

(r)esistere creativamente  
il design di denuncia politica

*alla "libertà di..."*

Dottorato XXI ciclo

**Arti, Design e Nuove Tecnologie**

Dipartimento di Design, Tecnologia dell'Architettura,  
Territorio e Ambiente - DATA

Sapienza, Università di Roma

Dottoranda: **M. Federica Pesce**

Tutor: **Maria Caterina Redini**

28 giugno 2011

## **Introduzione**

- obiettivi generali
- ambito della ricerca
- risultati
- scenario di riferimento
- struttura del progetto

## **1 Teorie del product-design contemporaneo**

- 1.1 Definizione di design politico
- 1.2 Panacee del product-design
  - 1.2.1 design commerciale
  - 1.2.2 design sperimentale
  - 1.2.3 design responsabile
  - 1.2.4 design discorsivo
  - 1.2.5 alcune riflessioni critiche
- 1.3 Il linguaggio delle cose
  - 1.3.1 la durata culturale e la durata semantica di un oggetto
  - 1.3.2 oggetti come artefatti cognitivi

Bibliografia e sitografia

## **2 Il design politico\_ design come critica sistemica**

- 2.1 Design Radicale: i gruppi di rottura
  - 2.1.1 Archizoom
  - 2.1.2 Superstudio
  - 2.1.3 U.F.O
  - 2.1.4 Alchimia
  - 2.1.5 Memphis
- 2.2 Design di denuncia autoriale: i protagonisti del radicale e gli sviluppi nel contemporaneo (Gianni Pettena, Ugo la Pietra, Riccardo Dalisi, Paolo Deganello, Gaetano Pesce)
  - 2.2.1 negli anni Radicali
  - 2.2.2 sviluppi contemporanei
- 2.3 Il design politico contemporaneo internazionale
  - Droog Design, I fratelli Campana, Dunne e Fiona Raby

Bibliografia e sitografia

## **3 Design politico\_ il design di denuncia nella produzione**

- 3.1 Le fabbriche recuperate
  - 3.1.1 le FaSinPAT (Fábrica Sin Patrón)
    - In Argentina
    - In Italia
  - 3.1.2 non solo Fabbriche
- 3.2 I distretti culturali del design
  - 3.2.1 il Design come volano di sviluppo
    - Helsinki
    - Ascoli Piceno

Bibliografia e sitografia

#### **4 Design di denuncia nella progettazione e distribuzione: il design sostenibile**

##### 4.1 La sfida: sostenibilità e design

###### 4.1.1 localizzazione

###### 4.1.2 riciclo, riutilizzo, ricontestualizzazione

###### 4.1.2.1 il caso di Valcucine

###### 4.1.2.2 sostenibilità culturale

###### 4.1.3 etica e morale

Bibliografia e sitografia

#### **5.Design e attivismo: il ruolo critico degli artefatti**

##### 5.1 Il ruolo critico degli artefatti: casi studio

alimentazione

energia

mobilità

intrattenimento

formazione e conoscenza

##### 5.2 Il ruolo critico degli artefatti: una riflessione

Bibliografia e sitografia

#### **6 Scenari prossimi: il co-design**

##### 6.1 Gli approcci del design che incoraggiano la partecipazione

##### 6.2 Il co-design

###### 6.2.1 design partecipativo

###### 6.2.2 meta – design

###### 6.2.3 design sociale

###### 6.2.4 design inclusivo

###### 6.2.5 design di collaborazione di massa

###### 6.2.6 slow design

Bibliografia e sitografia

#### **7 Focus: il design di denuncia / il design di “frontiera”**

##### 7.1 Product design come (r)esistenza nei luoghi di conflitto

##### 7.2 Schede di dettaglio

Messico/Usa: Christian Swafford

Palestina: Sharif Waked

Cipro: Gianmaria Conti

Corea: Sdesignunit

Berlino: Jordi Canudas; Freedom of Creation

#### **8 Conclusioni**

##### 8.1 Conclusioni generali

##### 8.2 Risultati specifici: curatela di una mostra

## Introduzione

### OBIETTIVI GENERALI

Il progetto di ricerca indaga le complesse relazioni che sussistono tra **DESIGN E POLITICA**, con l'intento di mettere in luce le modalità attraverso cui il design, in alcune sue accezioni, sia stato e continui ad essere veicolo di un pensiero politico orientato a contestare forme di ingiustizia sociale, di repressione, di disagio, di sfruttamento umano e ambientale, di violenza, di precarietà, di emarginazione, di alienazione e di conflitto.

La linea di pensiero sottesa è la possibilità di utilizzare il risultato più tangibile di un pensiero/processo creativo come **STRUMENTO DI CONOSCENZA E DENUNCIA POLITICA** grazie all'enorme potenzialità discorsiva che caratterizza alcuni oggetti realizzati con l'intenzionalità primaria di creare un humus culturale capace di incoraggiare un pensiero critico. Riflessione tanto più valida per quei luoghi dove la libertà di espressione è ancora oggi fortemente limitata o ingannevolmente affrancata.

La ricerca termina con una riflessione volta al futuro del design politico, attraverso l'individuazione di approcci che incoraggiano la progettazione partecipata, nominalmente il co-design, inteso come percorso necessario da intraprendere nell'ambito di questo scenario.

In ultimo, il progetto di ricerca si concretizza con l'ipotesi di una curatela di una mostra a partire da una puntuale analisi di prodotti concepiti da giovani designer a confronto con la problematica del **CONFLITTO**,

con l'intento di promuovere una riflessione critica nel dibattito culturale contemporaneo, questione concretamente osservabile in quei territori dove ancora oggi esistono barriere, muri e recinzioni – simboli tangibili di ostilità tra popoli, religioni, stati.

### AMBITO DEL PROGETTO

La ricerca muove dalla comprensione del termine *design*, dalla specificazione dell'accezione *naïf*, vale a dire propria del senso comune, a quella più prettamente storico-scientifica, nel tentativo di individuare i margini di indagine sempre più sfumati e messi a dura prova dalle nuove frontiere del disegno industriale.

Il design – vale a dire la nozione, la concezione, la rappresentazione mentale e la sfera di azione - soffre di molteplici interpretazioni spesso discordanti tra loro: solo laddove vi è una comune intesa sul significato e il significante della terminologia adottata è possibile portare avanti una disquisizione rigorosa a riguardo.

In altri termini, la ricerca indaga la natura attuale e differenziata del design, senza per questo avere l'ambizione di esaurire la questione, obiettivo che richiederebbe strumenti e mezzi di altra natura.

A partire da uno specifico ambito della disciplina, quello del **PRODUCT DESIGN**, ed escludendo tutta quella sfera che ha a che fare con la grafica, la segnaletica, il video, il web e che per antonomasia è associata a pratiche comunicative, ci si interroga **FINO A CHE PUNTO UN OGGETTO MATERICO SIA CAPACE DI VEICOLARE UN PENSIERO POLITICO E DI FAR SCATURIRE UN DIBATTITO CRITICO** che vada oltre alle tradizionali ed obsolete dicotomie forma/funzione, estetica/funzionalità, efficacia/efficienza, tentando di individuare

(6)

il linguaggio che lo caratterizza, gli strumenti impiegati, le metodologie applicate.

In questi termini l'approccio adottato è multidisciplinare, prendendo a prestito nozioni che derivano certamente dal campo del design e che coinvolgono necessariamente altre sfere del sapere quali la filosofia del linguaggio, l'antropologia visiva, la sociologia, le scienze politiche e le scienze cognitive.

L'esamina del lavoro creativo di alcuni designer a confronto con la tematica del conflitto mette in luce differenti modalità interpretative in termini di metodiche, usi e funzionalità che incidono in maniera profonda nell'espressione del pensiero critico e creativo.

Il progetto termina con una proposta concreta sulle modalità da intraprendere ai fini di un discorso politico contemporaneo che possano includere una **PROGETTAZIONE PARTECIPATA** e condivisa nell'ambito del design cosiddetto politico.

### **BENEFICIARI/RISULTATI**

La ricerca intende essere un contributo all'interno delle teorie del design fornendo uno **SPAZIO DI LEGITTIMAZIONE** per tutti quei prodotti "concettuali" che attualmente non hanno uno spazio concreto e tangibile nel product design, come spesso è il caso degli oggetti di design di denuncia politica.

L'inclusione formale del design discorsivo<sup>1</sup> nelle teorie del design rappresenta inoltre un passo fondamentale per **INQUADRARE IL LAVORO DEI DESIGNER** nell'humus intellettuale e sociale della società contemporanea, oltre che cogliere le strette logiche dell'industria e del mercato. Il designer, in questi termini, diventa

---

<sup>1</sup> Nell'indagine si afferma che molta parte del design politico è incluso ed è descritto da quello discorsivo.

cittadino locale e globale, con un ruolo di responsabilità nella società, in qualità di agente culturale capace di influenzare il mondo che lo circonda.

L'ipotesi di una progettazione partecipata offre inoltre strumenti concettuali, metodologici e progettuali adeguati alla pratica del design politico, elevando lo stesso a un fenomeno sociale da indagare in relazione ad altri fenomeni con cui, con le parole di Maldonado<sup>2</sup>, costituiscono un unico tessuto connettivo.

Anche dal lato del **FRUITORE**, questo approccio fornisce degli strumenti specifici per comprendere e **VALUTARE UN PRODOTTO**. Spesso, ad esempio, la validità di un lavoro viene misurata dai suoi risultati commerciali, erroneamente anche per quei lavori che appartengono all'area discorsiva. Avere una struttura di riferimento che permette di afferrare i veri obiettivi e risultati attesi di un determinato progetto facilita certamente la valutazione corretta dello stesso. Inoltre grazie allo spostamento da un asse puramente commerciale ad uno intellettuale, il fruitore è coinvolto attivamente nel dibattito che lo circonda.

### SCENARIO DI RIFERIMENTO

Negli ultimi decenni, l'azione politico sociale si è svincolata dalle forme tradizionali della rappresentanza e dell'agire collettivo e le possibilità di critica attengono ad ambiti sempre più 'spuri' dell'azione sociale: al posto della rappresentanza partitica forte e della mobilitazione di massa sono emersi movimenti e gruppi attivisti critici che, partendo da emergenze empiriche di medio raggio - l'ambiente, il conflitto, la marginalità urbana, la

---

<sup>2</sup> Maldonado, T., Disegno industriale: un riesame. Feltrinelli Milano, 1991.

(8)

responsabilità sociale, le forme del consumo,- hanno sviluppato **MODALITÀ CONTESTATORIE CREATIVE** che contengono critiche sistemiche un tempo prerogativa del sistema politico e oggi sempre più aperte a pratiche artistiche, tra queste si annoverano quelle legate al mondo del design.

Tuttavia, una connotazione del design politico propriamente detto non trova ancora una sua legittimazione nelle teorie del design, anche se tali teorie segnalano una apertura del sistema del design a continue ridefinizioni e ad ambiti di significato nuovi, sganciato dal ruolo tradizionale che lo ha caratterizzato sin dai suoi primi albori.

Da un lato i modelli di crescita economica, l'accelerazione dei mutamenti di progettazione, produzione e distribuzione, la diffusione delle nuove tecnologie, l'individualizzazione della società e la frammentazione delle appartenenze territoriali sono tutti caratteri che riconfigurano oggi le forme di conflitto e i legami sociali in maniera nuova e diversa rispetto al passato.

Dall'altro lato, la possibilità critica degli effetti del conflitto si svincola dalle dinamiche interne al sistema che lo ha generato e si situa in ambito di azione trasversale: un luogo ancora da definire ma che si presenta in maniera prorompente sulla scena in tutta la sua forza semantica ed epistemica, e che può essere individuato nello scenario delle pratiche creative legate al design attraverso le sue strutture mobili di adattamento, intervento e azione.

**I RAPPORTI TRA DESIGN E POLITICA SONO EVIDENTI, CAMBIANO NEL TEMPO SOLO CERTI LORO RIFERIMENTI.**

## STRUTTURA DELLA RICERCA

La ricerca è strutturata in otto parti.

La prima definisce **LINGUISTICAMENTE E SEMANTICAMENTE** l'ambito del lavoro prescelto, quello del design politico dei prodotti materici, mettendo in risalto gli aspetti invariati del rapporto tra design e politica, rintracciabili nella capacità discorsiva di un prodotto e nelle riflessioni ad essa legate quali la durata semantica e culturale di un artefatto.

Nelle parti centrali viene tracciato un sistema di riferimento nello scenario del design politico definito in precedenza. Il punto di partenza è un'analisi condotta a livello macro, che prende in considerazione tre filoni di indagine.

Il primo asse (II capitolo) è quello del **SISTEMA DELLE TEORIE DEL DESIGN**: una corrente di design è politica quando entra dichiaratamente in conflitto con le teorie che la hanno preceduta. In questa sezione si fa riferimento anche a figure autoriali, nazionali e internazionali, che hanno svolto un ruolo emblematico nello scenario di denuncia attraverso la propria produzione.

Il secondo asse (III capitolo) è quello della **PRODUZIONE**, nei rapporti che il design intrattiene con la governance. Sono esaminati sia casi di rottura che di concertazione con le entità imprenditoriali, governative ed associative.

Il terzo filone (IV capitolo) è quello della **PROGETTAZIONE E DISTRIBUZIONE** in riferimento alle politiche economiche

ed ambientali alla luce di una prospettiva sostenibile.

Parallelamente viene portata avanti una indagine a livello micro, a partire dal **RUOLO CRITICO DEGLI ARTEFATTI** all'interno dello scenario del design politico. Si illustra, nel V capitolo, una serie di oggetti suddivisa per categorie del vivere quotidiano (alimentazione, energia, mobilità, intrattenimento, formazione e conoscenza) e il ruolo che tali oggetti hanno avuto nell'ambito delle tipologie prescelte.

Il VI capitolo è una considerazione sulle **PROIEZIONI FUTURE** che il design politico può assumere per essere definito tale. Lo scenario futuribile è da rintracciare in modalità già in corso di progettazione partecipata.

La sintesi e chiusura del lavoro si esprime infine, nella VII e nella VIII parte della ricerca, con l'ipotesi di una **CURATELA DI UNA MOSTRA**, che affronta il rapporto tra design e politica attraverso il lavoro selezionato di giovani designer in riferimento al tema del conflitto ancora in corso in quei luoghi dove **MURI, BARRIERE E RECINZIONI** sono un segno tangibile dell'oppressione e dell'ingiustizia sociale. I luoghi di riferimento sono pertanto il Messico, la Corea, Cipro, i Territori occupati e la Germania con il muro di Berlino. Lo scopo è duplice: il primo è quello di evidenziare come un percorso creativo possa essere al contempo una voce ed una antenna che fa riflettere sulle condizioni di un determinato luogo. L'altro è quello di approfondire, attraverso questi lavori, il concetto di durata culturale e semantica del messaggio veicolato attraverso un oggetto.

# 1 **TEORIE DEL *PRODUCT* DESIGN CONTEMPORANEO**



## 1.1 DEFINIZIONE DI DESIGN POLITICO

Scenario di riferimento dell'indagine è il *product design*, e in particolare quel tipo di design che per le modalità progettuali, produttive, distributive e comunicative ha a che fare con la politica in senso esteso. Non esiste a tutt'oggi una legittimazione del "design politico" tra le pagine di un manuale di storia del design, e ben oltre una forzatura del termine, l'analisi mira a comprendere le sue accezioni, le sue evoluzioni, il campo di applicazione e i fattori che lo determinano. In generale si può affermare che l'idea di un design a-politico sia difficile da comprendere: anche le semplici scelte, come i materiali da utilizzare o la localizzazione delle risorse, hanno una loro pertinenza politica. Tuttavia, la necessità di filtrare la ricerca attraverso questa chiave di lettura deriva dal fatto che **MOLTI PROGETTI POSSONO AVERE LA CAPACITÀ DI SCATURIRE ED AMPLIARE UN DIBATTITO SU QUESTIONI SOCIO-POLITICHE.**

Nei prossimi paragrafi e nei successivi capitoli viene analizzato, via via a maglie sempre più strette, il rapporto a volte controverso che sussiste tra design e politica a partire da una definizione terminologica e semantica, passando attraverso una analisi dei fattori che lo coinvolgono. In ultima analisi viene corroborata l'idea che la funzione del design sia quella di perpetuare un dialogo tra gli esseri umani di tutte le epoche nel tentativo di ridefinire il proprio tempo.

## 1.2 PANACEE DEL PRODUCT DESIGN UNA PANORAMICA

Chi scrive fa propria l'interpretazione portata avanti da due ricercatori di Chicago, Stephanie M. Tharp e Bruce M. Tharp<sup>3</sup>, in cui gli oggetti del product design sono distinti, nel tentativo di chiarificare i termini semantici e concettuali, secondo quattro categorie individuate e analizzate con riferimento a determinate caratteristiche, quali **L'INTENZIONALITÀ PRIMARIA** del designer e **IL MERCATO DI RIFERIMENTO**.

Tali categorie sono:

- 1 il design commerciale
- 2 il design responsabile
- 3 il design sperimentale
- 4 il design discorsivo

*The problem is that design is pretty much a mess. Just try and make sense of the range of the terms floating around out there: user-centered design, eco-design, design for the other 90%, universal design, sustainable design, interrogative design, task-centered design, reflective design, design for well-being, critical design, speculative design, speculative re-design, emotional design, socially-responsible design, green design, conceptual design, concept design, slow design, dissident design, inclusive design, radical design, design for need, environmental design, contextual design, and transformative design<sup>4</sup>.*

<sup>3</sup> Tharp, B., Tharp, S., 2009. The 4 fields of industrial design (No, no furniture, trans, consumer electronics & toys), core77 design magazine, 5 gennaio 2009.

<sup>4</sup> Citazione dei coniugi Tharp in <http://www.designverb.com>

(14)



*Louis Ghost*  
di P. Stark  
(Kartell)

**1.2.1 IL DESIGN COMMERCIALE** è quello che nel senso comune viene identificato come industrial/product design e che comprende la maggior parte delle attività svolte da un designer: realizzare prodotti utili, utilizzabili, desiderabili e capaci di generare un adeguato profitto. È un settore del design strettamente legato – nel senso di orientato e guidato – al mercato e che vede nel “profitto” una delle maggiori leve di produzione. L’iPhone della Apple e la sedia “Louis Ghost” di Philippe Starck per la Kartell rispondono alle caratteristiche primarie di questa categoria, tanto per citarne alcuni. Sono infatti prodotti realizzati per le case madri, oltre a veicolare qualità e contenuti artistico-intellettuali.

**1.2.2 IL DESIGN RESPONSABILE** è il design socialmente attento, caratterizzato da una nozione filantropica e umanitaria delle attività del designer al fine di realizzare prodotti utili, utilizzabili e desiderabili da quella fascia di utenti ignorata, in genere, dalle logiche di un mercato di massa. È il caso, ad esempio, di prodotti per beneficiari diversamente abili o per utenti che non possono accedere facilmente a particolari tecnologie.

Nonostante questo settore del design abbia una relazione stretta con il sistema del mercato – nel senso che i suoi prodotti sono commercialmente disponibili – l’intento primario non è la massimizzazione del profitto quanto piuttosto **l’OFFERTA DI UN SERVIZIO A GRUPPI SOCIALI SPECIFICI**, con un approccio altamente etico. Il computer portatile XO del programma One Laptop Per Child (OLPC) rientra pienamente in questa categoria, soprattutto per l’intento filantropico e per i **MEZZI NON CONVENZIONALI DI DISTRIBUZIONE.**

Anche il set di posate “One-handed” della Ableware può essere annoverato in questa categoria: permette a persone amputate o limitate nella possibilità motoria di nutrirsi in maniera indipendente. Si capisce bene come quest’oggetto non generi un alto profitto in termini economici, perché limitato a una nicchia di persone, ma offra primariamente un “servizio” dedicato a persone disagiate.



**1.2.3 IL DESIGN SPERIMENTALE** è un settore piuttosto ristretto nel vasto campo del design ed è **DEFINITO SOPRATTUTTO DAL PROCESSO** che lo caratterizza piuttosto che dal prodotto. Non è un caso che nella sua forma più pura questa tipologia di design non sia specificatamente orientata al risultato finale: sono l’indagine e la ricerca ad essere il fulcro dell’attenzione, e nello specifico le tecnologie utilizzate, il materiale innovativo impiegato, la questione estetica di base e via discorrendo.

Basti pensare al MIT Media Lab, dove la maggior parte dei lavori è caratterizzata dalla ricerca di base delle tecnologie impiegate. È naturale pensare che anche in questo settore gli oggetti siano orientati al mercato, soprattutto laddove la produzione sia promossa da qualche società che permette di superare lo stato prototipale, tuttavia l’intento primario è quello di esplorare tutte le **POSSIBILITÀ DI SPERIMENTAZIONE**. Un esempio a riguardo è l’Animals Project di Front Design, uno studio di design svedese che ha portato avanti una indagine sul processo di produzione di oggetti di uso quotidiano mediato da animali non umani. È il caso della carta da parati “decorata” (leggi

*Computer XO  
(One Laptop Per  
Child)*

*Set di posate One  
Handed  
(Ableware)*

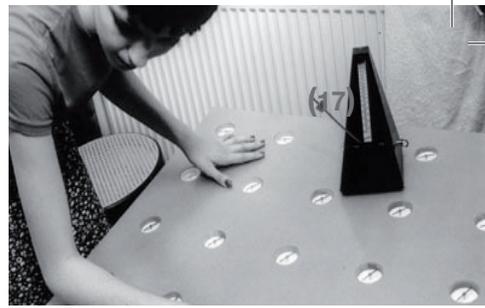


“rosicchiata”) da un topo, un paralume ricavato dalla tana di un coniglio o creato a partire dalla riproduzione del percorso di una mosca intorno alla lampadina, un vaso ricalcato dall'impronta di una zampa di cane nella neve, un tavolo decorato dal percorso di un insetto e via discorrendo. Nessuno di questi oggetti è stato mai commercializzato, il prodotto serviva solo come mezzo di investigazione sulla casualità e mediazione nel contesto della produzione di massa degli artefatti di uso quotidiano.



**1.2.4 IL DESIGN DISCORSIVO** si riferisce alla creazione di oggetti con lo scopo primario di **COMUNICARE UN'IDEA O INCORAGGIARE E STIMOLARE UNA RIFLESSIONE**. Detto in altri termini, rientrano in questa categoria oggetti intesi come strumenti del pensiero che permettono di sviluppare ed accrescere conoscenza su tematiche e questioni legate al dibattito contemporaneo di natura psicologica, sociologica, ideologica e politica. Sono oggetti che possono certamente entrare nel mercato del design ma che sono per lo più nel circuito delle mostre: è il campo in cui il design prende

*Animals Project  
Front Design  
da sx a dx carta  
da parati e tavolo  
in legno decorati*



maggiormente a prestito le caratteristiche della sua disciplina madre, l'arte. Tuttavia per essere considerati prodotti di design – e non artistici – tali oggetti funzionano nel mondo di ogni giorno e la loro ragion d'essere va ricercata nella discorsività, nella capacità di veicolare idee.

Un esempio pertinente del design discorsivo è il progetto Placebo di Anthony Dunne e Fiona Raby che ha l'intento di stimolare un dibattito sul ruolo e i costi della tecnologia nella vita contemporanea a partire dalla questione dello spazio Hertziano, un campo di onde elettromagnetiche generato da apparecchiature elettriche.

Un oggetto di questa serie è il Tavolo/Bussola, un tavolo ordinario, di legno la cui superficie è coperta da venticinque bussole. Il tavolo ha la stessa funzione di ogni altro tavolo, tuttavia non appena un dispositivo nelle vicinanze si attiva (ad esempio un cellulare, posto sul tavolo, che suona) gli aghi della bussola iniziano a muoversi svelando e rendendo “visibili” le onde elettromagnetiche che circondano l'ambiente in quel dato momento.

Un altro esempio è la serie di Piatti Indigesti di Rafael Morgan, piatti di ceramica che contengono messaggi di povertà e fame stampati con un inchiostro termocromatico. Messaggi come “ogni giorno 16.000 bambini muoiono di fame” iniziano a comparire ogniqualvolta viene posto del cibo caldo sul piatto. Non appena il pasto è terminato, la scritta diventa integralmente leggibile. L'idea di Morgan è quella di sperimentare questo prodotto in ambienti considerati in contraddizione rispetto al messaggio veicolato, come un ristorante particolarmente ricercato o in qualche incontro politico importante. Questi oggetti hanno dunque una

*Progetto Placebo  
Anthony Dunne*

(18)



loro funzione specifica e una loro utilità (in questo esempio il piatto mantiene la sua funzione originaria), tuttavia l'intento

primario del designer è quello di trasmettere un messaggio provocatorio, che possa scuotere la mente e gli animi delle persone.

Si può dunque affermare che il Design Discorsivo sia caratterizzato dall'intenzione comunicativa del designer, dove il linguaggio utilizzato è l'oggetto che diventa in primo luogo appiglio e predisposizione mentale **PER RIFLETTERE SU DETERMINATE CONDIZIONI POLITICHE, SOCIALI ED ECONOMICHE DEL MONDO.**

È inimmaginabile pensare che un singolo oggetto possa esaurire totalmente le caratteristiche di una sola categoria delle quattro individuate. Proprio perché questa ripartizione è basata su un approccio che parte dalle intenzioni primarie del designer – individuate nelle logiche del profitto, dell'attenzione sociale, della sperimentazione, e della veicolazione di idee - è lecito pensare che esista una molteplicità di motivazioni che spinga il designer a realizzare un determinato oggetto. La difficoltà di identificazione di appartenenza di un oggetto a una delle categorie sorge quando non è immediatamente leggibile, nell'oggetto stesso, l'intenzione primaria del designer.

L'artefatto molto spesso è un ibrido che riunisce in sé diverse categorie ed è caratterizzato da una capacità – commerciale, investigativa, responsabile o discorsiva - percentualmente relativa, come se esistesse un attrattore principale su cui confluiscono altre variabili. In altri termini, ogni oggetto appartiene principalmente ad una delle categorie individuate e

si sovrappone in maniera più o meno evidente con le altre, intersecandole. Ogni categoria è dunque uno stato relativo e non di destinazione finale.

