
Ais/Design Journal

Storia e Ricerche

PER UNA STORIA DELLA FENOMENOLOGIA 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. 9 / N. 17
DICEMBRE 2022**

**PER UNA STORIA
DELLA FENOMENOLOGIA
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/

Ais/Design
Journal

Storia e Ricerche

DIRETTORE Giampiero Bosoni, Politecnico di Milano
Elena Dellapiana, Politecnico di Torino
Jeffrey Schnapp, Harvard University
direttore@aisdesign.org

COMITATO DI DIREZIONE Imma Forino, Politecnico di Milano
Antonio Labalestra, Politecnico di Bari
Ramon Rispoli, Università degli Studi di Napoli Federico II
Marco Sironi, Università degli Studi di Sassari
Davide Turrini, Università degli Studi di Ferrara
editors@aisdesign.org

**COORDINAMENTO
REDAZIONALE** Rita D'Attorre
caporedattore@aisdesign.org

COMITATO SCIENTIFICO Giovanni Anceschi
Paola Antonelli, Dipartimento di Architettura e Design, MoMA, New York
Helena Barbosa, Universidade de Aveiro
Alberto Bassi, Università Iuav di Venezia
Giampiero Bosoni, Politecnico di Milano
Fiorella Bulegato, Università Iuav di Venezia
Maddalena Dalla Mura, Università Iuav di Venezia
Elena Dellapiana, Politecnico di Torino
Kjetil Fallan, University of Oslo
Silvia Fernandez, Nodo Diseño América Latina
Imma Forino, Politecnico di Milano
Antonio Labalestra, Politecnico di Bari
Grace Lees-Maffei, University of Hertfordshire
Priscila Lena Farias, Universidade de São Paulo
Fabio Mangone, Università Federico Secondo, Napoli
Jonathan Mekinda, University of Illinois at Chicago
Gabriele Monti, Università Iuav di Venezia
Ramon Rispoli, Università degli Studi di Napoli Federico II
Catharine Rossi, Kingston University
Susan Yelavich, Parsons The New School
Jeffrey Schnapp, Harvard University
Marco Sironi, Università degli Studi di Sassari
Davide Turrini, Università degli Studi di Ferrara
Carlo Vinti, Università di Camerino

GRAFICA Francesco E. Guida, Politecnico di Milano
Marco Sironi, Università degli Studi di Sassari

EDITORIALE	PER UNA STORIA DELLA FENOMENOLOGIA DEL DESIGN Giampiero Bosoni, Elena Dellapiana & Jeffrey Schnapp	7
<hr/>		
SAGGI	IL SENSO DEL DESIGN Dario Mangano	12
<hr/>		
RICERCHE	PIERO BOTTONI, INVOLUCRI PER APPARECCHI RADIO, 1932-1936 Giancarlo Consonni	29
	L'EXHIBIT DESIGN DI ROBERTO MENGHI PER L'INDUSTRIA PIRELLI (1950-1977). ALLA RICERCA DI UN METODO PER ESPORRE E COMUNICARE LA CULTURA INDUSTRIALE Antonio Aiello	44
	HANS VON KLIER: GUTE FORM E IDENTITY. NOTE SU UN PERCORSO Pierparide Vidari	67
	LA MODA PER LA VITA CHE SI VIVE. JOLE VENEZIANI L'INDUSTRIA E LA MODERNITÀ Manuela Soldi	88
	ETTORE SOTTSASS, CONSULENTE ARTISTICO PER REDAN Marco Scotti	104
	IL MATERIALE D'ARCHIVIO TRA CONSERVAZIONE E DIVULGAZIONE Gianluca Camillini & Jonathan Pierini	125
	THE EXHIBITION AS AN ARCHIVE Beatriz Colomina	136
	DISQUIET IN THE GRAPHIC DESIGN ARCHIVE Alice Twemlow	147
<hr/>		
BIOGRAFIE AUTORI		158

Saggi

Il senso del design

DARIO MANGANO

Università degli studi di Palermo

dario.mangano@unipa.it

Siamo circondati da oggetti di ogni genere: lampade, tavoli, automobili, elettrodomestici, telefoni cellulari e chi più ne ha più ne metta. Eppure, solo per pochi di essi siamo disposti a usare la parola design. Per essere “di design” un oggetto non deve solamente essere progettato e prodotto industrialmente, deve avere qualcosa in più. Ma in cosa consiste questo quid? Come si riconosce il design? Ecco che una questione apparentemente soltanto tecnica come quella del progetto diventa in un attimo un problema semiotico. Per affrontarlo partiremo da un oggetto di design che tutti riconoscono come tale e proveremo a muoverci a ritroso, decostruendolo in modo da vedere come i tratti che manifesta possano creare precisi effetti di senso. Il punto non è cosa significa, ma come lo fa, ovvero quali processi semiotici si innescano a partire dalla sua articolazione materiale. Per noi quest’oggetto è la celebre Arco progettata nel 1962 da Achille e Pier Giacomo Castiglioni per Flos.

We are surrounded by all kinds of objects: lamps, tables, cars, household appliances, cell phones, and more. Yet for only a few of them are we willing to use the word design. To be “design” an object must not only be industrially projected and produced, it must have something more. But what does this quid consist of? How do we recognize design? Here is where a seemingly merely technical question such as design becomes a semiotic problem in an instant. To address it we will start with a design object that everyone recognizes as such and try to move backwards, deconstructing it so as to see how the traits it manifests can create precise meaning effects. The point is not what it means, but how it does it, that is, what semiotic processes are triggered from its material articulation. For us, this object is the famous Arco designed in 1962 by Achille and Pier Giacomo Castiglioni for Flos.

PAROLE CHIAVE

Design
Semiotica
Lampada Arco
Segno
Significazione

KEYWORDS

Design
Semiotics
Arco Lamp
Sign
Signification

1. Come si riconosce il design

Siamo circondati da oggetti di ogni genere: lampade, tavoli, automobili, elettrodomestici, telefoni cellulari ma anche indumenti, utensili, mezzi di traspor-

to e chi più ne ha più ne metta. In qualunque momento della nostra vita ne vediamo intorno a noi un numero tale da rendere impossibile perfino contarli. La grandissima parte di essi è prodotta industrialmente, sono realizzati in serie in numeri più o meno grandi, e questo presuppone che per ognuno esista un progetto, un disegno esecutivo, dei precisi calcoli, ma soprattutto un'idea creativa. Eppure, solo per pochi di essi siamo disposti a usare la parola design. Per essere "di design" un oggetto non deve solamente essere prodotto industrialmente deve avere qualcosa in più, un valore aggiunto che si traduce spesso in un prezzo superiore e che risulta in qualche modo riconoscibile. Il design si vede. Ma come si riconosce? Ecco che una questione apparentemente soltanto tecnica come quella del progetto diventa in un attimo un problema semiotico. Perché non c'è dubbio che il design, oltre a essere un modo di pensare gli oggetti in funzione della loro produzione in serie (più o meno grande che sia), ha a che fare con il significato che essi assumono, con il loro essere segni di qualcos'altro.

