

Ais/Design Journal Storia e Ricerche



REPERTORIO PER UNA NOSTRA STORIA DEL DESIGN

**AIS/DESIGN JOURNAL
STORIA E RICERCHE**

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

**VOL. 9 / N. 16
AGOSTO 2022**

**REPERTORIO PER
UNA NOSTRA STORIA
DEL DESIGN**

ISSN
2281-7603

PERIODICITÀ
Semestrale

SEDE LEGALE
Milano

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

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

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

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

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

EDITORIALE	COMMIATO Raimonda Riccini	9
<hr/>		
SAGGI	STORIA E PEDAGOGIA DEL DESIGN Maddalena Dalla Mura	15
	CULTURE PER L'INSEGNAMENTO DEL DESIGN Raimonda Riccini	19
	I TEMPI DEL DESIGN. UN COMMENTO AL SAGGIO "WHY IT TOOK SO LONG" DI GILLIAN CRAMPTON SMITH Francesco E. Guida	27
	WHY IT TOOK SO LONG. DEVELOPING THE DESIGN MINDSET IN THE TECHNOLOGY INDUSTRIES Gillian Crampton Smith	32
	ARCHIVI DIGITALI PER LA STORIA DEL DESIGN Fiorella Bulegato	49
	ARCHIVI DIGITALI E FONTI DOCUMENTALI DEL DESIGN: NUOVE PROSPETTIVE STORICHE E STORIOGRAFICHE SUL DESIGN? I CASI GIO PONTI, VINICIO VIANELLO E VICO MAGISTRETTI Dario Scodeller	53
<hr/>		
RICERCHE	SULLA STORIA DEL DESIGN DEI MATERIALI. IL CONTRIBUTO DI CECILIA CECCHINI ED ELEMENTI DI RIFLESSIONE PER NUOVE STORIE Marinella Ferrara	78
	DALLA CELLULOIDE ALLA PLASTICA BIO. 150 ANNI DI SPERIMENTAZIONI MATERICHE LETTE ATTRAVERSO L'AZIENDA MAZZUCHELLI 1849 Cecilia Cecchini	83
	L'IMPORTANZA DELLE FONTI ORALI E DELLA LETTERATURA GRIGIA NELLA RICERCA STORICA SUL DESIGN Paola Proverbio	108
	EPHEMERAL VOICES AND PRECARIOUS DOCUMENTS FIXING ORAL HISTORY AND GREY LITERATURE TO THE DESIGN HISTORICAL RECORD Ida Kamilla Lie	113
<hr/>		
MICROSTORIE	STRATIFICAZIONI Mario Piazza	133
	RIUSO "CALDO" E "FREDDO" DI DISPOSITIVI NEGLI ARCHIVI DI ALBE E LICA STEINER E A G FRONZONI ATTRAVERSO PRODUZIONI STORIOGRAFICHE E DIDATTICHE. LA RIVISTA U E IL PERIODICO U Luciana Gunetti	137
<hr/>		
RILETTURE	COMMIATO Alberto Rosselli	167

IN MEMORIA	IL PROGETTO È IL ROMANZO DELLA VITA Paolo Rosselli	171
	ALBERTO ROSSELLI: ARCHITETTO, DESIGNER, DOCENTE Davide Crippa	187
	ALBERTO ROSSELLI E «STILE INDUSTRIA» UNICITÀ DI UN CASO EDITORIALE Rosa Chiesa	195

Albe Steiner, copertina per *Stile
Industria*, n. 1, 1954 (courtesy of AIAP
CDPG).



Editoriale

Commiato

RAIMONDA RICCINI

Università Luav di Venezia

Orcid ID: 0000-0002-2490-9732

Con questo numero, dopo quasi dieci anni, si conclude la mia direzione di *AIS/Design. Storia e Ricerche*, la rivista di storia del design che ho fondato nell'alveo dell'Associazione degli storici italiani del design, grazie soprattutto al convinto sostegno di Vanni Pasca. La rivista nasceva anche sulla scorta delle sue critiche, che ho condiviso, nei confronti della storiografia (italiana) del design. Alcune le potete rileggere sul sito dell'Associazione [<https://www.aisdesign.org/v2/ais/dibattiti/on-design-history/>], come altrettanto importante è recuperare il suo contributo "Design: Storia e Storiografia" ripubblicato sul primo numero della nostra rivista (2013) [<https://www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/article/view/19>].

Fra le sue preoccupazioni erano il prevalere di pubblicazioni prive del necessario quoziente di scientificità, spesso unicamente encomiastiche o puramente descrittive, e la tendenza a una visione ripetitiva della storia, focalizzata sugli stessi episodi, autori, accadimenti codificati e restia ad aprirsi a nuovi orizzonti.

PAROLE CHIAVE

Editoriale

Storia del design

Riletture

Alberto Rosselli

Stile Industria

A partire da queste premesse, *AIS/Design. Storia e Ricerche* in questi anni ha perseguito la promozione di una ricerca storica che rispetta i parametri della tradizione scientifica, secondo una puntuale e verificabile ricostruzione critica, basata sulle fonti e dotata di caratteri di originalità. Accanto a questo, oltre a doverose rivisitazioni critiche di episodi e protagonisti già noti, ha proposto temi poco o per nulla esplorati, sulla scorta di ciò che il design è oggi.

Che uno sguardo contemporaneo sia necessario alla rivisitazione storica è forse addirittura un truismo. Peraltro, se pensiamo ai grandi "padri" della storia del design come Nikolaus Pevsner e Siegfried Giedion, dobbiamo ammettere che anche loro tendevano a ricostruire storicamente i processi che vedevano prospettarsi sotto il loro occhi, in particolare le trasformazioni cui erano sottoposti gli artefatti nella modernità. Tuttavia, neppure loro - con la loro acuta capacità di osservazione e la loro vastissima cultura - avrebbero

potuto immaginare che i designer avrebbero progettato dispositivi di cura indossabili o interfacce per applicazioni digitali, studiato oggetti per una vita al di fuori del pianeta, ripensato prodotti in funzione della loro sostenibilità ambientale e del loro ruolo sociale, trasformato quantità di dati, incommensurabili per la mente umana, in strumenti di informazione e comunicazione. Noi invece oggi lo sappiamo. Perciò abbiamo il dovere di rivolgere lo sguardo storico a questi e ad altri campi di indagine. Alle nuove “Costellazioni”, per usare la bellissima espressione di Giedion.

Credo di poter interpretare come un riconoscimento a questa politica culturale la Menzione d'onore del XXVII Compasso d'Oro assegnata al numero doppio su “Social Design. Design e bene comune” (vol. 7, nn. 12-13, 2019-20).

Fatte queste necessarie premesse, non posso che vivere questo commiato come un'occasione speciale. Ed è perciò che il fascicolo si presenta in una forma speciale. Ho chiesto ai colleghi (e amici) dei comitati di direzione che negli anni hanno condotto con me la rivista di scegliere, tra i saggi pubblicati, quello che a loro giudizio risulta particolarmente significativo, e di motivarne la ragione con un breve testo introduttivo. Ne risulta una piccola antologia rappresentativa dei numeri fin qui usciti, ma soprattutto emerge la *nostra* idea di storia, quella che abbiamo voluto proporre e che sosteniamo. Speriamo così di offrire al lettore un repertorio di temi e autori che, a nostro parere, hanno contribuito ad accrescere, per metodi, fonti, contenuti, la nostra conoscenza storica e altri che hanno aperto nuove strade di studio.

Eccone i riferimenti:

“Culture per l'insegnamento del design” di Raimonda Riccini, pubblicato nel n. 1 del 2013 e commentato da Maddalena Dalla Mura;

“Why it Took so Long. Developing the Design Mindset in the Technology Industries” di Gillian Crampton Smith, nel n. 8 del 2016, commentato da Francesco E. Guida;

“Archivi digitali e fonti documentali del design: nuove prospettive storiche e storiografiche sul design? I casi Gio Ponti, Vinicio Vianello e Vico Magistretti” di Dario Scodeller, nel n. 10 del 2017, commentato da Fiorella Bulegato;

“Dalla celluloida alla plastica bio. 150 anni di sperimentazioni materiche lette attraverso l'azienda Mazzucchelli 1849” di Cecilia Cecchini, nel n. 4 del 2014, commentato da Marinella Ferrara;

“Ephemeral Voices and Precarious Documents. Fixing Oral History and Grey Literature to the Design Historical Record” di Ida Kamilla Lie, nel n. 10 del 2017, commentato da Paola Proverbio;

“Riuso “caldo” e “freddo” di dispositivi negli archivi di Albe e Lica Steiner e AG Fronzoni attraverso produzioni storiografiche e didattiche” di Luciana Gunetti, nel n. 10 del 2017, commentato da Mario Piazza.

Inoltre, per questo numero abbiamo voluto cogliere l'occorrenza del centenario della nascita di **Alberto Rosselli** (1921-1976) per dedicare a lui l'intera sessione delle nostre Riletture. Alberto Rosselli, architetto, designer e teorico, è stato un protagonista assoluto della cultura del design tra gli anni cinquanta e sessanta. Tuttavia, ritengo che la sua figura non sia ancora sufficientemente conosciuta e valorizzata. A far luce sugli aspetti più rilevanti del suo apporto al mondo del design, pubblichiamo tre contributi: il primo, di **Paolo Rosselli**, che ne restituisce il ritratto umano e culturale; il secondo, di **Davide Crippa**, mette in luce gli aspetti teorici e pedagogici del pensiero di Rosselli, mentre **Rosa Chiesa** approfondisce il caso di *Stile Industria*.

Com'è noto, Rosselli fonda e dirige *Stile Industria* dal 1954 al 1963, anno della sua chiusura. Nel breve arco di dieci anni la rivista, unica nel panorama italiano dedicata al disegno industriale, si pone come un riferimento imprescindibile di comprensione del fenomeno del design. Nel suo “Commiato”, a seguito della chiusura della testata, Rosselli si mostra consapevole del ruolo importante svolto dalla sua rivista e si mostra “addolorato” per un evento che sembra coglierlo di sorpresa. Per questo chiama a raccolta i “nostri lettori, amici di molti paesi, persone non sempre conosciute ma che sentiamo vicine, colleghi che hanno collaborato a *Stile Industria* in anni di lavoro [...] al nostro fianco a formare la personalità della rivista”. Non trascura di mettere subito in chiaro gli elementi di rilievo, come il fatto che la rivista “era l'unica iniziativa editoriale in Italia dedicata al disegno industriale ed era stata per questi anni parte integrante della sua formazione,” sottolineando il contributo che la rivista aveva svolto non tanto nel “rispecchiare” il disegno industriale, ma nel “dar vita” a questo nuovo ambito.

Proprio la sua azione attiva in un campo ancora aperto era stata anche fonte di difficoltà e di incomprensioni. La linea culturale di *Stile Industria*, forse più in sintonia con analoghe riviste internazionali come *Industrial Design*, creava turbolenze rispetto alla tradizione italiana che si era consolidata attorno a prospettive affatto diverse, a partire dalle due capostipiti *Domus* e *Casabella*.

Un'ulteriore difficoltà nasceva dalle prese di posizione intransigenti di Rosselli contro le "molte deformazioni" del design, sostenute invece dai "centri di propaganda dei grandi complessi industriali".

Precisamente in questi passaggi trapela da parte di Rosselli direttore qualche riferimento a un'ostilità esterna che avrebbe determinato la fine dell'esperienza editoriale di *Stile Industria*. Se è così, sarà compito degli storici capire fino in fondo il perché.

In ogni commiato che si rispetti non possono mancare i ringraziamenti, che io vorrei estendere a tutti quelli che hanno in qualche modo collaborato nel tempo alla riuscita della nostra impresa: i gruppi di *editors* ai quali dobbiamo la politica editoriale della rivista, i curatori di numeri speciali, i componenti del comitato scientifico internazionale, i caporedattori, i redattori, i valutatori e tutti gli autori che hanno proposto i loro lavori. Un ringraziamento speciale a Daniele Savasta per il suo progetto grafico e l'art direction e a Francesco E. Guida che lo ha affiancato negli ultimi numeri e che con il suo lavoro ha traghettato la rivista sulla nuova piattaforma.

È merito di tutti loro se la rivista è cresciuta nel tempo ed è diventata, come mi pare di poter dire, un punto di riferimento per gli studiosi di storia del design. Se mi è permesso, e senza voler stabilire indebite analogie, mi fa perciò piacere chiudere il mio con le stesse parole del "Commiato" di Alberto Rosselli: "Questa convinzione che crediamo condivisa da molti fra gli amici che hanno in comune con noi questo periodo del disegno industriale in Italia, contiene a conclusione del nostro commiato, la premessa e l'augurio di un positivo programma di lavoro".

Milano, 26 luglio 2022

STILE INDUSTRIA

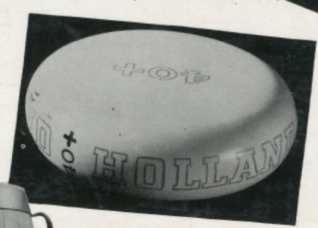
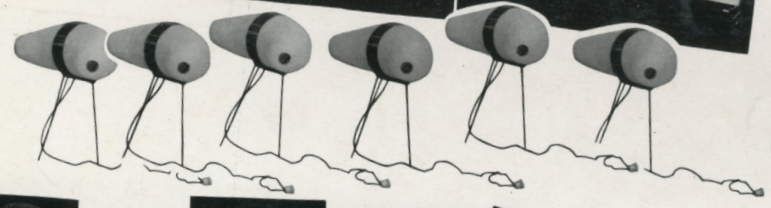
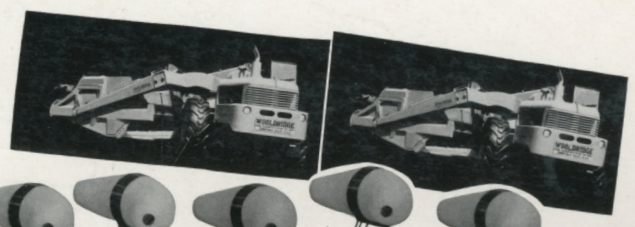
disegno industriale
industrial
design

n. 5 1955

grafica
graphic art

ballaggio
package

55



Michele Provinciali, copertina per *Stile Industria*, n. 5, 1955 (courtesy of AIAP CDPG).

Saggi

Storia e pedagogia del design

MADDALENA DALLA MURA

Università Iuav di Venezia

Orcid ID 0000-0002-3903-3673

Se questo fascicolo è l'occasione per avviare una storicizzazione di *AIS/Design Journal: Storia e Ricerche*, il contributo di Raimonda Riccini "Culture per l'insegnamento del design" certamente non può mancare. Publicato nel primo numero della rivista (2013) il saggio rivendica per i saperi storici un ruolo importante nella formazione dei designer e nella cultura del design, espandendo e specificando il programma editoriale che Riccini ha promosso durante la sua direzione (2013-2021). Più in generale l'articolo offre una stimolante e attuale lettura per coloro che sono impegnati a dare senso non solo allo studio e all'insegnamento della storia del design ma più ampiamente al design.

PAROLE CHIAVE

Design
Formazione
Pedagogia
Storia

Nell'editoriale che inaugurava la rivista, intitolato "Costellazioni", Riccini presentava *AIS/Design Journal* come un "punto di ancoraggio" per la ricerca storica sul design improntata ai "parametri della tradizione scientifica", orientata dunque non alla "semplice registrazione di eventi o fatti della storia", o alla "passerella puramente celebrativa", ma alla "puntuale e verificabile ricostruzione critica, basata sulle fonti e dotata di caratteri di originalità". La solidità di questo approccio, argomentava l'autrice, citando Siegfried Giedion, avrebbe permesso alla rivista di puntare lo sguardo su nuove "costellazioni" e di aprirsi al confronto con discipline vicine, evitando allo stesso tempo di "perdersi in una nebulosa di cui si spostano di continuo i confini perdendo di vista l'area di pertinenza del design" (Riccini, 2013a, 4). Nel delineare la fisionomia della rivista, Riccini sentiva dunque l'esigenza di rimarcare i caratteri distintivi e imprescindibili della ricerca storica, e del lavoro di coloro che vi si dedicano. In questo senso, come già l'istituzione dell'Associazione degli storici del design due anni prima, la pubblicazione di *AIS/Design Journal* manifestava la volontà di aprire uno spazio non solo per diffondere i prodotti della ricerca ma anche per riflettere in merito alla specificità, alla rilevanza e alle prospettive degli studi storici del design. Queste iniziative, se da un lato si allineavano a un dibattito internazionale già da tempo avviato, dall'altro esprimevano

una necessità particolarmente sentita in Italia, dove la vocazione alla storia del design e la possibilità di coltivarla erano (e continuano a essere) legate a percorsi eterogenei, spesso al servizio o comunque a ridosso dell'insegnamento e della pratica del design. Con il suo primo intervento nella rivista, dedicato appunto al ruolo della storia fra le "culture per l'insegnamento del design", Riccini si confrontava con tale condizione.

Per farlo, l'autrice prende una strada non scontata. Anziché spendersi nell'elogio del magistero della storia, o dei suoi recenti avanzamenti, la sua prospettiva è costruita tutta - si direbbe quasi intagliata - dentro lo specifico orizzonte disciplinare del design. La scelta può apparire ardita, considerato che generalmente, come Riccini stessa osserva, il design e la sua pedagogia hanno "volentieri fatto a meno della storia". Certamente così è stato nei più significativi progetti formativi del Novecento, Bauhaus, Vkhutemas e Hochschule für Gestaltung di Ulm che, pur integrando saperi diversi, hanno lasciato la storia fuori dalla porta. Naturalmente, questa esclusione va calata nel contesto storico di quelle iniziative che, concentrate sulla definizione di una pratica progettuale nuova, rigettavano, più che la storia, lo storicismo, l'imitazione di canoni e modelli del passato (la storia della nuova disciplina, chiosa l'autrice, in quelle scuole era semmai presente nel suo farsi). Soprattutto, quella esclusione è per Riccini meno rilevante di un altro aspetto del design che proprio dentro quelle esperienze è stato via via elaborato, ovvero la sua natura disciplinare "ibrida": al Bauhaus ancora legata principalmente all'operatività pratica e artistica, al Vkhutemas appoggiata in parte a conoscenze tecnico-scientifiche e socio-umanitarie, a Ulm organizzata in un articolato insieme di discipline scientifiche, di metodologie e teorie individuate fuori dalla tradizione artistica e architettonica, e specificamente orientate a sostenere il design come competenza capace di analizzare e coordinare molteplici fattori di trasformazione tecnico-scientifica, produttiva, economica e sociale. Se storicamente il design e la sua pedagogia hanno fatto a meno della storia, insomma, è però dentro la storia dell'elaborazione disciplinare del design che si trovano i presupposti per rivendicare alle discipline umanistiche un ruolo centrale fra le culture necessarie all'insegnamento del design, e dunque al design *tout court*.

In particolare, è nel modello definito alla Hochschule für Gestaltung sotto la guida di Tomás Maldonado che Riccini riconosce non solo una svolta radicale per il design, e un punto di non ritorno per la sua pedagogia, ma anche l'apertura di uno spazio disciplinare nel quale la storia e gli storici possono avere una missione ambiziosa. All'interno di una visione del design come quella ela-

borata a Ulm, una visione processuale e dinamica, non formalista e anti-storicista, la storia e la critica possono infatti partecipare a formare la comprensione delle complesse trasformazioni tecnologiche e sociali cui i designer sono chiamati a contribuire e rispondere. In questo senso, si legge fra le righe, il modello ulmiano offrirebbe agli storici una posizione non servile o accessoria, un campo di intervento nel quale il loro sapere verrebbe riconosciuto nella sua autonomia, e non ridotto a bacino di nozioni o ispirazioni. In questa prospettiva pedagogica, agli storici non si chiede infatti di fornire spunti e suggestioni formali, poetiche e simboliche, ma di svolgere un “umile, faticoso e necessario” lavoro metodologico e di indagine sui processi di cambiamento.

Naturalmente, se il composito modello disciplinare impostato a Ulm offre una cornice per valorizzare la storia fra le culture per il design, ciò non significa che questa valorizzazione si sia poi sempre verificata nelle scuole di design. Su questo punto il testo di Riccini cambia registro, e nell’ultima parte rivolge uno sguardo critico al contesto italiano. Riassumendo una annosa vicenda, l’autrice osserva come in Italia la questione della formazione dei designer sia rimasta a lungo attardata, da un lato, su interpretazioni individualistiche e antiaccademiche del design e della sua pedagogia (Bruno Munari, osserva Riccini, le incarna entrambe), dall’altro su interpretazioni derivative del design come costola dell’architettura - emblematico in questo senso il dibattito che a fine anni ottanta del Novecento, a Venezia, coinvolge educatori e progettisti sulla “maturità” delle esperienze formative del design e sulla possibilità di riconoscerne l’autonomia nel quadro, però, delle scuole di architettura. Rispetto a quella situazione, nota Riccini, l’avvio del nuovo millennio, con la “rapida” e “impetuosa” istituzionalizzazione universitaria del design, e la sperimentazione di differenti modalità formative, ha certamente permesso di raggiungere importanti risultati, in particolare in relazione al mondo produttivo e professionale; tuttavia, aggiunge, quel processo non è stato sempre accompagnato da una adeguata “crescita teorica”, da un ripensamento dei presupposti pedagogici, necessari per promuovere una visione “alta” e “ambiziosa” del design e del suo ruolo. “Culture per l’insegnamento del design” è chiaramente un invito a procedere invece in questa direzione - un invito che certamente non ha perso validità.

La brevità dell’articolo di Riccini non deve trarre in inganno. Come ogni vero *saggio*, “Culture per l’insegnamento del design” condensa questioni e argomenti le cui articolazioni e profondità si rivelano pienamente solo attraverso ripetute letture. In questa introduzione mi sono limitata a digerire il filo principale, consapevole di non rendere merito alla ricca trama del testo, ai nu-

merosi riferimenti che vi si annidano. Uno dei passaggi più stimolanti, che fin qui non ho menzionato, è quello in cui l'autrice discute la natura disciplinare ibrida del design nel più ampio quadro del sistema moderno, occidentale, delle discipline e dell'università: un sistema ancora segnato da dicotomie e opposizioni binarie - tradizione artistico-umanistica / tradizione tecnico-scientifica, arti liberali / arti pratiche, sapere puro / sapere applicato - che proprio il campo del design permetterebbe di ricomporre. L'argomento non è inedito, ma è interessante osservare come Riccini approfitti del suo contributo in *AIS/Design Journal* per collegare - per agganciare, si direbbe - la riflessione sul design a dibattiti di grande attualità che generalmente ricevono da altri ambiti disciplinari i contributi più significativi, ma nei quali, indica l'autrice, il design potrebbe far sentire il proprio peso culturale.

“Culture per l'insegnamento del design”, d'altra parte, è un tassello del costante impegno di Riccini a riflettere sul sistema delle culture, un “umile” lavoro di studio e ricerca che negli anni lei ha condotto in diverse sedi e forme, attraverso pubblicazioni, progetti editoriali, curatela di mostre e, naturalmente, dentro l'attività accademica e di insegnamento. Come anche questo saggio dimostra, si tratta di un lavoro nutrito dal confronto con il pensiero di Tomás Maldonado, di cui Riccini è stata allieva e stretta collaboratrice. Proprio in quanto tale, del resto, il suo pensiero non è mai derivativo o emulativo. Piuttosto, stabilito un solido punto di ancoraggio, è capace di misurarsi con sempre nuove “costellazioni”. Di questo tipo di cultura e di pensiero il design, la sua pedagogia, la sua storia hanno certamente ancora molto bisogno.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

RICCINI, R. (2013a). Costellazioni. *AIS/Design. Storia e Ricerche*, 1(1), 4-5. <http://www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/article/view/18>

RICCINI, R. (2013b). Culture per l'insegnamento del design. *AIS/Design. Storia e Ricerche*, 1(1), 40-46. <http://www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/article/view/21>

Culture per l'insegnamento del design

RAIMONDA RICCINI

Università Iuav di Venezia

Orcid ID 0000-0002-2490-9732

Nella fase della fondazione progettuale della disciplina, le Scuole del design del Novecento hanno tenuto fuori dai programmi didattici la storia, che è riemersa nel dibattito culturale soltanto dagli anni Ottanta. Ora che il design è diventato, oltre che una disciplina, anche una cultura, la storia torna a reclamare il suo ruolo.

PAROLE CHIAVE

Design
Formazione
Pedagogia
Storia

Nella loro migliore tradizione, le mostre delle scuole di design – prima fra tutte l'esposizione del Bauhaus del 1923 – sono state sempre occasione per riflettere sull'insegnamento dei metodi della progettazione e sui caratteri della sua pedagogia. A ben pensarci, quelle mostre erano tuttavia qualcosa di più: esse erano un modo per storicizzare un'esperienza, consapevolmente o meno che fosse nelle intenzioni dei realizzatori di quegli eventi. Storicizzare un'esperienza è uno dei modi per dare fondamento a una disciplina, a un sapere, ma anche per intavolare un discorso fra la tradizione e le nuove proposte che vengono avanzate. Insomma, storicizzare è un'impresa identitaria.

Il Bauhaus e la Scuola di Ulm – che avevano ignorato la storia nei loro programmi didattici – attraverso esposizioni, riviste e pubblicazioni, storicizzavano il loro fare a mano a mano che questo veniva realizzandosi. Dovremo dare quindi ragione a Jürgen Habermas, quando rifiutava l'idea che l'antistoricismo fosse un carattere fondante delle avanguardie. La mancata accoglienza della storia fra i propri strumenti culturali distintivi era piuttosto, come rileva Filiberto Menna (1974, p. 18), "un rifiuto della imitazione modelli" (che nel caso delle avanguardie storiche fu tanto drastico da apparire iconoclasta) e "della 'neutralizzazione dei canoni praticati dallo storicismo quando chiude la storia nel museo'". Ciò nonostante non possiamo negare che il design e la sua pedagogia abbiano volentieri fatto a meno della storia. La ragione è tanto comprensibile, quanto ovvia: il design si fonda innanzitutto sulla pratica progettuale e per di più, nel momento in cui si sviluppavano le prime esperienze pedagogiche, si trattava di una pratica progettuale del

tutto nuova rispetto ai modi tradizionali di realizzare gli oggetti. Dunque la pedagogia del design si incarna dapprima nelle ideologie e nelle poetiche dei protagonisti (Bauhaus) e soltanto poi si struttura attorno a un corpus disciplinare preciso e forte (Ulm).

Tutto ciò ha a che fare con la natura 'ibrida' che il design condivide con altre discipline progettuali, collocate a metà strada tra i saperi di tipo formalizzato (scienze, matematiche ecc.) e saperi di tipo umanistico. Insieme al design, fanno sicuramente parte di questa famiglia anche ingegneria e soprattutto architettura, con le quali il design condivide alcune problematiche di fondo che sono alla base della cosiddetta cultura politecnica. Fra queste emergono alcune dicotomie che hanno sostanziato gran parte della struttura stessa dell'università e del moderno sistema delle discipline e che con il design acquistano una stringente attualità: fra queste ha un ruolo speciale la contrapposizione fra tradizione artistico-umanistica e tecnico-scientifica e quella fra arti liberali e arti pratiche. Questo conflitto, che percorre le vicende e la cultura del mondo occidentale sin dalle origini greche, è per lunghi secoli rappresentato come una cesura fra i saperi pratico-operativi e quelli teorici. Poi, dopo la provvisoria ricomposizione unitaria del Rinascimento dovuta ai grandi artisti, architetti e ingegneri (Pommier, 2007), è riemersa nel mondo moderno nella forma della contrapposizione fra le "due culture".¹

Ben lontano dall'essere una disputa superata, termini più o meno analoghi si ripropongono oggi nella discussione pubblica attorno al ruolo dell'università del mondo contemporaneo, al senso dell'educazione e al destino dei saperi classici e umanistici in un mondo che interpreta la formazione sempre più come un percorso in cui si acquisiscono competenze immediatamente spendibili sul mercato del lavoro.² Di fronte alla smisurata dissimmetria fra le risorse dedicate ai grandi (e costosi) progetti tecnoscientifici e le briciole residue alle discipline umanistiche, questo importante tema ha ripreso respiro (Kagan, 2012) sia per il suo peso culturale, sia perché la competizione nell'allocatione dei fondi dedicati ai diversi settori rischia di emarginare la cultura umanistica in una posizione del tutto secondaria nel mondo della formazione superiore e universitaria. Anche per queste ragioni, non è irrilevante tentare di capire quale sia o possa essere il ruolo delle discipline storiche e teoriche nell'ambito della formazione alla professione del design in una prospettiva generale (Huppatz, Lees-Maffei, 2012).

Il design - è ormai riconoscimento comune - si fonda sulla natura composita del proprio spazio progettuale e culturale. In questa prospettiva, io penso che il design sia un campo d'azione assolutamente privilegiato nel quale le tradizionali dicotomie fra campi disciplinari diversi possano tentare di trovare una

loro composizione. Attraverso il design possiamo sperimentare la possibilità, se non di risolvere, almeno di far agire positivamente l'intreccio fra sapere e saper fare, fra specialismo e generalismo, fra teoria e pratica, fra puro e applicato, fra concretezza e astrazione, che sono alcuni dei tratti peculiari nelle scienze contemporanee.

Queste contrapposizioni risalgono alle origini della moderna università, tra il XVIII e il XIX secolo, quando si presentano in termini fortemente conflittuali e apparentemente inconciliabili. Non a caso il progetto universitario di von Humboldt (Berlino, 1810) si dispiegava sul modello teorico che Immanuel Kant aveva delineato nel suo *Confitto delle facoltà* (1798). In questo scritto, il filosofo introduce una netta distinzione fra facoltà orientate a qualche forma di utilità (es. medicina) e facoltà orientate alla conoscenza per la conoscenza (es. filosofia), fra coloro che professionalmente fanno un uso sociale del sapere e coloro che rispondono soltanto a un principio di autonomia che non è vincolato ad alcun fattore esterno. Ora, poiché il design è un'attività progettuale che ha come scopo ultimo quello di partecipare alla realizzazione di artefatti, non è difficile collocare il suo insegnamento fra le facoltà orientate a qualche forma di utilità, fra quelle cioè che nel delineare i progetti formativi devono fare i conti con le implicazioni dell'agire pratico sui criteri dell'insegnamento. Non si tratta però soltanto del *learning by doing*, dell'imparare facendo come è stato teorizzato e praticato secondo la grande tradizione dell'attivismo pedagogico, che nei *curricula* formativi delle scuole del design - Bauhaus, Vhutemas, Ulm - ha preso la forma prima dell'*atelier*, poi del laboratorio progettuale. A questo occorre affiancare un insegnamento non più sorretto soltanto dalla trasmissione delle *routine* operative, ma in grado di attingere al contributo di saperi formalizzati e non formalizzati a mano a mano che le competenze necessarie si allargano e, insieme, si specializzano. In altre parole, l'aumento della complessità da un lato e il crescente ruolo sociale del designer richiedono oggi l'apporto di discipline teoriche, tecnico-scientifiche e storiche, in dialogo continuo fra il design come disciplina e le aree della psicologia, della semiotica, delle storie, della tecnologia, delle filosofie e della scienza. Benché la tensione teorica e metodologica sia presente in modo cospicuo nelle esperienze della pedagogia del design fin dalla sua nascita, essa dispiegava tutta la sua ampiezza non tanto in modo diretto nei progetti formativi, quanto piuttosto in un dibattito spesso serrato, talvolta persino aspro, fra i protagonisti di quelle esperienze, attraverso pubblicazioni, riviste, volantini programmatici, conferenze. Alla variegata, straordinaria, ma sofferta pluralità pedagogica del Bauhaus nelle sue diverse fasi, è stato giustamente attribuito il ruolo di pietra miliare nella storia della formazione del design.

Meno nota, ma altrettanto importante fu a mio parere la vicenda decennale del Vhutemas-Vhutein, l'istituto tecnico-artistico superiore aperto a Mosca nel 1920. Fu in quell'alveo che l'aspirazione a poggiare l'istruzione artistica su basi scientifiche per raggiungere un alto livello professionale diventa oggetto di programmi didattici articolati.³ Per esempio, il *Corso fondamentale*, che aveva una durata di due anni, era organizzato attorno a discipline artistiche, tecnico-scientifiche e 'socio-umanitarie'.

Tuttavia quella che per prima ha introdotto nel suo programma un sistema di discipline teoriche coerente con la propria pedagogia della progettazione è stata la Scuola di Ulm.

Proprio sull'impostazione pedagogica, in particolare sull'abbandono dell'approccio artistico e di *atelier* ereditato dal Bauhaus si giocò lo scontro fra Max Bill, che di Ulm fu il primo direttore, e Tomás Maldonado. Il modello proposto da quest'ultimo poneva la scuola in tensione continua con le frontiere dello sviluppo tecnico-scientifico e delle sue applicazioni alla vita quotidiana: i primi grandi calcolatori, la produzione di antibiotici, i nuovi materiali, l'automatizzazione, la microelettronica. Di fronte a questo scenario di innovazioni continue, il design si mostrava particolarmente adatto a sperimentarne alcune (come nel caso della 'graficazione' tramite computer, come si diceva allora), ma anche a recepire i presupposti teorici e metodologici che le avevano rese possibili: teoria dell'informazione, teoria dell'automazione, cibernetica, teoria dei sistemi, teoria dell'auto-organizzazione, ricerca operativa, teoria dei giochi.

Mentre si precisa sempre di più il profilo dell'attività progettuale, la scuola introduce una serie di nuove discipline del tutto estranee alla cultura architettonica e artistica nel cui alveo si era formato il design, a partire dagli esercizi didattici dei *Grundkurs* che si basavano ora sugli studi sulla topologia e sulla simmetria e sui contributi più aggiornati della psicologia della percezione. Un impianto quindi solidamente ancorato alla cultura scientifica, alla connessione fra progettazione, scienza e tecnologia, alla capacità di intravedere nei progressi tecnico-scientifici un potente fattore della dinamica sociale. Ma anche attento alle elaborazioni di discipline come la semiotica, che viene introdotta nel piano degli studi e insegnata dallo stesso Maldonado, e alle elaborazioni delle scienze sociali, economiche e dell'epistemologia contemporanea.

Avere come referente l'industria era stato, sin dall'inizio, uno degli obiettivi dichiarati della scuola. Nonostante ciò essa non venne mai meno a un rigore metodologico che si esprimeva in un metodo di lavoro strutturato in fasi

(raccolta delle informazioni, analisi, sviluppo, calcolo dei costi, costruzione del modello) che permetteva allo studente di arrivare in maniera sequenziale alla realizzazione del prodotto. Una sorta di 'specializzazione progettuale' maturata sul campo, che faceva da contraltare al complesso sistema delle conoscenze necessarie per comprendere il progetto nella sua totalità, che riguardavano produzione, distribuzione, commercializzazione, contesto, ergonomia, materiali ecc.

Se è lecito tentare di sintetizzare in poche righe un progetto formativo come quello della Scuola di Ulm, possiamo dire che esso mirava, per usare le parole dell'ulmiano Gui Bonsiepe, a trasferire la conoscenza discorsiva in una dimensione operativa non discorsiva. Oggi sappiamo che anche dalla pratica operativa possono scaturire elementi per una nuova dimensione discorsiva, ovvero che la pratica progettuale, soprattutto nella sua dimensione di ricerca, può diventare produttrice di teoria.

Questo *excursus* sulla Scuola di Ulm è dovuto non soltanto all'importanza cruciale che essa ebbe nello sviluppo dell'insegnamento del design nelle università che, dopo la sua chiusura nel 1968, vennero fondate in tutte le parti del mondo a seguito della diaspora che portò gli ulmiani dall'India al Giappone ai paesi del Sudamerica. Il modello ulmiano è utile a capire - per contrasto - anche la situazione dell'insegnamento del design in Italia, dove si è registrato un ritardo clamoroso nel riconoscere dignità accademica al disegno industriale.

Dopo alcuni importanti tentativi fra gli anni Cinquanta e Sessanta, su cui oggi sono in corso ricerche,⁴ in Italia ha finito per prevalere una visione antiaccademica della pedagogia del design da un lato e, dall'altro, a una visione del design fortemente personalizzata e individualistica (ancora oggi si parla di Maestri, riferendosi ai protagonisti della felice stagione del design italiano). Credo che la figura di Bruno Munari possa incarnare meglio di ogni altro la sintesi di questi due fondamenti. Munari esprime un singolare progetto didattico-pedagogico, che al tempo stesso nega la possibilità d'esser strutturato in una cornice formativa volta agli aspetti professionali della disciplina.

Soltanto verso la fine degli anni Ottanta si riattiva in Italia intorno alla formazione sul design un dibattito di cui l'allora Istituto universitario di architettura di Venezia fu uno dei protagonisti. Fu proprio lo Iuav a ospitare un ciclo di seminari sulla didattica del disegno industriale organizzati da Nicola Sinopoli. Sembra paradossale ma in quel momento il nucleo centrale della discussione verteva ancora sull'opportunità o meno di inserire l'insegnamento del design all'interno dei corsi di laurea di architettura, valutando - per dirla con Sinopoli (1990) - "fino a che punto i prodotti delle diverse scuole operanti potessero

dimostrare una loro maturità e una loro autonomia nel quadro complessivo dei prodotti delle scuole di architettura". Si analizzavano le scuole esistenti per capire quale fosse la loro identità didattica, se e come la disciplina fosse per così dire all'altezza di entrare nell'università, e specificamente nelle facoltà di architettura. E se il suo ingresso avrebbe potuto costituire un elemento di modernizzazione e rivitalizzazione delle facoltà di architettura, anche in vista dell'imminente integrazione europea.

Strada, questa dell'inserimento nell'alveo dell'architettura e non dell'autonomia, che in Italia sembrava obbligata, come indicava anche il successo dell'indirizzo di laurea in disegno industriale e arredamento presente alla Facoltà di architettura di Milano già dal 1985, per non parlare del fatto che l'insegnamento del disegno industriale connotava fortemente i corsi di arredamento sin dagli anni Cinquanta. Questo stato di cose indicava il grave ritardo non soltanto dell'istituzionalizzazione universitaria dell'insegnamento del disegno industriale, ma anche del dibattito culturale attorno a questo tema. Un dibattito che, come abbiamo visto, altrove si era svolto lungo tutto il Novecento: l'apertura di numerose università, il moltiplicarsi di incontri e convegni, il consolidamento di istituzioni internazionali come l'Icsid e di associazioni nazionali avevano delineato il profilo del disegno industriale come disciplina o *corpus* di saperi autonomo.

Il confronto veneziano ebbe luogo fra i corsi strutturati all'interno dell'università, le scuole private come Domus Academy, gli Istituti superiori di istruzione artistica (Isia), le scuole di specializzazione postuniversitaria, oltre a numerosi protagonisti a diverso titolo della cultura e del progetto di disegno industriale, come Enzo Frateili, Tomás Maldonado, Alessandro Mendini, Eduardo Vittoria. Quell'incontro fu uno dei prodromi alla fondazione a Milano del primo corso di laurea in disegno industriale presso il Politecnico di Milano, che venne realizzato in seguito a un impegno diretto dello stesso Maldonado, coadiuvato da un gruppo di docenti provenienti dalla Facoltà di architettura.

Oggi il processo di istituzionalizzazione universitaria della disciplina, che ha avuto uno sviluppo rapido e a volte impetuoso, può dirsi compiuto. Lo sviluppo di numerose esperienze universitarie, caratterizzate da un'elevata domanda da parte degli studenti, ha prodotto esiti significativi anche in relazione al mondo produttivo. Tutto ciò ha avuto ripercussioni sul piano della didattica, che ha sperimentato forme e modi originali, spesso con il consistente apporto di professionisti ed esperti provenienti dal mondo esterno all'università. Un fatto, questo, che costituisce la grande novità e, in parte, la ricchezza di queste esperienze. Sembra però che a questo processo non abbia sempre corrisposto una diffusa crescita nell'elaborazione teorica e nel ripensamento dei

presupposti, delle finalità, dei metodi in ambito formativo, didattico e soprattutto pedagogico. Non può esistere un'educazione senza una filosofia dell'educazione, cioè senza una teoria capace di finalizzare l'attività dell'educatore e, per conseguenza orientare criticamente la formazione degli studenti. Una volta costruita la formazione per la professione, è necessario costruire la formazione di una disciplina più ampia, che faccia sentire il suo peso culturale. Questa affermazione contiene in sé una visione alta, ambiziosa del design e del suo ruolo all'interno della realtà contemporanea, ma questa visione alta può essere mantenuta a patto che si identifichino bene i limiti del design, che non si pretenda di gettarne il mantello su territori troppo vasti. In altre parole si deve accettare il suo carattere eteronomo, di disciplina che continuamente vive e si trasforma in stretta connessione con il suo contesto e che, per la complessità del suo operare, colloquia con numerose specializzazioni, attinge continuamente ad altri saperi, e ha come compito precipuo quello di comprenderli e organizzarli nella dimensione concreta di un artefatto, di un prodotto, di un servizio.

Il passaggio da una pedagogia della forma a una pedagogia che potremmo chiamare della 'costruzione della forma ad attori multipli' determina cambiamenti radicali. Non abbiamo più a che fare con una visione statica e spaziale del design, basata sui caratteri formali di un oggetto finito, sulle caratteristiche stilistiche del suo autore, sul suo ruolo nel mercato, ma piuttosto con una visione dinamica e temporale, basata sulle articolazioni attraverso le quali un prodotto di design viene pensato, progettato, prodotto, venduto e consumato. Una visione del design che potremmo definire processuale. Il che induce, di necessità, un altro cambiamento radicale: quello del punto di osservazione dei prodotti del design, del modo di guardare a essi da parte dei critici e degli storici. Gli oggetti di design non possono essere soltanto strutture che concretizzano significati individuali e sociali, fonte di suggerimenti formali e simbolici. Se ci fermassimo a questo, imprigionando gli oggetti nel concetto di stile, daremmo via libera - come ammonisce Siegfried Giedion a proposito dell'architettura - "alle concezioni formalistiche. Queste hanno sulla storia dell'arte pressappoco lo stesso effetto che ha, su un giardino fiorito, un rullo compressore" (Giedion, 2008).

Dunque le dinamiche della trasformazione, che sono processi storici, chiedono una nuova attenzione e nuovi approcci. In questo quadro, mi pare evidente che la storia possa ricoprire un ruolo importante. Altrettanto evidente è che essa deve necessariamente rifondarsi, a partire dalle proprie metodologie. E soprattutto da un percorso di ricerca umile, faticoso e necessario.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- BONSIEPE, G. (1975). *Teoria e pratica del disegno industriale. Elementi di una manualistica critica*. Feltrinelli.
- BREVINI, F. (2008). *Un cerino nel buio. Come la cultura sopravvive a barbari e antibarbari*. Bollati Boringhieri.
- SINOPOLI, N. (a cura di) (1990). *Design: quale scuola?*. Franco Angeli.
- DILNOT, C. (2009). Some Futures for Design History?. *Design History*, 22 (4), 377-394.
- ELIA, M. (2008). *VChUTEMAS. Design e avanguardia nella Russia dei Soviet*. Lupetti.
- HUPPATZ, D. J., & LEES-MAFFEI, G. (2012). Why design history? A multi-national perspective on the state and purpose of the field. *Arts and Humanities in Higher Education*, 12(2-3), 310-330. <https://doi.org/10.1177%2F1474022212467601>
- GIEDION, S. (2008). *Breviario di architettura*. Bollati Boringhieri.
- GIUNTA, C. (2008). *L'assedio del presente*. Il Mulino.
- KAGAN, J. (2012). *Le tre culture. Scienze naturali, scienze sociali e discipline umanistiche nel XXI secolo*. Feltrinelli.
- MALDONADO, T. (1988). L'héritage: matériel et immatériel. In J. Demarcq (a cura di), *Les années 50*. Centre Pompidou (traduzione nostra).
- MALDONADO, T. (1984). Ulm rivisitato. *Rassegna*, a. VI, 19/3.
- MENNA, F. (2001). *Profezia di una società estetica* (prima edizione 1974). Editoriale Modo.
- POMMIER, É. (2007). *L'invenzione dell'arte nell'Italia del Rinascimento*. Einaudi.
- RICCINI, R. (2012). *Pensare la tecnica, progettare le cose. Storie dal design italiano 1945-1980*. Archetipolibri.
- SNOW, C. P. (1964). *Le due culture*. Feltrinelli.
- TOUSSAINT, S. (2008). *Humanismes et antihumanismes de Ficin à Heidegger*. Les Belles Lettres.
- ŽADOVA, L., JAMAİKINA, E., & MISLER, N. (1978). Vchutemas-Vchutein. *Casabella*, 42(435), 46-60.

NOTE

- ¹ Sono i termini con i quali Charles Percy Snow mise a fuoco il tema nella famosa e controversa *Rede Lecture* pubblicata da Cambridge University Press nel 1959 e poi nel 1963 (Trad. 1964). Cfr. anche Riccini (2012).
- ² Cfr. Brevini (2008); Giunta (2008); Toussaint (2008); Kagan (2012).
- ³ Cfr. Žadova, Jamaikina, Misler (1978); Elia (2008).
- ⁴ Ricordo soltanto il dibattito sul tema sostenuto da riviste come *Stile Industria*, che già nel 1958 pubblica un numero dedicato al tema della didattica del design e nel numero 20 del 1959 un report sulla Scuola di Ulm (*Le nuove prospettive industriali e la formazione del designer*).

I tempi del design

Un commento al saggio “Why it Took so Long” di Gillian Crampton Smith

FRANCESCO E. GUIDA

Politecnico di Milano

Orcid ID 0000-0003-3679-3367

Il mondo in cui viviamo e lavoriamo è così pervaso dalle tecnologie digitali che le diamo praticamente per scontate, al punto da considerarle come qualcosa esistente da sempre. E così mettiamo in secondo piano l'importanza di comprendere come tali tecnologie si siano sviluppate nel corso degli ultimi decenni del secolo scorso, con un impatto prima ancora che sulle vite delle persone comuni, sull'organizzazione del lavoro in alcuni ambiti probabilmente prima che in altri. Sicuramente lo sviluppo dei primi personal computer, delle relative applicazioni e del DTP (Desktop Publishing), ovvero degli strumenti, delle procedure e delle tecniche di creazione, impaginazione e produzione di prodotti editoriali ha definitivamente modificato una filiera produttiva in cui i progettisti grafici avevano un ruolo determinante.

PAROLE CHIAVE

Era della transizione

Blur

Gillian Crampton Smith

DTP

Graphic design

Tanto che in alcuni ambienti professionali c'è chi rimpiange il lavoro manuale e analogico precedente a quelle trasformazioni che hanno caratterizzato il periodo tra gli anni ottanta e i primi novanta, adducendo all'introduzione del computer responsabilità improprie. Un periodo in cui il contesto professionale fu effettivamente trasformato in termini di processo e di strumenti utili alla formalizzazione, gestione e produzione di ogni artefatto comunicativo (Armstrong, 2016), per forza di cose con una prevalenza dei prodotti editoriali e stampati. Tale periodo è ancora oggi poco indagato da un punto di vista storico in modo attento e puntuale, per quanto ci sia molto da fare prima che si perdano tracce importanti per conservare la memoria di tali epocali cambiamenti. Infatti, se da un lato vi è una oggettiva e fisiologica difficoltà a “misurare con il metro della distanza storica un fenomeno i cui sviluppi sono attuali, sotto i nostri occhi contemporanei” (Dalla Mura, Riccini & Vinti, 2016), dall'altro vi è la caducità di alcune fonti. Si pensi agli articoli pubblicati unicamente sul web, o ai post in un blog o in un social network, a tutti gli effetti da considerarsi come fonti primarie quando si indaga sul digitale, la cui permanenza e disponibilità è tutta da verificare nel medio termine.

Due sono i fronti che chi scrive ritiene nodi di rilievo da indagare storicamente. Da una parte si possono avere le indagini sui cambiamenti alla professione del progettista grafico che l'avvento degli ambienti digitali di lavoro hanno apportato, oltre il rapporto tra tecnica e linguaggi, quindi tra tecnologia e ruolo culturale degli operatori del progetto, eventualmente andando oltre i casi già ampiamente indagati di matrice anglosassone. Dall'altra sono da considerare i nuovi spazi di lavoro che si sono aperti, come il progetto delle interfacce web (cui ancora oggi l'unica pubblicazione specificatamente dedicata pare sia quella di Ford, 2019), ad esempio, o il rapporto tra coding e progetto grafico e tipografico, che necessitano di una rilettura storico-critica al fine di evitare che tali processi e transizioni siano semplicemente percepite dai giovani designer come qualcosa di ovvio e scontato, come si diceva in apertura. Attraverso la conoscenza e la comprensione della evoluzione del "laboratorio della transizione" (Baule, 2007), è possibile comprendere lo stato dell'arte e introdurre elementi, se non di innovazione, per lo meno di novità.

In questa area di ricerca si inserisce in modo importante il numero 8 di *AIS/Design Journal. Storia e Ricerche*, intitolato "Gli anni del contatto: graphic design, nuove tecnologie e nuovi media" (2016), curato da Maddalena Dalla Mura, Raimonda Riccini e Carlo Vinti, la cui intenzione era proprio di indagare gli "sviluppi storici della relazione fra graphic design, tecnologie e media (l'elettronica, il computer, il digitale)" (Dalla Mura, Riccini & Vinti, 2016). I curatori già nell'editoriale mettono in evidenza alcune delle questioni appena accennate, le lacune storiografiche e, di conseguenza, gli spazi di ricerca, indagine e riflessione disponibili e necessari. Sarebbero da menzionare vari contributi contenuti nel numero in questione ma, visto che solo su uno è possibile aprire una piccola finestra, la scelta è caduta sul saggio di apertura scritto da Gillian Crampton Smith, "Why it Took so Long. Developing the Design Mindset in the Technology Industries".

Innanzitutto è da sottolineare l'importanza dell'autrice, tra i protagonisti di tale transizione, fondatrice e direttrice tra l'altro dell'Interaction Design Institute di Ivrea (2000-2005), docente prima alla Saint Martin's School of Art e al Royal College of Art (1992-2000), poi allo Iuav di Venezia (2006-2014). Ma è stata anche una innovatrice nello spazio all'incrocio tra nuove tecnologie e progettazione, avendo scritto nei primi anni ottanta per Apple un programma per impaginare le bozze a schermo. Di fatto uno dei primi software di video impaginazione che di lì a qualche tempo avrebbero trasformato la professione. Soprattutto si tratta di una delle prime a interrogarsi e a problematizzare il rapporto tra il pensiero e le pratiche progettuali e il mondo delle tecnologie

digitali (Crampton Smith, 1989), e nel considerare il computer non un semplice strumento ma un vero e proprio medium (Crampton Smith, 1991).

“Una delle questioni che hanno accompagnato l’incontro della progettazione grafica con il computer e il digitale è stata lo sfaldarsi di confini ‘disciplinari’ e professionali” (Dalla Mura, Riccini & Vinti, 2016), tanto che alcuni autori hanno utilizzato il termine *blur* (Armstrong, 2009; Grimaldi, 2004, 2007, 2018) proprio a sottolineare una necessaria ridefinizione di tali confini sganciata dalle convenzioni consolidate nel secolo scorso. Inoltre, il rimescolamento degli orizzonti operativi, in particolare negli ambiti dell’interaction design e della programmazione, “ha portato tanto a sperimentazioni quanto a resistenze, di cui è emblematica la contrapposizione grafica per la stampa vs. design multimediale” (Dalla Mura, Riccini & Vinti, 2016).

Nel contributo che si ripropone all’attenzione, Crampton Smith analizza alcune di queste resistenze, in particolare da parte delle industrie tecnologiche, e propone otto spiegazioni del “perché c’è voluto tanto” prima che i valori del design riuscissero a trovare accoglienza e venissero valorizzati nei nuovi ambiti aperti dal digitale.

Ai primi due punti l’autrice sottolinea proprio quanto si diceva in apertura, ovvero il lento adattamento dei professionisti al nuovo medium, alla ricerca dell’auspicata perfezione stilistica nella restrizione dello schermo, piuttosto che alla sua comprensione e ai nuovi orizzonti che questo prefigurava, persistendo nel considerarlo un mero strumento. Nel sottolineare i cambiamenti in termini di processo, accentramento di ruoli che precedentemente erano suddivisi su figure differenti e le conseguenti necessità di acquisire nuove conoscenze e competenze, evidenzia quanto invece lento sia stato l’affermarsi di un differente *mindset*. Ovvero quello di considerare come rilevante il progetto delle informazioni a schermo, incluso quello delle interfacce grafiche. Ai successivi tre punti sposta l’attenzione sulle responsabilità delle case produttrici di computer e software nel sottovalutare in principio il ruolo dell’utente, professionale o meno. Ripercorrendo alcuni dei passaggi più rilevanti dell’evoluzione della GUI (Graphic User Interface) sottolinea le miopie dell’industria (o per lo meno di parte di essa) nel considerare l’importanza di realizzare interfacce grafiche che potessero facilitare l’uso dei computer a non programmatori. Una delle cause secondo l’autrice è che all’epoca vi erano pochi casi di efficace interazione cui fare riferimento, e questa scarsità ha comportato un ulteriore rallentamento nell’integrazione tra ingegneri informatici e designer.

L'analisi e la ricostruzione vanno ancora più in profondità (punti 6 e 7), sottolineando come anche all'interno delle istituzioni deputate alla educazione e alla formazione dei designer siano stati, a partire dalla metà degli anni settanta fino a tutti i novanta, molto pochi i casi di corsi orientati al progetto dell'interazione. Questo, in particolare, per il fallace presupposto, dovuto alla rigidità dei paradigmi accademici, che tutto ciò che avesse a che fare con la programmazione fosse una pratica contraria alla creatività progettuale, con il risultato che il numero di designer formati ed esperti sia, ancora oggi, insufficiente a contribuire alla evoluzione della stessa industria.

Il saggio si chiude con alcune considerazioni sul gap culturale che può, secondo il punto di vista dell'autrice, aver contribuito ad alimentare il ritardo cui si fa riferimento nel titolo. Mettendo a confronto la cultura e il modo di pensare di ingegneri informatici e designer, il positivismo "selvaggio" della Silicon Valley tra anni ottanta e primi novanta e le antiche certezze tipiche della cultura metropolitana europea, descrive il lento processo di avvicinamento e comprensione tra i due mondi, individuando alcuni determinanti protagonisti (*no spoiler!*).

Il contributo di Crampton Smith è quindi una testimonianza importante di una protagonista e attenta osservatrice di quell'epoca della transizione che ha trasformato non solo un ambito disciplinare e professionale, ma il mondo stesso. Tutte le sue considerazioni sono motivate con riferimenti storici che ricostruiscono l'evoluzione dei sistemi digitali con una particolare attenzione a tutto ciò che riguarda il progetto delle interfacce e dell'interazione. Si tratta di un saggio storico-critico utile alla comprensione di un passato solo apparentemente lontano, anzi, di straordinaria attualità, su cui ci sarebbe ancora da fare in termini di sistematizzazione e approfondimento su base documentale. Ma si tratta anche di un testo che sottolinea intenzionalmente la necessaria centralità che i designer devono avere, oggi più che mai, nel progettare quei sistemi, ambienti e strumenti che usiamo oggi più di ogni cosa. Possibilmente "making things beautiful as well as practical, expressive as well as functional" (Crampton Smith, 2016).

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- ARMSTRONG, H. (a c. di) (2009). *Graphic design theory. Readings from the field*. Princeton Architectural Press.
- ARMSTRONG, H. (a c. di) (2016). *Digital design theory. Readings from the field*. Princeton Architectural Press.
- BAULE, G. (2007). Lessico. In V. Bucchetti (a c. di), *Culture visive. Contributi per il design della comunicazione* (pp. 14-16). Edizioni Poli.design.
- CRAMPTON SMITH, G. (1989). Computer graphics and graphic design: too costly, too complex, too cryptic. In J. Lansdown, & R.A., Earnshaw (a c. di), *Computers in Art, Design and Animation*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4612-4538-4_17
- CRAMPTON SMITH, G. (Ottobre 1991). Artist-designers and interaction design. *SIGCHI Bulletin*, 4(23), 36-37. <https://doi.org/10.1145/126729.1055549>
- DALLA MURA, M., RICCINI, R., VINTI, C. (2016). Una storia da scrivere, anzi in fase di scrittura. *AIS/Design Journal. Storia e Ricerche*, 4(8), 7-14. <https://www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/article/view/156>
- FORD, R. (2019). *Web Design. The Evolution of the Digital World 1990-today*. Taschen.
- GRIMALDI, P. (2004). *Il Piano di Comunicazione nella piccola e media impresa*. Franco Angeli.
- GRIMALDI, P. (2007). *Dalla grafica al blur design*. Electa Napoli.
- GRIMALDI, P. (2018) *Blur design. Il branding invisibile*. Fausto Lupetti.

Why it Took so Long

Developing the Design Mindset in the Technology Industries

GILLIAN CRAMPTON SMITH

In the 1970s and '80s, computer interfaces seemed, even then, crude and unhelpful. "Design values" continued generally to be resisted by the technology industries long after becoming an accepted characteristic of other everyday artifacts. Only recently has the computing industry expressed enthusiasm for the design mindset. The present author, who experienced the transition from letterpress printing through offset litho and Letraset to interaction design, suggests eight reasons why it took so long and how differences in the cultures of design, education, engineering, and business all contributed to this.