Prendiamo ad esempio la saliera Hug di Alberto Mantilla, oggetto altamente commercializzato e al contempo caratterizzato da una voce discorsiva molto forte: la natura di questo oggetto è strettamente legata al concetto di fratellanza e alla necessità di trattare ogni essere umano con rispetto. È composto da due spargisale per il sale e il pepe, astrattamente antropomorfizzati, ritratti nel gesto di un abbraccio la cui unica differenza è rintracciabile nel colore, uno bianco e l'altro nero. Ecco allora che le due sfere, quella del design commerciale e quella del design discorsivo, si intersecano e si sovrappongono.



### 1.2.5 ALCUNE RIFLESSIONI CRITICHE

La proposta avanzata dai Tharp - analizzata nei paragrafi precedenti e che, riassumendo, individua quattro categorie per gli oggetti di design - offre un grande contributo certamente alla teoria del design con altrettante importanti implicazioni anche nel mondo “pratico” del design, come orientamento utile ai fruitori

*Saliera Hug  
Alberto Mantilla*

ed ai professionisti settore.

In primo luogo questo approccio fornisce una sorta di **LEGITTIMAZIONE** da tutti quei **PRODOTTI “CONCETTUALI”** che attualmente non hanno uno spazio concreto e tangibile nell’industrial design, come è il caso degli oggetti di “design-art” e gran parte degli oggetti di design politico.

Sussumere determinati oggetti sotto specifiche categorie permette di carpire le relazioni che intercorrono tra le diverse tipologie e la professione, intenderne appieno i meccanismi sottostanti, sfruttarne integralmente la potenzialità. È quanto successo lo scorso decennio al Design Responsabile, oramai parte integrante di ogni schema concettuale e alla possibilità di comprendere movimenti e gruppi alla stregua di Project H<sup>5</sup>.

La struttura del lavoro dei Tharp si basa sulle **INTENZIONI CHE HANNO MOSSO IL DESIGNER** a creare un determinato oggetto. Le quattro aree individuate hanno la potenzialità di aiutare il designer a focalizzare meglio i propri progetti mettendo in luce il contesto d’uso o il grado di ibridazione di un oggetto rispetto alle categorie individuate. Questo, a sua volta, permette di esprimere il valore del lavoro sottostante favorendo legami trasparenti con il mondo/mercato di riferimento.

L’inclusione formale del design discorsivo e sperimentale nelle teorie del design rappresenta inoltre un passo fondamentale per inquadrare il lavoro dei designer nell’humus intellettuale e sociale della società contemporanea, oltre che cogliere le strette logiche dell’industria e del mercato. Il designer, in questi termini, diventa cittadino locale e globale con un ruolo di responsabilità nella società in qualità di operatore

---

<sup>5</sup> <http://projecthdesign.org>

culturale capace di influenzare il mondo che lo circonda. Anche dal lato del fruitore, questo approccio fornisce degli strumenti specifici per comprendere e valutare un prodotto. Spesso, ad esempio, la validità di un lavoro viene misurata dai suoi risultati commerciali, erroneamente anche per quei lavori che appartengono all'area sperimentale o discorsiva. Avere una struttura di riferimento che permette di afferrare i veri obiettivi e risultati attesi di un determinato progetto facilita certamente la valutazione corretta dello stesso. Inoltre grazie allo spostamento da un asse puramente commerciale ad uno intellettuale, il fruitore è coinvolto attivamente nel dibattito che lo circonda.

### **1.3 IL LINGUAGGIO DELLE COSE: LA DURATA CULTURALE E SEMANTICA DI UN ARTEFATTO**

Secondo alcuni teorici, da Giovanni Klaus Koenig e Andries Van Onck agli eredi della scuola di Ulm, il design può e deve essere considerato come una espressione linguistica. Lo stesso Van Onck, utilizzando gli strumenti della semantica, attribuisce al **DESIGN UN RUOLO DI SIGNIFICANTE**, ossia di portatore di significati<sup>6</sup>. Anche il termine “design discorsivo”, nell’accezione proposta dai Tharp, ha uno specifico ruolo, quello di essere relativo a un discorso. Come tale, il design può essere indagato secondo gli strumenti della logica formale, utilizzata per analizzare le espressioni linguistiche, nonché secondo gli schemi definiti dalla teoria dell’informazione individuando gli elementi del processo comunicativo: il mittente, ossia il progettista, il mezzo, vale a dire

---

<sup>6</sup> Van Onck, A., Design. Il senso delle forme dei prodotti, Editore Lupetti, Milano, 1994

l'oggetto con i suoi codici dati dall'insieme dei singoli morfemi e dalla sintassi utilizzata, il messaggio comunicativo, ossia il contenuto, e il ricevente che è il fruitore.

In primo luogo, analizzando **IL CONTENUTO DEL MESSAGGIO**, ci si rende conto che il termine "discorsivo" possiede un agente mutogeno che obbliga la parola a cui è associato, in questo caso design, al continuo cambiamento. Ciò che oggi è discorsivo domani non lo sarà più, o quanto meno non lo sarà più negli stessi termini. Tentiamo di comprendere come.

Un nodo importante da sciogliere, in questo contesto, è il concetto di **DURATA CULTURALE**<sup>7</sup>, vale a dire la valenza comunicativa legata alla coscienza culturale della dimensione temporale, e di **DURATA SEMANTICA**, ossia l'estensione temporale del contenuto del messaggio che si vuole veicolare attraverso l'oggetto.

L'artefatto oltre ad avere una durata prestazionale, legata alle caratteristiche fisiche dell'oggetto stesso (la funzionalità e la funzione, il deterioramento del materiale di cui è composto e via discorrendo), assume una **CAPACITÀ SEGNICA** nella sua qualità di essere strumento comunicativo. Un segno è legato a qualcosa di designato ed esprime, parafrasando una distinzione fregeana<sup>8</sup>, un senso ed un significato determinato. Il senso è la situazione (politica, sociale, ambientale, economica, etc etc.) a cui si riferisce l'oggetto, il significato è la relazione che intercorre tra l'oggetto e la situazione a cui è correlata. Il significato è un valore di

---

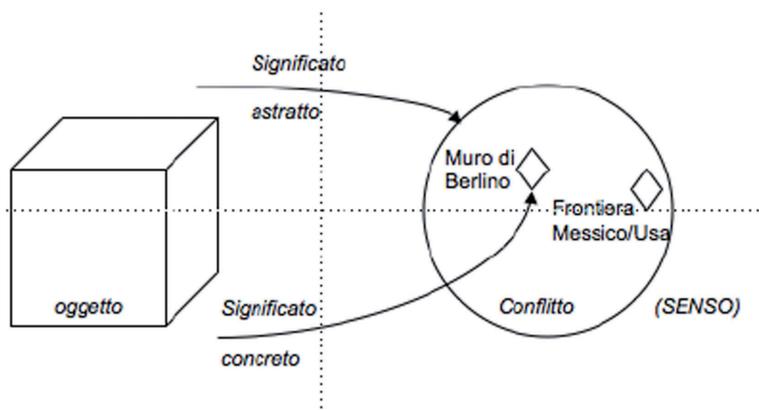
<sup>7</sup> Il concetto di durata nella genesi della cultura occidentale è stato sviluppato da Derrick de Kerchove, ne *La civilizzazione video-cristiana* (Feltrinelli 1991) e ricondotto all'alfabetizzazione e alla conseguente possibilità di analisi sequenziale.

<sup>8</sup> Frege, G., *Senso e significato* (Sinn und Bedeutung), 1892.

verità. Questa distinzione ci consente agevolmente di distinguere due aspetti della nozione “contenuto” e di proseguire l’indagine sulla durata semantica e culturale di un determinato oggetto.

Possiamo affermare che esistono almeno due tipologie di situazioni a cui un oggetto di denuncia politica può riferirsi, una situazione astratta (ad esempio l’ingiustizia sociale) ed una tangibile (la circostanza specifica), così come, di conseguenza, esistono almeno due significati, il primo che rapporta l’oggetto con la situazione astratta e che chiameremo quindi significato astratto, il secondo che relaziona l’oggetto con la situazione tangibile e che chiameremo significato concreto. Uno degli assunti di questa tesi è quello per cui **IL SIGNIFICATO ASTRATTO RIMANE INVARIATO NEL TEMPO**, e con esso la durata comunicativa e culturale, **MENTRE IL SIGNIFICATO CONCRETO PUÒ SUBIRE DELLE VARIAZIONI** incidendo in maniera significativa sulla estensione temporale e il valore del messaggio.

Ad esempio, si può verificare il caso in cui vengono a mancare le condizioni contingenti, a cui l’oggetto si riferisce. Ci ritroveremmo di fronte ad una situazione in cui il significato astratto soddisfa le condizioni di verità (sarà sempre vera la relazione tra l’oggetto e la situazione astratta) e contemporaneamente il significato concreto le viene a negare (la relazione tra oggetto e situazione contingente è falsa) proprio perché sono mutate le condizioni iniziali (per una specificazione dell’argomento vedere il capitolo 7).



In secondo luogo, analizzando **L'INTERPRETAZIONE DEL CONTENUTO**, il trasferimento dell'informazione avviene in un contesto che non è neutrale. Csikszentmihaly<sup>9</sup> sottolinea come l'oggetto sia una unità di informazione che ha una identità riconoscibile nella coscienza, un modello sufficientemente coerente o interamente ordinato, così da evocare un'immagine consistente o un contrassegno. Il contesto è il fruitore che interpreta liberamente, in maniera non univoca, il segno. La sfida del designer è allora quello di attribuire agli oggetti contenuti validi per il più ampio numero di persone, per suscitare una riflessione critica condivisa. In questo contesto il significato dell'oggetto, astratto e concreto, contribuisce alla durata dell'interazione con l'utente nella validità del contenuto del messaggio. Quando la relazione tra oggetto e senso rimane vera nel tempo, si assicura una longevità del prodotto nella sua intenzione comunicativa, longevità che viene tutelata anche dalla possibilità di riconcettualizzazione, e quindi di riattribuzione di un significato all'oggetto, in linea con quanto espresso dalle teorie sulla sostenibilità.

<sup>9</sup> Csikszentmihaly, M., Rochberg Halton, E., Il significato degli oggetti. I simboli dell'abitazione e il sé, 1981. p.26.

### 1.3.2 OGGETTI COME ARTEFATTI COGNITIVI

Dalla comune definizione, un artefatto è un oggetto la cui forma è giustificata dalla prestazione a cui era destinata, ancora prima della sua effettiva realizzazione. In altre parole, è la materializzazione di una intenzione attraverso un progetto realizzato da una intelligenza capace di attività creativa. Sono molti studiosi, basti pensare a Maldonado o De Kerchove, a considerare gli artefatti (soprattutto se tecnologici) come protesi corporee, ossia come strutture che completano o potenziano una determinata prestazione dell'organismo. Laddove le prestazioni ottimizzate siano mentali e non solo corporee ci troviamo di fronte ad un **ARTEFATTO COGNITIVO**.

Gli sviluppi nell'ambito delle scienze cognitive (Zhang & Norman<sup>10</sup>; Norman<sup>11</sup>; Hutchins<sup>12</sup>), hanno fornito evidenza empirica a sostegno della tesi che la cognizione umana è mediata da artefatti (strumenti, rappresentazioni). Questi risultati hanno corroborato le posizioni teoriche di Lev Vygotskij che all'inizio del secolo sostenne che non è possibile indagare sull'attività cognitiva umana senza considerare gli artefatti storicamente e culturalmente determinati che la mediano in ogni sua manifestazione. Secondo queste posizioni teoriche **L'ATTIVITÀ UMANA E GLI ARTEFATTI SONO I DUE LATI INSEPARABILI** dello stesso fenomeno: la cognizione umana.

<sup>10</sup> Zhang J., Norman, D. A., Representations in Distributed Cognitive Tasks, In "Cognitive Science", 18, 1994.

<sup>11</sup> Norman, D. A., Things that make us smart, New York, Addison-Wesley. 1993 e Norman, D. A., Cognitive artefacts. In J. M. Carroll (Ed.), Designing Interaction, Cambridge, MA Cambridge University Press. 1991.

<sup>12</sup> Hutchins, E., Cognition in the wild, Cambridge MA, the MIT Press. 1995.

Nel rapporto che intercorre tra attività umana e artefatti<sup>13</sup> possiamo distinguere diverse relazioni. La prima indica che un oggetto non può essere compreso indipendentemente dall'attività umana nella quale viene utilizzato e per la quale è stato, almeno parzialmente, concepito; una seconda riguarda gli effetti degli artefatti sull'attività umana nella quale vengono utilizzati. Si può affermare che l'uso dell'artefatto trasformi l'attività umana per la quale è stato progettato, e questa trasformazione riguarda sia la riorganizzazione delle modalità percettivo motorie di interazione con l'ambiente (ad esempio, nel caso di utensili quali l'aratro) che le modalità di pianificazione dell'azioni e delle relazioni sociali (ad esempio nel caso di strumenti come il Hyppo Water Roller citato nel paragrafo 5.1). Esistono teorie cognitive, come quelle avanzate da Rizzo, secondo le quali le attività umane modificate dall'uso di un artefatto rendono possibili nuove attivazioni neurali che non sarebbero altrimenti occorse in assenza di quell'oggetto, utilizzato all'interno di una determinata pratica sociale.

Precursore della riflessione sul ruolo di mediazione degli artefatti è Lev Vygotskij<sup>14</sup> con la legge della mediazione semiotica in cui definiva il principio di organizzazione extracorticale delle funzioni cognitive superiori in merito all'uso di un artefatto. L'approccio storico-culturale della scuola sovietica si basa su tre assunti interconnessi, la teoria evolucionistica, il metodo genetico e la legge generale dello sviluppo<sup>15</sup> ed ha delle importanti

<sup>13</sup> Rizzo, A., La natura degli artefatti e la loro progettazione. In Sistemi Intelligenti, XII n. 3 Dicembre 2000.

<sup>14</sup> Vygotskij, L. S., Storia dello sviluppo delle funzioni psichiche superiori e altri scritti, Firenze, Giunti, 1974.

<sup>15</sup> La legge generale dello sviluppo afferma che ogni funzione nello sviluppo culturale dell'uomo appare prima sul piano sociale e poi su

implicazioni per comprendere la natura degli artefatti attraverso la loro evoluzione storica e la pratica sociale che li ha resi parte dell'attività cognitiva umana.

Nell'ottica della comprensione di una trasformazione semantica del contenuto di un oggetto, non solo la **TEORIA DELL'INFORMAZIONE E LA LINGUISTICA MA ANCHE LA PSICOLOGIA COGNITIVA E IN GENERALE LE SCIENZE COGNITIVE POSSONO FORNIRCI DEGLI STRUMENTI UTILI** per comprendere sia le rappresentazioni che mediano l'attività della mente umana, attraverso la realizzazione di artefatti, tanto quanto la mente umana attraverso la progettazione delle rappresentazioni.

---

quello individuale: prima fra persone come processo interpsicologico e poi all'interno di una persona come processo intrapsicologico. Il metodo genetico che consisteva nello studio delle origini e nella storia di un fenomeno, focalizzandosi sui suoi passaggi e sulle interconnessioni con altri fenomeni.

## **BIBLIOGRAFIA**

Csikszentmihaly, M., Rochberg Halton, E., Il significato degli oggetti. I simboli dell'abitazione e il sé. 1981

De Kerchove, D., La civilizzazione video-cristiana, Feltrinelli, 1991

Frege, G., Senso e significato (Sinn und Bedeutung), 1892

Hutchins, E., Cognition in the Wild, Cambridge MA, the MIT Press. 1995

Maldonado, T., Disegno industriale: un riesame. Feltrinelli, Milano, 1991

Norman, D. A., Things that make us smart, New York, Addison-Wesley. 1993

Norman, D. A., Cognitive artefacts. In J. M. Carroll (Ed.), Designing interaction, Cambridge, MA Cambridge University Press. 1991

Rizzo, A., La natura degli artefatti e la loro progettazione. In Sistemi Intelligenti, XII n. 3 Dicembre 2000

Tharp, B., Tharp S., The 4 fields of industrial design (No, no furniture, trans, consumer electronics & toys), core77 design magazine, 5 gennaio 2009

Van Onck, A., Design. Il senso delle forme dei prodotti, editore Lupetti, Milano, 1994

Vygotskij, L. S., Storia dello sviluppo delle funzioni psichiche superiori e altri scritti, Firenze, Giunti, 1974

Zhang J., Norman D. A. Representations in Distributed Cognitive Tasks, in "Cognitive Science", 18, 1994

## **SITOGRAFIA**

[www.designverb.com](http://www.designverb.com)

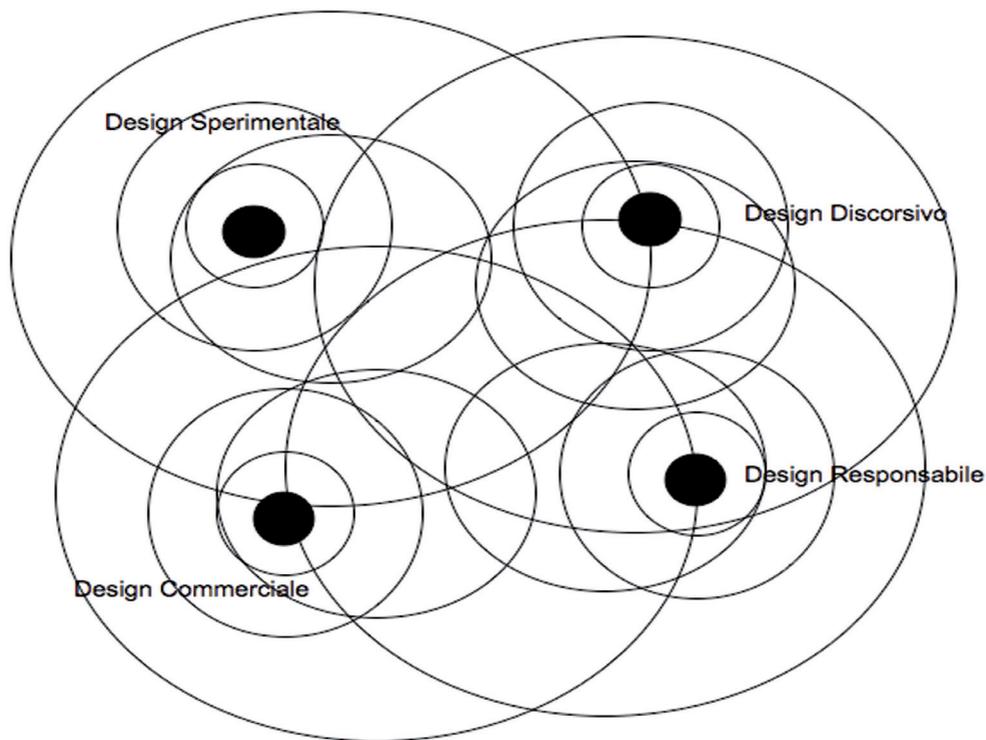
[projecthdesign.org](http://projecthdesign.org)

[www.discursivedesign.com](http://www.discursivedesign.com)

## **2 DESIGN POLITICO\_DESIGN COME CRITICA SISTEMICA**



Nella prima parte del progetto di ricerca, nell'intento di adottare uno strumento metodologico e operativo e per chiarire i termini semantici dello scenario di riferimento, si è individuata una categoria, quella del design discorsivo, entro cui collocare le pratiche del design politico (vedi par. 1.2.4), tra le quattro individuate.



Ogni singola categoria è da considerarsi come un attrattore, per prendere in prestito un termine matematico, ossia come un punto verso il quale evolve un sistema dinamico. In questo caso il nostro sistema, ossia la totalità degli oggetti che compone il

product design, è caratterizzato da quattro attrattori identificati con **IL DESIGN COMMERCIALE, IL DESIGN SPERIMENTALE, IL DESIGN RESPONSABILE E IL DESIGN DISCORSIVO**. Abbiamo visto come un qualsiasi oggetto che trasmigra verso uno dei quattro punti individuati possa essere accolto, allo stesso tempo, dagli altri attrattori. Ai nostri fini, individuando gli scenari del design politico, gli attrattori più interessanti risultano essere quelli del design discorsivo, in primo luogo, e del design responsabile in seconda istanza (vedi capitolo 1). Nello specifico, si è visto come la caratterizzazione in termini discorsivi abbia una funzionalità specifica nel mettere in risalto alcuni elementi, in primis la capacità di incoraggiare una riflessione critica sulla società, che ci permettono di definire politico un certo tipo di design attraverso lo spazio e il tempo.

Una volta definita la questione terminologica e semantica, è doveroso portare avanti una indagine a livello macro sistemica, individuando tre assi di fattori trainanti ai fini di un discorso politico all'interno del ciclo di produzione degli oggetti:

- 1** l'asse dei fattori simbolici;
- 2** l'asse dei fattori tecnico-produttivi;
- 3** l'asse dei fattori tecnico-progettuali e distributivi.

Ogni filone, inserito in un discorso politico, porta con sé riflessioni e declinazioni ampiamente diverse e diversificate.

**LADDOVE I FATTORI TRAINANTI SIANO QUELLI SIMBOLICI, IL DESIGN POLITICO PRENDE LA FORMA DI UNA CRITICA SISTEMICA**, vale a dire percorre una dimensione in rottura con le convenzioni del presente dettata dalla necessità di nuove formulazioni linguistiche e

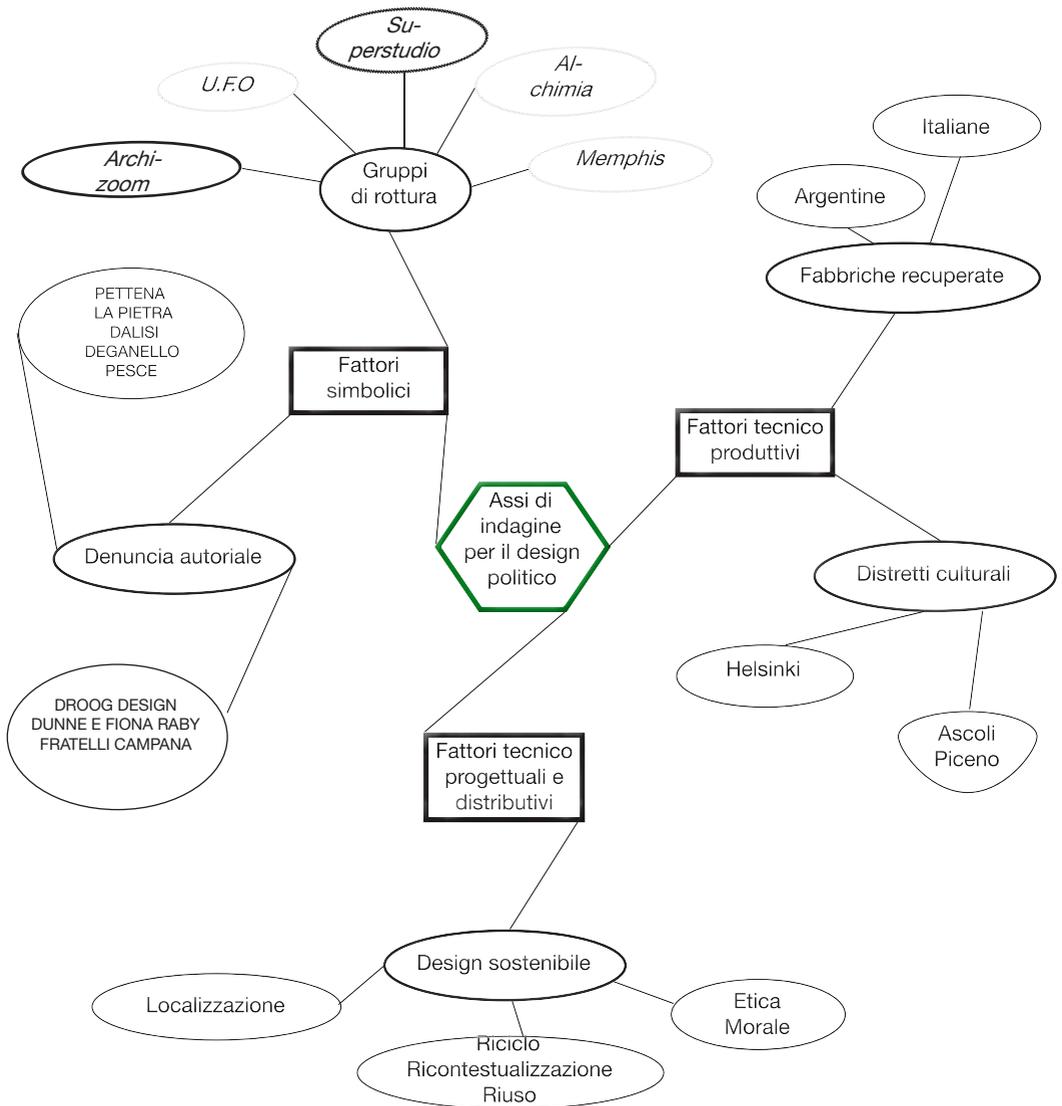
concettuali. È il caso, ad esempio, del movimento radicale che in Italia nasce negli anni sessanta con i gruppi Archizoom e Superstudio, operando uno sconfinamento interdisciplinare di linguaggi e metodologie come strumento di contestazione nei confronti della disciplina, così come della sua evoluzione contemporanea traducibile nel lavoro di singoli artisti, gruppi e collettivi di designer e nella nascita di vere e proprie filosofie simbolico-progettuali alla base di movimenti legati al critical design di Fiona e Dunne Raby. Vedi capitolo II.

