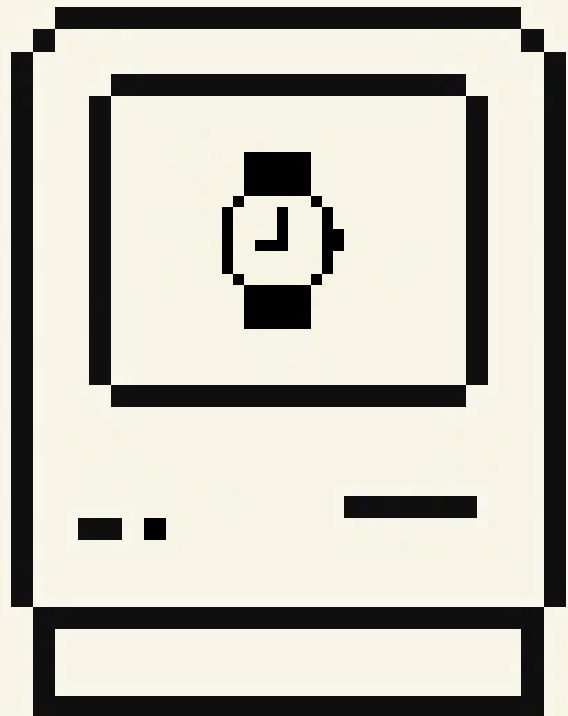
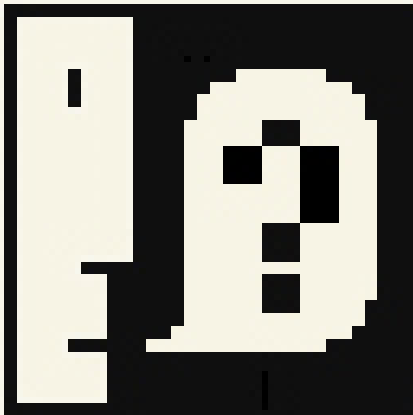

Ais/Design Journal

Storia e Ricerche



SUSAN KARE, ICONE, APPLE 1983

AIS/DESIGN JOURNAL
STORIA E RICERCHE

VOL. 4 / N. 8
OTTOBRE 2016

GLI ANNI DEL CONTATTO:
GRAPHIC DESIGN, NUOVE
TECNOLOGIE E NUOVI MEDIA

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

journal@aisdesign.org

WEB

www.aisdesign.org/ser/

Ais/Design
Journal

Storia e Ricerche

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

COMITATO DI DIREZIONE Fiorella Bulegato, Università Iuav di Venezia
Maddalena Dalla Mura, Università Iuav di Venezia
Carlo Vinti, Università di Camerino
editors@aisdesign.org

**COORDINAMENTO
REDAZIONALE** Marinella Ferrara, Politecnico di Milano
caporedattore@aisdesign.org

COMITATO SCIENTIFICO Giovanni Anceschi
Jeremy Aynsley, University of Brighton
Alberto Bassi, Università Iuav di Venezia
Tevfik Balcioglu, Yasar Üniversitesi
Giampiero Bosoni, Politecnico di Milano
Bernhard E. Bürdek
François Burkhardt
Anna Calvera, Universitat de Barcelona
Esther Cleven, Klassik Stiftung Weimar
Elena Dellapiana, Politecnico di Torino
Clive Dilnot, Parsons The New School
Grace Lees-Maffei, University of Hertfordshire
Kjetil Fallan, University of Oslo
Silvia Fernandez, Nodo Diseño América Latina
Carma Gorman, University of Texas at Austin
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

REDAZIONE Letizia Bollini, Università degli Studi di Milano-Bicocca
Rossana Carullo, Politecnico di Bari
Rosa Chiesa, Università Iuav di Venezia
Giulia Ciliberto, Università Iuav di Venezia
Paola Cordera, Politecnico di Milano
Gianluca Grigatti, Università di Genova
Francesco E. Guida, Politecnico di Milano
Luciana Gunetti, Politecnico di Milano
Chiara Lecce, Politecnico di Milano
Chiara Mari, Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano
Alfonso Morone, Università degli studi di Napoli Federico II
Susanna Parlato, Università degli studi di Napoli Federico II
Isabella Patti, Università degli Studi di Firenze
Paola Proverbio, Politecnico di Milano
Teresita Scalco, Università Iuav di Venezia

