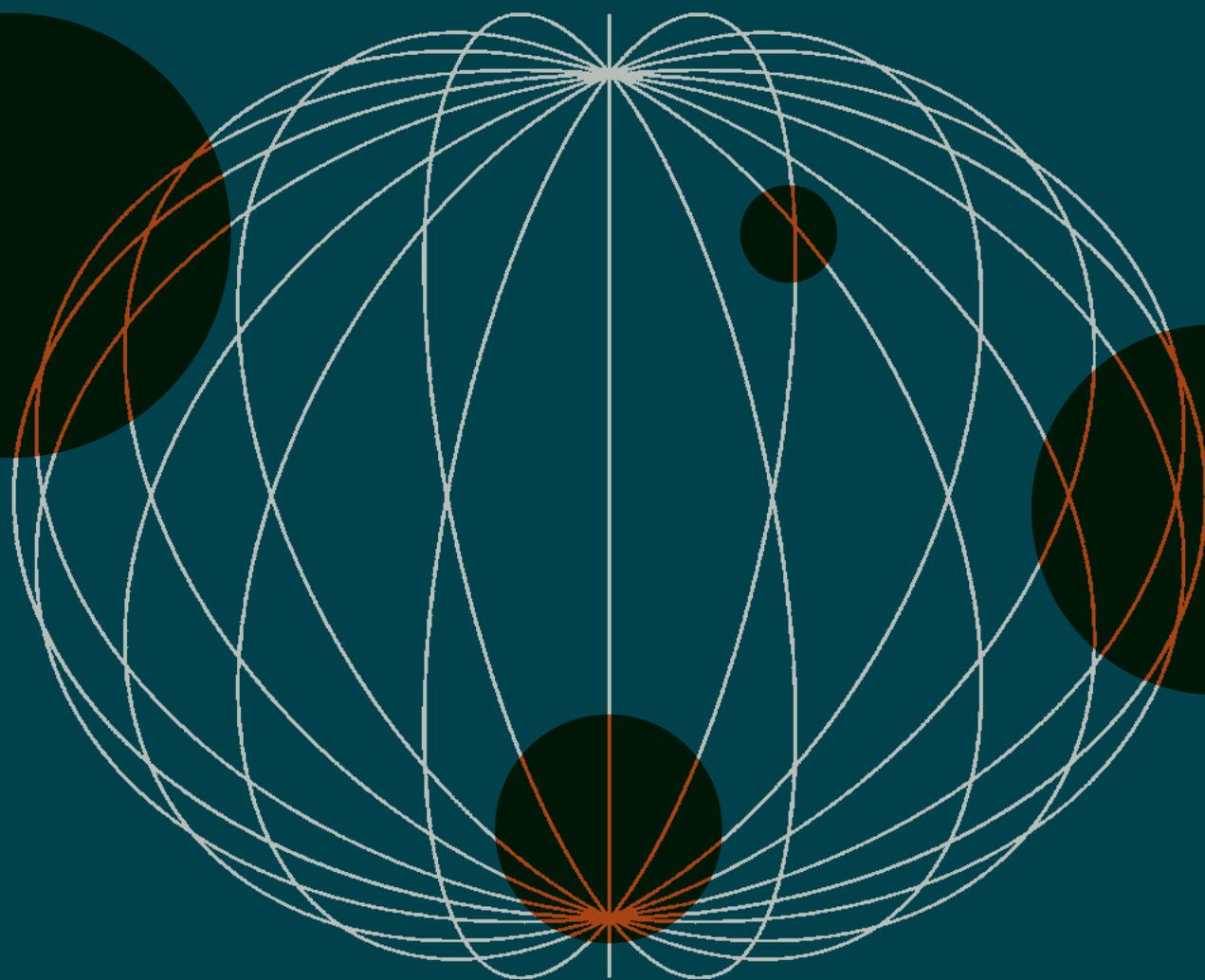


ISSN: 2281-7603

VOL. 8 / N. 15 (2021)

Ais/Design
Journal

Storia e Ricerche



GEOGRAFIE RELAZIONALI NELLA STORIA DEL DESIGN

AIS/DESIGN JOURNAL
STORIA E RICERCHE

Rivista on line, a libero
accesso e peer-reviewed
dell'Associazione Italiana
degli Storici del Design
(AIS/Design)

VOL. 8 / N. 15
OTTOBRE 2021

GEOGRAFIE RELAZIONALI
NELLA STORIA DEL DESIGN

ISSN
2281-7603

PERIODICITÀ
Semestrale

SEDE LEGALE
AIS/Design
Associazione Italiana
degli Storici del Design
via Candiani, 10
20158 Milano