**QUANDO INVECE I FATTORI PRIVILEGIATI SONO QUELLI TECNICO-PRODUTTIVI, IL DESIGN POLITICO ASSUME UN CONNOTATO PRETTAMENTE TERRITORIALE, LEGATO AI LUOGHI DI PRODUZIONE E ALLE LOGICHE CHE LI REGOLAMENTANO.** Il punto di partenza è l'analisi del rapporto che intercorre tra la produzione locale e la governance. In questo senso sono state indagate due tipologie di rapporto: quello tra lavoratori/

proprietari/impres e Stato in un'ottica di rottura e riappropriazione dei diritti umani da un lato (la questione delle fabbriche occupate in Argentina, la Zanon in prima linea) e, dall'altro, quello tra creativi, imprese/istituzioni ed enti locali in un'ottica di collaborazione e concertazione, (i distretti del design e la necessità di inserire il design in una prospettiva più ampia, come proposto dal modello di distretto culturale del design realizzato a Helsinki). Vedi capitolo III.

**IN ULTIMA ANALISI SE I FATTORI MESSI IN RISALTO SONO QUELLI TECNICO-PROGETTUALI E DISTRIBUTIVI, IL DESIGN POLITICO È QUELLO CHE SI INTERROGA SULLA SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE,** sulle economie emergenti, sull'impatto delle nuove tecnologie, sui consumi e sulle logiche di distribuzione e reperimento dei materiali.

In questo scenario alcuni filtri interpretativi sono stati adottati per analizzare la sostenibilità secondo logiche di localizzazione, di riciclo, di riuso e di ricontestualizzazione, nonché secondo questioni legate all'etica e alla morale.



Dopo l'indagine a livello macro, si è presa in considerazione una prospettiva che si potrebbe definire micro, vale a dire a partire dagli oggetti del design. È una analisi inversa e complementare a quella svolta per analizzare i fattori legati al design politico, effettuata con l'intento di indagare i sistemi che sottostanno al design o alle intenzioni primarie del designer. Oggetto di studio dell'ultima sezione è, infatti, il campo di applicazione di oggetti specifici che hanno rivoluzionato il mondo e, in questo senso, considerati politici. Vengono presi in esame casi studio inerenti prodotti realizzati che hanno "modificato" il pensiero o le pratiche quotidiane secondo una specifica griglia tematica che comprende cinque delle maggiori sfere dell'esperenziale: alimentazione, energia, mobilità, intrattenimento, formazione e conoscenza.

## **2.1 IL RADICAL DESIGN: I GRUPPI DI ROTTURA**

Una prima accezione di design politico può essere interpretata come critica esplicita al design cosiddetto tradizionale, in particolare a quei sistemi che hanno caratterizzato il design in termini di mera razionalità e funzionalità. Negli anni Sessanta e Settanta forte è l'esigenza di andare oltre a tali criteri e di individuare una modalità che potesse esprimere e comunicare idee, emozioni e percezioni sottese al progetto, ma non di meno alla concezione del mondo da parte del designer. Necessità confluita in quello che è ricordato come movimento radicale<sup>16</sup>, che in Europa trova le sue radici nel campo dell'architettura con il gruppo Archigram con un atteggiamento di rifiuto dell'ortodossia, espressione

---

<sup>16</sup> Il termine "Architettura e Design Radicale" fu coniato da Germano Celant (Genova 1940).

che quasi contemporaneamente si manifesterà anche in Austria, con Hollein e Pichler<sup>17</sup> inizialmente, e in Italia con *Archizoom* e *Superstudio*.

Il primo a compiere questa “rivoluzione” in Italia è Ettore Sottsass jr. In anticipo sugli anni della contestazione, egli aveva indicato il **DESIGN COME STRUMENTO DI CRITICA**

**SOCIALE**, aprendo la via alla grande stagione del radical design e all’affermazione della necessità di una nuova estetica: più etica, sociale, politica.

Deluso da un’industria sempre più vorace, Sottsass programma l’unione delle coeve suggestioni avanguardiste, pop e concettuali, con l’idea di un design rasserenante, sostenitore di un consumismo alternativo a quello imposto dalla “società della pubblicità”. Dopo i lavori a forte carattere sperimentale per Poltronova<sup>18</sup> (i Superbox, per esempio) e la produzione per Olivetti<sup>19</sup>, la vena utopica di Sottsass ha il suo apice in *Italy: the new domestic landscape* (1972), mostra del MoMA in cui *Micro Environment*, casa ad ambiente unico, neutralizza una cultura regolata sui canoni del razionalismo.

Quindi Sottsass passa all’esperienza del gruppo *Alchimia*, che concretizza il lavoro ideologico e progettuale svolto negli anni del *radical* design.

Ma è a Firenze che nasce, ciò che poi sarà definita, l’esperienza *radicale* con Archizoom e Superstudio, U.F.O, Gianni Pettena (che si caratterizzeranno, almeno inizialmente, i primi per le influenze pop ed i secondi per

<sup>17</sup> Con il manifesto “Architettura Assoluta” del ‘63.

<sup>18</sup> Nel 1957 Sottsass diventa art director di Poltronova.

<sup>19</sup> La collaborazione con Olivetti durerà circa trenta anni. Ricordiamo qui oggetti tra cui la calcolatrice Logos 27 (1963), le macchine da scrivere Praxis 48 (1964), Valentine (con Perry King) e il sistema per ufficio Synthesis (1973). Il progetto più importante è stato il computer Mainframe Elea 9003 (1959), grazie al quale Sottsass vinse il Compasso d’Oro nel 1959.

il rapporto con l'arte "povera", con il concettuale ed il comportamentale) che tra il 1965 e il 1979 produce progetti e prototipi ironici nei pensieri e nei linguaggi, critici e innovativi nelle funzioni, mobili e al tempo stesso luoghi, vere e proprie allegorie del pensiero di una generazione. Altri designer si uniranno poi in questa avventura: a Milano con Gaetano Pesce, Alessandro Mendini, Ugo la Pietra, e il già citato Ettore Sottsass, a Napoli con Riccardo Dalisi, si discute e prende vita la possibilità di una revisione appunto 'radicale' delle convenzioni razionaliste e funzionaliste<sup>20</sup>.

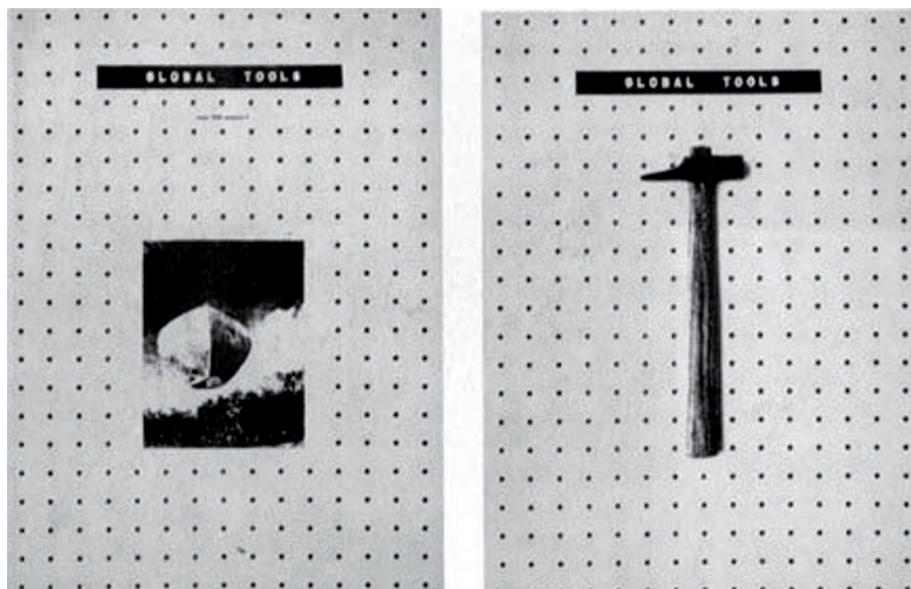
L'esistenza dell'avanguardia *radicale* ha la sua consacrazione ufficiale con la formazione negli anni che vanno dal '73 al '75 della **GLOBAL TOOLS** (Strumenti Globali), una serie di laboratori didattici per la propagazione dell'uso di materie tecniche naturali e realizzati con l'obiettivo di stimolare il libero sviluppo della creatività individuale, esprimendo in tal modo la necessità di tornare nella progettazione a strumenti primari, all'identificazione tra natura e artificio, alla realizzazione perfino manuale di piccoli oggetti, più vicini appunto all'utensile primitivo che al sofisticato prodotto industriale.

Dal 1970 la rivista Casabella<sup>21</sup>, nella nuova conduzione di Alessandro Mendini, ospita con sempre maggiore ampiezza le esperienze e il lavoro di ricerca degli sperimentatori *radicali*, di chi cioè indaga un campo in cui il confine tra arte e architettura si fa sempre più

---

<sup>20</sup> Alcune riviste, tra cui Casabella, Domus, Marcatre, Modo, ospitano i lavori dei *radicali*. Si rimanda alla bibliografia per un maggiore dettaglio.

<sup>21</sup> Possiamo annoverare, tra i numeri più significativi di Casabella, i seguenti: 345/1970, 358/1971, 367/1972, 370/1972, 372/1972, 377/1973, 382/1973. Vedi Bibliografie a fine capitolo.



indistinto, ampliando il dibattito fino al punto di caricare il design di valenze e significati sociali ed esistenziali, di attribuirgli in definitiva un compito di trasformazione dei modelli culturali, compito che l'architettura non sembrava in grado di sostenere e neppure di affrontare. Nelle proposte radicali alla mostra *"Italy: the new domestic landscape"* al MoMA di New York nel 1972<sup>22</sup>, il design appare infatti in questi anni come lo strumento progettuale più appropriato, oltre che a riflettere sulla condizione di degrado della metropoli moderna, a intervenire per modificare la qualità della vita e dell'ambiente.

Dalla fine degli anni Settanta, dopo gli anni di Casabella e l'invenzione della rivista *Modo*, Alessandro Mendini

*Global Tools*  
quaderni

<sup>22</sup> Presentate dai gruppi fiorentini come da Sottsass, da Pesce, da La Pietra o dagli Strum, nel *Dressing Design* degli Archizoom come nelle esperienze di *Tecnica Povera* di Dalisi.

passa alla direzione di Domus<sup>23</sup>: a partire da questi anni il design, di prevalente produzione italiana, acquista una tale ricchezza e articolazione propositiva sia nel mobile che negli interni tale da essere delle vere e proprie installazioni, e d'influenzare, forse per la prima volta nell'intero secolo, le contemporanee esperienze nelle arti visive.

Se gli anni Sessanta e Settanta sono caratterizzati da una natura revisionistica radicale, gli anni Ottanta sono contraddistinti da una vitalità ed una esplosione linguistica promosse da gruppi come Alchimia, Memphis e la galleria Speciale (con opere di Sottsass, Branzi, Hollein, Graves, Thun, Zanini, De Lucchi) che operano nel design una rivoluzione epocale.

Gli anni Novanta e il periodo contemporaneo sono invece anni all'insegna dell'evoluzione sperimentale, della denuncia politica legata a temi sociali, dell'attenzione estrema ai temi "eco" e "bio", della necessità sempre più impellente di includere l'utente, il beneficiario, nel processo di progettazione. A titolo esemplificativo vengono presi in considerazione i lavori di Droog Design, dei F.lli Campana e di Dunne e Fiona Raby per esprimere la varietà tematica tipica della scena contemporanea internazionale.

---

<sup>23</sup> Possiamo annoverare, tra i numeri più significativi di Domus, i seguenti: 455/1967, 475/1969, 479/1969, 508/1972, 535/1974 sotto la direzione di Giò Ponti (dal 48 al 79) 617/1981, 624/1982, 653/1984, 646/1984 sotto la direzione di Mendini (1980-1985) a cui è stata riaffidata la direzione da pochi mesi (aprile 2010).

### 2.1.1 ARCHIZOOM (1966-1974)



Fondato nel 1966 da Andrea Branzi, Paolo Deganello, Massimo Morozzi e Gilberto Corretti, Archizoom è un gruppo di design e architettura a cui successivamente aderiscono anche Dario Bartolini e Lucia Morozzi. Alcuni dei componenti del gruppo sono attivisti politici, suddivisi tra Cattolici di sinistra (Morozzi) e militanti di Potere Operaio (Deganello), nonché coinvolti nelle attività promosse da intellettuali quali Tronti e Toni Negri. Nota non indifferente se si considera **L'INFLUENZA E L'INCIDENZA DEI PARTITI NELLA VITA POLITICA NEGLI ANNI SESSANTA E SETTANTA**, autorevolezza che andrà via via dissipandosi e che lascerà luogo ad altre tipologie di aggregazione (NGO) e forme individuali di militanza. Archizoom deriva dal nome del più grande gruppo inglese d'avanguardia architettonica degli anni Sessanta, Archigram, ottenuta sostituendo il suffisso "gram" con "zoom", termine usato per indicare uno scatto veloce all'interno della fumettistica inglese. Nell'estate del '66, all'interno della galleria d'arte Jolly 2 di Pistoia, viene progettata la mostra *Superarchitettura* che sancisce la nascita formale degli Archizoom e di Superstudio e che, in un certo verso, rappresenta il manifesto del Design Radicale italiano. Presente è anche Sergio Cammilli, fondatore e proprietario della Poltronova<sup>24</sup>, azienda all'avanguardia nel settore del

<sup>24</sup> La Poltronova negli anni 60, in una regione come la Toscana che di Design non produceva niente, aveva in scuderia tutti i migliori: non solo Ettore Sottsass che ne era art director, ma Gae Aulenti, Paolo

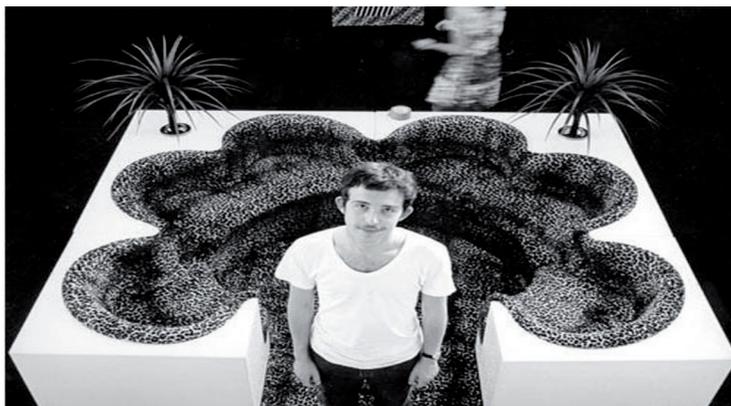
Design, il cui direttore artistico è Ettore Sottsass. I progetti e i disegni di Archizoom, fortemente intrisi di una riflessione politica e inizialmente ispirati alla pop-art, mutano sino ad arrivare al kitsch. L'ecllettismo viene teorizzato come condizione necessaria del contemporaneo, rifuggendo dal design e dall'architettura *in sé* in virtù di una associazione che lega in maniera sempre più forte queste discipline ai meccanismi del capitalismo.

Gli oggetti si trasformano; non hanno più una purezza formale ma diventano degli ibridi. Prodotto di questo momento è il divano *Safari*, una piccola isola, inizialmente foderata da una pelliccia ecologica, dove si può sostare. Il credo degli Archizoom è la rivalutazione della stupidità e della volgarità, intese *come linguaggio unico artistico estraneo al mito dell'intelligenza e dell'eleganza capitalistica. (...) vogliamo puntualmente tradire la cultura* <sup>25</sup>.

---

Portoghesi, Giovanni Michelucci, Angelo Mangiarotti, Gli Archizoom, il Superstudio, De Pas-D'Urbino-Lomazzi; quindi non solo i maestri, ma anche i protagonisti del Nuovo Design che allora si chiamavano radicali [...] Sergio Cammilli adottò subito un metodo diverso, sperimentale, mettendo insieme l'anima policentrica del design italiano, le sue contraddizioni, le sue tendenze opposte; nella certezza, che oggi si rivela esatta, che proprio in questa complessità si trovava il motivo dell'unità e della vitalità di questo straordinario fenomeno. [...] tutto e il contrario di tutto, prevedendo quel frazionamento dei mercati e del gusto, che dieci anni dopo verrà chiamato post - industriale. Citazione di Andrea Branzi dal sito [www.poltronova.com](http://www.poltronova.com).

<sup>25</sup> Gargiani, 2007, pag.47.

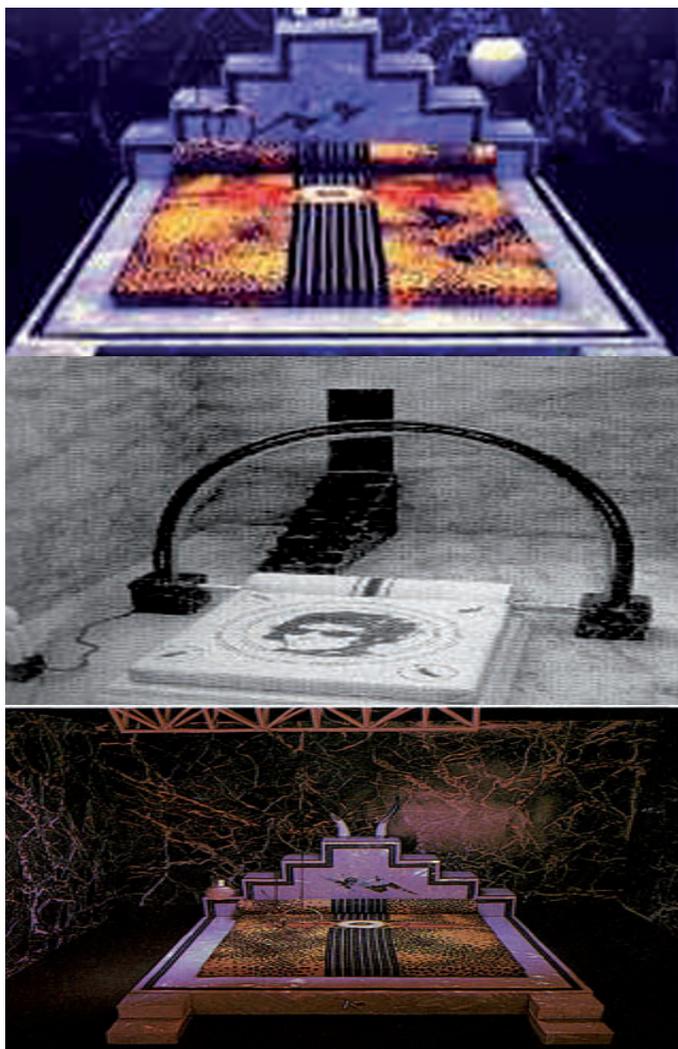


Oggetti che incarnano perfettamente la contaminazione formale ed il kitsch sono i *Dream Beds* -vere e proprie camere da letto, spesso in lamiera stampata, dai nomi frequentemente esotici (Naufragio di Rose, Rosa d'Arabia, Presagio di Rose) allestite con tappeti ed oggetti dall'aspetto pop, come il caso di Naufragio di Rose, una *Dream Bed* che ha una coperta decorata con il volto di Bob Dylan. [...] il problema è quello di imbandirgli [all'essere umano] un gelato che gli faccia passare la voglia di mangiarne per tutta la vita<sup>26</sup>.

*Divano Safari*  
*Poltronova*  
1967

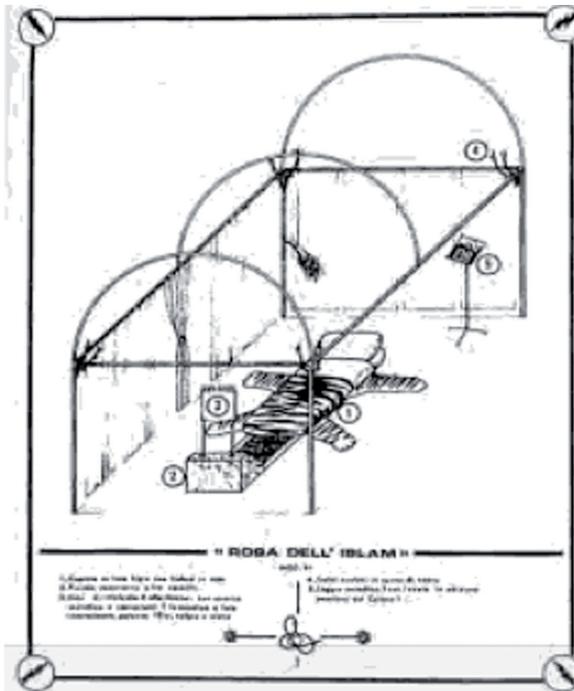
---

<sup>26</sup> Gargiani, 2007, pag.52



*Dream Beds*  
Collezione Frac  
Orléans, 1967

**FORTE È LA CRITICA PORTATA AVANTI DA ARCHIZOOM NEI CONFRONTI DEL CONSUMISMO** e sempre più decisa è la loro matrice politica. Il pop viene definitivamente superato, con l'invenzione dei *gazebo*, in cui piccoli episodi della cronaca quotidiana diventano il pretesto per poter creare allestimenti molto particolari. Il caso più emblematico è rappresentato da *La Rosa dell'Islam*, con la foto di Malcom X, nel suo interno.

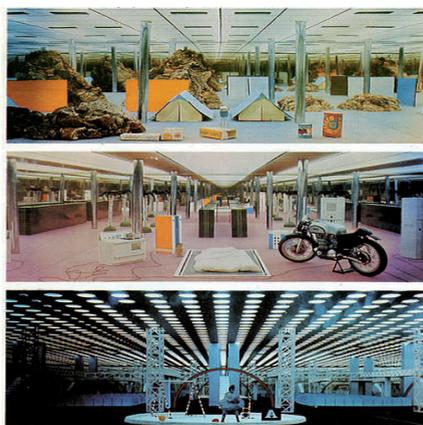


Il gruppo è particolarmente attivo e progetta diverse chiese che avranno solo vita nei loro fogli, oltre alla realizzazione del gazebo *Centro di Cospirazione Eclettica*, particolarmente contestato alla Triennale di Milano.

Gazebo  
*La Rosa dell'Islam*

Nasce la poltrona *Mies*, creata con un foglio di para, o caucciù, prodotta dalla Pirelli e solitamente utilizzata per i nastri elastici. Nel 1969, creano insieme a Superstudio *Discorsi per immagini*, una serie di fotomontaggi incentrati sul rapporto tra città e territorio.

Tra il 1970-1971, nasce il progetto *No-Stop City* che, come i *Dream Beds*, i *Gazebo* e i *Discorsi per Immagini*, è un presupposto per far conoscere i fenomeni in atto. Gli Archizoom vogliono mostrare gli sviluppi, inevitabilmente negativi, del sistema capitalistico e scorgono l'estrema conseguenza del medesimo nell'urbanizzazione totale, anche delle zone più remote della campagna. La definizione del piano continuo della città avviene facendo uso di particolari criteri grafici. Dopo alcuni schizzi di studio, il gruppo si avvale dell'utilizzo di macchine da scrivere, con cui elaborano le prime piante, attraverso lettere e segni di interpunzione.



*No Stop City*  
Progetto teorico  
1969

Il loro lavoro teorico intorno ai nuovi problemi dell'urbanistica definisce la piattaforma che orienta la loro ultima produzione. Sarà il *Dressing Design* (1972-1974) proposta di progettazione per un sistema "razionale" d'abbigliamento e rappresentazione di una moda vissuta in chiave privata, pura comunicazione sociale e sessuale, a concludere la breve ma intensa stagione degli Archizoom.

Il gruppo si scioglie nel 1974 lasciando in eredità il proprio spirito revisionista e contestatorio a movimenti come Alchimia e Memphis.



*Dressing Design*  
1972

## 2.1.2 SUPERSTUDIO (1966-1972)

Superstudio è il nome di uno studio di architettura fondato da un gruppo di architetti neolaureati, nel 1966 a Firenze. Tra i vari esponenti, citiamo i principali: Adolfo Natalini e Cristiano Toraldo di Francia<sup>27</sup>.

Assieme agli Archizoom Associati sono gli esponenti dell'Architettura e Design Radicale, presentando nel loro pensiero temi ancora attuali come il "monumento continuo", la "supersuperficie", e realizzano laboratori didattici Global Tools con lo scopo di diffondere le idee portate avanti dal movimento radicale; fu quest'esperienza a determinare il termine delle ricerche progettuali dei Superstudio.

Il ricorso al quotidiano è un tentativo di evasione e di esorcizzazione degli equivoci portati dal mondo del progetto, dagli imperativi legati alla funzionalità e dal razionalismo. Questa posizione nasce dall'aver individuato una falsa dialettica tra posizioni anacronistiche e quelle più propriamente legate a logiche alienate di consumo: proprio dietro agli atteggiamenti di rifiuto totale di consumo si cela e si svela una subliminale induzione a consumi successivi ed ulteriori.

Da qui l'ironica poetica del "super" che contrasta una mistificazione nei confronti della civiltà del consumo e che al contempo mantiene una determinata valenza artistica.

Il lavoro di Superstudio si sviluppa fino al 1978 attraverso attività di ricerca teorica sull'architettura

---

<sup>27</sup> Il gruppo è composto da Adolfo Natalini, Cristiano Toraldo di Francia, Roberto Magris, Piero Frassinelli, Alessandro Magris (e Alessandro Poli dal 1970 al 1972).

che si concretizza, nel corso degli anni, nel design<sup>28</sup>, nei filmati divulgativi<sup>29</sup> e nei progetti utopici, eliminando qualsiasi tipo di confine disciplinare.

Nel Monumento Continuo (1971), nelle Dodici Città Ideali (1971) e nelle Cinque storie del Superstudio: Vita, Educazione, Cerimonia, Amore, Morte (1973), utopia, pessimismo e ironia si integrano a una ricerca volta alla demistificazione del linguaggio e a una rifondazione teorico-filosofica dell'architettura.

Il Monumento Continuo, ad esempio, vuole essere un messaggio universale: è al contempo storia e continuità, memoria e tradizione. I frammenti di una storia universale che il monumento racchiude - come i grandi acquedotti romani metabolizzati nel percorso del progetto - sono inquadrati nuovamente e considerati non più solo una citazione effettuata per essere contraddetta e superata ma piuttosto come vero e proprio materiale di progetto.



<sup>28</sup> Basti pensare ai pezzi di design *Passiflora*, *Gherpe* o *Sofà*.