PAROLE CHIAVE

Computer Industry
Design Mindset
Design Values
Interaction Design
Interface Design
Silicon Valley

In 2012 the US magazine *Fast Company* published an article, "Facebook Agrees: The Key to Its Future Success Is Design" (Boyd, 2012), describing the increase of Facebook's design team from 20 people to 90 - 0.2% of a company of nearly 5,000 people! (Rao, 2013). In the same year, the magazine reported a venture capital fund that would only fund startups with at least one designer among its founders (Allen, 2012).

This was news indeed. In the 1970s and '80s, ever more people had had to interact with computers. They did so through the computer's interface, typically a sequence of information exchanges between user and machine manifest in a changing on-screen graphic. But the experience of this interaction, although a step up from interacting through a programming language or typing arbitrary commands, seemed, even then, crude, ungainly and unhelpful.

Despite famous exceptions, notably Steve Jobs' insistence that Apple hardware and screens look elegant, the computer industry generally resisted for decades what might be called "designerly values": not only economy, simplicity, clarity but also aesthetic complexity, emotional resonance, cultural meaning; designing things that work well, but also work well for people. Or, as Vitruvius wrote, architects should give buildings *firmitas, commoditas, venustas*: they should be robust, appropriate for their function, and give delight.

This resistance is surprising, given that since the early twentieth century a powerful ethos of design has dominated in the education and professional practice of architects, for instance, and of graphic and product designers, and has long been the expected spirit of everyday products – buildings, vehicles, typography and so on. A part of this ethos derives from modernist-functionalist roots, such as the experiments of the Bauhaus, privileging logic, clarity and simplicity, and commitment to technological innovation.

This approach seems particularly suited to designing the interaction between people and technological tools. As digital technology developed to encompass ever more of people's everyday life, providing entertainment as well as information (environments as well as tools), however, simplicity and clarity were not enough: people appreciate satisfaction and delight as well as economy and efficiency.

However, it was not until a century after the birth of modern design culture and three decades after computing began to be ubiquitous, that in the early 2010s technology companies began to realise the importance of the emotional aspects of “design”. I myself lived through the transition from letterpress printing through offset litho and Letraset to interaction design, and experienced the chasm of understanding between the actors in the development of information technology – designers, educators, engineers, and business people. In this essay I suggest eight reasons why it took so long for an appreciation of the value of traditionally-trained designers to emerge.

1. Graphic designers were focused on print, consumed by the struggle to make computer technology achieve the quality they expected

Computer typesetting had been steadily developing in the 1970s and, although it had changed the work of the printer, it did not yet affect the work of graphic designers, who still had to:

- design the pages in pencil, mark up the text with fonts, sizes, weights
- send them to the typesetter and wait for the rough galleys
- check the galleys, have them corrected, and paste the text into place on paper grids with rubber cement or wax
- return the laid-out pages to the printer, who output the final high-quality text and pasted them in place on clean grids, photographed them, and made the plates for printing.

How primitive it sounds now! Because designers could not see the quality of the final product until it was printed, they had to work hard to imagine,

drawing on their experience, what they wanted their design to look like in print and specify the font, spacing, grid, and layout that would produce the result they sought. They made sketches (“visuals”) of their designs, using pencil, ink, coloured pens or paper, which, according to the skill of the designer, gave a more or less accurate impression of the final artifact. But there was always a gap between the sketch and the final product. And they had to be right first time, because the cost of a change of mind – in money, time and reputation – was high. Rub-down lettering (Letraset) promised a more immediate impression of the final printed product but was fiendishly difficult – and slow – to apply evenly, and was only really feasible for headlines.

By the late 1970s it became possible for a computer typesetting machine to output a page as a whole, not just as a long column of text, eliminating the tedious job of pasting high-quality text in place in order to make the printing plates. But these computer-typesetting systems were large, complicated and very expensive.

Then, in 1984, Apple launched the Macintosh personal computer. Its black-on-white bitmapped screen meant that, instead of a single green-on-black mono-spaced font, it could show fonts of different sizes on screen, approximating how they would look printed (Wichary, 2005). In the following year Apple launched the LaserWriter office printer, and Aldus the page-layout software PageMaker.

The LaserWriter could be networked with up to 16 Macs, so even a small graphic design studio could have its own typesetting and proofing system and only needed a printing company for the final high-quality page output. This radically changed the work balance between designer, typesetter and print works.

Designers began not only to specify layout and fonts but also do their own typesetting and page-layout. It also changed the creative process: designers did not have to specify from their mind’s eye because it could be changed on the computer screen and tested on the office printer until it looked right. The process became more reactive, responding to what the computer showed, looking and choosing rather than proactively thinking and deciding. Because quality was initially so difficult to obtain, graphic designers focused primarily on improving the typographic quality that could be achieved using this new technology. For many years they chafed under its initial limitations: tasks that seemed simple, like inserting a dropped capital or running type round an image, were torture. But once they started to feel in control of these new tools, and the quality improved, their struggle seemed finally over: they

had tamed computers. Few were thinking about designing information that would in future be presented on screen, or how graphic design could improve the dismal quality of the software tools they were using.

2. Designing within the limitations of the screen seemed a pointless task

The graphic designer must do two things: first, understand the structure of the information or message to be communicated; second, design the form that will communicate the message most effectively and appropriately to its audience. Graphic designers were used to producing the most subtle of arrangements of composition on the page, delicate contrasts of tone and evenness of type, using these means to produce the right emotional tone – surprise or tranquility, seriousness or playfulness, for instance – and to lead the reader’s eye around the page, from the most to the least important information. But the first personal computers with visual displays in the late 1970s, such as the Apple II, Atari, and Commodore Pet, had cathode-ray displays, with 40 x 24 green characters on a black background. Few designers addressed the design of information on screen because the graphic variables were so pitifully few: position on screen, characters reversed or flashing, and, if you were lucky, capital or lowercase characters, all on a mono-spaced pixel grid. About as limited as a typewritten page which any competent secretary would design unaided. There seemed no point applying the skills of a graphic designer to screen design.

If typographic quality seemed unattainable, however, some people saw considerable scope for the visual *structuring* of information. One instance was AppleWorks (Apple II History, n.d.), an integrated combination of word processor, spreadsheet and database software for the Apple II. Despite its graphic inelegance, the logic and simplicity of its interface were exemplary, offering complete consistency of keyboard commands and feedback. You always knew where you were and what you were doing.

3. Computer companies focused on the problems of the technology not the people using it

We can think of the development of computer interfaces in several stages. The first stage required inputting a computer program to the computer’s memory to tell it what to do. Very early computers input the program using a bank of switches on the front of the computer, representing 0s and 1s. Later developments were different levels of programming “languages” which made this process less abstract and easier to read and understand.

Though as early as 1954 IBM produced a cathode-ray display, the model 740, in the 1960s programs were still being input using punched cards or paper

tape with coded holes and the results printed out on paper, often hours later – not exactly interactive. By the '70s visual displays were more widespread and the programmer could type the program on a keyboard and immediately see the result on screen.

With the development of on-screen interfaces it became easier for non-programmers to use computers and to do things outside computing – writing text, say, playing a game, or making a 3D model of an object like a car. Here the interface was the means by which a person who had not written the program could understand what the computer could do and how to make it do it. In this stage the interface was still controlled through the alphanumeric keyboard.

Using the first word processors on personal computers, for instance, one needed to type in a code to switch from typing mode to command mode, another code to make the type bold, another to switch it back to normal, and another to switch back into typing mode. It was a while until someone thought it might be a good idea to make the codes mnemonic: Command-B for bold, for instance.

As in the first stage of computing computer users were programmers, who knew how the program worked because they had written it, making things it easy to use was not a priority.

This approach tended to persist even when non-programmers began to be the users. There was, however, a seminal exception: the Xerox Star office workstation. Begun in 1975 and based mainly in Xerox's Palo Alto research centre (PARC), the Star project aimed to rethink the office for the digital age. Designed for office workers and executives, not programmers, it invented a completely new interaction paradigm: the direct manipulation on screen of graphic icons, in this case items familiar to office workers such as files and folders, which represented elements in the computer. One technology that made this possible was the bitmapped screen: each pixel could be changed individually so icons could be drawn on screen and animated as they were moved with pointer and mouse. We now take for granted the WIMP interface (Windows, Icons, Menus, Pointer) but its invention was radical and remains fundamental.

The Star project assembled a large interdisciplinary team comprised of hard- and software engineers, who built the workstation and the underlying software, and, unusually, psychologists and designers, who worked on the graphical user interface (GUI). Before anything was built, many person-years of work

went into its design: deciding the basic principles of how it should behave and how it should appear graphically so it could be easily understood, allowing people to focus on their work, not on how to use the system (Canfield Smith et al., 1982; DigiBarn Computer Museum, n.d.; Johnson et al., 1995).

The team struggled to explain the value of their work to the company, based a continent away to the east. The workstation was eventually launched in 1982 but Xerox, focused on competition in the copier market, where its patents had recently expired, did not capitalize on what the Star team had produced.

The Star workstation system was so expensive that only large companies could afford it. But in 1979 Steve Jobs visited PARC, saw the Star in action, and was immediately convinced that less specialised computer users, too, needed a graphical user interface and should not have to rely on typed commands and arbitrary codes. The principles of the Star GUI were immediately incorporated into the design of Apple's Lisa, a personal computer for business eventually launched in January 1983 (Stepleton, n.d.; Perkins, Smith Keller, & Ludolph, 1997).

Although the Lisa did not succeed commercially, it was a proof of concept: a GUI-based personal computer could be built. Jobs had meanwhile transferred his energies to the Macintosh, a much cheaper version of the Lisa. With its launch in 1984 we UK designers, for example, could buy a computer with a graphical user interface for £1,500 rather than £50,000.

In 1982 *Byte* magazine published a series of articles describing the Star's development (Byte, 1982). For those few of us graphic designers already trying to bring design to software it was exciting to see how a black-on-white bitmapped screen could change the graphic potential of the design of interfaces, and the important role of graphic design in developing this entirely new way of operating computers.

The Star interface involved inventing a new way of representing the objects and actions of the computer, and communicating to its users how they could make it do what they wanted.

It addressed traditional graphic design problems, such as legibility, structure, recognition and comprehensibility. But it also depended on a huge amount of new engineering – developing a new type of computer language, engineering the bitmapped display, new types of storage, programming applications for office work, and many more inventions – without which the interface would have been impossible. These new technologies made new kinds of design possible.

4. Technology use develops stage-by-stage

David Liddle led the Star design team and later founded Interval Research, a company focused on digital products for the consumer market. He identified three distinctive stages in the development of a new technology (Moggridge, 2007a). The first stage is that of the enthusiast, when “early adopters” are so thrilled about the technology itself, or what it can do for them, that they happily suffer all kinds of difficulty just to be able to use it. The second stage is that of the professional, when the technology has become more distributed among industries but remains a relatively rare skill. In this stage, difficulty of use may not be a disadvantage because the ability to overcome the difficulty is what the professional is selling.

During this stage, too, employees must use a new technology, however user-unfriendly, because the decision to purchase it has typically been made by another department and on criteria other than ease or pleasure of use. Liddle’s third stage, finally, is that of the consumer, where people are not much interested in the technology; they just want it to do what it is meant to do with minimum fuss.

The 1960s and ’70s were the decades of the enthusiasts. Whether a huge, room-sized computer used by university researchers through the night in Cambridge, England, or the first home-brew computers assembled in Palo Alto, such systems were equally awkward to operate but offered results so excitingly unprecedented that this seemed irrelevant. The 1980s and early ’90s were the professional years: powerful workstations for typesetting, 3D architectural modeling, animation, industrial products, car design and so on. The late 1990s and the 2000s finally, saw the triumph of the consumer, epitomised by Microsoft’s slogan, “a computer on every desk and in every home”, and Apple’s “computer for the rest of us”.

The consumer stage in computing brings many disruptive changes. Computers become everyday commodities, like washing machines, chosen and bought by their users. Software producers and products multiply, as do computing-based services. Most significantly, “good design”, defined as an integration of aesthetic attractiveness and ease of use, becomes treated less as a superficial option, more as a crucial instrument to sell computer products and services to this hugely wider market.

Beyond price and function, good design gives producers a competitive edge. Designers are needed to make the technology understandable and desirable – which is not an engineering problem.

5. Examples of good interaction design were few

In computer technology's consumer stage, computers moved from being tools to carry out work tasks to *environments* in which people also spent their leisure time. People began to expect from them the intellectual satisfaction and aesthetic appropriateness taken for granted in other aspects of daily life. As good examples slowly emerged, companies and their customers saw what the technology could achieve and what interfaces could be like.

As Donald Schön pointed out (Schön, 1983), design moves forward through exemplars. The more exemplars there are, the richer design culture becomes. In the early days of personal computing an industry was being founded from scratch. Emphasis was on engineering, making the technology work. There was little understanding of how graphic design could make human-computer interaction more efficient, and little bandwidth, in reality or metaphorically, for cultural issues or what was seen as the "soft", human side: usability, satisfaction, delight. So with few exemplars of good interaction design the culture of good interaction design developed slowly. The mid-century world of industrial products, however, had seen shining examples of commitment to design. At IBM in the 1950s and '60s, for example, its head of corporate design Eliot Noyes hired some of the most talented American graphic and industrial designers and architects. "In a sense, a corporation should be like a good painting", he wrote, "everything visible should contribute to the correct total statement; nothing visible should detract. Thus, a company's buildings, offices, graphic design and so forth should all contribute to a total statement about the significance and direction of the company" (IBM, 2001). Similarly in Europe, the Italian entrepreneur Adriano Olivetti, from the late 1940s until his untimely death in 1960, hired a wide range of progressive artists, designers and architects to work on all aspects of the company's production.

But this passion for excellent graphic and industrial design was slow to be transferred to the design of computers. One task, however, the outer casing of computers, was clearly a task for designers. In 1979 the London industrial designer Bill Moggridge started work on the first portable clam-shell computer, the Grid Compass, launched in 1982 (Moggridge, 2007b). The industrial design team, Shelley Evenson and John Rheinfrank at Richardson Smith in Columbus, Ohio, also worked on projects, design languages and strategies for companies such as Xerox. And in 1984 the German designer Hartmut Esslinger developed the elegantly modernist "Snow White" appearance of the Apple IIc casing - a dramatic departure from the characteristic beige of the Apple II and much contemporary American office equipment (Caula, 2012).

Although most design attention focused on the outer appearance of hardware, as these examples show, a change was coming. Moggridge (2007b) later wrote that he was very pleased with the industrial design of the Compass, but when he saw the final product he realized that users would hardly look at his careful design of its exterior but instead spend hours in the virtual world of the interface on its screen. It was then he knew that his firm ID2 needed to get into what he and his colleague Bill Verplank later christened “interaction design”.

In 1982 the only notably good example of this was the Star interface. A year later, as previously mentioned, another convincing example was released, Apple’s Lisa interface.

Its successor, for the Mac, however, had very different qualities. In Moggridge’s (2007c) encyclopaedic oral history of interaction design, Bill Atkinson, who designed the Lisa’s icons and worked on the Mac interface, recalls:

You need a way to show there is something in the trash. [...] The very first version of the trashcan I wrote had little flies buzzing around it, but it got sanitized out. [...] I think some of the work in designing the Lisa user interface was a little bit hampered by who we thought it was for; we thought we were building for an office worker, and we wanted to be cautious not to offend. When I was working on the Mac, we thought the person we were building it for was a fourteen-year-old boy, so that gave us more freedom to come more from the heart, and a little less from fear of offending. [...] Those of us on the Macintosh team were really excited about what we were doing. The result was that people saw a Mac and fell in love with it. Only secondarily did they think, ‘How can I justify buying this thing?’ There was an emotional connection to the Mac that I think came from the heart and soul of the design team.

A year before the Mac’s launch the team had hired Susan Kare, who, she later said, fell into the job by happy accident (Layers Design Conference, 2015). With a background in art history and some experience with Letraset, she worked on the fonts, giving consistency to the graphic style of the interface. More importantly perhaps, she gave a distinctive expressivity to the icons, making them playful as well as efficient (Wichary, 2005). All form, industrial as well as graphic, implicitly communicates an emotional tone, intentionally or not.

6. Design education for the new digital world was initially rare

A few interaction design programmes based on design principles, rather than on engineering or psychology, were begun in the 1970s. But the student numbers were small, and subsequent programmes emerged only slowly.

The first design-based programme was in 1975: the Visible Language Workshop (VLW) at MIT, led by Muriel Cooper, formerly art director at the MIT Press. In 1985 the VLW became part of MIT's Media Lab. Cooper and her students developed new ways of presenting information on screen that were influential, particularly because of the VLW alumni who ultimately moved to Silicon Valley.

The Interactive Telecommunications Program (ITP) at NYU Tisch School of the Arts was founded in 1979 and directed from 1983 until her death in 2013 by Red Burns, a documentary filmmaker particularly interested in the social and community uses of film. ITP grew out of the informal programme at Tisch that she co-founded, the Alternate Media Center, where experiments in new technologies such as two-way cable TV and Teletext investigated how these might be used for services for seniors or developmentally disabled adults. ITP was broadly-focused, exploring how new technology might be exploited for practical and artistic ends.

A third programme was the one I started in London in the early '80s. Inspired by a bumper edition of *U&lc* (the type magazine of the foundry ITC) that surveyed all the ways computers were being used in typography and graphic design, I bought a computer in 1981 and programmed a desktop tool for page layout: back-of-envelope sketches linked to space calculations. Building this I became more interested in how basic graphic design knowledge and skill could make a program easier to use.

So in 1982, at London's Saint Martin's School of Art (later merged with the Central School to become Central Saint Martins) I started a part-time post-graduate Diploma in Computers and Graphic Design. This aimed to teach practising designers about computation so that they would understand how software was built and, ideally, use their existing design expertise to suggest better tools for the future. A designer from Apple's Multimedia Lab, Kristee Kreitman, happened to see a display of inkjet illustrations in the window of St Martin's in Long Acre and went in to find out more. This triggered a long and fruitful collaboration between art and design schools in London and Silicon Valley.

In 1990 I moved to the Royal College of Art (RCA), the UK's graduate school of art and design, where I was given responsibility for a small industrial design programme, Computer Related Design (CRD), whose students were starting to design computer interfaces. I developed this programme of tea-

ching and research with the sponsorship of Interval Research Corporation and Apple. Because there were no interaction design jobs in England, almost all the early alumni started their careers in the USA, further strengthening London-Silicon Valley bonds.

Each of these programmes had a distinctive character shaped by the context and the background of the founders: broadcast media at ITP, graphic design at St Martin's, information design and computer science at VLW, and graphic and industrial design at the RCA.

From the end of the 1980s, the most important supporter of design education in Silicon Valley was Joy Mountford, an English psychologist who had worked for Honeywell on aircraft cockpit design. Between 1986 and 1994 she directed Apple's Human Interface Group (HIG), an interdisciplinary research team of around 30 engineers, designers, sound experts and psychologists, all working on interfaces for the future. To encourage universities to develop the interdisciplinary programmes which she thought vital to successful interface design, to provide a talent pool for her group, and to demonstrate to Apple what young people might come up with, she instituted the Apple University Competition. Each year she chose six universities from around the world with design programmes in some way related to interaction design, then set them a challenge.

The first challenge, in 1990, was to invent and design possible scalable interfaces for devices of different sizes (which did not yet exist). Apple gave each programme around \$20,000 to buy equipment and paid for the most promising student team and their professor in each university to fly to California and spend three days at Apple, polishing their presentation and presenting to Apple people. They gained inspiration from the work they saw at Apple and from meeting students and professors from the other universities. The grant helped these programmes gain credibility in their institutions. In some craft-based design schools, for instance, computing was seen as an anti-creative threat. Some teachers, however, hoped that exposing young creatives to computing could enrich the new technology, allowing it take its place with earlier technologies like print and construction to enhance everyday life and culture. Though the number of participants was small, the Apple competition began to assemble a network of like-thinking students and professors and seeded the idea that design values and practice had a role in creating digital artifacts.

By the end of the 1990s a few more design-based interaction design programmes had begun - in the USA, those at Pasadena's ArtCenter College of

Design, California Institute of the Arts (CalArts), and Carnegie Mellon. (Surprisingly, San Francisco's California College of the Arts (CCA) only started a dedicated interaction design programme in 2010).

Continental Europe responded slightly more rapidly: programmes had begun in Malmö, Utrecht and several in Germany, including New Media Art and Design at the Berlin University of the Arts (UdK).

A significant new USA-Europe connection arrived in Italy in 2000. Roberto Colaninno, CEO of Telecom Italia, had asked an engineer and senator, Franco Debenedetti, to develop a plan for an institute of higher education in Ivrea, Olivetti's hometown near Turin. The first idea was to develop a business school focused on the new generation of telecommunication services that Telecom was starting to provide. However as there were already strong business schools in Italy, Debenedetti thought it more useful to develop something that didn't already exist in Italy. In this he was encouraged by Barbara Ghella, who ran a Milan software company and had found it difficult to recruit designers. Mindful of the great Olivetti tradition of design, Debenedetti and Ghella went fact-finding to Palo Alto, which at the time was a strong centre of design for digital technology. They talked to Bill Verplank and to IDEO, a merger of Bill Moggridge's ID2 with two other Silicon Valley product design studios. Following Moggridge's suggestion that they should also talk to my RCA department in London, I eventually became the founding director of Interaction Design Institute Ivrea (IDII), a school and research institute which attracted students and faculty from around the world. Generously funded, IDII was able to host many international visitors and generated a wide range of projects, the most famous of which was undoubtedly Arduino, the low-cost microcontroller board which allows non-engineers to build computation-controlled physical devices, benefitting designers and makers worldwide. An equally important IDII product was a network of graduates able to marry technology and culture.

That said, the number of interaction design alumni remains severely inadequate. Beginning in 2013, IBM, to transform the role of design in the company, hired 750 formally-trained designers over three years, and in 2015 committed to double this number (Lohr, 2015). In 2016 the designer Bob Baxley (2016) took the US Bureau of Labor's estimate of software engineers (developers and programmers) currently in the USA, assumed a ratio of one designer ("the bare minimum needed") to every 10 engineers, and calculated that America needs 159,100 interaction designers - a professional population which the current graduation rate cannot possibly achieve. Worldwide, of course, the need is far greater.

7. Scientific and academic paradigms were too rigid

Interaction design as a discipline evolved partly from human-computer interaction (HCI), a field of study in which psychologists struggled to persuade computer engineers that basic ergonomic knowledge about user behaviour, honed in the design of World War II aircraft cockpits, could be useful in the design of computer systems. That HCI remained dominated intellectually and professionally by the values and procedures of the “hard” sciences, is evident in the 1990 manifesto of Mitchell Kapor, designer of the Lotus 123 spreadsheet program (Kapor, 1991; Winograd, 1996, pp. 1-6). The following extract defends designers from the overbearance of engineers:

When you go to design a house you talk to an architect first, not an engineer. Why is this? Because the criteria for what makes a good building fall substantially outside the domain of what engineering deals with. [...] Design disciplines are concerned with making artifacts for human use. Architects work in the medium of buildings, graphic designers work in paper and other print media, industrial designers on mass-produced manufactured goods, and software designers on software.

The software designer should be the person with overall responsibility for the conception and realization of the program. [...] One of the main reasons most computer software is so abysmal is that it's not designed at all, but merely engineered. Another reason is that implementors often place more emphasis on a program's internal construction than on its external design, despite the fact that as much as 75 percent of the code in a modern program deals with the interface to the user.

The need for Kapor's manifesto became clear to me in 1990, when I attended HCI's main conference (confusingly called CHI). Announcing that I taught at the Royal College of Art, I was often asked, “Why are you here?” Partly to answer this, over the next ten years students of my newly formed CRD programme made guerilla presentations of their projects at CHI, hunting down a projector and an empty room, and fly-posting the conference centre, to attract a curious and increasingly enthusiastic audience.

Our work did not sit easily with CHI's engineering-dominated ethos nor fit the traditional mechanism of academic papers. We aimed instead to provoke, amuse, inspire - and demonstrate that there could be more to the design of computer artifacts than pure function.

It was uphill work. But over the 1990s the twentieth-century design ethos pioneered at the Bauhaus seeped into Silicon Valley. RCA students took internships at Apple, the Apple/IBM startup Taligent, and IDEO.

These collaborations brought understanding of the digital design world back to London, and a European design impetus to the Valley.

Other initiatives helped. In 1992, inspired by Kapor's manifesto and supported by David Liddle, Terry Winograd, a Stanford professor of computer science, invited many different kinds of designers to a two-day workshop "Bringing Design to Software" to describe how they understood and practised their professions (Winograd, 1996).

Also in 1992, Microsoft's co-founder Paul Allen, with Liddle, established Interval Research Corporation in Palo Alto to develop technologies and companies to bring digital technology to the consumer market. Interval's sponsorship of the CRD Research Studio came from Liddle's conviction that design was important for developing consumer products, and Interval's need to access design insight and expertise. Interval people spent time in London, and the CRD group - including Durell Bishop, Anthony Dunne, William Gaver, and Fiona Raby - spent time at Interval, where some were later employed.

8. City and Valley had different values

Perhaps the most fundamental reason why it took so long was a cultural gap. Few of us participants understood the big differences between what might be called "artist-designers" and "engineer-designers", and perhaps between Silicon Valley, emerging before our eyes from orange orchards and wilderness, and European culture, shaped by its ancient metropolises.

What struck me most strongly, arriving for my first residence at Apple in the early 1990s, was the Valley's energy and optimism, the belief that so much waited to be invented and engineered, and that a couple of clever guys like Hewlett and Packard or Jobs and Wozniak could start something in their garage and make it big.

In this world engineering was king: a culture of precision, measurement and certainty. My impression was that design was generally seen as troublingly subjective and unmeasurable providing merely a pretty exterior to what had real value, the engineered artifact. It was regarded as at best optional, at worst somewhat deceitful - a cosmetic. At their extremes, the mindsets and methods characteristic of design and engineering are very different. Engineers use reason and logic; designers, craft and tacit knowledge, a process they cannot easily explain. Engineers converge towards a solution; designers maddeningly diverge as long as possible to generate many potential solutions. Engineers privilege the analytic; designers the synthetic. Engineers focus on the functional aspects of the artifact; designers balance its function with its

role in culture and society. Engineers focus on what can be built; designers on what would be also useful, usable and satisfying.

One barometer of changing attitudes to design is the evolving viewpoint of the influential series of books by Donald Norman, a psychology professor at the University of California, San Diego. His first book about interface design, *The psychology of everyday things* (1988), described how many things in our world are poorly designed, and how difficult it is to see how to use them: doors you don't know whether to pull or push, hotel showers which scald you because you can't figure them out, cookers that don't make clear which knob controls which burner. Norman's conclusion in this book was that designers are just incompetent.

In the early 1990s he became vice-president of Apple Research Labs, concentrating on improving Apple's interface design. Working with Joy Mountford's team of designers, he saw designers in action and began to appreciate the difficulty of reaching good solutions to what were often very complex problems. Norman's book *Emotional Design* (2004) therefore offers a more rounded and sympathetic critique of design: that design concerns not only the resolution of practical requirements of manufacture and use but also the emotional effect of any design solution or another - something which cannot be engineered with certainty.

Emotional Design describes, in a way perhaps more convincing to the engineering mindset, the cognitive science that lies behind emotional response. Designers educated in an older, more metropolitan tradition, were used to clients who understood design's value and did not expect the process to be fully explicable or defined by rules. They were not prepared for a world that not only did not understand their values and strategies did but thought them irrelevant, arty and rather flaky. It was not until Apple became for a while the most valuable company in the world, selling products considerably more expensive than their competitors, and economic research showed that stocks of companies with a strong commitment to design performed better, and had weathered the 2008 crash robustly (Design Council, 2013; Rae, 2013), did technology companies start to think that to maintain a competitive edge the design mindset might be indispensable.

9. Looking forward

I consider 1981, when I bought my first computer and started to program a page-layout tool, the start of my transition from graphic designer to interaction designer. More than ten years later, in 1993 at the ICOGRADA confe-

rence in Glasgow, I gave a talk entitled “Humanising Technology: Not much progress so far” (Crampton Smith, 1994) which described many of the bad interaction designs in common use. They were bad because of elementary gaffes of graphic communication design.

In the two decades since then, the design of interaction with digital systems has come a long way. We do not so often encounter really terrible interactions with digital devices and systems. However, the digital world has much changed: whereas in the 1980s and '90s the issue was to make computer tools useful and a pleasure to use, today we are designing the virtual *environments* in which people hang out together, carry on business, buy things, petition politicians. This is a very different design space. Maybe we can get by in a world where our tools are not very satisfying to use, but to spend our lives in badly designed virtual environments is a real impoverishment. Where is the grace, complexity, wit, surprise, we enjoy in other parts of our everyday culture - buildings, posters, books, consumer products, clothes, advertisements? I finished the talk by saying:

Designers can't sit on the sidelines. They need to become involved in the design of interactive products - information and entertainment systems, electronic products, responsive environments. Our world is being transformed by these technologies and designers need to be there, making things beautiful as well as practical, expressive as well as functional. Whether we like it or not, culture in the next century will be conditioned by electronics and telecommunications. Artists and designers need to be players, not spectators.

The digital world provides robustness - most digital products today work well enough. It is beginning to provide products that fit what people need or want to do. But, with a few wonderful exceptions, it still does not offer much delight. More than ever artists and designers need to be players.

REFERENCES

- ALLEN, E. (2012, November 11). *Silicon Valley's new secret weapon: Designers who found startups*. Fast Company. <https://www.fastcompany.com/1665795/silicon-valleys-new-secret-weapon-designers-who-found-startups>
- APPLE II HISTORY. (n.d.). <http://apple2history.org/history/ah19/>
- BAXLEY, B. (2016). *The best job in the world* (video). The Essential Keynotes Video Collection 2016. <http://conferences.oreilly.com/design/ux-interaction-iot-us/public/schedule/proceedings>
- BOYD, E. B. (2012, March 27). *Facebook agrees: The key to its future success is design*. Fast Company. <http://www.fastcodesign.com/1669366/facebook-agrees-the-secret-to-its-future-success-is-design>
- BYTE. (1982). Vol. 7, Issue 4. Internet Archive. https://archive.org/details/BYTE_Vol_07-04_1982-04_Human_Factors_Engineering
- CANFIELD SMITH, D., HARSLEM, E., IRBY, C., KIMBALL, R., & VERPLANK, B. (1982). Designing the Star Interface. *Byte*, 7(4), 242-282. <http://www.guidebookgallery.org/articles/designing-the-staruserinterface>
- CRAMPTON SMITH, G. (1994). Humanising technology: Not much progress so far. In J. Myerson (ed.), *Design Renaissance. Selected Papers from the International Design Congress, Glasgow, Scotland 1993*. Open Eye Publishing.
- CAULA, R. (2012, December 18). *Hartmut Esslinger's early Apple computer and tablet designs*. Designboom. <https://www.designboom.com/technology/hartmut-esslingers-early-apple-computer-and-tablet-designs/>
- DESIGN COUNCIL. (2013, September 27). *Design delivers for business*. Design Leadership Programme. <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/resources/design-delivers-business/>
- DIGIBARN COMPUTER MUSEUM. (n.d.). *Digibarn: Xerox Star 8010 Interfaces, high quality polaroids (1981)*. <http://www.digibarn.com/collections/screen-shots/xerox-star-8010/index.html>
- IBM. (2001). *Good design is good business*. <http://www-03.ibm.com/ibm/history/ibm100/us/en/icons/gooddesign/transform/>
- JOHNSON, J., ET AL. (1995). The Xerox "Star": A Retrospective. In R. M. Baecker, J. Grudin, W. A. S. Buxton, & S. Greenberg (Eds.), *Readings in human-computer interaction: Toward the year 2000*. Morgan Kaufmann Publishers. <http://www.digibarn.com/friends/curbow/star/retrospect/>
- KAPOR, M. (1991). A Software Design Manifesto. *Dr Dobb's Journal*, 16(1), 62-67.
- LAYERS DESIGN CONFERENCE. (2015). *Susan Kare, John Gruber - Layers 2015* (video). <https://vimeo.com/151277875>
- STEPLETON, T. S. (n.d.). *Apple Lisa Office System 1.0*. Nathan's Toasty Technology page. <http://toastytech.com/guis/lisaos1LisaTour.html>
- LOHR, S. (2015, November 14). *IBM's design-centered strategy to set free the squares*. New York Times. <https://www.nytimes.com/2015/11/15/business/ibms-design-centered-strategy-to-set-free-the-squares.html>
- MOGGRIDGE, B. (2007a). Interview with David Liddle. In B. Moggridge (ed.), *Designing interactions* (pp. 239-251). MIT Press.
- MOGGRIDGE, B. (2007b). Introduction. In B. Moggridge (ed.), *Designing interactions* (pp. 9-14). MIT Press.
- MOGGRIDGE, B. (2007c). Interview with Bill Atkinson. In B. Moggridge (ed.), *Designing interactions* (p. 101). MIT Press.
- NORMAN, D. A. (1988). *The psychology of everyday things*. Basic Books. Reissued (2002) as *The design of everyday things*.
- NORMAN, D. A. (2004). *Emotional design*. Basic Books.
- PERKINS, R., SMITH KELLER, D., LUDOLPH, F. (1997). Inventing the Lisa user interface. *Interactions*, 1, pp. 40-53. <http://www.guidebookgallery.org/articles/inventingthelisauserinterface>
- RAE, J. (2013). What is the real value of design?. *DMI Review*, Winter. <https://dmi.site-ym.com/store/ViewProduct.aspx?id=2481768>
- RAO, L. (2013, January 30). *Facebook Will Grow Headcount Quickly In 2013 To Develop Money-Making Products, Total Expenses Will Jump By 50 Percent*. Techcrunch. <https://techcrunch.com/2013/01/30/zuck-facebook-will-grow-headcount-quickly-in-2013-to-develop-future-money-making-products/#:~:text=He%20said%20on%20the%20call,the%20pillars%20of%20Facebook's%20business>
- SCHÖN, D. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Temple Smith.
- WICHARY, M. (2005). *Screenshots from System 1.1*. Graphical User Interface Gallery - Guidebook. <http://www.guidebookgallery.org/screenshots/macOS11>
- WINOGRAD, T. (1996). *Bringing design to software*. ACM Press and Addison-Wesley. <http://hci.stanford.edu/publications/bds/>

Archivi digitali per la storia del design

FIGURELLA BULEGATO

Università Iuav di Venezia

Orcid ID 0000-0003-0455-4425

Sono trascorsi cinque anni da quando [Dario Scodeller contribuì al numero della rivista specificamente dedicato al rapporto fra la storia del design e le fonti](#) ponendo l'accento su una questione in quel momento già determinante per gli studiosi del settore e, più in generale, per tutti coloro che si occupano di storia, ossia la possibilità di avvalersi per le proprie ricerche di una mole esponenzialmente crescente di fonti, frutto di processi di digitalizzazione e di condivisione in rete.

L'articolo si inserisce in un dibattito che, allora come oggi, sta scuotendo il mondo degli archivi e delle strutture deputate, a vario titolo, alla conservazione e valorizzazione di patrimoni storici. Lo stesso termine "archivio" sta divenendo sempre più ambiguo nei significati (Derrida, 1995) e sfumato nei confini, avvicinandosi e confondendosi con altri, come museo, biblioteca e collezione (Lupano, 2012; Zuliani, 2014). Dispositivo attraverso il quale "mappare il nostro quotidiano" (Giannachi, 2016), con la "forma" digitale ha modificato profondamente la sua struttura, sia moltiplicando i ruoli a essa connessi (Clement, Hagenmaier & Knies, 2013) sia prevedendo per governarla approcci e competenze interdisciplinari (Manoff, 2004). Dal punto di vista dei materiali raccolti, l'archivio inoltre si è allontanato dalla tradizionale dimensione quasi esclusivamente pubblica e specialistica per rappresentare raccolte estese di materiali, resi disponibili da qualsiasi utente di internet in un passato più o meno recente (Schnapp, 2008). Tali trasformazioni stanno progressivamente innescando nuovi modelli di attivazione e di produzione della conoscenza (Schnapp, 2018) e sollecitando riflessioni su rinnovate metodologie di lavoro e di studio sui documenti.¹

Confrontandosi con altre discipline e comparando benefici e svantaggi fra fonti e luoghi di conservazione fisici o digitali, Scodeller riverbera la problematica nel campo della storia del design dove la discussione è ancora allo stato embrionale,² e più precisamente sugli effetti che produce nel lavoro degli storici del progetto - termine caro all'autore - aprendo questioni a mio avviso tuttora valide.

PAROLE CHIAVE

Archivi digitali
Storia del design
Umanistica digitale

Senza tralasciare di ricordare che non sia tratta della prima occasione di preoccupazione rispetto alla gestione di crescenti quantità di informazioni – cita Walter Benjamin o gli archivisti degli anni novanta – o di rimediatizzazione di documenti originali – cita l’avvento della fotografia e della microfilmatura –, Scodeller pone innanzitutto l’accento su come la dimensione pragmatica influenzi gli esiti della ricerca, sottolineando l’opportunità di elaborare una storia della storiografia. Si interroga quindi evidenziando le differenti conoscenze ricavabili dall’accesso agli archivi in forma fisica o digitale. Occasioni di consultazione, categorie di fonti scelte dagli studiosi, configurazione fisica degli spazi di fruizione, sistemi di organizzazione dei documenti, nonché capacità di comprensione da parte degli studiosi dei materiali di progetto e/o delle logiche dei database, sono infatti fra i vincoli che condizionano approcci e ricostruzioni storiche. Così come la distanza temporale fra consultazione dei documenti e loro approfondimento.

Rispetto agli archivi digitali, ne deriva la necessità di “considerare la natura mediatica del processo di trascrizione digitale delle fonti [...e di] tenere presente la perdita d’informazione generata da tale processo” (p. 19) ma anche la loro dimensione “sostenibile”, ossia la possibilità di superare da casa propria limiti geografici, temporali e spaziali. Se da un lato anche i caratteri materiali dei documenti (formato, supporto, strumenti di tracciamento, materiali ecc.) forniscono “informazioni non secondarie sulle modalità, i processi e le intenzioni progettuali” (p. 16), dall’altro le soluzioni digitali garantiscono la pressoché simultaneità fra consultazione ed elaborazione critica. Continuando sul piano metodologico, l’autore segnala un secondo aspetto: il mancato sviluppo di una filologia per i documenti del design che consenta di “certificare” la veridicità delle fonti. Egli propone di risolverla considerando come “testo” dell’analisi critica non tanto il singolo documento ma le intenzioni dei soggetti coinvolti nel processo di design ricostruendone le relazioni attraverso il confronto fra gli eterogenei materiali da essi generati (schizzi, disegni, modelli, corrispondenza, contratti, fotografie, cataloghi commerciali e così via).

Con ciò fa risaltare soprattutto uno fra i campi di sviluppo degli archivi digitali, ossia le possibilità offerte dalle tecnologie dell’interoperabilità dei dati che, consentendo di interrogare moli gigantesche di materiali appartenenti a soggetti conservatori differenti – da quelli istituzionali al singolo amatore –, estendono le possibili relazioni, ad esempio attraverso le potenzialità dei Linked Open Data (Listo, 2019), per approdare, magari, a inedite ricostruzioni e ipotesi critiche.³

Scodeller analizza infine tre traduzioni digitali di archivi di progettisti - intitolati a Gio Ponti, Vinicio Vianello e Vico Magistretti⁴ - allo scopo di accertare le sue ipotesi critiche e, al contempo, di testarne operativamente l'efficacia per la ricerca storica ponendosi dal punto di vista dello studioso-fruitore. La verifica sul campo fa emergere alcuni limiti delle soluzioni considerate: l'organizzazione delle informazioni come un sito web non un come data-base, la difficoltà di relazionare i documenti fra loro e con quelli di altri archivi, il design dei dati e delle interfacce poco appropriato allo scopo. Quest'ultima osservazione, in particolare, fa risaltare l'indispensabilità, accanto allo storico del design, all'informatico e all'archivista - che costituiscono il nucleo fondativo delle *digital humanities* - della collaborazione dell'interaction designer, capace di progettare e gestire l'architettura delle informazione e le sue modalità di fruizione da parte del pubblico. Lo studio dei patrimoni del design andrebbe quindi supportato e reso intelligibile dal design degli stessi patrimoni culturali (Irace, 2013; Bonini, Bulegato, Bosco & Scodeller, 2019).

La definizione finale di Scodeller dell'archivio in rete come "meta-archivio (o la metafora digitale di un archivio)" (p. 29) che introduce a più livelli di mediazione - fra i quali, la struttura e i contenuti dell'archivio con le inevitabili scelte realizzate a chi lo concepisce (selezione, categorizzazione, livello di accesso e di correlazione fra materiali), le molteplici narrazioni "guidate" selezionabili dai curatori o le simulazioni virtuali di spazi e materiali - pare oggi ancora più azzeccata. Per effetto del periodo pandemico, molte strutture che conservano materiali relativi al design hanno avviato o proseguito la messa in rete dei loro materiali con rinnovata celerità, per taluni versi "obbligate" dall'impossibilità di dare accesso ai materiali fisici e manifestando crescenti esigenze di valorizzarli con modalità meno tradizionali (Ghilardini, 2022, pp. 231-276).

Non si può quindi non concordare con le conclusioni dell'autore. Lo sviluppo delle *digital humanities* continuerà a generare un impatto notevole sulle prospettive storiche e storiografiche del design: quelli che vanno formati sono gli storici del design che saranno coinvolti sempre più "anche nella costruzione degli strumenti e dei criteri della loro organizzazione e fruizione" (p. 29).

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- BONINI LESSING, E., BOSCO, A., BULEGATO, F., & SCODELLER, D. (2019). Il design come bene culturale. *MD Journal*, 8, 6-15.
- BULEGATO, F., & SCOTTI, M. (2022). Animare un archivio. L'inventario e il regesto digitale dell'attività sulla grafica e il design di Ettore jr. della Fondazione Giorgio Cini. In C. Ferrara, C. Germak, L. Imbesi, & V. Trapani (a cura di), *Design per connettere. Atti dell'Assemblea Annuale della Società Italiana di Design* (pp. 418-429). Società Italiana di Design. http://www.societaitalianadesign.it/wp-content/uploads/2014/06/SID_Design-per-connettere_Palermo_03082022.pdf
- DERRIDA, J. (1996). *Archive Fever: a Freudian Impression*. University of Chicago Press (ed. or. *Mal d'archive: Une impression freudienne*. Editions Galilée, 1995).
- CLEMENT, T., HAGENMAIER, W., & LEVINE KNIES, J. (2013, April). Toward a Notion of the Archive of the Future: Impressions of Practice by Librarians, Archivists, and Digital Humanities Scholars. *The Library Quarterly*, 2(83), 112-130.
- DALLA MURA, M. (2016). Entering Digital Design History. In A. Benincasa, G. Camuffo, M. Dalla Mura, C. Upmeier, C. Vinti (eds.), *Graphic Design: History and Practice* (pp. 189-214). bu.press.
- GHILARDINI, A. (2022). *Archivi del design. Nuove forme creative di narrazione per la condivisione della memoria. Il caso Enzo Mari* [Tesi di dottorato di ricerca in Scienze filologico-letterarie, storico-filosofiche e artistiche, Università di Parma]. DSpaceUnipr. <https://www.repository.unipr.it/handle/1889/4800>
- GIANNACHI, G. (2016). *Archive Everything: Mapping the Everyday*. The MIT Press (ed. it. *Archiviare tutto. Una mappatura del quotidiano*. Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, 2021).
- IRACE, F. (a cura di) (2013). *Design&cultural heritage: immateriale, virtuale, interattivo* (3 voll.). Electa.
- LISTO, T. (2019). Ramificazioni digitali del design come bene culturale. *MD Journal*, 8, 28-39.
- LUPANO, M. (2013). L'archivio in mostra: materialità documentaria e dispositivo visionario. In *Archivi e mostre. Atti del Primo Convegno Internazionale Archivi e Mostre* (pp. 206-219). La Biennale di Venezia.
- MANOFF, M. (2004, January). Theories of the Archive from Across the Disciplines. *Libraries and the Academy*, 1(4), 9-25.
- SCHNAPP, J. (2008). Animating the Archive. *First Monday*, 13(8).
- SCHNAPP, J. (2018). The Permanent Library of the Now. *Know: A Journal on the Formation of Knowledge*, 2, 303-320.
- ZULIANI, S. (2014). "Là dove le cose cominciano". Archivi e musei del tempo presente. *Ricerche di S/Confine*, 3, 81-89.

NOTE

- ¹ Un momento di confronto si è tenuto, ad esempio, nel seminario *Narrare con l'archivio*, Fondazione Vico Magistretti, 19 novembre 2020. Fra tutti, a scala europea, si segnala il progetto *Time Machine: Invigorating European History with the Big Data of the Past*, <https://www.timemachine.eu/> [12 giugno 2022].
- ² La riflessione più interessante precedente al testo di Scodeller è Dalla Mura, 2016.
- ³ A titolo di esempio, si veda il progetto sull'archivio di Ettore Sottsass jr. (Bulegato & Scotti, 2022).
- ⁴ L'archivio di Vico Magistretti è oggi consultabile in una nuova versione.

Archivi digitali e fonti documentali del design: nuove prospettive storiche e storiografiche sul design?

I casi Gio Ponti, Vinicio Vianello e Vico Magistretti

DARIO SCODELLER

Università degli Studi di Ferrara

Orcid ID 0000-0001-8711-389X

Gli archivi digitali, facilitando l'accesso diretto a fonti spesso inedite e permettendone la comparazione sinottica, possono favorire l'apertura di nuove prospettive di studio e ricerca anche per la storia del design, ma richiedono, contestualmente, agli storici che se ne occupano, l'elaborazione di una efficace metodologia operativa nella relazione con le fonti primarie. In questo articolo, dopo un esame critico dell'utilizzo delle fonti documentali nel lavoro storiografico relativo del design, si procede a un'analisi di tre archivi recentemente digitalizzati e resi in parte disponibili online, relativi al lavoro di Gio Ponti, Vinicio Vianello e Vico Magistretti. Esaminando la struttura e l'accessibilità dei siti web che ospitano questi archivi, particolarmente in relazione alle questioni che si pongono per lo studio della storia del design attraverso una molteplicità dei documenti, il contributo intende da un lato riflettere sul significato, sul valore e sulle prospettive del processo di digitalizzazione per l'avanzamento della storia del design, dall'altro, alla luce di questa nuova "visione" archivistica, considerare specificamente come essa possa permettere la riformulazione di alcune ipotesi critiche rispetto a indagini storiche svolte precedentemente.

PAROLE CHIAVE

Archivi digitali

Legame archivistico

Storiografia del design

Umanistica digitale

1. Introduzione

Occorre esporre la particolare difficoltà del lavoro storiografico per l'epoca posteriore alla fine del XVIII secolo. Dopo la nascita della grande stampa le fonti divengono sterminate. (Benjamin, 1986, p. 603 [N 4a, 6])

Questa annotazione, contenuta nella sezione Teoria della conoscenza e del progresso,¹ che Walter Benjamin progettava di premettere ai celebri Passages, frutto delle sue ricerche su documenti del XIX secolo alla Bibliothèque Nationale parigina, evidenziava, già negli anni trenta del Novecento, un pro-

blema di non semplice soluzione per il futuro degli studi storici: la difficoltà che i ricercatori avrebbero incontrato nell'esaminare criticamente i documenti dell'età contemporanea, a causa dell'imponente produzione di fonti generata con il diffondersi (e l'archiviazione) dei giornali e delle riviste.

Il problema del rapporto con la crescita esponenziale delle fonti, annunciato da Benjamin, è stato un tema particolarmente dibattuto anche a metà degli anni novanta del secolo scorso, quando agli studiosi di archivistica iniziavano ad apparire evidenti le difficoltà di gestione della mole di documenti prodotta con i computer.

In un saggio del 1994 Luciana Duranti, studiosa e docente di scienze archivistiche presso l'Università della British Columbia, scriveva che:

Mai prima d'ora una civiltà è stata così sommersa da una tale abbondanza di dati disponibili, che minaccia la capacità umana di controllarli, capirli e usarli creativamente e produttivamente, così che possano alla fine generare conoscenza e diventare parte della memoria dell'umanità. Non c'è dubbio che, anche se i problemi tecnici e finanziari legati alla totale conservazione dei dati in forma elettronica potessero essere risolti, la ridondanza delle informazioni disponibili potrebbero diventare la causa più diretta dell'eclisse delle memorie sociali. Quindi, l'unica speranza per la sopravvivenza della memoria elettronica dell'epoca contemporanea è la riduzione dei dati esistenti ad una quantità maneggevole. (Duranti, 1994, p. 150)

La previsione di Benjamin, che si riferiva al campo generale degli studi storici, e la raccomandazione di Duranti, riguardante l'ambito scientifico dell'archivistica, sono avvertenze che possono essere oggi estese anche alla storia del design. Storia che si vuole qui esaminare dalla prospettiva di una storia del progetto, ovvero delle idee, delle intenzioni e delle relative elaborazioni di modelli grafici o tridimensionali, non separabile e, anzi, necessariamente propedeutica, alla storia degli oggetti e degli artefatti.

In questo articolo si vuole riflettere sulla progressiva disponibilità in rete di documenti originali relativi alla storia del design e interrogarsi, al di là dei problemi relativi alla gestione della mole di informazioni, su quali possono essere gli effetti produttivi per il lavoro degli storici, in virtù della rinnovata centralità che l'utilizzo delle fonti primarie può assumere nelle loro indagini. La digitalizzazione degli archivi sembra infatti richiamare l'attenzione della storia del progetto su una questione che riguarda parimenti storiografia e filologia. Sul piano della storiografia del design, l'ipotesi da verificare è in

quale modo considerare le fonti e la relazione tra documenti resi disponibili dalla digitalizzazione degli archivi: quale nuovo ruolo assegnare loro nella scrittura storica. Sul piano filologico, invece, appare evidente come la nuova disponibilità di fonti primarie renderà necessario, per lo storico, utilizzare consapevolmente quegli strumenti di decodifica e comprensione dei documenti del progetto che permettano di sostenere scientificamente delle ipotesi. In questo articolo si intende esaminare preliminarmente alcuni aspetti peculiari caratterizzanti l'utilizzo delle fonti nel lavoro dello storico del design, con l'obiettivo di comprendere se le due forme oggi praticabili, l'accessibilità diretta ai documenti e quella mediata dell'archivio digitale, pongano nuovi tipi di problemi alla ricerca storica nel campo del progetto.

Per verificare, operativamente, le trasformazioni che le nuove forme di mediazione digitale potranno produrre, si propone una breve analisi condotta su tre archivi digitalizzati del design italiano: Gio Ponti, Vinicio Vianello e Vico Magistretti. L'analisi svolta di questi archivi è in primo luogo funzionale a una valutazione generale e specifica dell'usabilità, delle qualità e delle opportunità che i processi di digitalizzazione portano nel campo dello studio del design. In secondo luogo, alla luce della nuova "visione" archivistica, l'analisi viene utilizzata per svolgere alcune ulteriori riflessioni comparative; in particolare ci si chiede se la disponibilità in rete di nuovi materiali possa permettere di riformulare alcune ipotesi critiche rispetto agli studi storici precedentemente condotti su questi autori.

2. Lo storico e l'archivio: strumenti analogici, digitali e metodi di lavoro

Se i processi di digitalizzazione e pubblicazione in rete sembrano porre nuovi problemi di tipo archivistico e modificare le modalità di fruizione delle fonti da parte degli storici, va ricordato come non sia la prima volta, in età contemporanea, che i documenti originali vengono trascritti (ri-mediati o trasferiti su un medium diverso) con il duplice scopo di una loro preservazione e fruizione allargata.² Diverse opportunità e problematiche, anche per i ricercatori stessi, si erano già prefigurate con l'avvento della fotografia. L'invenzione della pellicola di celluloidi e il suo perfezionamento in quella di poliestere hanno permesso, soprattutto a partire dal secondo dopoguerra, operazioni di riproduzione per microfilmatura dei documenti, utilizzate per rendere disponibili alla consultazione e alla riproduzione da parte degli studiosi e del pubblico generico, documenti che avrebbero altrimenti subito un eccessivo processo di usura.

In ambito archivistico il momento di maggiore diffusione della microfilmatura è avvenuto negli anni ottanta del Novecento (paradossalmente nel periodo in

cui iniziava la “rivoluzione digitale”), e non ha riguardato, almeno in Italia, gli archivi di design, che utilizzavano in quegli anni la riproduzione fotografica in medio formato, con diapositiva a colori e negativo in bianco e nero.³ Va sottolineato, tuttavia, come l’adozione di alcuni procedimenti di riproduzione delle fonti ha avuto esiti non indifferenti per il lavoro degli storici. Descrivendo il vantaggio procuratogli nelle proprie ricerche d’archivio dall’utilizzo di una piccola cinepresa, Fernand Braudel nel 1972 illustrava un’esperienza precorritrice, che illumina su un problema fondamentale del lavoro storiografico: il rapporto differito, in termini temporali, tra la consultazione dei documenti e il loro studio e approfondimento. Scriveva Braudel:

Non esistevano allora in Francia né borse di studio per ricercatori né anni sabatici. Dovetti aspettare le vacanze estive del 1927 per cominciare i miei lunghi lavori d’archivio a Simancas. (Archivo General de Simancas, Castiglia, Spagna, ndr). Ebbi tuttavia una fortuna eccezionale: mentre cercavo di comprare un banale apparecchio fotografico (il microfilm è un’invenzione del dopoguerra), un operaio americano che lavorava nel cinema mi propose un vecchio apparecchio per le riprese cinematografiche, dimostrandomi che sarebbe andato benissimo per i documenti. Riempii d’invidia e ammirazione gli archivisti e i buscadores di Simancas facendo giornalmente dalle due alle tremila foto grazie a bobine di trenta metri di pellicola. Di questo sistema ho abusato in Spagna e in Italia. Grazie a questo ingegnoso cineasta, sono probabilmente il primo utilizzatore di veri microfilm; li sviluppavo io stesso e leggevo poi per giorni e notti intere i fotogrammi grazie a una semplice lanterna magica. (Braudel, 1972, dicembre, pp. 275-276)

Il racconto chiarisce come la differenziazione dei due momenti, di ricognizione e di studio delle fonti, possa risultare molto vantaggiosa per l’economia di una ricerca e, in una prospettiva di diffusione di progetti di digital humanities indirizzati alla consultazione in rete degli archivi, propone un tema che ridiventa oggi attuale per il lavoro dello storico: valutare il vantaggio (o lo svantaggio) tra la fruizione diretta e quella mediata delle fonti.⁴

In molti ambiti di studio la storia della storiografia aiuta a capire il modo in cui i ricercatori hanno operato. Nel caso del design italiano, mancando questo tipo di trattazione, non disponiamo di informazioni adeguate su quale rapporto gli storici abbiano avuto con gli archivi e con le fonti per l’elaborazione dei loro studi. Possiamo tuttavia identificare, nel loro operare, alcune modalità caratteristiche.

Se prendiamo in esame alcuni dei primi tentativi di storicizzazione del design italiano o del lavoro dei suoi protagonisti, possiamo dedurre che alcuni

studiosi hanno derivato la conoscenza dei progetti procedendo da quella diretta dei designer, arricchendola con informazioni derivanti dalla presenza a eventi e dibattiti a cui hanno spesso partecipato con contributi critici. A titolo esemplificativo di questa categoria si pensi ad alcuni saggi “canonici” sul design italiano, comprensivi o monografici, come *Italian design 1945-1971*, di Vittorio Gregotti (Gregotti, 1972), *Marco Zanuso designer* di Gillo Dorfles (Dorfles, 1971) o *Vico Magistretti, l'eleganza della ragione* di Vanni Pasca (Pasca, 1991).⁵

Nei casi citati le fonti, al momento della loro ricognizione, erano costituite in gran parte da documenti ancora “operativi” mentre, nella ricostruzione dei fatti, gli studiosi sono (apparentemente) avvantaggiati, dalla relazione diretta con protagonisti viventi.

Una seconda modalità riguarda l'utilizzo delle riviste come fonte primaria. Un caso significativo è rappresentato dalla monografia su Gio Ponti curata da Ugo La Pietra (La Pietra, 1988) il quale, impossibilitato ad accedere ai documenti originali, ha ricostruito l'opera di Ponti basandosi sull'archivio Casati-Domus.⁶ È un procedimento che presenta notevoli limiti, ma che, sul piano filologico, si avvantaggia, ad esempio, della certezza della data di pubblicazione sulla rivista.

Un'altra modalità riguarda l'utilizzo di fonti primarie derivanti da scavi (inevitabilmente) parziali operati all'interno di più archivi d'istituzioni e imprese. Il lavoro compiuto da Giampiero Bosoni, Andrea Nulli e Manolo De Giorgi per la compilazione delle schede tematiche del libro sul design italiano, da loro curato sotto il coordinamento di Vittorio Gregotti (Gregotti, 1986), rappresenta un caso in cui la ricerca su fonti primarie ha permesso agli autori di estendere la riflessione storica ad ambiti fino ad allora poco considerati, sulla base di documenti in parte inediti.⁷

Un'ultima, ma non per importanza, modalità, riguarda scavi approfonditi e specifici operati su singoli archivi, come quelli condotti da Anty Pansera per il lavoro sulla Triennale (Pansera, 1978), da Arturo Carlo Quintavalle e dal suo gruppo per la monografia su Marcello Nizzoli (Quintavalle, 1989)⁸ o l'esplorazione compiuta da Fiorella Bulegato e Sergio Polano per la realizzazione del volume su Achille Castiglioni (Polano, 2002). In quest'ultimo caso la ricerca archivistica, durata due anni, si è svolta parallelamente a un parziale primo ordinamento e descrizione dell'archivio stesso.⁹

Questi pochi esempi ci rammentano come la ricerca storica sia condizionata anche da una dimensione pragmatica, in cui l'accessibilità o l'indisponibilità dei documenti originali di progetto rappresenta un limite evidente e dove le metodologie di approccio alle fonti sono parimenti importanti, per le implicazioni che hanno sugli esiti stessi delle ricerche.