Come indagare tutto ciò allora? Pensare di mettere insieme un corpus di prodotti-segni a partire dai quali ricavare informazioni così generali come quelle che cerchiamo sarebbe proibitivo. Quanti oggetti servono per parlare del design? Quali ambiti merceologici devono riguardare? Quale criterio di rappresentatività bisognerebbe adottare per selezionarne un insieme attendibile su cui esercitare il nostro sguardo? Impossibile dare una risposta a queste domande. Inoltre, adottando una simile prospettiva finiremmo in un attimo per produrre (e per credere in) una sorta di simbolica medievale in cui mettiamo in corrispondenza oggetti e significati, che non solo ha il limite dell'arbitrarietà - chi decide che significato ha una sedia o un'automobile? e soprattutto, chi ci dice che non possa cambiarlo di tanto in tanto? - ma soprattutto finisce per farci credere che da un lato ci sia l'oggetto, con la sua forma fisica, il suo funzionamento pratico, le soluzioni tecniche che utilizza e dall'altro una dimensione immateriale, più o meno invisibile, che si sovrappone a essa.

Procederemo al contrario, partendo da qualcosa che è certamente un oggetto di design, riconosciuto come tale da tutti, e proveremo poi a muoverci a ritroso, a decostruirlo, e a vedere come i tratti che manifesta possano rimandare ad altro. Il punto, per noi, non è *cosa* significa, ma *come* lo fa, ovvero quali processi semiotici si innescano a partire dalla sua articolazione materiale, e di conseguenza non il significato o i significati che può assumere ma la significazione che produce. Un punto di partenza del genere non può che essere arbitrario ma al contempo non lo è mai del tutto. La motivazione della sua scelta è infatti legata proprio a ciò che la semiotica pone come punto di partenza di ogni sua riflessione, ovvero il senso comune. Quel sapere diffuso di cui siamo tutti portatori ma che, proprio per questo, rimane irriflesso, tacito,

e quindi tanto invisibile quando necessario. Lo stesso accade con la competenza linguistica, che qualunque parlante possiede e usa con disinvoltura senza averne alcuna consapevolezza. Al punto che proprio tale mancanza di conoscenza esplicita, e dunque di percezione, finisce per essere la prova della profondità con cui tali saperi sono radicati.

Per noi quest'oggetto è una lampada, la celebre *Arco* (fig. 1) progettata nel 1962 da Achille e Pier Giacomo Castiglioni per Flos. Dei due, Pier Giacomo è scomparso prematuramente nel 1968 a soli 50 anni, lasciando al primo il ruolo universalmente riconosciuto di maestro del design. Una disciplina che peraltro Achille Castiglioni ha insegnato per anni nei politecnici di Torino prima e di Milano poi, ricevendo dunque un riconoscimento scientifico oltre che professionale per la sua attività (Bettinelli, 2014). Che *Arco* sia un classico non lo dicono soltanto le pubblicazioni legate al design, in cui è spesso presente, e nemmeno il posto che questo oggetto ha al prestigioso MoMA di New York, ma anche il cinema e la televisione, e quindi l'immaginario diffuso di cui tale presenza nei media è al contempo il prodotto e la causa. L'elenco di film in cui la si vede è infatti sterminato: da *Help!* del 1965 di Richard Lester interpretato dai Beatles, a *Diamonds are Forever* del 1971, settimo film della serie su James Bond diretto da Guy Hamilton, fino ad *Iron Man* del 2008 di Jon Favreau,

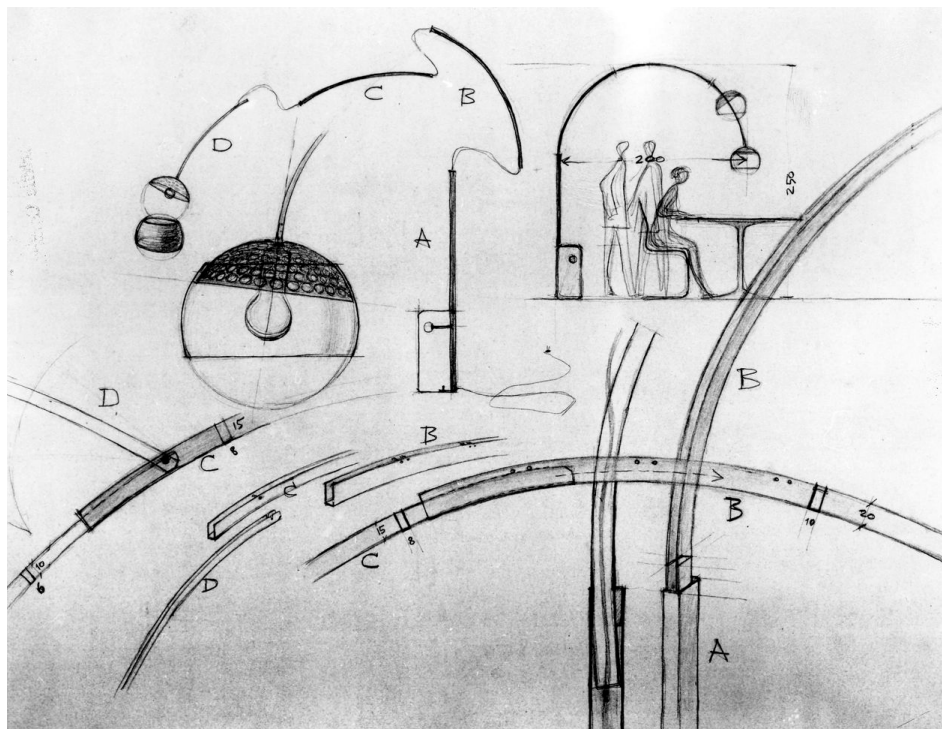
Fig. 1 — Lampada *Arco* di Achille e Pier Giacomo Castiglioni per Flos, 1962.



Fig. 2 — A differenziare la *Arco* dalle altre lampade a sospensione era la possibilità che offriva di passarvi sotto.



Fig. 3 — Schizzo progettuale di Arco che evidenzia bene le soluzioni tecniche e le scelte estetiche.



passando per serie come *Mad Man*, *Love* e infinite altre. Una presenza talmente costante e trasversale a storie e generi da far sì che si parli di *Arco* come di un'icona del design. Un ruolo che le riviste specializzate in design ribadiscono, riservando ad *Arco* una presenza talmente frequente e pervasiva da indurci a riflettere sulla funzione comunicativa che tale oggetto assume. Non soltanto si parla di *Arco*, ma si *fa parlare Arco* proprio come accade ai testimonial in pubblicità, inserendola in contesti e affiancandola ad altri oggetti che si vuole assumano le determinazioni che essa incarna. Così, se nello spot di un caffè si sceglie di evocare il piacere che provoca facendolo bere a un attore considerato sex-symbol, allo stesso modo per rendere un tavolo più o meno ordinario un prodotto di design lo si accosta a questa lampada che, per il senso comune, ne è un'espressione fra le più autentiche (Mangano, 2008).

