica" che ha la capacità "di collegare e integrare conoscenze utili provenienti sia dalle arti che dalle scienze, ma in modi adatti ai problemi e agli scopi del presente". Non è propriamente un manifesto, ma ci si avvicina molto, l'appello all'azione di Katherine McCoy (*Good Citizenship: Design as a Social and Political Force*, 1993) che sostiene con fermezza l'idea di un design impegnato socialmente e politicamente, lontano da ogni pretesa neutralità: "non possiamo più permetterci di essere passivi. I progettisti devono essere buoni cittadini e partecipare alla formazione del nostro governo e della società". Non possiamo ridurre il design a una pratica di elevazione estetica: se entra spazzatura esce spazzatura e anche "la più raffinata soluzione di design non potrà mai superare la qualità del suo contenuto". Impegnarsi come designer per cambiare la società

è naturalmente anche l'unico modo per mettere in discussione quelle strutture sociali discriminatorie, quali l'ineguaglianza di genere, profondamente radicate anche all'interno dello stesso mondo del design dove, come mette in luce Nigel Whiteley (*Feminist Perspectives (Design for Society)*, 1993), gran parte dei prodotti di consumo sono progettati e creati da uomini per le donne o da uomini per gli uomini.

Giungiamo qui a un punto essenziale del dibattito. Appare chiaro come le riflessioni esposte conducano il design ad affrontare una propria intima contraddizione. È possibile sviluppare progetti non commerciali di design? È possibile superare la logica dell'ideologia consumistica? La risposta di Anthony Dunne (*Design Noir*, 1998) passa attraverso la sua definizione di "critical design", una pratica progettuale che sfrutta il potenziale narrativo del design speculativo per mettere radicalmente in discussione il ruolo affidato, nella vita di tutti i giorni, ai prodotti. Creare un futuro alternativo, nelle sue parole, significa "offuscare i confini tra il reale e il fittizio, in modo che il concettuale diventi più reale e il reale sia visto come una possibilità limitata".

Siamo così giunti alla terza sezione del libro, *A Sea Change: The Paradigm Shift from Objects to Systems 2000-20*, che raccoglie i testi che hanno contribuito, in questi ultimi venti anni, a definire un campo d'azione più vasto per il social design. L'inizio del nuovo millennio si presenta, ancora una volta, con un appello, una riedizione aggiornata del manifesto di Garland, lanciato da Kalle Lasn con il titolo di *First Things First 2000 Manifesto* dalle pagine della rivista *Adbusters*.

Con le esperienze di social design che acquistano una sempre maggiore diffusione si nota tuttavia la mancanza di una ricerca scientifica che ne definisca appropriatamente l'ambito. Victor Margolin e Sylvia Margolin (*A "Social Model" of Design: Issues of Practice and Research*, 2002) propongono nel loro testo un'alternativa al tradizionale "modello di mercato" del design attraverso un progetto rivolto al soddisfacimento dei bisogni dell'uomo, un "modello sociale", non necessariamente in contraddizione con il primo. Nella visione degli autori, i due modelli, insieme, possono agire infatti come "i due poli di un continuum".

Un design necessariamente incentrato sull'uomo è al centro della riflessione di Jorge Frascara (*The Dematerialization of Design*, 2003) che sottolinea la priorità per il designer sia di preoccuparsi, prima che del prodotto o del processo, dell'impatto che il progetto — una comunicazione, un prodotto, un servizio — ha sulle persone cui è rivolto. Per far questo il designer deve superare il ruolo di *problem solver* e divenire piuttosto un *problem identifier*.

Questi anni segnano anche l'affermarsi di una disciplina, quella del service

design, che ben interpreta l'idea di un progetto incentrato sull'utente e, in particolare, sul cittadino. Daniela Sangiorgi (*Transformative Services and Transformation Design*, 2011), rileva il ruolo "trasformativo" che il design dei servizi, attraverso i metodi partecipativi e interdisciplinari, può assumere nella costruzione di una società più equa e sostenibile.

L'irrompere sulla scena dei movimenti antiglobalizzazione spinge il design ad assumere i caratteri di un vero e proprio attivismo politico e non casualmente alcuni designer — Kalle Lasn per Occupy Wall Street e Jonathan Barnbrook per Occupy London — daranno un contributo attivo ai movimenti di protesta. Il designer non può esimersi dal prendere una posizione, afferma Guy Julier (*From Design Culture to Design Activism*, 2013), rispetto allo stretto rapporto che la cultura *mainstream* del design commerciale intrattiene con l'ideologia neoliberista e postneoliberista, con tutto il corollario di sfruttamento economico, finanziario e ambientale che ne deriva. Il *design activism* contesta questi processi di globalizzazione che costituiscono il *frame* della cultura del design tradizionale, ricercando invece altri futuri possibili.