ART DIRECTOR Daniele Savasta, Yasar Üniversitesi, İzmir

EDITORIALE	UNA STORIA DA SCRIVERE, ANZI IN FASE DI SCRITTURA Maddalena Dalla Mura, Raimonda Riccini, Carlo Vinti	7
SAGGI	WHY IT TOOK SO LONG: DEVELOPING THE DESIGN MINDSET IN THE TECHNOLOGY INDUSTRIES Gillian Crampton Smith	16
	LE PLEIADI: UNA PROSPETTIVA STORICA SULLA COSTELLAZIONE DELLE PROTAGONISTE DELLA RIVOLUZIONE TECNOLOGICA E DEL DESIGN DIGITALE Letizia Bollini	29
	TAVOLIERI DIGITALI E PERCORSI VIDEOLUDICI Isabella Patti	44
RICERCHE	ALLE ORIGINI DI UNA "VISUALITÀ TECNOLOGICA": PERCORSI DI RICERCA SULLA GRAFICA DELLE SIGLE TELEVISIVE NEL PRIMO DECENNIO DI TRASMISSIONI RAI Chiara Mari	67
	PIXELS AND PAL: COMPUTER DESIGN FOR DUTCH BROADCAST TELEVISION IN THE EARLY 1980S Liselotte Doeswijk, René Koenders	90
	TOTAL DESIGN AND THE CASE OF THE AESTHEDES COMPUTER: CHANGING THE TOOLS OF DUTCH GRAPHIC DESIGN IN THE 1980S Karin Van Der Heiden	112
	QUALCOSA CHE NON C'È PIÙ E QUALCOSA CHE NON C'È ANCORA: L'AVVENTO DEL COMPUTER E DEL DIGITALE NELLE PAGINE DI LINEA GRAFICA, 1970-2000 Maddalena Dalla Mura	131
	VISIONI ALLA RINCORSA DEL FUTURO: IL CAMBIAMENTO TECNOLOGICO NELLA RIVISTA U&LC, 1973-1983 Carlo Vinti	168
MICROSTORIE	"DESIGN BY NUMBERS": JOHN MAEDA E LA COMPUTAZIONE APPLICATA AL GRAPHIC DESIGN Giulia Ciliberto	200
	DIGITALIZZARE, CATALOGARE, VISUALIZZARE LE COLLEZIONI DI ARTEFATTI GRAFICI PUBBLICITARI: IL CASO DELLA SEZIONE PUBLICITÉ/DESIGN GRAPHIQUE DEL MUSÉE DES ARTS DÉCORATIFS DI PARIGI Simona De Iulio, Fabiola Leone	213
PALINSESTI	ESTINZIONI, ADATTAMENTI, ESPLORAZIONI E CONVIVENZE: QUATTRO INTERVISTE SUL RUOLO DELLE INNOVAZIONI TECNOLOGICHE NEL GRAPHIC DESIGN ITALIANO Michele Galluzzo	230
RILETTURE	"DIGITAL TYPE" DI ROBIN KINROSS Luciano Perondi	258
	DIGITAL TYPE Robin Kinross	275
RECENSIONI	JOHANNA DRUCKER, "GRAPHESIS" Andrea Facchetti	290
	HELEN ARMSTRONG, "DIGITAL DESIGN THEORY" Maddalena Dalla Mura	298

Recensioni

ID: 0815

RECENSIONI

JOHANNA DRUCKER, “GRAPHESIS”