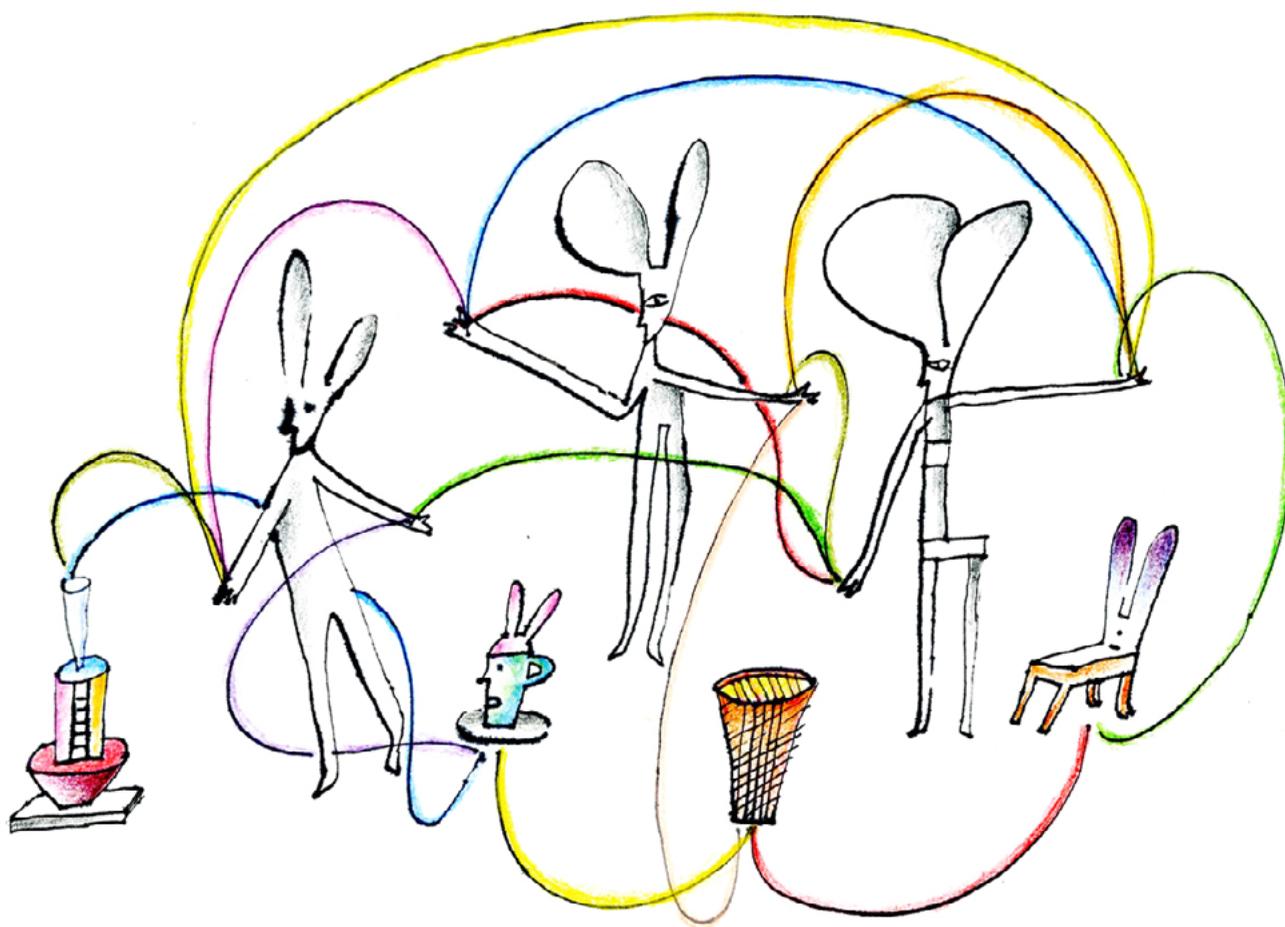
CONTATTI
caporedattore@aisdesign.org

WEB
www.aisdesign.org/ser/

DISEGNO IN FRONTEPIZZO
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
Helena Barbosa, Universidade de Aveiro
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
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	GEOGRAFIE RELAZIONALI NELLA STORIA DEL DESIGN Marinella Ferrara, Francesco E. Guida & Paola Proverbio	9
<hr/>		
RICERCHE	SAVILE ROW IN SICILIA. INFLUENZE ED INTERFERENZE TRA LE DUE ISOLE NEL SETTORE DELLA SARTORIA MASCHILE OTTOCENTESCA EUROPEA Giovanni Maria Conti	21
	GEOGRAFIE RELAZIONALI DEL DESIGN CATALANO: DAL CENTRO ALLA PERIFERIA E RITORNO Paolo Bagnato	31
	LINA BO BARDI E LA CULTURA DELL'ABITARE IN ITALIA: DAL SOGNO ALL'ABBANDONO (1939-1946) Raissa D'Uffizi	49
	POLITICIZZARE IL MADE IN ITALY MILANESE: GIORGIO CORREGGIARI E LA MODA TRANSNAZIONALE NEGLI ANNI SETTANTA E OTTANTA Débora Russi Frasquete	72
	COESISTENZA, APPROPRIAZIONE, IDENTITÀ. DESIGN GIAPPONESE TRA ANNI TRENTA E SESSANTA: TREND GLOBALI E CULTURA LOCALE NEGLI EVENTI INTERNAZIONALI Claudia Tranti	91
	EUROPEAN PIONEERS OF SÃO PAULO CITY LETTERPRESS PRINTING: GERMAN, ITALIAN, PORTUGUESE AND FRENCH IMMIGRANTS AND THEIR CONTRIBUTION TO BRAZILIAN PRINT CULTURE Jade Samara Piaia, Fabio Mariano Cruz Pereira & Priscila Lena Farias	111
	MAPPING DESIGN METHODS: A REFLECTION ON PROJECT CULTURES Valentina Auricchio & Maria Göransdotter	132
<hr/>		
MICROSTORIE	IL BAR CRAJA (1930): DESIGN TOTALE PER UN INTERNO MILANESE (DA ROVERETO A BERLINO) Leyla Ciagà	149
	DA MEMPHIS A TOTEM: L'ASSE LIONE-MILANO NELL'IDENTITÀ DEL DESIGN FRANCESE DEGLI ANNI '80 Pia Rigaldiès	165
	LA NEW WAVE ITALIANA? DALLE ESPERIENZE DIDATTICHE INTERNAZIONALI DI WOLFGANG WEINGART ALLE MANIFESTAZIONI DEL CENTRO DI DOCUMENTAZIONE DI PALAZZO FORTUNY Monica Pastore	184
	IBERO-AMERICAN 1980S ROCK ALBUM COVER DESIGN: A COMPARATIVE STUDY Paulo Moretto & Priscila Lena Farias	200
<hr/>		
VISUAL ESSAY	A VISUAL NARRATIVE OF THE TYPOGRAPHIC LANDSCAPE IN THE EARLY YEARS OF THE JAPANESE DISTRICT OF SÃO PAULO CITY Eduardo Araújo de Ávila	217