<sup>29</sup> Come il lavoro multimediale *Vita*, *Educazione*, *Cerimonia*, *Amore*, *Morte*/Cinque storie del Superstudio.

Quella del Superstudio fu *un'esperienza movimentista, [...] un lavoro fondamentalmente critico [...] in una terra di nessuno che era quella che si stendeva tra l'arte e il design, tra politica e l'utopia, tra la filosofia e l'antropologia, era un tentativo di critica radicale, e da qui forse il nome di 'architettura radicale', alla società in cui ci trovavamo a lavorare*<sup>30</sup>. Il lavoro del Superstudio ha ottenuto vasta diffusione internazionale, tra cui la partecipazione all'esposizione organizzata da Emilio Ambasz nel '72 presso il MoMA di New York che, secondo Natalini, segnò l'apice di quella esperienza ed inevitabilmente la sua fine.

---

<sup>30</sup> Natalini, A., Netti, L., Poli, A., e Toraldo di Francia, C., *Cultura materiale extraurbana*, Alinea, Firenze 1983; citazione da un'intervista a Natalini in <http://www.educational.rai.it/lezionididesign/designerS/NATALINIA.htm>

### 2.1.3 Ufo

Gli UFO, gruppo fondato nel 1967 sull'onda della contestazione studentesca all'interno della Facoltà di Architettura di Firenze da Lapo Binazzi, Riccardo Foresi, Titti Maschietto, Carlo Bachi e Patrizia Cammeo, intende operare una spettacolarizzazione dell'architettura nel tentativo di trasformarla in evento, azione di 'guerriglia' urbana e ambientale. Nascono così gli Urboeffimeri (1968) per la Sezione Internazionale della Triennale, azioni dissonanti da un punto di vista comportamentale frutto della politica di contestazione di quegli anni. Gli allestimenti interattivi sono veri e propri mezzi capaci di innescare una partecipazione attiva e reale con fruitori occasionali. Gli UFO riempiono la città di enormi strutture gonfiabili, tubi di plastica sagomati per configurare simboli universali del potere e del consumo (il dollaro, il missile) e che inevitabilmente creano scompiglio e disorientamento nel traffico urbano. Uno dei Urboeffimeri più spettacolari è "Colgate con Vietcong", a forma di grande siluro e trasportato su Ponte Vecchio. Il gruppo Ufo ha avuto il merito di porsi all'interno del panorama *radical* con un atteggiamento operativo diretto attraverso modalità spettacolari e provocatoriamente ironiche.

Altre produzioni interessanti sono il reportage sulle Case Anas (1970), dove all'operazione artistica si innesta il tentativo di denuncia di fenomeni di cattiva gestione del territorio, e il Giro d'Italia (1972).

Parallelamente a queste attività teorico-dimostrativa, gli UFO progettano anche interni di negozi e discoteche (ristorante Sherwood a Firenze, discoteca Bamba Issa a Forte dei Marmi, 1969) in cui scenografia, allestimento effimero e arredamento finiscono per identificarsi attraverso l'uso di materiali quali la cartapesta, il

poliuretano, i gonfiabili. Nel 1973 aderiscono ai Global Tools in cui continuano la loro ricerca di avanguardia, affiancando al nichilismo progettuale e alla ricerca sul linguaggio un impegno ideologico e un'attenzione particolare verso il comportamento politico e sociale.



*sx: Performance  
Giro d'Italia. Il  
corridore iscritto  
nella piramide.  
Nuovo Mondo di  
Leonardo.  
Lapo Binazzi  
Firenze 1971*



*dx: Space  
electronic  
Ristorante  
Sherwood  
Firenze, 1969*

### 2.1.4 ALCIMIA (1976-1992)

Fondato a Milano da Alessandro Guerriero nel 1976, è stato uno dei gruppi più vitali nell'evoluzione del design italiano di post-avanguardia. Lo studio Alchimia ha sviluppato la ricerca ambientale e psicologica degli oggetti e ha progettato occasioni per la definizione di una nuova teoria del design "romantico" tentando un connubio fra poetica, progetto e produzione artigianale. Tale tipo di produzione concretizza l'atteggiamento critico di Alchimia che scaturisce in una opposizione forte all'industria. È necessario, tuttavia, sottolineare che l'idea di design sottesa era legata più a fattori polemici o didattici piuttosto che ad un suo uso strumentale per un cambiamento sociale o culturale. Alessandro Mendini e Ettore Sottsass jr. furono i maggiori esponenti di questo gruppo che è caratterizzato, oltre che dal gran numero di progettisti<sup>31</sup> che negli anni si avvicendano, da una forte dinamicità produttiva e teorica, riassunta in un *manifesto* [vedi oltre].

Tra le innumerevoli mostre che testimoniano tale iperattività<sup>32</sup> si ricorda la produzione *l'oggetto banale*, una collezione di oggetti del quotidiano esposta alla Biennale di Venezia nel 1980 e *Alchimia-Mobile Infinito*, mostra realizzata nel 1981 tenutasi presso il Politecnico di Milano, in occasione della quale Alessandro Mendini invita più di trenta autori a progettare diverse parti di mobili tali da potersi combinare in un secondo

<sup>31</sup> Hanno collaborato per Alchimia, tra gli altri, Andrea Branzi, Franco Raggi, Lapo Binazzi (Ufo) e Michele De Lucchi. Nonché anche protagonisti della Transavanguardia come Enzo Cucchi, Mimmo Paladino, Sandro Chia, oltre a protagonisti della scena teatrale come i Magazzini Criminali e soggetti di altre discipline.

<sup>32</sup> Tra cui *Bau-haus I* (Milano 1979) e *Bau-haus II* (esposta alla Triennale di Milano del 1980)

momento fino a formare ambienti abitativi. Allora “l’Infinito” è da ricercare nella modalità di procedere indefinitamente sia nella tipologia di mobili proposti, sia nel numero di autori coinvolti. Il progetto, vero segno di transdisciplinarietà, coinvolse lo studio Alchimia insieme a Ettore Sottsass, il già citato Mendini, Bruno Munari, Andrea Branzi, Michele De Lucchi, Mimmo Paladino e molti altri autori, tra artisti, registi ed architetti in una sorta di io collettivo che si misurava con la complessità.

Nel 1996 Guerriero fonda a Ravenna *Futurarium*, laboratorio didattico dove il progetto ruota attorno alla dissolvenza delle discipline, ed è presidente oggi giorno del *NabaFuturarium*, presso la Nuova Accademia delle Belle Arti di Milano, in cui si ha tutta l’aria di proseguire la teoria e la prassi di Alchimia, sotto forma laboratoriale destinata agli studenti. È interessante il confronto tra il manifesto di Alchimia con quello di *Futurarium*, che mette in luce similitudini in termini di estetica, passione e transdisciplinarietà. Cambiano i tempi, ma non la volontà di trasformare il mondo attraverso il design.

## MANIFESTO DI ALCHIMIA<sup>33</sup>

*Per Alchimia [...] La motivazione del lavoro non sta nella sua efficienza pratica, la bellezza dell'oggetto consiste nell'amore e nella magia con cui esso viene proposto, nell'anima che esso contiene.*

*Per Alchimia l'uomo e la donna di oggi vivono in stato di turbolenza e di squilibrio ma soprattutto la caratteristica della loro vita è quella del dettaglio: frammenti organizzativi, umani, industriali, politici, culturali quest' epoca di transizione li vede immersi nella paura indefinita dovuta alla scomparsa di molti valori considerati come certi.*

*[...] Se la labilità dei tempi non permette che esistano obiettivi certi, se anche la filosofia sembra chiusa al futuro, se è impossibile pensare a trasformazioni generali e razionali, il gruppo di Alchimia si concentra su se stesso, cerca dettagli di pensiero dentro di sé, con la sola intenzione di segnalare la sua vocazione poetica.*

*[...] Per Alchimia non bisogna mai sapere se si sta facendo scultura, architettura, pittura, arte applicata, teatro o altro ancora. Il progetto agisce ambiguamente al di fuori del progetto stesso, in uno stato di spreco, di indifferenza disciplinare dimensionale e concettuale: il progetto è solo ginnastica del disegno. Per Alchimia la memoria e la tradizione sono importanti. [...]Data l' insufficienza del disegno a fronteggiare il mondo, il disegno stesso diventa un' opera continua [...]*

---

<sup>33</sup> citazione dal sito [www.alchimiamilano.it](http://www.alchimiamilano.it)

## **“MANIFESTO” DI FUTURARIUM<sup>34</sup>**

*Futurarium ha l'obiettivo di preparare persone capaci di ragionare sul futuro, progettando, con la forza della passione, nuove teorie, nuovi oggetti, nuovi spazi [...] Sono questi l'emozionalità, la solidarietà e ancora una volta la passione. Significa allora cambiare il modo di progettare e così trasformare, per poco che sia, il mondo. Futurarium si presenta come una vera e propria “fabbrica di estetica”, dove professionisti affermati e professionisti in nuce, gli studenti, lavorano all'unisono, mettendo a disposizione di ciascuna prestazione le proprie conoscenze [...]*

*Futurarium è, allora e prima di tutto, la volontà implicita al progetto di trasformare l'ambiente in cui gli uomini vivono, renderlo appassionato, emozionante e concreto, proprio come i desideri che ognuno coltiva dentro di sé.[...]*

*Dare al futuro una autentica alternativa all'apparentemente felice e vittoriosa globalizzazione liberistica. Il design più evoluto e attuale, nella sua attitudine a perdersi e a ritrovarsi, a infrangere le regole per poi rientrare in altre nuove, esprime oggi in maniera errabonda il suo desiderio di dilatazione. [...].Futurarium si concentra dunque sui nodi più delicati della creatività individuale e collettiva, perché l'azione di smontaggio e rimontaggio dei meccanismi che sottendono la creatività, è una via per dare vita anche a “cose” sfuggenti o errabonde, fragili o indeterminate. Questo siamo noi.*

---

<sup>34</sup> <http://www.futurarium.com/>

## 2.1.5 MEMPHIS



Nato a Milano nel 1981, Memphis<sup>35</sup> raggruppa una schiera di designer ed architetti, provenienti da tutto il mondo e guidati da Ettore Sottsass, animati dalla necessità di progettare altri spazi ed altri ambienti rispetto a quello che era l'allora panorama del mobile legato all'arredamento<sup>36</sup>. Pur avendo molti designer in comune, Alchimia e Memphis presentano un fondo sostanzialmente diverso: il primo, abbiamo visto, nasce con intenti di una produzione artigianale che, proprio in quanto tale, esercita la sua azione avanguardistica in opposizione all'industria; il secondo sviluppa accanto alla ricerca artigianale anche quella industriale, proponendo l'innovazione dei materiali plastici che da poveri e banali passano al rango di una nuova forma decorativa.

Il gruppo nacque da un incontro informale organizzato

*Memphis  
foto di gruppo*

<sup>35</sup> Il nome del gruppo venne ispirato da una canzone di Bob Dylan, *Stuck Inside of Mobile with the Memphis Blues Again*.

<sup>36</sup> Fanno parte del gruppo Ettore Sottsass, Hans Hollein, Arata Isozaki, Andrea Branzi, Aldo Cibic, Michele de Lucchi ed altri architetti di livello internazionale.

da Sottsass con i colleghi, nel 1980, che decisero di creare un gruppo di lavoro come reazione allo stile di design che aveva caratterizzato gli anni Settanta, molto minimalista, caratterizzato da un aspetto patinato e da colori poco brillanti, soprattutto dal nero. La linea audace e molto colorata trova ispirazione da movimenti come l'Art Déco e la Pop Art, il Kitsch degli anni cinquanta e da temi futuristi. Si può affermare che fin dalla prima apparizione, le forme, i colori ed i decori di Memphis hanno cambiato la faccia del mobile contemporaneo. Nell'arco di un decennio, Memphis ha sconvolto totalmente le regole del funzionalismo e del "buon gusto" moderno proponendo una produzione più emozionale che funzionale, più artistica che commerciale. In questo contesto, Memphis ha sì operato uno stravolgimento rispetto ai canoni tradizionali, ma più di tutti si discosta dall'idea di design politico che qui si vuole delineare. È necessario però notare che fu, non di meno, un gruppo di "rottura" proponendo nuovi stili e nuovi formalismi.

Nel 1981 il gruppo mise in mostra alla galleria di Milano Arc'74 orologi, mobili, lampade ed oggetti in ceramica; tra i più noti le librerie Carlton e Casablanca dello stesso Sottsass e la lampada Super Lamp di Martine Bedine. Molti degli oggetti erano rivestiti in laminato plastico, materiale considerato povero e scelto appositamente per la sua mancanza di cultura.

Nello stesso anno il gruppo pubblicò anche un libro, Memphis, The New International Style, che ne illustrava l'attività e la filosofia.

Esaurito il suo scopo, ovvero quello di contrastare con uno stile molto aggressivo il design minimale dell'epoca, influenzando lo sviluppo del design moderno, il gruppo si sciolse nel 1988.

Successivamente il gruppo ha progettato oggetti, sotto il nome Meta-Memphis (1989-91), tutti orientati al connubio arte/design<sup>37</sup> e, negli anni recenti, sotto il marchio Post Design, fondato nel 1996 da Bianco Alerici aprendo in quell'anno l'omonima galleria.



Il marchio Post Design nasce dalla consapevolezza dell'impossibilità di continuare ad utilizzare il marchio "Memphis" per i nuovi prodotti. "Memphis" non solo era il logo di un collezione di mobili ed oggetti, ma era soprattutto un vero e proprio movimento culturale che ha profondamente caratterizzato il gusto e lo stile degli anni 80.

*sx: Bel Air  
Poltrona in cotone  
Peter Shire  
1982*

*dx: Umeda  
Mobile Robot  
Ginza Masanori  
1982*

<sup>37</sup> Come la collezione di mobili "Ad usum Dimorae"

## **2.2 IL DESIGN DI DENUNCIA AUTORIALE: I PROTAGONISTI DEL RADICALE E GLI SVILUPPI DEL CONTEMPORANEO**

In questa sezione vengono esaminati prodotti creativi, di singoli designer affermati, in termini di una espressione di negazione dell'esistente, "narrata" spesso in chiave ironica e giocosa. Molti designer-architetti, abbiamo visto, hanno contribuito a dare un volto politico creativo ad oggetti di design realizzati nel periodo compreso tra gli anni Sessanta e gli anni Ottanta, in quei gruppi di derivazione o direttamente riconducibili al Design Radicale (Archizoom, Alchimia, Memphis, etc). Altri designer hanno preferito muoversi su linee più autonome, senza sentire la necessità di politicizzare in gruppo il proprio lavoro pur veicolando messaggi ben precisi di contestazione. Vengono presi in considerazione, in questo contesto, i lavori determinanti e pertinenti all'ambito del design politico discorsivo realizzati da Gianni Pettena, Ugo la Pietra, Riccardo Dalisi, Paolo Deganello, e Gaetano Pesce come voce politica trasversale dagli anni 60 a oggi; Nigel Coates, Droog Design, i fratelli Campana e Dunne e Fiona Raby come sguardo internazionale di un design politico contemporaneo.

**L'OBIETTIVO È DI METTERE IN LUCE, ATTRAVERSO  
L'ANALISI DELLA PRODUZIONE, UNA DUPLICE  
EVOLUZIONE STRETTAMENTE LEGATA AL CONTESTO DEL  
SISTEMA CULTURALE E CHE SI ESPLICITA DA UN LATO  
NEL RAPPORTO CHE SUSSISTE TRA DESIGNER E LA  
TIPOLOGIA DI PARTECIPAZIONE POLITICA, DALL'ALTRO  
NELLA RELAZIONE TRA IL DESIGN E LE ALTRE DISCIPLINE.**  
Nello specifico la tesi che qui si vuole sostenere è che

la diversa modalità di partecipazione politica abbia un effetto pregnante nell'espressione progettuale. Detto in altri termini, la partecipazione politica, che negli anni '60 e '70 era strettamente legata ai partiti politici e che negli anni ottanta e novanta si è trasformata attraverso una forte aderenza alle azioni di organizzazioni non governative, è oggi intesa come un fatto prettamente individuale, tutti fattori che hanno inevitabilmente influenzato il modo di fare design "politico", prima tradotto nella formazione di gruppi (i già citati Archizoom, Alchimia e Memphis) poi in forme sempre più individuali e isolate. Come meglio si analizzerà nell'ultima parte di questa ricerca, la forte specificazione in termini individuali ha aperto la strada a nuove modalità di progettazione partecipata – ben diverse da quelle proposte negli anni settanta<sup>38</sup> – come risposta a un bisogno contemporaneo dell'agire politico attraverso pratiche creative.

La seconda linea evolutiva che si intende far emergere è il progressivo allontanamento della disciplina del design da quella dell'architettura e un legame sempre più forte con le discipline artistiche, sviluppo interpretato anche nei modelli educativi laddove ad esempio nelle università i corsi di laurea di disegno industriale tendono ad essere sempre più autonomi e indipendenti dalle facoltà di Architettura. Non è un caso quindi che l'espressione del design politico si traduca in prima istanza in una produzione di oggetti e mobili di arredamento e che, invece, nelle nuove generazioni sia sempre più legata alla progettazione di oggetti più disparati legata alla tradizione delle arti applicate.

---

<sup>38</sup> Si pensi alle tesi avanzate da uno dei massimi sostenitori del design socialmente responsabile, Victor Papanek in *Progettare per il mondo reale. Il design: come è e come dovrebbe essere*; Arnoldo Mondadori Editore, Milano, 1973.

## 2.2 LE METEORE DEL RADICALE

In questa sezione vengono analizzati i lavori di cinque figure di rilievo nel campo del design che, in maniera autonoma rispetto ai gruppi di contestazione, hanno portato avanti un discorso politico attraverso la propria produzione creativa.

Molte sono state le figure di rilievo, basti pensare al ruolo di Sottsass come antesignano dei *radicali*, di Mendini attraverso le riviste *Casabella* (da lui diretta dal 1970 al 1975 avvicinandosi agli orientamenti del radicale) e *Domus* (sotto la sua direzione da 1979 al 1985), e di tutti quegli architetti e designer nella produzione creativa in seno ai gruppi di rottura o di chi, individualmente, ha partecipato alla famosa mostra del '72 al MOMA di York *Italy: the new domestic landscape* senza per questo aderire al movimento radicale seppur con un impegno politico connotante sino ai giorni d'oggi, come Enzo Mari che abbiamo preferito citare nella sezione etica e design (4.1.3) ed eluderlo da questa. La ragione della scelta di cinque autori, nelle persone di Gianni Pettena, Ugo la Pietra, Riccardo Dalisi, Paolo Deganello, e Gaetano Pesce, risiede nella particolare voce autonoma che hanno assunto negli anni 70, progettando un design "impegnato" su un binario unico e puntando sulla forza e l'imponenza della propria personalità.

Gianni Pettena appartiene al nucleo originario dell'architettura radicale ma mantiene sempre una posizione autonoma. Ugo la Pietra ha partecipato ai laboratori Global Tools, portando tuttavia avanti una attività di ricerca segnica personale. Riccardo Dalisi non si considera un radicale, pur avendo un ruolo rilevante nel movimento per le sue ricerche sociali

sulla creatività spontanea. Paolo Deganello è l'unico attivo partiticamente, militante in quegli anni di *Potere Operaio*. Pur partecipe del gruppo Archizoom, prosegue per una strada totalmente autonoma. Infine Gateano Pesce, designer e artista, partecipa attivamente ai Global Tools di Milano, ma rimane attivo in maniera autonoma con i suoi contro-progetti e persegue una via sempre più artistica.

### 2.2.1 NEGLI ANNI **RADICALI**

Molti sono i canali per un design impegnato. Primo fra tutti quello che analizza i **RAPPORTI CON L'AMBIENTE**. In questo scenario, la politica attraverso la creatività si concretizza in **GIANNI PETTENA** con installazioni che dialogano con luoghi significativi del contesto urbano, come le parole-oggetto ingigantite, realizzate in cartone ondulato in occasione di manifestazioni artistiche, abbandonate all'usura del tempo e degli agenti atmosferici (Carabinieri, Milite Ignoto, Grazia & Giustizia, 1968), o dei panni stesi ad asciugare su *clothlines* che attraversano l'intera piazza del Duomo di Como (Laundry, 1969) che contrappongono la vivacità del quotidiano alla staticità dei luoghi della rappresentanza e del potere.



Pettena 1969  
 Laundry  
 Installazione  
 per la rassegna  
 Campo Urbano  
 Piazza Duomo,  
 Como

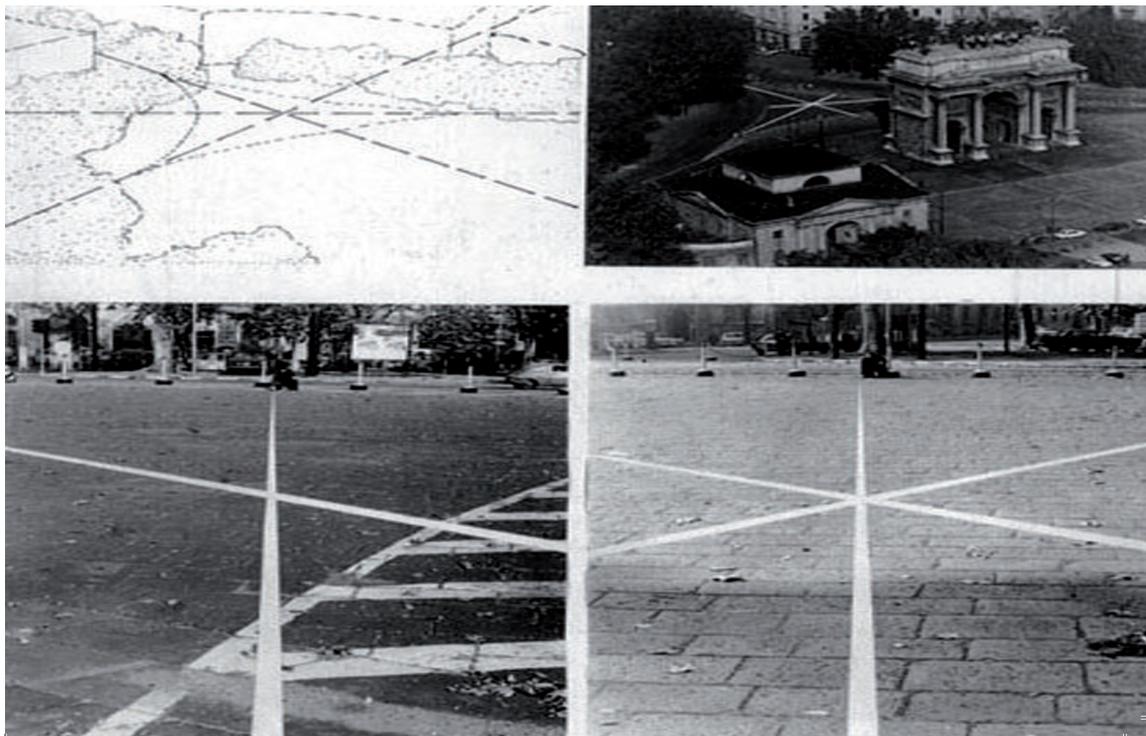


Sempre nell'ottica di un approccio politico inerente il rapporto uomo ambiente, **UGO LA PIETRA**, con il *Sistema Disequilibrante*, interviene sullo spazio fisico e sul territorio con azioni simboliche, usando l'immagine come strumento disvelatore, mentre con *Gradi di Libertà* svolge una ricerca di design urbano che mira al recupero, all'interno della città, di alcuni spazi ancora fruibili e modificabili. Gli interventi si collocano in una dimensione storica sufficientemente comprensibile: il rifiuto di operare nella logica del sistema e l'individuazione di operazioni estetiche capaci di decodificare, di provocare e di dare la possibilità di rompere gli schemi precostituiti. La teoria del *Sistema Disequilibrante* era finalizzata, secondo La Pietra, a consentirgli di lavorare senza essere coinvolto dalla dinamica del *sistema*. In poche parole significava operare fuori o ai margini di un sistema inteso come quello di una professionalità asservita all'arte o all'architettura. Il suo rifiuto, oltre ad essere determinato da una posizione politico-culturale diffusa in quegli anni nelle avanguardie artistiche, era anche causato dal desiderio di rivendicare, all'interno delle discipline creative operanti nella logica della produzione e del profitto, un territorio sufficientemente autonomo di ricerca e sperimentazione.

Pettna 1968  
 Milite Ignoto  
 Installazione  
 Palazzo dei  
 Diamanti  
 Ferrara

La Pietra ha una prospettiva di denuncia più intima, quasi psicologica, non propriamente collettiva. Il progetto *Il commutatore: modello di comprensione* del 1970 può essere considerato come lo strumento emblematico di tutto il suo lavoro di ricerca sull'ambiente urbano. È uno strumento di conoscenza del mondo, utile per vedere cose di non immediata lettura, uno strumento propositivo, realizzato in un momento in cui il design radicale costruiva oggetti evasivi e utopici.

*La Pietra 1971  
Sistema  
Disequilibrante*





Un grande contributo al rapporto uomo/ambiente viene da **RICCARDO DALISI** la cui produzione si è svolta in stretto contatto con l'attività didattica: alla fine degli anni '60 ha svolto con gli studenti un lavoro di gruppo nei quartieri più emarginati di Napoli realizzando oggetti e performance con tecniche e materiali di recupero. Famoso è il lavoro con gli studenti nel Rione Traiano ove inizia una sperimentazione sulla partecipazione creativa, poi pubblicato su Casabella, da cui nascono gli scritti per il libro *Architettura d'animazione*, del 1975. Dalisi conduce gli allievi che seguono il suo corso universitario al Rione Traiano per progettare un asilo sul posto, insieme agli studenti ed ai bambini - utenti; Coinvolge nel processo progettuale i bambini del sottoproletariato napoletano, letti da Dalisi come energia intellettuale incontaminata, caratterizzati dalla forza della curiosità e del gioco allo stato nascente.