Andrea Facchetti, Università Iuav di Venezia

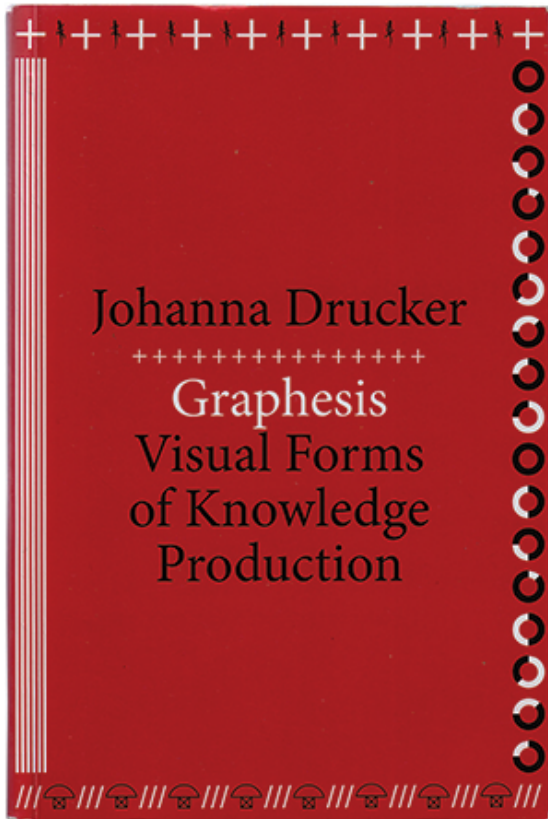
Orcid ID: 0000-0002-9043-7155

PAROLE CHIAVE

Codici, Conoscenza, Critica, Linguaggio visivo, Umanistica digitale

Johanna Drucker, *Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production*, metaLABprojects, Cambridge, MA: Harvard University Press, 2014 / ISBN 9780674724938 / Paperback / 216 pp., 150 illustrazioni / € 22,50

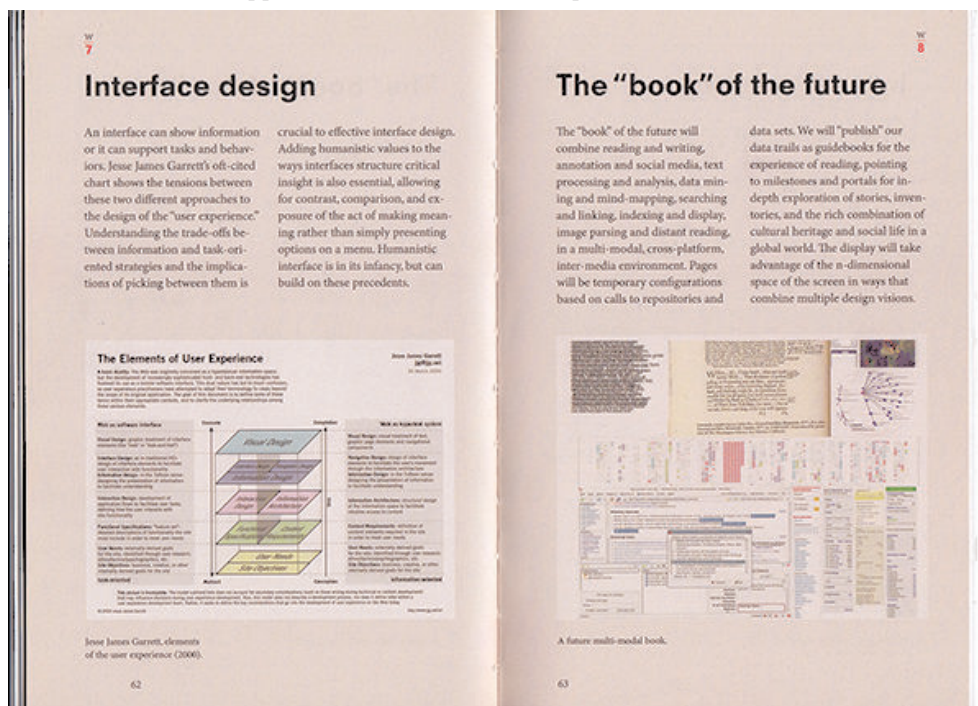
I linguaggi visivi hanno assunto una presenza ingombrante nella nostra società. Le immagini oggi vengono prodotte in quantità impensabili fino a un secolo fa, tanto da farne il principale mezzo attraverso cui costruiamo e comunichiamo informazioni ed esperienze. Anche se può apparire scontata, quest'osservazione - che apre il libro *Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production* di Johanna Drucker - giustifica una preoccupazione che pervade e accompagna l'intero testo della ricercatrice statunitense. Di fronte a questa pervasività si fa sempre più urgente il bisogno di sviluppare un apparato critico capace di decostruire la superficie piatta delle immagini che quei linguaggi creano. Una serie di strumenti in grado di penetrare quella superficie e di portare a galla i processi, le decisioni e le condizioni che ne determinano la forma finale.