L'accesso diretto ai documenti offre vantaggi e limiti in funzione dell'organizzazione dell'archivio e delle competenze dello storico nel maneggiarli. Gli archivi possiedono una configurazione spaziale, che permette al ricercatore di coglierne fisicamente la consistenza. Se la sala studio è separata dai depositi sarà difficile poter cogliere la complessità del fondo, se invece esiste la possibilità di lavorare a contatto con faldoni e cartelle si potranno agilmente recuperare le relazioni tra documenti relativi a uno stesso oggetto, collocate magari in posizioni diverse; nel primo caso è importante poter disporre della descrizione dell'archivio, nel secondo, anche se si tratta di materiali parzialmente catalogati, il ricercatore avrà maggiore possibilità di "scoperta" di inediti o di relazioni inedite tra materiali.¹⁰

Sul piano filologico il lavoro dello storico del design è indubbiamente agevolato dal confronto, principalmente, con fonti novecentesche, fatto che non dovrebbe portare a trascurare i principi elementari di verifica relativi alla loro datazione, provenienza, ecc. La storia del progetto dovrebbe basarsi anche sull'analisi e la comprensione di schizzi, disegni preliminari e esecutivi, capacità che richiede l'affinamento di competenze specifiche, che dovrebbero essere accompagnate dalla conoscenza delle forme di organizzazione del lavoro di studio prima e dopo l'avvento del computer. Molti materiali, come ad esempio i rotoli dei progetti disegnati a china su carta da lucido, per ragioni dimensionali e per la poca resa nell'impaginato editoriale, sono raramente fotografati e quasi mai digitalizzati e possono essere consultati solo negli archivi.

Sebbene le fonti novecentesche siano costituite soprattutto da dattiloscritti facilmente leggibili, molte minute di corrispondenza sono scritte a mano e le notazioni su molti disegni impegnano abilità di decifrazione. Per lo studioso che non possieda nozioni di paleografia (e lo storico del design è tra questi) la dimestichezza con una calligrafia, e la comprensione del testo risulta più facile se praticata sul documento originale, del quale si possono apprezzare anche altri aspetti, come tipologia della carta o tipi di inchiostro. Questo vale, in modo particolare, nello studio dei disegni di progetto, le cui dimensioni, fisicità del supporto, varietà delle annotazioni forniscono informazioni non secondarie sulle modalità, i processi e le intenzioni progettuali.

Se ne deduce che il lavoro all'interno di un l'archivio ha una serie di straordinari vantaggi, non sostituibili dalla consultazione dei documenti digitali. La digitalizzazione permetterebbe di superare i noti svantaggi (orari di apertura degli archivi, impossibilità di frequentazione per lunghi periodi qualora si trovino in luoghi distanti dalla residenza dello studioso), ricongiungendo i due momenti - oggi necessariamente differiti - dell'esplorazione e dell'elaborazione critica.

3. La fruibilità degli archivi e il problema filologico della storia del progetto

Se consideriamo le discipline umanistiche come "discipline del testo", dobbiamo chiederci: che cos'è il testo per la storia del progetto? Come si stabilisce il testo? Ovvero che cosa classifichiamo, datiamo, interpretiamo, studiamo, quando ci troviamo di fronte al progetto di un artefatto materiale o comunicativo? In un saggio su Roberto Longhi del 1982, lo storico dell'arte Giovanni Previtali segnalava con puntigliosità come la storia dell'arte italiana dovesse ancora dotarsi di una trattazione critica della voce "filologia" del valore di quella elaborata da Gianfranco Contini per la "letteratura" (Contini, 1977), sottolineando come non esistesse, nel campo degli studi storico-artistici, "una riflessione metodologica e operativa" (Previtali, 1982, p. 17) tale da permettere un approccio scientifico all'esame dell'opera artistica e delle sue fonti. Nel campo degli studi storici sul design la consapevolezza dell'importanza di un corretto rapporto con le fonti, comune a molti ricercatori, non trova tuttavia corrispondenza nell'elaborazione di una metodologia specifica e condivisa che guidi nell'analisi dei documenti. Mentre esistono trattazioni esaustive, perlomeno in campo italiano, sulla storiografia del design, (Dalla Mura & Vinti, 2013), ricordiamo che la storiografia del design non è materia d'insegnamento nei corsi di studio universitari e che gli aspetti filologici della ricerca, raramente dibattuti, sono spesso un bagaglio di "ferri del mestiere" che il ricercatore si costruisce sul campo - autodidatticamente.

Problemi di "analisi critica del testo", questioni come la datazione di un documento o la corretta attribuzione di un'opera, expertise per musei e fondazioni, non sembrano attività molto praticate dagli storici del design, la cui scrittura è spesso più orientata a descrivere che a ricostruire o interpretare vicende. Distinguere, nello studio di un'idea progettuale e della sua evoluzione, disegni preliminari "di concezione" e schizzi che appaiono a tutti gli effetti eseguiti a posteriori o palesemente retrodatati¹¹ è, ad esempio, un problema irrisolto dalla filologia del design; datare un artefatto grafico (soprattutto nel campo della comunicazione pubblicitaria) privo di riferimento temporale sulla sua

esecuzione, definire con chiarezza quale sia il tipo primo di una serie di artefatti e se l'oggetto che stiamo studiando sia un originale o una riproduzione, quale valore attribuire alle notazioni sui disegni, sono problemi (certo, a volte poco appassionanti) in relazione ai quali la storia del design non ha affinato adeguati metodi e strumenti d'indagine che permettano di pervenire a delle, seppur relative, certezze.

Il problema filologico è infatti legato alla necessità di ricostruire con certezza. Se la filologia è, in primo luogo, la disciplina che si occupa di certificare la veridicità delle fonti, risulta evidente, nella specificità del lavoro negli archivi di design, come la definizione dell'oggetto di studio sia legata non solo al controllo sulla veridicità (o, più semplicemente, su quanto di vero ci appare dall'interrogazione) dei documenti, ma anche alla possibilità di ricostruzione delle relazioni esistenti tra i diversi materiali attinenti l'oggetto di studio: è la ricostruzione delle relazioni tra documenti che permette di comprendere un progetto, relazioni che spesso sono più importanti del singolo documento.

Il problema filologico nel campo degli studi storici sul design potrebbe diventare più chiaro se considerassimo come "testo" da studiare l'intenzione dei progettisti o meglio le varie intenzioni, rese esplicite a sé stessi come autori o redattori, al committente, all'esecutore, al consumatore, tramite schizzi, disegni, modelli, lettere, documenti d'incarico, foto di prototipi, cataloghi commerciali; intenzioni sulle quali i designer, per primi, hanno esercitato (tra molte possibilità) una funzione critica di scelta definitiva. Più del singolo disegno o dei singoli documenti, la ricerca sul progetto dovrebbe occuparsi, in questo senso, di stabilire una relazione (verifica, confronto) tra più documenti legati a un medesimo oggetto di studio.¹²

La differenza tra la ricerca praticata in archivio e quella eseguita nella sua traduzione digitale pone ulteriori generi di questioni, come quella dell'*archival bond* (vincolo archivistico), ma la digitalizzazione, se l'archivio è strutturato con intelligenza e con considerazione del lavoro storico, può offrire possibilità di interrogazione, interrelazione attraverso chiavi di ricerca con altri materiali, dello stesso o di altri archivi, che la pratica sui faldoni non può dare.

4. "Aratura" degli archivi e fruizione sinottica in superficie delle fonti

In una relazione tenuta al convegno *Università Musei Archivi. Il design fa rete*¹³ organizzato a Venezia nel 2012, Luciana Gunetti ricordava come Giancarlo Consonni, fondatore e direttore dell'archivio Bottoni, ritenesse che "gli archivi vanno arati". Si tratta di un'immagine forte, che riguardava (e riguardava

da) la necessità di prendere possesso in profondità e con sistematicità, della complessità dei materiali d'archivio per renderne fertili i contenuti. Gunetti, che in quell'occasione illustrava il proprio lavoro sull'archivio Albe Steiner presso il Politecnico di Milano, sottolineava con questa frase la difficoltà nel "trattare il progetto come documento mai finito".

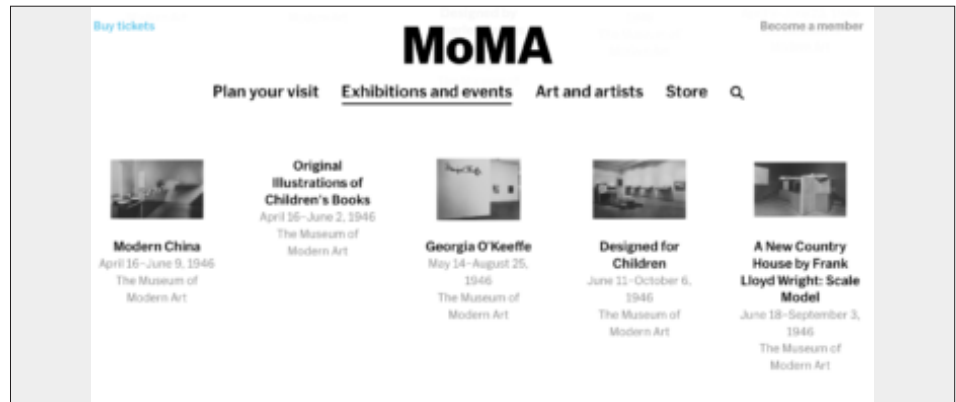
Quali possibilità di "aratura" consentono le trascrizioni digitali degli archivi e come potrebbe cambiare, in questa dimensione, il rapporto tra studioso e oggetto di studio? Nel caso della digitalizzazione di riviste e cataloghi i vantaggi appaiono immediatamente apprezzabili. La recente messa in rete, da parte del Museum of Modern Art di New York, dei cataloghi degli allestimenti realizzati dal museo newyorchese dal 1929 al 2014 (<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/history>), come la disponibilità di intere collezioni di riviste come *L'Esprit Nouveau* (<http://portaildocumentaire.citedelarchitecture.fr/...>) o di riviste come *Life* e *Time* (<https://books.google.it/books/about/LIFE.html...>) presenta le indubitabili opportunità, per lo storico del design, di accesso remoto e di interrogazione tematica offerte dai formati Pdf-OCR.

Fig. 1 — La rivista *L'Esprit Nouveau* nel Portail documentaire de La Cité de l'architecture.

Fig. 2 — La rivista *Life* consultabile online su Google.



Fig. 3 — I cataloghi delle mostre disponibili online nel sito del MoMA.



Nel caso di fondi documentali, anche la semplice pubblicazione online della descrizione dell'archivio può risultare di grande utilità per il lavoro preliminare di uno studioso.

L'archivio dell'Aspen Institute (<http://archives2.getty.edu...>), ad esempio, acquisito e catalogato recentemente dal Getty Research Institute, presenta diversi livelli di accessibilità e permette di visualizzare la struttura dell'archivio organizzato in: box, folder e singoli records; quest'ultimi suddivisi in "Attendees", "Correspondence", "Program", "Speakers' papers", "Graphics", "Photos". Una sezione separata cataloga i video con le registrazioni delle conferenze.

Visualizzare chiaramente la struttura di un archivio e capire quali relazioni esistono tra le varie parti, può fornire, in alcune fasi di una ricerca, maggiori informazioni rispetto ai singoli documenti. Se consideriamo il progetto come un documento complesso - o "mai finito" - il problema di recuperare, nella forma digitale, l'insieme delle relazioni tra le fonti, rappresenta, sul piano archivistico e di conseguenza su quello storico-critico, aspetti complessi che hanno avuto una risposta con l'introduzione del concetto di *archival bond*. Elaborato dalla studiosa Luciana Duranti nel 1997, il concetto si riferisce alla rete di relazioni che ogni documento, o record, ha con i documenti che appartengono allo stesso insieme archivistico (Duranti, 1997, pp. 215-216).¹⁴ Si tratta di un importante concetto che, nel momento in cui è stato formulato, dava risposta anche a complessi problemi di certificazione legale dei documenti e aiuta a superare alcune ambiguità; poiché un documento può essere riconosciuto in quanto tale solo quando è chiarito il legame archivistico con documenti relativi alla medesima attività (Duranti, 1997, p. 216), la trascrizione di un documento, se fatta secondo criteri corretti, non può

isolarlo (estrapolarlo) dal contesto archivistico in cui è inserito, al quale partecipa attraverso una serie di relazioni con altri documenti. È questo un concetto che aiuta a considerare la natura mediatica del processo di trascrizione digitale delle fonti, e a tenere presente la perdita d'informazione generata da tale processo.

5. Tre casi: Gio Ponti, Vinicio Vianello e Vico Magistretti

Per verificare la ricaduta, anche in termini pragmatici, delle considerazioni fin qui esposte per la fruizione degli archivi di design dal punto di vista della storiografia o dello studio storico, si propone il confronto fra tre trascrizioni digitali: quella dell'archivio Gio Ponti a Milano, quella del fondo Vinicio Vianello presso l'archivio della Fondazione Cini a Venezia e quello dell'archivio Vico Magistretti a Milano.

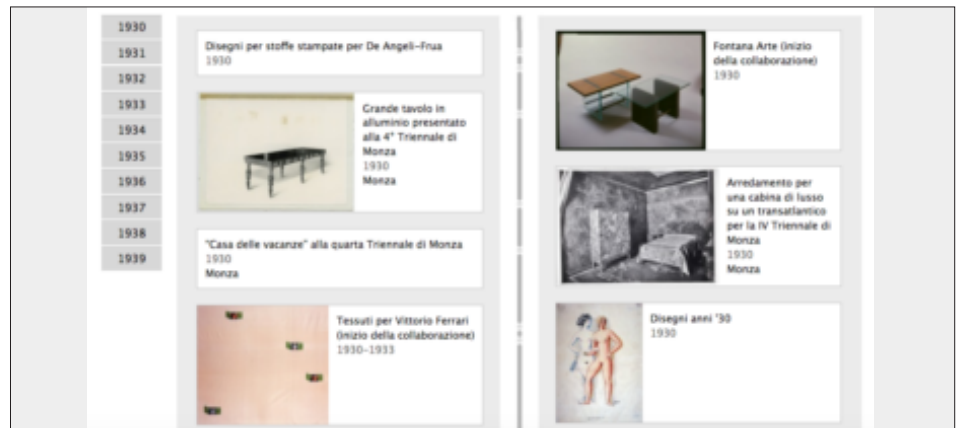
5.1. L'archivio Gio Ponti

L'archivio digitale di Gio Ponti è stato messo in rete nel 2014, dopo un lavoro di ordinamento, schedatura e digitalizzazione promosso dagli eredi. La data della messa in rete è desumibile da <http://web.archive.org/web/...> Nel Sistema Informativo Unificato per le Soprintendenze Archivistiche (SIUSA), la scheda dell'archivio Ponti, dichiara una consistenza di 170 faldoni e 7000 fotografie, distinguendo tra "l'archivio della corrispondenza dell'architetto Gio Ponti (posteriore agli anni Quaranta)" il quale "conserva circa 170 faldoni di lettere (corrispondenza privata e professionale di Gio Ponti e corrispondenza professionale dello studio Ponti-Fornaroli-Rosselli)" e l'archivio fotografico, che conserva circa 7.000 fotografie; la scheda (aggiornata al 2005) specifica che l'archivio è in fase di digitalizzazione, ma non che i due archivi hanno collocazioni fisiche e curatori differenti (si veda <http://siusa.archivi.beniculturali.it...>). L'archivio digitale si presenta all'utente con un'interfaccia grafica semplice, che propone due modalità di ricerca: una cronologica, per decennio (sei sezioni, una per ogni decennio di attività, introducono alle cartelle delle opere ordinate sinotticamente per anno in due colonne parallele), e una attraverso un filtro composto da sei categorie: opera, committente, genere, luogo, collaboratori, tipo di progetto.

La registrazione sul sito della fondazione permette l'accesso a una più ampia quantità di documenti contenuti nelle cartelle. La cartella del lavoro di Ponti per Richard Ginori (1923-1938), ad esempio, mostra 32 disegni e 103 immagini in bianco nero e a colori di oggetti, che permettono un'analisi molto approfondita di questa sua attività. Va notato tuttavia che l'assenza di una vera e propria scheda archivistica (viene infatti riportato solo il solo numero

Fig. 4 — L'interfaccia grafica dell'archivio digitale dell'Archivio Ponti: i campi di ricerca.

Fig. 5 — L'interfaccia grafica dell'archivio digitale dell'Archivio Ponti: i documenti.



d'inventario) lascia le immagini prive di ogni notazione significativa alla loro comprensione, conferendo loro la funzione (com'è dichiarato dal titolo della sezione) di una galleria fotografica.

I disegni e le foto, che vengono visualizzate con la filigrana della fondazione, hanno una dimensione sufficiente per un esame generale, ma non possono essere ingrandite per poterne verificare nel dettaglio molte annotazioni, che rimangono illeggibili. Contattando la fondazione è possibile avere ulteriori e più approfondite informazioni sull'oggetto di studio.

La visione sinottica delle opere dà adeguatamente conto della poliedrica produzione di Ponti, impegnato contemporaneamente in progetti di architettura, design, scenografia, editoria, ma l'impostazione generale dichiara un carattere più narrativo che archivistico; risulta infatti poco comprensibile, in molti casi, il ruolo dei diversi documenti e la loro interrelazione, che indebolisce parzialmente il proposito, dichiarato nel sito web, di mettere "in relazione informazioni e materiali di diversa natura, proprietà, origine" (<http://www.gioponti.org/it/archivio>).

Non esiste relazione archivistica tra fondo disegni ed epistolario, il quale è parte di un'altra sezione (che raccoglie 130.000 lettere indirizzate a 6.400 destinatari), indicizzata alfabeticamente e corredata da uno strumento di ricerca per nome (<http://www.gioponti.org/it/epistolario>).

Le lettere, che sono state sottoposte a un processo di digitalizzazione durato dal 2009 al 2012, sono consultabili in loco nei formati standard d'immagine per mezzo di un database che rispecchia la struttura dell'archivio ma, come per la maggior parte degli epistolari (per le ragioni che spiegheremo), non sono accessibili online.¹⁵

La mole di documenti di questa sezione rende evidente un aspetto spesso sottovalutato dalla storiografia del design: anche rapportate ai sessant'anni di attività, l'epistolario dimostra un ininterrotto flusso informativo che ha accompagnato la realizzazione dei progetti di Ponti, la cui "aratura" aprirebbe probabilmente nuove prospettive critiche, legate alla possibilità di ricostruzione di molti dei rapporti con la committenza.

Si potrebbero a questo punto immaginare nuove possibilità di relazione tra i documenti. Tra i collegamenti che permetterebbero di conferire unità archivistica a materiali dispersi tra diversi fondi, si potrebbe ipotizzare quello con gli indici delle lettere di Ponti di cui è nota la presenza in altri archivi, come quello Sambonet, in corso di inventariazione presso il Casva (Centro di alti studi sulle arti visive) di Milano, dove sono conservate le celebri "lettere disegnate", o quello di Paolo De Poli conservato presso l'Archivio progetti dell'Università Iuav a Venezia.

Un'altra possibile relazione archivistica, che potrebbe rivelarsi utile al lavoro di ricerca storica, è quella tra il fondo dell'archivio milanese e il fondo di disegni dello studio donato dagli eredi Ponti allo Csac di Parma nel 1982, a distanza di molti anni ancora solo parzialmente consultabile in forma digitale (http://samha207.unipr.it/samirafe_loadcard.do...).

Per chiarire le potenzialità del collegamento tra materiali presenti in più archivi digitali e nuove possibilità di ricerca storica formuliamo, a titolo esemplificativo, un'ipotesi di legame archivistico tra la scheda del disegno n. 3/5 PA, relativo alla scrivania con cassetiera per il grattacielo Pirelli, catalogata da Csac in <http://samha207.unipr.it...> e i materiali sul medesimo progetto disponibili presso l'archivio Ponti, in <http://samha207.unipr.it....>

Altri link potrebbero permettere collegamenti con archivi internazionali, come ad esempio quello del Design Archive alla San Francisco State University dove, nella sezione dedicata a Nathan Shapira, che progettò l'allestimento, sono conservate le fotografie di *The Expression of Gio Ponti*, una mostra

retrospettiva del 1966 dedicata al lavoro di Ponti e realizzata presso la New Art Galleries dell'University of California (UCLA di Los Angeles) (<https://nsdablog.wordpress.com/exhibitions/gioponti/>).

Come cercheremo di chiarire nel prossimo esempio, in una prospettiva di fruizione opensource, gli archivi digitali intesi come unità chiuse in sé stesse, la cui interfaccia è rappresentata da un sito web navigabile o sfogliabile, appaiono, già oggi, come un modello arcaico. Un modello di interfaccia attiva di un archivio digitale oggi essere in grado di e generare collegamenti archivistici, lasciandone traccia anche nella semplice forma di link ipertestuali, i quali potrebbero facilitare il lavoro di successive ricerche, sedimentando i risultati di quelle eseguite.

Rimane ovviamente aperto il problema, rispetto agli esempi proposti, di chi dovrebbe farsi carico (ad esempio Csac o Archivio Ponti) di questo processo di connessione digitale tra varie unità archivistiche: è questo un tema di digital humanities per la valorizzazione della storia del design italiano.

5.2. L'archivio Vinicio Vianello

L'archivio Vinicio Vianello, accessibile dal sito web della Fondazione Cini ([http://archivi.cini.it/cini-web/tree/...](http://archivi.cini.it/cini-web/tree/)) è parte del fondo archivistico del Centro studi sul vetro ed è stato donato dal nipote di Vinicio Vianello, l'architetto Toni Follina, alla Fondazione Giorgio Cini nell'ottobre 2015.

Dalle informazioni presenti sul sito si comprende la consistenza del Fondo, costituito da 1100 disegni contenuti in 12 raccoglitori, relativi all'attività dell'artista-designer veneziano nel settore del vetro. Nella descrizione dell'archivio si apprende che:

Il corpus principale composto da disegni progettuali e schizzi in originale, è raggruppato in 323 rotoli - comprendente un arco cronologico che va dal 1956 al 1988 - relativi ad opere in vetro (vasi, ciotole, coppe, bicchieri, oggetti), elementi d'illuminazione (lampade da tavolo, lampade da esterno, lampade da terra, farette e spot, applique, lampade a soffitto, plafoniere, lampadari, controsoffittature) e progetti d'illuminazione in grande scala su interventi architettonici e urbanistici realizzati in Italia e all'estero, per committenti pubblici e privati. I raccoglitori contengono più di 500 fotografie originali, 400 riproduzioni fotografiche di diverso formato, 70 fotocolor e provini fotografici, 15 cd, 8 brevetti industriali, manifesti, cataloghi di produzione o relativi a esposizioni collettive e personali, una cospicua quantità di copie eliografiche e fotocopie di corrispondenze; circa 210 tra articoli di rassegna stampa e pubblicazioni del e sul maestro relativi al settore del vetro, raccolti anche dopo la sua scomparsa.

Per quanto riguarda i criteri di ordinamento con il quale è stato scelto di pubblicare i disegni del Fondo esso “rispetta l’organizzazione originaria dei rotoli pervenuti, contrassegnati da una numerazione progressiva e comprendenti ciascuno diversi progetti, talvolta non sempre relazionati ad un unico intervento. Soggetti analoghi o con tematiche affini sono quindi stati posti in relazione attraverso chiavi d’accesso e filtri di ricerca”.

L’interfaccia digitale si presenta con diverse modalità di visualizzazione: a “struttura”, “a lista” e “a griglia”. Le modalità “a lista” e “a griglia” permettono, oltre alla visualizzazione delle immagini dei documenti in una finestra superiore a scorrimento orizzontale, la visione sinottica delle icone dei documenti con scorrimento verticale. I singoli documenti d’archivio, visualizzati con il logo della Fondazione Cini in filigrana possono essere ingranditi con zoom fino ad apprezzare dettagli e appunti anche molto minuti. Le immagini non sono scaricabili e non sono “zoomabili”.

La modalità “a struttura”, presenta invece la semplice descrizione delle sezioni in cui l’archivio è stato ordinato (disegni e progetti, documentazione sulle opere, rassegna stampa, documentazione mostre, pubblicazioni originali, brevetti, corso di progettazione per disegnatori industriali) ciascuna delle quali si apre con una finestra a tendina sui contenuti: 1.081 singoli documenti. Apparentemente più complesso, questo sistema di accesso risulta più agevole per uno studioso, il quale vi trova descritto l’archivio nella sua estensione di cartelle e documenti.

Un lavoro significativo è stato fatto nella compilazione della scheda archivistica di tutti i documenti che, oltre a un’area di identificazione (datazione, descrizione fisica, ecc.) e un campo di descrizione dei contenuti, riporta un duplice sistema che mette in relazione le fonti: i “documenti correlati” e le “chiavi d’accesso”. Mentre i correlati sono una funzione del sistema, e sono generati dalle informazioni di identificazione, la compilazione della scheda delle “chiavi di accesso” (che riguarda enti, persone, opera, soggetto, argomento), rappresenta un’azione consapevole compiuta dal catalogatore. Per questo motivo, nella realizzazione del progetto archivistico, Fondazione Cini ha privilegiato l’impiego di storici delle arti applicate e del design, piuttosto che quello di archivisti, perché gli studiosi della materia sono in grado di catalogare con maggiore consapevolezza.¹⁶

Rispondendo all’esigenza di relazionare la piattaforma Cini a quella di altri istituti di ricerca, il progetto archivistico si è posto il problema di come poter essere interrogato da altri sistemi. È stato adottato l’ISAD(G) (General

International Standard Archival Description) che offre il vantaggio di poter esportare la schedatura in Linking Open Data, un sistema che permette un collegamento tra i dati in fase di pubblicazione, in modo tale da facilitarne le interrogazioni semantiche e rendere gli schemi dati compatibili con sistemi di altri enti. In questo modo viene sfruttata al meglio la potenzialità degli open data, che favoriscono il collegamento e la possibilità di relazionare tra archivi.

Fig. 6 — L'interfaccia grafica dell'Archivio Vinicio Vianello sul sito di Fondazione Cini.

Fig. 7 — Archivio digitale Vinicio Vianello: identificazione del documento.

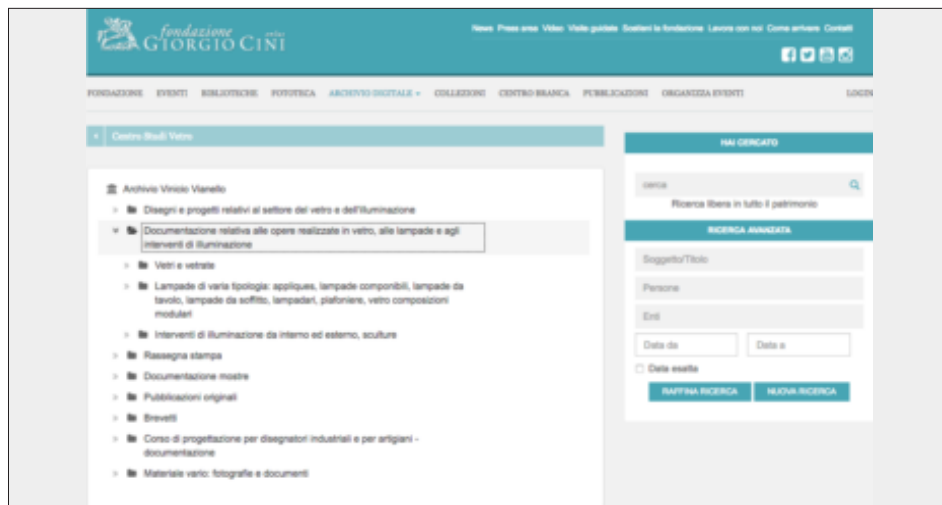
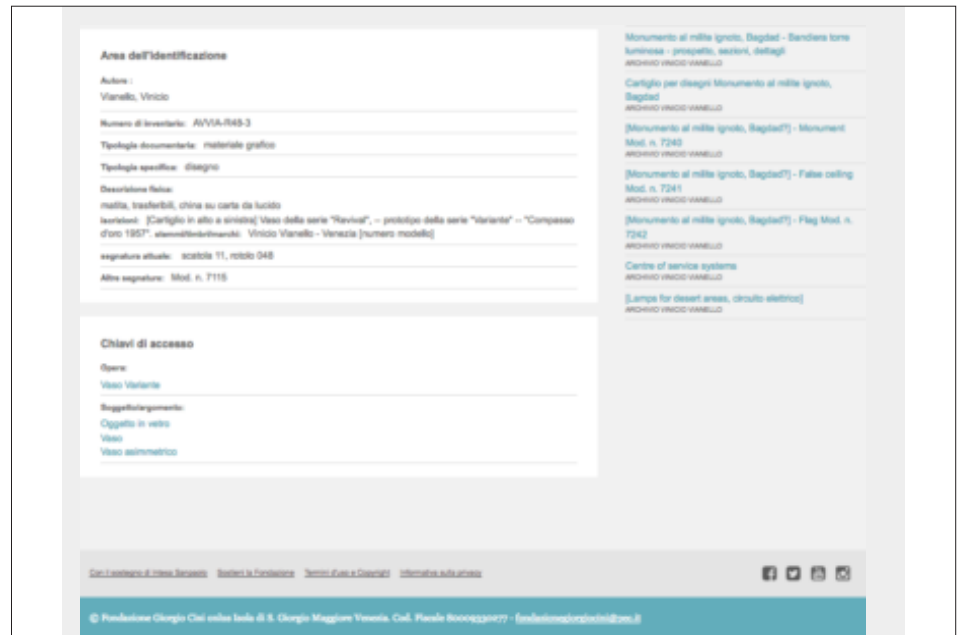


Fig. 8 — Archivio digitale Vinicio Vianello: identificazione del documento.



La ricerca storica può avere, in questo contesto, il ruolo di creazione di legami e connessioni tra documenti che trovano collocazione in luoghi anche molto distanti tra loro.

Per poter mettere in collegamento i materiali collocati in differenti archivi è necessario che il loro contenuto sia descritto in maniera oggettiva e che i campi semantici in cui è strutturato siano dichiarati.

Se il progetto dell'interfaccia grafica propone una relazione intima con la struttura dell'archivio esso risponde all'obiettivo di attirare gli studiosi, mostrando correttamente le informazioni che vi sono contenute. L'apertura alla relazione con gli studiosi con cui è impostato questo archivio, è che pubblicare i contenuti (anche i più apparentemente marginali e reconditi) aiuta a generare scoperte, rendendo note informazioni che per l'archivio appaiono poco rilevanti, ma che per lo studioso possono essere molto importanti.

Rimane per molti aspetti irrisolvibile il problema del collegamento tra documenti di progetto e corrispondenza relata, questo perché esiste, sugli epistolari, un problema di privacy per così dire post mortem (su autori non più in vita possono esercitare clausole di riservatezza gli eredi) che ne impedisce la divulgazione in rete e può essere superato solo con l'accesso dello studioso ai documenti. La stessa frase citata in un testo, soprattutto se sottoposta a contestualizzazione critica, viola meno la privacy dell'autore della sua lettura in un archivio digitale.

Il problema maggiore, dunque, riguarda la reperibilità dell'informazione. Come molti altri validi progetti di digitalizzazione delle fonti intrapresi da Fondazione Cini, questo progetto "su misura", concepito confrontandosi con le soluzioni adottate presso le maggiori istituzioni internazionali, lascia aperta la questione sottolineata da Maddalena Dalla Mura sul fatto che:

L'assenza, di strumenti, standard e criteri dedicati e condivisi - a livello nazionale e internazionale - finisce con il generare una varietà di situazioni e soluzioni individuali basate sull'adattamento di strumenti nati con scopi o per tipologie di materiali differenti. In questo quadro, l'adozione di tools e approcci professionali - per esempio quelli bibliotecari - non garantisce di per sé gli esiti migliori dal punto di vista della catalogazione del progetto". (Dalla Mura, 2017)

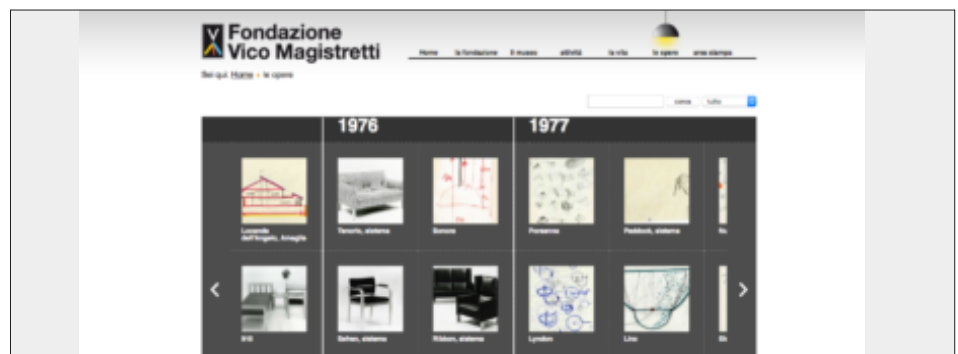
5.3. L'archivio Vico Magistretti

La consistenza dell'archivio di Vico Magistretti è descritta dettagliatamente nel Sistema Informativo Unificato per le Soprintendenze Archivistiche (SIUSA), la cui scheda (aggiornata al 2012) elenca: "architettura: 1.371 rotoli con 457 progetti per una media di 3 rotoli di cartone per progetto, ogni rotolo contiene circa 12 fogli; 20 faldoni contenenti estratti di pubblicazioni e varia; 40 album fotografici con circa 100 foto per album. Design: opere di design conservate in cartelle in ordine cronologico, non quantificabili, 11 album fotografici con circa 100 foto per album, 20 album, uno per ogni industria produttrice di arredi e oggetti; 6 fogli con l'elenco completo delle opere di design e dei musei che le ospitano" (<http://siusa.archivi.beniculturali.it...>).

La scheda SIUSA descrive anche il criterio di ordinamento utilizzato, che "ha privilegiato un'organizzazione "per progetto" per le unità di condizionamento che contengono progetti di architettura, "per produttore" per quelle dei progetti di design e "per committenza" per la parte gestionale e amministrativa." La digitalizzazione dell'archivio Magistretti, disponibile online dal 2013,[17] permette la visualizzazione di un quarto dei materiali del fondo documentario, organizzati in 5 categorie: disegni, fotografie e redazionali, documenti, modelli prototipi. Come si legge nel sito della fondazione: "La struttura gerarchica del complesso archivistico non risponde [...] ad una logica di progetto, ma rispecchia la sedimentazione delle carte e utilizza il progetto come chiave di accesso, nel rispetto del criterio di ordinamento originario e di quanto emerso dall'esame delle carte stesse" (<http://www.vicomagistretti.it/it/le-opere>). L'interfaccia digitale dell'archivio, accessibile dal sito della Fondazione Magistretti, è una finestra a scorrimento orizzontale che visualizza la sequenza delle opere ordinate per anno dal 1946 al 2006 e permette di visualizzare sinotticamente e progressivamente le opere di architettura, interni e product design.

Fig. 9 — Archivio digitale Vico Magistretti: interfaccia grafica di ricerca per anno.

Fig. 10 — Archivio digitale Vico Magistretti: visione dei documenti.



Nei campi data, opere dello stesso anno sono disposte “a griglia”. Agendo su ciascuna icona si apre una finestra-cartella che contiene una o più immagini relative a documenti fotografici, disegni, schizzi. Molto utili i link che, all’interno di una cartella, dall’icona che riferisce di una pubblicazione di un progetto, conducono all’archivio digitale della rivista stessa. Sebbene, nella sua modalità user-friendly, la trascrizione digitale trascuri la necessità di una notazione archivistica accurata, essa favorisce alcune forme di approfondimento di Magistretti che cerchiamo di illustrare con riferimento ad alcuni problemi storiografici legati alla lettura della sua opera. Il modo in cui storiografia principale ha affrontato il corpus della produzione dell’architetto e designer milanese (Pasca, 1991; Irace & Pasca, 1999), è stata quella di una trattazione separata tra architettura e design, dove (anche per la difficoltà di reperimento, allora, di materiali nell’archivio non ordinato) rimanevano in secondo piano le esperienze di design d’interni, che hanno generato alcuni importanti progetti di product-design.

Oggi, la digitalizzazione dell’archivio, ampliando la visione all’intera produzione progettuale e proponendo oggetti inediti d’arredo e d’illuminazione,

potrebbe consentire il superamento della visione storiografica che isola, nel lavoro di Magistretti, alcune icone del design all'interno della vasta produzione e favorire la riformulazione di alcune ipotesi critiche.

La visione sinottica permette, ad esempio, di ipotizzare che la lampada Omicron, con cui Magistretti inizia la sua collaborazione con Artemide nel 1961, nasca dallo studio per gli interni del Credito Varesino (1959), di cui si può apprezzare un disegno a colori. Un esempio del tavolo Amaja (Gavina, 1960) compare già in uno schizzo del 1958 per l'albergo Roma a Piacenza (Scodeller, 2015). La celebre sedia-icona Carimate (Cassina, 1960) viene sviluppata, a partire dal 1963, in un sistema che comprende anche uno sgabello, una panca e, nel 1964, lo studio sul montante tornito a sezione circolare sembra ispirare direttamente il sistema di letto a castello 913, che evolve nel sistema del tavolino e poltrone 964 (Bulegato & Dellapiana, 2016, p. 164).

Il sistema permette di creare una sequenza dei progetti con chiavi di ricerca. Emergono come possibile oggetto di studio, ad esempio, per continuità della ricerca tematica, i progetti di Magistretti per sistemi di cucine realizzati dall'azienda Schiffini dal 1966 al 2005, a cui andrebbe assegnato un significativo rilievo.

Poiché le elaborazioni storiche di cui disponiamo sono frutto di un discrimine critico soggettivo operato dagli studiosi, la domanda che si pone è se i materiali da essi tralasciati, o quelli che avrebbero potuto contraddirne i "giochi di pazienza" (Tafuri, 1980), oggi consultabili nel corpus archivistico digitale d'un autore, potranno favorire la formulazione di differenti relazioni tra fonti e scrittura storica.

Nel caso dell'archivio Magistretti, l'accesso ai materiali digitali permette oggi, forse, una visione più completa e articolata di quella dell'inventore di "archetipi", quale il designer e architetto milanese stesso amava considerarsi e farsi considerare (Pasca, 1991).

Naturalmente si tratta di ipotesi e considerazioni che derivano da una fruizione che l'attuale strutturazione dell'archivio digitale permette solamente "in superficie e che possono essere avvalorare e approfondite solo consultando l'archivio cartaceo presso la fondazione.

Utilizzando i motti di due celebri storici dell'arte italiani i vantaggi di questo dispositivo potrebbero essere individuati in una sua funzione a carattere didattico che consente, come suggeriva Adolfo Venturi ai suoi allievi, di "vedere e rivedere" e in una sua funzione di supporto all'analisi critica, favorito dalla visione sinottica perché, come sosteneva Roberto Longhi, un'opera "è sempre in relazione" e stabilire relazioni tra le opere (anche di autori diversi) è uno dei compiti del lavoro storico.

6. Conclusioni

Sebbene i fenomeni descritti non corrispondano probabilmente alla profezia di alcuni autori, i quali ritengono che “the migration of cultural materials into digital media is a process analogous to the flowering of Renaissance and post-Renaissance print culture” (Burdick et al., 2012, p. 6), una conclusione provvisoria di questa indagine sulle relazioni tra archivi digitali e possibili prospettive storiche e storiografiche sul design, ci induce a pensare che l’impatto delle digital humanities nel campo della ricerca storica potrà essere nei prossimi anni considerevole.

Se fino a ora gli archivi sono stati luoghi dedicati a un pubblico specialistico, la messa a disposizione di informazioni digitali, pur limitate dai vincoli posti dalla protezione dei diritti d’autore, porterà a una diffusa possibilità di fruizione di una vastissima quantità di materiali da parte di un pubblico misto di studiosi, studenti e appassionati.

Senza alcuna differenziazione tra una possibilità di fruizione amatoriale e una che permetta una maggiore profondità di accesso ai dati archivistici da parte dei ricercatori, la digitalizzazione rischia di portare a una concezione di tipo vetrinistico dei contenuti degli archivi, utile solo in una certa misura a promuovere il lavoro delle fondazioni, che su questi materiali costruiscono iniziative e momenti di studio.

Per poter attirare l’attenzione di studiosi internazionali, invece, e permettere una evoluzione dell’indagine storico-critica sui propri contenuti, un archivio dovrebbe possedere caratteri congrui con gli obiettivi di un centro di ricerca. Da parte loro, gli storici del design dovranno dotarsi, in futuro, di una preparazione che, oltre a basi storiografiche e filologiche, comprenda una visione delle prospettive ancora inesplorate che gli open-data aprono al mondo della ricerca. Parte centrale di questa formazione dovrebbe essere la consapevolezza, da parte dello storico del design, che un archivio in rete è, in realtà, sempre un meta-archivio (o la metafora digitale di un archivio), che si propone come medium a vari livelli: la selezione tra vari documenti operata dai curatori, il sistema di classificazione e catalogazione dei materiali, il grado di “profondità d’accesso” a documenti correlati al documento di progetto, la possibilità di creare un collegamento tra progetti.

Per farsi più incisivo, il discorso storico, non potrà prescindere da queste nuove opportunità e dal confronto consapevole e critico con questi limiti.

Questo articolo rappresenta, perciò, un primo tentativo di approfondimento utile a capire se la digitalizzazione degli archivi non costringerà inevitabil-

mente lo storico a confrontarsi nuovamente e principalmente con le fonti e in quale modo egli sarà coinvolto anche nella costruzione degli strumenti e dei criteri della loro organizzazione e fruizione: ruolo dello storico del design, quest'ultimo, che meriterebbe di essere maggiormente promosso.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- AGAMBEN, G. (1986). Cronologia dell'opera e notizie sul testo. In W. Benjamin, *Parigi capitale del XIX secolo* (pp. XI-XXII). Einaudi.
- BENJAMIN, W. (1986). *Das Passagen-Werk*. Ed. italiana: W. Benjamin (1986). *Parigi capitale del XIX secolo*. Einaudi.
- BRAUDEL, F. (1972, dicembre). Personal Testimony. *The Journal of Modern History*, XLIX(4), 448-467. Trad. italiana: F. Braudel (2003). *Il mestiere di storico*. In F. Braudel, *Scritti sulla storia* (pp. 275-276). Bompiani.
- BULEGATO, F., & DELLAPIANA, E. (2015). *Il design degli architetti italiani*. Electa.
- BURDICK, A., DRUCKER, J., LUNENFELD, P., PRESNER, T., & SCHNAPP, J. (2012). *Digital Humanities*. MIT Press.
- CONTINI, G. (1977). *Filologia*. Enciclopedia del Novecento. Treccani. http://www.treccani.it/enciclopedia/filologia_%28Enciclopedia-del-Novecento%29
- DALLA MURA, M. (2016, 10 febbraio). *Storia digitale e design / 2*. Maddamura. <http://www.maddamura.eu/blog/language/it/storia-digitale-e-design-2/>
- DALLA MURA, M., & VINTI, C. (2013). A Historiography of Italian Design. In G. Lees-Maffei, & K. Fallan (a cura di), *Made in Italy: Rethinking a Century of Italian Design* (pp. 35-55). Bloomsbury Academic.
- DE IULIO, S., & LEONE, F. (2016). Digitalizzare, catalogare, visualizzare le collezioni di artefatti grafici pubblicitari: il caso della sezione Pubblicità/Design Graphique del Musée des Arts Décoratifs di Parigi. *AIS/Design, Storia e Ricerche*, 4(8), 213-228. <http://www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/article/view/166>
- DORFLES, G. (1971). *Marco Zanuso designer*. Editalia.
- DURANTI, L. (1994). La definizione di Memoria elettronica: il passo fondamentale nella sua preservazione. In T. Gregory, & M. Morelli (a cura di), *L'eclisse delle memorie* (pp. 147-160). Laterza.
- DURANTI, L. (1997, settembre). The Archival Bond. *Archives & Museum Informatics*, XI(3-4), 213-218.
- GREGORY, T., & MORELLI, M. (a cura di). (1994). *L'eclisse delle memorie*. Laterza.
- GREGOTTI, V. (1972). Italian Design 1945-1961. In E. Ambasz (a cura di). *Italy: The New Domestic Landscape. Achievements and Problems of Italian Design* (pp. 315-340). The Museum of Modern Art.
- GREGOTTI, V. (1972, ottobre). Italian Design 1945-1961. Prima parte: 1945-1951. *Casabella*, 370, 42-50.
- GREGOTTI, V. (1982). *Il disegno del prodotto industriale: Italia 1860-1980*. Electa.
- IRACE, F., & PASCA, V. (1999). *Vico Magistretti, architetto e designer*. Electa.
- KUPER, M., & REITSMA, L. (2012). *Rietveld's chair*. nai010 / Uitgevers publishers.
- LA PIETRA, U. (a cura di). (1988). *Gio Ponti. L'arte si innamora dell'industria*. Coliseum.
- PANSERA, A. (1978). *Storia e cronaca della Triennale*. Longanesi.
- PASCA, V. (1991). *Vico Magistretti, l'eleganza della ragione*. Idea Books.
- POLANO, S. (2002). *Achille Castiglioni. Tutte le opere 1938-2000*. Electa.
- PONTI, L. L. (1990). *Gio Ponti*. Leonardo editore.
- PREVITALI, G. (1982). Roberto Longhi, profilo biografico. In G. Previtali (a cura di), *L'arte di scrivere sull'arte. Roberto Longhi nella cultura del nostro tempo* (pp. 141-170). Donzelli.
- QUINTAVALLE, A. C. (1989). *Marcello Nizzoli*. Electa.
- SCODELLER, D. (2015). *Ludovico Magistretti*. DBI - Dizionario Biografico degli Italiani - Treccani. http://www.treccani.it/enciclopedia/ludovico-magistretti_%28Dizionario-Biografico%29/
- SOCIETY OF AMERICAN ARCHIVISTS. (n.d.). *Archival Bond*. Society of American Archivists. Consultato nel 2017 su <https://www2.archivists.org/glossary/terms/a/archival-bond>
- TAFURI, M. (1980). *La sfera e il labirinto*. Einaudi.

NOTE

¹ La collocazione ideale della annotazione di Benjamin appare significativa. La tesi è sostenuta da Agamben, 1986, p. XXII.

² Qui il termine trascrizione è usato nell'accezione utilizzata in informatica, con il senso di trasferire dati tra diversi tipi di memorie, con eventuale modificazione del formato.

³ La riproduzione fotografica in medio formato e con negativo in bianco e nero era praticata ad esempio, in quel periodo, dello CSAC di Parma, che detiene ancor oggi tale archivio fotografico. Iniziata a metà degli anni cinquanta, la microfilmatura non è ancora stata completamente sostituita dalla digitalizzazione. Bisogna considerare che i formati digitali, anche i più stabili come Tiff 600 dpi, Jpeg, PdfA, non garantiscono stabilità nel tempo, si rende perciò necessario il back-up della scrittura digitale per conservare i file: per quanto riguarda il mutamento dei formati esistono dei sistemi che aggiornano continuamente gli archivi man mano che evolvono le situazioni, ma è un problema in parte ancora irri-

solto. Per questa ragione molte società di service propongono ancora il salvataggio dei documenti digitalizzati in pellicola. Si veda per esempio <https://www.bucap.it/category/news/approfondimenti-tematici/microfilmatura>.

- ⁴ In molti archivi è oggi possibile eseguire autonomamente riproduzioni con apparecchi digitali. Si tratta di una modalità di duplicazione che disimpegna il personale e facilita il lavoro di ricercatori stranieri. Andrebbero meglio valutate le potenzialità di queste modalità di riproduzione amatoriale che, se messe "a sistema", con l'obbligo di copia per l'archivio, potrebbero costituire una forma di digitalizzazione "spontanea", per quanto parziale e randomica.
- ⁵ Il testo di Gregotti del 1972, sicuramente frutto una corposa indagine storiografica, ci è pervenuto privo di bibliografia. A p. 340 del catalogo di Italy: The New Domestic Landscape. Achievements and Problems of Italian Design, una nota dei curatori avverte che: "Unfortunately space did not permit inclusion of the extensive bibliography prepared by Mr. Gregotti, with the assistance of the architect Marica Redini [...]". La bibliografia era consultabile in un dattiloscritto disponibile presso la biblioteca del MoMA. Il problema della non tracciabilità diretta delle fonti usate dall'autore non è stato risolto nemmeno nella successiva pubblicazione a puntate dello stesso testo sulla rivista *Casabella*, nei numeri 370, 371 e 372 di ottobre, novembre e dicembre 1972; anche qui infatti il testo (italiano e inglese) compare privo delle preziose note, penalizzando enormemente, oggi, il lavoro storiografico. La preoccupazione di Gregotti, dichiarata nell'introduzione al saggio, è che la principale complessità dei documenti relativi al design italiano non era di tipo materiale (la mole) ma culturale: il loro significato. A proposito della necessità di ricerche d'archivio sulla produzione industriale italiana, egli dichiarava: "Anche se largamente imitativa di modelli stranieri precostituiti, l'organizzazione industriale italiana ha pur prodotto una serie di progetti originali di cui in gran parte ignoriamo cronaca e motivazione. Una storia del design quindi, la nostra, in cui uno degli attori principali è presente solo come fantasma" (Gregotti, 1972, ottobre, p. 43). Per quanto riguarda il lavoro del 1991 su Magistretti, Vanni Pasca (che ringrazio per le utilissime informazioni), conferma che, all'epoca, un vero e proprio archivio delle opere di design non esisteva, se non nella forma di materiali raccolti per cura del geometra Montella, che aveva conservato schizzi e moltissimo materiale fotografico.
- ⁶ Collocata tra gli storici del design, la figura di Ugo La Pietra si trova certamente a disagio. A La Pietra va tuttavia riconosciuta l'audacia del primo tentativo di storicizzazione dell'opera di Ponti, in anni in cui nessuno se ne voleva occupare, attraverso un lavoro di ricerca non indifferente. In fase di revisione di questo contributo Ugo La Pietra (che ringrazio per le informazioni) ricorda che, nell'indisponibilità dei materiali d'archivio, oltre all'archivio Casati-Domus, molti materiali fotografici e di progetto di Ponti furono recuperati presso gli antiquari i quali, già dai primi anni ottanta, dimostravano più interesse (sollecitato, ovviamente, anche da ragioni economiche) per la sua opera, di quanta ne dimostrassero gli storici del progetto. L'affermazione di La Pietra secondo cui "gli antiquari arrivano prima degli storici" per quanto provocatoria, meriterebbe un approfondimento. Conversazione telefonica dell'autore con Ugo La Pietra, 19 luglio 2017.
- ⁷ Gli archivi consultati per il volume sulla *Storia del disegno del prodotto industriale italiano* del 1982, sono elencati nella sezione *Referenze fotografiche* (Gregotti, 1982, p. 371).
- ⁸ "Il problema di un'edizione totale dei materiali del CSAC si deve risolvere nella prospettiva dell'utilizzo di altri strumenti tecnici diversi dall'editoria, si deve pensare, insomma a una "edizione" elettronica" (Quintavalle, 1989, p. 4). In questo modo Arturo Carlo Quintavalle anticipava nel 1989, nell'introduzione al saggio su Nizzoli, temi, ancor oggi, in gran parte irrisolti in quell'archivio.
- ⁹ La schedatura utilizzava il programma Filemaker, uno di primi programmi adattabili alla schedatura di fonti archivistiche. Ringrazio Fiorella Buglegato per le preziose informazioni sulla metodologia di ricerca adottata nel lavoro nell'archivio Castiglioni di Piazza Castello.
- ¹⁰ Lo testimonia, ad esempio, la vicenda dello storico Vitale Zanchettin, e della sua scoperta del disegno sconosciuto di Michelangelo avvenuta nel 2007 in un faldone mai consultato all'Archivio storico della Fabbrica di San Pietro. Il preparato ex direttore dell'archivio storico del Comune di Venezia, Sergio Barizza, raccomandava agli studiosi di lasciare i fogli incoerenti dove si trovavano, senza spostarli: capire perché un foglio è "fuori luogo" può aprire, a volte, riflessioni significative.
- ¹¹ La pratica di retrodatazione degli schizzi è da attribuire alla necessità di evitare rivendicazioni di diritti di primogenitura sulle opere di design, molte volte concepite in tempi molto diversi dalla loro messa in produzione e quindi esposte alla possibilità di copiatura.
- ¹² Esemplare, in tal senso, il lavoro fatto sulla sedia di Rietveld dai due studiosi olandesi Kuper & Reitsma (2012).
- ¹³ *Università Musei Archivi. Il design fa rete* organizzato presso l'Università Iuav di Venezia nel 2012. Le affermazioni di Luciana Gunetti sono tratte da appunti dell'autore.
- ¹⁴ Il glossario della Society of American Archivists specifica che: "The archival bond places a record in context and gives additional meaning to the record. It includes the relationships between records that relate to a specific transaction (such as an application, a resulting report, and the dispositive record that concludes the transaction), as well as the relationship between the records of preceding and subsequent transactions" (Society of American Archivists, n.d.).
- ¹⁵ Paolo Rosselli, nipote di Gio Ponti e figlio di Alberto Rosselli, che gestisce il fondo dell'epistolario, e che ringrazio per le pazienti e preziose indicazioni sulla costruzione e gestione dell'archivio, mi conferma la necessità di cautela nella conoscenza della motivazione degli studiosi alla consultazione delle lettere, per la frequente richiesta da parte di persone mosse da tesi mistico-politiche, abbastanza comuni nel caso di Ponti. L'archivio fotografico è gestito da Salvatore Licitra, nipote di Gio Ponti. L'archivio Ponti, disegni e fotografie, è separato anche fisicamente dall'archivio delle lettere.
- ¹⁶ Informazioni ricevute dall'autore nel corso di una telefonata con Andrea Barbon, responsabile del progetto Archivi digitali di Fondazione Cini, del 16 maggio 2017. L'autore ringrazia Andrea Barbon per il prezioso contributo nella comprensione del processo di digitalizzazione.
- ¹⁷ La data della messa in rete è desumibile da http://web.archive.org/web/*/http://www.vicomagistretti.it/it/le-opere. La digitalizzazione dell'archivio è stata eseguita dopo la dichiarazione "di particolare importanza storica" rilasciata nel 2007 dalla Soprintendenza archivistica della Lombardia e realizzata con il software Sesamo. Il regesto cronologico e le schede dei progetti della traduzione digitale sono stati realizzati a partire dalla banca dati inventariale.

Franco Grignani, *Stile Industria*,
copertina del n. 6, 1956 (courtesy of
AIAP CDPG).

STILE INDUSTRIA

disegno industriale *industrial design*

grafica *graphic art*

n. **6** 1956

imballaggio *packaging*

Ricerche

Sulla storia del design dei materiali

Il contributo di Cecilia Cecchini ed elementi di riflessione per nuove storie

MARINELLA FERRARA

Politecnico di Milano

Orcid ID 0000-0002-4099-3137

Nel 2014 *AIS/Design. Storia e ricerche* n. 4 pubblicava un articolo di Cecilia Cecchini, professore di industrial design alla Sapienza Università di Roma, di cui vogliamo ricordare la recente scomparsa. Con la ripubblicazione del suo articolo, dal titolo “Dalla celluloido alla plastica bio: 150 anni di sperimentazioni materiche lette attraverso l’azienda Mazzucchelli 1849”, ci poniamo un duplice obiettivo. Vogliamo ricordare, seppur brevemente, il contributo di Cecilia Cecchini¹ ai saperi storici e, al contempo, identificare nella “storia del design dei materiali”, da lei indagato, uno degli ambiti di grande attenzione da parte della comunità scientifica internazionale, in relazione al quale, oggi, si stanno scrivendo nuove storie del design.

Il contributo di Cecilia Cecchini ha origine nella sua dedizione alla formazione dentro lo specifico orizzonte disciplinare del design dal 1999. Chi come lei si è occupato della didattica dei corsi di “tecnologia dei materiali” o “materiali per il design” con tensione teorica e metodologica, si è imbattuto nella necessità di adottare un approccio adeguato alla trasmissione di una particolare cultura come quella del design.