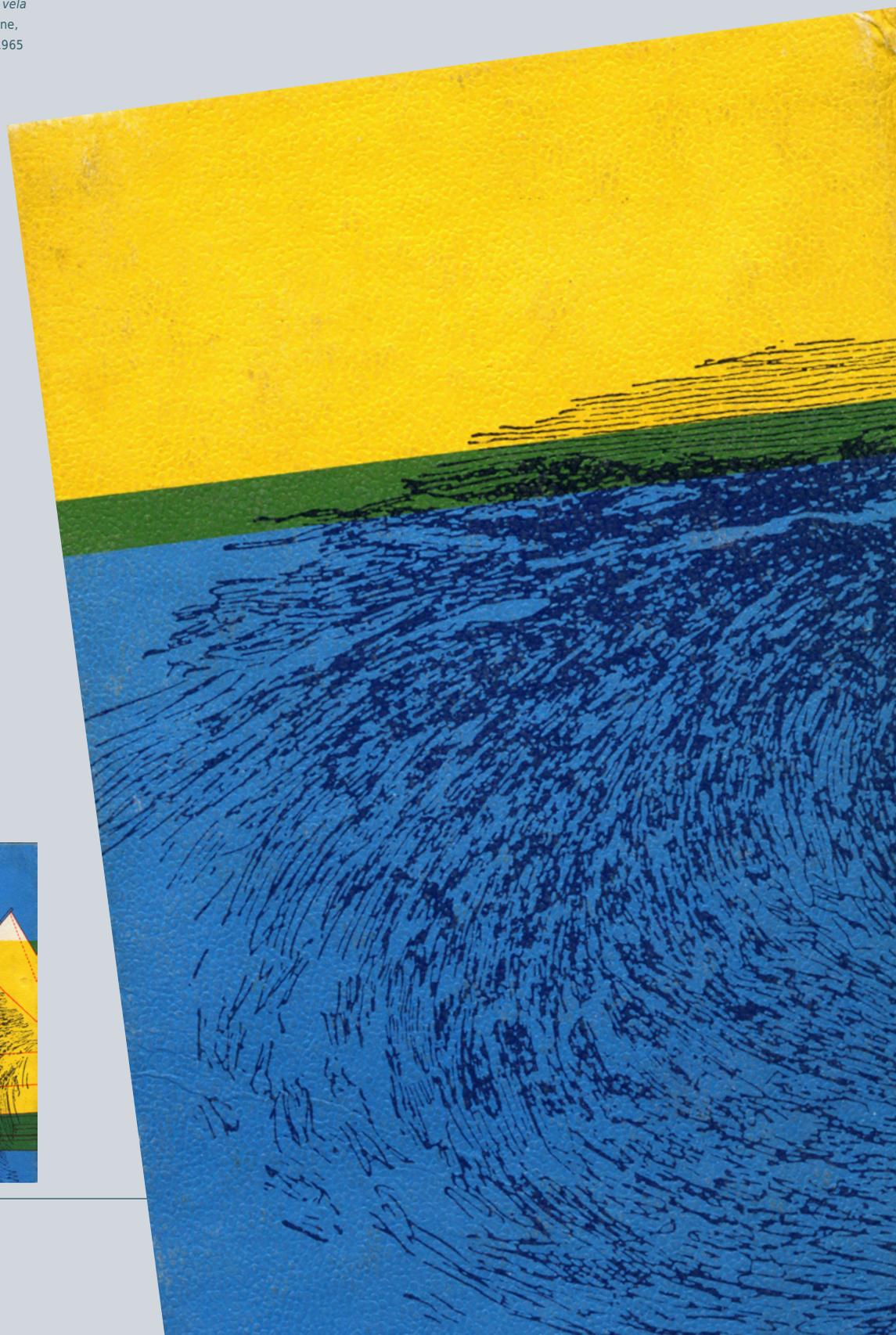
RILETTURE	ICSID. UN «BRIDGE BETWEEN WORLDS» Raimonda Riccini	236
	ICSID A DUBLINO. IL DESIGNER VA DALLO PSICANALISTA Franco Raggi	240
	PEDALANDO SUL TRATTORE. TECNOLOGIE AD HOC PER IL TERZO MONDO Victor Papanek	246

RECENSIONI	DICIOTTO STORIE PER UNA CONTROSTORIA DELLA CULTURA TECNOLOGICA DEL PROGETTO Fabiana Marotta	254
-------------------	---	-----

IN MEMORIA	OMAGGIO AD ANNA CALVERA IL DESIGN NEL RAPPORTO TRA PAESI DEL NORD E DEL SUD Anty Pansera	263
-------------------	--	-----

RACCONTO VISIVO

Max Huber, retro e prima di copertina per il libro di Joshua Slocum, *Una vela intorno al mondo*, Collana Il Timone, Istituto Geografico De Agostini, 1965 (courtesy of AIAP CDPG).



Recensioni

Diciotto storie per una controstoria della cultura tecnologica del progetto

FABIANA MAROTTA

Università degli Studi di Napoli

Orcid ID 0000-0001-8218-316X

Recensione del volume: Perriccioli, P. (a cura di) (2021). *Architettura, Design e Cultura tecnologica. Il racconto di 18 protagonisti del Novecento*. Progedit.

PAROLE CHIAVE

Cultura

Tecnica

Narrazione

Raccontare storie è da sempre una predisposizione dell'essere umano, basata sulla necessità di dare forma e significato alla realtà e al proprio agire, di comunicare i significati colti nell'esperienza mettendo in relazione passato, presente e futuro trasformando l'accaduto in racconto (Bruner, 1992). Attraverso i processi narrativi l'uomo da sempre costruisce il mondo che lo circonda: la narrazione diviene un *dispositivo* interpretativo e conoscitivo attraverso il quale gli uomini delineano coordinate interpretative e prefigurative di eventi, azioni, situazioni e su queste basi costruiscono forme di conoscenza che li orientano nel loro agire (Smorti, 2007). Attraverso l'espedito della narrazione l'essere umano realizza una complessa tessitura di accadimenti ed eventi, utilizzando trame e intrecci non rigidamente coerenti, ma mettendo in moto nuove corrispondenze. La narrazione è quindi portatrice di valori euristici e ha una funzione epistemica, ossia quella di innescare processi di fruizione, interpretazione, rievocazione di esperienze, dando ad esse una forma *possibile*. In questa dimensione di esperienza interpretativa ed ermeneutica, "cultura tecnologica del progetto" e storia intrattengono un legame profondo se li consideriamo come forme di interpretazione del rapporto tra uomo e ambiente costruito. Come narrare, progettare è un'attività che l'uomo da sempre compie quando costruisce il proprio mondo: quella cioè di sottrarre all'indeterminatezza dello spazio i propri luoghi, imponendovi la misura dei