Lo stesso approccio del design speculativo e critico, nell'opinione di Pedro J. S. Vieira de Oliveira e Luiza Prado de O. Martins (*Futuristic Gizmos, Conservative Ideals: On Speculative Anachronistic Design*, 2015), tradisce le proprie promesse se rinuncia a una critica radicale: supporre infatti "che lo sguardo [bianco, cisessuale, maschio, europeo, eccetera] sia 'neutrale' o 'universale' non solo è di ristrette vedute, ma anche profondamente reazionario".

Negli ultimi anni — e siamo arrivati alla fine del percorso proposto dall'antologia — il social design, ha acquisito la consapevolezza della necessità di promuovere innanzi tutto l'innovazione strutturale della società. E nella definizione introdotta da Ezio Manzini (*Social innovation and design: Enabling, replicating and synergizing*, 2015), il "design per l'innovazione sociale", appunto, si fonda sulla negoziazione e sull'interazione fra diversi attori, *design expert* e semplici cittadini, i quali si assumono la responsabilità di portare avanti progetti con un impatto sociale positivo e sistemico. Facilitatori o attivisti che siano, i designer non possono di certo ignorare la responsabilità e le implicazioni che derivano dal loro atto progettuale; e in una prospettiva nella quale la dimensione della sostenibilità del progetto appare ormai ineludibile, il modello di un design sociale costituisce, oggi ancor di più, una preziosa risorsa di pensiero critico.

DATI

Elizabeth Resnick (a cura di), *The Social Design Reader*, Bloomsbury Publishing, 2019, pp. 476.

I testi inclusi nell'antologia sono:

- Cameron Tonkinwise, *Is Social Design A Thing?*
- Victor Margolin, *Social Design: From Utopia to the Good Society*
- Alison J. Clarke, *Emigré Culture and the Origins of Social Design*
- Ken Garland, *First Things First Manifesto*
- Ken Garland, *Here Are Some Things We Must Do*
- Victor Papanek, *Edugraphology—The Myths of Design and the Design of Myths*
- Clive Dilnot, *Design As A Socially Significant Activity*
- Nigel Cross, *Designerly Ways of Knowing*
- Victor Papanek, *The Future Isn't What it Used to Be*
- John Heskett, *Commerce or Culture: Industrialization and Design*
- Richard Buchanan, *Wicked Problems in Design Thinking*
- Katherine McCoy, *Good Citizenship: Design as a Social and Political Force*
- Nigel Whitely, *Feminist Perspectives (Design for Society)*
- Andrew Howard, *There is Such a Thing as Society*
- Jan van Toorn, *Design and Reflexivity*
- Anthony Dunne, *Design Noir*
- Kalle Lasn, *First Things First Manifesto 2000*
- Victor Margolin, Sylvia Margolin, *A "Social Model" of Design: Issues of Practice and Research*
- Jorge Frascara, *The Dematerialization of Design*
- William McDonough, Michael Braungart, *Why Being "Less Bad" Is No Good (Cradle to Cradle)*
- Kate Fletcher, *Clothes That Connect*
- Ann Thorpe, *Design's Role in Sustainable Consumption*
- Daniela Sangiorgi, *Transformative Services and Transformation Design*
- Lucy Kimbell, *Rethinking Design Thinking, Part I*
- Lucy Kimbell, *Rethinking Design Thinking, Part 2*
- Erling Bjögvínsson, Pelle Ehn, Per-Anders Hillgren, *Design Things and Design Thinking: Contemporary Participatory Design Challenges*
- Guy Julier, *From Design Culture to Design Activism*
- Elizabeth Turnstall, *Decolonizing Design Innovation: Design Anthropology Critical Anthropology and Indigenous Knowledge*
- Cinnamon Janzer, Lauren Weinstein, *Social Design and Neocolonialism*

-
- Luiza Prado de O. Martins and Pedro Vieira de Oliveira, *Futuristic Gizmos, Conservative Ideals: On Speculative Anachronistic Design*
 - Luiza Prado de O. Martins, *Privilege and Oppression: Towards a Feminist Speculative Design*
 - Elizabeth B.-N. Sanders, *Is Sustainable Innovation an Oxymoron?*
 - Ezio Manzini, *Social innovation and design: Enabling, replicating and synergizing*
 - Ahmed Ansari, *Global Methods, Local Designs*
 - Terry Irwin, *The Emerging Transition Design Approach*

AIS/DESIGN JOURNAL
STORIA E RICERCHE

VOL. 7 / N. 12-13
DICEMBRE 2019
GIUGNO 2020

SOCIAL DESIGN.
DESIGN E "BENE COMUNE"

ISSN
2281-7603