PAROLE CHIAVE

Storia del design e della tecnica

Storia dei materiali

Materiali e materialità del design

Cecilia Cecchini

La cultura del design, come ci ha insegnato Maldonado (1991), si esplica in un processo di “modellazione sociale” della forma, dell’uso degli oggetti e dei sistemi tecnici. Per questo la sua analisi non può prescindere da una visione complessa, sistemica, dinamica e temporale. Complessa perché deve essere capace di tenere in conto l’insieme dei “diversi fattori” che il design “coordina” e “integra”.² Sistemica perché deve considerare il processo negoziale ad attori multipli con cui ogni tecnica viene “orientata” e “concretizzata” nelle scelte tecnico-progettuali di un artefatto. Dinamica e temporale perché il design è sempre fortemente condizionato “dal modo in cui produzione e consumo di beni si esplicano in una data società” (Maldonado, 1991, p. 12). L’acquisizione di una visione complessa, sistemica, dinamica e temporale spiega il motivo per cui Cecilia Cecchini abbia progressivamente integra-

to all'approccio didattico di tipo tecnico a sostegno alla progettazione, un approccio storico-critico capace di sollecitare un atteggiamento non passivo nei confronti della realtà tecnica, a partire dalle preoccupazioni contemporanee. Ciò è valso anche per la sua ricerca che, a differenza delle geografie storiche costruite attorno ai processi dell'arte e dell'architettura, si posiziona nello specifico quadro teorico del design (Maldonado, 1991; Gregotti, 1986; Margolin & Buchanan, 1995), dentro l'analisi degli artefatti della produzione industriale e delle grandi questioni tecnico-scientifiche (Castelnuovo, Gubler & Matteoni, 1989). All'interno di questo quadro generale di riferimento, la ricerca della Cecchini ha avuto il merito di ampliare le aree di conoscenza storica nello specifico dei materiali polimerici, e del loro divenire componenti interni all'elaborazione progettuale. Questo ambito di ricerca storica è stato inaugurato in Italia nel 1983 con l'articolo *La via italiana alle materie plastiche* di Giampiero Bosoni, inserito nel n. 14 della rivista *Rassegna* dedicato a "Il disegno dei materiali industriali/ The Materials of Design" durante la direzione di Vittorio Gregotti. Quel numero della rivista "tracciava un primo quadro di riferimento, a livello internazionale, delle ricerche storiche interessate al fondamentale rapporto tra il progetto degli oggetti d'uso e i materiali scelti per la loro realizzazione" (Bosoni & Ferrara, 2014).

Lungo questa traiettoria di ricerca, Cecchini ha indagato in particolare le realtà e i periodi storici capaci di offrire un punto di accesso privilegiato alla comprensione delle trasformazioni tecnologiche e sociali cui i designer hanno contribuito e risposto modificando la matericità dei prodotti e i materiali stessi. La sua ricerca storica si intensifica nel 2008, quando viene nominata curatrice scientifica del centro di ricerca museale Plart,³ fondazione che a Napoli conserva un'originale collezione storica di oggetti in diversi materiali plastici. Tra i suoi lavori ricordiamo le curatele *Mo'... Moplen. Il design delle plastiche negli anni del boom*, del 2006, e *Plastic days: materiali e design* (mostra co-curata con M. Petroni, al Museo Ettore Fico di Torino, a cui è correlata l'omonima pubblicazione) nel 2015. In queste ricerche, l'autrice si focalizza sull'*age d'or* del design italiano, coincidente con anni di sviluppo della produzione e della penetrante circolazione dei materiali plastici di sintesi. L'indagine della Cecchini porta dai primi anni cinquanta del 900, attraverso le vicende della ricerca scientifica, del design, della mediazione culturale e del consumo, fino alla prima grave crisi petrolifera del 1973, che fa emergere l'insostenibilità delle plastiche di origine petrolchimica. Ed è proprio a questa incrinatura del rapporto tra design e materiali polimerici che Cecilia Cecchini ha dedicato il suo ultimo periodo di ricerca, orientandosi verso l'indagine dei polimeri ambientalmente sostenibili.

Ritornando all'articolo che qui ripubblichiamo, il suo interesse sta, innanzitutto, nell'aver posto la questione ambientale come punto d'arrivo di un ricco e articolato percorso storico, connesso al mutare della tecnologia, ai cambiamenti sociali e alla fluidità dei significati delle plastiche. Attraverso la storia dell'azienda Mazzucchelli 1849, l'autrice segue:

Un filo rosso che lega i polimeri naturali quali il corno, primo materiale usato dalla Mazzucchelli, a quelli semi-sintetici come la Celluloide - di cui l'azienda fu la prima produttrice in Italia -, alle plastiche di sintesi che hanno caratterizzato buona parte dell'universo materico dagli anni Cinquanta ai nostri giorni. Per poi sperimentare in tempi più recenti i polimeri naturali biodegradabili di ultima generazione. (Cecchini, 2015, p. 76)

[...] una sorta di chiusura del cerchio che ha preso avvio più di 150 anni fa dal corno, un materiale naturale che è, seppure con molta lentezza, biodegradabile, proprio come [...] [l'M49] bio-polimero di ultima generazione. (Cecchini, 2015, p. 100)

Questa ricostruzione svela cosa sta dietro alla parola tanto abusata "plastica" che cela una miriade di materiali - di origine diversa e ricadute a lungo termine spesso ignote -, di tecnologie produttive, e un complesso lavoro di ricerca sulla qualità a cui partecipano molteplici attori, esplorando le "prestazioni fisico-meccaniche", le "potenzialità applicative" e quelle "tattico-percettive" di materiali, nella fase a monte della successiva applicazione in prodotti finiti.

Come si può comprendere, approfondire la ricerca in questo ambito richiede un notevole sforzo organizzativo, competenza e capacità critica che solo la collaborazione interdisciplinare può facilitare, tenendo insieme le diverse fasi del ciclo di vita dei materiali. Questi ultimi sono parte del problema progettuale, come ci ricorda la riflessione "On Materials" di Dennis P. Doordan, pubblicata su *Design Issues* nel 2003. Fin dalla modernità, la proliferazione di nuovi materiali ha posto un nuovo problema piuttosto che fornire una semplice soluzione per qualsiasi opportunità progettuale. Per evitare di cadere nel determinismo tecnologico, lo studio dei materiali nella storia richiede un quadro critico articolato tra *fabrication*, *application* e *appreciation* (Doordan, 2003).

L'articolo di Cecchini ci offre, dunque, l'occasione per introdurre i nuovi temi che stanno emergendo dal dibattito tra storici del design e altre discipline sul ruolo dei materiali e l'approccio storico ad essi. I nuovi temi vedono il *riposizionamento* della storia del design dei materiali in diversi ambiti della storia

(ambientale, tecnologica, culturale, antropologica, sociale, ecc.) e nuovi modi di intendere e studiare la *materialità*⁴ degli oggetti e degli spazi che costituiscono il nostro intorno.

Nell'ultimo decennio, la crisi climatica globale ha fatto riemergere l'allarme per le conseguenze negative dell'industrializzazione, la dipendenza dai combustibili fossili e dalle risorse minerarie. L'avvio della transizione ecologica e digitale pone alle attività umane con i materiali, tra cui il design che ne progetta l'identità e li applica, una sfida epocale. Tale sfida richiede comprensione massima sia dei fattori produttivi - cioè provenienza e vera natura dei materiali e dei processi produttivi connessi con le loro ricadute sull'ambiente e la società - sia dei fattori del consumo e uso - il design delle performance, delle qualità senso-estetiche e simbolico-comunicative, a cui si aggiunge il ruolo della mediazione, con le implicazioni sui processi di significazione, sui modi in cui i prodotti sono accettati, compresi e apprezzati. In questo scenario, la storia del design è chiamata a fare la sua parte. La comprensione storica e la riflessione critica sul ruolo e gli effetti del design "dei" materiali e "con" i materiali sono condizioni essenziali per costruire una solida base di conoscenza a supporto del processo decisionale presente e futuro. Una forte motivazione, quest'ultima, che anima storici del design come Kjetil Fallan attivamente impegnato nel riposizionamento della ricerca storica verso quello che lui stesso definisce come il più importante cambiamento nel pensiero progettuale dopo la rivoluzione industriale: il *design ambientale*. A questa sfida epocale ha chiamato gli storici del design, delle idee, della tecnologia e dell'ambiente a unirsi in uno sforzo interdisciplinare pionieristico (Fallan, 2014; Fallan & Jørgensen, 2017).

Altri studiosi si stanno concentrando su nuove letture della storia del design focalizzate sugli elementi della matericità che hanno influito sul consumo e l'uso degli oggetti, come il coinvolgimento sensoriale. Tra questi studiosi vi è Grace Lees-Maffei che ricerca i vari modi in cui i designer e i mediatori hanno stimolato il senso del tatto nella modernità, per meglio comprendere l'interazione tra le persone e i loro oggetti negli interni domestici (Lees-Maffei, 2021). Questi temi sono strettamente correlati a tematiche sviluppate negli ultimi venti anni nella didattica di design dei materiali.⁵ Inoltre, nell'ambito delle *Global Conversations* della Design Society, la Lees-Maffei è impegnata nel coinvolgimento di studiosi di arte e design, storia del design e studi della parola e dell'immagine per comprendere come il concetto di materialità può fornire nuovi modi per l'analisi del consumo e dell'uso degli oggetti nella storia del design, e ispirare nuovi progetti per la valorizzazione in ambito *Cultural Heritage*.

Recuperare, attraverso la ricerca storica, le idee, le pratiche e i modi di una *matericità significativa* può, forse, fornire una solida base di conoscenza a supporto dell'allungamento della vita dei prodotti con evidenti vantaggi a livello ambientale. Dare alla ricerca storica un'impostazione multidisciplinare – tanto invocata (Pasca, 1991 p. 20; Doordan, 2003; Fallan, 2007) ma scarsamente realizzata – può aiutarci a ricostruire i diversi piani in cui si sono mossi i rapporti di produzione, progettazione, mediazione e ricezione dei materiali, oltre ai modi attraverso i quali il concetto di design si è rappresentato nelle diverse epoche, per meglio comprendere il presente ed affrontarlo.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- BOSONI, G. (1983). La via italiana alle materie plastiche. *Rassegna*, 14, 42-53.
- BOSONI, G., & FERRARA, M. (2014). Material Design. Imparando dalla storia (editoriale). *AIS/Design. Storia e Ricerche*, 2(4), 8-11.
- CASTELNUOVO, E., GUBLER, J., & MATTEONI, D. (1989). L'oggetto misterioso. In E. Castelnuovo (a cura di), *Storia del disegno industriale - vol. III*. Electa.
- CECCHINI, C. (a cura di) (2006). *Mo'... Moplen. Il design delle plastiche negli anni del boom*. Designpress.
- CECCHINI, C., & PIETRONI, M. (a cura di) (2015). *Plastic days: Materiali e Design / Materials & Design*. Silvana Editoriale.
- DOORDAN, D. P. (2003). On Materials. *Design Issues*, 19(4), 3-8.
- FALLAN, K., & JØRGENSEN, F. A. (2017). Environmental Histories of Design: Towards a New Research Agenda. *Journal of Design History*, 30(2), 103-121.
- FALLAN, K. (2014). Our Common Future. Joining Forces for Histories of Sustainable Design. *Tecnoscienza*, 5(2), 15-32
- GREGOTTI, V., BOSONI, G., & DE GIORGI, M. (a cura di) (1983). Il disegno dei materiali industriali/The Materials of Design. *Rassegna*, 14.
- GREGOTTI, V. (1986). *Il disegno del prodotto industriale 1860-1980*. Electa.
- LEES-MAFFEI, G. (2021, April 2014). *Hands at Home: Touch in Interior Design*. <https://www.graceleesmaffei.org/home/2021/4/14/hands-at-home-touch-in-interior-design>
- MALDONADO, T. (1991). *Disegno industriale: un riesame*. Feltrinelli.
- MARGOLIN, V., & BUCHANAN, R. (a cura di) (1995). *The Idea of Design. A design Issues Reader*. MIT press.
- PASCA, V. (2013). Design: Storia e Storiografia. *AIS/Design. Storia e Ricerche*, 1(1), 7-21 (testo pubblicato originariamente nel 1991).

NOTE

- ¹ Cecilia Cecchini, architetto e dottore di ricerca, dai primi anni novanta è stata dapprima ricercatrice di Tecnologia dell'Architettura alla Sapienza Università di Roma, nel dipartimento DIPE, poi ITACA (Innovazione Tecnologica nell'Architettura e Cultura dell'Ambiente). Nel 1999 ha iniziato a insegnare nei corsi di design, prima per il Diploma Universitario di Disegno Industriale (DUDI) e successivamente per il corso di laurea in design istituito alla Sapienza. Dal 2008 al 2012 è stata coordinatrice del Master in Exhibit e Public design, da lei stessa inaugurato.
- ² Ci si riferisce agli aspetti funzionali, simbolici e culturali relativi all'uso.
- ³ Cecilia Cecchini è stata curatrice del Centro di Ricerca Museale Fondazione Plart fin dalla sua istituzione nel 2008. In questo periodo il suo ruolo di mediatrice culturale si è maggiormente espresso in attività espositive, di valorizzazione e diffusione dei temi del design italiano attraverso la lente dei materiali plastici.
- ⁴ La nozione di "materialità", discussa dai filosofi classici, è comunemente utilizzata nell'ambito delle scienze sociali e dell'arte. Si basa sull'idea che i fattori fisici, materiali, di un artefatto culturale (come le proprietà fisico-materiche) hanno conseguenze su come viene utilizzato l'oggetto. Alcuni studiosi hanno espanso questa definizione per comprendere una gamma più ampia di azioni, come il processo del fare arte, e il potere delle organizzazioni e istituzioni di orientare attività intorno a sé. In particolare, nell'ambito degli Studi Sociali della Scienza e Tecnologia (STS), l'Actor-Network Theory (ANT) associa le relazioni sociali alla materialità. Di conseguenza la materialità non è vista come passiva, ma è un fare dinamico e performativo che riconfigura il mondo. Esplorare la materialità comporta ricostruire eventi, processi e relazioni tra entità eterogenee.
- ⁵ La disciplina del design ha via via acquisito piena consapevolezza del suo ruolo nel conferire valore percepito ai prodotti attraverso i colori, i materiali, le texture e le loro caratteristiche sensoriali. Con questa consapevolezza le metodologie didattiche sono state aggiornate passando da un approccio di mera scelta dei materiali al progetto dell'esperienza dei materiali. I concetti di sensorialità e di emozione e le loro ramificazioni sono state sempre più enfatizzate nelle discussioni sul design. Le risposte emotive ai prodotti progettati vengono studiate per informare la progettazione di nuovi materiali e prodotti.

Dalla celluloida alla plastica bio

150 anni di sperimentazioni materiche lette attraverso l'azienda Mazzucchelli 1849

CECILIA CECCHINI

La Sapienza Università di Roma

Orcid ID 0000-0001-6212-8745

Attraverso la ricostruzione dei passaggi salienti della storia della Mazzucchelli 1849 si tracciano i contorni dell'evoluzione dei materiali plastici e il loro rapporto con il mutare della società. È una storia esemplificativa del "saper fare" italiano che inizia con la lavorazione del corno, sostituito dalla Celluloide - di cui la Mazzucchelli con la Società Italiana Celluloide fu la prima produttrice - poi dal Rhodoid e da polimeri più performanti.

Si tratta di sperimentazioni materiche all'avanguardia che s'intrecciano con le storie di alcune tra le maggiori aziende italiane degli anni d'oro del Made in Italy, con grandi designer, con il Compasso d'Oro e con le vicende di numerosi artisti ai quali l'azienda, in nome dell'unione tra arte e industria, chiedeva di ricercare inedite applicazioni dei materiali sintetici.

PAROLE CHIAVE

Acetato di cellulosa

Design delle plastiche

Polimeri e arte

Rhodoid

SIC-Società Italiana Celluloide

La Mazzucchelli 1849 di Castiglione Olona è oggi una delle aziende leader a livello mondiale nella produzione dell'Acetato di Cellulosa, un materiale plastico di origine vegetale utilizzato soprattutto per la realizzazione delle montature degli occhiali ma anche per la produzione di bigiotteria, penne, fermacapelli, bottoni e per la componentistica impiegata nei settori più diversi. La sua storia più che centenaria, richiamata orgogliosamente nella denominazione, è esemplificativa di quello che con un termine abusato ma efficace può essere definito il "saper fare italiano" incentrato sulla ricerca nel campo dei materiali, frutto di una capacità tecnica e imprenditoriale in grado di coniugare radicamento al territorio e internazionalizzazione; attenzione alle tradizioni e voglia di innovare; valorizzazione del lavoro artigiano e uso di macchinari all'avanguardia; solitarie intuizioni imprenditoriali e accordi strategici con altre aziende. Tra queste la Kartell insieme alla quale - attraverso la Samco una società del gruppo - ha vinto negli anni cinquanta più di un Compasso d'Oro. Ma è soprattutto una storia esemplificativa dell'affermarsi dei materiali polimerici in Italia sia dal punto di vista tecnologico che della costruzione della loro identità dopo una prima fase imitativa. Un filo rosso che lega i polimeri naturali quali il corno, primo materiale usato dalla

Mazzucchelli, a quelli semi-sintetici come la Celluloide - di cui l'azienda fu la prima produttrice in Italia -, alle plastiche di sintesi che hanno caratterizzato buona parte dell'universo materico dagli anni Cinquanta ai nostri giorni. Per poi sperimentare in tempi più recenti i polimeri naturali biodegradabili di ultima generazione.

Si tratta di una ricerca tecnico-espressiva che la Mazzucchelli 1849, attraverso diverse articolazioni societarie, ha portato avanti nel corso dei decenni introducendo in Italia materiali allora del tutto nuovi. Sperimentando tecnologie di lavorazione diverse ha raggiunto un altissimo controllo sia sulle prestazioni fisico-meccaniche che tattico-percettive dei materiali polimerici in relazione ai colori, alle trasparenze, alle texture. E ciò anche grazie alla formazione professionale delle maestranze, perseguita fin dai primi decenni del novecento attraverso l'istituzione di corsi di formazione permanenti e la realizzazione dei "Circoli della qualità".

1. Legni di Bosso e corna di bue

In Italia fino alla metà dell'Ottocento i pettini più resistenti erano realizzati a intaglio con legno di Bosso, ma già dall'antichità i più pregiati venivano fabbricati con le corna dei buoi, un materiale polimerico naturale. Sfruttare la sua caratteristica di poter essere modellato con la termoformatura, eseguita in rudimentali stampi impiegando il calore e la pressione, fu un'innovazione che portò a una prima meccanizzazione della produzione. Nel 1849 Santino Mazzucchelli avviò a Venegono Superiore, un piccolo borgo in provincia di Varese, una bottega per la fabbricazione di pettini e bottoni realizzati mediante questo procedimento.

Negli anni seguenti visto il successo commerciale dei suoi prodotti trasferì l'attività prima a Milano, dove rimase fino al 1858, e poi a Castiglione Olona dove impiantò una prima fabbrica.

Alcuni documenti testimoniano che nel 1869 questa impiegava già quasi 200 operai ed era in grado di produrre giornalmente da venti a trentamila bottoni e da duemila a tremila pettini. Tale ritmo produttivo serrato sfruttava l'energia prodotta dal fiume Olona, nei suoi periodi di magra per non restare indietro con gli ordini nella fabbrica si lavorava anche di notte. Il ciclo di produzione era chiuso impiegando gli scarti di lavorazione del corno come combustibile o come concime naturale per le coltivazioni.

Il successo commerciale dell'azienda derivava dalla varietà dei modelli, dall'accuratezza con la quale erano prodotti i pezzi, dall'ottima qualità della materia prima impiegata - corna spesse, compatte e malleabili importate soprattutto dall'America - e da una organizzazione della produzione basata

sulla divisione del lavoro che partiva dalla bollitura e dal taglio longitudinale delle corna per rendere piane. Un misto di lavorazioni artigianali e industriali nelle quali la manualità del singolo operaio aveva una grande incidenza sulla qualità finale dei prodotti, che risultavano differenti gli uni dagli altri, pur nella loro serialità.

L'abilità imprenditoriale del fondatore e in seguito dei suoi figli Angelo e Pompeo portarono nel giro di pochi anni la fabbrica ai vertici della produzione del settore, si creò così nella zona una sorta di distretto del pettine e l'antico borgo rurale iniziò ad assumere una fisionomia industriale.

I prodotti erano veicolati anche grazie alla partecipazione a mostre e fiere sia nazionali, come quelle di Firenze del 1861 e di Milano del 1881, che internazionali come l'esposizione Universale di Parigi del 1889 nella quale la Mazzucchelli rappresentava l'Italia con la sua produzione di pettini: “[...] nella fabbricazione dei quali oggetti [...] non teme la concorrenza, così per la eleganza del lavoro come per la tenuta dei prezzi, con qualsiasi altra fabbrica nazionale”.¹

2. SIC - Società Italiana Celluloide: l'Italia produce il primo materiale semisintetico

Ma già dalla fine dell'Ottocento Pompeo Mazzucchelli, pur continuando a pieno ritmo con la lavorazione del corno, cominciò a interessarsi alla nuova rivoluzionaria scoperta del tipografo americano John Westley Hyatt che nel 1869, dopo innumerevoli tentativi falliti, mise a punto la Celluloide a seguito di un concorso bandito dalla fabbrica di palle da biliardo Phelan and Colander di New York che assegnava un premio di 10 mila dollari a chi avesse trovato un materiale in grado di sostituire l'avorio ricavato dalle zanne degli elefanti, allora l'unico materiale disponibile per quell'uso.

La Celluloide fu ottenuta da Hyatt manipolando con processi chimici due sostanze di origine naturale: il Nitrato di Cellulosa a basso tenore di Azoto e la Canfora. Termoplastica - dunque facilmente lavorabile - resistente, colorabile, economica, la Celluloide inaugurò il mondo dei materiali producibili su vasta scala tramite manipolazioni sintetiche.

Primo in Italia l'intraprendente Mazzucchelli capì le enormi potenzialità di questo materiale sia rispetto alla facilità di approvvigionamento - svincolata dalla varietà casuale delle corna di bue - ma, soprattutto, rispetto alle sue inedite possibilità prestazionali, capaci di assecondare la richiesta di nuovi colori e nuove forme che il mercato alle soglie del Novecento reclamava.²

Tra successi e fallimenti alcune fabbriche in Francia, Germania e Inghilterra iniziarono a produrre la Celluloide. Pompeo investì denaro, mise in atto con-

tatti e avanzò richieste per acquisire le competenze necessarie per produrla e lavorarla anche in Italia. L'attitudine alla sperimentazione e la consuetudine all'impiego della termoformatura facilitarono lo storico passaggio dai materiali naturali a quelli semi-sintetici.

Ai primi del Novecento la Mazzucchelli cominciò a importare dai paesi produttori le prime lastre di Celluloide ma già nel 1906 cominciò a realizzarle in proprio, pur tra le notevoli difficoltà non solo tecniche ma anche politico-economiche legate all'uso di brevetti stranieri. Nel 1924, sempre a Castiglione Olona, venne inaugurato un nuovo stabilimento dedicato a questa produzione.

La Celluloide costituisce nel mondo dei materiali polimerici l'anello di congiunzione tra quelli naturali e quelli sintetici; possiamo definirla un "materiale di frontiera" che, pur con grandi limiti legati soprattutto alla sua infiammabilità, rese possibile una nuova stagione nel mondo degli artefatti. Per sfruttare appieno queste possibilità la Mazzucchelli nel 1921 fondò la SIC - Società Italiana Celluloide, storico marchio dedicato, come recitava la sua pubblicità, alla "Materia plastica primogenita", che nel 1927 firmò un importante accordo con la Du Pont per la produzione di questo materiale al fine di contrastare la concorrenza dei marchi tedeschi e inglesi.

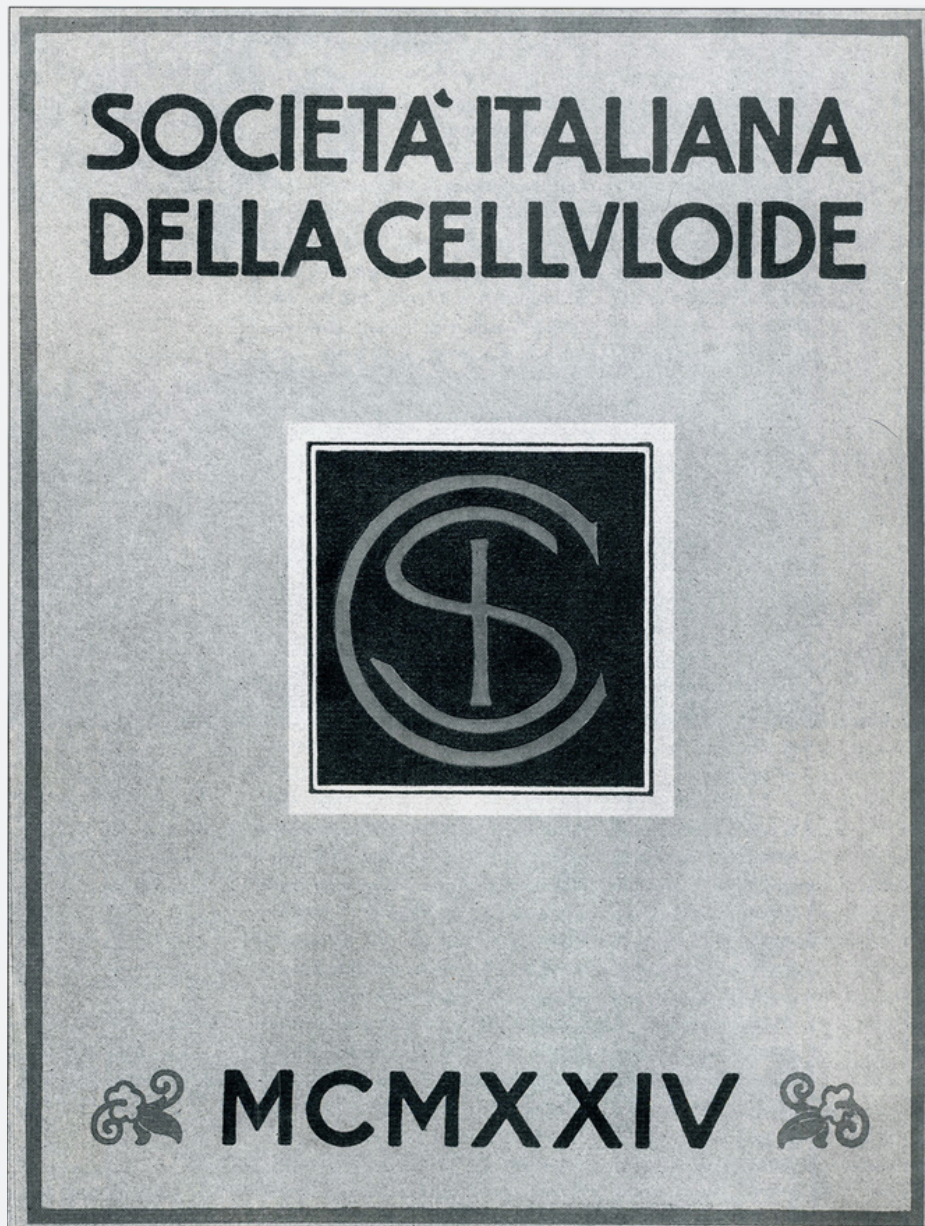
La creatività dei progettisti e la positiva risposta del mercato, favorita da una capillare campagna pubblicitaria, incentivarono la produzione degli oggetti più diversi: dalle bambole ai manici degli ombrelli, dalle penne stilografiche alle fisarmoniche, dai gioielli agli occhiali... Oggetti allora di uso comune che sono oggi ricercati pezzi per musei e collezionisti.

3. Dalla Celluloide al Rhodoid, un nuovo materiale nel segno della continuità

A metà degli anni Trenta del novecento apparve sul mercato italiano il Rhodoid, un acetato di cellulosa dal nome vagamente futurista meno infiammabile della Celluloide e di più facile lavorazione. La Mazzucchelli nel giro di breve tempo diventò leader anche della sua produzione in un periodo, che continuò fino al crollo del regime fascista, caratterizzato dalla politica autarchica. Una politica che influenzò e condizionò fortemente il mondo dei materiali e che accanto a ricerche improbabili e del tutto marginali, fu anche capace di incentivare notevoli risultati come quelli ottenuti nel settore delle materie plastiche dalla Montecatini e delle sue consociate.³

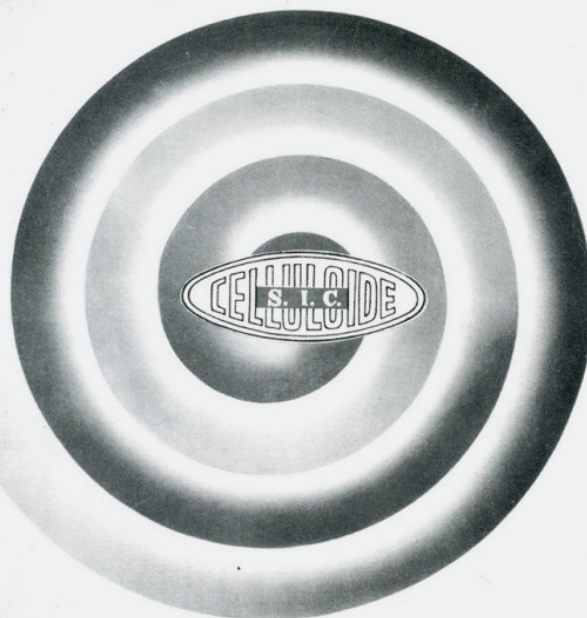
La cellulosa ricavata dalla fibra di cotone è il materiale di partenza comune sia per ottenere il nitrato di cellulosa, base della Celluloide, che l'acetato di cellulosa.

Fig. 1 — Pagina seguente: copertina di una pubblicazione edita in occasione dell'inaugurazione dello stabilimento di Castiglione Olona della Società Italiana della Celluloide, 1924.



CELLULOIDE

La materia plastica primogenita



SOCIETA' ITALIANA DELLA CELLULOIDE
CASTIGLIONE OLONA (VARESE)

Fig. 2 — Pagina precedente: copertina copertina di una pubblicazione sulla Celluloide.

Quest'ultimo se plastificato e unito a solventi chimici dà come risultato il Rhodoid, l'aggiunta di pigmenti colorati permette di ottenere una gamma pressoché infinita di colorazioni e trasparenze, esaltate dalla possibilità di lavorarlo in fogli - mediante calandre a cilindri riscaldati - che vengono poi uniti con pressione e calore, per formare grandi blocchi.

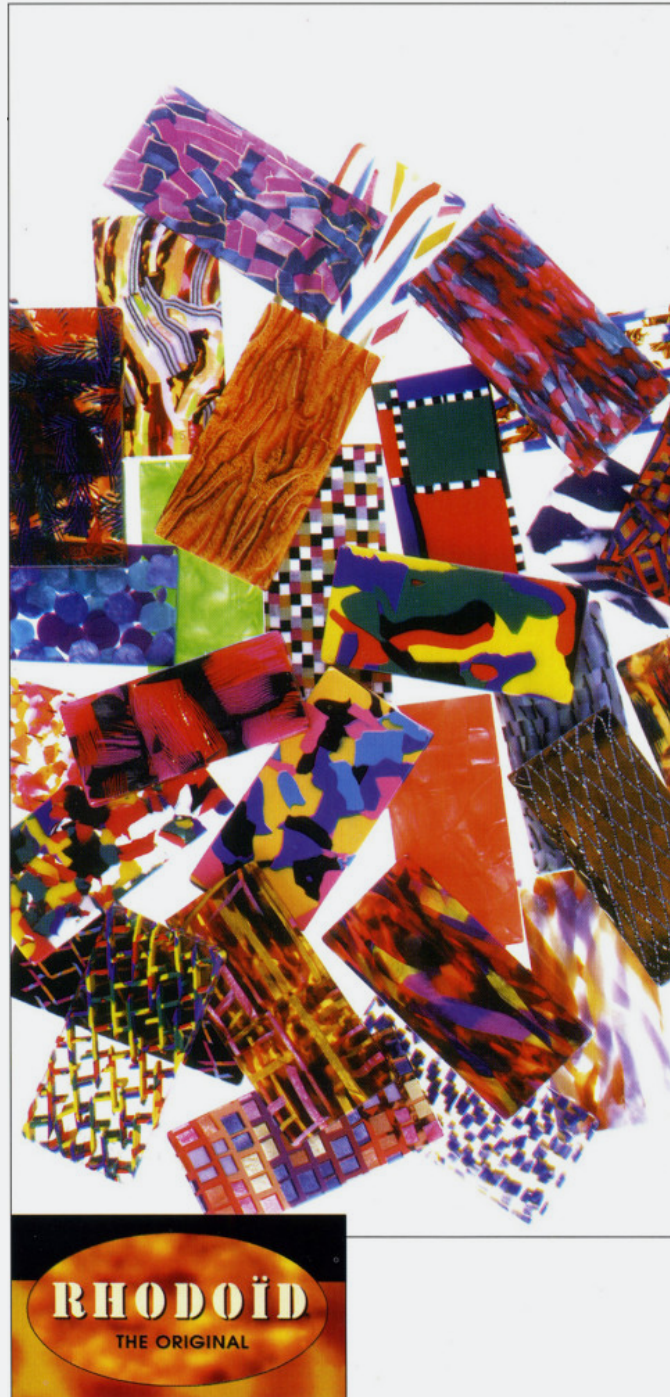
La sovrapposizione di fogli di spessori e colorazioni diverse e il tipo di taglio cui sono sottoposti i blocchi - verticale od obliquo secondo varie angolazioni - consentono effetti cromatici tra loro diversissimi e la simulazione della tridimensionalità non solo sulla superficie ma in tutto lo spessore della lastra. Si tratta di una tecnologia produttiva messa a punto dall'azienda che sfrutta al meglio le caratteristiche estetiche del Rhodoid che, come ebbe a dire Alessandro Mendini "si sdoppia in mille altri materiali" e che può anche risultare completamente trasparente, dando l'illusione di un vetro infrangibile. La possibilità di lavorarlo al tornio, fresarlo, imbutirlo, modellarlo a caldo, accoppiarlo, ha fatto del Rhodoid il materiale di elezione del settore dell'occhialeria dove l'industria italiana nel mercato mondiale non ha rivali essendo la maggior produttrice di occhiali di alta gamma,⁴ un primato reso possibile anche dalle esperienze iniziate negli anni trenta.

Le lastre di Acetato di Cellulosa prodotte dalla Mazzucchelli 1849 riforniscono i principali marchi, tra questi Luxottica, leader del settore, Safilo, De Rigo, Marcolin; l'azienda è come un produttore di stoffe pregiate per le industrie che realizzano abiti, spesso crea materiali con effetti e colori ad hoc, in esclusiva per un singolo cliente o per una griffe. Chi si occupa di questa attività all'interno dell'azienda è il "Centro O", il centro stile nato nel 1975 e tuttora operativo che dà indicazioni per la realizzazione delle nuove collezioni e fa da raccordo con le specifiche esigenze dei diversi clienti.

4. Nuove plastiche sintetiche - Nuove opportunità

Celluloide e Rhodoid ebbero un enorme influsso sugli usi e sui costumi degli italiani, si diffusero capillarmente anche grazie alla nascita di numerosi laboratori e di piccole aziende che mettevano l'abilità artigiana tipica del nostro Paese al loro servizio. Dalla manualità antica applicata ai materiali nuovi, prese avvio la stagione d'oro delle plastiche, prima semisintetiche e poi realizzate attraverso processi chimici sempre più industrializzati. Fu una trasformazione che iniziò in Italia negli anni cinquanta del novecento quando il boom economico cancellò la prostrazione degli anni del fascismo e dalla guerra e consentì quella rinascita che cambiò per sempre i connotati materici del Paese.

Fig. 3 — Pagina seguente: immagine pubblicitaria che illustra le possibilità cromatiche del Rhodoid.



Il mercato fu invaso da una moltitudine di nuovi materiali polimerici: plasmabili, economici, colorabili, leggeri. Con essi fu possibile sia produrre nuove tipologie di artefatti, che impiegarli per rivisitare oggetti precedentemente realizzati con i materiali e le forme della tradizione. O semplicemente usarli per mere sostituzioni materiche seguendo l'inquietante principio del "tale e quale" ma in plastica, come nel caso dei fiaschi impagliati con un intreccio stampato in materiale sintetico, o delle infrangibili porcellane finto Meissen. Con una estetica percepita come moderna, colorata e amichevole i nuovi materiali polimerici ben si prestarono alla massificazione dei consumi che avvenne negli anni del boom economico.⁵

I materiali polimerici di prima generazione furono così soppiantati da altri di più facile ed economica produzione, primo tra tutti il versatile polipropilene isotattico commercializzato con il nome di Moplen, per il quale Giulio Natta fu insignito nel 1963 del Premio Nobel per la chimica.

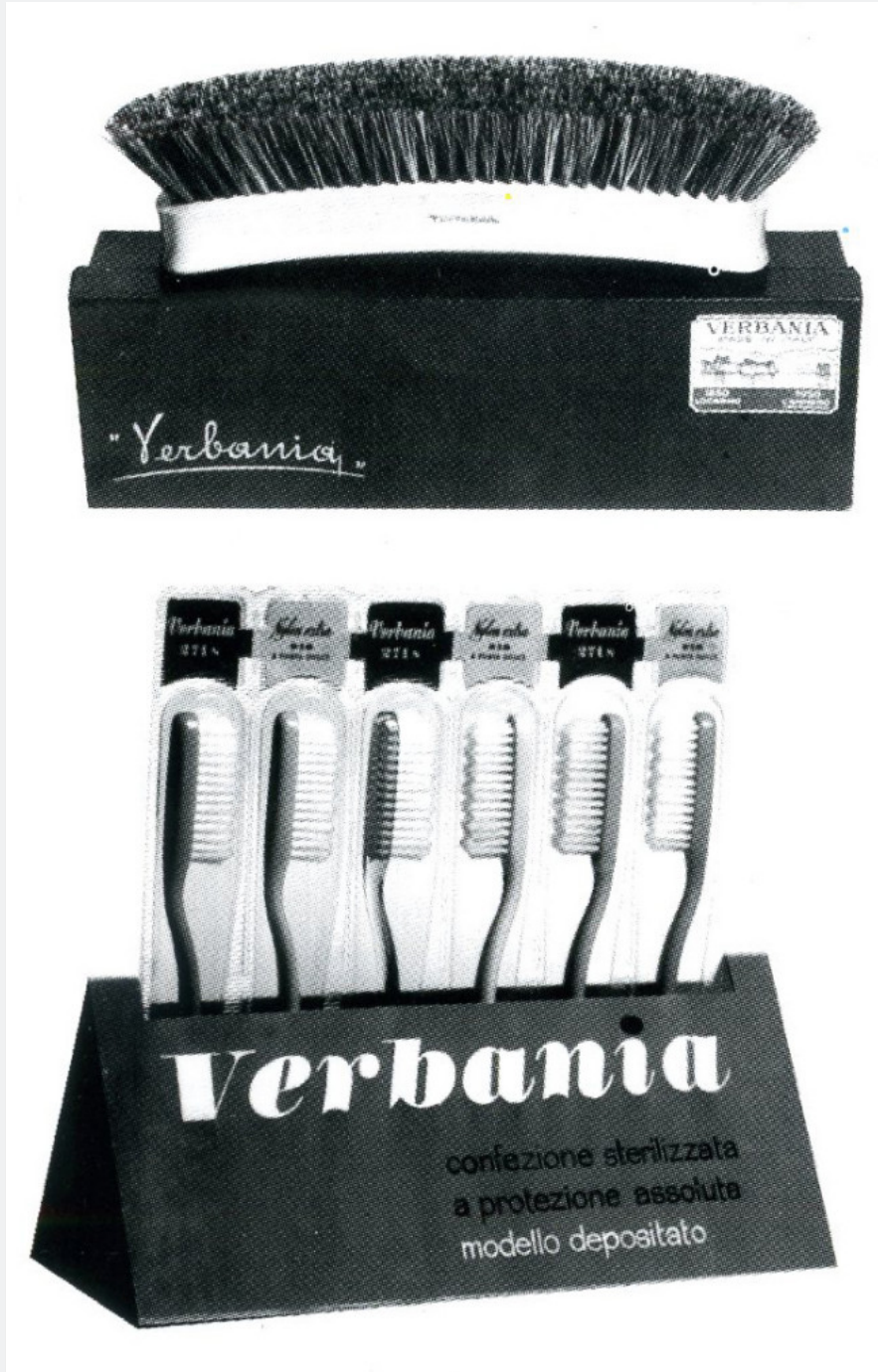
Tra il 1950 e il 1965 la Mazzucchelli, che è stata la culla italiana della Celluloide, si trasforma nella nursery di decine e decine di altre materie plastiche. Siamo una grande betoniera che ingurgita e impasta di tutto. E restiamo fedeli a tre cose: la famiglia, i polimeri, la gente di Castiglione Olona".

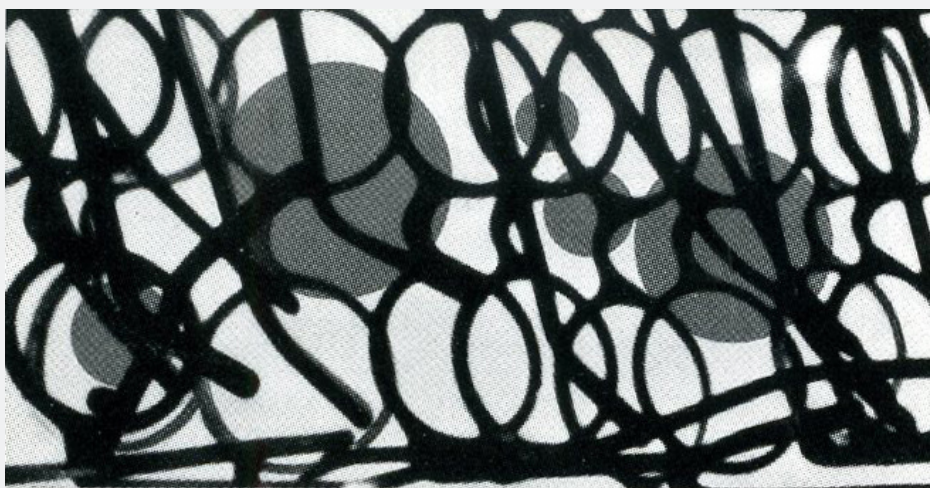
Queste parole del direttore del laboratorio chimico dell'azienda, Bernardo Maggi, riportate in Marchionne & Spartà (1999, p. 181), sintetizzano l'euforia produttiva caratteristica di quell'irripetibile periodo, ma anche la filosofia che ha permesso alla Mazzucchelli di essere leader del settore dei materiali polimerici e di ottenere, proprio in quegli anni, anche tre Compassi d'Oro. Una filosofia che può fornire una chiave di lettura del virtuoso "modo italiano" di lavorare con i materiali.

Per primo "la famiglia", intesa come continuità e forza di un gruppo capace di non perdere la propria identità ma anche di organizzarsi nel tempo in diverse forme societarie per meglio governare il mercato: oltre alla SIC anche la SAM, deputata a creare "nuovi prodotti e allo stesso tempo renderli diversi e quantitativamente superiori a quelli altrui", e poi la Samco, la Verbania, Domsic nata da un accordo con la Dunlop.

Sono alcuni dei nomi noti e meno noti che hanno caratterizzato la produzione italiana e hanno dato vita a una forte differenziazione produttiva sintetizzata nelle denominazioni dei vari materiali brevettati: il trasparente Sicoglas; la pellicola Sicofoil, il resistente Sicodur; il rivestimento flessibile Sicoflex; il vinilico Sicovinil; il Sicodeq impiegato nel mondo dell'equitazione per la realizzazione degli ostacoli.

Fig. 4 — Pagina seguente: immagine pubblicitaria di prodotti per la casa e l'igiene personale realizzati con materiali polimerici, anni '40-'60.





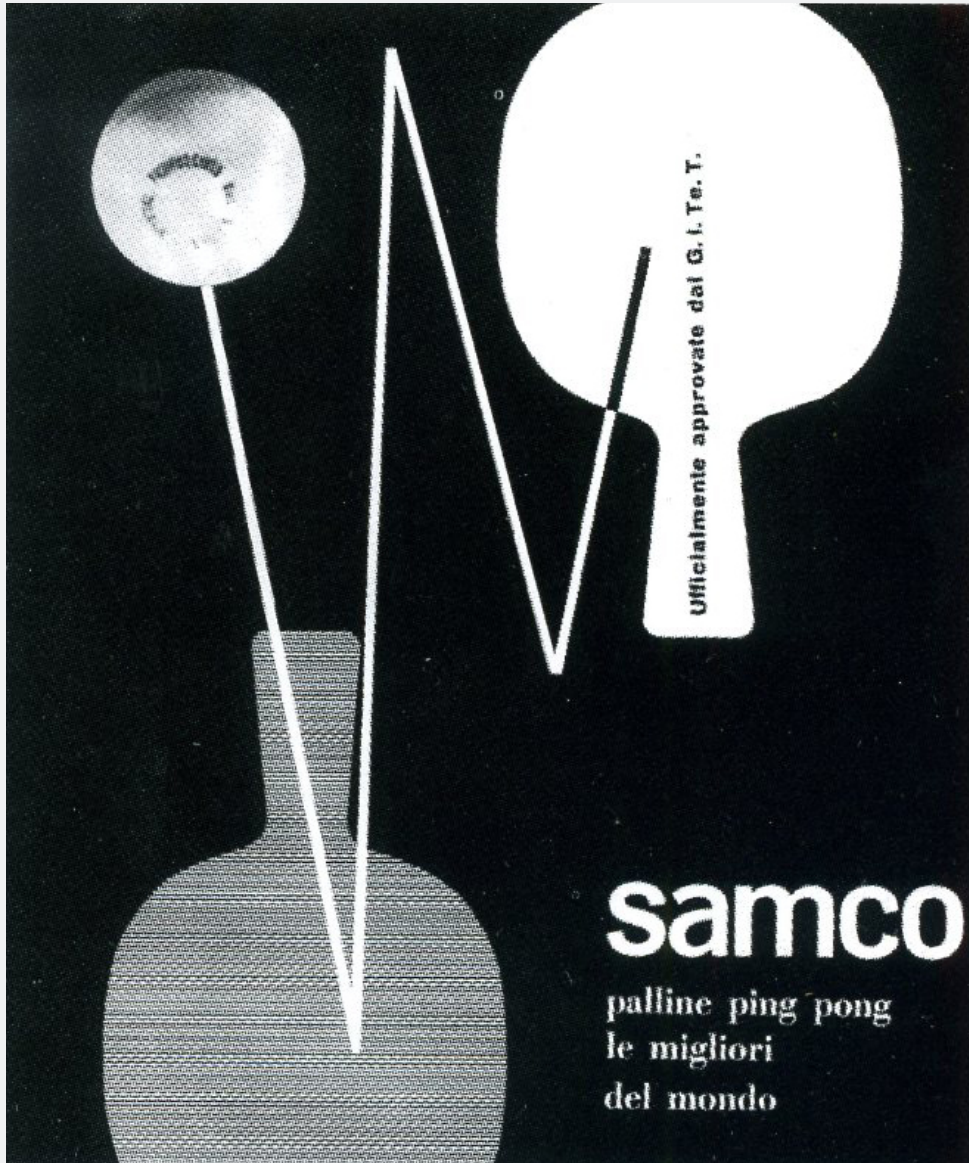
sicalit

acetato di cellulosa in granuli per stampaggio a iniezione

in una vasta gamma di colori
trasparenti, traslucidi, opachi
per pettini, occhiali, spazzole
volanti ed accessori per auto
profilati per articoli tecnici



water banner sic



domosic



PUBBLISIC

vento e... Siflex

Lo scafo rivestito di SIFLEX ALTOMARE acquista in robustezza e velocità ed è preservato dall'umidità, dalle infiltrazioni e dall'usura del tempo. Il rivestimento di SIFLEX ALTOMARE elimina totalmente la necessità delle annuali riverniciature perchè non si deteriora non si scrosta e non perde brillantezza.

Il rivestimento di SIFLEX ALTOMARE è una novità che ha già riscosso il più incondizionato favore negli ambienti nautici.



I rivestimenti di SIFLEX ALTOMARE vengono effettuati ovunque, su richiesta degli interessati, dalla nostra squadra specialisti del Laboratorio Sviluppo.


 rivestimento plastico impermeabile

Fig. 5 — A pagina 92: immagine pubblicitaria firmata da Walter Ballmer per prodotti realizzati in Acetato di Cellulosa.

Fig. 6 — A pagina 93: immagine pubblicitaria di palline da ping pong, anni '60.

Fig. 7 — A pagina 94: immagine pubblicitaria dei prodotti per l'edilizia realizzati in materiale polimerico.

Fig. 8 — A pagina 95: immagine pubblicitaria delle applicazioni nautiche dei prodotti polimerici.

Fig. 9 — Pagina seguente: immagine pubblicitaria degli occhiali realizzati in Acetato di Cellulosa, anni '60.

È in questa varietà che si ritrova la “fedeltà ai polimeri” - il secondo punto richiamato dal direttore chimico dell'azienda - che voleva dire apertura all'innovazione con la produzione di molecole sempre nuove, ma anche continuità rispetto alle origini con la produzione dell'Acetato di Cellulosa.

La terza fedeltà è quella alla “gente di Castiglione Olona”, cioè radicamento al territorio, alla sua storia, alle persone. A quel legame indissolubile tra l'azienda, il luogo dove è nata e si è sviluppata e la sua popolazione.

5. Dagli oggetti quotidiani all'architettura: la pervasività delle plastiche tra Compassi d'Oro e palazzine d'autore

Il secchio con coperchio *KS1146* in polietilene di Gino Colombini, Compasso d'Oro 1955, era prodotto da Kartell-Samco, così come la tinozza in plastica, anch'essa disegnata da Gino Colombini, Compasso d'Oro 1957. La Samco, come si è detto, era una società del gruppo Mazzucchelli, come lo era Verbania che vinse nel 1956 l'ambito premio con la Fornitura per toletta in Metacrilato insieme a Kartell. L'accordo tra queste due aziende risultò strategico, fu infatti l'unione delle rispettive competenze tecnico-produttive che consentì la nascita di questi e di altri piccoli capolavori della quotidianità domestica, tra i quali anche il battipanni in plastica *KS1475*, sempre di Colombini.

In particolare la Samco, già presente sul mercato per la produzione di accessori per la casa, strinse un accordo commerciale con la Kartell per conquistare anche una quota di mercato più sensibile al design, da qui la collaborazione con Gino Colombini per la parte relativa alla progettazione, mentre i processi produttivi erano messi a punto dalla stessa Samco. Vi furono anche altre collaborazioni importanti, come nel caso di quella con Cassina che ottenne nel 1968 il premio Plast per il tavolino modello *Maremma* realizzato in ABS.

Ma le sperimentazioni non si limitarono al settore degli artefatti. Una interessante esperienza innovativa fu quella relativa all'impiego dei materiali polimerici nell'ambito dell'architettura, in particolare nella palazzina Mazzucchelli che ospitava i nuovi uffici dell'azienda, inaugurata alla fine degli anni cinquanta a Castiglione Olona. Progettata dall'architetto Annibale Focchi - noto per aver collaborato alla realizzazione del palazzo Olivetti a Milano - fu l'occasione per usare i polimeri in architettura, sperimentandone le possibili valenze compositive. Nell'edificio venne per la prima volta impiegato il cloruro di polivinile come rivestimento esterno, realizzando inedite forme e cromatismi. Ad esempio i parapetti delle finestre furono costruiti con pannelli stampati sotto vuoto con impresso un disegno a stella avente funzioni sia estetiche che di irrigidimento.



**Voi potete seguire i capricci della moda.
Perchè noi li anticipiamo.**



Rhodoid e Xelox: siamo più avanti in materia.

Materiali e colori che nascono da una tradizione di ricerca assidua e puntuale, sempre pronti ad interpretare le proposte della vostra creatività: questo offrono – su tutta la linea francese e italiana – i prodotti a tecnologia avanzata Rhodoid e Xelox.

Un patrimonio esclusivo di esperienze "vive", continuamente aggiornato sulla lunghezza d'onda delle vostre attese: è la nuova attività di servizio oggi aperta a tutto il mondo ottico dal Centro - O Sic Mazzucchelli. Solo noi lavoriamo così.



MAZZUCHELLI
alta qualità, alta creatività

MAZZUCHELLI CELLULOIDE S.p.A.
21043 Castiglione Olona (VA) - Italia
Tel. 0331-857122 - 0332-283000 - Telex 36609 SIC
SOCIETE PETITCOLLIN-MONTVILLE
76710 Montville - France - Direction Commerciale
57, Rue R. Nicod - 01100 Oyonnax -
tel. (074) 770194 - Tlx. Rhodiage 31047 F

Fig. 10 — Pagina precedente: immagine pubblicitaria delle lenti realizzate in Rhodoid e Xelox, 1977.

Anche negli spazi interni venne fatto ampio uso di materiali polimerici, dalle pavimentazioni ai rivestimenti delle pareti, ai corrimano. In particolare Marcello Nizzoli fu chiamato a progettare delle piastrelle in polistirolo per la realizzazione di pannelli policromi. Questa palazzina fu la testimonianza dell'uso virtuoso dei materiali plastici che poteva essere fatto anche nell'architettura, in quegli anni ancora tutto da scoprire.



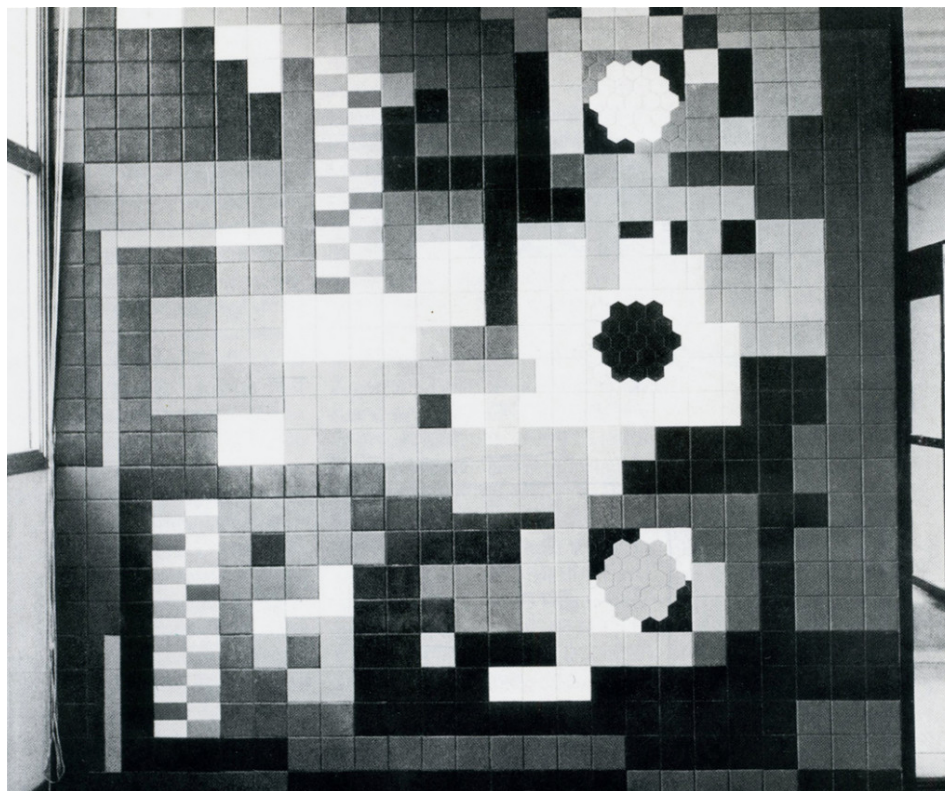
Fig. 11 — Annibale Fiocchi, palazzina per uffici della Mazzucchelli, Castiglione Olona.

6. Artisti in fabbrica al lavoro con le plastiche: l'esperienza di "Polimero arte"

Sollecitare gli artisti a esplorare le potenzialità dei materiali plastici non nei propri studi, ma nella fabbrica dove si producono e si trasformano, mettendo a loro disposizione attrezzate officine da usare come atelier. È questa l'originale idea dalla quale nacque l'esperienza, unica nel suo genere, di "Polimero arte" iniziata nel 1969 e conclusasi nel 1973.

Fu una sorta di mecenatismo culturale finalizzato a "nobilitare" le plastiche, a esplorarne nuove valenze, a scoprire il loro potenziale come materiali artistici non solo legati alla produzione industriale delle grandi serie.

Fig. 12 — Marcello Nizzoli, pannello realizzato con elementi in Polistirolo per la palazzina per uffici della Mazzucchelli, Castiglione Olona.



Una produzione che in quegli anni aveva realizzato artefatti d'indubbio valore alcuni diventati icone del design, ma aveva dato anche l'avvio al mondo dell'usa e getta e alla produzione di oggetti di infima qualità e costo irrisorio che modificarono rapidamente e pervasivamente l'universo materico di quegli anni e di quelli a venire (Cecchini, 2013).

Sulle orme di alcuni grandi maestri delle avanguardie storiche che per primi usarono questi materiali - da Naum Pevsner a Lászió Moholy-Nagy a Georges Vantongerloo - sul finire degli anni Sessanta nella fabbrica di Castiglione Olona arrivarono artisti di fama internazionale invitati a cimentarsi con laminati, blocchi, film, granuli. Alcuni scelsero per la realizzazione delle proprie opere materiali polimerici di scarto, altri fecero preparare speciali mescole per sfruttare appieno le proprietà cromatiche o le trasparenze delle plastiche. Nacque così la rivisitazione sintetica dei famosi generali di Enrico Baj da lui realizzata con lastre di metacrilato e bottoni di plastiche varie; boules sans neige, la sfera di resina trasparente con il grande occhio opera di Man Ray; i mosaici costruiti con materiali di scarto da Filippo A Valle e poi le opere di Carla Accardi, Arnaldo Pomodoro, Sante Monachesi...

Fig. 13 — Artisti al lavoro nelle officine Mazzucchelli nell'ambito dell'iniziativa Polimero - Arte.