Lavorare nel quartiere costituisce quindi uno stimolo continuo, soprattutto nell'insegnamento della produzione creativa, concretizzato nella rottura d'uno schema mentale troppo spesso legato ad una distinzione netta tra cultura popolare e aulica. L'esperienza del Rione Traiano è stata l'occasione per Dalisi per dialogare con la cultura e la creatività di base, per creare un rapporto interattivo tra informazione e risposta creativa di ritorno, per approcciare una metodologia di fruizione e di produzione artistica non elitaria.

Dalisi utilizza anche il termine *tecnologia povera* per riferirsi alla tecnica ed ai materiali poveri utilizzati durante queste forme laboratoriali, di grande interesse a livello linguistico oltre che politico, e che furono di riferimento per i **GLOBAL TOOLS** (vedi oltre). L'interesse semantico è inerente il linguaggio proprio del design, in cui viene negato ogni elemento di ricchezza esteriore nei materiali e nelle tecniche di lavorazione. La tecnologia povera si caratterizza per un legame con la manualità, per la semplificazione delle forme e per il basso costo. L'interesse politico risiede anche nella possibilità di recuperare le persone dalla strada attraverso un mezzo potente quali sono il design e la partecipazione. Questa esperienza durò circa cinque anni suscitando l'interesse di soggetti con competenze disparate (architetti, antropologi, sociologi, operatori culturali), modificando la qualità della vita di gran parte del quartiere e aprendo la strada ad un fenomeno straordinario: implementare la vita sociale a partire da gesti architettonici. Sulla rivista *Casabella*, Dalisi chiarisce che se *'partecipazione' significa 'rapporto'*, *l'architettura di partecipazione nasce nel momento in cui si costituisce come occasione e strumento di rapporti*

*sociali. A tal fine oltre l'uso tutto può divenire strumento di partecipazione: la costruzione, la progettazione, le analisi preparatorie, le decisioni sui contenuti e gli obiettivi della architettura... La partecipazione è una finestra spalancata nel mondo che rinnova il senso stesso dell'architettura, che modifica i modi della ricerca e mentre richiede strumenti nuovi, cambia i tempi e i metodi delle analisi, dei progetti, del costruire. La partecipazione nasce prima della stesura di un progetto e si protrae, a costruzione finita, nelle vicende dell'uso, nelle numerose tappe della gestione formale ed organizzativa dello spazio fisico<sup>39</sup>.*

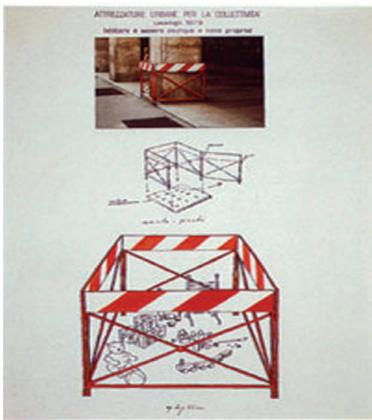
Il rapporto con l'ambiente si risolve anche attraverso **HAPPENING E VERE AZIONI DI GUERRIGLIA URBANA**, estreme e di disturbo. Così, nel lavoro di **PETTENA**, una conferenza all'università si trasforma in un happening, perché il pubblico è 'costretto' a ritagliare il proprio spazio in una sala fittamente riempita di strisce verticali di carta (Paper, 1971)<sup>40</sup>, e altrettanto avviene con una passeggiata verso il centro città insieme agli studenti che 'indossano' sedie e come tali le usano in autobus o per riposarsi nella piazza di uno shopping center<sup>41</sup> (Wearable Chairs, 1971).

Anche lo **SPAZIO DOMESTICO** diventa teatro di sperimentazioni e di stravolgimenti interpretativi. **UGO LA PIETRA** porta avanti una indagine che mette in relazione l'interno con l'esterno. Con due procedimenti opposti e paralleli, da un lato riprogetta strutture di

<sup>39</sup> Casabella, 1974

<sup>40</sup> Il riferimento è Paper di Pettena, 1971

<sup>41</sup> Wearable Chairs, 1971 di Pettena

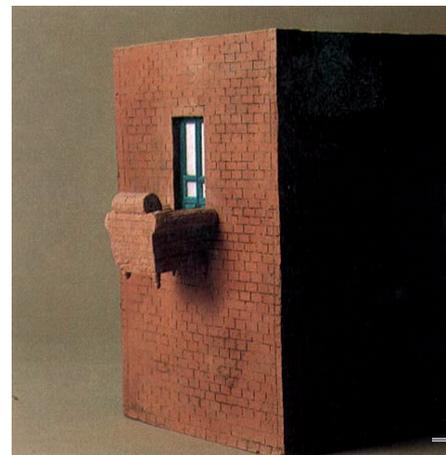


servizio della città stravolgendo la loro destinazione e riconvertendole a strutture di servizio per lo spazio domestico.

È il caso di *Arte sociale, Riconversione Progettuale* (1976/1979) in cui oggetti e attrezzature urbane, che ricordano ogni giorno i vincoli, gli ostacoli, le separazioni e le violenze della città, vengono riproposti per ambienti interni. Forte è allora la riconcettualizzazione degli artefatti. Dall'altro *La Pietra* porta elementi formali dall'interno di uno spazio domestico all'esterno, come nel caso del progetto *Interno/Esterno* (1977-1980). In linea con i principi dell'architettura radicale per quegli aspetti che tentavano di mettere in crisi il cosiddetto stile internazionale anonimo e ripetitivo, riproponendo un'architettura in grado di "comunicare", il progettista carica l'oggetto architettonico di elementi formali dalla memoria colta, il così detto postmoderno.

*La Pietra 1976/79*  
*Arte Sociale*  
*Riconversione*  
*progettuale*

*La Pietra 1977/80*  
*Interno/Esterno*





**Paolo Deganello** si confronta con lo spazio domestico in chiave prettamente sociale. Il progetto nasce dalla riflessione sul destinatario, fruitore finale del servizio che rivuole offrire. Ne *La casa in comune*<sup>42</sup> Deganello mantiene alcuni punti fermi della sua ricerca progettuale: partire dal contesto entro cui il designer e il destinatario possano trovare un punto d'incontro, un dialogo che risulti positivo per entrambi.

Il progetto mette in luce l'intersezione di esigenze, frutto dello scambio tra ricerca dell'individualità e ricerca della socialità, attraverso il confronto con le storie di quattro soggetti, uomini e donne, che hanno narrato il proprio bisogno di spazio dell'abitare in un contesto urbano in relazione alle proprie storie.

Il risultato è una rappresentazione del vivere organizzata secondo tre livelli: i luoghi delle identità individuali al primo piano, i luoghi delle identità collettive al piano terra, e i luoghi indefiniti dell'incontro delle esperienze, superficie non realmente progettabile e da intendere come luogo dell'informazione. Un progetto che nasce dunque con una impostazione antropo-sociologica che prende in considerazione, attraverso interviste, il bisogno e le esigenze dei destinatari. In altre parole, la politica entra nella progettazione attraverso gli strumenti

*Deganello 1983  
La Casa Comune  
Vista allestimento  
generale*

<sup>42</sup> Progetto del 1983 per La Triennale, con la collaborazione di Alberto Magnaghi.

della indagine sociologica.

È nello scenario domestico che **Gaetano Pesce** irrompe con un discorso politico attraverso un design che mantiene la sua funzione tradizionale e che è allo stesso tempo polisegnico, capace di parlare non solo di politica o di questioni sociali ma anche di comunicare felicità o sensualità, attraverso forme e immagini riconoscibili. La serie *Up* è un esempio evidente della capacità di Pesce di incorporare significato e tecnica in oggetti artistici e utili: le poltrone *Up 5* e *6* (1969) evocano, ad esempio, lo stato delle donne, quando prigioniera delle convenzioni sociali. In un periodo di forte contestazione del movimento femminista di fronte alla mercificazione del corpo (erano anche gli anni delle bambole gonfiabili, delle conigliette di Playboy e della Fabbrica delle Mogli), Pesce offre una poltrona/donna con una palla ad essa legata da una fune/catena. Il significato è chiaro: la donna oggettificata è una prigioniera.



*Pesce 1969  
Poltrona Up5*

Pesce combina in maniera evidente uno stile rappresentativo comprensibile con una vivace politica di significato. L'uso di immagini riconoscibili è per il designer/artista una modalità altamente democratica di espressione, perché soggetta a una libera interpretazione e permette di leggere significati altri da quelli veicolati inizialmente da chi ha progettato l'artefatto.

Anche il divano *Tramonto a New York* (1980) conferma il ruolo di metafora che Pesce attribuisce al design: i prodotti sono mezzi espressivi prima di essere oggetti. In quegli anni New York è in una fase di decadenza, e Pesce si interroga se sia al suo tramonto formalizzando questo pensiero in un arredo.

Un altro dato significativo, che possiamo annoverare nel design impegnato di Pesce, è l'utilizzo del poliuretano che permetteva un trasporto sottovuoto, senza alterare la forma finale dell'oggetto. In questo modo si riduceva drasticamente il volume necessario alla spedizione, dimostrando un occhio sensibile alle tematiche ambientali.

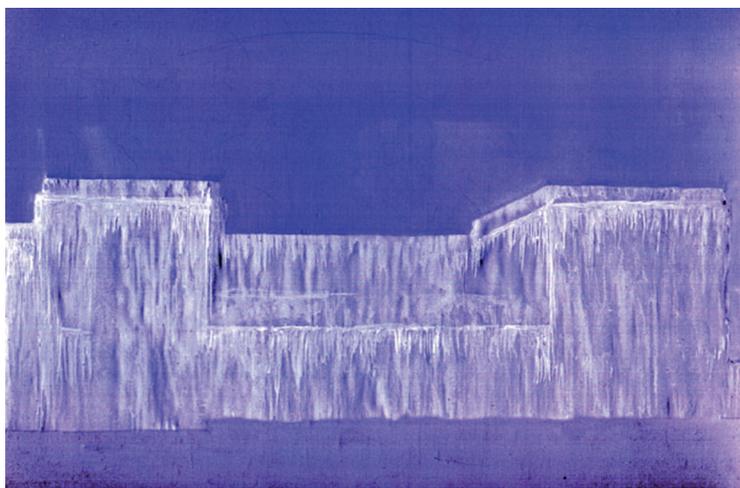


*Pesce 1980  
Tramonto  
a New York*

Abbiamo visto come un **APPROCCIO TRANSDISCIPLINARE** fosse, in un certo senso, il *fil rouge* pertinente ai vari gruppi radicali. Tuttavia, ogni gruppo declinava lo sconfinamento delle discipline in maniera differente, discorso altrettanto valido per le figure autoriali. Negli anni '60 nella formulazione di alcuni principi sviluppati nelle proprie ricerche, **LA PIETRA** formulava l'ipotesi di un processo sinestetico tra le arti, intendendo un processo creativo che attraversava tutte le discipline formali; avendo come minimo comune denominatore il segno, in contrapposizione ai vari gruppi d'avanguardia che si identificavano nell'arte pop, oggettuale, cinetica.

**GIANNI PETTENA**, che appartiene al nucleo originario dell'architettura radicale italiana, negli anni mantiene una posizione personale, autonoma, convinto della necessità di ripensare il significato della disciplina architettonica operando da campi e settori paralleli, poiché, egli sostiene, “gli artisti costruiscono e gli architetti disegnano”, gli artisti si sostituiscono cioè all'assenza degli architetti nel proporre linguaggi visuali atti alla trasformazione dello spazio fisico. Gli appare necessaria una revisione delle origini teoriche e operative della disciplina che è per lui, fin da quegli anni, più assimilabile al linguaggio dell'arte concettuale che a quello della sola trasformazione delle metodologie progettuali. Il suo percorso di design alternativo e sperimentale si evince appieno in alcuni progetti e installazioni a confine tra arte design e architettura, che si presentano come processi diversi di lettura dell'ambiente, in cui natura e architettura vengono accostate e contaminate, per denunciare determinate

situazioni. Sia gli edifici inglobati nel ghiaccio a Minneapolis (Ice n.1 e Ice n.2, 1971-1972) che la trilogia di Salt Lake City, una casa piccolo borghese ricoperta di creta spalmata a mano (Clay House, 1972) e la rilettura polemica dei confini cittadini attraverso una traccia di vernice rossa che ripercorrendoli li definisce come artificiosi (Red Line, 1972), contengono entrambi queste componenti.



Pettena, attraverso la sua intensa attività critica, cerca di mantenere vivo quel dibattito culturale che sembra illanguidirsi man mano che l'esperienza radicale si trasforma e assume caratteristiche meno sperimentali. Egli intende ribadire la propria peculiarità, il proprio ruolo individuale, le caratteristiche di una ricerca personale che è espressione delle posizioni più estreme dell'area radicale, del rifiuto di ogni compromesso nei confronti della progettazione tradizionale come strumento e linguaggio di espressione artistica e di

una scelta operativa che non accetta la rigidità dei confini tra le diverse discipline artistiche ma anzi intende esplorarne proprio le aree di 'sconfinamento'. Installazioni, performance, pezzi di design realizzati in forma di prototipo solo per la loro capacità di esprimere un'idea: alla fine degli anni '70 e poi nel corso del decennio successivo questi sono gli strumenti attraverso cui egli prevalentemente si esprimeva per comunicare concetti, servendosi di linguaggi che appartengono a settori disciplinari diversi.

Sullo sconfinamento tra forme di artigianato e design si muove il discorso politico di **GAETANO PESCE** che denuncia la perdita di spontaneità e di creatività di fronte a una omologazione imperante di produzione. Per riacquisire vitalità è necessario secondo Pesce differenziare e differenziarsi. I suoi lavori, veri e propri contro-progetti, sono prodotti industriali che hanno recuperato il valore dell'artigianato, pezzi unici, come il caso dei sofà *Sit Down (1975)* che cambiano la seduta da un esemplare all'altro. I pezzi di serie sono simili ma non uguali anche grazie al materiale utilizzato (il poliuretano) che si adatta in maniera libera e spontanea. Ogni prodotto, pur nella sua tipologia di appartenenza, nasce diverso da quello che l'ha preceduto e da quello che lo seguirà, rendendo esplicito il concetto di "imperfezione" come un nuovo valore estetico e politico in grado di soddisfare meglio i bisogni di un mercato più evoluto. Come si capirà meglio in seguito, nelle evoluzioni contemporanee di Pesce, ciò che viene posto al centro della questione è la creatività, come strumento di emancipazione, del designer in primis, degli operatori che diventano co-progettisti e degli acquirenti attraverso l'acquisto.

Non in ultimo **LE ATTIVITÀ EDITORIALI E LABORATORIALI** hanno avuto un ruolo fondamentale nell'espletamento del pensiero politico tanto quanto la produzione creative. La Pietra, teorico e promotore intellettuale, è già ben attivo all'inizio degli anni settanta con la direzione della rivista *In*, in cui sono raccolte tutte le esperienze culturali alternative, impegnate socialmente e politicamente: dagli architetti radicali agli artisti, dai sociologi ai semiologi e critici. Ogni numero indagava un'area di ricerca e di decodificazione nei vari sistemi. I già citati laboratori didattici per la creatività individuale e di massa, *Global Tools*, hanno visto come protagonisti, insieme a molti altri esponenti del *radicale*, La Pietra, Pesce e Dalisi. Fu proprio quest'ultimo ad avere un notevole rilievo nel dibattito del movimento per il suo studio della creatività spontanea, dei materiali e delle tecniche povere con cui realizzava oggetti di design fantasiosi e impossibili.

## 2.2.2 SVILUPPI CONTEMPORANEI

Un interessante quesito è quello che mira a carpire l'evoluzione del pensiero politico attraverso la produzione creativa fino alla contemporaneità. Ci si chiede, in altre parole, cosa oggi producano e quale tipo di pensiero politico e artistico sottenda ai progetti dei cinque autori presi in considerazione. **PETTENA**, tra tutti, è quello rimasto legato a un discorso propriamente politico in un ottica *radicale*. Artista, designer, architetto, in costante rapporto con il campo della musica sperimentale, performer, provocatore, contestatore, critico, Pettena "aggredisce" criticamente i simboli della cultura tradizionale e delle istituzioni.

La riproposta delle tematiche del *radicale* alla Biennale di Venezia Architettura nel 1996<sup>43</sup>, come premessa storica alla moderna figura dell'architetto da intendere come 'sismografo', così come la successiva esposizione Archipelago (1999) o le serie di installazioni intitolate Archipensieri<sup>44</sup> hanno la volontà, per Pettena, di estendere l'interpretazione di *radicalità* fino al contemporaneo, applicandola pienamente al campo del design con l'esposizione "Radical Design" (2004) in cui viene illustrato il suo percorso storico e le connessioni tra le proposte delle generazioni più giovani e il retaggio della sperimentazione iniziata negli anni Sessanta del secolo precedente.

<sup>43</sup> Nella mostra e nel volume *Radicals*

<sup>44</sup> Lavoro che ribadisce metaforicamente la convinzione di come non esistano ormai confini, nel rapportarsi alle tematiche relative allo spazio fisico, tra la sensibilità dell'architetto e quella dell'odierno artista ambientale. La prima installazione Archipensieri risale al 2000 (Roma), l'ultima Archipensieri 6 nel 2009 (Parigi).



Pettena 2000  
Archipensieri



**LA PIETRA**, contrariamente agli altri autori, con gli anni inizia ad assumere un atteggiamento propriamente intimistico, con una forte intenzionalità teorica sperimentale intorno alla categoria memoria e al recupero delle identità territoriali, sviluppando temi legati alle diversità. Gran parte della sua attività è legata all'artigianato artistico e al recupero di diversi lavori manuali. L'attitudine politica si riscontra allora nella possibilità di portare la cultura del progetto in situazioni dove non era mai approdato, non solo attraverso la realizzazione di mostre dedicate, ma anche nelle sue innumerevoli attività didattiche (si pensi al Dipartimento di Progettazione Artistica per l'Impresa presso l'Accademia di Belle Arti di Brera, da lui diretto), elemento da non sottovalutare nella misura in cui comunicare significa anche insegnare. Non è un caso che La Pietra, negli ultimi quindici anni, sia impegnato nella direzione di *Artigianato tra Arte e Design*, rivista che è impegnata a comunicare la grande area dell'Arte Applicata in Italia, tenendo vivo il dibattito con il rapporto di vitale collaborazione con l'arte e il design. Design che riceverà, soprattutto a partire dal 2000 grazie alla riscoperta del valore delle arti applicate, un forte impulso al suo rinnovamento.

**RICCARDO DALISI** è l'autore che più di tutti ha saputo reinterpretare il discorso politico, piegandolo alle attuali esigenze sociali ed economiche. Basti pensare alla recente mostra (Roma 2009, Bari 2010) *Design della Decrescita* in cui vengono illustrate le nuove teorie di Dalisi rispetto ad una nuova ipotesi di architettura nell'ambito di una necessaria Decrescita<sup>45</sup>: viene così

---

<sup>45</sup> La tematica della decrescita viene approfondita nei paragrafi successivi.

delineato il ruolo attuale dell'architetto, che si configura nelle attività di intervento nel mondo circostante operando una nuova ridefinizione del pensiero, dei valori e delle opere nello sforzo di reintegrare il delicato equilibrio uomo/natura. Oppure al progetto *Napolino*, allestimento permanente di Rua Catalana che unisce il lascito politico culturale degli anni 70 con un'innovativa proposta di progettazione partecipata.

L'esperienza si è basata sull'idea di realizzare le opere d'arte disegnate da Dalisi con la manodopera locale e con i materiali poveri, trasformando e illuminando Rua Catalana, con l'obiettivo di far emergere la strada come monumento vivente. In questo senso, *Napolino* è paragonabile ai progetti dei *radicali*, come reinvenzione e attuazione dei Global Tools, sottoforma di un laboratorio per rinnovare, mantenere in vita e sviluppare l'attività produttiva manuale, l'artigianato.

*Le risorse sono finite, più cultura del progetto.* In questa frase è racchiuso e allo stesso tempo esaltato molto del pensiero di **DEGANELLO**, che merita un discorso a parte. Fortemente contrario ad una sovrapproduzione di oggetti, che porta necessariamente ad una obsolescenza di significato e ad un inevitabile spreco di risorse, Deganello rifiuta il ruolo del design puramente estetico, che promuove qualsiasi tipo di spreco e consumo sotto l'ombra del bello e dell'armonioso, puntando l'attenzione su prodotti in grado di affrontare i grandi problemi del degrado ambientale, dell'inquinamento, della distribuzione delle risorse o dello sfruttamento dell'essere umano. In piena linea con le teorie del design sostenibile, Deganello abbraccia e promuove il biodesign in contrapposizione all'ecodesign. Più che una mera differenza

terminologica, Deganello svela i diversi meccanismi che ne stanno alla base vedendo nell'ecodesign un'etichetta pericolosa che rischia di legittimare e dare una nuova immagine ad oggetti che non si riescono a vendere altrimenti.

*Si fa solo la promozione di nuovo consumo sfruttando con cinismo la nuova visione ecologica. Questa operazione viene fatta in molti casi e l'ecodesign diventa così un prodotto di lusso, e io con questo tipo di progetto non mi identifico. Io infatti ho chiamato il mio corso di design "Bio Design", perché faccio riferimento a un tentativo fatto dall'agricoltura di ripensare radicalmente tutte le tecniche di coltivazione e distribuzione degli alimenti, orientando la produzione in un'altra direzione, penso per esempio alla domanda di alimenti "bio" promossa dai G.A.S (Gruppi di Acquisto Solidali), una piccola ma significativa rivoluzione nell'agricoltura che propone un nuovo concetto di merce<sup>46</sup>. In questo scenario il designer, secondo Deganello, deve essere in grado di progettare in risposta a domande emergenti, anche se minoritarie, se socialmente utili come il caso dei gruppi di acquisto solidali, sotto logiche avulse da quelle del mercato<sup>47</sup>. Come viene ricordato in uno dei paragrafi successivi, Deganello è un uomo che scuote le coscienze e gli animi, facendo riflettere, attraverso la sua produzione, su quello che accade intorno al mondo del design, non in ultimo la petizione sull'Expo (vedi anche par. 4.1.3) in cui si esprime la necessità di uno spazio per progettare in maniera diversa da quella che l'attuale cultura o incultura al potere impone.*

<sup>46</sup> Amalia Di Carlo, Intervista a Deganello, *Milano*, 29 gennaio 2010, HOUSE, LIVING AND BUSINESS (giornale online)

<sup>47</sup> Deganello contrasta in pieno quanto recentemente pubblicato nel libro di Deyan Sudjic *The language of things* in cui si afferma che il designer non può sputare sul piatto in cui mangia, cioè sul mercato, sulla logica produttiva che il mercato impone, perché il suo successo è legato al consenso del mercato stesso.

**PESCE** porta avanti, negli anni, il suo contributo discorsivo e politico attraverso una produzione sempre più legata al mondo dell'arte propriamente detto, secondo il duplice binario che lo ha caratterizzato da sempre: l'uso di immagini riconoscibili e la considerazione della creatività come strumento di affrancamento e libertà dell'essere umano. *C'era un modo nuovo per me di parlare politicamente: non attraverso manifesti o comunicazioni che sono un po' obsolete, ma farlo con un oggetto industriale aveva un potenziale nuovo di comunicazione*<sup>48</sup>

Nel progetto *Femminino* del 2004 Pesce riprende l'iconografia della serie *UP*, portando all'estremo la contraddizione di un mobile ideato per essere utilizzato da un "corpo" e per rappresentarlo, allo stesso tempo, con connotati visibili, cogliendo in tal modo un elemento centrale dei conflitti di allora e di oggi.



*Pesce 2004  
Femminino*

<sup>48</sup> Intervista Rai Educational, [www.educational.rai.it/lezionididesign/designers/PESCEG.htm](http://www.educational.rai.it/lezionididesign/designers/PESCEG.htm)

*Con il movimento moderno, il progetto diviene apolitico, e ciò significa che questo movimento ha tolto al creatore la sua capacità di esprimere il suo punto di vista personale, esistenziale e politico. Il suo margine di espressione è diventato una serie di dati pragmatici che si rapportano con l'uso razionale dei materiali e con la funzionalità dei prodotti. L'architettura che una volta era capace di esprimere dei concetti di violenza o di gioia, attraversa oggi un lungo periodo di mutismo. Lo stesso vale per gli oggetti. Sono convinto che all'inizio di questo secolo l'architettura e gli oggetti potranno riconquistare la possibilità o il loro diritto di esprimere i punti di vista politici dei loro autori, il loro modo di pensare, la loro origine, la loro identità<sup>49</sup>.*

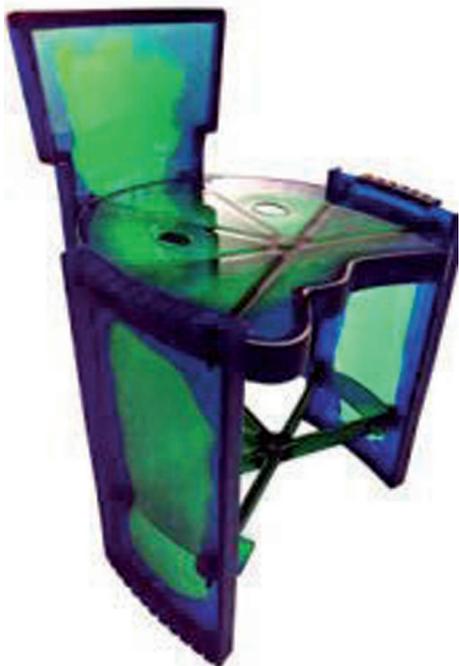
Esprimere il proprio punto di vista politica significa per Pesce dare la possibilità di esprimere la propria creatività. Libertà certamente del designer ma anche dell'operaio, che grazie alla tecnologia, entra nel pieno della progettazione, sino ad arrivare a realizzare opere collettive. Non è un caso che alcuni prodotti siano firmati da Pesce e dall'operatore che li ha materialmente realizzati scegliendo alcuni elementi, come ad esempio la tonalità del colore.

La forza di questo metodo di produzione sta nel fatto che è capace di stimolare la creatività negli operatori, non più mortificati dalla seriale ripetitività delle loro operazioni, ma trasformati in co-fattori del loro stesso lavoro, come nella collezione per Zerodisegno *Nobody's Perfect* del 2005.