bisogni materiali del corpo e forme che riflettano un senso attribuito a questo “essere-nel mondo”. In tal senso narrare diviene progettare, nel senso di costruire un sistema di orientamento a cui riferirsi e all’interno del quale dare struttura e informare questioni, costruendo un futuro possibile, dal momento che “gli umani fanno le loro scelte in relazione alla prospettiva che riconoscono grazie alla narrazione nella quale sono immersi. E poiché quelle scelte costruiscono il futuro, la narrazione che li accompagna influisce in una certa misura sull’avverarsi di quella prospettiva” (De Biase, 2015, p. 127).

Nella prospettiva di mostrare le molteplici relazioni che intercorrono tra pensiero progettante - e le sue molteplici declinazioni -, e forme narrative, e nell’intento di presentare in maniera del tutto inedita esperienze teoriche e progettuali note, le diciotto lezioni, in forma di racconto, proposte nell’antologia *Architettura, Design e Cultura tecnologica. Il racconto di 18 protagonisti del Novecento*, a cura di Massimo Perriccioli, costituiscono le tessiture di una “mappa aperta” per una storia della cultura tecnologica del Novecento, una “geografia” critica come “interessante materiale di riflessione utile per dipanare la complessità che oggi connota il progetto dei processi di trasformazione dell’ambiente nel quale viviamo” (Perriccioli, 2016), mostrando una molteplicità di punti di vista che non rappresentano mai del tutto e mai definitivamente il *vero*, ma il *verosimile*, perché ripetibile e universale. In questa “opera aperta” (Eco, 1962) vengono allora a disegnarsi delle traiettorie, delle *erranze* del discorso stesso del progetto.

Le diciotto narrazioni portano il lettore a ripercorrere cronologicamente uno sviluppo del discorso del “pensiero tecnico”, a partire dalle *storie* dei più grandi progettisti del Novecento, ne viene fuori un’esposizione in cui compaiono tutti, o quasi tutti i grandi del pensiero progettuale, che hanno portato visioni pionieristiche nel campo dell’architettura e del design, tracciando traiettorie di sperimentazione concettuale e tecnologica che intercettano temi contemporanei come le trasformazioni tecnico-produttive e le emergenti istanze sociali ed ambientali di cui siamo spettatori.

Nel racconto su Richard Buckminster Fuller, oppure in quello su Frei Otto, si scorge in filigrana tutta la cultura tecnologica di grandi “uomini del futuro”, offrendo al lettore l’opportunità di indagare gli aspetti, le ragioni, i problemi e gli interrogativi, le passioni, o al contrario i lampi del pensiero, che complessivamente riguardano la dimensione umana e il suo rapporto con la dimensione tecnologica dell’artefatto costruito. In tal senso diviene programmatico per l’architettura il tema della “cellula”, articolata a diverse scale e a molteplici contesti, attraverso innumerevoli dimostrazioni empiriche, produzioni prototipali, scritti programmatici; la cellula intesa come “individuo”, come “quantum dinamico”, e ancora come “nucleo”, che interagisce con e per l’umanità intera.



Fig. 9 - Sedia Caffèteria n. 300 smontabile, 1950. Lamiera d'acciaio piegata, tubolare d'acciaio e compensato curvato, 78x40x41 cm, J. Prouvé (Roy, 2013).



Fig. 10 - François Chahin, *il grande lettinone Jean Prouvé*, pagine di apertura (1983).
68

106

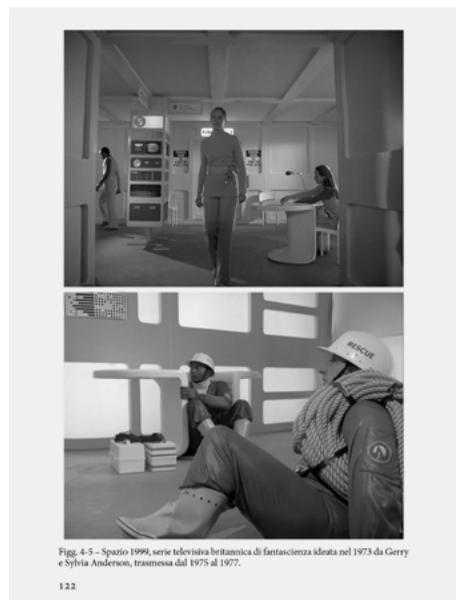
Si parla di grandi sperimentatori che, attraverso una continua sperimentazione sui materiali e le forme derivanti dagli studi sulla natura e sugli elementi biologici, delle nuove tipologie macrostrutturali ad alto contenuto tecnologico, hanno come fine ultimo una progettazione consapevole.

Le narrazioni su i visionari Cedric Price, Yona Friedman, Reyner Banham, gli Archigram si inseriscono in quel fermento di utopie rifondative degli anni settanta, in cui il disagio verso la società e l'euforia per il nascente universo pop-mediale, trovano nell'analogia tra struttura spaziale e struttura anatomica (e percettiva) un campo di sperimentazione di metafore per una risemantizzazione dell'architettura a misura d'uomo. Quello che emerge da questa euforia elettronica, e che troverà realistiche formulazioni progettuali nelle proposte dei progettisti, riguarda la possibilità di pensare l'architettura non più come scatola muraria, ma come una materia sensibile, flessibile, modificabile.