A proposito della valenza di tale iniziativa Gillo Dorfles (1984) afferma:

Una delle esperienze più istruttive in questo settore deve essere considerata senz'altro la nutrita produzione di 'oggetti artistici' basati su materie plastiche che ebbe luogo, negli anni 1969 al 1973, ad opera del centro di ricerche estetiche 'Polimero Arte' [...]. La possibilità di realizzare delle opere con i nuovi materiali nel laboratorio messo a loro disposizione dalla Mazzucchelli Celluloide, ha permesso a un folto gruppo d'artisti - di varia provenienza e di disparate tendenze - di esprimere le loro idee e di realizzare le proprie creazioni valendosi di questi materiali sintetici individuandone spesso le nascoste proprietà formative. Molto interessante notare come - pur utilizzando materiali spesso identici o analoghi - ogni artista abbia saputo evidenziare le sue caratteristiche personali giungendo spesso - se non sempre - a creare oggetti decisamente inediti, rispetto a quello che era il panorama artistico del momento".

Fig. 14 — Man Ray, *Boule sans neige*, opera realizzata nell'ambito dell'iniziativa Polimero - Arte.



Gli artisti lasciavano in dono alla fabbrica le loro opere che venivano in alcuni casi riprodotte in tirature limitate. Nel 2004 questo patrimonio composto da circa cinquanta opere è diventato il nucleo centrale del Museo Arte Plastica (MAP) frutto di un accordo tra l'azienda e il Comune, che ha sede nelle sale dello storico Palazzo dei Castiglioni di Monteruzzo a Castiglione Olona.

7. Dalla tartaruga all'arcobaleno

"Dalla tartaruga all'arcobaleno" è il nome della mostra che nel 1985 la XVII Triennale di Milano dedicò al Rhodoid che l'allora presidente della Triennale Eugenio Peggio salutò come "il materiale che sta al polistirolo come l'oro sta al ferro". Il catalogo edito da Electa (Aa.Vv., 1985) mostra i risultati del lavoro dei designer coinvolti dalla Mazzucchelli, sulla scia della precedente esperienza di Polimero Arte.

Fig. 15 — Pagina seguente: copertina del catalogo "Dalla Tartaruga all'Arcobaleno", progetto grafico di Heinz Waibl / Studio Signo, 1985.



Dalla
Tartaruga
all'Arcobaleno

XVII TRIENNALE DI MILANO
ELECTA

In quella occasione i designer erano legati ad aziende diverse: Paola Navone ad Alessi, Enzo Mari ad Artemide, Bruno Munari a Danese, Daniela Puppa a Kartell, Ruggero Barengi a Olivari, Handler Rosemberg a Pomellato. Denis Santachiara progettò un tavolinetto a tre gambe, per B&B, di supporto a un primordiale computer; Missoni espose fiori colorati realizzati in Rhodoid. La mostra ebbe un grande successo e consentì al pubblico di scoprire un materiale molto usato ma poco sconosciuto.

Nel 1992 all'esposizione internazionale sulla moda "Scènes de mode, scènes du monde" che si tenne a Parigi alla Grande Arche de la Défense, il caleidoscopio di colori brillanti che caratterizzava gli accessori in Rhodoid realizzati dalla Mazzucchelli - unica azienda produttrice di materiali plastici invitata - ben rappresentò il rapporto tra industria manifatturiera e settore della moda. Non solo occhiali, ma tutto quello che non è di stoffa poteva essere realizzato con questo materiale capace di imitare alla perfezione la tartaruga così come di essere declinato in un'infinita varietà di colori e texture.

Fig. 16 — Enzo Mari, lampade in Rhodoid per Artemide.



Fig. 17 — Federico Canevali,
bastoni da passeggio in Rhodoid.



8. Acetato di Cellulosa bio

L'archivio storico della Mazzucchelli 1849 comprende circa 50 mila pattern di colori, ciò fa sì che l'azienda sia una delle principali fornitrici mondiali di Acetato di Cellulosa. Accanto a questa produzione ormai consolidata il settore ricerca dell'azienda ha sviluppato e brevettato l'M49 anch'esso Acetato di Cellulosa - dunque a base di fibre di cotone e di legno - additivato però con plastificanti non di sintesi ma di derivazione naturale. Ciò lo rende totalmente biodegradabile con tempi anche più ridotti (115 giorni) rispetto a quelli fissati dalle normative europee (180 giorni). Sembra una sorta di chiusura del cerchio che ha preso avvio più di 150 anni fa dal corno, un materiale naturale che è, seppure con molta lentezza, biodegradabile, proprio come questo bio-polimero di ultima generazione.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- AA.VV. (1985). *Dalla Tartaruga all'Arcobaleno. XVII Triennale di Milano*. Electa.
- AA.VV. (1990). *In plastica*. Electa Napoli.
- ALFERJ, P., & CERNIA, F. (a cura di). (1983). *Gli anni di plastica*. Electa.
- BIAMONTI, A. (2007). La rivoluzione delle materie plastiche e gli oggetti componibili. In A. Branzi, *Capire il design*, Giunti.
- BOSONI, G. (1983). La via italiana alle materie plastiche. *Rassegna*, 14.
- BRANZI, A. (1980). Introduzione. In Centrokappa (a cura di), *Il design italiano degli anni '50*. Editoriale Domus.
- CASTIGLIONI, L. (1984). *Arte - Plastica. Il 'Polimero Arte' centro di ricerche estetiche della Mazzucchelli Celluloide a Castiglione Olona 1969-1973*. Libri Scheiwiller.
- CECCHINI, C. (a cura di). (2006). *Mo'... Moplen. Il design delle plastiche negli anni del boom*. Rdesignpress.
- CECCHINI, C. (2013, settembre). A cinquanta anni dal moplen: l'eredità pesante degli oggetti leggeri. *Op.Cit.*, 49(148), 31-41.
- DORFLES, G. (1984). Le materie plastiche come medium artistico. In L. Castiglioni, *Arte - Plastica. Il 'Polimero Arte' centro di ricerche estetiche della Mazzucchelli Celluloide a Castiglione Olona 1969-1973*. Libri Scheiwiller.
- FERRIERI, A. C., & MORELLO, A. (1984). *Plastiche e design*. Arcadia Edizioni.
- KATZ, S. (1985). *Plastica. Storia e impieghi delle materie plastiche*. Rizzoli (Pubblicato originariamente 1984, titolo: *Classic Plastics*).
- LOCATELLI, A. (1998). Il caso della Mazzucchelli a Castiglione Olona: 1849-1940. *Tracce*, 20.
- MARCHIONNE, P., & SPARTÀ, G. (1999). *La tradizione del moderno. Storia della Mazzucchelli 1849-1999*. Macchionne Editore.
- RAVIZZA, V. (1925). L'industria della Celluloide in Italia. *Giornale della Chimica industriale ed applicata*, VII (10), 576-580.
- SOCIETÀ ANONIMA MAZZUCHELLI, & SOCIETÀ ITALIANA DELLA CELLULOIDE (a cura di). (1949). *Celluloide. La materia plastica primogenita*. Stabilimento Tipo -Litografico Lazzati.

NOTE

- ¹ Relazione della Giunta Camerale, in Marchionne & Spartà (1999).
- ² Per approfondimenti sulle possibilità offerte dai primi materiali sintetici in relazione all'evolversi dei bisogni e dei gusti dell'epoca si vedano: AA.VV. (1990); Alferj & Cernia (1983); Katz (1985).
- ³ Per un approfondimento sul tema dei materiali plastici in relazione al periodo autarchico di vedano: Bosoni (1983) e il saggio dello stesso Bosoni, "Le origini della via italiana alle materie plastiche: l'autarchia e gli sviluppi della ricerca industriale" in Cecchini (2006).
- ⁴ Nel settore dell'occhialeria il valore dell'export italiano nel 2013 è stato di 2.811 milioni di euro con un incremento del 7,2% rispetto all'anno precedente (Fonte: Anfa).
- ⁵ Sul ruolo delle materie plastiche in Italia e sui cambiamenti che la loro diffusione ha determinato nel mondo degli oggetti negli anni del dopoguerra si vedano: Ferrieri & Morello (1984); Cecchini (2006); Branzi (1980); Biamonti (2007).

L'importanza delle fonti orali e della letteratura grigia nella ricerca storica sul design

PAOLA PROVERBIO

Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano

Orcid ID 0000-0001-6742-4412

Nel numero della rivista “*Storie di design attraverso e dalle fonti*” del 2017, veniva pubblicato un contributo dedicato a una tipologia di documenti sovente lasciati ai margini nella ricerca storica, se non persino esclusi da quella che viene considerata la “letteratura ufficiale”. Rivendicando il valore della *storia orale*, della *letteratura grigia* e di quella *effimera* l'autrice, Ida Kamilla Lie, auspicava altresì un ampliamento teorico e pratico della ricerca per il design integrando i consueti documenti d'archivio con quest'altro genere di fonti (p. 68).

In particolare, l'approfondita ricerca di Lie nasceva dalle riflessioni e dalla metodologia di lavoro che stava impiegando per la tesi di dottorato presso l'università di Oslo, ricerca inserita in un progetto guidato da Kjetil Fallan e incentrata “sulla sostenibilità, tra la fine degli anni sessanta e gli anni settanta, nel contesto della educazione del design nei paesi scandinavi”. Protagonisti di questo lavoro, erano stati, come lei stessa li definisce, “attori, gruppi ed eventi che non rientrano in un contesto istituzionale”. Una modalità di ricerca la sua, con diversi punti in comune con il caso di cui mi ero occupata – Gino Sarfatti e la sua azienda Arteluce –, e che veniva pubblicato nello stesso numero della rivista (Proverbio, 2017, pp. 71-90).

PAROLE CHIAVE

Archivi
Educazione
Letteratura grigia
Storia orale

A collegare le nostre indagini, infatti, era stato fundamentalmente l'impiego di *interviste* ai protagonisti delle nostre vicende, di *letteratura grigia* – intesa come “materiale di fonte che si colloca tra le fonti orali e il materiale pubblicato in commercio”, per esempio “tesi e dissertazioni, lavori di ricerca di facoltà, resoconti di incontri, conferenze, seminari e workshop, progetti di studenti e pubblicazioni interne di associazioni e organizzazioni” (p. 62) ai quali si devono unire quaderni e rubriche di appunti –, e di materiali *effimeri*, “solitamente prodotti per un uso a breve termine” tra i quali rientrano biglietti, orari, manifesti, inviti, cartoline, ecc”. Documenti questi spesso a rischio di dispersione e che invece possono persino “aggiungere nella ricerca storica sul design” [...] “sfumature alle interpretazioni esistenti” (p. 56).

Il confronto tra le nostre riflessioni, in particolare per quanto riguarda l'uso delle interviste, consente quindi di evidenziare almeno alcuni aspetti di rilievo, tra i molti affrontati da Lie, di questo metodo di lavoro, che risponde appieno all'approccio critico di ricostruzione della storia basato sulle fonti, approccio che fin da principio ha caratterizzato la natura stessa della rivista *Ais/Design. Storia e Ricerche*.

Il primo punto interessante è il valore strategico dell'impiego della *storia orale* - "pratica sempre più diffusa tra gli storici del design, sia quale mezzo che risorsa" (Sandino, 2006, p. 275) - che nel suo e nel mio caso è risultata decisiva per ottenere informazioni per la ricostruzione di fatti che diversamente non sarebbe stato possibile acquisire.

Come già scrivevo nel mio contributo, "ritengo quella orale una tra le più interessanti fonti nel lavoro dello storico, poiché lascia spazio a un percorso di ricerca stimolante, dovuto al ricco potenziale implicito in questo genere di fonte e che in quanto tale offre maggiori opportunità di esercitare visioni diversificate sulla storia". Concetto evidenziato anche da Lie che, facendo riferimento a numerosi studiosi internazionali di storia orale e letteratura grigia, cita in proposito Arlene Oak (2006, p. 346), quando dice: "l'intervista di storia orale apre la strada sia alla registrazione sia alla formazione del passato" (p. 57). Condizione quest'ultima tanto più vera in assenza totale di altre fonti in merito, soprattutto scritte: è dal confronto tra punti di vista e dall'integrazione di dichiarazioni rilasciate dagli intervistati che talvolta è consentita, come unica possibilità, tale ricostruzione del passato. Condizione che ho sperimentato personalmente nella ricerca sui fotografi italiani impegnati nella rappresentazione dei prodotti del design (Proverbio & Riccini, 2020).

Appare inoltre significativo come tratto specifico di questo metodo d'indagine il fatto che "una testimonianza personale da parte di qualcuno che ha vissuto un evento ha il potenziale di aggiungere strati di empatia alla storia" (p. 61).¹ Il coinvolgimento emotivo con l'interlocutore rappresenta una componente tanto significativa da far asserire a David Lowenthal (1985, p. 218) che "se la storia non suscita convinzione, interesse e coinvolgimento, non sarà compresa né seguita [...] Infatti, quanto meglio una narrazione esemplifica il punto di vista di uno storico, tanto più credibile è il suo racconto". Nelle parole di Lowenthal è implicito tuttavia il complesso risvolto di questo mezzo di ricerca, individuabile anzitutto con il fattore della *soggettività*, da parte dello storico nel restituire i fatti, così come da quella dell'intervistato nel ricordarli e nell'interpretarli.

Del resto, Lie ci ricorda che “nel trasmettere la storia, l'intervistato ha l'opportunità di esagerare, sottostimare e persino riscrivere il proprio ruolo” (p. 57). Sebbene l'autrice sostenga giustamente che “questo aspetto di collaborazione e interazione sociale potrebbe essere considerato una delle caratteristiche principali della storia orale” (p. 57), è chiaro che la *soggettività* allo stesso tempo costituisce uno dei parametri controversi, uno degli aspetti critici, che entrano in gioco insieme a quelli della *memoria* e dell'*attendibilità*: tre punti nevralgici che distinguono le fonti orali perché, rispetto alla documentazione scritta che si pone come scopo la fattualità, la “dimensione soggettiva della dimensione narrativa è molto più marcata e autorizzata nella narrazione orale” (Portelli, s.d.). Inoltre Lie evidenzia, facendo anch'essa riferimento allo studioso italiano Alessandro Portelli, come “le versioni del passato delle persone cambiano quando cambia l'individuo” e ancora che “una storia di vita è un *work in progress* e che il momento in cui il percorso del ricercatore incrocia quello del narratore è un fattore cruciale per la forma della storia presentata” (p. 60).

Stante la situazione, si potrebbe pensare che sia difficile raggiungere attraverso la “narrazione dialogica” una verità storica oggettiva e che a fronte di “ricordi fluttuanti e malleabili e soggetti a modifiche nel corso del tempo [...] Le testimonianze orali devono quindi essere trattate con la massima attenzione quando vengono utilizzate a fini di ricerca”. Tutto ciò è condivisibile e chiama di conseguenza in campo il fattore dell'*attendibilità*; attendibilità che la “santità della scrittura” - come dichiara ancora Portelli - spesso ce lo fa dimenticare (p. 57). In realtà sappiamo che la *credibilità* tocca da vicino qualsiasi genere di fonte, tanto più se si ha a che fare con quelle digitali.

Nel suo lungo e denso saggio, Lie ci ricorda inoltre che sebbene “L'uso della metodologia della storia orale abbia una lunga tradizione in discipline scientifiche come l'antropologia, la sociologia e la storia culturale” (p. 56) e non sia nemmeno una novità per la storia del design (l'autrice riporta all'attenzione in proposito il progetto di storia orale della Design History Society), tuttavia sostiene correttamente che “ciò non toglie che questo materiale richieda un'attenzione particolare e un diverso tipo di riflessione e pratica metodologica” (p. 54) e soprattutto che “queste storie sono una risorsa preziosa per capire come individui e istituzioni abbiano plasmato la nozione di storia del design come disciplina indipendente” (p. 56).

Quello della storia orale è un iter non privo di ostacoli, a cui lo storico deve porre attenzione, del quale deve essere consapevole e che deve imparare a

gestire. È anche vero però che le storie raccolte oralmente, per i motivi appena citati, offrono probabilmente maggiori possibilità di riconsiderare i fatti storici in relazione al cambiamento dei tempi, favoriscono cioè una diversa prospettiva di lettura. Esercizio, questo, d'obbligo per chi si occupa di studi storici del progetto.

Lie arriva persino a ritenere che l'“approccio più consapevole a questo tipo di metodologia può aggiungere sfumature alle interpretazioni esistenti e completare l'uso più convenzionale delle fonti nella ricerca storica sul design” (p. 56). Personalmente mi trovo d'accordo, soprattutto quando afferma che “una combinazione di interviste di storia orale e letteratura grigia possa essere particolarmente preziosa, in quanto questi tipi di fonti possono integrarsi a vicenda per portare alla luce storie che sono state dimenticate, poco comunicate o omesse dalle storie ufficiali” (p. 55).

Non a caso la storia orale è stata largamente utilizzata per ricostruire “microstorie” e in ambiti spesso chiusi, poco accessibili o per nulla registrati (storia del lavoro, storie distrettuali ecc.)² proprio per la sua capacità di raccogliere anche eventi, ricordi, memorie, vissuti che partecipano (se costantemente sottoposti a un rigoroso controllo) alla narrazione.

Benché la storia orale sia questione complessa, ben oltre quanto sinteticamente esposto fin qui, si può comunque sostenere che i vantaggi e gli stimoli che ne derivano dall'uso valgono quale efficace mezzo di lavoro critico per il design, che essendo per sua natura “fatto di tante storie”, ha costantemente necessità di ampliare i confini della ricerca implementando i propri studi storici.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- CARTOSIO, B. (2013). *Storia orale e storia*. Società di Mutuo Soccorso Ernesto de Martino. <https://smsdemartino.files.wordpress.com/2013/11/storia-orale-e-storia.pdf>
- CONTINI, G., & MARTINI, A. (1993). *Verba manent. L'uso delle fonti orali per la storia contemporanea*. Carocci.
- CONTINI, G. (2007). *Storia orale*. Enciclopedia Italiana - VII Appendice - Treccani. http://www.treccani.it/enciclopedia/storia-orale_%28Enciclopedia-Italiana%29/
- DESIGN HISTORY SOCIETY. (n.d.). *Overview*. <https://www.designhistorysociety.org/about/overview>
- KJELDSTADLI, K. (1992). *Fortida er ikke hva den en gang var: en innføring i historiefaget* [The Past is Not What It Used to Be: An Introduction to the Field of History]. Universitetsforlaget.
- LOWENTHAL, D. (1985). *The Past is a Foreign Country*. Cambridge University Press.
- OAK, A. (2006). Particularizing the past: Persuasion and Value in Oral History Interviews and Design Critiques. *Journal of Design History*, 19(4), 345-356.
- PORTELLI, A. (s.d.). *Un lavoro di relazione. Osservazioni sulla storia orale*. Disponibile in <http://libur.tripod.com/Portelli2.htm> (ultimo accesso 20 agosto 2022).
- PORTELLI, A. (1991). *The Death of Luigi Trastulli, and Other Stories: Form and Meaning in Oral History*. State University of New York Press.
- PROVERBIO, P. (2017). Percorso di ricerca storica e considerazioni sulle fonti primarie nel caso Gino Sarfatti e Arteluce. *AIS/Design. Storia e ricerche*, 5(10), 71-90.
- PROVERBIO, P., & RICCINI, R. (2020). Fotografia e design. La costruzione dell'immagine del prodotto industriale. *AIS/Design. Storia e ricerche*, 7(14).
- RICCINI, R. (2013). Culture per l'insegnamento del design. *AIS/Design. Storia e ricerche*, 1(1), 40-46.
- SANDINO, L. (2006). Introduction Oral Histories and Design: Objects and Subjects. *Journal of Design History*, 19(4), 275-282. <https://doi.org/10.1093/jdh/epl022>
- SANDINO, L., & PARTINGTON, M. (2013). *Oral History in the Visual Arts*. Bloomsbury.

NOTE

¹ Qui Lie si rifà a Knut Kjeldstadli (1992).

² A questo proposito, si veda il corposo lavoro di Duccio Bigazzi, <http://www.associazionebigazzi.it/bibliografia.html>

Ephemeral Voices and Precarious Documents

Fixing Oral History and Grey Literature to the Design Historical Record

IDA KAMILLA LIE

University of Oslo

Orcid ID 0000-0001-8534-0431

Taking as a starting point the recent interest of design history in the history of actors, groups or events that fall outside an institutional context, this article discusses methodological challenges related to research on histories that are less documented in conventional archives. As these histories may often be found in private archives and/or the memories of historical actors rather than in conventional archives, they require a different type of methodological reflection and practice. Drawing on examples from the author's ongoing PhD research on design education in the Scandinavian countries and the emergence of a discourse on sustainability in the late 1960s and 1970s, this article discusses problems and benefits regarding the use of oral sources, ephemera and grey literature. The latter is presented as a concept to expand the borders of the archival category in order to include more unconventional source material which might otherwise be lost. The article further argues that a more conscious approach to this type of methodology may add nuances to existing interpretations and complement the more conventional use of sources in design historical research.

PAROLE CHIAVE

Archives

Education

Ephemera

Grey Literature

Oral History

Subjectivity

Sustainability

1. Introduction: Why Oral History and Grey Literature?

Recent developments within design historical research include a broadening of the field to include not only the histories of main actors or institutions, but also to encompass the history of actors, groups or events which fall outside an institutional context (See e.g., Atkinson, 2006; Beegan, Atkinson, & Ryan, 2008; Fallan, 2012; Stern, 2014; Guins, 2015; Stein, 2016).

Methodologically speaking, this trend actualizes a range of challenges regarding sources, as these histories are normally not well documented in what could be described as conventional archives, such as archives of educational institutions or professional organizations. Rather, they can be found in a variety of locations such as private archives and, if the time perspective allows it, in the memories of historical actors. The use of such unconventional archive material is far from new in design history, and material such as brochures, company

catalogues or oral histories have been used to a large extent within the field. This does not, however, diminish the fact that this material requires special attentiveness and a different type of methodological reflection and practice. This article draws on examples from my ongoing PhD project conducted at the University of Oslo as part of the research project “Back to the Sustainable Future: Visions of Sustainability in the History of Design”. The aim of the research project is to explore the historical conditions for, and development of, sustainable design, and my study focuses on design education in particular. It investigates how thoughts on ecology and environmental protection were developed at design schools in the Scandinavian countries, Norway, Sweden and Denmark,¹ in the 1960s and 1970s, and intends to show how design students and educators were important actors in promoting new attitudes regarding the environment. The study thus focuses more on the conceptions of design held by these actors than the actual objects they designed. It thus attempts to respond to Buchanan’s call for an approach that “would reposition design history from material objects or ‘things’ to thought and action. In other words, what designers say and do, the history of their art as philosophy and practice” (1992, p. 14). In the case of design education and the emergence of a discourse on ecology and environmental protection in the Scandinavian countries, the design historical importance could be said to reside in “thought and action” just as much as – if not more than – in designed objects.

Despite its prominent role in today’s design discourse, the history of sustainability and design is a scarcely explored field. The generation of design students and educators working with sustainable design in the 1960s and 1970s can hardly be characterised as a marginalized group in the traditional sense. The absence of research on the topic nevertheless shows that these voices are represented in design history to a lesser degree.

This may seem a peculiar claim, considering that several of my interviewees must be considered highly acknowledged designers and widely described figures.² It does not, however, change the fact that there are histories that have received less attention and which remain to be told.

The design schools examined in the study are The National College of Applied Art and Craft (Statens håndverks- og kunstindustriskole) in Oslo, Bergen College of Arts and Crafts (Bergen Kunsthåndverkerskole), The School of Arts, Crafts, and Design (Konstfack) in Stockholm, The School of Design and Crafts in Gothenburg (Högskolan för design och konsthantverk), The School of Arts and Crafts (Kunsthåndværkerskolen) and The Royal Danish Academy of Architecture (Kunstakademiets Arkitektsskole) in Copenhagen.

These schools' archives play a key role in my research as they have provided crucial information on the content of the education through curriculum and syllabus, accounts of the teaching staff and students, minutes of meetings, annual reports, etc. Although these sources have provided valuable information, the archival material available is, however, often sparse, both in volume and in wealth of detail. This has made it necessary to search for information outside the institutional archives, and use interviews with central actors to supplement the written source material and fill in gaps in missing information. In addition to considering issues regarding the use of oral sources, the article discusses the concept of grey literature, which may be described as source material that falls between oral sources and commercially published material. I consider this a fruitful concept to expand the borders of the archival category in order to include source material which otherwise could be lost.

By offering complementary documentation, grey literature may also act as corrective to, or corroboration of, understandings gleaned from sources such as institutional records, oral history and published material. The article further illuminates how a combination of oral history interviews and grey literature may be particularly valuable, as these kinds of sources may supplement each other to bring to light histories that have been either forgotten, undercommunicated or omitted from official histories.

A more conscious attitude towards this type of source and methodology may further add nuances to existing interpretations and complement more conventional use of sources in design historical research.

2. Oral History and Design History

The use of oral history methodology has a long tradition in scientific disciplines such as anthropology, sociology and cultural history (See e.g., Vansina, 1965; Thompson, 1975; Fraser, 1979; Hareven, 1982). Although a not unfamiliar methodology in design historical research (Walker, 1989, p. 6), the past decades have shown increased interest in oral history within the field of design history. This has led to several initiatives, such as Design History Society's Oral History Project. The project records a series of interviews with people who have played a significant role in the development of design history as a scholarly field, such as designers, researchers and writers (Design History Society, n.d.). These stories are a valuable resource in the understanding of how individuals and institutions have shaped the notion of design history as an independent discipline. Another initiative is Journal of Design History's special issue on oral history in 2006, guest edited by Linda Sandino. The issue was motivated by "the increasing tendency amongst design historians

to use interviews, both as a means and a resource” (Sandino, 2006, p. 275). Sandino and Partington’s edited volume *Oral History in the Visual Arts* from 2013 comprises yet another valuable resource. Featuring contributions by historians, archivists and curators, the book provides an insight into the meaning of alternative and often both forgotten and hidden stories about visual practices. Through interviews and the work they produce, the book also demonstrates methods capable of exploring how values and ideologies are constructed, challenged or sustained (Sandino & Partington, 2013, p. 11). With its valuable examples, this work demonstrates how a more extensive use of similar sources would be important in generating new research within the design historical field.

3. The Oral History Interview: A Two-Way Thing

As suggested by Yow, oral history may be defined as “the recording of personal testimony delivered in oral form” (2005, p. 3). The fact that the term easily could be replaced by terms such as in-depth interview, recorded memoir, life history, life narrative, taped memories or life review, according to Yow “impl[ies] that there is someone else involved who frames the topics and inspires the narrator to begin the act of remembering, jogs memory, and records and presents the narrator’s words” (2005, p. 4). An oral history interview is thus made up of at least two people: the person who tells the story, and this “someone else,” that is the interviewer, who records the story. The interviewer consequently holds great power when it comes to the way he or she frames the topics, decides which questions to ask, and last but not least determines the emphasis in the subsequent presentation of the story in a written form. It is therefore essential to be attentive to historicizing the interviewees as well as the interviewees (Armitage & Gluck, 2006, p. 77).

In the case of my own research on design education in Scandinavia, this has led to questions such as: how does my foreknowledge of the topic affect my questions to the interviewee? Is my selection of interviewees a result of coincidence or a deliberate sampling? In addition, to what degree is the information I get in the interviews coloured by my need and hypothesis? As stressed by Lees-Maffei and Fallan, researchers are “people with subjective responses” (2015, p. 12).

Even though we are ever so much “trained to put aside subjective responses in our analyses, [...] personal interests, values and experiences continue to inform the work of design historians, from choice of subject matter and theoretical frameworks to our methodological approaches and conclusions” (Lees-Maffei & Fallan, 2015, p. 6). It is therefore essential that scholars reflect

on these issues in view of the ethical responsibility that comes with historical research. In the case of oral history where the sources are recorded, and to some degree formed, in a social interaction between the interviewee and the historian, the historians' power of influence is particularly evident. Equally important as being aware of the responsibility of the interviewer is crucial being attentive to the informant's role. As noted by Oak, the oral history interview paves the way for both a recording and a shaping of the past (Oak, 2006, p. 346). This means that in his or her conveyance of the history, interviewees have the opportunity to exaggerate, understate and even rewrite their role. Being attentive to this aspect is particularly crucial in cases characterized by conflict and differing accounts of events and when the opponents have something to gain from asserting their version of the story. In my own research, I experienced this when I talked to two of the actors who were central in the establishment of an industrial design education in Norway. According to my sources, the process had been far from straightforward, involving considerably more disagreement than one could gather only by reading the minutes. This background information has been important to my further understanding and account of the case. The example further underlines how interviews enable the disclosure of disagreement and conflict in a manner that minutes of meetings never will.

As interviews simultaneously engage with both the period being discussed and the period in which the interview takes place, they must consequently be regarded as "locally managed occasions of interaction in which participants collaboratively construct meaning" (Oak, 2006, p. 346). This aspect of collaboration and social interaction could be said to be one of the key features of oral history. Through the narrator's descriptions, he or she creates meaning and constructs stories about previous events in order to represent the past. In this way, the interviewee too becomes an historian, and the traditional distinction between professional and amateur collapses (Sandino & Partington, 2013, p. 11).

As appears from the above, oral sources are not objective. As pointed out by Portelli, however, this is of course the case with every source, but the "holiness of writing" often makes us forget it (1991, p. 53). While we usually view written documents such as minutes of meetings and conventions, parliamentary records, interviews reported in newspapers etc. as legitimate historical sources, we tend to forget that these written documents very often are merely the presentation of unidentified oral sources (Portelli, 1991, p. 51). Consequently, a written reproduction is not necessarily truer than an

oral one. In oral history, however, one has to take into account the possible deficiency of memory. Memories may be floating and malleable and subject to modification over time. Oral testimonials should therefore be handled with the utmost care when used for research purposes.³

4. Whose Stories and How They Are Told

Many of my interviewees have been identified through archival research where their names have appeared in the archive material. While some here have had an evident position, others have been identified more by coincidence. The latter was the case when a negligible voucher revealed the name of a physicist at the University of Oslo who gave a guest lecture on solar energy at The National College of Applied Art and Craft in Oslo in 1976 (Figure 1). Despite the non-existing record of this in any other archival documents, the interview gave me important information, both on the content of the education at the design school in Oslo and the contact between this school and the University, which will be of great importance further on in my project.⁴

In many cases, the interviewee's enthusiasm and knowledge has led me to other interesting actors as well as new leads to explore, a process described by Stein as "snowball sampling" (2016, p. 31). It is, however, important to be aware that this may affect the selection of interviewees and consequently aim at a balanced selection. An enthusiastic interviewee's "spinning off" may furthermore be both beneficial and challenging for the interviewer (Hazell & Fallan, 2015, p. 117). At best, it may lead to new discoveries and perspectives, which was the case when I interviewed former teacher and rector of the National College of Applied Art and Craft in Oslo, Roar Høyland. In a digression, he came to mention a solar energy installation he designed for the school building's roof in the 1970s.⁵

Highly relevant for my research, but with no record of it in the school's archive, a possible further exploration of this project will rely on the existence of oral sources and grey literature, such as drawings or notes.

An informant's derailment may, however, become a problem if the interviewer allows his or her digressions to unduly form the project. What the informant may wish to tell about may be something other than the interviewer is interested in. The reason for this discrepancy may be caused by the interviewee's interest, but also by his or her memory.

In one of my interviews, I talked to a person who constantly seemed to avoid answering my questions, leading the conversation into other topics outside the scope of my project.

Fig. 1 — Next page: invoice for double lecture on solar energy held by physicist Torfinn Lindem at The National College of Applied Art and Craft in Oslo, March 1976. The Regional State Archive, Oslo.

SD

STATENS HÅNDVERKS- OG KUNSTINDUSTRISKOLE
ULLEVÅLSVN. 5, OSLO 1

Navn: *forsker* Torfinn Lindem
Adresse: Rådet for Natur og Miljøfag, rom: U - 165
Biologibygget, Universitetet, Blindern.
Løpenr.: 230443-33554 Skattekommune: Oslo
Prosenttrekk: 30
Bank: Konto nr.: 6094.30.58124

Regning
for

Industridesign, solenergi.

1 dobbeltforelesning 8.3.76 kr. 601,20 -
= skatt 180,-
kr. 421,20
RODRIK HANSEN

601,20 02

1000 mill - 10-72 - C.T.G.



Fig. 2 — Unknown artist, illustration in notification distributed by the students' council at The National College of Applied Art and Craft in Oslo, 1968. Despite the charming depiction, the students demanded school democracy, co-determination, interdisciplinary cooperation, and an education more in line with society's true needs. The Regional State Archive, Oslo.

Frustrating there and then, this apparent insistence on telling, even if it was ever so irrelevant to my questions, could, however, be because the person felt bad about not remembering the things I asked about, and felt the need to obscure or compensate for this fact by talking about something else. It could also be that they had never known anything about the particular topic at all, but feared that they had forgotten. Whatever the reason, the example points to the possible deficiency or weakening of memory, which seen in relation to ageing might be a source of discomfort to some people. This underlines the distinctive quality of oral testimonials compared to written material, as the sources are people, not documents.

The passing of time and people's acquisition of experience may also affect their attitudes and opinions. This could influence their recollection of past events, because, as pointed out by Portelli, "people's versions of their past change when the individual changes" (1991, p. 61).

In the case of Scandinavian design education in the late 1960s and 1970s, a time marked by political radicalism and young people manning the barricades for change in society as well as prevalent education, this is an important acknowledgement (Figure 2). Some of my interviewees have expressed that their political views have changed since the late 1960s, and explain their thoughts and actions at that time as "young idealism". Others have described how their firm belief in the ability to improve the life of the world's less privileged through design were undermined when they left school and started working for an industry run for profit.

The experience these people have acquired over time has thus formed the attitudes they now hold. Their outlook has changed because they have changed, which again may influence the way they recall their past. This illustrates Portelli's acknowledgement (1991, p. 61) that a life story is a work in progress, and that the point of time when the researcher's path crosses the narrator's path consequently is a crucial factor for the shape of the presented story.

A personal testimonial from someone who experienced an event has the potential of adding layers of empathy to the story (Kjeldstadli, 1992, p. 186). The value of empathy is further emphasized by Lowenthal, who claims that: "Unless history displays conviction, interest, and involvement, it will not be understood or attended to. That is why subjective interpretation, while limiting knowledge, is also essential to communication. Indeed, the better a narrative exemplifies an historian's point of view the more credible his account" (Lowenthal, 1985, p. 218). Consequently, according to Lowenthal, the actor's subjective experience of an event is of great significance for the credibili-

ty of the story. In order to investigate how the late 1960s student rebellion developed at Scandinavian design institutions, it becomes significant not only what actually happened or “what people did,” to quote Portelli, “but what they wanted to do, what they believed they were doing, and what they now think they did” (Portelli, 1991, p. 50). In such a context, meanings and feelings about a particular event may be as important as the event itself, and oral history offers a fertile approach to this purpose. Interviewing Roar Høyland, I was initially interested in details on the Austro-American design theoretician Victor Papanek’s visit to the school in 1969. In a digression, quite irrelevant to my enquiry about Papanek, Høyland did, however, come to mention that he had been in Paris in May 1968, taking part in the student protests.⁶ His vivid recounting of the event, including his dramatic escape from the Parisian police, revealed an immensely engaged person, extremely updated on student politics and current societal issues. Due to this background, Høyland has turned out to be a highly important actor in my further research and his work as a teacher at the school from 1968 and onwards has become of particular interest.

The positions and voices of key actors like Høyland are crucial in forging a credible account of the events and developments I am interested in. In acknowledging this type of multi-vocal subjectivity in the construction of our narratives, we can turn what is often cast as a weakness of oral history into a strength. Thompson has stated that “Oral evidence, by transforming the ‘objects’ of study into ‘subjects’, makes for a history which is not just richer, more vivid and heartrending, but truer” (Thompson, 1978, p. 90). Without the backdrop of Høyland’s history, his role at the school might have been judged differently.

This could again have led to a different interpretation of the history. People experience things differently and this might sometimes seem challenging for the historian. On some occasions, the interviews have revealed substantially different accounts of the same events. This is particularly the case with the mentioned visit of Victor Papanek to Oslo in 1969. While some of my interviewees describe how Papanek, with his radical views of design, caused furore among the students and irritation among the teachers, others describe the event in more moderate terms. This does not mean that one of the accounts is false. It rather demonstrates how people experience an event or a situation differently, which underlines the impossibility of finding an objective historical truth. In the case of the mentioned example, the differing experiences may also reveal different positions in late 1960s student politics.

Even if the late 1960s generally is considered to be a period of student opposition and political revolt, a study on the on the period should not overlook the fact that there also were students with more moderate political views. This is an important acknowledgement when it comes to my project, as it sometimes may be tempting to emphasize and possibly overstate the more spectacular portrayals.

5. Source Material in the Grey Zone

Through my interviews, I have come across a more indefinable category of source material, given to me by interviewees. This material, such as letters, conference programmes and proceedings, reports etc., from the interviewees' private archives, has often been highly original and of great value to my project, and it has many of the same qualities as the material preserved in the institutional and official archives. This applies, for example, to material complementary to the student publications found in the school's archives, which has much of the same spontaneous visual expression. The fact that it is not protected by the preservation policies of the former, gives it a precarious nature, which leaves it at risk of being lost. Grey literature is a concept that moves across the sanctioned borderline of institutional archives. By acknowledging and applying this category, one may hopefully equate the status of more unconventional material with that of source material found in traditional archives. Such a rise in status of material of more vulnerable and/or ephemeral character, often found in private archives, may hopefully contribute to more of this material being preserved.

Grey literature may be defined as "non-conventional literature, not issued through the normal commercial publication channels" (Alberani & Castro, 2001, p. 237).⁷ It could also be added that grey literature is material that is not always easy to find, not always available, and that the documents usually are intended for a limited number of readers (Alberani & Castro, 2001, pp. 237-238). Based on this definition, material that falls into the category of grey literature includes theses and dissertations, faculty research works, reports of meetings, conferences, seminars and workshops, students' projects and in-house publications of associations and organizations, to mention a few (Okoroma, 2011, p. 790).

Much of the material found in the archives of the design schools has been of this nature. The label "grey" should therefore not be limited only to material outside conventional archives. Drawing a line from published material to oral testimonials, imagining these as bookends, one may rather say that grey

literature is everything in between. This consequently includes material from conventional archives as well as more atypical information such as letters and personal notes.

The diverse nature of grey literature may raise questions regarding classification of the source material. One of these is whether or not the definition includes “ephemera”, which according to Makepeace is “the collective name given to material which carries a verbal message and is produced either by printing or illustrative processes, but not in the standard book, periodical or pamphlet format” (Makepeace, 1985, p. 10). Ephemera are usually produced for short-term use, and include material such as tickets, timetables, posters, invitations, postcards etc. (Makepeace, 1985, p. 220). Consequently, this category shares obvious characteristics with grey literature, such as the intention of production, circulation patterns and intended durability. A possible conflation of the two is, however, rejected by Alberani and De Castro (2001) who emphasize the fact that ephemera is not literature (p. 237). I would nonetheless argue that in the context of design history, this is a detrimental and superfluous distinction. Dealing with both visual and text based sources, design historians may easily come across written material on the borderline to ephemera.

This may for example be the case with fanzines, which as (fan) magazines easily could pass as literature and consequently be labelled grey literature, according to Alberani and De Castro’s definition of the term. In a design historical study, however, the fanzine’s visual expression could be considered just as relevant and interesting as its textual expression. This is confirmed by Triggs, who in her study on British punk fanzines from the 1970s argues that it is “as much the graphic language that differentiated fanzines from the mainstream as the content of these publications” (2006, p. 81).

A too rigid emphasis on the textual or literary aspect of the material thus seems less productive in a design historical context. Rather, one has more to gain from accepting these blurred lines between ephemera and grey literature, or even be prepared to see the former as a visual form, or an under category of the latter.

Fanzines can also serve as an example of how grey literature may enable a broadening of the design historical field to include the histories of actors, groups or events that are not well documented in conventional archives. One of the aims in Triggs study is precisely to “recover from history an area of graphic design activity that has largely been ignored” (Triggs, 2006, p. 69).

Fig. 3 — Next page: Timo Aarniala, front cover of the second issue of the Scandinavian Design Students Organization’s magazine *&/sdo* (1968).



Showing how “fanzines became vehicles of subcultural communication and played a fundamental role in the construction of punk identity and a political community” (p. 70), Triggs’ study sheds new light on a subculture which would influence cultural expressions in years to come.

In the case of my own project, I came across a comprehensive range of grey literature material in an interview with a former student at the design school in Oslo. The material consisted of extensive documentation on the activities of the Scandinavian Design Students Organization (SDO), a scarcely described pan Nordic cooperation that was active in the late 1960s. By studying the minutes of the organization board’s meetings, the programme for and lectures being held, at three summer seminars, as well as the two published issues of the organization’s members magazine &, I have gained insight into an organization which proved to be influential, not only in the late 1960s design student politics, but also in the further development of Nordic design education (Figure 3 and 4). Thanks to this source material, I have also been able to specify and verify much of the information I have been given in the interviews.



Fig. 4 — Proceedings of the seminar “Industry - Environment - Product Design”, Suomenlinna, 1968. Photo: Helsinki Design Lab, courtesy of Yrjö Sotamaa.

As Makepeace points out, grey literature can “help to give an increased awareness of the age when it was produced” (Makepeace, 1985, p. 219). An interesting example in this context is the project “Affischerna 1967-1979” (The Posters 1967-1979), which presents an impressive collection of posters from the Swedish alternative movement.

Originally an online presentation (<http://www.affischerna.se/>) of the enthusiast Håkan Agnsäter’s private collection, the project later developed into several exhibitions as well as a book (Agnäter, 2013). The project is particularly relevant to my project, as the collection contains a series of posters made by student of the School of Arts, Crafts and Design (Konstfack) in protest against the United Nations’ Conference on the Human Environment, held in Stockholm in 1972 (Figure 5). According to Agnsäter, the students went out during the night and “put up posters on the walls of buildings in the central parts of Stockholm, where the UN delegates would pass the next day. Every morning, however, the posters were painted over with grey colour” (Agnäter, 2013, p. 102).

Fig. 5 — Next page: unknown artist, *Hur länge ska utvecklingen ligga i förrädarnas händer?* [How long will the development be in the hands of traitors?]. One of several protest posters made by Konstfack students for the United Nations’ Conference on the Human Environment, held in Stockholm in 1972. Courtesy of Håkan Agnsäter.

This damaging of the posters that were put up makes the ones that still exist both scarce and valuable. It also brings to our attention an amazing story about which I have found no record of anywhere else but hopefully will be able to research further.



In the introduction to his book, Agnsäter describes how he accidentally, while looking for something else in his basement, came across his old collection of posters:

We roll up poster after poster and are met by a many-coloured splendour, fists eager to fight, solidarity with the Vietnamese people, rock music against nuclear power, ideas for a better world. Memories come flowing; the motives become keys to long-closed rooms. This has to be shown to more people, I keep thinking. (Agnäter, 2013, p. 7)

In light of the discussion on ephemera, the quote is interesting in several ways. Firstly, it describes Agnsäter's reaction when he acknowledged the value of the material: that it deserved a better fate than lying hidden and forgotten in a basement (which is exactly the case with much grey literature and ephemera). Agnsäter initially clearly saw the value of saving the collection, as he, at some point, placed it in his basement instead of throwing it away. The rediscovery of the posters many years later was, however, accidental. This points to the fact that the rediscovery and preservation of ephemera often is a result of coincidence.

It could also be added that many posters are torn down when they are replaced or pasted over with new ones, especially those which have been put up illegally on walls or fences (Makepeace, 1985, p. 70).

Secondly, Agnsäter's quote demonstrates the power of ephemera material to serve as memory triggers or, as he describes them; "keys to long-closed rooms". The posters are thus not only important due to their visual qualities or sentimental value; they are keys to uncovering histories from the past, which makes them valuable tools also in oral history interviews. Stein has shown how this kind of material (in her case photographs) had "the effect of sparking the conversation, reminding the participants of something they had forgotten and that I would not have known to ask about" (Stein, 2014). This has also been the case in several of my interviews. Showing a former student at the design school in Oslo the minutes from a meeting he attended in the late 1960s called forth memories, which again led both him and me onto new themes, valuable for my project.

6. Conclusion

In line with Buchanan's call for more focus on the various conceptions of design held by designers in the past, presented in the introduction (1992, p. 14), Fallan (2010) has pointed out that design history is best expressed

as a history of both objects and ideas, consequently not just manifested in concrete objects, but also as discourse and ideology (p. 48). In this article, I have argued that oral history and grey literature are invaluable assets in this ongoing expansion of the field of design history, as it can facilitate access to historical actors' ideas and actions not documented by conventional written sources. By listening to the histories of actors in a particular design historical discourse, we may learn about the mode of thought and ideals that have formed the basis of their work, whether as designers or educators. In her study on domestic advice literature, Lees-Maffei (2014) introduces the concept of "real ideals", which she describes as "the normative ideals shared by members of a society [that] prescribe desirable behaviours and consumption practices" (p. 2). While Lees-Maffei employs advice literature to uncover the real ideals of household advisors past and present, oral history, and also grey literature, may be instrumental in revealing the real ideals of designers and design educators in the 1970s. Time is, however, of essence when it comes to oral sources, and utilization of these requires prompt action.

Although its methodological discourse is more mature in disciplines such as archaeology, medical science and library and information studies (See e.g., Luzi, 2000; Farace & Schöpfel, 2010; Roth, 2010), I would claim that grey literature is also a fertile concept for design history. As a comprehensive category, grey literature includes material from both conventional archives and private archives. The distinction between these two may be changing, as private archives may eventually become sanctioned and institutionalized. This has been the case with the archives of, for example, Richard Buckminster Fuller and Victor J. Papanek, which have been transferred to Stanford University Libraries and the University of Applied Arts in Vienna, respectively (Chu & Trujillo, 2009, p. 1; Sacchetti, 2012). The private archives I use in my research will, however, never go through the same transaction as the affiliated actors do not have the same status. They nevertheless hold important historical documentation on lesser known groups and events, invaluable to both me and researchers to come. A possible application of these archives does, however, require a more general acknowledgement of the value of the material they hold. An expansion of the borders of the archival category, to include conventional as well as unconventional archive material may equalize the relation between the two. Such a rise in status of unsanctioned archive material may, furthermore, contribute to its preservation.

By presenting examples from my research on design education in Norway, Sweden and Denmark in the late 1960s and 1970s, this article has discussed

the practice and methodological challenges that accompany the use of oral history and grey literature. It has argued that the value of oral testimonies to design historical research lies in the ability to both reveal information that does not appear in written sources and to supplement and expand existing information. As shown, oral sources may also disclose information on groups that have been left out of public record. Interviews may reveal different perceptions of past events, but this does not necessarily make one perception truer than the other. It does nevertheless indicate that oral histories - as well as conventional archive material, should be treated with an academic distance and presented as one point of view rather than an absolute truth. This is, however, the case with all records of the past, also conventional archive material.

Oral history may be particularly fruitful in combination with grey literature, and the article has suggested the concept of grey literature as a suitable framework to expand the borders of conventional archival categories. By considering written, unpublished sources, whether they are conventional or unconventional archive material, under the umbrella of grey literature, one avoids the risk of underrating the latter and consequently losing important parts of our history. Such an expansion, of course, will not be at the expense of traditional archive material. I would rather claim that a rethinking of the archival category would strengthen the field of design historical research and allow new and interesting histories to be told. Moreover, I believe that through rigorous attention to the use of less conventional sources of grey literature and oral testimony, design history can open up new trajectories of inquiry for a broader constituency of scholars interested in the history of visual and material culture.

REFERENCES

- AGNSÄTER, H. (2013). *Affischerna från den svenska alternativrörelsen 1967-1979* [Posters from the Swedish Alternative Movement 1967-1979]. Ordalaget Bokförlag.
- ALBERANI, V., & DE CASTRO, P. (2001). Grey Literature from the York Seminar (UK) of 1978 to the Year 2000. *Inspel: International Journal of Special Libraries: Official Organ of the IFLA Division of Special Libraries*, 35(4), 236-247.
- ARMITAGE, S. H., & GLUCK, S. B. (2006). Reflections on Women's Oral History. In R. Perks, & A. Thomson (Eds.), *The Oral History Reader* (2nd ed. ed., pp. 73-82). Routledge.
- ATKINSON, P. (Ed.). (2006). Do It Yourself: Democracy and Design [Special Issue]. *Journal of Design History*, 19(1). <https://academic.oup.com/jdh/issue/19/1?browseBy=volume>
- BEEGAN, G., ATKINSON, P., & RYAN, D. S. (Eds.). (2008). Ghosts of the Profession: Amateur, Vernacular and Dilettante Practices and Modern Design [Special Issue]. *Journal of Design History*, 21(4). <https://academic.oup.com/jdh/issue/21/4>
- BUCHANAN, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5-21. <https://doi.org/10.2307/1511637>
- CHU, H.-Y., & TRUJILLO, R. G. (2009). *New Views on R. Buckminster Fuller*. Stanford University Press.
- DESIGN HISTORY SOCIETY. (n.d.). Overview. Retrieved November 21, 2017, from <https://www.designhistorysociety.org/about/overview>
- FALLAN, K. (2010). *Design History: Understanding Theory and Method*. Berg.
- FALLAN, K. (2012). *Scandinavian Design: Alternative Histories*. Berg.
- FARACE, D. J., & SCHÖPFEL, J. (2010). *Grey Literature in Library and Information Studies*. De Gruyter.
- FRASER, R. (1979). *Blood of Spain: An Oral History of the Spanish Civil War*. Pantheon Books.
- GUINS, R. (2015). Beyond the Bezel: Coin-Op Arcade Video Game Cabinets as Design History. *Journal of Design History*, 28(4), 405-426. <https://doi.org/10.1093/jdh/epv036>
- HAREVEN, T. K. (1982). *Family Time and Industrial Time: The Relationship Between the Family and Work in a New England Industrial Community*. Cambridge University Press.
- HAZELL, P., & FALLAN, K. (2015). The Enthusiast's Eye: The Value of Unsolicited Knowledge in Design Historical Scholarship. *Design and Culture*, 7(1), 107-123. <https://doi.org/10.2752/175470715X14153615623763>
- KJELDSTADLI, K. (1992). *Fortida er ikke hva den en gang var: en innføring i historiefaget* [The Past is Not What It Used to Be: An Introduction to the Field of History]. Universitetsforlaget.
- KNOWLES, C. M. (1981). *The Bibliographic Presentation of Grey Literature*. Commission of the European Communities.
- LEES-MAFFEI, G. (2014). *Design at Home: Domestic Advice Books in Britain and the USA Since 1945*. Routledge.
- LEES-MAFFEI, G., & FALLAN, K. (2015). It's Personal: Subjectivity in Design History. *Design and Culture*, 7(1), 5-28. <https://doi.org/10.2752/175470715X14153615623565>
- LOWENTHAL, D. (1985). *The Past is a Foreign Country*. Cambridge University Press.
- LUZI, D. (2000). Trends and Evolution in the Development of Grey Literature: A Review. *International Journal on Grey Literature*, 1(3), 106-117. <https://doi.org/10.1108/146666180010345537>
- MAKEPEACE, C. E. (1985). *Ephemera: A Book on its Collection, Conservation, and Use*. Gower Publishing.
- OAK, A. (2006). Particularizing the past: Persuasion and Value in Oral History Interviews and Design Critiques. *Journal of Design History*, 19(4), 345-356. <http://www.jstor.org/stable/4123019>
- OKOROMA, F. N. (2011). Towards Effective Management of Grey Literature for Higher Education, Research and National Development. *Library Review*, 60(9), 789-802. <https://doi.org/10.1108/00242531111176808>
- PORTELLI, A. (1991). *The Death of Luigi Trastulli, and Other Stories: Form and Meaning in Oral History*. State University of New York Press.
- ROTH, B. (2010). An Academic Perspective on Grey Literature. *Journal of the World Archaeological Congress*, 6(2), 337-345. <https://doi.org/10.1007/s11759-010-9141-9>
- SACCCHETTI, V. (2012). Beyond the Tin Can Radio. *Disegno*, (3), 58-67.
- SANDINO, L. (2006). Introduction Oral Histories and Design: Objects and Subjects. *Journal of Design History*, 19(4), 275-282. <http://www.jstor.org/stable/4123013>
- SANDINO, L., & PARTINGTON, M. (2013). *Oral History in the Visual Arts*. Bloomsbury.
- STEIN, J. A. (2014). *Precarious Printers: Labour, Technology & Material Culture at the NSW Government Printing Office 1959-1989* [Ph.D. thesis, University of Technology, Sydney]. OPUS. <https://opus.lib.uts.edu.au/handle/10453/30393>
- STEIN, J. A. (2016). *Hot Metal: Material Culture and Tangible Labour*. Manchester University Press.
- STERN, A. (2014). Domesticating the Global. *Design and Culture*, 6(3), 391-411. <https://doi.org/10.2752/175470814X14105156869584>
- THOMPSON, P. (1975). *The Edwardians: The Remaking of British Society*. Weidenfeld and Nicolson.
- THOMPSON, P. (1978). *The Voice of the Past: Oral History*. Oxford University Press.
- TRIGGS, T. (2006). Scissors and Glue: Punk Fanzines and the Creation of a DIY Aesthetic. *Journal of Design History*, 19(1), 69-83. <http://www.jstor.org/stable/3838674>
- VANSINA, J. (1965). *Oral Tradition. A Study in Historical Methodology* (H. M. Wright, Trans.). Routledge & Kegan Paul.
- WALKER, J. A. (1989). *Design History and the History of Design*. Pluto Press.
- YOW, V. R. (2005). *Recording Oral History: A Guide for the Humanities and Social Sciences* (2nd ed.). AltaMira Press.

NOTES

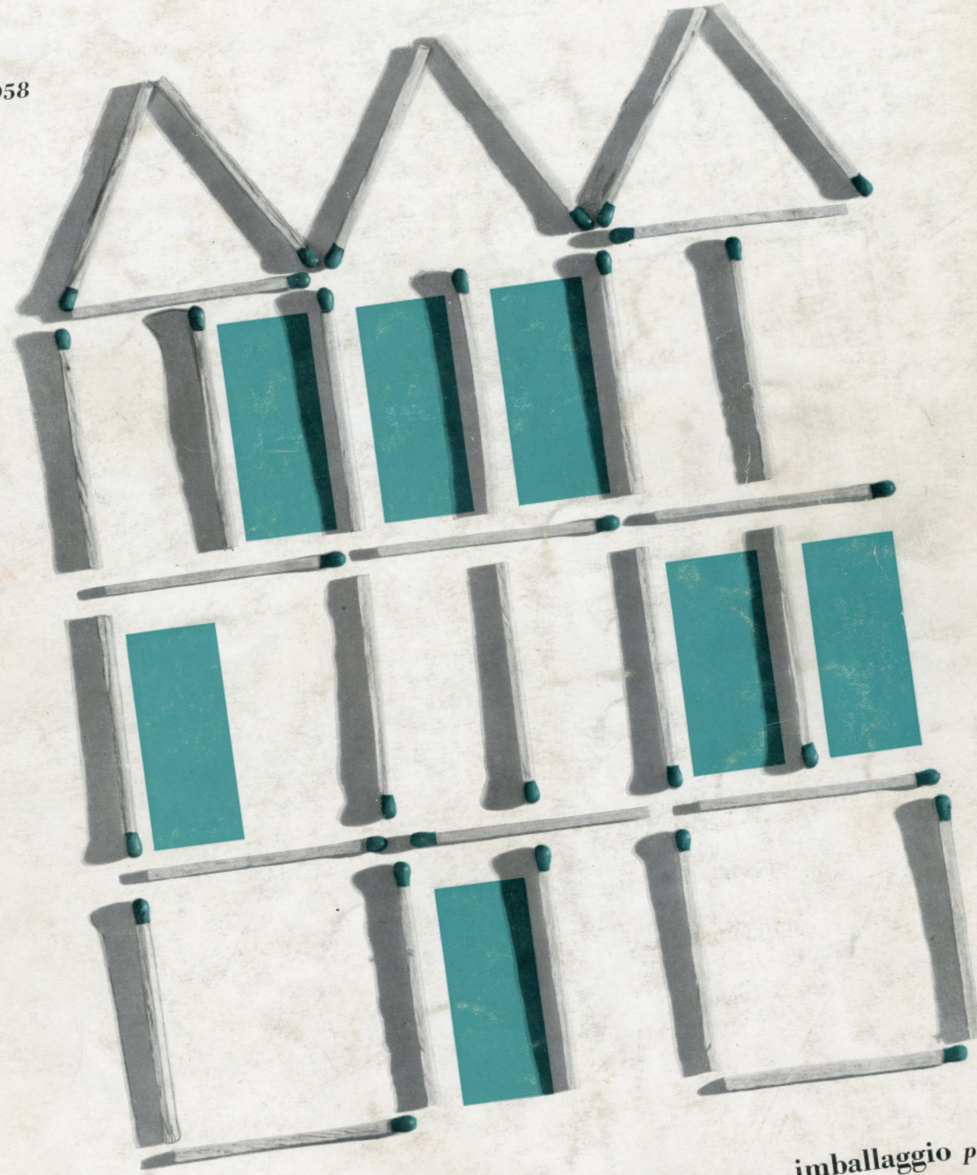
- Even if Finland often is included in design historical discussions on Scandinavia, I here employ a stricter definition, based on established geographical and language cultural demarcations.
- Among my interviewees are industrial designer Peter Opsvik, of international renown for his ergonomic chairs.
- For a thorough discussion of oral history and memory, see Yow (2005, pp. 35-67).
- Interview with Torfinn Lindem, December 14, 2016.
- Interview with Roar Høyland, January 13, 2017.
- Interview with Roar Høyland, February 27, 2013.
- This definition was formulated at the 1978 York seminar, which was organized by the Commission of the European Communities - EC (now European Union) in co-operation with the British Library Lending Division - BLLD (now: British Library Bibliographic Services & Document Supply Centre), as a response to the growing awareness of the problems associated with access to documents not issued through normal communication channels. A major aim of the seminar was to agree on a definition of the concept (Knowles, 1981). According to Alberani and De Castro, the seminar "represents a fundamental stage in the discussion about non-conventional or grey literature (GL) in Europe" (Alberani & De Castro, 236).

