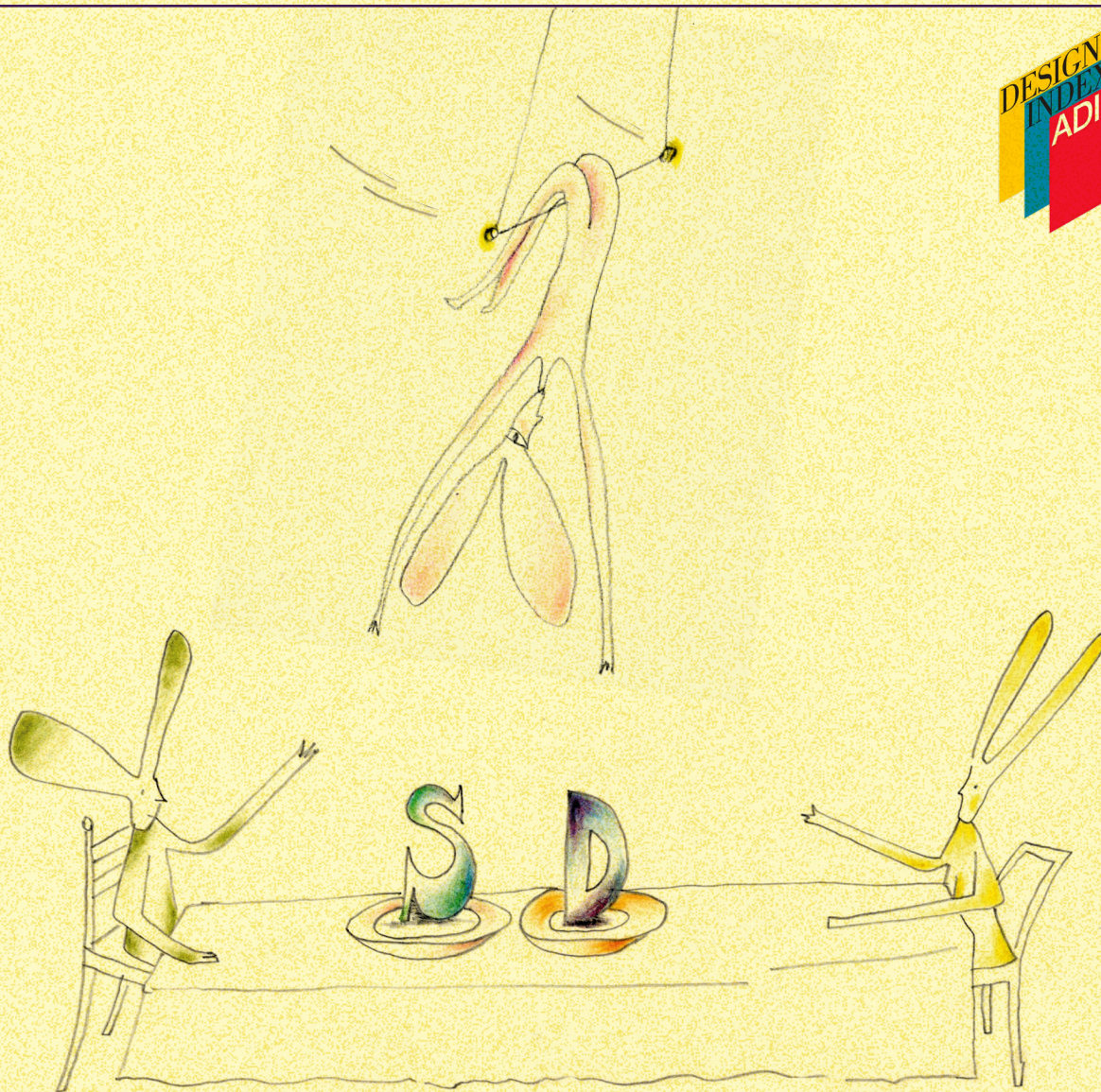


Ais/Design Journal

Storia e Ricerche



AIS/DESIGN JOURNAL
STORIA E RICERCHE

VOL. 7 / N. 12-13
DICEMBRE 2019
GIUGNO 2020

SOCIAL DESIGN.
DESIGN E "BENE COMUNE"

ISSN
2281-7603

PERIODICITÀ
Semestrale

INDIRIZZO
AIS/Design
c/o Fondazione ISEC
Villa Mylius
Largo Lamarmora
20099 Sesto San Giovanni
(Milano)