Dai racconti dedicati a Jean Prouvé, Charles & Ray Eames, gli italiani Marzò Zanuso, Alberto Rosselli, Angelo Mangiarotti emergono le ricerche nel campo del disegno industriale, la cui evoluzione entra in stretta relazione tanto con l'aspetto "comunicativo-semantic" - nel richiamare il uso contenuto simbolico o funzionale - quanto con l'aspetto della dialettica progettuale "forma-funzione". Ne emerge, dunque, un vero e proprio dominio dell'attività progettuale, i cui confini sono sempre più labili e incerti, e in cui pensiero umanistico e pensiero scientifico interagiscono nell'affrontare problemi complessi, alla luce di un radicale ripensamento epistemologico delle discipline legate alla cultura tecnica.



121



122

Nei racconti su Konrad Wachsmann, Peter Rice, Ove Arup tende invece a dispiegarsi il concetto di una "intelligenza collettiva", espressione introdotta da Pierre Levy, ovvero "un'intelligenza distribuita ovunque, continuamente valorizzata, coordinata in tempo reale, che porta ad una mobilitazione effettiva delle competenze" (Lévy, 1996, p. 34). Da una intelligenza collettiva si approda poi a una intelligenza che diventa "connettiva" (de Kerckhove, 2001), compiendo in questo senso un passo concreto nell'applicazione del pensiero tecno-filosofico, in cui ogni individuo mantiene la propria identità nell'ambito di un ecosistema molto articolato ed esteso di connessioni (Tagliagambe, 2007). Questa nuova idea sistemica di cultura può essere concepita come il prodotto di scambi multi-culturali e trans-disciplinari, risultato della democratizzazione della cultura come una struttura rizomatica dove "tutto è centro e tutto è periferia" (Maldonado, 1997).

In questa mappa così articolata, invece, le azioni progettuali di Hassan Fathy, Bernard Rudofsky, Victor Papanek descrivono una produzione di artefatti che sostanzialmente si rapportano a domande reali, capaci di mettere insieme il recupero di tecniche arcaiche ai processi tecnologici più avanzati, orientando le scelte progettuali verso nuovi orizzonti operativi connessi al formarsi di una cultura ecologica che capovolge la visione antropocentrica dell'agire umano.

Da questo *framework* emerge il tema della cultura tecnologica del progetto come capace di incorporare e interpretare i processi di trasformazione dell'ambiente costruito in relazione alle connessioni tra uomini, contesti, e cose.



Fig. 1-2 - Reyner Banham in bicicletta.

Fig. 3 - Nikolaus Pevsner, *An Outline of European Architecture*, 1943.
Fig. 4 - Reyner Banham, *Theory and Design in the First Machine Age*, 1960.

149

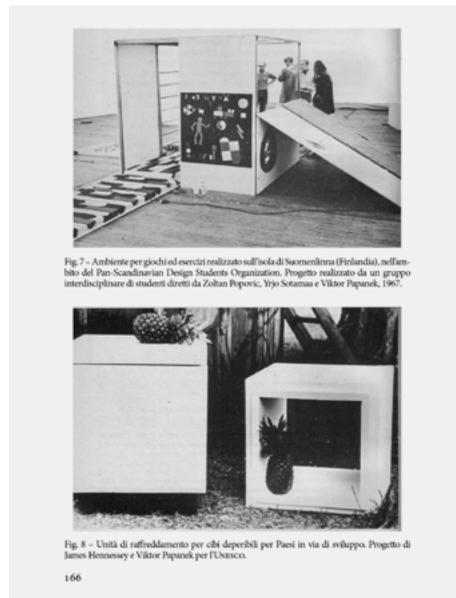


Fig. 7 - Ambiente per giochi ed esercizi realizzato sull'isola di Saaremaa (Estonia), nell'ambito del Pan-Scandinavian Design Students Organization. Progetto realizzato da un gruppo interdisciplinare di studenti diretti da Zoltan Popovic, Yijo Sotamaa e Viktor Paparek, 1967.

Fig. 8 - Unità di raffreddamento per cibi deperibili per Paesi in via di sviluppo. Progetto di James Hennessey e Viktor Paparek per l'UNESCO.

166

La narrazione di queste esperienze, seppur in luoghi e tempi diversi, seguono un andamento sinusoidale nel campo della cultura tecnologica del progetto e si sviluppano intorno a diverse linee di influenza, tutte interagenti e integrate tra loro, raccolte in modo che il lettore “si venga formando da sé il concetto più idoneo e più rispondente alla realtà dei fatti” (Dorfles, 1972, p. 10), consentendogli di costituire nel tempo della lettura una mappa di orientamento in cui trovare dei riferimenti, di riconoscere delle aree più note, di seguire dei percorsi praticabili.

In tale prospettiva, raccontare storie assume un carattere “archeologico”, nel significato che Foucault attribuisce a quel ‘sapere’ che non interpreta il vero, ma lo elabora, definendone all’interno del tessuto, le relazioni intrinseche, i processi generativi. In questo senso la storia è “qualcosa d’altro”, cioè una descrizione dell’*archivio*, intendendo:

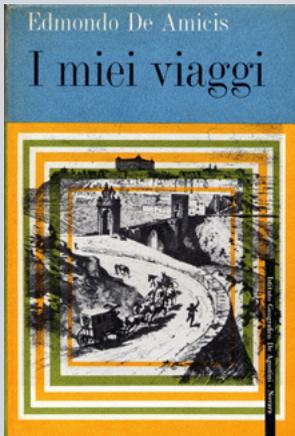
Per archivio l’insieme dei discorsi effettivamente pronunciati; e questo insieme di discorsi è considerato non solo come un insieme di eventi che sarebbero accaduti una volta per tutte e che resterebbero in sospeso, nel limbo o nel purgatorio della storia, ma anche come un insieme che continua a funzionare, a trasformarsi attraverso la storia, a dare possibilità di apparire ad altri discorsi. (Foucault, 1980)