STILE INDUSTRIA

forma e stile nella produzione

n. **15** 1958

TOVAGLIA



disegno industriale industrial design

grafica graphic art

imballaggio p

Pino Tovaglia, *Stile Industria*, copertina del n. 15, 1958 (courtesy of AIAP CDPG).



Microstorie

Stratificazioni

MARIO PIAZZA

Politecnico di Milano

Orcid ID 0000-0002-9665-7730

Il saggio che ripropongo è “Riuso “caldo” e “freddo” di dispositivi negli archivi di Albe e Lica Steiner e AG Fronzoni attraverso produzioni storiografiche e didattiche. La rivista *U* e il periodico *U*” di Luciana Gunetti, pubblicato in *Ais/Design Journal. Storia e ricerche*, volume 5, numero 10 del 2017, dedicato al tema “Storie di design attraverso e dalle fonti” e curato da Fiorella Bulegato, Maddalena Dalla Mura, Raimonda Riccini, Carlo Vinti.

Nell'introduzione al numero i curatori accennavano come il partire dalle fonti fosse, per le storie del design, un momento propulsivo, ma che chiamava a mettere a punto strumenti e metodologie.

È questo un periodo in cui gli storici si trovano a muoversi in un territorio espanso di risorse, un paesaggio di fonti teso fra specificità e uniformità, e rispetto al quale, almeno per la storia del design, resta ancora da esplicitare e affrontare seriamente la sfida della diversificazione degli strumenti e, soprattutto, delle metodologie. (Bulegato, Dalla Mura, Riccini, & Vinti, 2017)

PAROLE CHIAVE

A G Fronzoni
Albe e Lica Steiner
Archivi
Didattica

Il saggio di Gunetti tenta di dar conto a queste indicazioni, confrontandosi con la dimensione anche contraddittoria di archivi (o forse *meta-archivi*) costruiti in modo autoriale da tre protagonisti storici della grafica italiana: Albe e Lica Steiner, e AG Fronzoni.

L'interesse di questo testo sta nella sua strutturazione multipla e se vogliamo di prototipo di ricerca d'archivio. Parla di archivi, di approcci all'archivio, della loro organizzazione da parte di singoli progettisti e li confronta con alcuni modelli teorici. E questo è già un tema rilevante. Consente di entrare nella mente del progettista, riconoscerne le pieghe, le idiosincrasie, le aspettative. Si può avere una prima descrizione “critica” della sua storia di progettista. Ci consente di indagare il territorio del suo operato, ma anche ne evidenzia le modalità, le aspettative e le dissonanze. L'archivio non è mai un dispositivo neutrale, pur nel controllo che può essere stato esercitato da chi l'ha costruito conserva altre tracce, alimenta ulteriori sentieri di ricerca.

A tal fine Gunetti fa una introduzione metodologica, richiamando e presentando due modelli di analisi temporalmente distanti, ma che possono incoraggiare verso una lettura critica e dinamica dell'universo archivistico: l'Atlante di Mnemosyne (1924-29) di Aby Warburg e l'Actor Network Theory (ANT) di metà anni ottanta di Bruno Latour, Michel Callon e John Law. Questi modelli possono diventare strumenti per la consultazione critica dei materiali d'archivio del lavoro progettuale ed educativo di Steiner e di Fronzoni.

I due modelli teorici proposti possono rivelarsi utili in relazione ai due archivi personali per costruire una storia visiva del graphic design basata su di una mediazione sia narrativa sia enciclopedica, in grado di tradurre in linguaggio visivo non solo repertori di immagini, ma anche di idee, teorie e processi, che possono essere fruiti localmente (quindi all'interno dei singoli archivi [...] sulla base di una struttura definita dai singoli progettisti) e globalmente, costruendo le possibili relazioni tra archivi differenti. (Gunetti, 2017)

La costruzione di atlanti e di mappe consente quindi di tenere costantemente viva la tessitura minuziosamente messa in opera dai due progettisti nella formazione dei propri archivi, che in entrambi i casi non si sono limitati alla registrazione cronologica del lavoro professionale e degli esiti della ricerca estetica, ma hanno lasciato traccia e descritto lo spettro culturale, sociale e politico del loro agire professionale. Questa riflessione teorica pone quindi la necessità di individuare tre livelli di nodi problematici o di "filtri" per la lettura degli archivi: come si possono raccontare storie di progettisti e collegarle ad altre identità? come le identità dei progettisti si rappresentano e manifestano? come i progettisti hanno operato storicamente dentro e fuori i confini dei loro archivi? O in forma più sintetica e strumentale nel particolare degli archivi Steiner e Fronzoni: narrazioni di identità; letteratura critica; archivi e didattica.

Il saggio approda quindi ai casi studio o dispositivi-attori dove misurare un uso "caldo" o "freddo" dei sistemi di immagini, e più in generale all'approccio al progetto. C'è anche un sottile piacere nella coincidenza nominale dei due artefatti, estratti dai due archivi e tema oggettivo della "microstoria". Sono infatti riviste o propositi di rivista, che hanno lo stesso nome, la "U" per Umanitaria e la "U" per Urbino: una rivista per riflettere sul senso di una scuola e del progettare, l'altro una sorta di giornale murale per mostrare l'utilità della grafica per una città. In entrambi i casi gli autori sono certo grafici, ma nel senso di intellettuali-tecnici, quindi attori attivi dei contenuti da comunicare: "una rigida griglia tecnica che si accompagnava ad una rigida griglia dei contenuti" per Fronzoni (Fronzoni, 1995), un "esempio di vera immagine coordi-

nata al servizio di una collettività non emarginata ma partecipe e responsabile” per Steiner (Steiner, 1969).

L'analisi dei due casi evidenzia e focalizza le differenze a partire da temi molto vicini, il che fare per una scuola e per una città, temi che vanno oltre la domanda di progetto per una rivista e un giornale e che impongono la necessità di essere indagati come frammenti di un pensiero progettuale, che da risposte originali, ma neanche troppo distanti. La parola *impegno* può certamente appartenere ad entrambi, ma con accezioni diverse, da un lato la necessità di un'opera di alfabetizzazione continua, dall'altra una quotidiana opera di evangelizzazione. Da qui le differenze sul piano delle forme, che connotano una diversa strategia rispetto alla rappresentazione e alla formalizzazione del progetto. Un progetto che per Steiner è sempre indagine e montaggio, è il procedere alla costruzione della pagina per accostamenti e tagli come ricorda Franco Fortini “monologando, giocando [...] cercavano qualcosa, probabilmente il tutto” (Fortini, 1977). Per Fronzoni il procedere e il progettare è la ricerca della “forma zero” (non a caso il nome che diede alla valigia per Valextra nel 1965), la forma quindi come una analisi genetica del messaggio da comunicare o dell'oggetto da realizzare.

Sono le due polarità, il “caldo” e il “freddo” del pensiero progettuale di questi autori.

Albe Steiner, come solo pochi altri grandi progettisti, non può essere identificato da uno stile; è con la capacità di imparare di volta in volta i linguaggi più diversi che trovava una specifica risposta a ogni specifico problema di comunicazione, e sono le sue cose più semplici, più *soft*, quelle che appaiano oggi, le più affascinanti. Scelte appassionate, costante esercizio della conoscenza e metodologie rigorose possono produrre immagini gentili; è così che può essere pensato il *razionalismo maturo*. (Lussu, 1995)

A.G. Fronzoni ogni giorno combatteva la guerra del bene contro il male [...] dimostrava che tutto il mondo e tutti i temi del mondo dovevano essere assorbiti negli schemi ossessivi della sua ortodossia grafica. Considerava il suo personale progetto calvinista come il riscatto necessario a tutta la comunità politica, civile e progettuale. [...] Fronzoni [...] fa parte di quel grande sistema internazionale di segni e di metodologie, che, partito da Gropius, in Italia vide assieme a lui alcuni altri importanti artisti, come ad esempio Luigi Veronesi e Bruno Munari. Personaggi a *struttura poetica fredda*, come osservava Guido Ballo, aggiungendo: *ma la razionalità è apparente, le radici sono nell'inconscio e il suggestivo prevale sulla ragione*. (Mendini, 2009)

La qualità di questo saggio sta soprattutto nell'essere costruito attraverso un processo di stratificazioni, l'attraversamento di una serie di livelli indissolubilmente correlati e offre quindi l'opportunità di andare dal micro al macro, dal puntuale al sinottico, di confrontare contesti differenti e paralleli. Insomma ci impone di essere attori attivi di fronte all'Archivio, con la A maiuscola. "Deleghiamo all'archivio la creazione di un senso per il solo potere che ha di evocarlo, contenendone ogni possibile permutazione mentre ci stiamo abituando a un silenzioso ossequio davanti alla semplice manifestazione di un'ordinata mole di *anime morte*" (Martegani, 2020).

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- BULEGATO, F., DALLA MURA, M., RICCINI, R., & VINTI, C. (2017). Storie di design da e attraverso le fonti. *Ais/Design Journal. Storia e ricerche*, 5(10), 7-10.
- FORTINI, F. (1977), Testimonianza. In M. Huber, & L. Steiner (a cura di), *Albe Steiner. Comunicazione visiva* (p. 14). Fratelli Alinari.
- FRONZONI, A. G. (1995, marzo). Progettare, voce del verbo amare. *Domus*, 769.
- GUNETTI, L. (2017). Riuso "caldo" e "freddo" di dispositivi negli archivi di Albe e Lica Steiner e A G Fronzoni attraverso produzioni storiografiche e didattiche. La rivista U e il periodico U. *Ais/Design Journal. Storia e ricerche*, 5(10), 184-208.
- LUSSU, G. (1995). *Albe Steiner e la via della seta*. CFP R. Bauer / Società Umanitaria.
- MARTEGANI, A. (2020). Sono cinquecento parole. In M. Balduzzi (a cura di), *Armin Linke. Modalities of Photography*. (pp. 94-95). Silvana Editoriale.
- MENDINI, A. (2009, luglio). Colorare A.G. Fronzoni. *Abitare*, 494, 32-43.
- STEINER, A. (1969, maggio-giugno). Mostra Convegno di lavoro. Grafica e segnaletica in un centro storico. *Linea grafica*, 3.

Riuso “caldo” e “freddo” di dispositivi negli archivi di Albe e Lica Steiner e A G Fronzoni attraverso produzioni storiografiche e didattiche

La rivista U e il periodico U

LUCIANA GUNETTI

Politecnico di Milano

Orcid ID 0000-0001-8071-6989

Albe Steiner ha lasciato un archivio pronto all'uso, con dispositivi che lavorano sul principio del “sistema delle immagini”, al contrario l'esperienza intellettuale di ricerca visiva di A G Fronzoni ha prodotto dei dispositivi a riuso “freddo” di narrazione dei progetti. Il processo di reperimento, analisi e sintesi delle fonti prodotte dai due progettisti è simile a quello di due etnologi che hanno costruito le proprie culture visive con due prospettive metodologiche: regime autoriale per Steiner e regime classificatorio per Fronzoni.

Con modalità e processi differenti entrambi i progettisti uniscono la fenomenologia della loro produzione progettuale al loro pensiero critico: produzione di una storiografia socialmente orientata per i coniugi Steiner e i loro eredi, e mancanza di produzione di pubblicazioni per Fronzoni, ma presenza di una storia orale, originata nella sua didattica e narrata dai suoi allievi.

La transizione tra due paradigmi – “Atlante” di Aby Warburg (1924-29) e “Actor Network Theory” di Bruno Latour, Michel Callon, e John Law (metà anni ottanta) – consente di esplorare i modi in cui gli archivi mantengono le connessioni e gli scambi significativi fra progettisti e studiosi, in tempi e situazioni culturali diverse, attraverso dispositivi come narrazioni di identità, letteratura critica, archivi e didattica gestite da vecchi e nuovi linguaggi, analogici e digitali. Guardandoli in questa ottica da un lato ci sarebbero archivi “esistenti” o “pronti per l'uso”, dall'altro archivi “in costruzione” che passano dallo stato di “fatto” o di “artefatto” al worknet. La poetica dell'insegnamento di AG Fronzoni è potenziale “esistente” di una storia orale e politica della sua opera e del suo archivio, la politica nella vita di Albe e Lica Steiner e la memoria del loro insegnamento sono il manifestarsi in progress del loro archivio in un progetto culturale condiviso e autorevole.

Proponiamo in questo saggio un lavoro di ricerca su due dispositivi-attori, conservati negli archivi dei due progettisti, la rivista U della scuola Umanitaria e il

giornale U della municipalità di Urbino. Il primo progetto didattico attraversa l'esperienza intellettuale di A G Fronzoni rimettendo in sequenza un riuso freddo delle immagini, e si confronta con il secondo progetto didattico basato sul riuso caldo del sistema delle immagini di Steiner, in un circuito ermeneutico orientato alla storia orale e a una storiografia sociale del progetto grafico.

PAROLE CHIAVE

ANT

Archivi

Didattica

Dispositivi

Storia orale

Storiografia sociale

1. Due paradigmi per una rilettura critica degli archivi del progetto grafico: "Atlante" di Warburg e "Actor Network Theory" di Bruno Latour

Questo saggio vuole proporre una rilettura critica degli archivi del progetto grafico, in una prospettiva che veda gli storici, i teorici e i critici del design (e non) perseguire ricerche sul dialogo tra i progetti grafici e gli archivi-atlanti che li custodiscono e valorizzano. Un dialogo che si basi su narrazioni, racconti sulle identità, sulla produzione di letteratura critica dei progettisti ma anche e soprattutto sui luoghi - archivi e scuole - in cui hanno praticato il loro pensiero critico. In particolare nel contesto italiano, Albe Steiner e A G Fronzoni anche se appartenenti a due generazioni differenti, ci hanno lasciato due archivi, conservati integri nelle loro parti in quanto sottoposti al vincolo di notevole interesse storico, formati su di un modello d'archivio auto-riferito: interpretabile come una risorsa aperta, nell'ottica della meta-narrativa modernista o meglio di un racconto autoriflessivo.

In tutti gli archivi del progetto l'intento del soggetto produttore è costruire il dialogo tra materiale progettuale e logica con cui si è deciso di sedimentare l'archivio, pertanto gli studiosi non dovrebbero mai perdere di vista il piano della traduzione critica svolta dal progettista e capire la storia archivistica di un fondo, non affrontando soltanto i singoli episodi-progetti come accade in genere. Con precisione e sguardo analitico, sia Albe Steiner che A G Fronzoni, hanno cercato di organizzare i loro materiali di lavoro in termini di strumenti critici e progettuali per se stessi e per i posteri: agende, rassegne stampa, quaderni di ricerche, diari delle lezioni e programmi didattici e raccolte bibliografiche strutturate.

Non essendo archivisti o bibliotecari, non hanno basato le loro metodologie di ordinamento sulle catalogazioni, e hanno organizzato i materiali pensando prevalentemente a un uso dell'archivio di tipo didattico, con finalità culturali ma anche fortemente sociali: hanno messo in sequenza progetti e documenti di diverse tipologie in vista di una narrazione della propria vicenda di progettisti intesa come esempio, attraverso pubblicazioni, saggi critici o mostre. Ma soprattutto, hanno associato al materiale archivistico le proprie biblioteche correnti, ed entrambi hanno usato i loro studi e i loro archivi-biblioteche per ampliare la cultura generale e visiva dei propri studenti, al di fuori delle

scuole in cui insegnavano, consapevoli di essersi loro stessi auto-formati con fatica. Si pensa in particolare, date le numerose esperienze didattiche di entrambi, all'insegnamento di Albe Steiner alla Scuola del Libro della Società Umanitaria (1959-1974) e allo studio bottega di AG Fronzoni (1984-2001).

In altre parole, nei loro archivi i due progettisti non pensavano di mettere in relazione tutti i documenti e progetti prodotti, ma di lavorare sulla qualità o intensità della mediazione che i formati culturali a loro disposizione - riviste, monografie, mostre, racconti orali, conferenze e presentazioni nei contesti specifici, didattica - consentivano.

Ancor di più interessavano i linguaggi di questi contenitori: cosa il formato prende dal linguaggio e viceversa. Questo rapporto, infatti, rende dinamici i racconti che hanno prodotto connettendoli con identità, produzioni critiche, e archivi-memoria intesi come i nuovi poli del dialogo critico sulla loro opera. Nel costruire e organizzare i propri archivi, Albe Steiner e AG Fronzoni hanno usato come timone di bordo i loro diari e agende, le sequenze fotografiche documentali - strumenti di gestione dei loro progetti - ma anche le produzioni critiche di testi e racconti didattici in forma di lezione - che funzionano anche come strumenti di valorizzazione dei loro progetti. I due grafici hanno privilegiato la conoscenza relativa alla propria personale cultura del progetto e hanno proposto delle strategie per il riuso dei loro archivi che sono strettamente legate al loro mestiere e quindi ai contenuti, ai linguaggi e alle tecniche.

Si propone nella nostra ricerca un paradigma per una rilettura del processo di sedimentazione degli archivi impostato dai due grafici, che mette a confronto due modelli: da una parte, la teoria storico-artistica di Aby Warburg, che dal concetto di storia come luogo di emergenze, ritorni e persistenze in attesa di nuove emersioni porta al suo "Atlante" di Mnemosyne (1924-1929); e dall'altra, le riflessioni in ambito sociologico sulla pratica cartografica collocata all'interno del più generale approccio socio-filosofico dell'Actor Network Theory (ANT) di metà anni ottanta, fondato da Bruno Latour, Michel Callon, e John Law e altri, che ambisce a confrontare situazioni sociali complesse facendo attenzione a elementi relazionali elementari come le reti di associazioni (Latour, 2005).

I due modelli teorici proposti possono rivelarsi utili in relazione ai due archivi personali per costruire una storia viva del graphic design basata su di una mediazione sia narrativa sia enciclopedica, in grado di tradurre in linguaggio visivo non solo repertori di immagini, ma anche di idee, teorie e processi, che possono essere fruiti localmente (quindi all'interno dei singoli archivi, come si è detto, sulla base di una struttura definita dai singoli progettisti) e globalmente, costruendo le possibili relazioni tra archivi differenti.

In particolare, fra i metodi e gli strumenti di ricerca propri della teoria e storia della cultura di Aby Warburg è interessante la sua volontà di veicolare i contenuti in modalità differenti, con nuovi strumenti, come il suo Atlante, che è sia strumento per la ricerca sia forma di comunicazione scientifica dei risultati della ricerca stessa. Oltre al testo-atlante, per andare al di là di tutte le forme tradizionali di ricerca e divulgazione basate sul linguaggio verbale, si può applicare parallelamente agli archivi del progetto una caratteristica cruciale, sebbene controversa, dell'ANT: il trattamento simmetrico degli attori umani e non umani, e degli elementi tecnici e sociali (Latour, 1996, 2005). Con l'ANT, questi elementi eterogenei hanno tutti uguale importanza e sono considerati come parte di reti dinamiche e non definitive, in cui l'essenza per la comprensione dei fenomeni sociologici si trova nelle associazioni che si innescano tra loro.

Sia la metafora dell'atlante di Mnemosyne di Aby Warburg, meta-discorsivo e discorsivo, che la cartografia delle controversie proposta dall'ANT di Latour diventano per noi pratiche di ricerca fondamentali per lo sviluppo di nuovi sistemi di archivi. Entrambe le metodologie sono basate sulla generazione di atlanti in cui convergono diverse rappresentazioni sovrapponendo più livelli di contenuti eterogenei tra loro. Che si tratti di un atlante analogico (Warburg) o di uno digitale (i siti controversia di Latour) è necessario costruire la toponomastica delle mappe dei contenuti, dell'atlante. Nel nostro caso degli archivi di Albe Steiner e AG Fronzoni, è possibile ricostruire filologicamente le mappe delle culture, delle forme e dei processi progettuali che li hanno visti protagonisti grazie al fatto che entrambi si sono comportati come degli etnologi: nei loro archivi, ogni artefatto o prodotto critico lo hanno descritto, con i loro strumenti, come un network.

L'Actor Network Theory consente di esplorare i modi in cui i progettisti, nel costruire il proprio archivio e prevederne gli usi, sviluppano e mantengono le connessioni tra individui e gruppi attraverso narrazioni di identità, processi come la scrittura critica e luoghi come le scuole. Lo studio di tutti gli attori (essere umano, artefatto, ente istituzionale...) che collaborano più o meno direttamente alla creazione di un archivio, materiale o immateriale, non è sufficiente perché tutto dipende dal tipo di azione che passa da un attore all'altro. Da un lato ci sono gli archivi "esistenti" o "pronti per l'uso"; dall'altro gli archivi "in costruzione", che passano dallo stato di "fatto" o di "artefatto" al *worknet* a seconda dell'azione di una vasta rete di attori. Il lavoro, il movimento, l'azione che si genera è sempre un attore e dato che attori e network sono due aspetti diversi di una stessa realtà allora diviene fondamentale provare

a ricostruire tutte le possibili mappe di relazioni dinamiche, a maglie larghe per gli Steiner e strette per Fronzoni, che i progettisti hanno sedimentato nei loro lavori progettuali e critici.

Proponiamo tre nodi per il riuso e dialogo possibile tra progetti e ricerche e loro "atlantizzazione" negli archivi del progetto grafico. A tali nodi corrispondono altrettante domande e possibili livelli di mediazione e rimediazione dell'archivio.

Una prima domanda/nodo è: come una comunità di storici e critici può raccontare storie e definire l'identità dei progettisti oggetto di studio e collegarla ad altre identità? I metodi di indagine includono la storia orale, la memoria e la storia di vita degli oggetti.

Sono i casi in cui si applicano le strategie per raccontare queste storie al di fuori degli archivi, dei musei attraverso le tecnologie digitali e i nuovi linguaggi. Per esempio la storia orale della Design History Society che registra le reminiscenze, i ricordi e le esperienze della comunità artistica e professionale all'interno della comunità della storia del design. Il ruolo della narrazione è inteso come una strategia per la sostenibilità emotiva in una contemporanea comunità di utenti, e ha il potenziale per far nascere progetti di collaborazione tra archivi.

Un'altra possibile risposta la propone Victor Margolin in una lezione del novembre 2009 per l'inaugurazione del CDD-Centre de Documentació IMPIVA Disseny di Valencia, dal titolo più storicamente orientato "Archive and the historical consciousness of design". Lo studioso americano porta avanti l'idea che gli archivi sono inestricabilmente legati a un'idea di cultura del design, che l'Inghilterra per prima, con Henry Cole, ha sviluppato: un'idea che include la promozione della disciplina attraverso le pubbliche istituzioni.

Cole capì che il design era parte di una cultura che includeva scuole, giornali, mostre, musei e la pratica stessa del design. Se dunque la cultura del design implica l'esistenza di diversi attori, gli archivi devono rivolgersi a un pubblico differenziato, formato da tali attori. Come oggi gli archivi possono servire al meglio differenti pubblici dallo studente, al curatore di mostre, al pubblico generico? L'archivio, allora, per diventare promotore dinamico dei suoi materiali per differenti pubblici non deve solo digitalizzare le immagini delle collezioni per averle on line e gestite dai database, ma deve curare le esposizioni, in forme narrative che contribuiscano alla conoscenza storica del design.

Le considerazioni di Margolin - per il quale la domanda è come le informazioni sono collezionate, conservate nel tempo - ci riportano alle nuove modalità di pensare al design e alla sua storia secondo il modello dell'atlante di War-

burg e quello delle cartografie dell'ANT di Latour. La necessità di produrre un discorso comunicativo, meta discorsivo e discorsivo, di organizzare dei dispositivi che comprendano anche il punto di vista di chi fruisce.

Una seconda domanda è: come le identità dei progettisti si rappresentano e manifestano? Si prendono in considerazione le prestazioni di identità multiple individuali e collettive, sviluppando la Actor-Network Theory e la produzione di letteratura critica dei e sui progettisti per costruire nuovi spazi espressivi, analogici o digitali che siano.

Una possibile risposta viene da Lev Manovich. Nella conferenza internazionale "Digital Humanities" del 2009 propone un intervento dal titolo "Activating the archive, or: Data Dandy meets data Mining", in cui si pone il tema di trattare la cultura come un dato, un pattern, sviluppando nuovi software e nuove tecniche che considerino insieme le persone e i processi culturali. I visual media incontrano i nuovi contenuti generati nel web dagli utenti. Il moltiplicarsi dei dati relativi alle fonti può essere paragonato alle scienze che manipolano grandi numeri di informazioni. Cultura come dato, includendo i media content e le attività creative e sociali delle persone su questi contenuti. Si può arrivare così a produrre nuove modalità di ricerca, insegnamento ed esposizione della cultura in generale, e della cultura del progetto nel nostro particolare.

E infine un terzo quesito legato alla costruzione di spazi di condivisione come archivi e scuole: come le comunità di progettisti hanno operato storicamente all'interno e all'esterno dei confini spaziali e culturali dei loro archivi per mantenere e creare luoghi di interazione e condivisione? Quali sono i ruoli dei progettisti nella creazione dei propri archivi e di altri luoghi di conoscenza e apprendimento ad essi connessi? Lo studio di comunità connesse attraverso le reti digitali, gli spazi e i luoghi consentirà di identificare le possibilità per l'innovazione, sviluppando competenze e una maggiore inclusione sociale. Ad esempio sarà sufficiente basarsi sui sistemi di archivi, fonti di coesione sociale e culturale di saperi e base per la costruzione di un'esistenza (analogica e/o digitale) collettiva dei progettisti?

Tutte e tre le azioni proposte come risposta ai tre quesiti possono determinare, interconnesse tra loro, la costruzione di atlanti che necessitano di nuovi strumenti e nuovi formati di rappresentazione, di nuovi dispositivi. Ad esempio i thesauri non sono sufficienti come linguaggi. È necessario declinare i contenuti in narrazioni e performance tramite linguaggi alternativi alle interfacce digitali, come le narrazioni orali, le rappresentazioni teatrali e artistiche. All'interno del panorama degli archivi del progetto grafico italiani - delle

vere roccaforti con dotazioni culturali, materiali e immateriali sulle industrie culturali consolidate nel made in Italy - la cultura editoriale e la cultura industriale sono i nodi analogici da cui partire. Ci si deve porre il problema di studiare le interazioni tra la cultura storica (prodotta dai progettisti stessi) e la cultura contemporanea (prodotta da soggetti terzi: critici, allievi, studiosi di varie discipline).

Gli enti culturali, pubblici o privati, dovrebbero poter espandere la loro missione curatoriale dal mostrare le collezioni alla ri-mediazione di narrazioni ed esperienze culturali, orientarsi a una cultura digitale secondo il paradigma delle *cultural analytics* di Manovich, nell'interazione tra comunità e istituzione culturale, in una prospettiva dove le meta-narrazioni, la fortuna critica e gli archivi sedimentati, sono nuovi strumenti per organizzare, annotare, cercare le fonti e riprodurre nuova letteratura critica.

Si auspica un riuso che parta dalla storia degli archivi, ciascun archivio ha un proprio ordine dato dal progettista, e arrivi alla progettazione di atlanti di contenuto secondo il paradigma dell'Atlante di Warburg e dell'Actor Network Theory di Bruno Latour. L'idea è di proporre possibili itinerari di lettura e di studio offrendo però a ciascun lettore tutte le informazioni necessarie a costruire da sé i propri percorsi di comprensione, a seconda della curiosità e degli interessi. L'obiettivo è narrare dei percorsi progettuali, i contenuti teorico-critici, i materiali di ciascun archivio utilizzando lo strumento atlante. Quindi, quante più sono le rappresentazioni contenute, tanto più riescono a innescare relazioni tra modelli storico-critici e modelli culturali-visivi.

2. Prospettiva storica degli archivi strati-grafici tra storia orale, politica e sociale

Nei loro archivi-atlanti, Steiner e Fronzoni raccontano la loro produzione progettuale e il loro pensiero critico con modalità e processi differenti: per il caso di Albe e Lica Steiner, la modalità è quella che privilegia come esito finale la produzione di pubblicazioni e mostre storiche da parte dei progettisti stessi e dei loro eredi intese come testimonianza del ruolo sociale del designer; nel caso di Fronzoni invece, l'archivio funziona come dispositivo per la produzione di storie orali, originate nella sua didattica e narrate dai suoi allievi.

Se caliamo nel particolare degli archivi di Albe Steiner ed AG Fronzoni i tre livelli di rimediazione - 1. Narrazioni di identità. 2. Letteratura critica. 3. Archivi e didattica - questi divengono filtri utili per comprendere, da un lato, come la poetica dell'insegnamento di A G Fronzoni è potenziale 'esistente' di una storia orale e politica della sua opera e del suo archivio, e, dall'altro, come nella vita di Albe e Lica Steiner, la politica e la memoria del loro inse-

gnamento sono il manifestarsi in progress del loro archivio in un progetto culturale condiviso e autorevole. Il formato di restituzione dei contenuti che ne potrebbe scaturire, per entrambi gli archivi, più che una mappa, è un atlante in cui convergono diverse rappresentazioni attraverso l'intersezione di una pluralità di attori eterogenei.

Per quanto riguarda il primo livello, A G Fronzoni ha lavorato sulle mediazioni/ narrazioni della propria identità e di quella dei suoi allievi, agendo sul livello delle persone, i suoi allievi, "chi non progetta accetta di essere progettato" è una delle sue massime più famose. Per trasmettere le sue conoscenze, le sue idee, gli oggetti e i fatti in significati sociali, avendo fiducia nella funzione progressista della razionalità applicata, nelle sue poche tracce scritte ci dice che per lui da quando ha iniziato a insegnare è diventato consapevole di avere "sempre più coscienza che il vero compito del progettista è di educatore" (Fronzoni, 1983). Ha sentito la necessità di essere una figura di mediazione per i suoi allievi, e lo ha fatto in modalità da etnologo, partendo dalla formazione di una comunità di allievi. Formati a una pratica di progettazione sistemica "a riuso freddo", i suoi allievi ed epigoni vari hanno prodotto documenti e narrazioni attraverso la reiterazione del canone modernista da lui insegnato.

Per il secondo livello, quello della letteratura critica, è utile fare riferimento a una delle rare occasioni audio in cui è possibile sentire Fronzoni narratore: la traccia recentemente riproposta da *c-r-u-d, a place where* (<http://www.c-r-u-d.it>) come somma di estratti della originaria registrazione analogica che raccoglieva il seminario tenuto a Napoli l'11 aprile del 1999, intitolato "ag fronzoni progetti", organizzato da Daniela Rossi e Simone Ciotola, ex allievi del maestro, allora docenti dell'Istituto Superiore di Design di Napoli, in collaborazione con l'Istituto Italiano di Studi Filosofici di Napoli.

Infine, per il terzo livello, che riguarda come le comunità di allievi si rappresentano e manifestano, come hanno costruito delle meta-narrative non basate sulle fonti d'archivio ma sui processi messi in atto da A G Fronzoni soprattutto nella didattica, si possono prendere come esempi il volume dell'allieva Ester Manitto sulla didattica o il sito <http://agfronzoni.com/> di due progettisti olandesi che si sono riproposti di ricostruire la frammentarietà dei contenuti disseminati nel web sulla figura di A G Fronzoni.

La pubblicazione ripropone sia contenuti che immagini secondo il canone linguistico di Fronzoni, mentre il sito raccoglie sistematicamente la biografia, la filosofia, gli articoli e le pubblicazioni, gli aneddoti e le citazioni. Gli autori tentano una raccolta di rassegna stampa, anche se parziale, molto più signifi-

cativa fu la ricerca svolta da Alessandro Casinovi (1998-1999) che ricostruiva attraverso i diari, strumenti fondamentali di un archivio, e la letteratura critica su di un progettista come Fronzoni, il suo "reale" contributo alla cultura del progetto.

Albe e Lica Steiner invece hanno, con forte autorevolezza culturale, messo in atto processi come una produzione critica costante sui loro progetti, fatta di pubblicazioni su riviste di settore, volumi, mostre personali. Il loro obiettivo era agire con nuove forme di ricerca, di insegnamento, di esposizione della loro cultura del progetto, che doveva portare avanti il valore cardine della testimonianza. Insieme dal 1939 al 1974, anno della morte di Albe, hanno costantemente scritto per riviste come *Linea grafica* e *Pagina*, autopromuovendo il loro progetti. Sin dal principio in parallelo con le mostre della Ricostruzione e della Liberazione del 1945, sperimentavamo le grandi tematiche sociali e politiche e progettuali, includendo i lavori degli studenti, prima dei convitti della Rinascita, poi dell'Umanitaria, e infine di Urbino. Per Steiner, il cui studio era gestito solo con la moglie, le collaborazioni avvenivano nei luoghi deputati - con gli studenti nelle scuole, con le redazioni negli uffici preposti - il riuso caldo dei suoi codici di contenuti e di visualizzazione passava sempre per una visione generale di autorialità e responsabilità sociale.

I sistemi di archivi prodotti dagli Steiner e da Fronzoni sono tuttora luoghi di interazione e condivisione, che dovrebbero essere trasposti in reti di attori più estese, come ha sapientemente fatto in Svizzera un gruppo di scuole, con la ricerca "Mapping Graphic Design History in Switzerland". Un progetto di ricerca coordinato dal prof. Arne Scheuermann che costruisce un discorso alternativo al meta-discorso prodotto sino a oggi riguardo la design research in Svizzera. Partendo dal presupposto che l'amnesia storica nella ricerca in design corrisponde alla mancanza di approcci contemporanei alla storia del design, gli studiosi che hanno collaborato alla ricerca, hanno prodotto un esteso progetto che ha adottato un approccio collaborativo, comprensivo, metodologicamente variato e "storiograficamente informato" (Lzicar & Fornari, 2016). Il progetto svizzero contribuisce a costruire una visione di mediazione e apertura dei due archivi analizzati, in cui studiosi-attori diversi culturalmente e socialmente, possano partire dalla produzione storiografica tradizionale fino alle fonti orali per arrivare a contribuire alla costruzione di archivi-atlanti in cui il processo di reperimento, analisi e sintesi dei progetti e della produzione critica dei due progettisti non segua più le due prospettive metodologiche, regime autoriale per Steiner e regime classificatorio per Fronzoni, attribuite ai due progettisti.

Se partiamo dalla lunghissima bibliografia ragionata prodotta da Paolo Fossati per il volume di scritti di Albe Steiner "Il mestiere di grafico" (Steiner 1979), che raccoglie la produzione critica degli Steiner, e dalla corposa tesi di Alessandro Casinovi (1998-1999), incentrata sulla politica di comunicazione e il progetto di immagine del grafico pistoiese, scopriamo che entrambi i progettisti hanno costruito due archivi di contenuti intendendoli come laboratori: gli Steiner sedimentando contenuti culturali a 360°, guardando alle sperimentazioni nei vari linguaggi; Fronzoni utilizzando uno specifico linguaggio visivo, inteso come congegno analitico per i contenuti. Se li identifichiamo come due etnologi delle proprie culture visive, il loro differente approccio al progetto può essere calato in una controversia: non si può ignorare che i due progettisti si frequentassero alla fine degli anni sessanta.

Entrambi si ritrovarono a insegnare alla scuola Umanitaria formando le nuove generazioni, ma con metodologie molto differenti. Se le controversie cominciano quando gli attori scoprono di non potersi ignorare e terminano nel momento in cui è raggiunta una forma di convivenza, qualsiasi evento situato tra questi due estremi può essere oggetto della cartografia delle controversie. Spostiamo allora la prospettiva di osservazione e concentriamo la nostra analisi su due dispositivi-attori, una rivista e un periodico, conservati negli archivi dei nostri progettisti, presentati nel loro contesto sociale per concentrare l'attenzione sulla complessità e sul dinamismo della vita collettiva ad esempio in due scuole del progetto grafico, a cavallo delle proteste studentesche del Sessantotto.

3. Il formato della cultura: la rivista *U* e il giornale *U*

Il potente tema della scalabilità dei "formati culturali" nel progetto grafico può essere rintracciato sia nelle scritture critiche sia nei documenti di archivio prodotti dai due progettisti studiati. Lo spazio per un progettista grafico è un problema bidimensionale e tridimensionale insieme, di piccola e grande scala sempre, basti pensare agli impaginati della *Casabella* di Persico degli anni trenta e ai suoi allestimenti con Nizzoli, come La sala delle medaglie d'oro alla Mostra dell'aeronautica del 1934, agli impaginati di periodici come il *Politecnico* (1945) di Albe Steiner e *Punta* (1947) di A G Fronzoni, ai loro allestimenti di matrice grafico architettonica del dopo guerra e ai loro progetti didattici e di costruzione dei loro archivi- laboratorio.

Steiner scrive, a proposito di *Milano Sera* e del *Politecnico* (fig. 1), che le sue "prime esperienze di grande serie sono del 1946 e riguardano il quotidiano e il settimanale. Settori che richiedono studi e programmi e impianti tipici del disegno industriale" (AA.VV., 1970-1972, p. 170).

Fig. 1 — Pagina seguente: Albe Steiner, periodico *il Politecnico*, 1945.

SETTIMANALE DI CULTURA CONTEMPORANEA Edita da Einaudi Lire 12

L'altro Politiccio si pubblicava a Milano dal 1932 al '45, e ancora dopo il '50, il più bel periodo di cultura e di stile ancora in Italia...

Chi controlla la Fiat? La metà del lavoro industriale nell'Alta Italia. Prima parte di un'inchiesta sulla Fiat. Storia della fabbrica e dei suoi padroni. Penultimo dice come alzarono i tazzari la Fiat.

Il fascismo può risorgere in America. Nostro servizio speciale con un articolo di W. Z. Foster, segretario del Partito Comunista americano, uno del romanziere H. Miller, una poesia proletaria di M. Gold, ecc.

L'italia è ancora viva in staterelli. Un visito al Ducato di Montalino. Popolo spagnolo e antifascista in tutto il mondo nella guerra civile spagnola.

Ernest Hemingway, americano, è a pagina 3 come un puntino, il suo romanzo For whom the bell tolls...

La Chiesa essere democratica? Un colloquio risponde che lo può. Inoltre: articoli sui "Promessi Sposi", sulle Puglie, notiziari, ecc.

NOTIZIE DELLA SETTIMANA Anziani alla Guardia. In una Paroia della cittadina inquisita della Canada...

Da Gopoli a Londra. Il deputato di Carlo e Londra, in quell'occasione difese a tutti le posizioni, discusse ogni alternativa...

Il Santissimo al Congresso. Nella scorsa sessione del Consiglio Nazionale del Partito Liberale venne interpellato confermando la natura del nostro movimento politico come rappresentativo e coraggioso...

LA TECNICA 1

Una nuova cultura

Non più una cultura che omni-nesse adattare, ma una cultura che penetra nella vita, che è una cultura che è una cultura che è una cultura...

Il 30 settembre

Buono scritto dalla D.O. Il 30 settembre, un giorno che è un giorno che è un giorno...

Il popolo spagnolo attende la liberazione

La Spagna ne sa bene che in un grande giorno, un giorno che è un giorno che è un giorno...

La quer civile di Spas e noi

Qui si è in un momento di grande tensione, un momento che è un momento che è un momento...

DISCUPAZIONE e caro-vita

Intervista al Segretario della C.G.I.L. Oreste Lionetti. Classe operaia e i lavoratori sono causa di preoccupazione...

INCHIESTA SULLA P.I.A.T. E LA FIAT

L'industria manifatturiera è in crisi, e la Fiat è in crisi. L'inchiesta sulla P.I.A.T. e la Fiat...

Il popolo spagnolo attende la liberazione

La Spagna ne sa bene che in un grande giorno, un giorno che è un giorno che è un giorno...

La quer civile di Spas e noi

Qui si è in un momento di grande tensione, un momento che è un momento che è un momento...



I codali per la libertà di tutti i modi o hanno detto quello che scrivono

Un gruppo di lavoratori che si sono riuniti per discutere di un problema importante...

Il popolo spagnolo attende la liberazione

La Spagna ne sa bene che in un grande giorno, un giorno che è un giorno che è un giorno...

La quer civile di Spas e noi

Qui si è in un momento di grande tensione, un momento che è un momento che è un momento...



L'ultima atto della recitazione spagnola. Bassolino di Ereda

INCHIESTA SULLA P.I.A.T. E LA FIAT

L'industria manifatturiera è in crisi, e la Fiat è in crisi. L'inchiesta sulla P.I.A.T. e la Fiat...

Il popolo spagnolo attende la liberazione

La Spagna ne sa bene che in un grande giorno, un giorno che è un giorno che è un giorno...

La quer civile di Spas e noi

Qui si è in un momento di grande tensione, un momento che è un momento che è un momento...



L'ultima atto della recitazione spagnola. Bassolino di Ereda

Complet - R. 2 - 3

25 Abbonamento annuo 300 lire
 25 lire
 Edizione abbonamento
 Roma, via del Corso, 111 - Tel. 31.47

PUNTO

L'ESPRESSO
 PUBBLICAZIONE
 IN TOLUENE
 60
 1-3
 1947

numero di lettere ad ogni
 giorno 1947
 anno 1
 numero 1
 EDITO DA ANTONIO M. GONZALEZ
 ROMA - VIA DEL CORSO, 111

MOTIVI DEL TEMPO PRESENTE

La letteratura contemporanea è conformista?

A. S. T.

PICASSO
 di Carlo Carrà

Il pittore spagnolo, nato nel 1881 a Malaga, in Andalusia, si trasferì nel 1904 a Parigi, dove si unì al gruppo degli artisti cubisti. La sua arte è caratterizzata da una forte espressività e da una continua ricerca di nuove forme. In questo numero di "Punto" si discute della sua opera e del suo ruolo nella storia dell'arte.

Il primo numero di questo numero di "Punto" è dedicato a Picasso. L'articolo di Carlo Carrà, che ha tradotto e commentato l'opera del pittore spagnolo, è un contributo importante per comprendere il suo pensiero e la sua arte. Carrà, che è stato uno dei più influenti critici d'arte italiani, ha analizzato Picasso in modo approfondito, evidenziando le sue innovazioni e il suo ruolo nella storia dell'arte.

Il secondo numero di questo numero di "Punto" è dedicato a Picasso. L'articolo di Carlo Carrà, che ha tradotto e commentato l'opera del pittore spagnolo, è un contributo importante per comprendere il suo pensiero e la sua arte. Carrà, che è stato uno dei più influenti critici d'arte italiani, ha analizzato Picasso in modo approfondito, evidenziando le sue innovazioni e il suo ruolo nella storia dell'arte.

Il terzo numero di questo numero di "Punto" è dedicato a Picasso. L'articolo di Carlo Carrà, che ha tradotto e commentato l'opera del pittore spagnolo, è un contributo importante per comprendere il suo pensiero e la sua arte. Carrà, che è stato uno dei più influenti critici d'arte italiani, ha analizzato Picasso in modo approfondito, evidenziando le sue innovazioni e il suo ruolo nella storia dell'arte.

Il quarto numero di questo numero di "Punto" è dedicato a Picasso. L'articolo di Carlo Carrà, che ha tradotto e commentato l'opera del pittore spagnolo, è un contributo importante per comprendere il suo pensiero e la sua arte. Carrà, che è stato uno dei più influenti critici d'arte italiani, ha analizzato Picasso in modo approfondito, evidenziando le sue innovazioni e il suo ruolo nella storia dell'arte.

Il quinto numero di questo numero di "Punto" è dedicato a Picasso. L'articolo di Carlo Carrà, che ha tradotto e commentato l'opera del pittore spagnolo, è un contributo importante per comprendere il suo pensiero e la sua arte. Carrà, che è stato uno dei più influenti critici d'arte italiani, ha analizzato Picasso in modo approfondito, evidenziando le sue innovazioni e il suo ruolo nella storia dell'arte.

Il sesto numero di questo numero di "Punto" è dedicato a Picasso. L'articolo di Carlo Carrà, che ha tradotto e commentato l'opera del pittore spagnolo, è un contributo importante per comprendere il suo pensiero e la sua arte. Carrà, che è stato uno dei più influenti critici d'arte italiani, ha analizzato Picasso in modo approfondito, evidenziando le sue innovazioni e il suo ruolo nella storia dell'arte.

Il settimo numero di questo numero di "Punto" è dedicato a Picasso. L'articolo di Carlo Carrà, che ha tradotto e commentato l'opera del pittore spagnolo, è un contributo importante per comprendere il suo pensiero e la sua arte. Carrà, che è stato uno dei più influenti critici d'arte italiani, ha analizzato Picasso in modo approfondito, evidenziando le sue innovazioni e il suo ruolo nella storia dell'arte.

Il ottavo numero di questo numero di "Punto" è dedicato a Picasso. L'articolo di Carlo Carrà, che ha tradotto e commentato l'opera del pittore spagnolo, è un contributo importante per comprendere il suo pensiero e la sua arte. Carrà, che è stato uno dei più influenti critici d'arte italiani, ha analizzato Picasso in modo approfondito, evidenziando le sue innovazioni e il suo ruolo nella storia dell'arte.

Il nono numero di questo numero di "Punto" è dedicato a Picasso. L'articolo di Carlo Carrà, che ha tradotto e commentato l'opera del pittore spagnolo, è un contributo importante per comprendere il suo pensiero e la sua arte. Carrà, che è stato uno dei più influenti critici d'arte italiani, ha analizzato Picasso in modo approfondito, evidenziando le sue innovazioni e il suo ruolo nella storia dell'arte.

Il decimo numero di questo numero di "Punto" è dedicato a Picasso. L'articolo di Carlo Carrà, che ha tradotto e commentato l'opera del pittore spagnolo, è un contributo importante per comprendere il suo pensiero e la sua arte. Carrà, che è stato uno dei più influenti critici d'arte italiani, ha analizzato Picasso in modo approfondito, evidenziando le sue innovazioni e il suo ruolo nella storia dell'arte.

Ballo Picasso - Di teatro Antonio M. Gonzales

(L'opera è in corso)

Fig. 2 — Pagina precedente: A G Fronzoni, periodico *Punta*, 1947.

Nell'ambito dell'editoria sia Steiner, con i citati *il Politecnico* e *Milano Sera*, sia Fronzoni, con un periodico meno noto come *Punta* (fig. 2), si confrontano con strumenti di cultura che presentano analogie di tipo registico, di "formato culturale". Da quelle iniziali messe in scena del primo dopoguerra in contenitori culturali come i periodici, entrambi i progettisti sperimentano ad altre scale: per la grande industria e per l'editoria, negli allestimenti fieristici e nella vetrinistica (Steiner) e in numerosi allestimenti per gallerie d'arte e musei (Fronzoni).

Ma solo dopo gli anni sessanta entrambi escono da queste committenze tradizionali per confrontarsi attraverso la didattica e il rapporto con gli studenti. I due esperimenti, che in questo saggio prendiamo come casi emblematici, vedono il medium rivista/periodico protagonista applicato alla ricerca didattica portata avanti da entrambi. La rivista *U* del 1969 e il periodico *U* di Urbino del 1969, nati entrambi nei luoghi in cui i due grafici praticavano l'insegnamento. L'esperimento didattico della rivista di Fronzoni, scaturito da un esemplare accanimento (studenti Umanitaria-Fronzoni-scuola) rispetto al problema della riqualificazione didattica in un momento critico della scuola Umanitaria, è confrontabile in termini di strategia con lo storicizzato progetto dell'immagine coordinata per la municipalità di Urbino, prodotto di una eccezionale intenzionalità (Steiner-scuola-comune), a cui fa da sigillo e strumento di divulgazione il periodico *U* della municipalità.

Albe Steiner nel 1966 parlando del concetto di arte pubblica nel suo articolo in *Parete* intitolato "Formato cultura", ritiene che non deve essere stabilita a priori la sua "forma" e la sua "tecnica espressiva" e segnala il non dialogo tra il sistema delle immagini "sulle pareti della città" - nel caso specifico parla di manifesti - e le persone che li guardano, ma anche tra il progettista e il committente stesso. È *in nuce* la necessità di coinvolgere dialetticamente la committenza, il progettista e il pubblico. Per lui il manifesto è un formato di sintesi di uno studio culturale su ciò che si vuole propagandare e che ha come obiettivo la diffusione della cultura nel caso di committenze pubbliche ma anche private.

Se guardiamo sotto questa lente i lavori di collaborazione tra i due grafici e le due scuole, tra progettisti totali e studenti e analizziamo le due esperienze redazionali, vedremo una controversia in azione: l'esperienza intellettuale di A G Fronzoni che rimette in sequenza nella rivista *U* un riuso freddo delle immagini e dei contenuti in modalità ulmiana, e che si confronta con il riuso caldo del sistema delle immagini degli Steiner di matrice ideologica e sociale

per il giornale *U*. Ma soprattutto riscopriamo nei due stampati l'applicazione del "Formato cultura" di Steiner che è "il risultato di una sintesi che non può essere raggiunta senza cultura e senza la massima libertà espressiva". Per Steiner la grafica di pubblica utilità è sempre coincisa con la cultura di pubblica utilità perciò il suo primo progetto di questo tipo è il settimanale di cultura contemporanea: *Il Politecnico*.

Il progetto di pubblica utilità per Urbino realizzato tra il 1968 e il 1969 è il culmine per Steiner di un processo iniziato con le collaborazioni per l'immagine coordinata dei Collegi Universitari di Urbino. Progetta il marchio e le sue applicazioni, la carta da lettere e gli stampati interni, le targhe delle camere e la segnaletica interna ed esterna, come anche le applicazioni sulle stoviglie del bar e del ristorante, sulla biancheria e sull'attrezzatura da camera. Contemporaneamente Steiner progetta la veste grafica del volume di Giancarlo De Carlo, "Urbino. La storia di una città e il piano della sua evoluzione urbanistica", uscito nel 1967. Tutto questo indica una notevole conoscenza da parte di Steiner di quel territorio e quella antica città. Non sorprende quindi che l'avvicinamento alla scala urbana attraverso il piano regolatore di De Carlo lo abbia stimolato a concepire un progetto didattico, che poi si è rivelato un progetto culturale, con le classi degli anni 1967-1968 e 1968-1969 alla Scuola del Libro di Urbino.



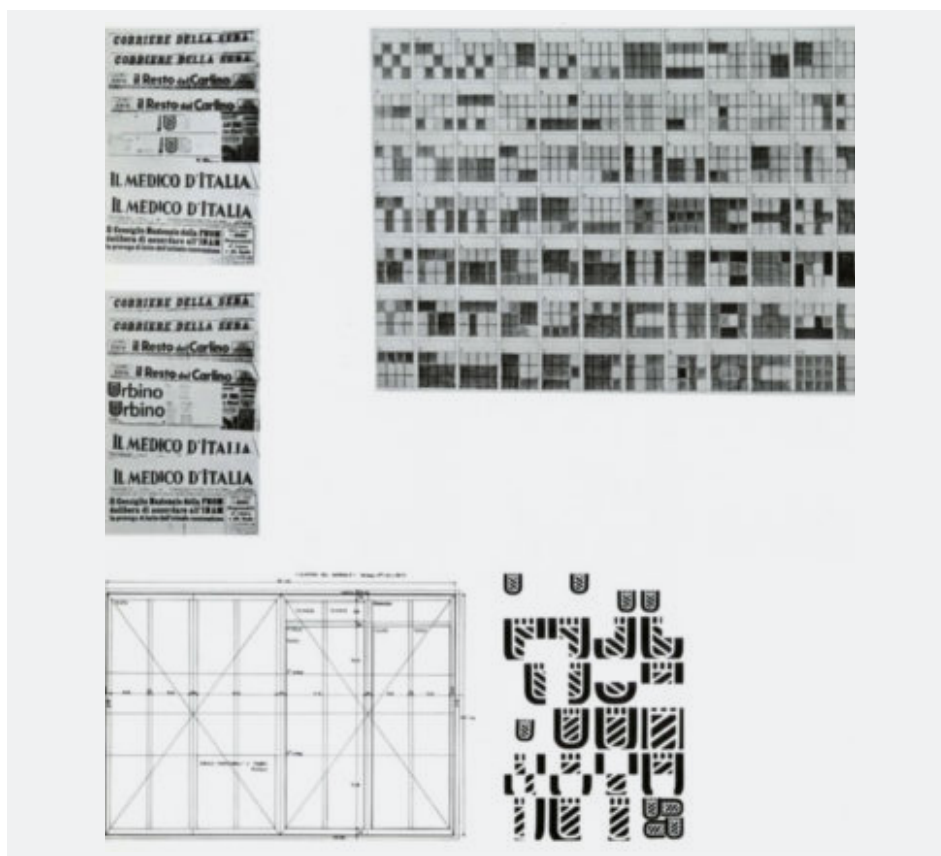
Fig. 3 — Albe Steiner, Mostra Convegno di lavoro "Grafica e segnaletica in un centro storico", lavori di allestimento, 1969.

È significativo che nel numero 1 del giornale *Urbino* uscito il 1° marzo del 1969, prodotto dalla scuola in questa prima versione di numero unico in attesa di autorizzazione, si presenti il progetto didattico di Urbino. Sarà poi con la Mostra Convegno di lavoro "Grafica e segnaletica in un centro storico" (fig. 3) del 24-25 maggio 1969 che si segna l'impegno collettivo da parte dell'Amministrazione comunale, delle Soprintendenze, e persino dell'azienda Autonoma di soggiorno e turismo, come scrive lo stesso Steiner, "a realizzare quanto proposto dall'Istituto nel senso di una coerente attività editoriale e di intervento nel paesaggio come esempio di *vera immagine coordinata al servizio di una collettività non emarginata ma partecipe e responsabile*" (Steiner, 1969). Non è più come per l'immagine coordinata dei Collegi Universitari di Urbino, si passa a un progetto di matrice ambientale, in cui Steiner vuole che gli studenti si appropriino dei meccanismi grafici ed editoriali produttivi per fare irruzione nel territorio dei contenuti di Pubblica Utilità, nella stessa ottica con cui nel 1972 Umberto Eco, al convegno sull'Universitas Project al MOMA, attribuirà agli insegnanti e agli studenti il ruolo di "stimolatori di pratiche operative" (Eco, p. 82).

L'immagine del Comune di Urbino è trattata come "un'unità divisibile", il metodo che Steiner adotta è lo "scomporre per poi ricomporre: suddivide l'insieme delle comunicazioni visive in sottoinsiemi" (Anceschi, 1984, p. 14).

In una prima fase Steiner realizza con gli studenti la nuova immagine del Comune, nella seconda fase con il giornale *U* e la mostra-convegno, lavorando su tre settori grafica, segnaletica ed editoria, insegna loro il saper fare, in una logica in cui il graphic design non è più professione ma pratica culturale. È interessante sottolineare che il lavoro dei progettisti per diventare veramente e definitivamente pubblico necessita di uno strumento editoriale e di una mostra-convegno, che non è più la mostra didattica solo sulla segnaletica ma una ulteriore narrazione visiva del progetto di pubblica utilità, la più necessaria. Il ruolo della narrazione sia nel giornale sia nella mostra-convegno è inteso come una strategia per la sostenibilità emotiva in una contemporanea comunità di utenti, e ha il potenziale per far nascere progetti di collaborazione. Il progetto editoriale del giornale mensile è importante perché racchiude il senso dell'intero progetto di pubblica utilità per la municipalità (fig. 4).

Fig. 4 — Albe Steiner, studi gabbia giornale *U*, 1969.



Uscita climatizzata...
Cultura della Belle Époque...
Cultura della Belle Époque...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Bibliografia

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Pubblicazioni periodiche

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Pubblicazioni non periodiche recenti

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Bibliografia Speciale

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Apex di Torralba

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Catania

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Cosenza

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Fano

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Foggia (Torino)

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Frosinone

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Macerata

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Mantova

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Parma e periferia

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Perugia

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Reggio Emilia

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Salerno

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Trapani

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Comunicazioni

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Anagrafe

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Notizie utili

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Il Museo di Torino...
Il Museo di Torino...

Publicità

Alto Urbino ha realizzato il nuovo logo per il Comune di Urbino, progettato da **Studio Gatti**. Il logo è stato realizzato in bianco e nero, con un design moderno e minimalista. Il logo è stato realizzato in bianco e nero, con un design moderno e minimalista.

Alto Urbino ha realizzato il nuovo logo per il Comune di Urbino, progettato da **Studio Gatti**. Il logo è stato realizzato in bianco e nero, con un design moderno e minimalista. Il logo è stato realizzato in bianco e nero, con un design moderno e minimalista.



Publicità

Alto Urbino ha realizzato il nuovo logo per il Comune di Urbino, progettato da **Studio Gatti**. Il logo è stato realizzato in bianco e nero, con un design moderno e minimalista. Il logo è stato realizzato in bianco e nero, con un design moderno e minimalista.

Alto Urbino ha realizzato il nuovo logo per il Comune di Urbino, progettato da **Studio Gatti**. Il logo è stato realizzato in bianco e nero, con un design moderno e minimalista. Il logo è stato realizzato in bianco e nero, con un design moderno e minimalista.

Calendario 1998

MARZO

L	M	M	G	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Monumenti

Galleria Nazionale delle Marche Palazzo Ducale

orario di visita: dalle 10 alle 18,30 (dal 1° aprile alle 19,30).
 giorni festivi: dalle 10 alle 18,30.
 ingresso: 10.000 lire (15.000 lire per i giovani).
 biglietti speciali: dalle 10 alle 18,30.
 biglietti speciali: dalle 10 alle 18,30.
 biglietti speciali: dalle 10 alle 18,30.