2. Il progetto di *Arco*

Ma in cosa consiste il progetto di *Arco*? Un punto di partenza non possono che essere le parole dello stesso Achille Castiglioni che in un'intervista rilasciata a *Ottagono* nel 1970 ne parla in questi termini:

Pensavamo a una lampada che proiettasse la luce sul tavolo: ce ne erano già, ma bisognava girarci dietro. Perché lasciasse spazio attorno al tavolo la base doveva

essere lontana almeno due metri. Così nacque l'idea dell'arco: lo volevamo fatto con pezzi già in commercio, e trovammo che il profilato di acciaio curvato andava benissimo. Poi c'era il problema del contrappeso: ci voleva una massa pesante che sostenesse tutto. Pensammo al cemento prima, ma poi scegliemmo il marmo perché a parità di peso ci consentiva un minore ingombro e quindi in relazione ad una maggior finitura un minor costo. Nella Arco niente è decorativo: anche gli spigoli smussati della base hanno una funzione, cioè quella di non urtarci; anche il foro non è una fantasia ma c'è per permettere di sollevare la base con più facilità (Polano, 2002, p. 190).

Nella Arco, lo abbiamo letto, niente è decorativo. Nessuno spazio all'estetica fine a sé stessa, nessun capriccio: ogni dettaglio ha una funzione, anche quelli che appaiono essere meno riconducibili ad un aspetto pratico si rivelano invece tali. Parole che hanno fatto letteralmente il giro del mondo e che, sul web, si trovano tradotte in molte lingue. D'altronde, quale migliore esemplificazione del celebre *form follows function*, vero e proprio mantra su cui il design ha costruito la sua identità?

Con perfetta coerenza, il punto di partenza è un bisogno: fare luce su un tavolo senza che l'apparecchio illuminante impedisca di girarvi intorno. Sembra che non vi fossero altre lampade che lo consentivano, e non possiamo che crederci, non soltanto perché verificarlo non sarebbe facile ma anche perché, nella nostra prospettiva, non è la verità storica a interessarci. Se, come crediamo, "ciò che definisce un oggetto sono le modalità della sua presenza nel mondo, i significati che esso è destinato ad assumervi, il dialogo con l'utente - singolo o gruppo sociale - cui sarà chiamato, la carica simbolica che sarà in grado di sprigionare" (Vitta, 2001, p. 25), tra un progetto e la sua mitologia non c'è una differenza di principio ma solo di livello. Un livello di senso naturalmente, che la semiotica fa oggetto del proprio lavoro ricostruttivo.

Il racconto di Castiglioni prosegue con l'arco che, per sineddoche, finisce per dare il nome alla lampada. È in acciaio, ma soprattutto fatto con pezzi già esistenti. Nessuna innovazione insomma, e soprattutto nessuna scelta: era disponibile l'acciaio? Sarebbe andato benissimo. Stessa cosa per la base: si era pensato al cemento ma poi era stato scelto il marmo. Non perché fosse più bello (anche se a un certo punto si parla di "finitura"), né perché era semplicemente più pesante, ma perché consentiva un rapporto dimensione/peso maggiormente favorevole dell'alternativa più economica. Niente di meglio di un rapporto fra grandezze per depurarle di ogni relativismo e creare un effetto di senso parascientifico, lo stesso che deriva dal rapporto finitura/costo che lo segue e che, ovviamente, ci fa dimenticare tutta la vaghezza del primo termine. Sia detto per inciso, il marmo di cui è fatta Arco è di Carrara, lo

stesso utilizzato per alcune fra le più importanti opere d'arte di tutti i tempi, *La pietà* di Michelangelo solo per fare un esempio. Infine i dettagli: gli spigoli, smussati per non fare male se li si dovesse urtare, e il foro passante nella base che, viene detto, non è un'invenzione creativa ma discende direttamente dall'esigenza di rendere possibile la mobilitazione di questo oggetto. Basta farvi passare attraverso il bastone di una scopa per avere una solida presa che ci consente di dividere fra due portatori il notevole peso del dispositivo di illuminazione.

Sarà chiaro a questo punto che l'intera descrizione è all'insegna di una sistematica desemantizzazione. Achille Castiglioni toglie senso a tutti i dettagli sui quali si focalizza, omettendone del tutto altri. Il materiale dell'arco? Comune acciaio. La base? Si sarebbe potuta fare di cemento ma il marmo era più conveniente. Gli spigoli? Smussati perché potenziale fonte di guai. Il foro nella base? Un semplice buco senza nessun valore estetico. La funzionalità emerge insomma per sottrazione, narcotizzando non soltanto il senso dei materiali ma anche le scelte formali. È il caso di rifletterci con attenzione.

Fig. 4 — Sgabello *Mezzadro* di Achille e Pier Giacomo Castiglioni per Zanotta, 1957.

Fig. 5 — Seduta *Sella* di Achille e Pier Giacomo Castiglioni per Zanotta, 1957.



Fig. 6 — Lampada *Snoopy* di Achille e Pier Giacomo Castiglioni per Flos, 1967.

3. Desemantizzazione/Risemantizzazione

Cominciamo proprio dalla sua forma perché sul piano espressivo *Arco* realizza alcuni interessanti contrasti plastici (Cervelli, 2009). Innanzitutto quello che vede opporsi *curvo* a *rettilineo*: la base di *Arco* è infatti un parallelepipedo che contiene un cerchio mentre salendo si passa a un profilato di sezione rettangolare che all'inizio è perfettamente retto mentre successivamente si curva con due pezzi inseriti uno dentro l'altro. Infine il proiettore, che è una semisfera tagliata orizzontalmente. Il dettaglio di quest'ultima parte è importante. Come si nota dagli schizzi dei Castiglioni (fig. 3), infatti, il proiettore

è costituito da due parti inserite l'una dentro l'altra: la prima è una calotta interamente ricoperta di fori circolari che ospita la lampada, la seconda una sorta di fascia metallica basculante che, al variare dell'altezza del proiettore, mantiene la propria linea di base parallela al pavimento. Nessuno di questi dettagli ha di per sé un qualche significato di tipo figurativo. Un arco non significa nulla di particolare e nemmeno un tubolare retto, ma non vi è dubbio che l'accostamento fra questi elementi crea dei contrasti che, oltre a caratterizzare la struttura, si prestano a prendere in carico degli effetti di senso. La semiotica parla a questo proposito di dimensione plastica (Mangano, 2008), alludendo al modo in cui le caratteristiche espressive fondamentali di un prodotto culturale - non c'è una differenza di principio fra un quadro e un oggetto d'uso come il nostro - possano produrre effetti di senso non riconducibili a figure del mondo nominabili. Anche la categoria *condensato* vs *espanso* può essere applicata nel nostro caso: i due estremi della lampada - la base in marmo rettilinea e il proiettore curvo - possono infatti essere pensati come le versioni espanse delle parti a cui sono direttamente collegati, ovvero, nel caso della base (espansa), il profilato retto (condensato) e in quello del proiettore (espanso), il profilato curvo (condensato). A livello sintagmatico si configura in questo modo uno schema di contrasti e rime del tipo ABBA, una struttura chiasmatica comune a tanta poesia che, come in quel caso, non ha un valore semantico preciso. Una rima non significa nulla di nominabile, e tuttavia caratterizza il componimento, gli dà un ritmo (nel nostro caso visivo), crea delle corrispondenze, induce perfino a tornare indietro e rileggerne alcune parti, e per questo regala a esso una maggiore profondità semantica. Ma non ci sono solo gli aspetti eidetici, legati cioè alle forme elementari che caratterizzano le parti di questo oggetto. Nemmeno la scelta dei materiali può essere considerata innocente. Non soltanto perché, come dicevamo, non possiamo dimenticare il portato semantico del marmo di Carrara, ma anche perché ciò con cui viene messo in contatto - e dunque in dialogo - è l'acciaio, un materiale che nella storia del design occupa un posto molto particolare. Pensiamo ovviamente alla lezione di Marcel Breuer che, tornato al Bauhaus da insegnante nella metà degli anni Venti, introduce proprio il tubolare di ferro in sostituzione del legno curvo reso celebre da Thonet riprendendo gli esperimenti di Martin Stam di un anno precedenti (De Fusco, 1985). Emblematiche di questa riflessione sono due sedute divenute dei classici: la *Wassily* del 1925 e la *Cesca*, realizzata nel 1928 (e in seguito prodotta proprio da Thonet). Mettere accanto un materiale nobile, caro all'arte, uno prettamente industriale, che ha segnato il passaggio dall'artigianato al design, non è un gesto privo di valore, e questo i fratelli Castiglioni lo sapevano molto bene. A provarlo senza ombra di dubbio, però, non è questo progetto ma altri due che