Indice del volume

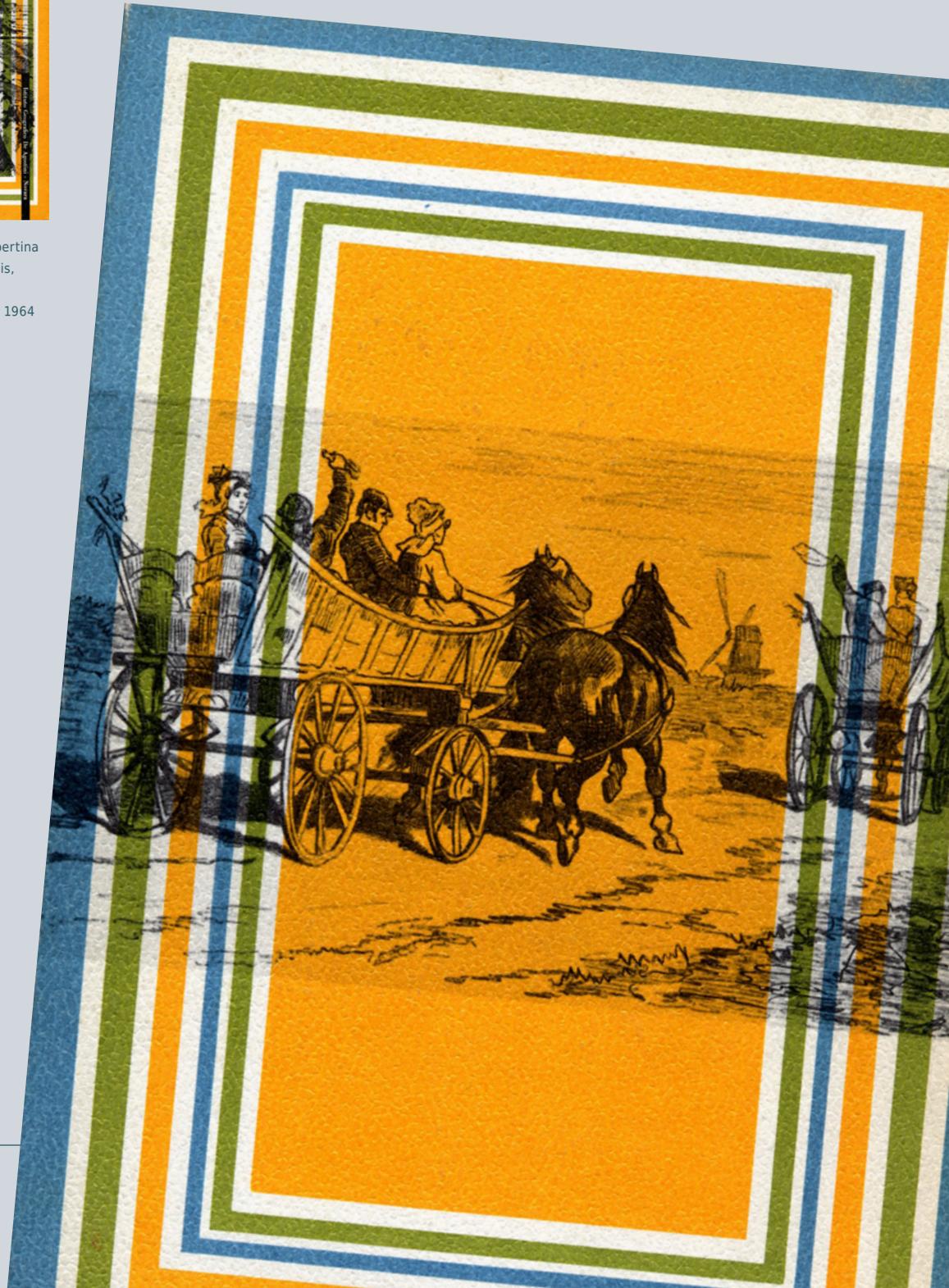
- *Introduzione. Per una controstoria del pensiero progettuale della modernità*, di Massimo Perriccioli;
- *Richard Buckminster Fuller (1895-1983). L'individuo e il suo universo*, di Alessandra Zanelli;
- *Ove Nyquist Arup (1895-1988). L'utopia del Total Design*, di Andrea Campioli;
- *Hassan Fathy (1900-1989). L'approccio costruttivo resiliente*, di Roberto Bianchi;
- *Konrad Wachsmann (1901-1980). Progettare con le mani*, di Mauro De Luca;
- *Jean Prouvé (1901-1984). Architettura, design e industria. Dalla Maison du Peuple de Clichy alla Cyclopean House*, di Spartaco Paris;
- *Bernard Rudofsky (1905-1988). Architecture without Architects*, di Gerardo Doti;
- *Charles (1907-1978) & Ray Eames (1912-1988). Etica ed estetica della tecnica industriale*, di Massimo Perriccioli;
- *Marco Zanuso (1916-2001). Verso l'integrazione sinergica*, di Roberta Grignolo;
- *Alberto Rosselli (1921-1976). Dalla tecnologia alla fanta-tecnologia*, di Pietro Nunziante;
- *Angelo Mangiarotti (1921-2012). E la sua opera "marcata dal segno dell'intelligenza"*, di Francesca Castanò;
- *Reyner Banham (1922-1988). Banham's columns. Percorsi trasversali di uno storico non allineato*, di Lina Malfona;
- *Victor Joseph Papanek (1923-1998). La realtà del design*, di Massimo Perriccioli;
- *Yona Friedman (1923). Erranza, mobilità e utopia*, di Manuel Orazi;
- *Frei Otto (1925-2015). L'uomo che cammina nelle nuvole*, di Sergio Pone;
- *Nikolaas J. Habraken (1928). Dall'organizzazione per fasce funzionali alla città ordinaria, all'open building*, di Giorgio Giallocosta;
- *Cedric Price (1934-2003). Cinque sottrazioni*, di Giovanni Corbellini;
- *Peter Rice (1935-1992). The "light" side of the moon*, di Roberto Ruggiero;
- *Archigram (1961-1974). Mega-micro apparati oltre l'apparenza*, di Andrea Giachetta;
- *Postfazione. Mappa "aperta"*, di Andrea Campioli.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- DE KERCKHOVE, D. (2001). *The Architecture of intelligence*. Birkhäuser Basel [trad. it. Palombo, M. (a cura di) (2001). *L'architettura dell'intelligenza. La rivoluzione informatica*. Testo & immagine].
- DE BIASE, L. (2016). *Homo Pluralis. Essere umani nell'era tecnologica*. Codice edizioni.
- DORFLES, G. (1972). *Introduzione al design industriale. Linguaggio e storia della produzione in serie*. Einaudi.
- ECO, U. (1962). *Opera aperta*. Bompiani.
- FOUCAULT, F. (1980). *L'archeologia del sapere. Un metodo per la storia della cultura*. BUR.
- LÉVY, P. (1994). *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace. La Découverte* [trad. it. (1996). *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*. Feltrinelli].
- MALDONADO, T. (1997). *Critica della ragione informatica*. Feltrinelli.
- PERRICCIOLI, M. (a cura di) (2016). *Pensiero tecnico e cultura del progetto. Riflessioni sulla ricerca tecnologica in architettura*. Franco Angeli.
- SMORTI, A. (2007). *Narrazioni. Cultura, memorie, formazione del Sé*. Giunti.
- TAGLIAGAMBE, S. (2007). L'epistemologia del progetto come cultura della complessità. In M. Bertoldini (a cura di), *La cultura politecnica 2*. Mondadori.
- VITTORIA, E. (2008). L'invenzione del futuro: un'arte del costruire. In M. De Santis, M. Losasso, & M. R. Pinto (a cura di), *L'invenzione del futuro. Atti del Convegno Nazionale della SITdA Società Italiana della Tecnologia dell'Architettura*. Alinea.