Informazioni

Arredo urbano di Repubblica via Fontanelle

orario di visita: dalle 10 alle 18,30 (dal 1° aprile alle 19,30).
 giorni festivi: dalle 10 alle 18,30.
 ingresso: 10.000 lire (15.000 lire per i giovani).
 biglietti speciali: dalle 10 alle 18,30.
 biglietti speciali: dalle 10 alle 18,30.

Figg. 5, 6 e 7 — Albe Steiner, giornale *U*, 1969.

Nel numero 1 di *Urbino* il sommario tratta del piano regolatore di De Carlo fino al tema delle scuole, ed è sintetizzato anche visivamente con le macro fotografie di prima pagina didascalizzate così: "Urbino del futuro", "Urbino dalla Pineta", "Collegio Universitario Facoltà di legge", "Nuovi edifici a Piansevero", "Acquedotto", "Prevenzione tumori", "Grafica e segnaletica", "Movimento studentesco", "Teatro spento" (figg. 5-6-7).

Come per il settimanale politico-culturale *Il Politecnico* l'intento di Steiner nel caso delle immagini era di rendere la foto un prolungamento della scrittura, non una narrazione in sé, elaborando un modello alternativo alla comunicazione borghese del tempo, facendo cultura mettendosi al servizio allora della classe operaia, contadina e degli intellettuali, come recita il sottotitolo nei bozzetti, nel Sessanta riprendere quella stessa funzione di utilità civile ma al servizio di tutta la cittadinanza.

Se *Il Politecnico* con le sue idee, il contenuto degli articoli, le fotografie e le didascalie era un giornale che nasceva tutto insieme, proprio questa mobilità e questa pratica collettiva del lavoro sui contenuti testuali e visivi, si ripete ad Urbino intorno alla segnaletica prima e al giornale cittadino poi, Steiner cerca una nuova forma di comunicazione grafica, un nuovo "formato culturale" sul quale lui e gli studenti prima, e la cittadinanza poi si possano confrontare. Il coordinamento contenutistico, che dal ridisegno dello stemma si è espanso fino al giornale della città, attraversa tutti i supporti e le tecniche (tipografiche e fotografiche) per raggiungere una narrazione completa di una città storica con un obiettivo doppiamente didattico: verso il pubblico (municipalità e cittadini) che usano gli strumenti di segnaletica ed editoriali (il giornale) e verso gli studenti che nella progettazione - che per Steiner è ricerca - di contenitori e di contenuti culturali chiari e precisi acquisiscono una autonomia espressiva, nella prospettiva di divenire grafici che hanno il "diritto di partecipare alla comunicazione, alla cultura, al sapere, alla gestione sociale" (Steiner, 1973, p. 279).

A Milano pochi mesi dopo esce nel giugno 1969 il numero unico della rivista *U* degli studenti dell'Umanitaria (fig. 8). È progettata da A G Fronzoni, docente del corso di progettazione grafica editoriale, con gli studenti della sezione di grafica negli anni 1967-1968 e 1968-1969. L'esperimento editoriale è un "prototipo", come recita l'editoriale, "da proporre agli studenti nei corsi futuri interessati alla ricerca interdisciplinare, attenta e documentata, sulle variazioni di dimensione e di significato di quel territorio umano di cui essi sono parte prima come testimoni e successivamente come operatori" (AA. VV., 1969, p. 2).

Fig. 8 — Pagina successiva: A G Fronzoni, copertina numero unico della rivista *U*, 1969.



Sono gli anni in cui filosofo Salvatore Veca entra in contatto con l'Umanitaria e il pensiero di Riccardo Bauer, secondo il quale il tema fondamentale della scuola era "educare i giovani, gli uomini alla democrazia" (Da Rold, 1993, p.199) era "un metodo di grande rigore: fare, formare, abilitare, mettere gli uomini in grado di affrontare la vita".

L'Umanitaria sin dalla sua fondazione come scuola laboratorio d'arte applicata all'industria, coltivava il gusto secondo l'insegnamento di William Morris e Walter Crane (Decleva, 1993, p. 180), perseguiva l'idea della necessaria formazione personale a trecentosessanta gradi: elevazione dei lavoratori nel campo tecnico e in quello civile, intendendo il lavoro come un momento della crescita individuale e sociale ma sentendo la necessità investire anche in tutte le fasi della vita - non solo quella lavorativa - dagli incontri culturali, all'attività sportiva e ricreativa.

Negli anni delle rivolte giovanili, la scuola vede il suo impianto messo in discussione da una dirigenza - Mario Melino era l'allora direttore generale - che porta docenti e studenti a scontri interni ed esterni, esasperandoli con autoritarismo e repressioni, si ricordi che "la contestazione nel maggio del 1969 sfociò nell'asserragliarsi di professori, studenti e dipendenti dentro l'Umanitaria per un'occupazione di cinquantatré giorni, la più lunga della 'stagione sessantottina' e non solo a Milano" (G. Vergani, 1993, p. 187).

In un quaderno di appunti Albe Steiner, allora direttore della scuola del Libro e titolato "Steiner 1968-69 note sui consigli di corso A&B 2° grafica diurno", in quegli anni trascrive appunti di riunioni didattiche in cui le tematiche affrontate andavano dalla situazione politica generale al contesto didattico. E in un verbale in particolare, datato 17 aprile 1969, annota che Fronzoni interviene per dire che è contento del lavoro di gruppo con gli studenti sul giornale *U*. Nello stesso fascicolo è presente una lettera di Ilio Negri, in cui il grafico lamenta la maleducazione degli studenti. Dinamiche difficili, dialoghi interrotti ma una scuola che vuole, nonostante il clima di insurrezione, dire il pensiero di docenti e studenti.

Nel maggio del 1969 inizia l'occupazione dell'Umanitaria e di tutte le attività scolastiche, dei suoi servizi sociali (biblioteche e uffici emigrazione e sindacali) fino al settore degli studi sociali (editoria-convegni). La rivista esce a giugno con contenuti testuali e visivi polemici - griglia dei contenuti e griglia tecnica - che ambiscono "alla ristrutturazione della scuola e dei rapporti di questa con la società; rapporti che se di natura costituzionale per ogni

scuola, per l'Umanitaria diventano particolarmente impegnativi per ideologia e istituzione"; così nell'editoriale si scrive ancora che "i cittadini studenti, proponendo questa rivista come attivo strumento di didattica impegnata nel confronto sociale, intendono invece affermare il loro diritto di essere e testimoni e giudici del loro momento storico che preannuncia il trapasso dalla civiltà industriale alle civiltà scientifica". Docenti e studenti vogliono aprire il dibattito, raccontando la struttura attuale della scuola e la didattica di alcuni corsi (fotografia, colore, progettazione editoriale e grafica) nonostante si trovino di fronte ad una "provocante violenza che si impone come quotidiana presenza della realtà: una realtà che cammina con l'elmetto in testa. Mentre la rivista va in macchina per la stampa una nuova tensione percorre le strutture dell'Umanitaria" (AA.VV. 1969, p. 2).

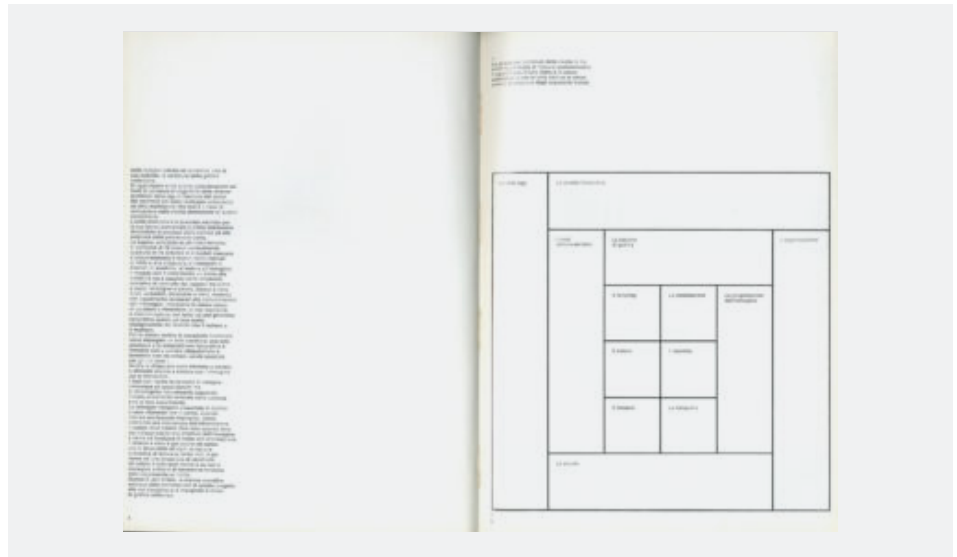
Fronzoni (1983) ha professato in un suo articolo di voler

tendere ad una progettazione capace di sottomettere gli strumenti tecnici alle scelte culturali. A non soddisfare i bisogni della committenza, ma a sradicarli. Ad evitare con accanimento spreco e ridondanza. Per andare incontro alle necessità della comunità sociale considerata come la vera committenza. [...] In tale condizione il compito del progettista è arduo. Ma questo non mi scoraggia. Chi cerca di svolgere un ruolo civile e progressivo è posto a dura prova in ogni ambiente. Soprattutto se il suo lavoro consiste in un progettare continuo, che certamente è un essere intenzionalmente nel futuro. Dal 1967, da quando sono stato chiamato nella scuola, ho sempre più coscienza che il vero compito del progettista è di educatore, più che di tecnico; il suo vero fine non è di creare una città, ma di educare a costruire la città come forma sensibile della civiltà.

L'identità costruita da Fronzoni come progettista, molto significativa per la puntualità metodologica e per coerenza etica, lo spinge a non trasmettere il suo sapere attraverso lo strumento della scrittura. Nonostante le prime esperienze giornalistiche di Fronzoni della fine degli anni quaranta presso l'*Unità* e in seguito per la testata di impianto socialista da lui stesso fondata, *Punta* (1947), ma anche dopo da direttore grafico di alcune riviste italiane sul progetto quali *Casabella*, non è mai autore di contenuti.

In occasione del lavoro di gruppo con gli studenti però si capisce che governa i contenuti insieme agli studenti e a un gruppo di docenti (Frisia, Perotti, Silvestrini, Tovaglia, Sansoni), sia nell'editoriale sia nell'articolo "La struttura U" (fig. 9), in cui si spiega la linea editoriale e redazionale dei futuri numeri, che si intende come:

Fig. 9 — A G Fronzoni, articolo "La struttura U", griglia dei contenuti nella rivista *U*, 1969.



strumento di documentazione, di collegamento e di unificazione in struttura dei diversi settori della ricerca in cui si articola l'attività della scuola e non manifesto programmatico o breviario di stilistica o di progettistica. Quello che si persegue è un criterio di unità coordinata tra cultura civile e impegno professionale in opposizione alla strumentale dicotomia fra scuola e politica, cultura e società, arte e scienza che continua ad essere riproposta dalle trasformistiche riforme scolastiche e che risulta, invece, ormai consumata fino alla corda (leggi apparato poliziesco e militare).

Con particolare riferimento alla progettazione grafica, sia a livello di scuola che di studio, di agenzie e di azienda, si tende ad ognora a tenere separata la griglia tecnica, la cui elaborazione è affidata ad un "tecnico-artista", dalla griglia dei contenuti controllata invece dalla direzione politica o redazionale secondo una ripartizione delle funzioni che vorrebbe essere di competenza ma che in effetti si rivela di gerarchia. Il grafico nelle sue funzioni non può escludersi dalla verifica della griglia dei contenuti di cui deve invece rendersi non solo consapevole ma critico e corresponsabile, eventualmente, sino al rifiuto. È su questa metodologia della continua interazione tra griglia dei contenuti e griglia tecnica, che sia sviluppato il progetto della rivista *U* e che si raccomanda a quanti vorranno continuare il discorso qui avviato dagli studenti del 3° corso per grafici (AA.VV., 1969, p. 3).

Il tema della griglia ritorna in uno dei rari scritti di Fronzoni per la rivista *Domus* nel 1995, in cui parla del suo progetto grafico per *Casabella* come

esempio di "una rigida griglia tecnica che si accompagnava ad una rigida griglia dei contenuti". Tale dichiarazione è fondamentale per ricostruire quanto fosse cruciale per lui il controllo contenutistico in parallelo con quello grafico. La testimonianza scritta più citata di Fronzoni è la dichiarazione di intenti, del settembre 1983, composta non casualmente in Futura, nel contesto della scuola-bottega fondata l'anno precedente:

Ho cominciato l'attività progettistica nel 1945, appena finita la guerra e si avviava la ricostruzione in Europa. Era un periodo particolarmente stimolante. Avevo la volontà di imparare dal fare. Credevo di poter contribuire con il mio lavoro alla trasformazione della società [...].

Ho perseverato nell'attività, agendo in un contesto progettuale di spazialità totale, inteso come sistema di informazione, in una ricerca del mondo d'immagine della società contemporanea, modello per l'uso di quella Gesamtkunstwerk che è la città.

I due dispositivi, rivista e giornale, analizzati nella controversia proposta presentano delle coincidenze cronologiche, di sperimentazione (le scuole) e si confrontano su questioni di formato culturale, cioè sul saper progettare per la spazialità totale. Perciò non possiamo non ricondurre le idee progettuali dei due grafici a ciò che scriveva, su di un altro dispositivo (il libro), El Lissitzkij, nel suo visionario manifesto programmatico pubblicato su *Merz* nel 1923: "La configurazione dello spazio del libro, per mezzo del materiale compositivo, secondo le leggi della meccanica tipografica, deve corrispondere alle tensioni di trazione e pressione del contenuto" (noi aggiungiamo di tutti gli spazi del progetto).

4. Conclusioni

Nell'arco di un ventennio che, indicativamente, va dalla fine degli anni sessanta alla fine degli anni ottanta, con la redazione della Carta del Progetto grafico, sia la grafica italiana che buona parte di quella europea ha cercato di immaginare e di rendere operativa una modalità progettuale attenta alla propria funzione sociale, di comunicazione e di informazione applicandola alla città e al territorio.

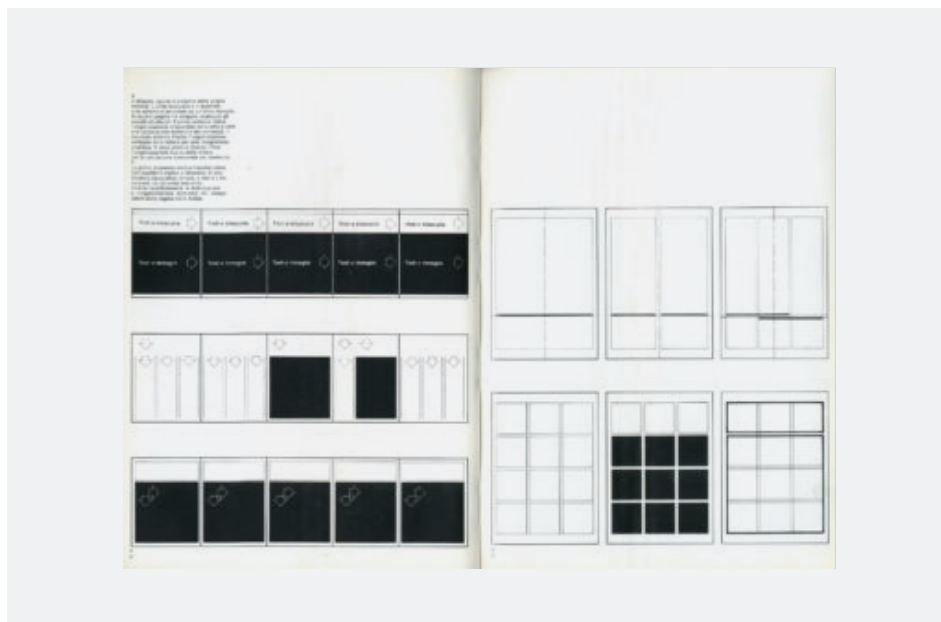
Sottolinea Anceschi in "L'era del rimescolamento" (1987) che la peculiarità del settore della comunicazione visiva caratterizzato dalla committenza pubblica

consiste in una tensione contraddittoria. Nel nascere cioè, come grafica progettata e quindi nell'appartenere di fatto alla tradizione progettuale di orientamento razionale ma nel possedere una cultura grafica e soprattutto un immaginario,

nel senso stretto di repertorio di immagini, caratteristico non della tradizione industriale e commerciale ma di quella che viene chiamata l'altra grafica, la grafica di provenienza "bassa", "popolare", per non dire "pop", e con una componente fortemente trasgressiva e marginale.

Il progetto avviato da Albe Steiner a Urbino con il periodico *U*, con gli studenti del Corso superiore di Arti grafiche, e il progetto della rivista *U* a Milano gestito da Fronzoni con gli studenti e docenti del secondo anno di grafica, arricchiscono come attori di un network l'incontro non sempre riconosciuto tra design grafico e cultura. Un design che non si esprime solo con l'oggetto stampato prodotto, ma un design inteso come studio e ricerca collettiva, che nel progetto ravviva una forma di conoscenza continua.

Fig. 10 — A G Fronzoni, articolo "La struttura U", griglia dei contenuti nella rivista *U*, 1969.



Il sistema di contenuti (griglia dei contenuti + griglia tecnica) (fig. 10), progettato da Fronzoni per la rivista dell'Umanitaria rientra nella categoria di informazione di pubblica utilità e diffusione di cultura. Fronzoni riesce a progettare un sistema rivista, secondo il "formato cultura", in cui fa dialogare con il massimo riuso freddo (la gabbia) tutti i contenuti (testi e immagini), il passaggio dalla forma al contenuto è la vera comunicazione (figg. 11-12). Il metodo che Fronzoni adotta si basa sul concetto di omogeneità del linguaggio, che possiede così un unico carattere sistemico: ogni manifestazione visiva diventa parte di un'immagine unitaria.

Figg. 11-12 — A G Fronzoni, articolo "La crisi oggi" nella rivista *U*, 1969.



La progressiva astrazione nei suoi lavori corrisponde a un incremento della cura del dettaglio, nella semplificazione; polemiche sono sorte per la poca leggibilità di alcuni manifesti affissi, ma noi siamo d'accordo con Lussu quando dice che "l'importante non è leggere velocemente, ma capire bene, cosa ben diversa". Così Fronzoni con il suo riuso freddo vuole insegnare a "far capire", quello che gli interessa è il processo con il quale i destinatari decifrano la comunicazione, sia gli studenti che i fruitori generici.

La sua è una prospettiva analitica legata al "coordinamento linguistico". Entrambi, Steiner e Fronzoni, connotano e denotano con narrazioni e proces-

si che trovano la loro naturale applicazione, per due maestri della grafica, in dispositivi come le loro identità, le scuole, la critica. Il sistema che sottende tutti gli attori non è quello del singolo artefatto ma del *worknet*, come per le cartografie di Latour. I poli del dialogo con il pubblico, inteso sia come la comunità degli studenti che apprendono, che dei ricercatori che studiano, passa per le narrazioni, i processi critici, i luoghi memoria, che consentono una produzione e riproduzione individuale e sociale della conoscenza relativa ai contenuti e a progetti passando così dallo stato di "fatto" o di "artefatto" al *worknet*, a seconda dell'azione che si innesca tra gli artefatti e più in generale tra gli attori. Giovanni Lussu in "Topologia della tipografia" (2008) conclude il suo ragionamento affermando che:

non c'è sperimentazione tipografica che possa oggi essere considerata futile. Smontare i processi, ricomporli in una prospettiva sistemica, [...] ricercare nelle apparenti eccentricità delle scritture passate, scavare nei paradossi, introdurre nuovi segni e nuove modalità di aggregazione; non sarà forse tutto questo [...] a permetterci di ritrovare il lettore? [...] alla fin fine di quali testi ci sarà bisogno? Nuove forme, nuovi modi di combinarle, nuove configurazioni per nuovi testi: siamo pronti per nuovi radicali cambiamenti.

Anche se il formato culturale di Steiner è basato sui contenuti e quello di Fronzoni sul linguaggio, sono entrambi attivatori di *worknet* di cambiamento, in quanto per noi hanno lavorato nell'ottica

di una ingegneria della comunicazione intesa più in senso filologico e percettivo, e cioè che agisce dove è necessario agevolare i processi comunicativi comunitari dell'intera macchina sociale, nell'ambito insomma di quella che potremmo chiamare l'ergonomia delle comunicazioni sociali. (Anceschi, 1984, p. 14)

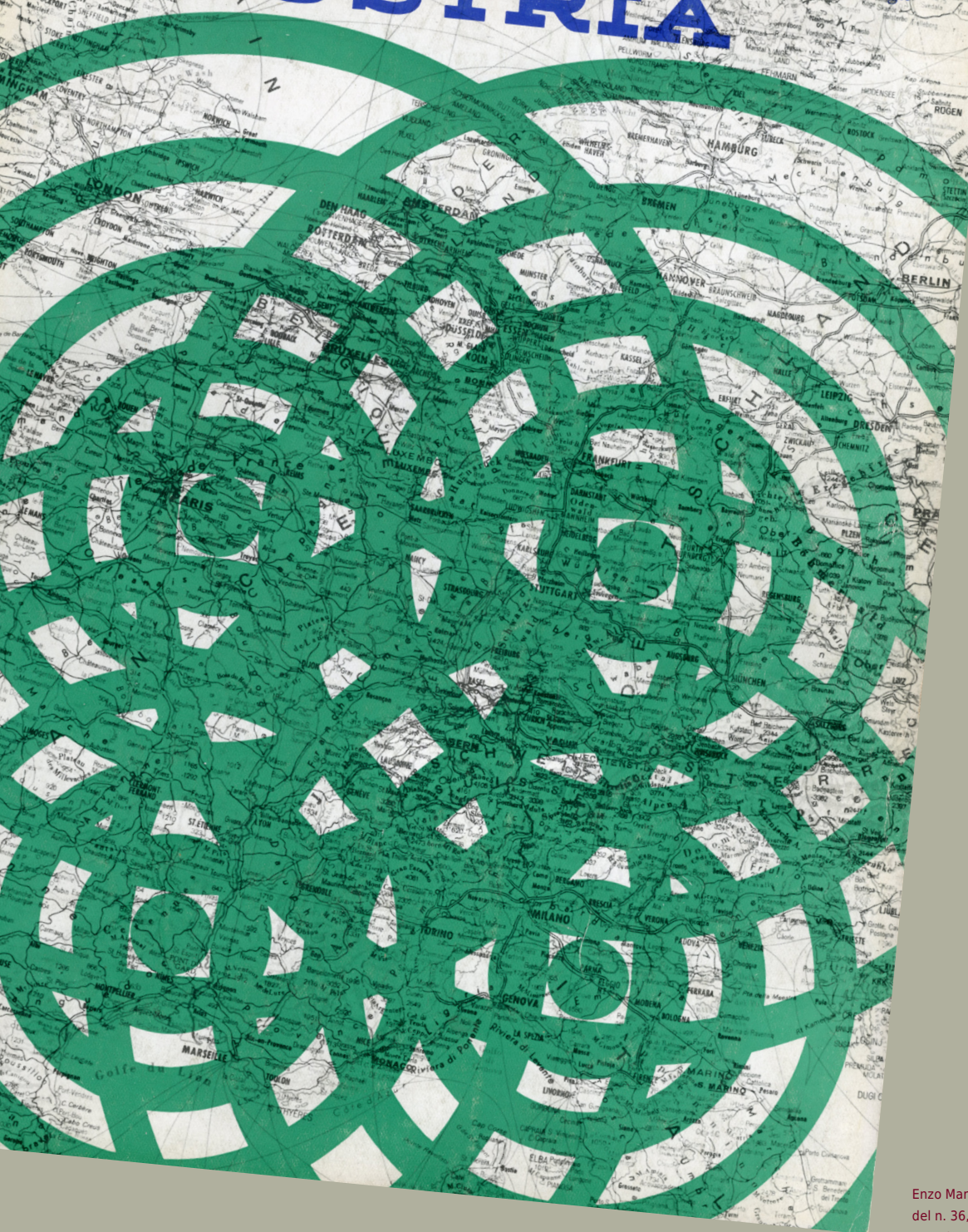
Il dispositivo archivio di una vita, cioè l'articolazione memoriale di immagini e parole, non può che divenire atlante alla condizione però che ciò che rimane sia una rete di memorie attive basate su due radici: il ricordo di essere stati "utili", e la capacità di mantenerlo tutt'ora vivo, come era nelle intenzioni di Steiner e Fronzoni. Rimane a noi la volontà di tracciare delle mappe di contenuti dal singolo artefatto al sistema archivio-atlante che le riattivi e le porti al pubblico contemporaneo.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- AA.VV. (1993). *Umanitaria. Cento anni di solidarietà 1893-1993*. Charta.
- AA.VV. (1970-72). *Milano 70/70*. Vol. 3. Monolito.
- ARMSTRONG, L. (2011, March 18). *Designing an archive*. Designatlas. <https://designatlas.wordpress.com/2011/03/18/designing-an-archive/>
- ANCESCHI, G. (1984). Circostanze e istituzioni della grafica di pubblica utilità. In G. Aneschi (a cura di), *Prima Biennale della Grafica. Propaganda e cultura: indagine sul manifesto di pubblica utilità dagli anni Settanta ad oggi*. Mondadori.
- ANCESCHI, G. (1987). L'era del rimescolamento. In G. Aneschi (a cura di), *Urbano Visuale. 10 anni di grafica pubblica*. Edizioni Essegi.
- CASINOVI, A. (1998-1999). *Postulati di essenzialità formale: AG Fronzoni: un progetto in immagine, una politica di comunicazione* [Tesi di laurea, Politecnico di Milano].
- CIAGÀ, G. L. (a cura di). (2012). *Gli archivi di architettura design e grafica in Lombardia. Censimento delle fonti*. Comune di Milano - CASVA.
- C-R-U-D, A PLACE WHERE... (2013). https://soundcloud.com/heather-for-c-r-u-d/diamo-la-parola-a?utm_source=soundcloud&utm_campaign=share&utm_medium=email [consultato il 21 marzo 2017].
- ECO, U. (maggio-giugno 1972). Un contributo critico all'"Universitas project", in Convegno per una "Università del design ambientale". *Argomenti e immagini di design*, 5, 82.
- FORNARI, D., & LZICAR, R. (eds.). (2016). *Mapping Graphic Design History in Switzerland*. STVG.
- FORSTER, K. W., & MAZZUCCO, K. (2002). *Introduzione ad Aby Warburg e all'Atlante della Memoria*. Bruno Mondadori.
- FRONZONI, A. G. (1995, marzo). Progettare, voce del verbo amare. *Domus*, 769.
- GOMBRICH, E. H. (2003). *Aby Warburg. Una biografia intellettuale*. Feltrinelli.
- GUNETTI, L. (2009). An Atlas for a history, a theory and a criticism of Italian graphic design: the case of the Albe e Lica Steiner Archive. In F. Hackney, J. Glynn, & V. Minton (eds.), *Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society (UK) University College Falmouth, 3-6 September* (320-327). Universal Publishers.
- LATOUR, B. (1996). *Aramis: Or the love of technology*. Harvester Wheatsheaf.
- LATOUR, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Clarendon.
- LAW, J. (1992). Notes on the theory of the actor network: Ordering, strategy and heterogeneity. *Systems Practice*, 5(4), 379-393. <https://doi.org/10.1007/BF01059830>
- LUSSU, G. (2008). Topologia della tipografia. In M. Bernstein, L. Perondi, & S. Sfligiotti (a cura di), *Italic 2.0. Il disegno dei caratteri contemporanei in Italia*. De Agostini.
- MANITTO, E. (2012). *A lezione con A G Fronzoni. Dalla didattica della progettazione alla didattica di uno stile di vita*. Edizioni plug_in.
- MARGOLIN, V. (2009). Archive and the historical consciousness. In B. García Prósper (a cura di), *Investigación en torno al diseño* (pp. 195-199). CDD-Centre de Documentació IMPIVA Disseny.
- MANOVICH, L. (2009). Activating the archive, or: Data Dandy meets data Mining. In AA.VV., *Digital Humanities 2009* (p. XV). Maryland Institute for Technology in the Humanities (MITH).
- STEINER, A. (1966, febbraio-maggio). Formato cultura. *Parete*, 6.
- STEINER, A. (1969, maggio-giugno). Mostra Convegno di lavoro. Grafica e segnaletica in un centro storico. *Linea grafica*, 3.
- STEINER, A. (1973, novembre-dicembre). Oggi è già domani. *Linea grafica*, 6, 279.
- STEINER, A. (1979). *Il mestiere di grafico*. Einaudi.

STILE INDUSTRIA

36
rivista internazionale di disegno industriale
international magazine of industrial design



Enzo Mari, *Stile Industria*, copertina del n. 36, 1962 (courtesy of AIAP CDPG).

Riletture

Commiato «Stile Industria», n. 41, 1963

ALBERTO ROSSELLI



Commiato

Con questo numero, dopo dieci anni di vita, Stile Industria sospende la pubblicazione. Il nostro commiato, un fatto che ci addolora, è rivolto in questo momento ai nostri lettori, amici di molti paesi, persone non sempre conosciute ma che sentiamo vicine, colleghi che hanno collaborato a Stile Industria in anni di lavoro: rispondendo alle nostre inchieste, scrivendo ed inviando documenti della propria opera, veramente contribuirono al nostro fianco a formare la personalità della rivista. La conclusione del nostro lavoro, siamo certi, li addolorerà e li stupirà nello stesso tempo. Stile Industria era l'unica iniziativa editoriale in Italia dedicata al disegno industriale ed era stata per questi anni parte integrante della sua formazione; era nata non come riflesso di una situazione di disegno raggiunta, ma per dar vita a tale situazione. Il privilegio di svolgere un'azione in un campo ancora aperto rappresentò per noi anche il motivo di difficoltà solo in parte condiviso da altre pubblicazioni culturali. Parliamo non solamente della difficile opera di diffusione così necessaria per la vita di una pubblicazione, ma soprattutto del lavoro di chiarimento culturale e di impostazione professionale che si collega strettamente alla redazione di ogni numero. Non vogliamo in questo momento nascondere le incertezze che ci hanno accompagnato in questi dieci anni, ma dire solo che la situazione poteva in buona parte giustificarle.

« Che cosa è il disegno industriale? » In quegli anni era il titolo consueto delle prime conferenze, dei primi congressi ed anche il tema fondamentale dibattuto dalla nostra pubblicazione. La ricerca di una risposta convincente alla domanda che si ripresentava di mese in mese era l'indice di una tematica primitiva non solo, ma della presenza in campo ideologico di una notevole confusione di concetti. Nella professione interferenze di vario genere da quelle commerciali a quelle tecnico-economico-produttivo tendevano a sviare molti dei più autentici interessi e a sminuire la validità del lavoro che era allora ai suoi inizi.

Come conseguenza di tale situazione abbiamo dovuto chiarire in queste pagine la natura del fenomeno che avevamo di fronte e che investiva settori così complessi, dalla tecnica alla economia, dalle ricerche di mercato alla sociologia, fatti inconsueti per persone come noi formatesi nell'ambiente culturale della tradizione di disegno europeo o come altri nell'ambiente tecnico del più recente periodo produttivistico. Combattere con efficacia le molte deformazioni del disegno industriale che si facevano strada come la moda, lo styling, il superamento artificiale dei modelli, risultava molto difficile quando si considera il fatto che la diffusione di tali principi avveniva attraverso i centri di propaganda dei grandi complessi industriali che si valevano di essi per affermare presso il pubblico la propria produzione. Se il superamento di questo stato di incertezza non è ancora avvenuto, lo si deve al fatto che la posizione del disegnatore industriale è oggi più di ogni altra al centro di un dibattito fra gli interessi della produzione e quelli della cultura che restano ancora molto lontani fra di loro.

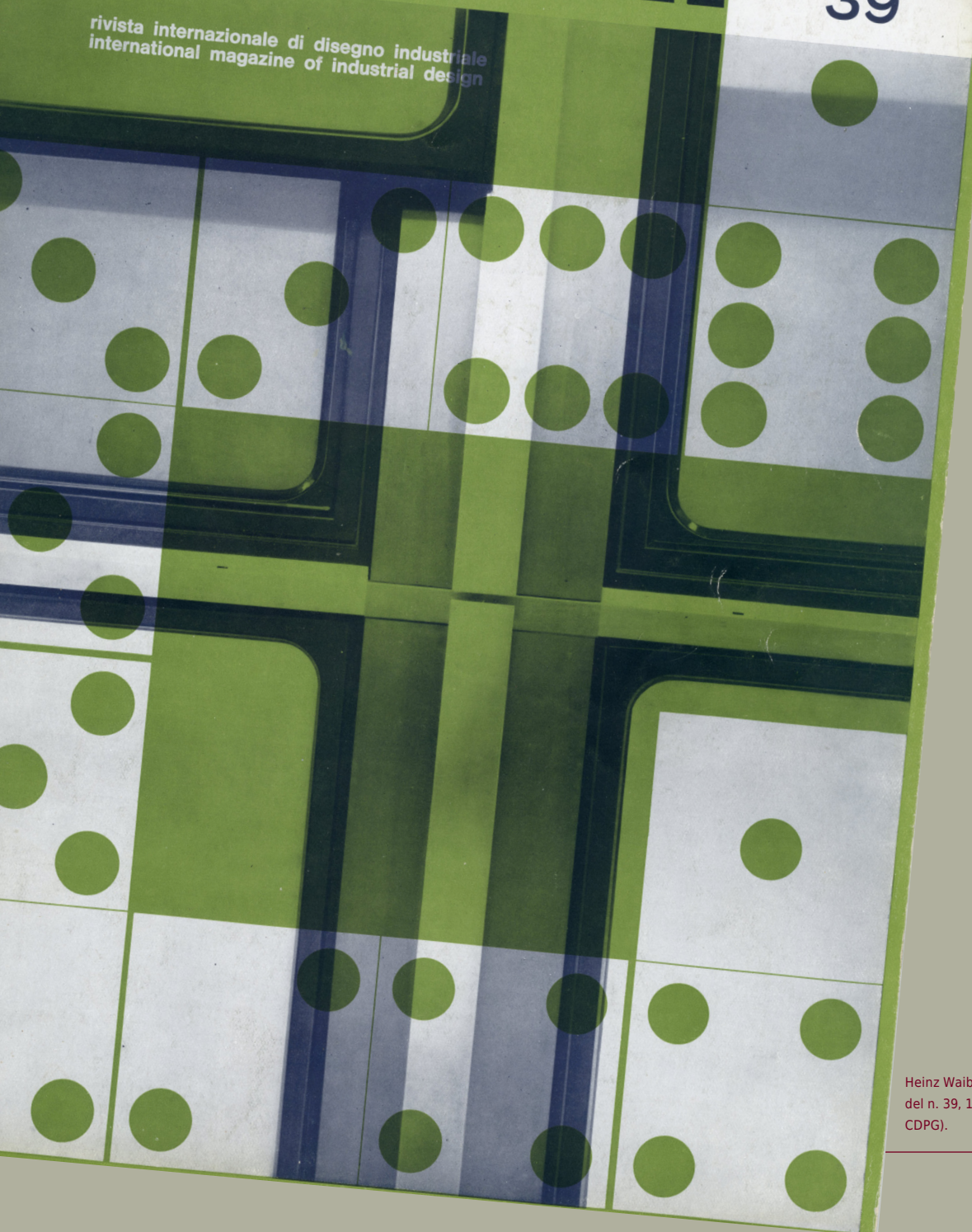
Ma a lato di una situazione del disegno industriale così complessa della quale sono partecipi quasi tutti i paesi industrializzati dagli Stati Uniti al Giappone, si è aggiunto per l'Italia il peso più grave della insufficienza organizzativa. La mancanza di istituzioni ufficiali per lo sviluppo del disegno industriale, quali esistono in moltissimi paesi, l'inadeguatezza della politica associativa, l'insufficiente coscienza del problema della educazione di disegnatori industriali, sono questi i fatti già da anni dibattuti in numerosi convegni e nelle pagine della nostra rivista: essi restano ancora in parte insoluti nel momento in cui esce questo numero della nostra Rivista. Il disegno industriale in Italia non è più oggi un fenomeno da scoprire, come dieci anni fa quando usciva il primo numero di Stile Industria, ma un fatto da organizzare e consolidare attraverso adeguate istituzioni. Solo esse possono dar luogo oggi ad una stabile situazione di sviluppo nella professione e nella cultura che altrimenti non potrà essere acquisita nè con le forze della iniziativa personale nè con quella di gruppi di professionisti. Questa convinzione che crediamo condivisa da molti fra gli amici che hanno in comune con noi questo periodo del disegno industriale in Italia, contiene a conclusione del nostro commiato, la premessa e l'augurio di un positivo programma di lavoro.

Alberto Rosselli

STILE INDUSTRIA

rivista internazionale di disegno industriale
international magazine of industrial design

39



Heinz Waibl, *Stile Industria*, copertina
del n. 39, 1962 (courtesy of AIAP
CDPG).

In memoria

Il progetto è il romanzo della vita

PAOLO ROSSELLI

In questo spazio che abbiamo dedicato al ricordo e alla figura di Alberto Rosselli, ci fa piacere ospitare il contributo del figlio Paolo Rosselli, scritto per il volume di prossima pubblicazione da lui curato con Elisa di Nofa e Francesco Paleari, "Alberto Rosselli. Architettura, design e «Stile Industria»", edito da Quodlibet nella collana Habitat curata da Manuel Orazi. Ringraziamo l'autore e l'editore per la gentile concessione. (mp)

1

Verde chiaro era il colore del panno che copriva il tavolo dove Alberto Rosselli scriveva; più che altro era un ripiano in legno lungo 3 metri e profondo 50 centimetri che poggiava su dei cavalletti con le estremità affusolate. Sopra questa superficie vellutata stazionavano pochi oggetti, un grammofono bianco Braun, una vaschetta porta oggetti rossastra con aloni neri e la testa di una divinità indiana staccata dal resto del corpo. L'aveva ricevuta in regalo negli anni '60 da un amico pakistano avvolta misteriosamente in una coperta mentre Alberto saliva sull'aereo da Islamabad per Milano. Arrivato a casa l'aveva srotolata, aveva ammirato lo sguardo e il sorriso estatico della fanciulla in pietra e aveva deciso che da quel momento poteva diventare una sua musa protettrice. Anche a casa Alberto indossava camicia e cravatta di seta; si sistemava sulla sua poltrona girevole, tirava fuori la sua penna stilografica Aurora e iniziava a buttare giù pensieri, argomenti su dei fogli A4 di produzione giapponese con ideogrammi in filigrana. Un po' di anni dopo quando erano apparsi i pennarelli giapponesi Pentel la sua calligrafia si era modificata. E tutto era sembrato più chiaro e più contemporaneo: sopra, in centro, i titoli evidenziati in rosso, verde o giallo e sotto tante freccette che enunciavano altri concetti che a loro volta portavano a formulazioni nuove, sempre più precise e a prima vista un tantino astratte. Il grammofono Braun era quasi sempre spento eccetto quando io l'accendevo di solito a notte fonda per ascoltare Jimi Hendrix.

A quanto sembra scrivere era una abitudine di famiglia. Il padre, Alfredo Rosselli, era anche lui una sorta di scrittore *sui generis*, ma guidato da una

solida laurea in ingegneria civile. In una lunga trasferta a Palermo con la famiglia negli anni '20 per sovrintendere alla costruzione di strade siciliane aveva iniziato a elaborare delle sue personali teorie sul calcolo della variabilità della distanza tra la Terra e il Sole che riportava su fogli pieni di note e disegni a matita. Tanto personali che quando il padre era morto Alberto le aveva cestinate senza pietà.

È così che nel 1921 Alberto era nato per puro caso nella soleggiata Palermo; e sicuramente per alcuni anni era stato a spasso per il Giardino Inglese assieme alla madre Anella Bianchi e ai fratelli Paolo e Piero di qualche anno più grandi. Da dove abitavano, a quanto sembra a Villa Florio, in dieci minuti si poteva raggiungere facilmente Villa Trabia. Poi, volendosi spostare in carrozza verso il mare c'era il Giardino Botanico; e da lì si poteva anche procedere a piedi verso piazza Marina dove il *Ficus Magnolia* era già mastodontico essendo stato piantato più o meno nel 1863. Ed è certo che gli occhi infantili di Alberto, Piero e Paolo non si capacitassero della magnificenza di questo albero smisurato che attirava locali e turisti come se si trattasse di un tempio indiano. Ma la vera felicità veniva dal gelato che avevano appena preso da Ilardo al Foro Italo.

Anni dopo, conclusa la lunga missione palermitana i cinque Rosselli erano tornati a Milano via Genova in nave. I contatti con Parma la città di origine dei genitori si erano affievoliti fino a diventare sporadici. Una sola vera continuità, la tradizione gastronomica parmigiana cui si faceva onore ogni settimana nell'austera casa di famiglia ogni mercoledì sera, in via Ariberto 15 a Milano, all'ultimo piano.

Infanzia felice? Chi lo sa. Sicuramente agiata e tranquilla almeno fino a quando non si era concretizzata la demenziale avventura del ventennio. Comunque direttamente da Alberto pochissime notizie sulla sua vita precedente; compensate da mia madre Giovanna Ponti che per amore si era presa due impegni, il primo era di proteggerlo dalla tristezza di avere perso i due fratelli in guerra, il secondo di gettare qualche luce sulla vita che era preceduta al loro incontro avvenuto a Milano nel 1948. Così, curiosamente, le memorie della famiglia Rosselli erano custodite da mia madre; la quale ogni tanto, ma solo quando lo decideva lei, mi metteva al corrente di un episodio, di un frammento di vita forse inseguendo una sua idea di insegnamento morale da impartire a un figlio ritenuto non a torto poco incline all'ascolto.

2

A meno che una certa disciplina non sia di per sé così seducente (caso raro) da diventare generatrice di idee, il motivo dell'interesse di Alberto per architettura e design non è del tutto chiaro, almeno come origine. Tutto sommato l'ambiente di famiglia che è la dimensione primaria in cui ci si forma e si

prova a reagire scardinando delle consuetudini contava già tre ingegneri, il padre e i due fratelli. Dunque il destino di Alberto sembrava già segnato, diventare l'ingegnere numero quattro. Anche l'abitazione di famiglia non aiutava, né trasmetteva visioni particolarmente eccitanti: era severa e popolata da mobili pesanti e inutili. Le scrivanie sembravano un lascito del 19° secolo e le sedie pesavano attorno ai 30 chili l'una. Il colore dominante era il marrone scuro, i tendaggi pesanti, le luci fioche. Da bambino notavo che Alberto si muoveva nella sua vecchia casa con riluttanza mista a indulgenza verso i genitori ormai logorati.

Insomma per intraprendere una strada nuova ci vuole un'attrazione improvvisa per qualcosa, bisogna riconoscersi in un certo elemento, preferibilmente esterno. Avendo già perso due figli Alfredo e Anella avevano pensato che l'ultimo, il più giovane, doveva essere salvato dalle follie del noto dittatore e l'avevano spostato dal Piemonte (dove il Tenente A.R. era arruolato nella contraerea) alla Svizzera francese. E nel 1943 il clima di Losanna l'aveva folgorato convincendolo a rompere col mestiere di famiglia per passare armi e bagagli all'architettura.

È sicuro che la responsabilità di questa conversione sia da ascrivere a Ernesto Nathan Rogers, il quale, di poco più grande, impartiva affascinanti seppure rigorose lezioni di composizione al gruppo di rifugiati. Come dire che a volte basta poco per cambiare direzione, vita, interessi; gli incontri sono a volte un fattore scatenante, poi si vedrà, nulla è definitivo. Vedere quello che rimaneva dell'Italia dall'osservatorio svizzero da rifugiato per due anni gli aveva fornito qualche buona idea su cosa fare al suo ritorno.

3

Ognuno di noi vive nel proprio secolo; bè, a dire la verità non proprio tutti. Qua e là ci sono i resistenti che per motivi vari si attardano e scelgono di restare in un secolo più comodo o scomodo a seconda dei punti di vista. Tutt'ora guardandosi attorno si notano esempi di queste interessanti sfasature.

Si è quello che si legge; come asserzione è già più accettabile; ci sono i libri preferiti su cui si ritorna per rimettersi in pace con sé stessi; o anche per fare l'opposto di quello che questi autori vorrebbero farci fare o pensare: come dire, caro autore o autrice apprezzo infinitamente il tuo pensiero ma se non ti spiace vorrei fare diversamente.

Comunque sia i saggi un certo peso l'avevano avuto nella formazione di Alberto. In un libro comprato attorno al 1953 ci sono le sue sottolineature a matita:

Abbiamo veduto che la comunicazione è il cemento della società e che coloro che si sono assunti il compito di preservare i canali di comunicazione sono gli uomini maggiormente responsabili della sopravvivenza o della rovina della nostra so-

cietà. Sfortunatamente questi sacerdoti della comunicazione sono divisi piuttosto rigidamente in due ordini o classi che si ispirano a principi diversi e hanno una formazione diversa. Questi due ordini sacerdotali della comunicazione sono costituiti dagli intellettuali o letterati da una parte e dagli scienziati dall'altra. (Wiener, 1953, p. 161)

Queste righe così tassative vengono da "Introduzione alla cibernetica" di Norbert Wiener. Come è noto la rovina viene regolarmente annunciata dai teorici ma poi succede che i guai grossi arrivano da un'altra parte; e tra l'altro il titolo originale "The Human Use of Human Beings" ha un senso totalmente diverso e, come si usa dire, suona come un avvertimento sottilmente inquietante; ma questa è un'altra storia.

Alberto Rosselli apparteneva a uno dei due ordini? Ammesso che esistano, sembra di no. Poco incline a trasformare i suoi pensieri in dispute politico-culturali innescate da produttori di opinioni che riciclano teorie altrui, andava per la sua strada, applicava al progetto delle categorie nuove immaginando un futuro.

Del resto negli anni '50 le narrazioni come quella sopra erano forse minori in numero, ma non per questo meno ingombranti: Famiglia, Borghesia, Lavoro, Morale, Successo, Denaro, Stile di vita, Viaggi. Un decennio dopo questa ortodossia si era allargata a Politica, Socialismo, Sesso, Dissenso, Arte, Rivoluzione, Capitalismo (alternative al), Famiglia (morte della), Cina, Cuba (mito di); e India su un piano più ludico.

E siccome gli intellettuali, come osserva giustamente George Orwell, si controllano a vicenda e formano delle famiglie infischiosene del pubblico che deve leggere e stare zitto andava a finire che anche per Alberto valeva la regola del *un libro tira l'altro* fino a riempire gli scaffali di ideologie varie; se non altro per esserne al corrente. Per fortuna sparsi per la casa teneva anche dei potenti antidoti a queste dottrine, dei detox: Italo Calvino, Henry Miller, Carlo Emilio Gadda, Saul Bellow, Primo Levi, Joseph Conrad, Leonardo Sciascia e Max Frisch.

Certo, quando uno si legge un tomo di Vance Packard intitolato "I persuasori occulti" è disposto a dare ascolto al saggista che si è impegnato a fondo. Ma poi nella vita va a finire che si comporta come in un romanzo. Del resto non è così anche nei sogni? I fatti rilevanti si mescolano con quelli insensati fino a formare una sorta di amalgama di scene dissonanti. E non si sa a chi dare retta se alle grandi verità o alla paccottiglia.

Breve noterella sulle raccolte di libri in famiglia: una crisi coniugale tra Alberto e Giovanna aveva prodotto un effetto curioso e cioè che ognuno di noi tre badava alla propria libreria individualmente; ma succedeva che pur nelle

incertezze sul domani i componenti della famiglia presi singolarmente andavano a acquistare i medesimi libri: così sbucavano ben tre copie di “Cuore di tenebra” e altre tre di “La nube purpurea”. Insomma, le contrapposizioni esplodevano, ma le passioni libresche rimanevano intatte.

4

1954, Milano, giugno, luce primaverile. La città sta rinascendo e il film della vita di Alberto prende a girare velocemente. Quando diventa direttore di *Stile Industria* ha 33 anni; è un giovane esemplare della generazione postbellica; di lui lo si può dire. I suoi editoriali densi, pieni di direttive e di comandamenti aspirano a costruire una pedagogia nazionale del progettista. Certo, riguardo al design i suoi editoriali si rivolgono agli architetti e hanno un valore educativo preciso; ma il messaggio va oltre e prende per mano il pubblico per fargli comprendere cosa significa vivere in una società aperta che ha ripreso a comunicare con il resto del mondo. Su *Stile Industria* ci si chiede: cosa succede oggi in USA, in Giappone, in Svezia, a Londra? E ora che siamo liberi cosa vogliamo fare dopo la parentesi dell'autarchia?

Curiosamente, dato il suo carattere direi scarsamente comunicativo, in versione pubblica A.R. prende l'abitudine di usare il noi; esprime seri dubbi sul gusto degli italiani e critica l'artigianato definendolo superato; mette poi in guardia contro la tendenza a copiare i prodotti industriali di un certo paese. Alberto è un giovane educatore e sostiene da illuminista l'importanza del rapporto tra industria e progettista.

Lo stile di scrittura è asciutto, di uno che parla chiaro, del tutto privo di ammiccamenti al pubblico o peggio alla politica. Un editoriale firmato A.R. è impegnativo, esige qualcosa di speciale, la dedizione totale alla causa del design. E tutto questo sarà anche giusto. Ma allora il design che cosa è? Una frivolezza inventata in tempo di pace per far contenti tutti con tanti prodotti nuovi sul mercato? Siccome l'idea del rigore ci assilla, una prima risposta sarebbe che no, il design è ricerca. Ma poi si riconosce che il design fa parte della nostra civilizzazione, dello scambio e dell'idea, sdegnosamente respinta, del consumo. La società del dopoguerra è tecnologica e questo lo si sapeva; ma non basta, ora esprime tutta la sua complessità, le scelte etiche, le teorie. È venuta improvvisamente a galla una comunità scientifica che crea voci nuove come aggiunge Norbert Wiener:

La tesi che informa questo libro è che la società può essere compresa soltanto attraverso lo studio dei messaggi e dei mezzi di comunicazione relativi ad essi; e che nello sviluppo futuro di questi messaggi e mezzi di comunicazione, i messaggi tra l'uomo e le macchine, tra le macchine e l'uomo e fra macchine e macchine sono destinati a avere una parte sempre più importante. (Wiener, 1953, p. 23)

E verso quali orizzonti si muoverebbe questa società? J. G. Ballard, diventato scrittore a Londra per passione dopo un lungo internamento nella Cina occupata dai giapponesi ci dà la sua versione:

La cappa di depressione del dopoguerra stava cominciando a sollevarsi e la morte di Stalin alleggerì la tensione internazionale [...] Con il Boeing 707 arrivarono i voli in jet economici e la società dei consumi che in America si era stabilmente impiantata cominciò a fare la sua comparsa anche in Gran Bretagna. Il cambiamento era nell'aria e influenzava nel bene e nel male la psicologia della nazione. [...] Persuasori invisibili stavano manipolando la politica e i mercati del consumo. (Ballard, 2009, p. 160)

E di nuovo

La mostra *This is tomorrow* mi convinse che la fantascienza era molto più vicina alla realtà di quanto non lo fosse il romanzo realista convenzionale in auge allora [...]. Io pensavo allora, e lo penso ancora adesso che per molti aspetti la fantascienza sia stata la vera letteratura del 20° secolo e che abbia avuto grande influenza sul cinema, la televisione, la pubblicità, il design dei prodotti di largo consumo. (Ballard, 2009, p. 158)

Scrittori e poeti sembrano molto attrezzati nell'afferrare quella materia che va sotto il nome di spirito del tempo. Nota personale: più o meno ventottenne a spasso per le metropoli indiane osservavo le insegne pubblicitarie (dipinte a mano) di giradischi che vantavano un *Japanese Mechanism*; il prodotto reclamizzato, un ibrido indo-giapponese, svolgeva la sua funzione di apripista tra mondi distanti e ancora impegnati nella guerra fredda. Morale, il famigerato oggetto di consumo è tra i migliori rimedi al nazionalismo.

5 Era una notte dell'ottobre 1959 e Alberto e Giovanna partivano per il Perù. Il viaggio è lungo, Roma, New York, Dallas, Lima. Il bagaglio è ridotto al minimo per lasciare spazio a souvenir peruviani. Si tratta di fare una visita ai lavori del Padiglione Italia che lui ha progettato; ma hanno in mente altro. È un edificio rettangolare realizzato da un'industria italiana e montato nei lembi periferici e sabbiosi di Lima. Appena atterrati, i fotografi appostati sulla pista li ritraggono mentre scendono dalla scala del quadrimotore turbo elica TWA. Quel giorno a Lima c'è vento e i due si presentano alla stampa locale molto provati dal viaggio e un po' spettinati dalle folate di vento che arrivano dal Pacifico. Ma tutto va liscio, il cantiere è a buon punto, le maestranze hanno fatto un ottimo lavoro. Per celebrare l'avvenimento alcune madri peruviane

con bimbi a tracolla si presentano al padiglione italiano e chiedono di essere incluse nelle foto ricordo. E Alberto, divertito le fotografa. Seguono incontri e cene pubbliche con i notabili del luogo raccontate da Giovanna come prove estreme di resistenza all'arte culinaria peruviana; a quanto sembra così era andata a Alberto che da parmigiano se non altro nelle origini non riusciva a apprezzare gli sbalzi gastronomici sudamericani. Esauriti gli obblighi ufficiali i due si dileguano e si mettono in viaggio per il Machu Picchu. Prendono l'aereo per Cuzco e da lì procedono in taxi fino alla stazione di partenza per la favolosa città Inca. Mentre il trenino sale lentamente tra le gole i due sperimentano le bombole di ossigeno offerte ai turisti non avvezzi alle altezze della città Inca.

L'ossigeno è dispensato da una sola cannuccia che i viaggiatori si scambiano amichevolmente: si fa il pieno di ossigeno inspirando profondamente e si passa la cannuccia al passeggero a fianco. È una gentilezza dei locali verso i viaggiatori europei, considerati come un'etnia particolare forse anche progredita ma delicata nel fisico e nei polmoni.

Sulle Ande in ottobre il tempo è bello, le nuvole filtrano il sole e le ombre sono morbide. Alberto ha con sé una Zeiss Ikon, una versione economica della più nobile e costosa Rolleiflex. Gli è stata consigliata da Jacques Favre, amico svizzero incontrato a Losanna nel 1943; Jacques, architetto pure lui, conosce bene la materia essendo lui stesso un appassionato di fotografia. Alberto carica la Zeiss Ikon con pellicola a colori Kodak e inizia a scattare fotografie di pietre, del cielo, di gradinate e di vegetazione. Poi con una Canon a telemetro scatta delle fotografie in BN di dettagli dei muri nei punti in cui le pietre levigate ad arte quattrocento anni prima combaciano con una precisione millimetrica.

Tra arrampicamenti e discese la visita alla città Inca dura una giornata intera. Al tramonto, spossati dall'altezza che rende faticoso il solo camminare danno un addio alla misteriosa città inerpicata e riprendono il treno per Cuzco con la sensazione di avere realizzato un sogno. Si sono portati un libro di Max Frisch (1959) che racconta di un ingegnere svizzero giramondo di nome Faber; allo scalo di Dallas il tipo fa di tutto per perdere la coincidenza che lo deve portare in Sud America. Ma una hostess lo recupera all'ultimo momento in un recesso dell'aeroporto; sembra tormentato da uno strano desiderio di ritirarsi dagli eventi che lui stesso ha inseguito. Ma non sa cosa lo aspetta. In seguito Faber attingerà a diverse esperienze, alcune rilassanti, altre sconvolgenti che lo ricongiungeranno alla sua vita precedente. Per una settimana Alberto e Giovanna si palleggiano il libro senza chiedersi come mai la vita di Homo Faber li coinvolga a tal punto; si sentono chiamati in causa da qualcosa? Ma questa curiosità del figlio non verrà esaudita.

Anche oggi i milanesi interrompono i lunghi e noiosi inverni con inviti, cene, incontri vari che mettono insieme professioni, amicizie, interessi e attrazione per qualcuno o per qualcuna che si vuole avvicinare o sedurre. Figuriamoci 60 anni fa quando la nebbia saliva dalla pianura padana e rendeva Milano un po' troppo ovattata e silenziosa. Per chi vive a Venezia la nebbia può avere anche una sua bellezza; ma la nebbia a Milano dà fastidio, la fa sembrare ancora più piccola di quello che è, assediata da risaie, da piantagioni e fiumi tutta roba che non va d'accordo con una vita artificiale fatta di tecnologia, industria, pubblicità, case editrici e di soldi. A proposito, che Milano assomigli alla Orano di Albert Camus? Beninteso solo per taluni stili di vita; ma nel rileggere "La Peste" un paio di anni fa certe descrizioni della Orano euforica, incosciente del pericolo e seduta pervicacemente al ristorante a chiacchierare di affari mi riuscivano stranamente famigliari.

Nebbia o no le serate e i ricevimenti in casa Rosselli avevano una certa cadenza, più o meno mensile. Gli invitati erano una decina, non di più. Arrivavano a piccoli gruppi, alcuni in coppia, altri da soli con aria frettolosa, come se dicessero sono qui di passaggio, sto solo un attimo per un saluto e un bicchiere. Come capita anche oggi con la differenza che ora l'invitato alla fine rimane fino a notte fonda intrattenendo anche i più snob.