La libertà creativa è anche dell'acquirente che, proprio grazie alle tecnologie, è in grado di personalizzare il prodotto, come nel caso delle scarpe realizzate da Pesce per l'azienda brasiliana Melissa che possono diventare sandali o ciabatte a seconda dei tagli che l'utente impone.

---

<sup>49</sup> Pesce, G., Il rumore del tempo, introduzione alla mostra svoltasi a Milano – Triennale dal 22 gennaio al 18 aprile 2005.



Pesce si augura difatti un futuro in cui i prodotti da acquistare non siano finiti se non con l'intervento di colui che lo utilizza. Come si comprenderà meglio nel successivo paragrafo e nel quinto capitolo, questo scenario del design non solo è un futuro auspicabile ma una dinamica che sta prendendo sempre più piede.

*Pesce 2002  
Nobody's Low  
Chair*



## 2.3 GLI AUTORI DEL DESIGN POLITICO CONTEMPORANEO INTERNAZIONALE

Anche sotto un profilo internazionale, il design di denuncia politica contemporanea si traduce in avanguardia sociale e attenzione sostenibile. Tra le varie tematiche prese in considerazione, tre sembrano essere i nodi attorno a cui ruota molta della produzione:

- 1) IL RAPPORTO CON L'UTENTE;
- 2) IL RIUSO E IL RICICLO DEI MATERIALI;
- 3) LA DENUNCIA SOCIALE.

I lavori di **DUNNE E FIONA RABY, DEL COLLETTIVO DROOG E DEI FRATELLI CAMPANA** vengono presi come riferimento emblematico, pur nella loro esemplificazione e non esaustività, nei confronti dell'intero panorama internazionale. Scopo di questa sezione è difatti quello di intraprendere un discorso sulle modalità e sulle declinazioni tematiche di un certo tipo di design contemporaneo, atto a denunciare dinamiche sociali e politiche controverse.

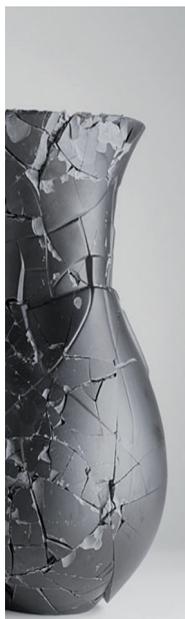
Una delle prime questioni **È LA PARTECIPAZIONE DELL'UTENTE NEI PROCESSI DI PROGETTAZIONE**. Come si vedrà meglio in seguito (cap.6), un generico beneficiario si è svincolato, nel tempo, dal classico ruolo passivo, e assume un ruolo sempre più attivo nel processo che coinvolge le fasi di creazione, produzione, distribuzione e consumo di un prodotto. Nella terminologia corrente si è passati da semplici consumer a veri e propri *prosumer* (forma contratta di producer-consumer) sino

alla filosofia del *Do It Yourself* (DIY) come strumento per l'autosufficienza economica o come un semplice modo per sopravvivere alla riduzione globale dei salari. Nel campo del design questo approccio ha portato evidenti impulsi all'evoluzione delle dinamiche insite nel design partecipativo.

La natura partecipativa di **DROOG**, collettivo fondato nel 1993 da Grijs Bakke e Renny Ramakers, è resa esplicita con la serie *Do Create* presentata al salone del mobile 2000. L'utente doveva compiere una determinata azione per dare senso o compiutezza all'oggetto stesso. La sedia *Do Hit* di Marjin van der Pol, ad esempio, è consegnata come un cubo di metallo con lo scopo di rendere partecipe il consumatore che, con delle martellate, completa la forma della propria poltrona.

*Marijn Van der Pol  
per Droog 2000  
Do Hit*





Oppure *Do Break* di Frank Tjepkema e Peter van der Jagt, vaso di porcellana che si completa in maniera unica proprio con un gesto che avrebbe decretato la sua fine. L'utente è invitato a far cadere il vaso che rimarrà intatto nella sua funzionalità grazie ad uno strato di silicone a cui aderiscono le parti di porcellana "rotta". Così anche il *Do Scratch* di Marti Guixe, lampada realizzata per essere completata con i disegni che l'utente effettuerà sulla sue superficie. Sono proprio le figurazioni grafiche a rendere l'area trasparente attraverso cui la luce riesce a filtrare.

Frank Tjepkema,  
Peter van der Jagt  
per Droog 2000  
*Do Break*

Marti Guixe per  
Droog 2000  
*Do Scratch*



Un lavoro che si pone a metà strada tra un modello di progettazione partecipativo e un approccio in termini di riuso è la poltrona *Rug*, (letteralmente straccio), composta da strati di panni. Nella pratica l'utente acquista la poltrona già completa ma ha l'opzione di interagire decidendo di riciclare i propri abiti e includerli nel progetto.

*Tejo Remy, per  
Droog. 1999  
Poltrona Rug*

Quello che emerge, in questi lavori così come già in quelli di Gaetano Pesce, è una forte propensione ad atti poetici, creativi, artistici che rendono unico l'oggetto perché singolare è l'interazione tra utente ed artefatto.



Sotto tutt'altra veste, il design politico di **DUNNE E FIONA RABY** assume le sembianze di un discorso utopico, controfattuale.

L'obiettivo è esplorare gli scenari e stimolare il dibattito sulle **IMPLICAZIONI SOCIALI ED ETICHE** che le applicazioni tecnologiche e i valori dell'industria avranno su tutti noi. In *Is This your Future?* (2004) e in *What if* (2009) il rapporto con l'utente viene completamente stravolto nella realizzazione di prodotti e servizi ipotetici, forme future e funzioni che potranno emergere da quelle che oggi sono tecnologie immaginarie. Il consumatore è allora indotto a immaginare le conseguenze sociali, etiche, psicologiche e politiche derivanti dalla loro introduzione. La partecipazione è più mentale e concettuale, che fattiva.

L'attenzione è rivolta non solo alla valutazione delle conseguenze positive o negative, piuttosto l'interesse si concentra sui risvolti meno identificabili o inaspettati, o addirittura repressi. I prodotti sono pensati per un utente non disciplinato verso il mercato e non sereno nell'uso delle tecnologie, caratterizzato da ossessioni e paure represses.

Esponenti di quello che possiamo definire *critical design*, i Raby realizzano prodotti per commentare la società contemporanea, con uno sguardo attento non solo alle componenti tecnologiche, ma anche a quelle puramente sociali.



DUNNE NE & RABY



*Dunne e Raby  
2009  
project what if  
da sx a dx:*

*1. Hydrogen  
Energy Future  
(child's container);*

*2. Poo Lunch  
Box;*

*3. The Toaster*

(88)



Come molta della produzione contemporanea, il design di denuncia politica diventa design di riflessione e d'avanguardia sociale. In questo scenario le *Evidence Dolls* (2005) sono il risultato materializzato di alcune interviste effettuate e somministrate a giovani donne per capire l'effetto e le ricadute delle tecnologie genetiche. Un centinaio di bambole, realizzate per contenere informazioni su ipotetici amanti, sono state prodotte per una indagine preliminare che consisteva nell'annotare sulle bambole stesse parole e immagini basate sulle trascrizioni delle interviste inerenti l'utilizzo delle bambole. Lo scopo era quello di sollecitare una discussione sull'impatto delle tecnologie genetiche sulla propria vita. Il risultato finale consisteva in 25 bambole illustrate, esposte al Pompidou durante una mostra intitolata D-Day (Design Day).

Dunne e Raby  
2005  
*Evidence Dolls*

Il progetto è doppiamente politico nel ruolo di mediatore alla presenza della tecnologia nella società e in quello di regolatore della percezione pubblica attraverso la costruzione di immagini sociali.

DUNNE & RABY



Ben più provocatoria è l'opera/artefatto che apre una discussione sul suicidio assistito, soprattutto per quei paesi in cui tale pratica non è ancora accettata a livello morale e normativo. Si tratta del *After Life Euthanasia Device*, (2009), un dispositivo pensato per una coppia e realizzato per far fluire, sotto comando, il biossido di carbonio. Il tutto pensato per essere attivato dall'energia generata dalla persona che per prima muore della coppia. *As we are a couple, once one goes, we're not sure how long the other one would be able to hang on. So, if it's all too much, we could use the energy from the first one to go, to help the second one on their way. We're not sure if it would be a form of conceptual murder or not, but definitely an 'assisted' suicide*<sup>50</sup>.



Dunne e Raby  
2009  
*After Life*  
*Euthanasia Device*

<sup>50</sup> Citazione dal sito <http://www.dunneandraby.co.uk>

Terzo filone fondamentale, il tema della **SOSTENIBILITÀ**, viene esplorato dai **DROOG** in maniera originale e creativa. *Chest of drawers* è diventato un'icona del design concettuale, collezionato da musei quali il MoMA o il Museo di Arte e Design di New York. È composto di una serie di cassetti riciclati, stipati insieme e legati da una cintura, quasi a formare una scultura dagli intenti provocativi simili a quelle Dada. In un'ottica critica al consumismo brado, Tejo Remy promuove l'idea visionaria di realizzare oggetti a partire da quelli che uno incontra sulla propria strada.



Tejo Remy per  
Droog 1991  
*Chest of Drawer*

Sotto questa filosofia i **FRATELLI CAMPANA**, brasiliani di origine italiana, portano avanti l'intera loro produzione. La caratteristica principale del lavoro è infatti il recupero di materiali poveri, banalizzati nella vita quotidiana, da utilizzare e trasformare in combinazioni inattese per la creazione di oggetti di alto valore estetico ed economico. A dispetto di una lettura superficiale, si può indubbiamente affermare che non sussiste, nella visione dei Campana, una strumentalizzazione a fini commerciali di una realtà povera e difficile, quanto piuttosto una propensione al riuso e la ricontestualizzazione proprio di quei materiali con i quali da sempre sono venuti a contatto durante la loro vita.



*F.lli Campana  
1991  
Poltrona  
Favela per Edra*

Nella produzione dei Campana, il punto di partenza è sempre il materiale, solo successivamente vengono elaborate una forma e una funzione studiando l'ergonomia, i limiti e le possibilità del prodotto. Non a caso, nel lavoro di fratelli designer, uno stesso materiale può servire per produrre una sedia come un paio di scarpe o una borsa. La curiosità di indagare le possibilità offerte da un qualsiasi materiale spinge l'atto creativo lontano dal punto in cui si è inizialmente manifestato e lo porta a sperimentare orizzonti nuovi e inaspettati, nel costante tentativo di tradurre un'emozione in pezzo di arredamento, cercando un ponte tra design e arte, tra funzione e senso.

Così vecchi *peluche* e bambole di pezza vengono assemblati per formare una poltrona (Multidao 2002) o travi di legno destinate alla costruzione delle favelas vengono adoperate per creare una sedia (Favela per Edra, 1991).

F.lli Campana  
2002  
Poltrona Multidao





*Il Brasile è massimalista e non minimalista. Non è Droog, né secco o asciutto. È wet design: acquoso, un design che permea dappertutto e non si contiene in una sola forma. È come il Rio delle Amazzoni che si snoda e va in molte direzioni. Noi mostriamo ai giovani talenti brasiliani come usare la poesia, la creatività e la tradizione. Non si deve per forza fare design minimalista, scandinavo o giapponese. Non si deve avere vergogna di rappresentare il proprio paese<sup>51</sup> La stessa filosofia si ritrova nei diversi progetti presentati, in occasione della design week 2010, primo fra tutti *Blowup-bamboo*, collezione realizzata per Alessi, fatta solo con bastoncini di bamboo naturale legati e rifiniti accuratamente a mano.*

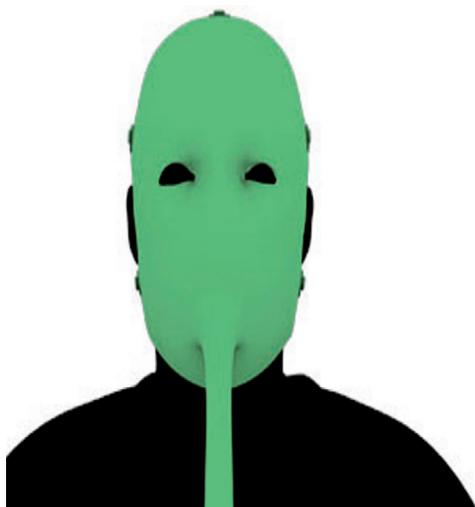
Non si tratta, però, solo design sostenibile in termini di uso di materiali poveri o di recupero, i Campana attuano un vero e proprio lavoro sociale, cercando spesso il contatto con i giovani delle favelas, con cui collaborano attivamente, recuperando tradizioni artigianali che rischiano di scomparire, aiutando comunità che già operano sul campo. Secondo questa lettura, allora, la poltrona Multidao è anche un prodotto di recupero artigianale, proprio perché utilizza bambole tradizionali del nord est del Brasile, create dalla manualità di comunità tenute in disparte. È bene sottolineare che in Brasile non esistono realmente aziende che utilizzano particolari tecnologie innovative per la produzione, ma sono in essere preziose forme di artigianato. Un design politico è allora un design attento alle peculiarità locali, un design che riesce a portare nel mondo produzioni artigianali, pur preservandole. Il *hand made* rappresenta

*F.lli Campana  
2010  
Portariviste  
Blow Up  
Bamboo*

<sup>51</sup> Intervista ai fratelli Campana: Valentini, A., Divertirsi con i Fratelli Campana, At Casa, Corriere.it. Maggio 2009 <http://atcasa.corriere.it/Tendenze/Personaggi/2009/05/22/campana.shtml>

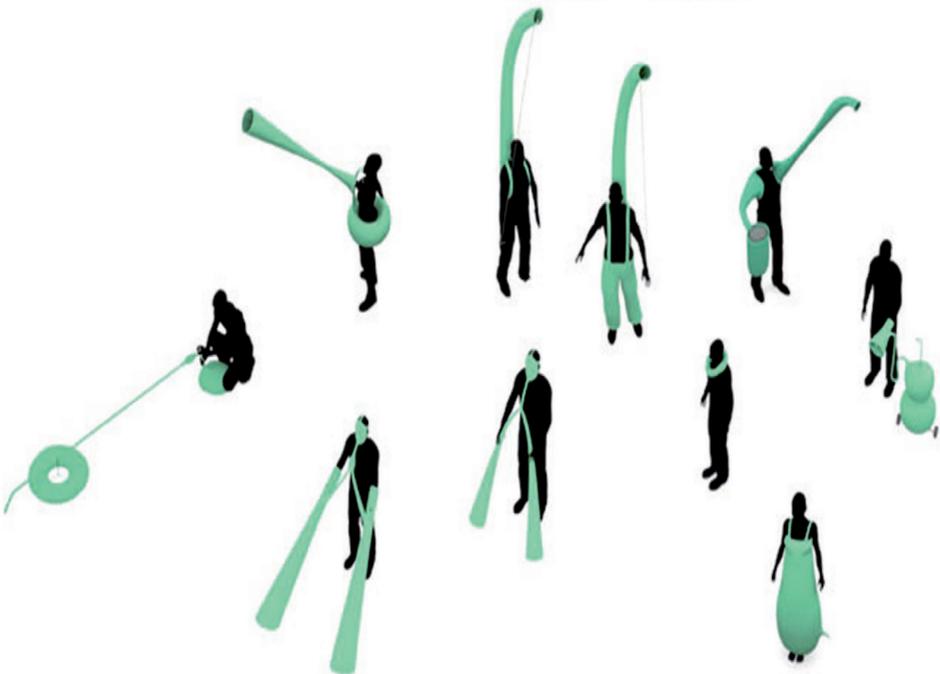
in un paese povero la possibilità di riscatto sociale. La sostenibilità in **DUNNE E FIONA RABY** tradotta in chiave provocatoria e concettuale, esplorando scenari futuri e distopici sul tema delle tecnologie molecolari e sui processi evolutivi. In *Designs for an Overpopulated Planet: Foragers* (2009) il punto di partenza è l'inevitabile contrasto tra un pianeta sovrappopolato e la mancanza di cibo e risorse necessarie alla sopravvivenza della popolazione. L'idea è che le persone possano realizzare dispositivi DIY (do it yourself) - utilizzando una combinazione di biologia sintetica e nuovi sistemi digestivi ispirati a quelli di altri mammiferi, pesci, uccelli o insetti - per estrarre valori nutrizionali da cibi non animali.

*Dunne e Raby*  
2009  
*Designs for an*  
*Overpopulated*  
*Planet: Foragers*



La biologia sintetica servirebbe per creare batteri microbiotici per lo stomaco che, insieme a dispositivi elettrici e meccanici, massimizzano i valori nutrizionali dell'ambiente urbano per una dieta sempre più limitata. È una riflessione ampia, attraverso il design, sul ruolo emblematico della conoscenza scientifica e tecnica in risposta a un problema imponente quale è quello delle risorse limitate.

*Dunne e Raby  
2009  
Designs for an  
Overpopulated  
Planet: Foragers*



## BIBLIOGRAFIA

Archizoom, Città catena di montaggio del sociale. Ideologia e teoria della metropoli. In Casabella 350-351/1970

Archizoom, Firenze Università. In Casabella 358/1971

Archizoom, Gli Archizoom. In Domus 455/1967

Branzi, A., Introduzione Al Design, Editori Baldini e Castoldi 1999

Branzi, A., Radical notes : Strategia dei tempi lunghi. In Casabella 370/1972

Branzi, A., Radical notes: Global tools. In Casabella 377/10973

Branzi, A., Radical notes: Pubblicazioni sulle avanguardie. In Casabella 372/1972

Celant G., Sulla scena dello S-Space. In Domus 509/1972

De Angelis, A., Gaetano Pesce, Il rumore del Tempo, in Modo 03/2005

Di Carlo, A., Intervista a Deganello, *Milano, 29 gennaio 2010*, House, Living And Business (giornale online)

Dorfles, G., Design. Percorsi e trascorsi. Cinquant'anni di riflessioni sul progetto contemporaneo, Lupetti, Milano 2010

Dunne, A., Raby,F., Design Noir, The Secret Life of Eletronic Objects, Birkhauser, Berlino, 2001

Gargiani, R., Dall'onda pop alla superficie neutra, Archizoom Associati 1966-1974, Milano 2007

Global Tools, documento 1. In Casabella 377/1973

Koenig G., K., Design per i pendolari. In Casabella 345/1970

Koenig G., K., Industrial Design aus Italien. In Casabella 366/1972

Martino, C., Provocare la differenza, DIID 2003

Masini, L., V., Archifirenze in Domus n°508/1972

Mellini A., Oggetti a uso spiritual. In Domus 535/1974

Mellini, A., Didattica dei mestieri. In Casabella 377/1073

Mellini, A., Radicals design. In Casabella 367/1972

Natalini, A., Netti, L., Poli, A., e Toraldo di Francia, C., Cultura materiale extraurbana, Alinea, Firenze 1983

Navone, P., Orlandoni B., Architettura radicale, Documenti di Casabella, Milano 1974

Papanek, V., Progettare per il mondo reale. Il design: come è e come dovrebbe essere; Arnoldo Mondadori Editore, Milano, (1969)1973

Pesce, G., Il rumore del tempo, introduzione alla mostra svoltasi a Milano – Triennale dal 22 gennaio al 18 aprile 2005

Pesce, G., La nostalgia è Fashion, D, La Repubblica, Marzo 2010

Pesce, G., Una ricerca svolta oltre il limite, Casabella 378, 1975

Petena, G., a cura di; Superstudio 1966-1982 storie, figure, architetture. Electa Firenze 1985

Raggi, F., Radical Story. In Casabella 382/1973

Romanelli, M., Gaetano Pesce o dell'opposizione. In Domus 712/1990

Sudjic, D., Il linguaggio delle cose, Laterza, Milano, 2009

Superstudio, design di invenzione e d'evasione. In Domus 475/1969

Superstudio, Progetti e pensieri: un viaggio nelle regioni della ragione. In Domus 479/1969

Ufo, Effimero urbanistico scala 1/1. In Marcatre. N° 37-40 gennaio-aprile 1966

Valentini, A., Divertirsi con i Fratelli Campana, At Casa, Corriere.it. Maggio 2009 <http://atcasa.corriere.it/Tendenze/Personaggi/2009/05/22/campana.shtml>

## **SITOGRAFIA**

[www.campanas.com.br](http://www.campanas.com.br)  
[www.droog.com](http://www.droog.com)  
[www.dunneandraby.co.uk](http://www.dunneandraby.co.uk)

[www.poltronova.com](http://www.poltronova.com)  
[www.alchimiamilano.it](http://www.alchimiamilano.it)  
[www.futurarium.com](http://www.futurarium.com)  
[www.educational.rai.it](http://www.educational.rai.it)

**Gianni Pettena** (Bolzano 1940-)



[www.giannipettena.it](http://www.giannipettena.it)

**Riccardo Dalisi** (Potenza 1931-)



[www.riccardodalisi.com](http://www.riccardodalisi.com)

**Ugo la Pietra** (Pescara 1938-)



[www.ugolapietra.com](http://www.ugolapietra.com)

**Paolo Deganello** (Este 1940-)



[sites.google.com/site/paolodeganello](https://sites.google.com/site/paolodeganello)

**Gaetano Pesce** (La Spezia 1931- )



[gaetanopesce.com](http://gaetanopesce.com)

**Droog Design** (Amsterdam, Olanda)



[www.droog.com](http://www.droog.com)

**Fratelli Campana** (Brasile)



[www.campanas.com.br](http://www.campanas.com.br)

**Dunne&Raby** (Londra, Inghilterra)



[www.dunneandraby.co.uk](http://www.dunneandraby.co.uk)

(100)



### **3 DESIGN POLITICO\_ IL DESIGN DI DENUNCIA NELLA PRODUZIONE**



In questa sezione, l'intenzione è quella di portare avanti una indagine sui fattori tecnico produttivi che maggiormente hanno avuto un ruolo per una lettura, in chiave politica, di alcuni processi del design. Nello specifico si vogliono esplorare due modalità antitetiche nel rapporto che intercorre tra la produzione del design – in particolare una produzione intesa come locale - e la *governance* ossia quel complesso di strutture, di regole e di strategie che presiedono alla guida di un'azienda, di una istituzione o di un ente locale. In un caso la relazione è di rottura, come esemplificato dalla rivolta degli operai nella fabbrica argentina Zanon e più in generale il caso delle fabbriche recuperate e la conseguente appropriazione diretta del processo produttivo, nell'altro, il rapporto è di concertazione sinergica tra imprese ed enti locali tradotto nei sempre più numerosi distretti culturali del design. Due dinamiche contrapposte, una dal basso e l'altra dall'alto, in cui la creatività converge e assume i colori della politica.

### 3.1 LE FABBRICHE RECUPERATE

Il concetto di “fabbrica o impresa recuperata” fa riferimento ad un insieme eterogeneo di azioni e pratiche portate avanti dai lavoratori che iniziano a prendere il controllo delle merci di produzione, in seguito al recupero delle unità produttive in crisi. Sono le fabbriche, soprattutto argentine, destinate alla chiusura da imprenditori rapaci pronti a scappare con la cassa al momento del crollo del modello neoliberale nel 2001, imprese abbandonate dai proprietari o in fase di svuotamento, fallimento o chiusura, occupate dai propri lavoratori e rimesse in produzione dagli stessi<sup>52</sup>.

Il fenomeno si riferisce ad un processo in continuo sviluppo<sup>53</sup> e ha costituito uno dei segnali fondamentali dei mutamenti della società civile argentina, delle sue forme di resistenza e di protesta sociale. Recuperare la crisi in ogni fabbrica era un modo di volere recuperare la crisi del Paese – un tentativo di superare la logica dell’impresa privata e **COSTRUIRE UN NUOVO VINCOLO FRA I LAVORATORI E LA PRODUZIONE**, proponendo una diversa definizione della stessa relazione fra capitale e lavoro, che mise perfino in discussione il diritto di proprietà in seguito a episodi di bancarotta fraudolenta. Il fenomeno delle imprese recuperate si manifesta con particolare vigore a partire dalla crisi istituzionale argentina del 2001<sup>54</sup>, tuttavia è importante tener

<sup>52</sup> Martinez, O., Vocos, F., Las empresas recuperadas por los trabajadores y el movimiento obrero. In *Produciendo Realidad. Las Empresas Comunitarias*, Carpintero, E., Hernández, M., Buenos Aires: Topía Editorial. 2002.

<sup>53</sup> Ruggeri, A., Martínez, C., Trincherro, H., et al., *Las Empresas Recuperadas en la Argentina*, Programa Facultad Abierta, University of Buenos Aires, 2004.

<sup>54</sup> Alla fine del 2001 la metà della popolazione si trovava al di sotto della linea di povertà, la disoccupazione superava il 21%, il prodotto interno lordo era caduto del 16%. Il Paese aveva accumulato un debito di oltre 132 miliardi di dollari, mentre la fuga di capitali

presente che l'occupazione delle fabbriche come modalità di lotta collettiva ha importanti precedenti nella storia del movimento operaio argentino<sup>55</sup>. Le forme che questo fenomeno assunse a partire dal 2001 possono essere comprese soltanto alla luce delle profonde trasformazioni economiche, sociali e politiche che contraddistinsero il paese negli ultimi decenni. Si può affermare che nella seconda metà dagli anni Novanta, in seguito ad alcune normative che contribuirono a distruggere l'industria nazionale, favorendo la speculazione finanziaria e la fuga dei capitali, e ad alcune leggi sulla flessibilità del lavoro, nonché a dei provvedimenti che facilitarono le bancarotte fallimentari e lo svuotamento delle imprese senza alcuna responsabilità<sup>56</sup>, ha inizio questa nuova fase, detta delle *recuperadas*, in cui alcune imprese in crisi, o in bancarotta, furono occupate e autogestite dai propri lavoratori.

---

era di circa 26 miliardi. Non potendo far fronte al colossale debito internazionale accumulato, il Paese viene dichiarato ufficialmente in *default* alla fine del 2001. Ciò che era crollata non era semplicemente la politica economica di un governo, bensì un modello di sviluppo imposto con sistematicità sin dalla dittatura militare del 1976.