Max Huber, retro e prima di copertina per il libro di Edmondo De Amicis, *I miei viaggi*, Collana Il Timone, Istituto Geografico De Agostini, 1964 (courtesy of AIAP CDPG).



Biografie autori

Eduardo Araújo de Ávila

Dottorando in Teoria e Storia del Design presso l'Università di São Paulo (USP), ha un Master in Arte e Cultura Visiva e un BA in Graphic Design presso l'Università Federale di Goiás (UFG). Graphic designer con esperienza in design editoriale, design educativo, design dell'identità visiva, tipografia e come educatore in arte, comunicazione e design. I suoi principali interessi di ricerca sono la tipografia, il design dell'informazione, l'identità visiva e il rapporto tra la storia del design e l'arte asiatica.

Valentina Auricchio

Ricercatore del Dipartimento di Design del Politecnico di Milano. Specializzata nella gestione di progetti di design strategico ed in particolare progetti internazionali per piccole e medie imprese e processi di Design Thinking. Dopo il dottorato ha lavorato come project manager per Poli.Design. Dal 2009 al 2011 è stata Direttore del Centro Ricerche IED gestendo progetti strategici con diverse entità. Dal 2012 al 2014 è stata Co-direttore di Ottogono, rivista internazionale di Design e Architettura. Nel 2016 ha fondato la società di consulenza 6ZERO5. Nel diffondere la cultura del design ha partecipato a convegni e seminari a livello nazionale e internazionale. Insegna al Politecnico di Milano nel Master in Product Service System Design e nel Master in Integrated Product Design e ha insegnato come visiting professor in altre istituzioni nel campo del design strategico e metodi di progettazione. Dal 2019 fa parte del gruppo di ricerca DESIS.

Vincenzo Paolo Bagnato

Architetto PhD, laureato nel 1999 alla Facoltà di Architettura del Politecnico di Bari. Vincitore di una Borsa di Studio del Politecnico di Bari, dal 2000 studia e lavora a Barcellona dove, presso la ETSAB-UPC, consegue il Dottorato di Ricerca (PhD) in Architectural Design (2014). Dal 2005 è professore di Design e Progettazione Tecnologica dell'Architettura e dal 2019 è Ricercatore Senior (RTDb) in Disegno Industriale presso il Politecnico di Bari. È stato Visiting Professor presso la Polis University di Tirana, è collaboratore esterno del Gruppo di Ricerca GIRAS (International Research Group in Architecture and Society) dell'ETSAB di Barcellona ed è membro della SID. Ha pubblicato, per la casa editrice Aracne, "Architettura e rovina archeologica" (2014) e "Il design per la luce" (2018).

Graziella Leyla Ciagà

Ricercatrice di ruolo e docente di Storia dell'architettura e del design presso il Dipartimento di Design del Politecnico di Milano. Dopo la laurea in Architettura ha conseguito il dottorato di ricerca in Conservazione dei Beni Architettonici e Ambientali e la specializzazione in Restauro dei Monumenti. La sua attività didattica e di ricerca riguarda due ambiti di studio: la valorizzazione del patrimonio culturale nelle sue diverse declinazioni, dai complessi monumentali e paesaggistici a quelli documentali, e la storia del design e dell'architettura italiana del Novecento. Collabora con la Soprintendenza Archivistica e il Centro di Alti Studi sulle Arti Visive del Comune di Milano occupandosi del censimento degli archivi di design, grafica e architettura in Lombardia. È curatrice dell'Archivio Luciano Baldessari del Dipartimento di Design del Politecnico di Milano.

Giovanni Maria Conti

PhD, Professore Associato in Design è attualmente il coordinatore del Knitwear Design Lab - Knitlab nel corso di Studi in Design della Moda al Politecnico di Milano. Fondatore e Coordinatore Scientifico del sito / blog www.knitlab.org, è membro dell'editorial board della rivista *Moda Palavra* e collaboratore esperto per i progetti di cooperazione internazionale su tessile e moda per il Foro Pymes promosso da IILA - Istituto Italo-Latino Americano. Direttore del Master in Fashion Direction: Product Sustainability Management presso MFI (Milano Fashion Institute).

Fabio Mariano Cruz Pereira

MSc, Dottorando presso Università di São Paulo, Scuola di Architettura e Urbanistica (FAU USP).