Graphesis cerca di puntare i fari sui processi con cui viene prodotto un libro di teologia, una cartina geografica, un diagramma di flusso, una formula chimica o un'interfaccia digitale, nel tentativo di mostrare come ciascuno di questi artefatti grafici incorpori e riproduca una determinata visione del mondo - o del fenomeno a cui fa riferimento. Il primo obiettivo di *Graphesis* è quindi di analizzare le diverse strategie attraverso cui una rappresentazione grafica tende a incorporare e riprodurre argomentazioni, punti di vista, posizioni ideologiche, politiche, scientifiche e culturali, decostruendo l'aurea di oggettività e neutralità con cui spesso questi artefatti e interfacce vengono fruite. Il secondo obiettivo è di immaginare e analizzare nuove forme e strategie di visualizzazione e di produzione della conoscenza, che Drucker definisce "umanistiche". Forme e strategie capaci di affiancare al tradizionale compito di informare, quello di costruire negli occhi e nella mente di chi guarda un'idea di conoscenza meno stabile e oggettiva. La ricerca parte quindi dall'idea che qualsiasi forma di conoscenza è sempre e comunque situata e posizionata in un determinato contesto. Una premessa implicita che Drucker prende a prestito dal campo dei *cultural studies* e degli studi di genere, e che in modo più specifico deriva dal concetto di *situated knowledge* sviluppato dalla filosofa Donna Haraway (Haraway, 1988).

Va qui riconosciuto il primo merito del lavoro dell'autrice, ossia il tentativo di tradurre un set di strumenti teorici e critici maturati nell'ambito della filosofia e dei *cultural studies* dentro il campo delle pratiche progettuali contemporanee.

Graphesis, edito dalla Harvard University Press all'interno della collana *metaLABprojects*, è suddiviso in una breve introduzione a cui seguono quattro capitoli ("Image, Interpretation, and Interface", "Interpreting Visualization :: Visualizing Interpretation", "Interface and Interpretation", "Designing Graphic Interpretation"). All'interno troviamo anche una sezione ("Windows") composta da otto schede in cui vengono riassunti altrettanti concetti o approcci particolarmente significativi nella storia dei linguaggi visivi, come la Gestalt, le variabili di Bertin o le teorie di Garret sul rapporto tra design e "user experience". Nonostante il materiale visivo sia al centro dell'indagine di *Graphesis*, il libro si presenta con un'impostazione grafica che lascia poco spazio alle immagini, rendendo spesso difficile trovare una corrispondenza tra le analisi dell'autrice e la materia prima da cui queste si generano. Oltre a essere marginali e poco valorizzate le immagini sono accompagnate da didascalie che spesso si limitano a dichiarare l'autore, il titolo e l'anno di produzione. In compenso il libro presenta una ricca bibliografia e un folto apparato di note in cui l'autrice approfondisce l'analisi del corpo centrale del testo.



Già nelle prime pagine il libro cerca di definire gli ambiti e i confini entro cui s'inscrive l'indagine e i quadri teorici attraverso cui quest'indagine viene condotta. Viene così data una definizione generale dei concetti più importanti, ma soprattutto vengono dichiarate le chiavi di lettura che Drucker adotta per affrontare quei concetti. A fianco della definizione più semplice di "information graphics" ("visualizzazioni prodotte a partire da dati statistici astratti", p. 7) viene subito precisato come questi tipi di visualizzazioni "sono sempre delle interpretazioni, in quanto i dati non hanno alcuna forma visiva intrinseca da cui si genera un'espressione grafica" (p. 7). Ancora più importante è l'introduzione del concetto di epistemologia visiva (*visual epistemology*), con cui l'autrice mette subito in relazione le tecniche e le strategie di visualizzazione con i processi di