<sup>55</sup> Già nel 1959 fu occupato il Frigorifico Lisandro de la Torre a Madero (Provincia di Buenos Aires). Nel 1973, vi furono oltre 200 occupazioni, un conflitto che fu contenuto per via degli accordi fra Peron, i sindacati e gli imprenditori. Nel 1976 fu occupata l'industria cartiera Mancuso Rossi a Matanza (provincia di Buenos Aires). Nel 1985, come risposta a 33 licenziamenti, viene occupata la fabbrica automobilistica Ford nella località di General Pacheco. Fu ritenuto un importante precedente dei processi di autogestione attuali.

<sup>56</sup> Magnani, E., *El cambio silencioso: Empresas y fábricas recuperadas por los trabajadores en la Argentina*. Buenos Aires, Prometeo Libros, 2003.

### 3.1.1 LE FASINPAT<sup>57</sup> (FÁBRICA SIN PATRÓN)

#### IN ARGENTINA

Uno dei primi casi di successo economico e d'impegno politico e solidarietà fra lavoratori e comunità è quello della metallurgica **IMPA**, Industria Metalúrgica y Plástica Argentina, al centro di Buenos Aires. Entrata in bancarotta nel 1997, lo stabilimento IMPA viene occupato da 140 lavoratori che si fecero carico di una fabbrica senza luce, gas e clienti, per farla diventare una delle due fabbriche del Paese in grado di avviare un processo produttivo dell'alluminio.

Anche la **GATIC**, un tempo uno dei maggiori produttori argentini di tessile e calzature, licenziatario per l'Argentina e il Sud America di grandi marchi dello sport come Nike, Adidas, New Balance, Fila, Le Coq, e fornitore della nazionale di calcio, cessa la produzione nel 2002. Gli operai restano per mesi senza salario, ma senza perdersi d'animo prendono contatti con il MNER<sup>58</sup>, e fondano una prima cooperativa, la **COOPERATIVA UNIDOS POR EL CALZADO (CUC)**<sup>59</sup>, che produce calzature, e pochi mesi dopo la cooperativa **TEXTILES PIGÜÉ**, il più grande e strategico degli impianti della Gatic, poiché fornisce la materia prima, tessuti

<sup>57</sup> Formalmente è il nome attuale della fabbrica ZANON che si costituì in cooperativa Fasinpat (Fabrica Sin Patron) nell'agosto del 2004. Per esteso il termine può essere associato a tutte le fabbriche recuperate.

<sup>58</sup> Il MNER (Movimento Nazionale delle Imprese Recuperate argentine) nasce nel 2001 con l'obiettivo di creare una rete che unisse tutte le imprese recuperate perseguendo una politica di alleanze con settori della burocrazia dello stato. Il motto dello MNER è "occupare, resistere e produrre", esclusivamente con azioni pacifiste e nel rispetto della legge.

<sup>59</sup> Dal 2005 una linea di scarpe sportive della CUC arriva in Italia grazie alla rete del commercio equo e solidale argentino, nata dalla collaborazione con la cooperativa Chico Mendes nell'ambito del progetto "Argentina equa e solidale". Le scarpe si vendono in due modelli base, in cuoio, nelle botteghe milanesi della cooperativa Chico Mendes ([www.chicomendes.it](http://www.chicomendes.it))

e tomaie in cuoio, a tutti gli stabilimenti. Dopo un tentativo di sgombero violento e una serie di traversie legali, la Textiles Pigüé, come la CUC prima di lei, ottiene il riconoscimento giuridico e l'affidamento degli impianti.

Uno dei casi più importanti e riconosciuti a livello mondiale fu quello della storica fabbrica di ceramiche **ZANON**<sup>60</sup> di Neuquen, una delle più grandi e tecnologicamente sviluppate dell'America Latina, occupata nel 2001 e costituitasi in cooperativa Fasinpat (Fabrica Sin Patron) nell'agosto del 2004. Di recente, nell'ottobre del 2008 è riuscita ad ottenere l'appoggio della provincia per promuovere l'espropriazione ed ottenere un decreto di esproprio favorevole. FaSinPat, è portavoce di particolare tipo di progetto collettivo, quello della statalizzazione della fabbrica sotto controllo operaio. Fasinpat - ribadiscono i lavoratori - deve essere di tutta la comunità.

Le fabbriche recuperate sembravano un'anomalia destinata ad essere riassorbita dal modello capitalista. Invece a dodici anni di distanza dalla prima fabbrica recuperata, molteplici studi<sup>61</sup>, tra i quali uno di Raúl Zibechi, ci mostrano che non solo le fabbriche recuperate non erano una utopia folle, frutto della disperazione, ma che, liberandosi dei padroni, diventano forme reali di lavoro e di mercato: ad ottobre del 2010 sono state individuate, in Argentina, 205 imprese recuperate che hanno regolarizzato la propria situazione attraverso battaglie legali, nella maggior parte dei casi passando attraverso occupazioni e autogestioni. Significa, in altre parole, assistere ad una stabilizzazione di esperienze che in genere duravano poche settimane.

<sup>60</sup> <http://www.ceramicafasinpat.com.ar/zanon/Inicio.aspx>

<sup>61</sup> <http://www.recuperadasdoc.com.ar/>

## ***IN ITALIA***

L'esperienza argentina dimostra che di fronte a situazioni di crisi strutturali radicate l'autogestione è un'alternativa possibile. Anche in Italia, dove la crisi economica e finanziaria ha posto a rischio quasi 900 mila posti di lavoro, in un contesto già contraddistinto da privatizzazione selvagge, pseudo liberalizzazione, deindustrializzazioni, nuove povertà urbane e crisi del *welfare*, incominciano a sorgere altri processi di autogestione come quelli dell'azienda metalmeccanica **Insse** di Lambrate<sup>62</sup>, dove di fronte alla volontà del proprietario di realizzare una speculazione collegata all'Expo<sup>63</sup>, gli operai hanno iniziato ad autogestirsi, continuando a lavorare e produrre.

In Italia il modello è addirittura codificato in legge dello Stato, la 49/85 chiamata anche Legge Marcora, che ha permesso il recupero di 180 imprese italiane in fallimento. È una norma che disciplina e promuove l'attività cooperativa, ma c'è anche un capitolo preciso relativo all'istituzione e al funzionamento del fondo speciale per gli interventi a salvaguardia dei livelli di occupazione. Tale strumento permette ai lavoratori provenienti da imprese che hanno cessato l'attività, di costituire cooperative di produzione e lavoro o sociali beneficiando di una partecipazione minoritaria al capitale e di un finanziamento da parte di una finanziaria creata appositamente dalle Centrali Cooperative<sup>64</sup>.

<sup>62</sup> Per ulteriore informazioni, [myspace.com/presidioinnse](http://myspace.com/presidioinnse)

<sup>63</sup> Vedere anche il paragrafo 4.1.3 sulle riflessioni di Deganello sulle vicende dell'Expo 2015.

<sup>64</sup> La Legge del 1985 tutela l'occupazione attraverso l'istituzione del Fondo speciale per gli interventi a salvaguardia dei livelli di occupazione, che eroga contributi alle cooperative di produzione e lavoro. Queste cooperative devono rispondere a determinati requisiti (essere costituite da lavoratori in cassa integrazione, da dipendenti di aziende in crisi o sottoposte a procedure concorsuali oppure da lavoratori

Tra le imprese recuperate grazie agli strumenti forniti dalla legge Marcora vi è la **Gummus**<sup>65</sup> di Montecarotto, nella provincia di Ancona, che da vent'anni produce in autogestione soles in gomma e in termoplastica per ogni tipo di calzature dando lavoro a 70 persone, con una clientela di piccoli e grandi marchi.

Un fenomeno estremamente interessante, che coinvolge l'italiana Gummus e le argentine CUC e Textiles Pigüé, è il **progetto CADI** (cuoio argentino, disegno italiano) nato sotto l'impulso della potenzialità del movimento cooperativo internazionale e dall'idea di mettere in collaborazione imprese recuperate italiane e argentine con il fine di arrivare a un prodotto finito che incorpori il meglio delle competenze tecniche di entrambi i paesi (cuoio sintetico argentino e il famoso disegno italiano). Il progetto CADI prevede più fasi, la prima delle quali la fornitura delle soles italiane da far entrare nel ciclo produttivo argentino. Se questa fase darà segnali positivi, si arriverà fino alla costruzione di una filiera partecipata vera e propria, che potrebbe coinvolgere altre cooperative italiane e argentine, con l'obiettivo di vendere i loro rispettivi prodotti sia nel mercato latinoamericano che europeo. Il "design" allora può assurgersi ad un linguaggio universale capace di rappresentare la complessità del mondo<sup>66</sup>.

---

licenziati per cessazione dell'attività produttiva o per riduzione del personale). Le stesse possono poi raggiungere il loro obiettivo di tutela attraverso l'acquisto, l'affitto o la gestione, anche parziale, delle aziende in crisi oppure intraprendendo iniziative imprenditoriali sostitutive. La legge stabilisce anche agevolazioni finanziarie, un fondo (chiamato FONDOCOPER) che eroga prestiti a tasso agevolato alle cooperative che investano per ammodernare, migliorare o riconvertire le proprie strutture e permette alle cooperative stesse di svolgere iniziative relative alla produzione, alla distribuzione, ai servizi e al turismo.

<sup>65</sup> [www.gummus.it](http://www.gummus.it)

<sup>66</sup> Il riferimento è estrapolato da un pensiero di Gaetano Pesce, in una delle sue numerose interviste (vedi bibliografia).

L'esperienza recente delle imprese recuperate come quelle di tante cooperative italiane ha dato prova di poter costituire uno strumento notevole per potenziare l'economia sociale e lo sviluppo locale in contesti contrassegnati da forte crisi economica, sociale, politica e istituzionale, realizzando forme produttive alternative alla disoccupazione e alle politiche assistenziali.

### 3.1.2 NON SOLO FABBRICHE

Le fabbriche recuperate vanno spesso ben al di là del tema del lavoro, cambiando l'approccio alla politica e alla vita sociale in tanti quartieri popolari. In Argentina, almeno una fabbrica su tre **OSPITA EVENTI CULTURALI E ATTIVITÀ EDUCATIVE** per tutta la comunità e partecipa attivamente alla vita delle organizzazioni popolari della zona. Il caso simbolo è proprio quello dell'IMPA, la prima fabbrica recuperata, che promuove un centro culturale, una scuola popolare e una università dei lavoratori all'interno di un più ampio progetto *La fabrica, ciudad cultural*, un centro importante per le arti, il teatro, la danza, la musica e il cinema, così come la Zanon/ FaSinPA che attivando una scuola, un teatro ed addirittura un blog<sup>67</sup>, mantiene un rapporto di solidarietà reciproca con il movimento di disoccupati, con diversi gruppi politici e per i diritti umani, con il mondo della scuola e con la comunità di mapuches, radicandosi fortemente nella comunità.

Proprio i legami con la comunità, con il quartiere e con le organizzazioni popolari giocarono un ruolo cruciale nel processo di autogestione. Parallelamente alla produzione si teneva in considerazione il rapporto che la fabbrica recuperata voleva intrattenere con la società e con lo Stato<sup>68</sup>.

<sup>67</sup> <http://cuentozanon.blogspot.com>

<sup>68</sup> Vales, *Pagina 12*, 20.1.09 <http://www.pagina12.com.ar>

In altre parole, **LA FABBRICA CESSAVA DI ESSERE SOLO UN LUOGO DI PRODUZIONE E COMINCIAVA A SVOLGERE UNA FUNZIONE SOCIALE.** Le fabbriche diventano

spazi recuperati per tutto il quartiere e promossero al loro interno l'autogestione in svariati ambiti: progetti produttivi, mense popolari, alimenti, centri per la salute pubblica, formazione professionale, centri di documentazione. Un tema che sta particolarmente a cuore a molte imprese recuperate è proprio quello dell'educazione popolare. Il vincolo fra l'impresa recuperata e la comunità locale gioca a sua volta un ruolo fondamentale di fronte alle minacce di sgombero da parte della polizia e degli ex proprietari.

“Recuperare” comporta un effettivo controllo dell'unità produttiva e una partecipazione al processo decisionale da parte degli operai. Lo stesso per le fabbriche italiane. I lavoratori si organizzano in forma autonoma per farsi carico della produzione, stabilendo accordi con i fornitori e i clienti, prendendo spesso una “auto retribuzione” ai limiti della sussistenza. L'autogestione non è un modello rigido né statico, al contrario emergono una molteplicità di proposte secondo la creatività e la partecipazione degli stessi protagonisti e delle forze sociali in gioco.

Nelle parole di Gaetano Pesce<sup>69</sup>, **LA FORZA DI QUESTO METODO DI PRODUZIONE STA NEL FATTO CHE È CAPACE DI STIMOLARE LA CREATIVITÀ NEGLI OPERATORI, NON PIÙ MORTIFICATI DALLA SERIALE RIPETITIVITÀ DELLE LORO OPERAZIONI, MA TRASFORMATI IN CO-FAUTORI DEL LORO STESSO LAVORO.** La fabbrica si trasforma e diventa una sorta di bottega del nuovo millennio, non luogo di frustrazioni, bensì espressione di cultura, ove la freschezza dell'innovazione è percepibile e contagiosa.

<sup>69</sup> La creatività intesa come emancipazione è un punto focale nella teoria del design di Pesce (si veda anche il capitolo 2)

### 3.2 I DISTRETTI CULTURALI<sup>70</sup>

Un'altra linea interpretativa del design politico è quella che vede una chiave di volta per lo sviluppo socio-economico l'applicazione di un modello centrato sulla **CREATIVITÀ E SULL'INNOVAZIONE**, traducibile in una integrazione complessa tra luoghi di produzione, creazione e distribuzione. Abbiamo già visto con le fabbriche recuperate l'importanza di una connessione con la comunità locale, come fattore fondamentale di sviluppo. La concertazione di cui si parla ora è quella che intercorre con altre strutture quali l'università, le imprese, la pubblica amministrazione e la società civile, in una strategia che adotta politiche di innovazione e riconversione creativa e di programmi di partecipazione allargata. Tale traguardo si raggiunge non solo concentrando risorse e sforzi sul lavoro di un piccolo gruppo di 'cervelli' che operano nell'isolamento di un centro di ricerca e si collegano alle reti internazionali di eccellenza scavalcando il contesto sociale che li ospita, ma al contrario immergendo l'attività di tali risorse all'interno di un contesto di quella natura, facendo in modo che l'orientamento al pensiero e all'innovazione diventi un orientamento collettivo, voluto e condiviso dall'intera società e dall'intera economia<sup>71</sup>.

Da questa concezione è maturata una elaborazione del modello distrettuale industriale, il cosiddetto **DISTRETTO CULTURALE**, che vorrebbe applicare alle filiere dei comparti culturali la stessa logica che ha fatto il successo delle PMI manifatturiere, con l'obiettivo di attribuire alla cultura una funzione di attivatore sociale,

<sup>70</sup> Gran parte del materiale è frutto di alcune ricerche effettuate dall'Istituto Luigi Sturzo.

<sup>71</sup> Sacco, P.L., Ferilli, G., Il distretto culturale evoluto nell'economia postindustriale, Working Paper n.4-2006, Università IUAV Venezia 2006

capace di creare e di trasmettere un senso di identità. La vera sfida sembra allora essere la produzione di nuova cultura che si integri nel patrimonio esistente e gli dia nuova linfa, e che allo stesso tempo essa divenga il terreno nel quale il sistema produttivo vada a cercare

**IDEE INNOVATIVE E COMPETITIVE.**

Mentre il modello del **DISTRETTO INDUSTRIALE** trae la sua forza dall'integrazione verticale realizzata dal sistema locale su *un'unica* filiera di prodotto, la società della conoscenza pone delle sfide che richiedono piuttosto

**FORME NUOVE DI INTEGRAZIONE ORIZZONTALE TRA PIÙ**

**FILIERE**, tra loro diverse e spesso apparentemente lontane, ma caratterizzate da forti e spesso imprevedibili complementarità nelle loro strategie di produzione di innovazione. Nel **distretto culturale** la dimensione di sistema è ancora più forte e decisiva che nel vecchio distretto industriale.

### 3.2.1 IL DESIGN COME VOLANO DI SVILUPPO

Una modalità di promozione territoriale che ha visto nel design uno strumento fondamentale di sviluppo sociale, economico e culturale è il **WORLD DESIGN CAPITAL PROJECT**<sup>72</sup>, un progetto dell'International Council of Societies of Industrial Design (Icsid, organizzazione no-profit con base a Montréal) che, designando ogni due anni una città differente, intende promuovere industrie creative e dimostrare come enti locali e industria possano lavorare in concertazione con le istituzioni educative, i designer e i cittadini per rivitalizzare e reinventare un ambiente urbano.

Il progetto pilota è nato con la nomina di Torino come capitale mondiale del design nel 2008, **TORINO WDC 2008**, per aver utilizzato il design come fattore di progresso in maniera creativa ed effettiva, mentre nel 2010 è stata eletta Seoul, **SEOUL WDC 2010** - intesa come ponte tra le culture orientali e quelle occidentali. Le capitali mondiali del design rientrano, in un certo senso, nel modello di distretto culturale proprio perché tale designazione innesca un meccanismo di attività ed una dinamica di sinergie in una logica molto simile a quella distrettuale.

Più strettamente identificabili con i distretti culturali del Design sono le città di Helsinki, nominata Capitale Mondiale del Design (WDC) per l'anno 2012 e Ascoli Piceno.

**HELSINKI**, a partire dal 2005 (anno del design in Scandinavia), ha innescato un poderoso processo di trasformazione che tende a riqualificare il centro storico attraverso il *Design District*, un vero e proprio distretto creativo in cui il design funge da catalizzatore di risorse,

<sup>72</sup> <http://www.worlddesigncapital.com>

grazie anche alla presenza e alla partecipazione di centri di ricerca di eccellenza, come l'Università di Arti e Design. Il *Design District* è situato nel cuore della città ed è un distretto sempre attivo, che vede la sua piena attivazione a settembre, mese in cui viene promossa dalla stessa città la settimana del design. Il distretto, più che un quartiere, viene definito come uno *stato della mente*. *State of Mind is a state within a state. It is Design District's manifesto for design. We stand united against mediocrity, lack of perspective [...] State of Mind's borders enclose a shared attitude and love for design. Our citizens are people with creative fervour and the need to do things that will leave their mark on our era. This is a free country!*<sup>73</sup>

La prospettiva sociale ed economica del distretto di Helsinki è corroborata dalle riflessioni di *Richard Florida*<sup>74</sup> sulle potenzialità della nuova classe creativa, composta da coloro che esprimono una capacità di progetto. Tale classe è un potente motore di sviluppo per le città, per la capacità che ha di aumentare la qualità della vita, per la possibilità che offre nel connettere le città medesime con le reti globali, di promuoverle attraverso l'attrazione di eventi internazionali e la valorizzazione delle differenze come identità feconde. Non sono più la tecnologia o le risorse fisiche l'unica forza propulsiva dei grandi cambiamenti sociali: *le vere, radicali trasformazioni del nostro tempo hanno a che fare con alterazioni più sottili del modo in cui viviamo e lavoriamo, con il graduale accumulo di cambiamenti nei luoghi del lavoro, nelle attività del tempo libero, nella vita quotidiana e di comunità*<sup>75</sup>. È importante, quindi, carpire e analizzare l'emergere di nuove sociografie, indagare le diverse modalità di relazione e impiego del tempo.

<sup>73</sup> [www.designdistrict.fi](http://www.designdistrict.fi)

<sup>74</sup> Florida, R., *The rise of the creative class*, Basic Books, New York, 2002

<sup>75</sup> Florida, R., *idem*, p. 5

Il distretto del design di **ASCOLI PICENO** si ispira invece ad un modello particolare di distretto culturale, quello così detto *evoluto*<sup>76</sup>. Si tratta di un progetto di sviluppo culturale cui partecipano istituzioni pubbliche, enti e associazioni, con l'obiettivo di dare vita ad un sistema locale fortemente orientato ai processi ad alto valore aggiunto (immateriale e materiale) e capace di integrare le filiere della creatività culturale e del turismo con le filiere produttive industriali del territorio. Il filo conduttore che lega fra loro le linee e gli obiettivi strategici è rappresentato dalla volontà del Consorzio Universitario Piceno di attrarre e trattenere sul territorio i giovani talenti, risorse fondamentali per orientare il territorio, a lungo termine verso uno sviluppo e una innovazione culturale, formativa e imprenditoriale e, conseguentemente, verso la crescita della competitività del territorio.

Nell'Aprile 2010 è stata presentata l'edizione "0" della Biennale Internazionale del Design<sup>77</sup> che si terrà, ogni due anni, a partire dal 2012 sul territorio marchigiano. Sebbene l'Italia sia internazionalmente riconosciuta come il paese del design, della progettualità diffusa, e il modello socio-economico del *Made in Italy* sia stato studiato per le sue dinamiche innovative e propulsive, il sistema della formazione pubblica nel campo del design è molto recente, anche se in rapida crescita su tutto il territorio nazionale. Il sistema pubblico di promozione e supporto al design è molto debole rispetto a quello di altri paesi europei ed extra-comunitari. Da questa riflessione è scaturita l'esigenza di concepire una manifestazione internazionale per promuovere e supportare il design come fattore

---

<sup>76</sup> Sacco, PL., Il distretto culturale: mito o opportunità?, Working Paper Series n. 05/2003, Dipartimento di Economia "Cognetti de Martiis", Università di Torino

<sup>77</sup> <http://www.biennaleledesign.it>

strategico per l'economia italiana e locale e per la competitività internazionale. La Biennale Internazionale del Design nasce allora come un complesso di eventi culturali (mostre, workshop, conferenze, dibattiti, ecc.) articolati e coordinati intorno ad un tema nodale della contemporaneità, di riflessione per la cultura del progetto e per la cultura imprenditoriale. Diversi designer e architetti hanno aderito alla manifestazione, portando un contributo teorico di estrema rilevanza, molti dei quali abbiamo preso in considerazione per un contributo nel design *impegnato* tra cui Riccardo Dalisi, Ugo le Pietra, ma anche grandi teorici come Gillo Dorfles.

Il progetto si è basato su studi di fattibilità preliminari avviati nel 2007 con il piano strategico elaborato da Goodwill per il Consorzio Universitario Piceno e da un gruppo di ricercatori della Scuola di Architettura e Design "Eduardo Vittoria" dell'Università di Camerino, con l'obiettivo di individuare le potenzialità e i benefici culturali e socio-economici che una Biennale del Design potrebbe apportare al territorio marchigiano. La linea strategica *dell'identità culturale*, proposta nello studio di fattibilità, ha individuato i progetti su cui costruire il futuro distretto culturale, con la volontà di creare sinergie tra settore produttivo, formativo e culturale. La Biennale è concepita come laboratorio permanente di riflessione e approfondimento sui temi della contemporaneità, come luogo aperto alla sperimentazione e all'innovazione progettuale, come polo propulsore per la creazione di un network di relazioni tra attori locali e soggetti internazionali.

## BIBLIOGRAFIA

Florida, R., *The rise of the creative class*, Basic Books, New York, 2002

Florida R., Watson, K., *First ever ranking of the 50 States on the Creativity Index*, *Creative Intelligence* vol. 1 n.4, February 2003

Florida, R., Tinagli, I., *Europe in the creative age*, Carnegie Mellon Software Industry Center, February 2004

Florida R., Tinagli, I., *L'Italia nell'era creativa*, Creativity Group Europe, Luglio 2005

Magnani, E., *El cambio silencioso: Empresas y fábricas recuperadas por los trabajadores en la Argentina*. Buenos Aires, Prometeo Libros, 2003.

Martinez, O., Vocos, F., *Las empresas recuperadas por los trabajadores y el movimiento obrero*. In *Produciendo Realidad. Las Empresas Comunitarias*, Carpintero, E., Hernández, M., Buenos Aires: Topía Editorial. 2002.

Ruggeri, A., Martínez, C., Trincherro, H., et al., *Las Empresas Recuperadas en la Argentina*, Programa Facultad Abierta, University of Buenos Aires, 2004.

Sacco, P., *Il distretto culturale: mito o opportunità?*, Working Paper Series n. 05/2003, Dipartimento di Economia "Cognetti de Martiis", Università di Torino

Sacco P.L., Ferilli G., *Il distretto culturale evoluto nell'economia postindustriale*, Working Paper n.4-2006, Università IUAV Venezia

Sacco, P., *Il distretto culturale evoluto della provincia di Ascoli*

Piceno, Working Paper, Goodwill, Venezia, 2008

Santagata W., Cultural Districts and Economic Development, Working Paper Series n. 01/2004, Università di Torino

Sen, A., Lo sviluppo è libertà, Mondadori, Milano, 2000.

Vales, Pagina 12, 20.1.09 <http://www.pagina12.com.ar>

Valentino, P., *I distretti culturali: nuove opportunità di sviluppo del territorio*, Associazione Civita, Roma, 2001.

## **SITOGRAFIA**

[cuentozaanon.blogspot.com](http://cuentozaanon.blogspot.com)

[myspace.com/presidioinnse](http://myspace.com/presidioinnse)

[www.biennaledeledesign.it](http://www.biennaledeledesign.it)

[www.ceramicafasinpat.com.ar/zanon/Inicio.aspx](http://www.ceramicafasinpat.com.ar/zanon/Inicio.aspx)

[www.chicomendes.it](http://www.chicomendes.it)

[www.designdistrict.fi](http://www.designdistrict.fi)

[www.gummus.it](http://www.gummus.it)

[www.recuperadasdoc.com.ar](http://www.recuperadasdoc.com.ar)

[www.worlddesigncapital.com](http://www.worlddesigncapital.com)

**4 DESIGN POLITICO\_ IL  
DESIGN DI DENUNCIA NELLA  
PROGETTAZIONE E NELLA  
DISTRIBUZIONE**



L'odierno modello di crescita dei paesi più industrializzati, in corso di adozione anche in quelli in via di sviluppo, è l'idea di un diffuso benessere che coincide con un consumo sempre più elevato<sup>78</sup>. Questo modello di benessere non solo non è più auspicabile, ma non è nemmeno fattivamente realizzabile perché non più sostenibile. La riflessione che investe il dibattito contemporaneo è incentrata sulle problematiche inerenti alle fonti rinnovabili d'energia, alle conseguenze dell'inquinamento, ai disastri causati da gas serra e dai conseguenti cambiamenti climatici. Molti sono i modelli politico-economici proposti in nome della sostenibilità. Uno dei più interessanti è quello della decrescita<sup>79</sup> economica alla base della quale c'è la riflessione secondo cui la produzione di beni materiali diminuisce la disponibilità energetica nel futuro e, da

<sup>78</sup> Manzini, E., Jegou F., *Quotidiano sostenibile. Scenari di vita urbana*. Edizione Ambiente, Milano 2003.