vengono realizzati in quegli anni e che hanno a che fare con lo stesso processo di desemantizzazione e risemantizzazione che vediamo qui all'opera. Innanzitutto *Mezzadro*, il celebre sgabello realizzato qualche anno prima di Arco, nel 1957, da Achille e Pier Giacomo per Zanotta ed entrato anch'esso nelle collezioni di tutti i musei del design. Qui il progetto, più che consistere nel disegno dell'oggetto, consiste infatti nell'assemblaggio di pezzi che o sono disegnati da altri o potrebbero esserlo, e che in ogni caso sono legati a contesti completamente differenti da quello della collezione di uno dei più autorevoli produttori di design. A cominciare dalla seduta che, come è noto, proviene direttamente da un trattore di cinquant'anni prima e non è stata disegnata dai Castiglioni. La barra di metallo su cui essa è fissata con una vite a galletto, poi, piuttosto comune e dal sapore industriale, riprende, invertendola e ingentilendola, la stessa balestra su cui era fissato quel sedile. Il risultato è una seduta molleggiata come quella del trattore, che invita chi vi è seduto sopra a giocare con il proprio stesso peso. Infine il fuso di legno, che ad alcuni ricorda un giogo e ad altri un pezzo di una barca a vela, e che ha lo scopo di mantenere stabile la seduta. E se questo *assemblage* deve molto al Ready-Made di Duchamp, ciò che emerge al di là del riuso dei semilavorati e dell'attenzione dei contesti e delle storie che evocano, è l'attenzione per i materiali e per i contrasti plastici che generano.

Prendiamo il fuso. Si sarebbe potuto fare di molti materiali, fra cui il più intuitivo è senz'altro il metallo, tuttavia i Castiglioni decidono di usare il legno. In questo modo ottengono un contrasto netto con l'acciaio della balestra che, per inciso, non è affatto simile a quella rozzamente verniciata dei trattori ma viene finemente cromata, rendendola luccicante come in nessun mezzo da lavoro è stata mai. Il legno usato è il faggio, chiaro e dalle venature strette, quasi invisibili, che lo rendono uniforme e poco connotato, molto diverso, poniamo, dal noce o dal rovere. Un legno poco "legnoso" che sembra quasi lasciare spazio a ciò che sta dall'altra parte, quel sedile colorato che grazie alla neutralità cromatica degli altri pezzi finisce per spiccare.

Emerge così la differenza sostanziale fra materia e materiale che i Castiglioni dimostrano di padroneggiare (Floch, 2013). Una cosa è la materia, intesa come entità chimico-fisica dotata di determinate proprietà, cosa ben diversa è il materiale, ovvero il modo in cui la materia viene pensata in funzione dei suoi possibili usi e quindi dell'immaginario che l'accompagna. Il legno è qualcosa che ha una composizione chimica, certe caratteristiche meccaniche, un peso specifico e tutto il resto, ma il modo in cui lo pensiamo come materiale da costruzione è legato a come siamo abituati a concettualizzarlo, e dunque in forma di assi, tavole, travi ecc. Dal legno ci aspettiamo forme squadrate, una superficie venata, un colore non uniforme, perfino la presenza di nodi, e

quindi di imperfezioni. Ovviamente è possibile fare dell'altro con il legno, curvarlo come Thonet, renderlo uniforme, eliminare ogni imperfezione, ma tutte queste variazioni assumono valore perché costituiscono uno scarto rispetto a una norma che millenni di utilizzo hanno silenziosamente sancito. Quando viene inventata la plastica, lo dice bene Barthes nel saggio dedicato a questo materiale del suo *Miti d'oggi*, il fascino sta tutto nel suo incarnare "l'idea stessa della trasformazione" (Barthes, 1957, p. 169), la capacità di formare tanto un secchio quanto un gioiello. Al punto che - dice il semiologo in quello che possiamo considerare uno dei saggi fondativi della semiotica del design - "non esiste quasi come sostanza", che "la sua costituzione è negativa" (*ibidem*, p. 170). Non è un caso se in linguistica, con Hjelmslev, la materia viene considerata come inarticolata, ciò che precede la lingua la cui funzione è proprio articolarla, tanto a livello dell'Espressione, selezionando i suoni pertinenti per la comunicazione (e non, poniamo, per il canto), quanto del Contenuto, strutturando il modo stesso di articolare il pensiero. I materiali, spiega Floch, rappresentano "una configurazione discorsiva dotata di un'organizzazione sia sintattica che semantica e riducibile a ruoli tematici" (Floch, 2013, pp. 176-177), qualcosa che i Castiglioni danno prova di conoscere e sapere utilizzare. Il legno, ancorché garantire stabilità a *Mezzadro*, dialoga con gli altri materiali e questo produce senso.

Un'ulteriore prova è data da un altro oggetto progettato in quegli stessi anni dai Castiglioni e divenuto famoso. Si tratta di *Sella*, disegnato sempre nel 1957 per Zanotta. Questa volta la seduta è un comune sellino di bicicletta che viene montato su un tubolare d'acciaio e poi su una base emisferica che consente a chi vi sta seduto sopra di dondolarsi, obbligandolo di fatto a mantenere da sé l'equilibrio proprio come accade su un velocipede. Ancora una volta una provocazione divenuta classico, ma soprattutto ancora una volta un accostamento di materiali, forme e funzioni apparentemente insensate. Eppure, lo si sarà notato, per quanto strane possano sembrare, queste composizioni hanno sempre qualcosa in comune. Non parlo solo del gesto teorico di cui sono il prodotto, ma della costante presenza del cerchio. Pensiamoci: la base di *Sella*, i fori del sedile di *Mezzadro*, i fori del proiettore di *Arco* così come quello praticato nella sua base di marmo; è come se il cerchio diventasse una sorta di firma, una costante eidetica che crea una continuità fra oggetti molto diversi. Pensiamo ancora a *Snoopy*, realizzata per Flos nel 1967 da Achille e Pier Giacomo, che non solo presenta anch'essa sulla sommità tre familiari fori circolari, ma gioca ancora con il marmo di Carrara, inserendolo come base di una struttura che imita la testa del famoso braccetto nato dalla geniale penna di Shultz. Un disegno che, con straordinaria ironia, diventa oggetto di design riprendendo i materiali dell'arte classica.