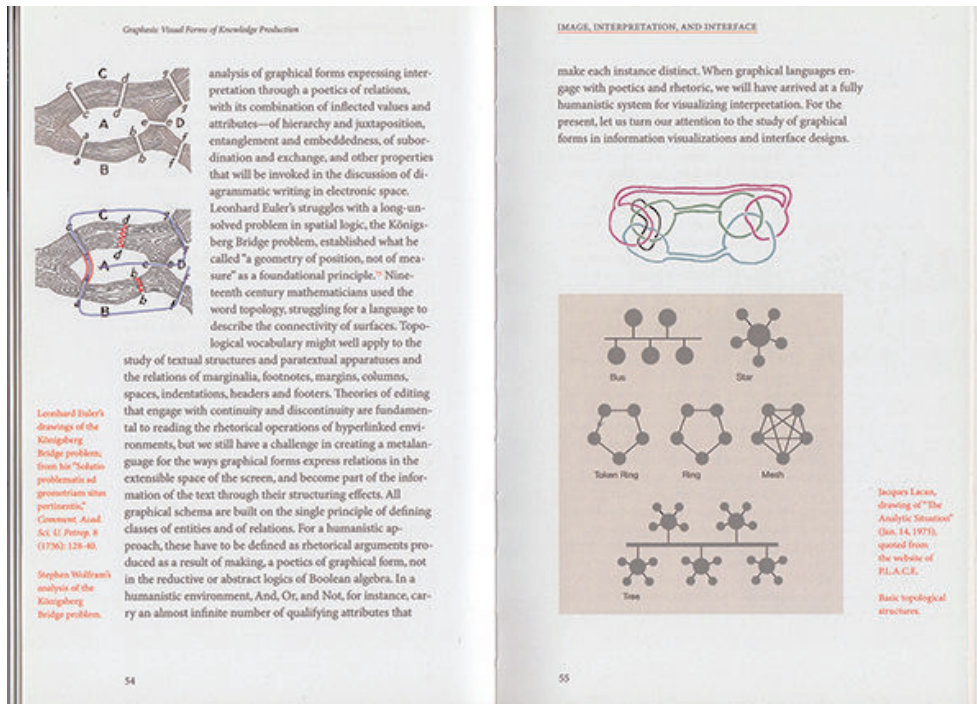
produzione delle forme di sapere e della conoscenza. Una relazione in cui le espressioni grafiche occupano un ruolo diretto nella produzione della conoscenza. Gran parte delle visualizzazioni con cui vengono rappresentate le informazioni si presentano come un dato di fatto mascherando in realtà la loro natura interpretativa. In altre parole sono immagini che si presentano come semplici riflessi della realtà che descrivono, quando di fatto sono delle argomentazioni espresse attraverso forme grafiche.

La prima parte del libro è dedicata a una ricostruzione delle diverse fasi attraverso cui il rapporto tra espressione visiva e rappresentazione della conoscenza è andato strutturandosi e modificandosi nel corso della storia della cultura – una ricostruzione che, fatta eccezione per alcuni brevi riferimenti all’antico Egitto e al Medio-Oriente, sembra prediligere esclusivamente la cultura occidentale. Queste fasi raccontano i tentativi di codificare il linguaggio visuale, o per lo meno di individuare delle costanti che accompagnano i modi di rappresentazione grafica e che permettono di costruire una grammatica delle forme visive. Qui l’autrice è attenta a riconoscere la distanza che separa il linguaggio matematico o verbale dai linguaggi visivi (“I codici visivi sono notoriamente instabili, troppo imprecisi per comunicare la conoscenza in una forma certa e assoluta”, p. 23). Tuttavia questa instabilità dei codici visivi non ha impedito l’individuazione di alcune regolarità o criteri riconosciuti e utilizzati all’interno di varie discipline.