SEDE LEGALE
AIS/Design
via Cola di Rienzo, 34
20144 Milano

CONTATTI
caporedattore@aisdesign.org

WEB
www.aisdesign.org/ser/

DISEGNO IN COPERTINA
Mario Piazza

Ais/Design
Journal

Storia e Ricerche

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

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

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

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

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

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

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

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



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

CONVEGNO

ANZIANI NON AUTOSUFFICIENTI

Diritti ed esigenze

MARTEDI 6 MARZO 1990 ORE 9,00

PESARO SALA DEL CONSIGLIO COMUNALE

Foto: P. Pizzani - Contrasto - U.S. 3. Pesaro - 1990

Saggi

La dimensione etica del digital design

Accesso e accessibilità, tra utopia fondativa e contemporaneità

LETIZIA BOLLINI

Libera Università di Bolzano

Orcid ID 0000-0001-6491-4838

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

PAROLE CHIAVE

Design della comunicazione visiva

Storia del digital design

Universal design/Design for all

Etica e design

Social design

1. L'utopia del world wide web

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. Dall'accesso all'accessibilità

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

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

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

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

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

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

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

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

3. Il paradosso dell'Universal design

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5. *Communitality*

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

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

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



6. La nuova normalità

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

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

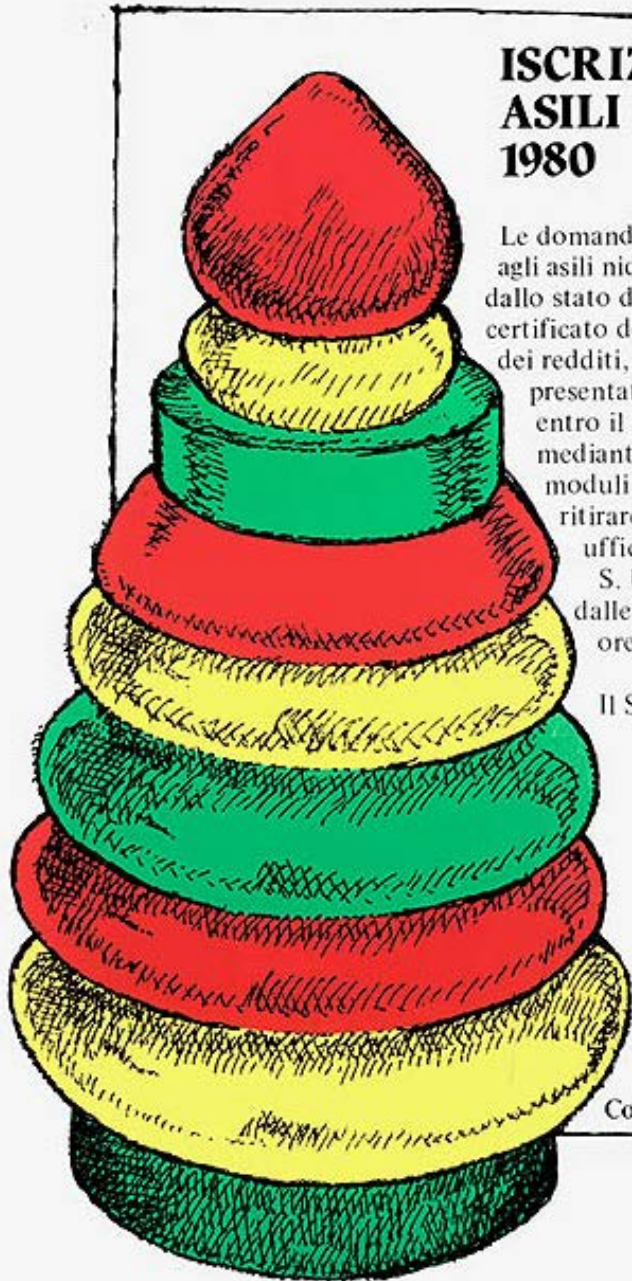
Questa fase di perturbazione del mondo deve poter innescare anche una fase di sperimentazione del mondo. Perché abiteremo un orizzonte planetario in morfosì continua a partire dalle nuove complessità innescate tra biosfera e tecnosfera. Insieme con cautela e coraggio, dovremo allora cercare di affiancare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

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

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

NOTE

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



ISCRIZIONE ASILI NIDO 1980

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

Il Sindaco

Comune di Pesaro

Stampa grafica realizzata in esclusiva dell'ufficio stampa Comune di Pesaro

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

AIS/DESIGN JOURNAL
STORIA E RICERCHE

VOL. 7 / N. 12-13
DICEMBRE 2019
GIUGNO 2020

SOCIAL DESIGN.
DESIGN E "BENE COMUNE"

ISSN
2281-7603