Tra l'altro nella *Arco* i fori posti sopra l'origine luminosa non si limitano a decorare l'oggetto, da essi fuoriescono raggi di luce che tracciano sul soffitto dell'ambiente altrettanti cerchi. Un effetto che la lampada a bulbo originariamente prevista dai Castiglioni amplificava, dal momento che era schermata in basso con una cupola cromata che indirizzava il fascio luminoso in alto. In questo modo *Arco* si *espande*, finendo per caratterizzare molto più dell'angolo di una stanza, dipingendo di luce soffitto e pareti. Certo, si potrà sempre dire che quei fori sono stati messi lì per far raffreddare adeguatamente la lampada, d'altronde è innegabile che attraverso di essi oltre alla luce passi anche il calore, ma è la regola della desemantizzazione: il senso può sempre essere negato. Per il funzionalismo non c'è peccato più grande della curiosità. Di sicuro quando le lampade a incandescenza sono state sostituite da quelle a led che producono molto meno calore nessuno si è neanche sognato di chiudere quei fori.

4. Il senso di Arco

Ma torniamo ad *Arco* e al suo progetto. Abbiamo visto quanto le parole di Achille Castiglioni vengano smentite proprio dall'oggetto stesso, le cui forme e i cui materiali dimostrano una costante attenzione per una dimensione tutt'altro che funzionale, o almeno di una funzionalità ben diversa da quella pratica. Il sistema di contrasti creato da forme e materiali, portato avanti con costanza nella produzione di quegli anni peraltro, mostra non solo una rilevante attenzione per l'estetica ma anche una notevole sensibilità verso gli effetti di senso prodotti che, con tutta evidenza, non riguardano solo la capacità che ha questa lampada di creare un cerchio luminoso decentrato rispetto alla sua base. D'altronde, abbiamo visto quanta ironia vi sia nei progetti dei Castiglioni e sarebbe da ingenui pensare che si limiti soltanto alla loro produzione materiale e non anche a quello che dicono. Non dovrebbe destare meraviglia che un designer possa utilizzare proprio il design per enunciare la sua teoria. Se pensiamo il design come un linguaggio allora la funzione metalinguistica dovrebbe rientrare fra le sue proprietà. Rimane però il problema: cosa fa di *Arco* un'opera di design? Per comprenderlo dobbiamo allargare lo sguardo e soffermarci sulle tante lampade che hanno ripreso proprio la componente funzionale di questo apparecchio illuminante. Ancora una volta, è impossibile anche solo pensare di mettere insieme un corpus esaustivo, pertanto ci confronteremo con una serie di corpi, esemplari trascelti all'interno di molti altri che, non è difficile verificarlo, sono spesso parecchio simili. A dimostrazione che le lampade a sospensione che citano *Arco* sono davvero parecchie.

Cominciamo allora dal design-non-design, ovvero quei prodotti standardizzati, presenti spesso nei grandi magazzini, che non hanno nome e che sono il frutto dello sforzo progettuale di un illustre sconosciuto. Di *Arco* riprendono

Fig. 7 — Uno dei tanti cloni di *Arco* che si differenzia dall'originale per la base, i materiali e il proiettore.

Fig. 8 — Un altro anonimo clone di *Arco* mantiene il marmo alla base ma realizza il proiettore in vetro.



appunto la funzionalità, ovvero il fatto di illuminare qualcosa che è posto a distanza dalla base, alcuni materiali - l'acciaio che però, in diversi casi, viene sostituito dal più economico e leggero alluminio -, la forma arcuata e infine la forma del proiettore (fig. 7). Non la base in marmo, che è troppo riconoscibile (e costosa per un oggetto di largo consumo) e quindi pericolosa da un punto di vista legale. Come molti oggetti di design, infatti, anche *Arco* è stata spesso riprodotta senza autorizzazione, con le conseguenti denunce da parte dell'azienda produttrice. L'aspetto funzionale del pesante blocco di pietra squadrato viene così preso in carico da una base circolare in metallo, molto più facile da realizzare e da trasportare (Ikea insegna che è un aspetto fondamentale nella produzione in larga scala cfr. Mangano, 2019) e per di più decisamente meno costosa. D'altronde, se l'asta viene realizzata in alluminio assume un peso decisamente inferiore rispetto all'acciaio e non necessita di un contrappeso particolare. Sparisce però in questo modo tanto il contrasto plastico fra rettilineo e curvo quanto quello fra espanso e contratto, ma soprattutto non c'è più il dialogo dato dalla sequenza di materiali. Funzionalmente la lampada è identica, ma è svuotata di senso, anonima, desementizzata appunto. In fondo è questo che si deve fare per proteggersi dalle denunce di plagio, rendere gli oggetti "generici", preservando solo gli aspetti pratici, l'assolvimento di un bisogno che mente a se stesso dicendosi puramente funzionale. Capita allora che un altro clonatore, nel desiderio di dare carattere alla propria copia, decida di preservare il marmo (fig. 8). Difficile sia di Carrara,

ma quanti consumatori saranno capaci di accorgersene? La cautela legale impone però di evitare il parallelepipedo e quindi ecco ancora un basso disco che, evidentemente, basta a mantenere stabile l'insieme, magari perché sono state alleggerite sia l'asta sia il proiettore. Quest'ultimo infatti, in uno slancio di originalità, viene realizzato in vetro e, come nel caso precedente, è un pezzo unico, privo di fori che lo avrebbero reso troppo fragile. Si recupera così il contrasto materico fra marmo e acciaio ma vengono narcotizzati quelli formali fra rotondo e squadrato (il tubolare ha appunto sezione circolare e non rettangolare come in *Arco*), e infine c'è un nuovo contrasto materico che nel progetto dei Castiglioni non c'era. Sono molte le lampade che riprendono questa combinazione, variando ogni volta la dimensione della base e del proiettore, così come la forma del secondo.

Il passaggio successivo è allora quello in cui il proiettore riprende materiale e disegno di quello originale come nel modello di fig. 9. Evidentemente la base circolare basta a tacitare le controversie legali ma l'effetto complessivo è piuttosto ridicolo, se non grottesco. Non tanto per l'evidente "vorrei ma non posso" della base, ma per la totale narcotizzazione di qualunque contrasto plastico fra forme tonde e squadrate. Bruno Latour (2021) sottolinea come l'attitudine ad attribuire grande importanza ai dettagli sia una caratteristica specifica del design, del suo modo di pensare il mondo e quindi della sua filosofia implicita. Ed è infatti proprio un altro dettaglio a segnare la differenza fra queste tre lampade e l'originale: lo snodo fra il proiettore e l'asta curva. In *Arco* a ben guardare non c'era alcuno snodo. La cupola forata si manteneva fissa al tubolare lasciando che fosse l'anello di acciaio basculante inserito sopra di essa a orientare il

Fig. 9 — Quest'altro clone mantiene il marmo alla base ma imita il proiettore di *Arco* aggiungendo però uno snodo.

Fig. 10 — Ancora un prodotto commerciale anonimo che per sfuggire alla somiglianza con *Arco* si accosta a *Twiggy*.