Questa ricostruzione parte dal Rinascimento, dove sono soprattutto l’architettura e le scienze naturali a impiegare l’illustrazione di elementi e caratteristiche visive come pratica per la loro codificazione e organizzazione. Significativo il caso della fisiognomica e dell’opera di Giambattista Della Porta, dove la classificazione dei volti e delle espressioni umane esemplifica la stretta relazione che intercorre tra la visualizzazione delle informazioni e l’espressione di giudizi morali. Nel XIX secolo la relazione tra le forme di visualizzazione e la produzione di conoscenza inizia a prendere le distanze dalla mimesis figurativa delle illustrazioni, orientandosi verso forme astratte e geometriche. Un passaggio questo che Drucker mette giustamente in relazione con i cambiamenti della rivoluzione industriale, e che prefigura i progetti utopici del modernismo del XX secolo, caratterizzati in vario modo dal tentativo di creare un linguaggio grafico universale e guidato da principi razionali. Ma è sul Novecento che Drucker si sofferma con maggiore attenzione, analizzando i diversi tentativi che vedono personaggi del calibro di Kandisky, Klee, Moholy-Nagy, Dondis impegnati nella codificazione dei segni grafici e nella creazione di un vocabolario visivo regolato da principi come la forma, la direzione, l’equilibrio, il movimento. Il punto di arrivo di questo excursus è l’altra grande rivoluzione tecnologica che stravolge non solo i mondi della produzione e della comunicazione, ma anche quello della cultura e dell’epistemologia visiva: la rivoluzione digitale. Le nuove pratiche introdotte dall’uso di computer, software e altri dispositivi digitali vengono analizzate da Drucker nella misura in cui sono in grado di aprire nuove strade e nuove strategie nel campo della visualizzazione della conoscenza. L’obiettivo non è più quello di costruire un linguaggio visivo fortemente codificato e formalizzato, quanto piuttosto di sperimentare diverse pratiche, diversi format grafici adatti per quelle situazioni “che mettono in evidenza la co-dipendenza tra forme di conoscenze e osservatore e che quindi necessitano di un approccio interpretativo e dell’abilità di saper rappresentare situazioni ambigue e contraddittorie” (p. 52).

Se in questa prima parte l'autrice si trova a ripercorrere velocemente oltre cinque secoli di storia e cultura occidentale, lasciando poco spazio ad un'analisi critica approfondita, il secondo capitolo (*Interpreting Visualization :: Visualizing Interpretation*) si sforza invece di distinguere e analizzare diverse tipologie di visualizzazione delle informazioni, individuate e organizzate a seconda del loro funzionamento - i meccanismi con cui costruiscono significato e conoscenza - e dei soggetti o dei fenomeni a cui fanno riferimento - visualizzazioni temporali, spaziali e geografiche, concettuali o di informazioni e dati socio-economici. È in questa parte che emerge con maggiore forza lo sguardo critico dell'autrice, soprattutto là dove è in grado di mostrare la stretta dipendenza tra le forme di rappresentazione grafica e i bisogni materiali che quelle rappresentazioni dovevano soddisfare in prima istanza. In questo senso mappe geografiche, diagrammi temporali, alberi genealogici nascono e si sviluppano innanzitutto come strumenti necessari a soddisfare una necessità: esplorare nuove terre o amministrare le proprietà, organizzare la semina e il raccolto lungo degli archi temporali, o legittimare il proprio status sociale. Su questo punto l'autrice è chiarissima: "Queste forme diagrammatiche: determinando l'esperienza che facciamo del mondo, lo costruiscono" (p. 74). Non è un caso allora che i moderni sistemi di rappresentazione statistica (istogrammi, diagrammi circolari, diagrammi di flusso, diagrammi a due variabili) vedano la luce nel XIX secolo, quando gli stati moderni si rafforzano e sviluppano i loro apparati burocratici. Queste forme di visualizzazione delle informazioni non trovano la loro origine tanto nella funzione descrittiva (registrare la popolazione secondo diversi parametri), quanto piuttosto in quella amministrativa e disciplinare, per soddisfare la necessità degli stati moderni di controllare e amministrare la propria popolazione. "Lo scopo di questo nuovo approccio era di astrarre le informazioni quantitative dalle condizioni umane. Iistogrammi, diagrammi e *scatter plot* hanno su di sé il segno dell'agenda amministrativa" (p. 89).