Raissa D'Uffizi

Ha conseguito la Laurea Triennale in Disegno Industriale e la Laurea Magistrale in Design, Comunicazione visiva e multimediale. Attualmente è iscritta al corso di Dottorato in 'Pianificazione, design e tecnologia dell'architettura' presso l'Università di Roma La Sapienza. La sua ricerca indaga l'evoluzione del design italiano, da intendere come patrimonio condiviso e fenomeno culturale attraverso il panorama editoriale che ne ha determinato la sua diffusione nella società. Parallelamente all'attività professionale come graphic designer, si è impegnata in progetti di ricerca sui temi della storia del design e della comunicazione visiva, tra cui il recente progetto *La Milano che disegna* (2020), sugli archivi di design a Milano.

Priscila Lena Farias

PhD, Professore Associato presso l'Università di São Paulo, Scuola di Architettura e Urbanistica (FAU USP), Coordinatrice del Laboratorio di Ricerca in Design Visivo (LabVisual).

Maria Göransdotter

Professore associato di storia del design e teoria del design presso l'Umeå Institute of Design, Umeå University, Svezia, e Senior Resident Researcher presso il Dipartimento del Design del Politecnico di Milano. Con un dottorato di ricerca in design industriale con la tesi *Transitional Design Histories*, la sua ricerca si concentra sull'esplorazione di come la storia del design potrebbe essere più importante per il design, proponendo che altri tipi di storie del design - che prendono un punto di partenza nella progettazione piuttosto che i risultati del design - sarebbero necessari per aprirsi ad altri modi di pensare nel design. Ha una formazione in storia della scienza e delle idee e ha studiato semiotica ed estetica al DAMS, Università di Bologna. Dalla metà degli anni '90, ha insegnato storia e teoria del design all'interno dei programmi di studio di disegno industriale presso l'Umeå Institute of Design (UID) e attualmente è alla guida di un nuovo programma di laurea in design. Ha fatto parte del gruppo dirigente dell'UID tra il 2008 e il 2018, ricoprendo la carica di Direttore del Dipartimento tra il 2012 e il 2015 e Vice Rettore dal 2015 al 2018.

Fabiana Marotta

Laureatasi nel 2019 in Architettura presso l'Università Federico II di Napoli, consegue nel 2020 il titolo di iOS Developer all'Apple Developer Academy di Napoli. Designer transdisciplinare e dottoranda in Design e Tecnologia presso il Dipartimento di Architettura dell'Università Federico II di Napoli. La sua pratica e la sua ricerca critica sono focalizzate sugli effetti del Post Digital. I suoi interessi ruotano intorno alla ridefinizione delle intersezioni e interazioni tra lo spazio del corpo e l'ambiente dell'architettura, fondendoli con le dimensioni visionarie e simboliche dell'essere umano. Dal 2016 esplora le potenzialità narrative di processi, strumenti e tecniche che si muovono tra naturale e artificiale, sempre alla ricerca di collaborazioni con esperti nel campo dell'artigianato, dell'informatica, della geologia e dell'antropologia.

Paolo Eduardo Moretto

Dottorando in design presso l'Università di São Paulo. Dopo la laurea (1991) ha lavorato come grafico, art director, ricercatore e curatore. Per la sua tesi di laurea magistrale (2004), ha studiato i manifesti brasiliani del XX secolo.

Monica Pastore

Graphic designer, docente e ricercatrice della comunicazione visiva. Accanto al suo lavoro di progettista con Officina 3am, studio di comunicazione fondato nel 2010, inizia la sua carriera accademica prima come collaboratrice alla didattica poi come docente presso diverse università di design italiane e estere. Dal 2010 porta avanti il proprio lavoro coniugando sia l'aspetto storico che progettuale della comunicazione visiva. Attualmente sta frequentando il dottorato di ricerca in Scienze del design presso l'Università Iuav di Venezia con una ricerca sulla storia della grafica italiana dal titolo *Linguaggi ibridi. I progettisti grafici italiani e il computer come nuovo strumento di progetto tra il 1984 e il 1999*, in cui ricostruisce le vicende della grafica italiana in relazione all'introduzione del computer nella professione.

Jade Samara Piaia

PhD, Ricercatrice post-dottorato presso il Laboratorio di Ricerca in Design Visivo (LabVisual) dell'Università di São Paulo, Scuola di Architettura e Urbanistica (FAU USP).

Pia Rigaldiès

Archivista-paleografa, laureata dell'École nationale des chartes (Parigi) nel 2020. Ha discusso una tesi intitolata *Design, Italia e politica. Costruzione di un modello e trasferimenti culturali verso la France (1964-inizio degli anni 1990)* che ha vinto il premio Lasalle-Serbat per la migliore tesi in storia dell'arte. Le sue ricerche s'incontrano in gran parte sul caso torinese, tramite l'archivio dello Studio 65 e di Gruppo Strum. Sarà tra poco nominata conservatrice del patrimonio per lo Stato francese, specializzata negli archivi di architetti e designer.

Débora Russi Frassetto

Storica della moda. Assegnista di ricerca in Design della Moda presso l'Università Iuav di Venezia (Italia). È dottore di ricerca in Scienze del Design presso l'Università Iuav di Venezia (Italia). Adjunct Professor dal 2013 al 2015, presso il Dipartimento di Design e Moda dell'Università Statale di Maringá (Brasile). Interessi di ricerca: Moda transnazionale, la figura del fashion designer, la moda nelle pratiche di *futureing*.

Claudia Tranti

Laureata con il massimo dei voti in Design della Comunicazione presso il Politecnico di Milano. Nel 2018, durante lo scambio internazionale presso la Musashino Art University di Tokyo, arricchisce la ricerca per la sua tesi di laurea sulle Olimpiadi giapponesi consultando documenti rari e originali. Dal 2015 opera come freelance designer in autonomia e collaborando con diversi studi e agenzie di comunicazione. Dal 2018 è assistente alla didattica presso il Politecnico di Milano (corso di Laurea Triennale in Design della Comunicazione).



Max Huber, retro e prima di copertina per il libro di Edmund Hillary, *Appuntamento al polo sud*, Collana Il Timone, Istituto Geografico De Agostini, 1964 (courtesy of AIAP CDPG).