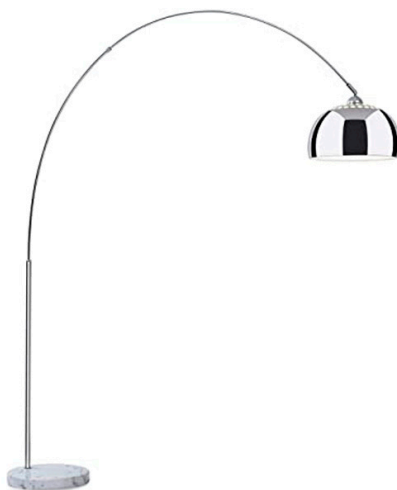


Fig. 11 — Lampada *Twiggy* di Marc Sadler per Foscarini.



Fig. 12 — Una via verso l'originalità prevede la narcotizzazione del contrasto curvo/retto.

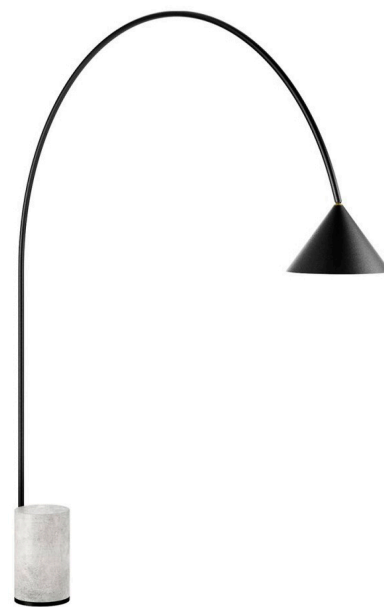


fascio luminoso perpendicolarmente al tavolo. Una soluzione ingegnosa che di fatto sottrae il movimento a un componente meccanico per trasferirla su qualcosa che meccanico non è, o non lo è allo stesso modo e allo stesso livello. Ancora una volta una soluzione che ha un carattere oltre che una funzione. Non tutte le lampade a sospensione però tentano di imitare *Arco*. Prendiamo il modello di fig. 10. Guardandolo, ben poche persone direbbero che gli ricorda la lampada disegnata dai Castiglioni, e tuttavia se lo confrontiamo con un'altra lampada celebre, la *Twiggy* realizzata per Foscarini da Marc Sadler (fig. 11) a cui essa somiglia maggiormente, ci rendiamo conto di una serie di differenze interessanti. Sadler, lo vediamo, pur creando una lampada a sospensione si distacca con decisione da *Arco*. La base diventa un disco completamente piatto, bidimensionale, a cui è attaccata un'asta tubolare in cui domina la curvilinearità che termina in un proiettore tronco-conico. Tutto è verniciato di un rosso acceso (ma ovviamente esistono altri colori) in modo tale che le caratteristiche figurative dei materiali siano del tutto narcotizzate ed essi, di conseguenza, desensibilizzati. Dietro quella spessa coltre uniforme di vernice potrebbe esserci alluminio, acciaio, ferro, plastica o perfino legno, ed è proprio questa indecidibilità a dare carattere alla lampada, a differenziarla da *Arco*. Ma torniamo ora al modello commerciale di fig. 10. Anche qui la base è bidimensionale, ed essa è verniciata dello stesso colore ma il proiettore è di un materiale traslucido che è senz'altro di tipo plastico. Inoltre si tratta di un cilindro perfetto che, come tale, visto lateralmente, appare come un rettangolo. D'altronde, anche la parte iniziale dell'asta è retta, proprio come accade in *Arco*. Se Sadler, ben conscio di chi sia la regina delle lampade a sospensione, fa di tutto per prenderne le distanze, il solito anonimo designer non riesce a farlo del tutto, rimanendo intrappolato fra due giganti. Volendo essere tutto

finisce per non essere nulla. Meglio allora chi decide, come l'ignoto autore della lampada di fig. 12, di minimizzare i contrasti rettificando l'arco. Come abbiamo visto con Sadler, non tutti i designer seguono la strada dell'imitazione, preferendo distaccarsi del tutto dal modello, oppure, come possiamo vedere con la *Troja* dello studio Hansandfranz, risemantizzandolo (fig. 13). Qui l'operazione è evidente: prendere alla lettera *Arco* creandone una implicita rivisitazione in cui, grazie ai led, il proiettore diventa l'arco stesso. Si crea così una sorta di sineddoche oggettuale che carica di valore una specifica parte della lampada dei Castiglioni di fatto risemantizzandola. Differente è la strategia implicita di *Ozz Floor* di Paolo Cappello e Simone Rabatti per Miniforms (fig. 14), che giocano a invertire *Arco*. La base, espansa, questa volta è un cilindro ed è collegata a una prima parte di tubolare retta che a un certo punto si curva per terminare in un inedito cono (anch'esso espanso) che, visto lateralmente, si presenta come un perfetto triangolo. Se dal punto di vista della categoria espanso/condensato siamo ancora davanti a una struttura chiasmatica ABBA, da un punto di vista eidetico siamo di fronte a una sequenza di questo tipo: circolare-rettilineo-circolare-rettilineo ben diversa da rettilineo-rettilineo-circolare-circolare di *Arco* che, peraltro, viene ulteriormente arricchita e (implicitamente) problematizzata, inserendo la circolarità dentro la rettilinearità della base (il famoso foro per il trasporto) e smussando gli spigoli del parallelepipedo (facendone così proprio dei triangoli). A conferma di questa provocatoria rivisitazione giunge il materiale della base, proprio quel calcestruzzo che i Castiglioni avevano scartato perché inefficiente.

Fig. 13 — Lampada *Troja* dello studio Hansandfranz.

Fig. 14 — Lampada *Ozz Floor* di Paolo Cappello e Simone Rabatti per Miniforms.



5. Dal segno al testo

Sarà chiaro a questo punto cosa renda *Arco* un'opera di design. Non soltanto l'attenzione per i dettagli, l'uso dei materiali, le soluzioni tecniche o l'aspetto estetico. E nemmeno il valore culturale che ha assunto, il suo prestigio e quello che molti chiamerebbero il suo valore simbolico, ma appunto la sua capacità di creare altro, di porsi come matrice generatrice per altri progetti, la sua efficacia simbolica. Se la nave di Teseo cambiava continuamente rimanendo sempre uguale a se stessa fino al paradosso di non essere più lei pur rimanendo identica, qui succede l'opposto: le lampade a sospensione sono tutte diverse ma in un modo o nell'altro finiscono sempre per rimandare ad *Arco*, per ripensarla, riscriverla, risemantizzarla facendo ritrovare quel "primo valore semantico" che, per Greimas e Courtés (1979, voce *risemantizzazione*) è alla base di qualunque processo di risemantizzazione. *Arco* non è un segno, non ha un significato che la rende speciale, è molto più di questo, è una struttura complessa, dotata di una sua coerenza interna profonda, di molteplici livelli di senso e quindi di pertinenza. Una struttura che articola diverse materie riempiendole di senso in modo che l'insieme che si produce dimostri di avere una sua tenuta, intesa nel senso strutturalista saussuriano del *tout se tient*, e quindi anche una sua processualità. Infine, come abbiamo detto, si relaziona continuamente ad altro, da un lato ad altri oggetti come il tavolo che è previsto trovi posizione al di sotto di essa, dall'altro al tetto della stanza che finisce per decorare, ma anche alle altre lampade, più o meno simili, che come abbiamo detto non riescono a smettere di citarla. Come un buon romanzo convoca sempre al suo interno altri romanzi dialogando con essi, così un progetto, quando è ben fatto, finisce per essere tradotto e ritradotto continuamente. Si ricorderà che per Lévi-Strauss (1964) era proprio questa capacità di trasformazione e traduzione che rendeva il mito tale. Il mito, diceva, è una storia in cui il binomio traduttore/traditore tende a zero, e questo proprio perché a contare, rendendo riconoscibile il mito come archetipo, era la sua struttura profonda. Tra la più antica delle versioni del mito di Edipo e la sua rielaborazione in chiave psicanalitica fatta da Freud, non c'è alcuna differenza di valore, entrambi infatti hanno in comune una stessa struttura che si ripete e che, con il suo ripetersi, definisce il mito. "Il mito è simultaneamente nel linguaggio e al di là del linguaggio" (*ibidem*, p. 234). Non è quello che il mito significa a renderlo tale, ma la capacità di produrre senso grazie alla sua articolazione formale.