La dimensione performativa delle rappresentazioni è al centro di questo secondo capitolo. È su questa dimensione che si fonda la distinzione tra le visualizzazioni che si limitano a rappresentare informazioni già conosciute - come i grafici statistici che mostrano i risultati di un'elezione - e le visualizzazioni che attraverso la loro fruizione sono in grado di creare nuove informazioni - come gli orari dei treni con cui è possibile calcolare e programmare diversi itinerari - e che Drucker chiama "knowledge generators". Nei *knowledge generators* gli elementi grafici che traducono determinate classi di informazioni possono essere combinati in molteplici modi. Queste rappresentazioni hanno il merito di incoraggiare un lettura performativa e interpretativa da parte dei soggetti che le usano. Sono cioè dei dispositivi che favoriscono quell'approccio umanistico alla progettazione e alla fruizione delle rappresentazioni grafiche che costituisce il cuore delle riflessioni e delle analisi di Drucker. La parte finale di questo secondo capitolo si conclude appunto con l'esposizione dei principi che guidano l'approccio umanistico alla visualizzazione qualitativa delle informazioni: l'idea che ogni forma di conoscenza sia frutto di un'interpretazione della realtà, la distinzione tra *data e capta*, la "distorsione" che il soggetto porta con sé durante l'osservazione della realtà.



Nell'ultima parte di *Graphesis*, composta dai capitoli *Interface and Interpretation e Designing Graphic Interpretation*, Drucker arriva al cuore della questione, ovvero i meccanismi di visualizzazione incorporati nelle interfacce grafiche dei nuovi dispositivi digitali. È in questa terza parte che la ricerca acquisisce maggiore concretezza, cercando di declinare le questioni e le prospettive emerse nelle analisi e nelle indagini dei primi due capitoli all'interno di un contesto più circoscritto, quello appunto delle interfacce digitali.

Secondo l'autrice, la recente storia dello sviluppo tecnologico delle interfacce è dominata da un approccio razionalista e funzionalista, che deriva soprattutto dal campo dell'HCI (Human-Computer Interface), dell'ingegneria e dell'informatica. L'obiettivo è di mostrare i limiti e le criticità di questo approccio, e soprattutto di evidenziare la mancanza di un impianto teorico a sostegno delle pratiche progettuali delle interfacce digitali ("Abbiamo bisogno di una teoria dell'interfaccia capace di mostrare come l'ambiente fruitivo che crea sia in grado di abilitare diversi comportamenti e soggetti situati", p. 146). Le caratteristiche che definiscono l'approccio umanistico al design dell'informazione vengono quindi applicate al campo del design delle interfacce. Alcuni concetti cari al campo dei *cultural studies* e della teoria critica vengono nuovamente analizzati, ma questa volta in relazione ai meccanismi di progettazione e fruizione delle interfacce. Così l'approccio probabilistico viene preferito a quello meccanicistico; l'idea di una conoscenza oggettiva e neutrale viene scartata in favore della contingenza specifica di ogni forma di sapere (*situated knoweldge*); il concetto di soggetto sostituisce quello di utente-consumatore (*subject-oriented interface*); e all'interno della struttura formale che accoglie, organizza e presenta le informazioni le relazioni tra i singoli elementi ed entità diventano più importanti delle entità stesse (*frame theory*).

Designing Graphic Interpretation

As a scholarly act, interpretation has almost always been textual, based on close reading, and intimately bound to the graphic form of the work to which it attaches. None of this is exclusively true any longer. To imagine new intellectual forms of interpretation is also to design the spaces and supports that structure interpretative acts. If the armature of print, now much imitated in electronic environments, has organized argument to accord with its conceptual capacities, then what will the emerging features

DESIGNING GRAPHIC INTERPRETATION

of networked and digitally supported interpretation be like? How will they differ from those that have instructed our patterns of thought for millennia?

Innovative graphic armatures will extend our capacities to create associative arguments in digital space, creating the support for extensive interpretative activities among textual and visual artifacts. But interpretation may also take distinctly visual form. Think about a walk through a museum exhibition or a tour of a foreign city. The guide calls features of the cultural history into focus in ways that are not evident to an unfamiliar visitor. The next day in the city, or at the next exhibition, new graphical arrangements appear. The landscape changes its juxtapositions and elements, and requires a new explication. The museum rearranges walls, narratives, and frameworks of interpretation in new visual, spatial acts of interpretation. Reading graphical environments in analog or digital space and spatializing arguments through graphical means are two aspects of graphic interpretation. The first is a form of critical literacy, the second a compositional activity.

The dream of a full-fledged hypermedia that allows us to compose in a constellationary mode, with associations, links, and faceted views of an argument or narrative has been extended by the automatic protocols of analysis and processing that optimize computational capacities for synthesis and display. We integrate documents, files, data mining, visualization, mapping, and thickly linked references and citation trails on the fly. Scholars or creative writers may still have some retraining ahead to think differently about texts in electronic spaces, using their capacities to shape discourse, but as the conceptual habits shift, the technological support structures develop. Diagrammatic writing that integrates human and machine protocols of composition is emerging, and with it, the need to specify its critical properties.