Seppure avessi una decina di anni e la mia taglia fosse già attorno al metro e venti, come statura l'intellettuale argentino Tomás Maldonado mi sembrava un fuori misura; e quando mi toccava di stringergli la mano per incontrare il suo sguardo dovevo torcere il collo in alto come per guardare il soffitto. Intimidito, passavo quindi a conversare con Bob Noorda, il quale era discorsivo anche verso i ragazzini come me e era capace di conquistarti con il suo sorriso gentile: come stai, come vanno le cose; sai che mio figlio... eccetera. Non a caso Bob proveniva dall'amabile Olanda. Ettore Sottsass, chiamato amichevolmente Ettore, era scherzoso e sottile nelle sue manifestazioni verbali ma preferiva lasciare il campo a Fernanda Pivano che con la sua voce squillante era capace di stenderti con una frase al veleno ma pronunciata con sorriso delizioso. Di Ernesto Rogers che sporadicamente si faceva vedere avevo saputo che una sera appena arrivato si era accomodato sul divano per conversare con Alberto; ma il cuscino del divano nascondeva il gatto di casa che si era appisolato. Il peso di Rogers l'aveva svegliato di soprassalto facendolo miagolare furiosamente tanto è che il Maestro si era alzato di scatto sconvolto e quella sera aveva anticipato il suo commiato.

Preferibilmente d'estate la casa di famiglia chiudeva per lavori in corso e veniva, diciamo, ritoccata; a colpi di mazza i muratori si scatenavano qua e là su muri, stipiti e porte; e il volto della casa cambiava secondo le direttive di Alberto.

Finestre interne ottenute bucando i muri portanti, pareti in legno, scale che portavano a soppalchi abitabili. Una casa del '900 trasformata in un teatro di posa per la fotografia. Mobili, pochi. Libri infilati in ogni spazio libero. Un certo anno, da un giorno all'altro, il colpo di scena: in sala era apparsa una corteccia di grandi dimensioni con incavi grandi e piccoli ben piantata in un vaso di terracotta. La corteccia ritorta e incurvata si era trasformata in una sorta di scultura vivente con rivoletti d'acqua che scendevano verso il terriccio. E Alberto vi sistemava piccole piante, muschi engadinesi con cura certissima. E improvvisamente tutti avevamo dato il benvenuto alla nuova filosofia ecologica e ci prodigavamo per il benessere della nuova presenza, una sorta di presepio vegetale vivente.

7

Tutto sommato amici e invitati erano dei sismografi: chi era un letterato proponeva una lettura distaccata, chi faceva l'architetto si faceva irretire dalle passioni politiche. E grazie alle cene il '68 si era fatto sentire in anticipo. La coppia Pivano-Sottsass volava alto e raccontava di viaggi avventurosi a bordo di una jeep che in Tibet si bloccava per mancanza di aria nel carburatore. Si sapeva che i due esploratori-poeti avevano intercettato i movimenti tellurici in anticipo nella lontana California del '60. Il clima milanese, da sempre un misto di cultura e di solide professionalità aveva subito una scossa potente e aggiornava velocemente la sua filosofia di vita. Parigi, Londra, Los Angeles erano entrate nella discussione e Milano dava il suo contributo al cambiamento: "Le Alpi, che una volta erano la strada a senso unico di cui la civiltà si serviva per spingersi al Nord sono ormai una superstrada con doppia direzione di marcia, su cui corrono gli ismi letterari di ogni genere" annotava Brodskij (1987, p. 43) a commento di Eugenio Montale.

Ma anche tra amici non mancavano discussioni e polemiche che si trasformavano in rimproveri più o meno espliciti. Le vite precedenti finivano sotto la lente di ingrandimento e i toni alti delle voci arrivavano fino alla cucina dove io cenavo solitario a base di porzioni di cibo in eccedenza. A quell'età non ero ancora abituato al tipo di confronto politico tipicamente italiano in cui invece di comprendere insieme un nuovo orizzonte si passa tranquillamente alla recriminazione accusandosi a vicenda di non si sa bene cosa. Il fattore umano conta come scrive Gadda (1993, p. 83): "La cultura italiana è fatta di toc-toc d'impulsi, di batticuore, della retorica delle buone intenzioni. Manca un sottofondo logico e riflessivo". Erano le volte in cui si faceva vedere Giancarlo De Carlo, il più radicale di tutti, abituato a parlare di politica come qualcosa che doveva coincidere con delle scelte professionali e personali. E Alberto? Preso alla sprovvista dall'avanzare del nuovo sembrava sconcertato sebbene ben informato e ancorato a solide letture; partecipava sì alle

discussioni ma era scettico verso un tipo di teorizzazione politica che aveva il sapore della teoria importata dall'estero; e che proprio perché fresca di importazione scatenava immediatamente reazioni e contraccolpi emotivo-politici impensabili. Eppure mentre la politica innescava la miccia la società civile non ci cascava e riusciva a tradurre il discorso in progetti, oggetti, libri, architetture e fotografie. In fondo tutto sta in due semplici parole, una congiunzione e un verbo: mentre e tradurre. Mentre la politica proponeva orizzonti incerti o convulsioni la progettualità e la creatività si espandevano in ogni direzione. C'è la rivoluzione in vista? Bene, il tutto si può tradurre in più ricerca e sperimentazione, più immaginazione, più gioco. E la corazzata del design procedeva sulla sua strada con tono indifferente e giocoso. Come dire... *vogliamo fare che ora...* il design non è più così rigidamente educativo verso il pubblico ma più fluido e capace di ascoltare tutto ciò che proviene dal mondo? Non importa cosa, ma non vogliamo più essere i guardiani di una ortodossia del design. L'afrodisiaco della politica - oltretutto di bassa qualità - aveva funzionato per un po'; ma poi malgrado gli sforzi dissennati la saldatura con la cultura non si era verificata. Gli eventi avevano modificato le vite delle persone e queste, in risposta, rilanciavano.

8

Nel lungo e caotico passaggio dai '60 ai '70 tra le pieghe della vita di Alberto si infilano i viaggi esotici; e alcuni verso mete socialiste per vedere con i propri occhi a cosa poteva assomigliare un progetto di società alternativo. Come dire è meglio viaggiare che riempirsi la casa di libretti Nuovo Politecnico tutti rigorosamente militanti. Ritenendomi ormai maturo aveva preso a portarmi con sé. Così, dopo una lunga e complicatissima triangolazione aerea Milano-Praga-Gander-L'Avana, si era arrivati nella patria del socialismo tropicale, Cuba. Era l'inverno 1973 e era l'alba. Ci accompagnavano l'inseparabile Roberto Sambonet e alcuni cari amici della casa editrice Einaudi. Esaurita l'agenda di incontri con artisti, grafici, architetti cubani ci si imbarcava allegramente su pullman che percorrevano autostrade rimaste vuote fin dai tempi della rivoluzione eccetto qualche contadino che casualmente le percorreva a dorso di un mulo e in contromano. Una mattina, all'uscita di un Museo/Archivio/Centro culturale dell'Avana blocco Alberto e Roberto, li faccio sedere e li fotografo: Alberto sorride chiedendosi se il figlio seguirà la sua strada visto che in un precedente viaggio post maturità a Atene gli avevo detto più o meno di sì; mi aveva portato, guarda caso, al Partenone. Roberto mi guarda in attesa dello scatto fumandosi un Toscano. È serio, cosa rara. A guardarli non sembrano delusi della visita appena avvenuta. La fine dell'innamoramento occidentale per il socialismo in tutte le salse sarebbe arrivato un po' di anni dopo grazie al capolavoro di Milan Kunde-

ra (1985). indicato su Wikipedia come lo scrittore che con il suo libro ha segnato l'inizio del riflusso. Come al solito gli scrittori anticipano i saggisti tutti impegnati a sognare mondi alternativi e rovesciati, regolati da un capo supremo. Ma nella sua felicità Cuba sembrava aver afferrato qualcosa che altrove non era presente; o forse il fattore umano vinceva su una realtà quotidiana che oscillava tra il rigorismo ideologico e l'erotismo. Ma intanto tra uno sguardo e l'altro, tra un campo di canna da zucchero e un teatro del popolo tra padre e figlio iniziavano dei test sulle nostre eventuali affinità: Paolo, che ne dici del grafico che abbiamo appena incontrato? E le architetture di Roberto Gottardi a L'Avana - edifici bassi a pianta curva, in mattoni, espressione forte e originale in un panorama cubano un po' dimesso - ti dicono qualcosa? E io, sì, sì papà, Gottardi è un bravissimo architetto... ma oggi vado a fotografare i cubani che ascoltano Fidel nella piazza della rivoluzione. In realtà da giovane senza dei solidi imperativi avevo fotografato una Studebaker arrugginita abbandonata dietro una recinzione in metallo e due tipi ben vestiti con cappello texano che ascoltavano distrattamente Fidel da almeno quattro ore, ma all'ombra.

Fig. 1 — Paolo e Alberto Rosselli, Atene, 1972.



Credo sia stato un brillante psicologo canadese a affermare che un padre è un eroe, sempre e in ogni caso; ma che per natura (o diritto) è reticente e non si lascia espugnare con facilità. Ci sarebbero altri modi per comprenderlo, per esempio unire un'identità, la sua, a delle mappe geografiche con date e luoghi precisi; e il gioco sarebbe fatto. Ma poi succede che i concetti si mischiano alla storia e che nel tempo il quadro si complica. E quindi? A proposito di voce, se negli anni '50 Alberto usa il *noi* una decina di anni dopo inizia a usare l'*io*. Ha smesso di fare l'educatore e la sua voce cambia. Nella sua libreria è apparso Jung. In casa è planato anche un libretto dalla copertina verde, "S/Z", di Roland Barthes: mi sforzo di leggerlo ma è incomprensibile; gli chiedo cosa significa e Alberto allarga le braccia pronunciando le parole... relativismo... travisamento... però leggilo. Gira per casa un libro di Jiří Kolář (1976), "Collages", che sembra interessargli parecchio sia per la non collocazione politica di questo artista-poeta praghese espatriato a Parigi dopo uno *stage* lampo nel partito comunista cecoslovacco, sia per una sua opera intitolata "Cattedrale sognante", un'immagine spiegazzata, accartocciata e zigzagante verso l'alto come sospesa in un vetro spezzato. Mistero invece su chi, Giovanna o Alberto, nel 1969 compra una stampa di Superstudio dal titolo "Saluti dal deserto del Colorado", un muro quadrettato che si perde in un orizzonte da preistoria dovuto al genio di Cristiano Toraldo di Francia. Fatto sta che da quasi 60 anni l'opera rimane in cortese esposizione spostandosi da una stanza all'altra. Nel grande studio di via Dezza 49 la scrivania di Alberto Rosselli sta a 5 metri da quella di Gio Ponti suocero e socio esuberante con il quale va d'accordo nel senso che i due sono talmente diversi che dividersi su qualcosa è impensabile. Quando le visioni sono agli antipodi la convivenza è assicurata. Ogni tanto uno dei due passa tra i tavoli dello studio di via Dezza e dà un'occhiata al progetto dell'altro. Ma non fa commenti né dà consigli. Antonio Fornaroli, l'ingegnere dello studio PFR, osserva deliziato la scena dei due che si avvicinano e garbatamente si respingono. In alcune fotografie d'archivio li si vede passeggiare educatamente e senza scarpe per le moschee pakistane. Stanno realizzando a Islamabad due progetti profondamente diversi,¹ uno molto studiato nelle planimetrie, nei pieni e nei vuoti, l'altro immediatamente riconoscibile già nei dettagli. Superfluo dire chi ha progettato che cosa stando che i due autori sono nati sotto pianeti diversi e hanno elaborato linguaggi antitetici. Scontate pure le diversità di età e di gusti, AR fuma la pipa, GP le sigarette; AR indossa giacche sportive, GP con collo alla coreana. Ma entrambi hanno vissuto la guerra, Gio Ponti addirittura due, un dettaglio non secondario. Sul finire degli anni '60 nonostante la bolla della politica non molli la sua presa schizofrenica sulla comunità italiana, Alberto reinveste nella sua attività e apre un secondo studio dedicato al design e alla ricerca dove lavorano due

giapponesi Isao Hosoe, Abe Kozo e un italiano, Damiano Alberti. C'è aria di novità: gli spazi sono occupati da piccoli laboratori da cui escono dei modelli che sono delle vere e proprie anticipazioni: il pullman Meteor, la Cabina Fiat, i mobili per uffici Facomet. Un giorno mi mostra una fotografia della Nakagin Capsule Tower per vedere la reazione di uno che sta leggendo "L'architettura della città" di Aldo Rossi (1973); considerando il fatto che in Facoltà a Milano è pericoloso solo pronunciare il nome di Alvar Aalto o Frank Lloyd Wright e che Le Corbusier è soffocato con argomenti pretestuosi, comincio a pensare che gli studi mi stiano portando su una strada equivoca, quella del trastullarsi con la storia. Il postmoderno sta arrivando.

Un gesto curioso arriva però dalla Saab 96 verde oliva che Alberto guida, un pezzo di design indefinibile nato già retrò, una specie di carrozzeria anni '40 ritoccata negli anni '60 che dà l'idea di una aerodinamica malriuscita. L'anti design è arrivato sotto forma di un pesce senza pinne; ma è ovvio, la prosperità e la libertà portano con sé l'idea di accettare anche il brutto, il dissonante nella propria esistenza. Alberto sta giocando. Inoltre da un po' di tempo indossa una giacca verde scuro in pelle scamosciata che gli invidia molto; è un indumento che potrebbe arrivare dall'Austria, elegante e sportivo. Il verde nelle sue varie sfumature sembra essere il suo colore preferito.

10

Alberto progetta. Avendo aderito all'idea che è l'esercizio della tecnologia (*esercizio del* è cosa diversa dall'*adattarsi a*) a fare da perno all'esistenza e che oltretutto la può migliorare, Alberto va alla ricerca di un punto di incontro con la vita futura dell'essere umano nelle sue declinazioni di spazio e stile di vita. Ma non era previsto che arrivasse a visioni prossime alla fantascienza. Silenziosamente i mobili di Saporiti cominciano a apparire nei film di 007 o nei serial di "Space: 1999". Il cinema si è accorto che queste sagome visivamente molto semplici fanno al caso e le fa immediatamente sue. L'esercizio della tecnologia e l'uso della materia plastica hanno un esito a volte iconico, altre volte spingono il progetto in un territorio sconosciuto e stimolante in bilico tra idea e non idea. Questi oggetti sembrano idee-prototipi firmati da un autore che tra il manifestare la sua paternità e celarla preferisce la seconda soluzione sapendo che questa scelta ne aumenterà il valore. Disegna i bagni stampati in vetroresina ICS e li inserisce nelle case popolari a Limbiate, un esempio di architettura sociale elegante e ricca di soluzioni planimetriche e urbanistiche nuove - in seguito puntigliosamente sconciata dall'amministrazione locale. Sulle prime l'abitante si mostra un po' perplesso del bagno bianchissimo, luccicante e senza uno spigolo; ma la novità che proviene dal mondo dell'industria gli piace e non lo fa sentire una cavia; in un certo modo ne è quasi fiero.

È in anticipo sui tempi e prefigura una società che ancora non c'è ma che intravede e accarezza. La *Casa Mobile* per il MoMA è dedicata a una vita diversa di coppie che collaborano, viaggiano e si amano in mezzo alla natura. La casa può essere portata ovunque anche nella steppa: è autosufficiente. Più o meno questa è la famiglia del futuro, libertà, individualismo, sesso all'aria aperta, viaggi e poche cose da portarsi appresso. Nonostante il successo dei suoi progetti Alberto non cade nel tranello del presentarsi come pensatore o artista: mantiene la sua metafisica originaria nel pubblico e nel privato.

Alberto scrive. Introducendo un prezioso libretto dal titolo *Lo spazio aperto* (Rosselli, 1974) Alberto adotta una retorica inaspettata cioè quella dell'assenza di metafore. Se la creatività consiste nel comunicare un tempo futuro e immaginare delle circostanze di vita diverse e futuribili che si tratti di una casa, un interno arredato, di una poltrona, il tratto di Alberto sembra quello dell'understatement e della creatività laconica; un vero paradosso. Anche davanti al progetto della *Struttura a Piani Mobili* il lettore si aspetterebbe di essere pilotato verso un orizzonte nuovo e sconosciuto; ma la cosa non succede. Eppure questo progetto e altri mediamente futuristici è notevole e richiama l'architettura orientale e l'idea della pagoda giapponese rivisitata in senso tecnologico. La laconicità è una gentile concessione al linguaggio impersonale e sciatto allora dominante? In un momento in cui le moltitudini protestavano selvaggiamente su tutto e l'io era caduto in disuso o era da abolire, viene da dire di sì. In ogni caso la sua è una voce cauta come se il progetto di design o di architettura dovesse non manifestare la sua novità.

E gli antefatti all'Alberto Rosselli laconico ci sarebbero anche: in un articolo sul *The Times* del 31 dicembre 1959 lo si definisce come persona dalle maniere gentili, *gentle manner*. Ecco un possibile ritratto di Alberto Rosselli personaggio pubblico: gentile e affabile ma tendente all'understatement; acuto, intelligente ma distaccato; ironico ma di rado partecipe; introverso e tuttavia accompagnato da collaboratori pieni di ammirazione. Chissà, forse le origini di questa laconicità, che fa il paio con una loquacità misurata andrebbe ricercata nei suoi progenitori nei territori incerti tra Pisa e Parma.

Ma poi sono io il primo a non credere a nostalgie di lande dove le genealogie prenderebbero le mosse; di spazio per questi legami romantici con un altrove idealizzato ce n'è poco.

11

Come non c'è spazio per slogan che durino più di una stagione; se uno si diffonde è quasi certo che il giorno dopo qualcuno ne inventerà uno contrario. E qui bisogna citare di nuovo il matematico Norbert Wiener "La società può essere compresa soltanto attraverso lo studio dei messaggi" (1953, p. 23). Passando al setaccio la semantica nel va e vieni dei messaggi culturali e politici si

potrebbe registrare la regolarità delle affermazioni e delle contro-affermazioni. Una nota scherzosa: ai tempi (duri) dell'università circolava una frase-slogan del tipo *una casa è una casa*, non esattamente un incentivo alla ricerca e all'invenzione; ma non ricordo chi l'avesse inventata, è passato troppo tempo e poi ho pensato che era meglio cancellarla. Modestamente avrei proposto di completare la frase con un... *comunque si vedrà in che modo andare avanti*. Ma la frase rimaneva, era diventata un mantra; come punizione auto imposta che sigla gli anni '70 citarla può bastare, data la sua brevità.

Non volendone sapere di espiazioni Alberto Rosselli trovava che l'architettura deve essere liberata dal discorso che la normalizza e la intossica. Che si tratti di case IACP, del *Corriere della Sera*, delle case di via Domodossola o di ville il suo linguaggio è chiaro e riconoscibile. In una villa sul lago Maggiore a Solcio di Lesa, abitata dalla scrittrice Helena Janeczek, Alberto fa un montaggio di due configurazioni-telai differenti, uno spigoloso verso strada, l'altro, verso l'acqua, a gradoni. Sulle prime non si comprende come avviene la connessione tra le due strutture-immagini, poi si accetta l'idea di una casa che è deliziosamente bifronte. A Islamabad, mentre si avventura nelle radure intorno al suo progetto scatta una fotografia dei Segretariati con una Canon a telemetro comprata in Giappone (cui seguirà una Nikon F nera poi dimenticata in un taxi parigino) e non si accorge che la sua ombra è nell'inquadratura. Due anni fa, in tutta fretta, mentre il virus lasciava il suo domicilio cinese per diffondersi sul pianeta, sono volato in Pakistan per vedere la città da dove provenivano le sue cartoline coloratissime con brevi messaggi affettuosi. La città era irriconoscibile, ma il lavoro di Alberto era lì, integro, nella sua razionalità attenta alla natura, alle colline, concetti per lui non separabili dall'architettura come indicava nella relazione² sui Segretariati. E a osservarli, i cittadini pakistani anche loro alle prese con i timbri e scartoffie, vi si muovevano con naturalezza; e a fatiche burocratiche concluse, prendevano i grandi spazi aperti come un invito a distendersi sul prato.

Finestra, una parola bellissima. In un giorno qualsiasi - non importa se il tempo è bello o nuvoloso - si entra in una casa progettata da Alberto Rosselli. Mettiamo che sia degli anni '50 o successiva. Questa casa può essere sul lago, in campagna, in montagna, in città. Da fuori si vede subito che ha una forma contemporanea anche se a prima vista è un po' complessa da cogliere; e tutto questo va bene. Ma dentro? Ora, si sa che il visitatore conta parecchio in quanto ha occhi e cervello e legge lo spazio. Cosa vede? Non so, direi che vede i colori, lo spazio, i muri, il pavimento, le proporzioni e le finestre. Appunto le finestre: se il visitatore ha pazienza e osserva lo spazio con attenzione nota che le finestre si sono moltiplicate e che da dentro la casa si rivede l'interno in tante scene; le finestre inquadrano fuori ma anche il dentro.

La casa non è solo uno spazio organizzato ma contiene dei palchi da cui si percepisce lo svolgimento della vita quotidiana.

Alle 6.00 del mattino qualcuno si gira tra le coperte e guarda cosa succede giù, in sala. Chi è sveglio a quest'ora impossibile? Ma sì, giù in sala c'è già movimento, una coppia discute, la figlia mette in ordine; un nipote si aggira e chiedendo attenzioni perché ha fame. Potrebbe starci anche l'amante segreta/o che vuole capire se questa volta è capitata/o nel posto giusto, non si sa mai. Dal letto quasi si vede la cucina o perlomeno si intuisce se qualcuno sta preparando la colazione. E sempre dal letto si intravede se la doccia è già occupata da qualche ospite.

A pensarci il dove scrittori e poeti trovano ispirazione o mettono ordine nel flusso di immagini e parole non è poi un mistero: è quasi sicuramente davanti a una finestra. Ma vale anche per un giovane pittore, uno chef che scrive il menù, per non parlare di una insegnante di Qi Gong. Davanti a una finestra il corpo si rilassa, gli occhi smettono di scrutare lo spazio con circospezione e le molecole sono più felici.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

BALLARD, J. G. (2009). *I miracoli della vita*. Feltrinelli Editore.

BRODSKI, I. (1987). *Il canto del pendolo*. Adelphi.

FRISCH, M. (1959). *Homo Faber*. Feltrinelli.

GADDA, C. E. (1993). «Per favore mi lasci nell'ombra». *Interviste, 1950-1972*. Adelphi.

KOLÁŘ, J. (1976). *Collages*. Giulio Einaudi Editore.

KUNDERA, M. (1985). *L'insostenibile leggerezza dell'essere*. Adelphi.

ROSSELLI, A. (1974). *Lo spazio aperto. Ricerca e progettazione tra design e architettura*. Pizzi.

ROSSI, A. (1973). *L'architettura della città*. Marsilio Editore.

WIENER, N. (1953). *Introduzione alla cibernetica*. Paolo Boringhieri.

NOTE

¹ Progetti in Pakistan dello Studio PFR: Gio Ponti, Ministero degli Esteri; Alberto Rosselli, Segretariati. Islamabad 1961-1968.

² Alberto Rosselli, Relazione al progetto sui Segretariati di Islamabad, 1965. Archivio Alberto Rosselli, Milano.

Alberto Rosselli: architetto, designer, docente

DAVIDE CRIPPA

Università Luav di Venezia

Rileggere l'opera di Alberto Rosselli per scorgere l'architetto e il designer milanese che ha inciso profondamente sulla cultura del progetto mettendo le basi della disciplina del design. La direzione attenta di Stile Industria, le puntuali lezioni universitarie e la proposta di progetti innovativi e coraggiosi ne testimoniano ancora oggi la rilevanza sia a livello teorico che progettuale. Alberto Rosselli è stato tra i promotori-fondatori dell'ADI (Associazione per il Disegno Industriale), è stato tra i primi a parlare di "disegno industriale", ma ha anche operato una svolta nell'insegnamento universitario impostando la didattica su rigorosi criteri di metodo e introducendo il concetto di progettazione come processo decisionale.

A livello progettuale Alberto Rosselli ha svolto un'indagine con una forte impronta sociale: il suo sguardo, sempre volto a cogliere le reali esigenze dell'utente, riusciva a tradurle in soluzioni tecnologiche e materiche di esemplare semplicità.

PAROLE CHIAVE

Metodologia
Relazioni
Disegno Industriale
Didattica

1. Il pensiero sul progetto e la didattica

Col "nuovo atteggiamento" metodologico Rosselli insegnava agli studenti a scomporre e ricomporre i problemi e ad affrontarli riducendoli a un sistema di problemi minori, tra loro simili, la cui soluzione avrebbe portato all'unità finale. In tal modo suggeriva anche, agli studenti, di evitare la prefigurazione dell'oggetto finito (grande tentazione di ogni architetto) per partire umilmente, ma anche acutamente, dal microspazio usato dall'uomo e definito dai gesti quotidiani ripetuti e dalle esigenze materiali e spirituali di vita. (Baglioni, 2002)

Alberto Rosselli ha avuto un ruolo particolarmente importante nella storia del design e dell'architettura italiana: attraverso la sua ricerca, portata avanti con il medesimo entusiasmo sia a livello teorico che progettuale, egli ha segnato profondamente la cultura progettuale del dopoguerra, pur nei modi silenziosi e riservati che lo hanno sempre contraddistinto.

Tra i primi a interessarsi e a parlare di *disegno industriale* (Rosselli, 1954), Rosselli ha il grande merito di aver dato dignità di ricerca scientifica d'attività fino a quel momento considerata secondaria rispetto all'architettura; ha fondato e diretto *Stile Industria* - una rivista nata come costola di *Domus* ma che in breve tempo ha acquisito una sua completa autonomia e compiutezza -, è stato tra i promotori della nascita dell'ADI (Associazione per il Disegno Industriale) e come docente ha introdotto il concetto (estremamente innovativo per il periodo) di progetto inteso come *processo decisionale* (Rosselli, 1973), impostando la didattica su rigorosi criteri di metodo e ponendo così le basi strutturali e concettuali di riferimento per la fondazione dell'Area Tecnologica della Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano.

La sua storia complessa, il rapporto contrastato con Gio Ponti, l'esperienza universitaria nei difficili anni '60, la proposta di progetti innovativi e coraggiosi, l'apporto dato alla nascita e alla diffusione del concetto di disegno industriale, gli importanti saggi teorici e gli editoriali di *Stile Industria* - che pur nella sua breve vita, dal 1954 al 1963, ha comunque segnato la storia dell'editoria italiana nel campo della grafica e del design - testimoniano, dunque, quanto Alberto Rosselli sia stato un effettivo protagonista del dibattito e della scena progettuale degli anni '50-'70.

Un protagonista a volte scontroso, restio a lasciarsi travolgere da logiche di potere che gli erano completamente estranee; solitario, per scelta, si immergeva letteralmente nei progetti, a cui si dedicava con ostinazione e da cui traeva stimoli ed energia; ironico e pungente, di un'ironia all'inglese, con cui forse aveva imparato a difendersi e a contrattaccare senza mai cadere nelle polemiche. Pudico e riservato, ma al tempo stesso affabile, sensibile - forse troppo, se esiste un criterio di giudizio per definire un "troppo" -, gentile nei modi, nei gesti e nei silenzi ancora più che nelle parole, mostrava un'apparente fragilità che nascondeva invece un'ostinata perseveranza. Per alcuni pessimista, per altri più semplicemente un idealista che si scontrava con difficoltà con una realtà a cui apparteneva, ma che spesso non condivideva.

A livello progettuale ha svolto un'indagine con una forte impronta sociale, coerente con i suoi principi e con la sua visione del ruolo del progetto e del progettista: per lui il designer doveva "essere un deputato dei consumatori presso la produzione. Colui che ne interpreta i desideri stando come il Consigliere del Principe: accanto a lui, ma non sotto di lui" (Koenig, 1981, 20). Il suo sguardo, sempre volto a cogliere le reali esigenze dell'utente, riusciva a tradurle in soluzioni tecnologiche e materiche di esemplare semplicità e funzionalità; da cui la qualità di un progetto che riusciva ad incidere positivamente sui modi di vivere anche nel quotidiano.

Nella sua ricerca emerge come costante la predilezione per soluzioni aperte e flessibili, mai definitive, in grado di rispondere alle diverse esigenze delle persone; nei suoi progetti, espressioni di una caparbia esplorazione *nel campo del possibile* (Hosoe, 2002), nessun dettaglio era lasciato ad uno stadio approssimativo, nulla era trascurato o delegato ad un poi futuro; egli ha sempre coltivato l'incertezza come valore progettuale, applicandola però in modo metodico e rigoroso.

Anche durante la lunga e proficua collaborazione con Gio Ponti e Antonio Fornaroli nello studio Ponti Fornaroli Rosselli sono rintracciabili queste sue caratteristiche personali, che lo hanno contraddistinto come individualità all'interno dello studio in un periodo ricco di soddisfazioni, ma per alcuni aspetti anche tormentato per il giovane architetto (dibattuto tra la stima, l'amicizia e la riconoscenza, ma anche il successo e l'esuberanza esplosiva dell'ingombrante suocero).

2. Una serie per l'etica stava nascendo, ma un'etica per la serie andava tutta definita...

Ponti stesso riconosceva in Rosselli qualità di ricerca e analisi approfondite che, pur differenti dalla sua poetica personale, arricchivano senza alcun dubbio il prestigio internazionale dello Studio PFR. (Casati, 2002)

Per Rosselli utilità e bellezza convivono serenamente sia in architettura che nel design: non esiste contraddizione tra i due termini, così come non ne esiste tra forma e contenuto nell'arte in generale, perché il *troppo bello* renderebbe un'opera tendenzialmente astratta e il *troppo utile* le darebbe una connotazione quasi meccanicista (Rosselli, 1967). L'architettura (come il design), arte tra le arti, appartiene a una sfera in cui i due mondi non sono - né devono essere - separati; una sfera in cui il contenuto pratico si fonde inscindibilmente con quello economico, estetico, umano. Un progetto bello è così anche un atto utile, un lavoro utile è di per sé sicuramente bello. Ed entrambi convivono in una dimensione etica della professione.

Rosselli ha sempre guardato all'etica come a un principio guida e a un obiettivo assieme: l'ha perseguita, a volte lottando, comunque facendone un parametro progettuale fondamentale. Quando non uno spunto creativo. E se fin dagli anni universitari si interrogava sul senso e sul ruolo del suo lavoro in un secondo momento, nella maturità, ha cercato di fondare le regole della disciplina, traghettando il progetto per l'industria dal razionalismo degli anni

Cinquanta al design molto più “creativo” del decennio successivo. A suo avviso la professione andava intesa come complesso di atti responsabili e il design doveva avere un ruolo pedagogico, doveva cioè farsi portatore di contenuti morali. Così anche a livello progettuale ha sempre svolto un’indagine con una forte impronta sociale: perseguiva *l’utopia di un design socialista* (Rosselli, 1955), credeva nel mito filosofico di una realtà seriale, in una produzione che fosse in grado di rispondere alle esigenze di tutti e che portasse anche a una democratizzazione dei prezzi.

Ma Rosselli non ha semplicemente creduto nella serie: ha provato a fornirne dei possibili criteri. Una serie per l’etica stava infatti nascendo, ma un’etica per la serie andava ancora tutta definita.

Lui ne ha posto dei primi capisaldi; anche solo perché aspirava a diffondere la qualità attraverso la quantità, perché lavorava per innestare nell’industria i più alti standard possibili così da connotare un progetto di design, seriale, con il valore di un oggetto d’eccezione (di un’opera d’arte). La serie, infatti, doveva essere soddisfacente per l’industria, ma anche per le persone: il suo tentativo era quello di offrire oggetti normalizzati a monte del processo produttivo, ma liberi a valle, in fase fruitiva. Oltre a quella tra quantità e qualità egli ha così cercato di risolvere una seconda antinomia che storicamente frapponeva le necessità industriali, fondate sulla regola e sulla ripetizione, con la libertà individuale.

Il sogno della libertà (libertà di coniugare forme immaginifiche con funzioni utili, materiali innovativi con costi accessibili, il rigore seriale con la flessibilità fruitiva) per Rosselli passa dunque - necessariamente - attraverso l’industria (Rosselli, 1958). Unico mezzo in grado di garantirle un carattere non accidentale, introducendola in una dimensione normata. Molti designers in quegli anni perseguivano questa utopia, ma lui le ha dato credibilità, perché pensava realmente che questo *universo della libertà* potesse essere strutturato all’interno di una nuova attitudine al progetto (Rosselli, 1974). Dentro un nuovo ordine.

L’esperienza di *Stile Industria*, la presidenza dell’ADI e la docenza universitaria si inseriscono in questo contesto, perché si pongono come mezzi per garantire quell’ordine, per avvalorare un’attività progettuale che stava finalmente conoscendo un nuovo fermento e una rinnovata fiducia. E che da quell’ordine potesse essere legittimata e difesa.

Il Sogno viene così sistematizzato, affinché non svanisca nel tempo.

3. Una regola per la libertà

L'aereo che viaggia più veloce del suono si fa sentire solo quando è oramai andato via. A volte lascia un tuono profondo che penetra nel cuore senza scomodare i nostri cinque sensi, ma molte volte passa in totale silenzio perché vola così alto che l'aria rarefatta della stratosfera non riesce a trasmettere l'onda sonora. Rosselli sapeva che gridare ad alta voce nell'ambiente rumoroso non fa che aumentare ulteriormente il livello di rumore di fondo. (Isao Hosoe, 2002)

La libertà era inseguita non solo come sogno o come principio etico, ma come grande opportunità progettuale. Il suo desiderio di definire una regola per la libertà ha probabilmente trovato una possibile risposta nel concetto di sistema; nei sistemi, infatti, la matrice compositiva era fornita dall'architetto, ma la configurazione formale finale era lasciata alla libera inventiva dei suoi abitanti che, così, erano messi nella condizione di partecipare alla definizione dei propri spazi di vita (domestici, ma anche urbani, se è vero che la precorritrice Casa mobile presentata al MoMA di New York nel 1972, oltre a definire un nuovo tipo di abitabilità, proponeva anche inediti scenari insediativi).

La partecipazione tra progettista e utente era considerata da Rosselli una componente creativa, ma anche una qualità necessaria per il compimento di un'opera d'architettura, di design o d'arte in cui tutti potessero riconoscersi: la progettazione nasce col designer, ma non termina con la produzione. Coerentemente nella sua ricerca emerge come costante la predilezione per soluzioni modificabili, mai definitive, in grado di rispondere alle diverse sensibilità, scelte e necessità personali: delle sorta di *opere aperte*. (Eco, 1962) Nei numerosi progetti flessibili, modulari, trasformabili, integrabili, aggregabili o ampliabili elaborati dal designer il concetto di componibilità diventa, di volta in volta, libertà, arte, invenzione.

E così nascono i giocosi tavolini componibili per Bilumen come l'innovativo carrello portavivande per Kartell; le ergonomiche cucine Omfa, ma anche il rivoluzionario sistema per uffici Talking Office e il lampadario a moduli aggregabili per Salviati; le razionali ed eleganti soluzioni di prefabbricazione integrale per le unità bagno Montecatini e I.C.S e le apparecchiature elettriche LEM. Fino alle piastrelle ceramiche Joo, uno dei primi tentativi di disegno a geometria astratta che lasciava alla successiva combinazione la possibilità di creare disegni diversi e personalizzati: è la libertà che sembra strizzare l'occhio all'arte.

E così nascono, ancora, lo stand a moduli sovrapposti per l'ADI proposto all'Eurodomus 2 di Torino e i sistemi per l'edilizia prefabbricata Romagnoli, la futuribile torre alta 400 metri e l'edificio utopico a piani mobili - *sistemi di spazi e non spazi* in grado di dare vita a *modi diversi di abitare* (Rosselli, 1974). Fino al bellissimo ed anticipatore divano Dune.

Ma Rosselli non si ferma al sistema, che già rappresentava un campo di indagine e sperimentazione comune a molti progettisti a lui contemporanei: Rosselli lo apre e lo complessifica. Lo apre ai contributi esterni, lo complessifica perché vi inserisce la dimensione del sogno. E del gioco. Meccanismi attraverso cui creare nuove sensazioni e favorire un reale senso di appartenenza con i propri spazi di vita, troppo spesso solo subiti. È il concetto del *playground* o del progetto come *imprevisto funzionale* che, ponendosi fuori dagli schemi - formali e funzionali - convenzionali, determina stupore, altera la percezione e stimola l'interazione.

Così nei suoi progetti non appare in primo piano la pedante regola che pure governa ogni sistema, appare invece un'esuberante vitalità, riportata (ma non avvilita) all'interno di un discorso sull'industrializzazione.

Sarà soprattutto nella famiglia di sedie prodotte da Saporiti che egli esprimerà al meglio questi meccanismi: in Jumbo e Moby Dick la dimensione giocosa è preponderante e la progettazione si delinea come evasione nel sogno e nella fantasia; le loro linee sinuose e gli angoli arrotondati, la continuità materica e le sagome avvolgenti le rendono delle presenze quasi scultoree. In generale in tutti gli oggetti della famiglia, in fibreglass e quindi leggeri, si avverte da parte del progettista il tentativo di esplorare nuove dimensioni formali. Alla ricerca di funzionalità, razionalità distributiva e produttiva, si sostituisce in questi casi la volontà di definire un design biologico che illustri la dimenticata evoluzione non geometrica del mondo.

In Jumbo, Jarana, Moby Dick, P110 e Play il designer regala però qualche cosa di più di un progetto. Regala il sorriso.

Un Rosselli forse inedito, gioioso malgrado l'immagine che il mondo accademico-culturale gli aveva cucito addosso, si era probabilmente divertito a dimostrarsi così libero, mentalmente e formalmente - e ancora oggi si riflette così in questi progetti che, più degli altri, hanno segnato il nostro immaginario collettivo. Non a caso Jumbo è l'unico tra i suoi oggetti a essere ancora in produzione e Moby Dick è diventata un'icona degli anni '70; il suo impiego nel decimo film di 007 "La spia che mi amava" lo testimonia. (Gilbert, 1977)

Il sistema si apre e si complessifica, dicevamo.

Perché non si tratta più (solo) di un sistema aperto, come per sua natura, ma di un sistema che consente a qualcosa d'altro di entrarci dentro. La sensibilità particolare di Rosselli lo ha ad esempio portato in più di un'occasione a completare i suoi progetti con opere di altri artisti (complici e amici), perseguendo insieme l'idea di progetto integrale. Sapendo leggere e ricollocare i loro lavori.

Il suo mondo era più essenziale di quello sfavillante e immaginifico di Ponti, ma altrettanto aperto alle contaminazioni: nel negozio di tappeti PARS in Corso Vittorio Emanuele i vasi e i piatti di Lucio Fontana offrivano la possibilità di ambientare i tappeti persiani in un contesto contemporaneo; nello stesso negozio, ricco di richiami all'arte, un dipinto astratto di Francesco D'Arena schermava il parapetto delle scale e anche gli elementi illuminanti, una sovrapposizione di moduli scatolari singolarmente orientabili, si ponevano nel locale come una presenza fortemente scenica, quasi artistica. Nel negozio di calcolatrici e registratori di cassa National un grande positivo-negativo di Bruno Munari accoglieva i visitatori e nella casa di via Rovani si susseguono con leggerezza opere di Lucio Fontana, sculture Gandhara del Pakistan, un dipinto ad olio di Gio Ponti, un dipinto di Massimo Campigli, un vaso in vetro soffiato di Vinicio Vianello, le ceramiche di Fausto Melotti.

Se in Rosselli la norma si manifesta nei concetti di quantità, di serie e di metodo, la libertà si identifica dunque con quelli di qualità, sistema, gioco e arte.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

ECO U. (1962). *Opera aperta: forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*. Bompiani.

ROSSELLI, A. (1954). Disegno: Fattore di Qualità, *Stile e Industria*, 1, 1.

ROSSELLI, A. (1955). Incontro alla realtà, *Stile e Industria*, 3, 1-2.

ROSSELLI, A. (1958). Le facciate continue: un episodio di disegno industriale nell'architettura, *Stile e Industria*, 15, 1.

ROSSELLI, A. (1967). *I metodi del design: documenti sui recenti metodi di progettazione a cura del corso di progettazione artistica per l'industria*. CUEP.

ROSSELLI, A. (1974). *Lo spazio aperto: ricerca e progettazione tra design e architettura*. Pizzi.

AMALIA, F., RIVA, S., & KOENIG, G. K. (1981). *Stile industria: Alberto Rosselli*. Artegrafica Silva.

INTERVISTE

BAGLIONI, A. (2002). *Intervista per la mostra "Alberto Rosselli: Architetto Design"*, a cura di D. Crippa.

CASATI, C. (2002). *Intervista per la mostra "Alberto Rosselli: Architetto Design"*, a cura di D. Crippa.

HOSOE, I. (2002). *Intervista per la mostra "Alberto Rosselli: Architetto Design"*, a cura di D. Crippa.

FILMOGRAFIA

GILBERT, L., *The Spy Who Loved Me*, decimo film della serie James Bond, 1977.

Alberto Rosselli e «Stile Industria»

Unicità di un caso editoriale

ROSA CHIESA

Università Luav di Venezia

Orcid ID 0000-0001-6007-3998

“L’intuizione non esclude il metodo ma lo richiede. L’immaginazione è la controparte dialettica del metodo che rappresenta l’applicazione razionale di definite tecniche entro il processo inventivo” (Rosselli, 1973, p. 16-17). La rilettura in chiave contemporanea dell’impostazione editoriale che Alberto Rosselli ha inaugurato con Stile Industria permette oggi di riflettere sulle responsabilità (anche sociali) e sui limiti del disegno industriale inserendolo nel complesso dibattito sul design contemporaneo. Una rivista di cultura progettuale, che è al contempo una lezione di metodo e un modello di apertura mostra quanto, oggi come allora, sia necessario superare i confini dei riferimenti domestici per conoscere e comprendere la complessità.

PAROLE CHIAVE

Disegno industriale

Stile Industria

Alberto Rosselli

Metodologia del design

1954

È parlando di architettura nel piccolo volume *Metodi per il design* che Alberto Rosselli ammonisce:

Il pericolo è di usare sottoprodotti della scienza nel timore di sacrificare un certo modello di creatività” e ribadisce come: “L’intuizione non esclude il metodo ma lo richiede. L’immaginazione è la controparte dialettica del metodo che rappresenta l’applicazione razionale di definite tecniche entro il processo inventivo”. (Rosselli, 1973, p. 16, 17)

Sono affermazioni ancora attuali che si adattano oggi tanto più, nell’epoca della complessità, al dibattito sul design contemporaneo.

Analizzando l’attività editoriale di Rosselli, soprattutto in relazione alla direzione di *Stile Industria*, si evince un atteggiamento metodologico rigoroso, innovativo nell’idea di una collaborazione tra cultura e tecnica (Fossati, 1972, p. 52), democratico nel considerare sempre con attenzione la dimensione sociale e che si ritrova immutato nella sua attività didattica e progettuale.

La centralità di una serie di contatti familiari - era genero di Gio Ponti - e professionali-culturali dell’epoca permettono a Rosselli di intervenire in modo

incisivo nel dibattito e nella cultura progettuale del design che stava via via consolidandosi anche grazie a iniziative come la costituzione del Premio Compasso d'Oro - nel quale partecipa per tre edizioni come membro della giuria e che gli verrà consegnato *alla memoria* nel 1987 -, la fondazione dell'ADI, Associazione Disegno Industriale di cui Rosselli sarà presidente dal 1956 al 1957, e nel dibattito emerso a partire dalla Triennale del 1954, ben documentato dalla rivista *Stile Industria*, nata proprio in quell'*annus mirabilis* (Fallan, 2013, p. 255) per il design.

Alberto Rosselli fondò e diresse la rivista *Stile Industria* (1954-1963), nata grazie allo scorporo e all'autonomia assunta dalla rubrica *Disegno per l'industria* dedicata all'industrial design che trovava spazio dal 1949 sulle pagine di *Domus* e che era firmata dallo stesso Rosselli (Tonelli, 2008, p. 1-2). Malgrado il suo corso breve - solo 41 numeri - *Stile Industria* rimane un pilastro della cultura e dell'editoria del design, un oggetto di design in sé ma anche un contenitore originale di contenuti d'avanguardia che hanno nutrito il miglior dibattito culturale italiano di questa disciplina, nelle sue relazioni dialettiche, anche se discontinue, con l'impresa e con il mercato, oltre che nel rapporto con gli utenti.

Il titolo della rivista, come emerge nelle dichiarazioni apparse su *Domus* nell'imminenza della nuova pubblicazione ("*Stile Industria*", 1954), è significativo rispetto a una tendenza in atto proprio in quegli stessi anni in Italia; nonostante il nome scelto risulti per taluni ambiguo (Bellini, 1966, p. 9-11) nel suo "voler salvare una vecchia formulazione estetica e una nuova dimensione industriale" (Fossati, 1972, p. 53) è proprio allo *stile industriale* che esso intende riferirsi: "A una idea molto frequente nei documenti aziendali e nelle riviste specializzate dell'epoca: l'idea che l'industria, per presentarsi al pubblico e far accettare la sua presenza sempre più ingombrante nel paese, avesse bisogno di uno stile" (Vinti, 2007, p. 12).

Si trattava dunque per Rosselli di scandagliare il rapporto con l'industria sia dal punto di vista degli imprenditori sia da quello del designer (Tonelli, 1991, pp. 29-30), tenendo conto che gli sforzi di alcune grandi imprese nazionali - talune private, altre appartenenti al gruppo IRI - erano volti alla costruzione di una identità culturale, e quindi anche estetica, basata, nelle sue forme più felici, sul connubio tra le due culture, tecnica e umanistica, che superando ogni stilismo portasse alla ridefinizione delle relazioni tra elementi strutturali, funzionali ed estetici.

L'interesse espresso per il packaging, la pubblicità e la grafica, cui è dedicata una specifica sezione della rivista, riflette appieno l'attenzione verso i temi

della *corporate image*, “di quell’unità di contenuti, dichiarazione e condotta di un’impresa” (Burdek, 2008, p. 375) che divenne un terreno fertile di scambio tra progettisti e industria.

In questo clima culturale contraddistinto da grande vitalità e di fronte alle imponenti trasformazioni economiche in atto in Italia, una rivista come *Stile Industria* risultò dunque indispensabile nel suo ruolo di indagine e come tentativo di fornire delle risposte alle domande non più eludibili sulla natura del disegno industriale (Pansera, 1995, pp. 282-283) e sulla formazione delle competenze di un buon designer nella nuova società dei consumi.

La rivista non mancò di essere uno strumento essenziale di informazione-diffusione di prodotti esemplari o di casi internazionali significativi, come ricorda Fossati (1972, p. 51):

intanto propone l’informazione continua, precisa, capillare di ogni settore, non solo in senso estetico, come proposta di “forme”, ma in senso tecnico, come notizia di metodi, di mezzi, di materiali; inoltre fornisce un resoconto storico e critico di singoli settori (apparecchi radio, macchine da cucire, frigoriferi, mobili, ecc.) avendo cura di storicizzare i vari portati entro il rapporto con l’evoluzione tecnologica; ancora ospita interventi teorici, discussioni a carattere estetico, informazioni bibliografiche.

I termini del dibattito attorno al disegno industriale vennero posti, almeno fin dal 1952, con la pubblicazione su *Domus* del *Manifesto per il disegno industriale* (citato da De Fusco, 2010, p. 22) che, fatta salva la retorica pontiana dell’italiano come *creatore del bello*, ebbe il pregio di individuare la centralità della tematica del disegno industriale nelle sue relazioni con il gusto, l’estetica della produzione, la cultura e la tecnica. Ma è la nascita di *Stile Industria* a imporre una inedita considerazione del design come esito del rapporto tra industriali e tecnici, come frutto dell’analisi e della comprensione delle complesse relazioni tra le cose (Rosselli, 1973, p. 6).

La complessità assume dunque un ruolo centrale nel dibattito presente sulle pagine della rivista, nel confronto dialettico tra gli illustri collaboratori invitati a dibattere, studiosi, storici, critici di ambiti liminari al design, dalla storia dell’arte alla grafica, da Tito Anselmi a Bruno Alfieri, da Max Bill a Gillo Dorfles e a Ettore Sottsass.

Emblema del rapporto privilegiato che si instaura negli anni cinquanta e sessanta tra i progettisti grafici e la grande industria (Vinti, 2007, p. 14), le copertine della rivista non esprimono un progetto grafico ma, ispirate ai

contenuti del numero, vengono di volta in volta firmate dai protagonisti del periodo: Franco Grignani, Albe Steiner, Bruno Munari, Pino Tovaglia, Giovanni Pintori, Michele Provinciali ed altri, alimentando e consolidando il circuito fatto di molteplici rapporti che queste stesse personalità già intrattenevano con *Domus*, con *La Rinascente* e con le Triennali di Milano.

L'originalità nella forma e nei contenuti

L'idea che il disegno industriale sia "risultante da una relazione armonica fra produzione e cultura" (Rosselli, 3, 1955, p. 2) è un *leitmotiv* che accompagna costantemente gli articoli di fondo e permea lo spirito intero della rivista di Rosselli che, come lui stesso chiarirà in chiusura dell'esperienza editoriale, vuole essere uno strumento per consolidare la formazione del design in Italia, non già per discutere su risultati assodati.

L'approccio metodologico risulta dunque essenziale e apre sui primi numeri con *L'inchiesta sui metodi di lavoro e collaborazione con l'industria* (Rosselli, 4, 1955, pp. 1-3), un'indagine sui modi della relazione vitale che lega industria e competenze esterne, attraverso la raccolta delle opinioni di autorevoli designer tra cui Sigurd Persson, Peter Müller-Munk, Erik Herlow e Marcello Nizzoli.

Si rinnova anche sul numero successivo la disquisizione "sulla natura più vera e più profonda dell'industrial design, lontana da forme superficiali (espressioni di una moda più che di un disegno)" (Rosselli, 5, 1955, p. 1); mentre si rileva come la nascita di un nuovo prodotto vada assunta come un fenomeno collettivo (di mercato, di impresa e di cultura), espressione che deve essere interpretata grazie alla figura di mediatori (collaboratori) artisti/designer con competenze che completano quelle predittive di un'industria orientata a intercettare desideri di un pubblico sempre più esigente (Rosselli, 5, 1955, p. 2).

Oltre al contenuto implicito veicolato dalla qualità grafica delle copertine della rivista, viene assegnato largo spazio ai temi della comunicazione: dalla grafica, all'imballaggio e alla pubblicità, così come alla riflessione sul lavoro del grafico inteso come parte integrante della "unità di produzione e propaganda che la rivista intende affermare", come emerge indicativamente fin dal primo numero (1954) nella rassegna nazionale dedicata agli *Artisti italiani per la pubblicità*, perfezionata da un significativo approfondimento sui grafici americani.

La fotografia ricopre altresì un ruolo determinante nella rivista, soprattutto in virtù delle sue nuove forme di espressione non figurative che ne avvicinano il linguaggio a quello grafico, come risulta chiaro nell'articolo su Luigi Veronesi, pubblicato sul primo numero, di cui si riconoscono ascendenze sperimentali di matrice nord europea e un netto distacco dalla tradizione in questo campo espressivo (Rosselli, 1, 1954, pp. 24-27). Protagonista del secondo numero è l'emblematico lavoro di Will Burtin (Rosselli, 2, 1954, p. 36; Rosselli, 10, 1957, p. 24), introdotto come il più importante interprete della grafica americana e dall'attività del quale – anche grazie alle note esplicative che lo stesso autore invia alla redazione – si evince la corrispondenza con l'attitudine etica che caratterizza Rosselli e nello slogan “entusiasmo e disciplina” anche un allineamento con quella *terza via* individuata come tipica della produzione grafica italiana (Vinti, 2016, p. 113). Il ruolo della fotografia viene ribadito ancora e soprattutto nell'articolo a firma di Giancarlo Pozzi (Rosselli, 2, 1955, pp. 29-33) che ne chiarisce la natura: “Strumento efficace nel processo formativo della nostra sensibilità rispetto alla forma e quindi al ‘design’”. Buona parte della rivista presenta oggetti-novità della produzione nazionale e internazionale molti dei quali sono oggetti tecnici, macinacaffé, televisori, scaldacqua, ciclomotori, ed è indicativo che pur trattando sovente oggetti realizzati con materiali tradizionali – il vetro e la ceramica – si privilegino scelte molto razionali come la produzione di Tapio Wirkkala e Kaj Franck che non emanano direttamente dall'immaginario popolare, pur preservando il fascino della semplicità espressa in Italia, in quegli anni, dagli oggetti nordici (Rosselli, 14, 1957, p. 22).

Infine i temi della didattica e della formazione, così come il riconoscimento della figura del designer, sono spesso ripresi nei vari numeri insieme a una questione di fondo attorno alla qualità della produzione, evocata nell'editoriale della quinta uscita del 1955 (p. 2), in relazione “all'esigenza non originariamente nuova ma solamente trascurata, quale è oggi l'industrial design, che si presenta a noi nella misura e nel significato di un elevamento qualitativo delle produzioni”.

Si tratta di tematiche ben presenti nel dibattito sul design, a partire dalle origini della sua storia, ben oltre i confini nazionali (dalle *School of design*, alle *Arts&Crafts*, al *Werkbund*), qui riattualizzate e affrontate grazie al confronto tra casi studio esemplari; vanno letti in quest'ottica il testo di Maldonado alla conferenza tenuta presso l'Esposizione universale di Bruxelles del 1958 (Maldonado, 1958, pp. XIX-XXIV) sempre sulla formazione del designer, la rassegna, nel numero successivo, dedicata alla didattica della HfG di Ulm,

esemplificata attraverso una selezione seppur non esaustiva di lavori della Scuola (Rosselli, 1959, 1-3), e le relazioni ufficiali delle conferenze sulla *Professione del disegnatore industriale* a firma di Peter Müller-Munk, Rosselli e Tapiovaara al II congresso dell'ICSID organizzato a Venezia dal 13 al 17 settembre 1961.

Dopo un decennio di attività la rivista chiude ed è significativo, per ritrarre lo stato dell'arte, ciò che viene ricordato nel messaggio di commiato: "La posizione del disegnatore industriale è oggi più di ogni altra al centro di un dibattito tra gli interessi della produzione e quelli della cultura che restano ancora molto lontani fra di loro", ma la convinzione che il disegno industriale sia da organizzare e non più da scoprire è anche l'augurio finale di Rosselli che, conscio del ruolo centrale della sua rivista come unica iniziativa editoriale dedicata al disegno industriale in Italia, ne sottolineava il continuo sforzo di "chiarimento culturale e impostazione professionale" che la costruzione di ogni numero rappresentava per un settore *in fieri* almeno in Italia (Rosselli, 1963, p. 1).

Il valore storico e l'attualità di una rilettura contemporanea di Rosselli risiede nell'aver posto un dialogo aperto tra le varie componenti della cultura del progetto, senza mai negare le responsabilità (anche sociali) e i limiti del disegno industriale, ma definendo, con sguardo realistico, il campo di indagine e di azione del disegno industriale senza attribuirgli incondizionate preoccupazioni salvifiche come invece accade oggi.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- BURDEK, B. (2008). *Design*. Gangemi editore.
- DE FUSCO, R. (2010). *Una storia dell'ADI 50*. Franco Angeli.
- FOSSATI, P. (1972). *Il design in Italia*. Einaudi.
- Lees-Maffei, G., & Fallan, K. (2013). *Made in Italy: Rethinking a Century of Italian Design*. Bloomsbury.
- MALDONADO, T. (1959). Le nuove prospettive industriali e la formazione del designer. *Stile Industria*, 20, XIX-XXIV.
- PANSERA, A. (1995). *Dizionario del design*. Cantini editore.
- POZZI, G. (1954). Fotografia, discussione della realtà. *Stile Industria*, 4, 29-33.
- ROSSELLI, A. (1954). Artisti italiani per la pubblicità. *Stile Industria*, 1, 31.
- ROSSELLI, A. (1955). Incontro alla realtà. *Stile Industria*, 3, 1.
- ROSSELLI, A. (1955). L'inchiesta sui metodi di lavoro e collaborazione con l'industria. *Stile Industria*, 4, 1-3.
- ROSSELLI, A. (1955). Per il disegno industriale in Italia. *Stile Industria*, 5, 1-2.
- ROSSELLI, A. (1957). *Stile Industria*, 14, 22.
- ROSSELLI, A. (1959). L'insegnamento del disegno industriale e la realtà produttiva. *Stile Industria*, 21, 1-3.
- ROSSELLI, A. (1963). Commiato. *Stile Industria*, 41, 1.
- ROSSELLI, A. (1973). *Metodi per il design*. Clup.
- SEI DOMANDE A OTTO DESIGNER. M. BELLINI. (1966). *Edilizia moderna*, 85, 9-11.
- STILE INDUSTRIA. (1954, marzo). *Domus*, 290 (inserto).
- TONELLI, M. C. (1991). La Rinascenza e la cultura del design. *Op. cit.*, 81, 29-30.
- TONELLI, M. C. (2008). *Industrial design: latitudine e longitudine*. Firenze University Press.
- VERONESI, L. (1954). Fotografia. *Stile Industria*, 1, 24-25.
- VINTI, C. (2007). *Gli anni dello stile industriale*. Marsilio.
- VINTI, C. (2016). *Grafica Italiana dal 1945 a oggi*. Giunti.
- WILL BURTIN, RECENTI OPERE DI GRAFICA. (1958). *Stile Industria*, 10, 24.



magazine of industrial design

Michele Provinciali, *Stile Industria*,
copertina dell'ultimo numero, 1963
(courtesy of AIAP CDPG).

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. 16
AGOSTO 2022

REPERTORIO PER
UNA NOSTRA STORIA
DEL DESIGN

ISSN
2281-7603