Lo stesso accade nel design. La semiotica, lo abbiamo detto, non serve a rivelare i significati degli oggetti quotidiani pensandoli come segni di qualcos'altro, ma a ricostruire i processi di significazione di cui essi sono il prodotto ma che al contempo producono continuamente. Ecco allora che la nozione chia-

ve non è più quella di segno, nei confronti della quale non sono mancate le perplessità (De Fusco, 2005) ma quella di testo (Marrone, 2010). Con questa parola, che condivide la medesima radice della parola “tessuto”, si intende evocare un’entità composita che, proprio come una stoffa, è il frutto dell’intreccio di molteplici fili. Il testo non è un libro, il testo è un artefatto del quale si postula una funzione comunicativa che non si intende ridurre alla meccanicistica associazione fra un significato e un significante. Il testo insomma è un modello teorico che ci consente di ripensare la significazione, in questo caso degli oggetti, in maniera più articolata, superando i limiti del segno. D’altronde, lo abbiamo visto bene con *Arco*: non soltanto sarebbe difficile dire di cosa sia segno esattamente, ma anche quanti segni contenga, cosa al suo interno si faccia portatore di significato, quale esso sia e a quali condizioni si manifesti. Il foro alla base è un segno? Invita a infiltrarci qualcosa dentro certo, ma il fatto che sia rotondo, che sia praticato nel marmo, che questa stessa forma ritorni spesso non solo in questo oggetto ma in tutta la produzione dei Castiglioni, non è riducibile a quella funzione pratica. E ancora, se possiamo pensare il marmo e l’acciaio come segni, ci troviamo in difficoltà a determinare cosa significhi la sequenza di questi materiali, ben sapendo tuttavia che essa contribuisce a rendere Arco ciò che è. Il testo allora offre la possibilità alla semiotica di focalizzarsi su quei processi comunicativi che rendono il mondo che ci circonda significante per noi (Marrone, 2010). D’altronde, il testo per definizione non ha un confine ontologico. Il suo inizio e la sua fine sono piuttosto il prodotto di un progetto di descrizione, che ha il senso come suo obiettivo finale. Così, se nel caso di un oggetto come *Arco* i confini sembrano dati, definiti dalla sua realtà materiale, sotto lo sguardo del semiologo diventa evidente come essi non coincidano affatto con quelli del progetto che i fratelli Castiglioni hanno saputo realizzare. Perché il progetto non è una cosa, è l’idea di una cosa, e le idee ben difficilmente hanno dei confini prestabiliti.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- BARTHES, R. (1957). *Mythologies*. Paris: Seuil (trad. it. 1974. *Miti d’oggi*. Torino: Einaudi).
- BETTINELLI, E. (a cura di). (2014). *La voce del maestro. Achille Castiglioni*. Mantova: Corraini.
- CERVELLI, P. (2009). In vista del design: qualche riflessione su plastico e poetico. *E/C*, 3/4, 61-66.
- DE FUSCO, R. (1985). *Storia del design*. Roma-Bari: Laterza.
- DE FUSCO, R. (2005). *Una semiotica per il design*. Milano: Franco Angeli.
- FLOCH, J.-M. (2013). *Bricolage*. Milano: Franco Angeli.
- GREIMAS, A. J. & COURTÈS, J. (1979). *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris: Hachette (trad. it. 2007. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*. a cura di P. Fabbri. Milano: Bruno Mondadori).
- LATOUR, B. (2021). *Politiche del design*. A cura di D. Mangano e I. Ventura Bordenca. Milano: Mimesis.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1964). *Anthropologie structurale*. Paris: Plon (trad. it. 1966. *Antropologia strutturale*. Milano: Il Saggiatore).
- MANGANO, D. (2008). *Semiotica e design*. Roma: Carocci.
- MANGANO, D. (2019). *Ikea e altre semiosfere*. Milano: Mimesis.
- MARRONE, G. (2010). *L’invenzione del testo*. Roma-Bari: Laterza.
- POLANO, S. (2002). *Achille Castiglioni. Tutte le opere 1938-2000*. Milano: Electa.
- VITTA, M. (2001). *Il progetto della bellezza*. Torino: Einaudi.
- VITTA, M. (2016). *Le voci delle cose*. Torino: Einaudi.

Biografie autori

Antonio Aiello

Laurea magistrale (2015) in Interior Design presso il Politecnico di Milano, dal 2020 è dottorando presso il Politecnico di Milano (Dip. Design) con una tesi di ricerca sul professionismo colto milanese nel secondo dopoguerra. Ha svolto attività di ricerca sugli allestimenti, e la relazione tra arti e design. Dal 2017 presso il Politecnico di Milano è cultore della materia nell'ambito della progettazione di interni e allestimenti, storia del design e storia dell'arte contemporanea. Presso istituti privati ha svolto attività di docenza e tutorato riguardo la storia del design e delle arti.

Giampiero Bosoni

Professore ordinario di Storia del design e Architettura degli interni al Politecnico di Milano.

Ha collaborato con Figini e Pollini, Vittorio Gregotti ed Enzo Mari, con i quali ha sviluppato l'interesse per la teoria e la storia del progetto d'architettura e di design. Ha scritto e curato circa venti libri e pubblicato oltre trecento articoli. Su incarico del MoMA di New York ha realizzato il volume *Italian Design* (2009) dedicato alla sezione italiana della loro collezione. Presidente di AIS/Design (2018-2021), dal 2022 è direttore di AIS/Design: Storia e ricerche (con E. Dellapiana e J. Schnapp).

Gianluca Camillini

Progettista, ricercatore e docente nel campo della comunicazione visiva. Combina ricerca e insegnamento con la pratica comprendendo la critica e la storia del design. Dopo laurea triennale e specialistica all'ISIA di Urbino, consegue il dottorato di ricerca in tipografia e comunicazione presso l'Università di Reading. Dal 2013 è professore aggregato in progettazione grafica alla Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano. Dal 2017 è direttore di *Progetto Grafico*.

Beatriz Colomina

Beatriz Colomina è storica dell'architettura, teorica e curatrice. È direttrice fondatrice del Program in Media and Modernity presso la Princeton University, Howard Crosby Butler Professor of the History of Architecture e Director of Graduate Studies presso la School of Architecture.