181

Ma ripensare le strategie progettuali delle interfacce grafiche attraverso le lenti teoriche dei *cultural studies* e della teoria critica significa ripensare la natura dell'interfaccia stessa: "L'interfaccia non è un oggetto, ma un ambiente caratterizzato da delle affordance e organizzato per favorire e innescare pratiche e comportamenti in modo probabilistico, invece che meccanicistico" (p. 157). Se l'applicazione della teoria critica e di alcuni dei concetti chiave dei *cultural studies* poteva sembrare un discorso già sentito - anche se poco ascoltato - in riferimento ai media più tradizionali, nel campo delle interfacce digitali questa operazione mostra alcuni aspetti originali e utili sia per la didattica e il mondo della ricerca che per le pratiche progettuali.

D'altronde l'attività di critica, insegnante, ricercatrice e artista di Johanna Drucker si contraddistingue per i continui sconfinamenti nei campi della semiologia, dell'estetica, della storia della tecnologia e ovviamente dei *cultural studies*, del post-strutturalismo e della teoria critica. A partire dall'esperienza dello SpecLab, il laboratorio sperimentale di informatica umanistica (*digital humanities*) che ha tenuto nei primi anni 2000 presso la University of Virginia - esperienza poi documentata nel libro *SpecLab. Digital Aesthetics and Projects in Speculative Computing* (University of Chicago Press, 2009) - il suo campo di ricerca si è focalizzato sulla storia e la teoria del *visual information design*, e sulle pratiche sperimentali che vi ruotano attorno. Ma se *SpecLab* costituiva il punto di arrivo e l'occasione per riflettere sull'esperienza del laboratorio della University of Virginia, *Graphesis* gode di un respiro più ampio e di un approccio più divulgativo, per far emergere la trasversalità e l'ubiquità dei temi e delle criticità che il libro va a toccare. Per questo motivo il libro, oltre a rivolgersi a chi è coinvolto nella didattica e nella formazione di progettisti, designer della comunicazione e interaction designer, rappresenta un buon punto di partenza anche per chi non si occupa in prima persona di

design, ma è comunque interessato ai temi della cultura visiva e dei processi di produzione e comunicazione dell'informazione - temi che oggi si fanno sempre più trasversali e che s'inseriscono all'interno di altre discipline e campi della conoscenza. Il valore del libro non va quindi ricercato nell'originalità delle ipotesi e dei punti di vista proposti dall'autrice; il merito di *Graphesis* sta semmai nell'attenzione e nella scrupolosità con cui Drucker va a rintracciare alcuni dei punti chiave della teoria critica e dei *cultural studies* all'interno delle pratiche progettuali e dei processi di fruizione che oggi determinano e orientano non solo il nostro modo di produrre, comunicare e leggere i flussi d'informazione in cui siamo immersi, ma anche la relazione che intratteniamo con la realtà che ci circonda. Il buon senso ci dice che questa relazione non dovrebbe mai esaurirsi in un'unica forma, cercando continuamente nuove strade, nuovi strumenti e nuovi modi con cui leggere, interpretare e rappresentare la complessità del mondo che abitiamo. L'approccio umanistico al design delle interfacce - o come Drucker auspica nelle ultime pagine del libro, al design in generale - traccia quindi una strada che si distanzia dai tradizionali obiettivi della trasparenza e dell'efficienza. Una strada che indirizza le pratiche progettuali verso un'idea di design in grado di produrre ed esprimere la dimensione soggettiva, situata e instabile non solo della conoscenza, ma forse della realtà stessa.

Riferimenti bibliografici

Haraway, D. (1988). "Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective". *Feminist Studies*, 14, 575-599.

AIS/DESIGN JOURNAL
STORIA E RICERCHE

VOL. 4 / N. 8
OTTOBRE 2016

GLI ANNI DEL CONTATTO:
GRAPHIC DESIGN, NUOVE
TECNOLOGIE E NUOVI MEDIA

ISSN
2281-7603