Tra le sue pubblicazioni, *X-Ray Architecture* (Lars Müller 2018); *Are We Human? Notes on an Archeology of Design* (Lars Müller, 2016), *The Century of the Bed* (Verlag für Moderne Kunst, 2015), *Das Andere/The Other: A Journal for the Introduction of Western Culture into Austria* (MAK Center for Art and Architecture, 2016), *Manifesto Architecture: The Ghost of Mies* (Sternberg, 2014), *Clip/Stamp/Fold: The Radical Architecture of Little Magazines 196X-197X* (Actar, 2010), *Domesticity at War* (MIT Press, 2007), *Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media* (MIT Press, 1994), and *Sexuality and Space* (Princeton Architectural Press, 1992).

Giancarlo Consonni

È professore emerito di Urbanistica presso il Politecnico di Milano e poeta.

Le sue ricerche hanno intrecciato il progetto urbano con un ampio quadro di conoscenze e di esplorazioni: la storiografia, l'antropologia, l'economia, la geografia, la filosofia e con esperienze artistiche, in particolare la letteratura, il teatro e la pittura, come parti essenziali per la corretta lettura dei processi di formazione della metropoli contemporanea. Dirige l'archivio Bottoni. Tra le sue pubblicazioni, *Piero Bottoni: architecture and design in Milan* (con M. Cassani Simonetti e V. Finzi, Silvana 2018); *Urbanità e bellezza* (Solfanelli 2016), *Terragni inedito* (con G. Tonon, Ronca 2005); *Piero Bottoni opera completa* (con G. Tonon, L. Meneghetti, Fabbri 1990).

Elena Dellapiana

Professoressa ordinaria, insegna Storia dell'architettura e del design al Politecnico di Torino. Si occupa di storia dell'architettura, della città e del design del XIX e XX secolo. Tra le pubblicazioni, la collaborazione al volume *Made in Italy: Rethinking a century of italian design*, a cura di K. Fallan e G. Lees-Maffei (Bloomsbury, 2013), le monografie *Il design della ceramica in Italia 1850-2000* (Electa, 2010), *Il design degli architetti italiani 1920-2000* (con F. Bulegato, Electa, 2014), *Una storia dell'architettura contemporanea* (con G. Montanari, Utet, 2015-2021), *Il design e l'invenzione del Made in Italy* (Einaudi, 2022).

Dario Mangano

È professore ordinario di Semiotica presso l'Università di Palermo e l'Università di Scienze Gastronomiche di Pollenzo, dove tiene anche un Laboratorio di pubblicità alimentare. Si occupa dei rapporti tra progetto e significato nei vari aspetti della cultura del design. Ha pubblicato diversi libri e articoli fra cui *Ikea e altre semiosfere. Laboratorio di sociosemiotica*. (Mimesis 2019). *Che cos'è la semiotica della fotografia*. (Carocci 2018); *Che cos'è il food design*. (Carocci 2014); *Archeologia del contemporaneo. Sociosemiotica degli oggetti quotidiani* (Nuova cultura 2010), *Semiotica e design* (Carocci, 2008); nel 2020 ha curato il volume *Quando è design* (Ocula).

Jonathan Pierini

È un disegnatore di caratteri e progettista grafico. Ha ottenuto un diploma di laurea triennale presso ISIA e un diploma specialistico in Type & Media presso KABK in Olanda. A Londra ha lavorato presso Dalton Maag Ltd. Dal 2011 al 2017 è stato ricercatore a contratto e professore aggregato presso la Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bozen Bolzano. Da settembre 2017 è direttore di ISIA Urbino dove insegna Storia del Libro e della Stampa, tipografia e progettazione grafica. Dal 2017 è direttore di *Progetto Grafico*.

Jeffrey Schnapp

Jeffrey Schnapp è il fondatore/direttore del metaLAB (ad) Harvard e co-direttore di facoltà del Berkman Klein Center for Internet and Society dell'Università di Harvard. È titolare della cattedra Carl A. Pescosolido in Lingue e letterature romanze e Letterature comparate presso la Facoltà di Arti e Scienze di Harvard, ma è anche docente presso il Dipartimento di Architettura della Graduate School of Design di Harvard. Attualmente è presidente del Dipartimento di Letteratura comparata. Le sue numerosissime pubblicazioni spaziano dalla storia al progetto con particolare attenzione per la comunicazione e la conoscenza intorno alla categoria del Knowledge Design.

Marco Scotti

Marco Scotti (Parma, 1980) storico dell'arte, assegnista presso l'Università Iuav di Venezia, è dottore di ricerca in Storia dell'arte presso l'Università di Parma, ateneo con cui ha collaborato anche come studioso, curatore e borsista al Centro Studi e Archivio della Comunicazione (CSAC). Nella sua attività curatoriale, ha realizzato mostre per MAXXI, Fondazione Cirulli, CSAC Università di Parma, MSU Zagreb; ha ideato, con Elisabetta Modena, il museo digitale MoRE www.moremuseum.org dedicato alla valorizzazione e conservazione di progetti di arte contemporanea mai realizzati.

Manuela Soldi

Assegnista di ricerca presso l'Università Iuav di Venezia con un progetto relativo all'archivio aziendale Bottega Veneta. Docente di Heritage e progetto della moda presso la stessa università e di Catalogazione e gestione degli archivi presso l'Accademia SantaGiulia di Brescia. I suoi interessi di ricerca comprendono la storia della moda, dell'artigianato e del Made in Italy. Collabora con varie realtà culturali per la valorizzazione di archivi e collezioni. Ha pubblicato *Rosa Genoni. Moda e politica: una prospettiva femminista fra '800 e '900* (Marsilio 2019).

Alice Twemlow

È research professor presso la Royal Academy of Art dell'Aia (KABK), dove dirige il gruppo di lettura "Design and the Deep Future", e professore incaricato presso la cattedra Wim Crouwel di Storia, teoria e sociologia del design grafico e della cultura visiva dell'Università di Amsterdam (UvA). La sua ricerca affronta le complesse interrelazioni del design con il tempo e l'ambiente e si manifesta in scritti, mostre, conferenze e formazione. Tra le sue pubblicazioni, *StyleCity New York* (Thames & Hudson, 2003); *What is Graphic Design For?* (*Essential Design Handbooks*) (RotoVision, 2006); *Sifting the Trash: A History of Design Criticism* (MIT Press, 2017).

Pierparide Vidari

Architetto, docente di progettazione presso il Politecnico di Milano e in diverse istituzioni internazionali. Nel 1970 diventa consulente nel dipartimento di Olivetti Corporate Identity coordinato da Hans von Klier e avvia e organizza l'*Archivio e Centro Documentazione dell'industrial design Olivetti* di cui diventa il responsabile. Realizza diversi incarichi progettuali e curatoriali Olivetti, con particolare attenzione al mezzo audiovisivo. Fra le sue numerose pubblicazioni, si ricordano, *On my Vespa, Italy on the move* (Ed. Triennale di Milano, Ed. Charta, 2006); *Lezioni su Olivetti - Storia, editoria, design. Con un'intervista a Renzo Zorzi* (con M. Broggi e Pier Unicoqli, 2018).