<sup>79</sup> Il termine "decrescita" fu coniato dallo statistico-economista rumeno Nicholas Georgescu-Roegen, il quale nella sua teoria dell'economia ecologica sosteneva che come ogni altra anche la scienza economica deve fare i conti con le leggi della fisica, e soprattutto con il secondo principio della termodinamica, per cui al termine di qualsiasi processo la qualità energetica (vale a dire la possibilità che l'energia usata abbia la possibilità di poter essere usata di nuovo) peggiora invariabilmente rispetto allo stato iniziale. Nel processo economico non solo la qualità dell'energia peggiora, ma anche la materia riduce tendenzialmente la possibilità di essere usata in successivi processi economici. Quando le materie prime concentrate in giacimenti nel sottosuolo vengono disperse nell'ambiente, hanno una scarsa probabilità di essere reimpiegate nel ciclo economico e quando ciò avviene, si verifica con un notevole dispendio di energia. L'economia ecologica di Georgescu-Roegen sostiene quindi che la materia e l'energia entrano nel processo economico con un livello di entropia relativamente bassa e ne escono con un'entropia più alta. Da qui la proposta di ripensare radicalmente la scienza economica, rendendola capace di incorporare il principio dell'entropia.

qui, la necessità di ripensare radicalmente la scienza economica, rendendola capace di incorporare i vincoli ecologici<sup>80</sup>.

Wikipedia<sup>81</sup> definisce il termine sostenibilità come la

<sup>80</sup> La teoria della decrescita vede come principale esponente Serge Latouche, economista e filosofo francese, ed è caratterizzata da una serie di principi fondamentali: 1) Il funzionamento del sistema economico attuale dipende essenzialmente da risorse non rinnovabili.

I sostenitori della decrescita partono dall'idea che le riserve di materie prime sono limitate, in particolare le fonti di energia, e ne deducono che questa limitatezza contraddice il principio della crescita illimitata del PIL, e che, anzi, la crescita così praticata genera dissipazione di energia e crescente dispersione di materia. Alcuni sostenitori della teoria (in particolare Vladimir Vernadskij), mutuando dalla seconda legge della termodinamica il concetto di entropia, ritengono che la crescita del PIL comporti una diminuzione dell'energia utilizzabile disponibile, e della complessità degli ecosistemi presenti sulla Terra, assimilano la specie umana ad una forza geologica entropizzante. 2) La ricchezza prodotta dai sistemi economici non consiste soltanto in beni e servizi. Esistono altre forme di ricchezza sociale, come la salute degli ecosistemi, la qualità della giustizia, le buone relazioni tra i componenti di una società, il grado di uguaglianza, il carattere democratico delle istituzioni, e così via. La crescita della ricchezza materiale, misurata esclusivamente secondo indicatori monetari può avvenire a danno di queste altre forme di ricchezza. 3) Le società attuali non percepiscono lo scadimento delle fondamentali qualità della vita. Esse sono rese miopi da consumi materiali considerati futili (telefoni cellulari, viaggi aerei, uso costante e non selettivo dell'auto ecc.) non percepiscono, in generale, lo scadimento di ricchezze più essenziali come la qualità della vita, e sottovalutano le reazioni degli esclusi, come la violenza nelle periferie o il risentimento contro gli occidentali nei paesi esclusi dallo (o limitati nello) sviluppo economico di tipo occidentale. 4) La teoria della decrescita sostenibile non implica evidentemente il perseguimento della decrescita in sé e per sé. La teoria si pone invece come mezzo per la ricerca di una qualità di vita migliore, sostenendo che il PIL consente solo una misura parziale della ricchezza (un incidente d'auto, ad esempio, è un fattore di crescita del PIL) e che, se si intende ristabilire tutta la varietà della ricchezza possibile, allora è urgente smettere di utilizzare il PIL come unica bussola

<sup>81</sup> [wikipedia.org/wiki/sostenibilita](http://wikipedia.org/wiki/sostenibilita)

caratteristica di un processo o di uno stato che può essere mantenuto ad un certo livello indefinitamente. È evidente come la società industriale sia oggi del tutto fuori equilibrio, dipendendo da flussi eccessivi di energia e materia non rinnovabile. Una delle vere sfide sembra allora necessariamente da rintracciarsi nelle pratiche del design. **Un design che diventa chiaramente politico dal momento che si oppone all'esigenza della società industriale di avere accesso a risorse illimitate in un mondo dalle capacità di sostegno finite.**

#### 4.1 LA SFIDA: SOSTENIBILITÀ E DESIGN

Ampliando la visuale al medio lungo termine, ci si rende conto che contenere i problemi ambientali significa interrogarsi sui principi dei governi che amministrano i vari stati del mondo, sul loro modo di gestire le risorse naturali, di organizzare sia la struttura produttiva-industriale che la redistribuzione delle risorse finanziarie<sup>82</sup>. Poiché si può affermare che nel mondo i peggiori eccessi dello sviluppo sono alimentati dal design<sup>83</sup>, l'idea di un riscatto dalla società dei consumi ci conduce ad una riflessione sui fondamenti del design e più estensivamente sulla progettazione. La sostenibilità non è un traguardo lontano e nemmeno

---

<sup>82</sup> Non basta immettere meno CO<sub>2</sub> nell'atmosfera, ma occorre ripensare la visione delle nostre vite personali, la struttura politico-sociale, le basi su cui è fondata la nostra economia e l'idea di una crescita indefinita della produzione, dell'espansione dei mercati che sta alla base del mondo attuale

<sup>83</sup> Thackara, J., *Persone\_Siamo tutti economie emergenti*. In *Etica e Design, riflessioni*, a cura di Lorenzo Imbesi, Quaderni di Cartone-Design Press, 2009.

così difficile da raggiungere. Molti sono i modelli proposti per un design sostenibile che hanno trovato e trovano una soluzione intervenendo sul processo del design vero e proprio, rappresentando un cambiamento concettuale non indifferente. Sono modelli che hanno come fulcro della propria ricerca il ciclo di vita di un prodotto, la proprietà dei materiali, gli aspetti funzionali dell'artefatto, attraverso il filtro di una riflessione etica e morale. L'indagine viene condotta attraverso tre filtri interpretativi. Il primo ha a che fare con la localizzazione delle risorse e con la questione spazio-tempo. Il secondo riguarda la longevità dei prodotti e le questioni inerenti il riciclo, il riutilizzo e la ricontestualizzazione. In ultimo l'approccio etico viene considerato come il sostrato attitudinale di una metodologia legata alla sostenibilità.

#### 4.1.1 LOCALIZZAZIONE

Una delle sfide più interessanti è quella di ripensare a come viene utilizzato il tempo e lo spazio sia in sede di progettazione che in termini di distribuzione. Il primo passo è individuare il luogo in cui si trova una specifica risorsa. A partire da questo, è facile comprendere come una diversa attitudine alla progettazione, che **FAVORISCE L'USO DI MATERIALI LOCALI**, possa diventare un segno distintivo per la sostenibilità. Non tanto per ridurre il consumo troppo elevato di un carburante che inevitabilmente contamina l'ambiente, quanto piuttosto per scardinare i modelli di sfruttamento del territorio, di intensità del trasporto e separazione delle funzioni favoriti dai mezzi (automobile e aeroplano in primis) che utilizzano tale carburante. Una buona progettazione in termini di sostenibilità dovrebbe essere

concentrata, in questo scenario, su una ridefinizione sistemica e lasciare poco spazio a soluzioni alternative, realizzando ad esempio veicoli ad idrogeno, che ne riparerebbero solo i sintomi. Uno dei modelli proposti<sup>84</sup> in questo senso è quello della **DECENTRALIZZAZIONE**, come nel caso della distribuzione di birra da parte dei piccoli produttori, in un esempio riportato da Thackara, ove viene privilegiata una strategia che privilegia l'esportazione della ricetta e a volte dell'attrezzatura per la produzione, mantenendo la materia prima e la distribuzione di competenza locale. Nelle parole di Thackara *abbiamo bisogno di costruire sistemi in grado di servirsi delle potenzialità delle reti ma in modo da ottimizzare la località*<sup>85</sup>. **RENDERE EFFETTIVO QUESTO ASPETTO DELLA SOSTENIBILITÀ RIENTRA NEI COMPITI DELLA PROGETTAZIONE, DAL MOMENTO CHE L'OTTANTA PERCENTO DELL'IMPATTO AMBIENTALE DI UN PRODOTTO, DI UN SERVIZIO O DI UN SISTEMA È DETERMINATO DALLO STADIO PROGETTUALE**<sup>86</sup>.

#### 4.1.2 RICICLO, RIUTILIZZO, RICONTESTUALIZZAZIONE

In alcuni casi la tecnologia ha sviluppato sistemi per ottimizzare il disassemblaggio e il recupero dei prodotti di oggetti totalmente riciclabili. Nel pensiero comune dei produttori, l'oggetto "riciclabile" è associato ad un ciclo di vita programmato e altamente ridotto (gli usa e getta) per assicurare, nel tempo, la continuità di utilizzazione della materia. Da qui la prima contraddizione: realizzare prodotti usa e getta incrementa notevolmente il

<sup>84</sup> Thackara, J., In the Bubble, design per un futuro sostenibile, Allemandi & Co, 2008

<sup>85</sup> Thackara, *op cit.* 2008 p.50.

<sup>86</sup> Statistica citata in Design Council, Annual review 2002, Londra 2002. p.19

numero di oggetti immessi nel mondo, aumentando sensibilmente il controllo delle cause di un impatto ambientale, e al contempo rende disponibile la materia di cui è composto l'oggetto per il riciclaggio. È il caso, ad esempio delle lattine per le bibite. Questo modo di operare offre soluzioni, come parte integrante della progettazione, a problematiche accresciute e coltivate proprio in seno alla progettazione stessa del prodotto. Sembrerebbe un vero circolo vizioso che non propone un reale cambiamento sistemico. Tuttavia esistono alcuni ricercatori e designer che si oppongono alla visione che lega il design sostenibile, in termini di longevità, unicamente a prodotti cosiddetti "durevoli". È il caso di Stuart Walker<sup>87</sup> che propone diversi esempi, frutto di una ricerca individuale, per dimostrare il ruolo degli oggetti a breve durata anche in un contesto inerente il design sostenibile. *Bisogna evitare di condannare prodotti di breve durata in quanto tali*<sup>88</sup>. Tra gli oggetti proposti e sperimentati ci sono candele usa e getta composte da una forchetta e da una verdura o un orologio digitale azionato da una pila a frutta e a cristalli liquidi, presentato con una tazzina in ceramica,



Stuart Walker  
orologio  
digitale

<sup>87</sup> Walker, S., *Sustainable By Design: Explorations In Theory and Practice* (Paperback), 2006

<sup>88</sup> Walker, S., *Progetti\_Design Effimero e Sostenibilità*. In *Etica e Design, riflessioni*, a cura di Lorenzo Imbesi, Quaderni di Cartone-Design Press, 2009. P. 56

un porta-uovo e una forchetta (inserire immagine). Più che oggetti usa e getta *tout court* Walker fa riferimento a prodotti temporanei realizzati dalla composizione di altri oggetti usati in maniera decontestualizzata, che certamente confermano la sua teoria nella misura in cui l'oggetto può essere scomposto nei singoli componenti che possono essere riportati, a loro volta, al loro uso tradizionale con un impatto molto ridotto, che tuttavia non esauriscono l'insieme degli oggetti usa e getta rappresentandone solo una minima percentuale.

Al contempo, la tecnologia, sempre più specializzata, ha consentito la produzione di una migliore proprietà ed una più elevata qualità dei materiali progettati, creando nuovi artefatti con *eccesso di successo*<sup>89</sup>, difficilmente degradabili. Ci imbattiamo qui in una

**SECONDA CONTRADDIZIONE CHE PONE DA UN LATO LA CONVINZIONE CHE IL DESIGN SOSTENIBILE SIA COLLEGATO A PRODOTTI DUREVOLI, DALL'ALTRO IL NON DETERIORAMENTO DEI MATERIALI CHE, A TUTTI GLI EFFETTI, CONTRASTA CON UN PRINCIPIO DI SOSTENIBILITÀ.**

Molti degli oggetti durevoli hanno oggi una vita molto breve, come il caso dei cellulari o dei computer che diventano obsoleti per via della tecnologia dopo appena uno o due anni. Da qui nasce la proposta di creare oggetti modulari, per sostituire alcune delle sue parti diventate funzionalmente obsolete. E il caso che si verifica quando, ad esempio, le tecnologie sono sorpassate e le parti elettroniche possono essere sostituite riciclando i "contenitori". Oggetti altamente flessibili, realizzati per componenti intercambiabili. In musica, analogamente, si parla di *remix* quando

<sup>89</sup> Manzini, E., Scenari della materia. Il difficile rapporto del mondo dei materiali e il mondo materiale. Dalla cultura della quantità alla cultura della qualità. Ottogono n°104 settembre 1992. p.47

si dà vita ad un nuovo brano ricombinando elementi preesistenti.

Lo scenario sostenibile ottimale sembra allora essere quello che associa la possibilità di riutilizzare o di riciclare il materiale di un prodotto:

- 1) ad una maggiore **ESTENSIONE DELLA DURATA PRESTAZIONALE** - realizzando oggetti a lunga durata, modulari o polifunzionali;
  - 2) ad un **INCREMENTO DELLA DURATA CULTURALE**, riadattando il contenuto ai valori, agli usi e costumi di una società in continua evoluzione, attraverso una caratterizzazione polisemica del prodotto (assegnarli più di un significato o, al contrario, sottospecificarlo) o una sua ricontestualizzazione (utilizzandolo in contesti totalmente differenti e attribuendogli un'altra funzione)<sup>90</sup>.
- In questo contesto si attua un nuovo concetto di Ready-Made, dove il ciclo della vita di un oggetto non si esaurisce con la sua dismissione ma include il tema del trasferimento che include il passaggio da un uso all'altro dello stesso artefatto, la trasmigrazione di tecnologie e materiali, nati per determinati oggetti tecnici, ad altre applicazioni, l'adattamento linguistico e stilistico da un campo all'altro della produzione artistica

---

<sup>90</sup> È interessante in questo contesto una citazione di Marzano da Marzano, S., Strategie, metamorfosi dei prodotti in *Il Lato solido di un mondo che cambia*, AA.VV, Edizioni Philips Corporale Design, Naarden, Olanda 1995 p.157 *È necessario considerare cosa ruota intorno ai prodotti moderni, che induce a chi li possiede a gettarli via con così tanta facilità; in secondo luogo, occorre risalire al motivo per cui, in passato, le persone tendevano a conservare gli oggetti per poi darli ai loro figli! (...) dobbiamo renderci conto di ciò che certi oggetti rappresentano per la gente, facendo nascere il desiderio di possederli, anche quando, in termini di funzionamento, sono oramai sorpassati. Essi hanno un valore aggiunto in termini di profondità culturale: un valore che a suo tempo potrebbe sostituire totalmente il valore funzionale originale*

e industriale<sup>91</sup>. Questo avviene secondo varie modalità<sup>92</sup>, che comprendono la gestione della rottamazione, il riciclaggio dei materiali, l'*upgrade*, ossia l'aggiunta di moduli o schede elettroniche per prestazioni più evolute dell'oggetto pre-esistente, la conservazione e riadattamento d'uso di un artefatto, nonché la tutela di un oggetto come reperto rappresentativo di un linguaggio, di uno stile, di una cultura materiale ed immateriale.

#### 4.1.2.1 IL CASO DI VALCUCINE

È evidente come sia sempre più diffusa una cultura attenta alla tutela dell'ambiente con una ricaduta importante nella gestione dell'intero ciclo di vita di un prodotto industriale. Se da un lato la sostenibilità di un artefatto è un aspetto che incide sulle strategie dei governi attraverso azioni atte a incentivare produzioni "sostenibili", norme di indirizzo e regole vincolanti, dall'altro le aziende ne risentono e mostrano l'influsso concretizzando questo aspetto destinando gran parte degli investimenti in ricerca e innovazione. Non è un caso che molte imprese utilizzano il marchio "eco" (sostenibile o compatibile) come segno distintivo per un pubblico sempre più attento alla questione.

Una delle aziende che oggi risponde a questo modello è la Valcucine, riconosciuta come una delle più sensibili all'ambiente. Nella realizzazione dei prodotti di arredo, l'impresa segue cinque principi<sup>93</sup> in un'ottica volta alla sostenibilità:

---

<sup>91</sup> Paris, T., *Linguaggi\_Ethic Plus*. In *Etica e Design, riflessioni*, a cura di Lorenzo Imbesi, Quaderni di Cartone- Design Press, 2009.

<sup>92</sup> Vedi nota precedente.

<sup>93</sup> Intervista a Gabriele Cantazzo, designer per Valcucine in *Design Punto e a capo*, inserto di *IL*, Novembre 2010, n°25. Inserto 01. pag.10.

- 1) *dematerializzazione*. Adottando tecnologie provenienti dall'industria automobilistica, Valcucine è riuscita a creare un pannello di due mm in legno, con una resistenza pari a quella di un pannello tradizionale di 20 mm;
- 2) *riciclabilità*: Invitrum è la prima base cucina in vetro 100% riciclabile e disassemblabile;
- 3) *riutilizzo*: Invitrum è riutilizzabile al 95% con garanzia a vita di ritiro del prodotto. È un progetto pensato a partire dalla fine che fa una cucina;
- 4) *riduzione* delle emissioni tossiche;
- 5) *garanzia* di una lunga durata tecnica ed estetica di un prodotto.



Modello  
Valcucine

L'obiettivo di una buona proposta sostenibile è proprio quello di soddisfare contemporaneamente il principio della durata tecnica ed estetica (che qui intendiamo come culturale-semantica), il principio della riciclabilità e quello della riutilizzabilità, pur trovandoci di fronte ad uno scenario che trasuda di contraddizioni (alcune delle quali affrontate in precedenza), frutto di una tecnologia sempre più avanzata, non in ultimo gli elevati costi da affrontare nella produzione e, a catena, nell'acquisto del prodotto.

### 4.1.2.2 SOSTENIBILITÀ CULTURALE

Per sostenibilità culturale si vuole intendere una dinamica a doppio senso, dove assume un peso la capacità di un prodotto di veicolare il proprio contenuto nel corso del tempo, al di là delle mode e delle contingenze, altrettanto quanto un atteggiamento più critico e responsabile da parte dell'utente.

Abbiamo già visto come alcune pratiche possono contribuire ad estendere il significato oltre lo spazio e il tempo, tra le più efficaci abbiamo annoverato una caratterizzazione polisemica del prodotto - vale a dire un'assegnazione multipla di significati o, al contrario, una sottocaratterizzazione dell'artefatto - oppure una sua ricontestualizzazione, ossia utilizzando l'oggetto in contesti totalmente differenti e attribuendogli, di conseguenza, un'altra funzione. Tuttavia, senza una reale apertura da parte dell'utente, è difficile immaginare un reale scenario sostenibile. Non è una questione meramente di prodotti ma di persone, di scambio, di relazioni e percezioni culturali.

*Le due cose si muovono contemporaneamente. La presenza di oggetti che comunicano sostenibilità suggerisce comportamenti più responsabili, ma è altrettanto vero che un oggetto entra nelle nostre vite nel momento in cui c'è una certa sensibilità ad accoglierlo e agisce come agevolatore di quel comportamento.<sup>94</sup>*

Lo sviluppo sostenibile ha molto più spesso a che fare con uno stile di vita piuttosto che con l'azione di scegliere un oggetto. Basti pensare ad un principio tanto semplice quanto difficile da attuare: usare senza possedere. Eppure può essere applicato a ogni tipo di

<sup>94</sup> Intervista di Pamela Pelatelli a Paolo Tamborrini pubblicata nella rivista elettronica Green me <http://www.greenme.it/> per la presentazione del libro Tamborrini, P., Design sostenibile, Electa, 2009

artefatto (edifici, veicoli, uffici, oggetti). Basti pensare a quante volte utilizziamo un elettrodomestico o l'automobile e ci rendiamo conto immediatamente di quanto più sostenibile sarebbe la scelta di accedere alle attrezzature secondo necessità piuttosto che possederle. Una progettazione per la distribuzione dinamica dei servizi (e non del prodotto) ha tuttavia necessità di essere metabolizzata e consolidata in termini sistemici. La difficoltà di rendere effettivo un modello di sostenibilità sta allora nella lunghezza dei tempi di una rivoluzione culturale.

### 4.1.3 ETICA E MORALE

L'approccio ad un design sostenibile è senza ombra di dubbio filtrato da una visione etica posta in termini di un pensiero speculativo su regole, principi, giudizi, norme per valutare, determinare i comportamenti e i valori che orientano le scelte degli esseri umani. Già alla fine degli anni sessanta, Victor Papanek<sup>95</sup> avviava una riflessione sulle responsabilità sociali e morali del designer illustrando le problematiche inerenti alla mancanza di impegno sociale nella progettazione e individuando tre aree contestuali ove le soluzioni del designer sarebbero molto più spesso legate a pressioni di mercato piuttosto che risposte ad un reale bisogno. Le tre aree comprendono: una più generale, riferita al campo progettuale; una più specifica e geolocalizzata, denominata come "Paese"; e l'altra pur sempre georeferenziata ma omnicomprensiva, indicata come "Mondo"<sup>96</sup>. Una soluzione pragmatica è quella

<sup>95</sup> Papanek, V., Progettare per il mondo reale. Il design come è e come dovrebbe essere. Arnoldo Mondadori Editore, Milano, 1973.

<sup>96</sup> Papanek, V., Assassinio su scala industriale, estratto di Papanek, V., 1973. In Etica e Design, riflessioni, a cura di Lorenzo Imbesi, Quaderni di Cartone- Design Press, 2009.

di mettere a disposizione parte del proprio talento, ridefinendo modi di pensare alternativi ai problemi di progettazione. [...] *Penso che persino il designer che gode del maggior successo possa offrire un decimo del suo tempo per i bisogni dell'uomo [...] una specie di progettazione sabbatica, per l'umanità invece che per i soldi*<sup>97</sup>. È naturale che senza una comprensione reale dei bisogni dell'uomo in accordo con le caratteristiche di un sistema di strutture e sovrastrutture a cui è necessario far riferimento, il solo tempo a disposizione diventa ininfluenza alla luce di un design efficace e attento. Confrontarsi di persona, e non solo sulla carta, con le reali necessità ed esigenze insieme ad un'attitudine predisposta a trasmettere le proprie conoscenze sono, nella riflessione di Papanek, alcune delle vie da intraprendere affinché la progettazione diventi realmente operativa (nelle parole del designer, un *progetto-seme*).

Nell'ampia indagine portata avanti da Imbesi<sup>98</sup> sul rapporto tra etica e design, viene posto l'accento sull'ampliamento della nozione di responsabilità e dell'orizzonte dell'etica nell'ambito progettuale. Da un lato il designer opera in ambito etico nella misura in cui deve operare delle scelte rispetto agli strumenti idonei da utilizzare e alla previsione degli effetti del suo operato. Dall'altro, la progettualità implica una idea collettiva di bene e felicità, estesa a seconda del successo della sua azione. *Libertà dell'azione individuale e necessità della scelta collettiva si incontrano nella responsabilità sociale del progettista*<sup>99</sup>.

---

<sup>97</sup> Papanek, V., 2009, pp. 23-24.

<sup>98</sup> Imbesi, L., *Etica e Design*, riflessioni, a cura di Lorenzo Imbesi, Quaderni di Cartone- Design Press, 2009.

<sup>99</sup> Imbesi, L., 2009. p. 86.

Una responsabilità che non è tuttavia limitata all'azione progettuale in sé ma che si carica, al contempo, di un compito più vasto di sensibilizzazione verso determinate pratiche. **IL DESIGNER DIVENTA, IN QUESTI TERMINI, UN INTELLETTUALE** capace di creare un terreno fertile per una riflessione culturale più ampia. Basti pensare alla petizione per l'**EXPO 2015<sup>100</sup>, PROPOSTA DI UN'EXPO DIFFUSA E SOSTENIBILE, AD OPERA DI PAOLO DEGANELLO ED EMILIO BATTISTI<sup>101</sup>**, in cui si reclama l'attenzione, come scelta politica e progettuale alternativa allo spreco di territorio agricolo, affinché i provvedimenti presi siano realmente finalizzati a garantire la sostenibilità degli interventi, recuperando l'esistente già edificato ed urbanizzato ed evitando di costruire nuovi insediamenti, richiedendo al contempo il consenso e l'appoggio dei paesi partecipanti, nel manifestare la propria volontà di non realizzare un proprio padiglione per evitare lo spreco di risorse, privilegiando invece l'impegno per una migliore presentazione dei contenuti.

*Invece di sprecare ingenti capitali, territorio, cubatura, lavoro e progetto, per costruire, in tempo di crisi, un luna park di padiglioni più o meno sostenibili, proponiamo che Milano chieda di investire tutte le risorse destinate all'Expo in un percorso virtuoso verso una sostenibilità sia ambientale che sociale di quanto*

<sup>100</sup> L'Esposizione universale 2015 sarà organizzata dalla città di Milano. Il tema proposto per la Expo è Nutrire il Pianeta, Energia per la Vita, e vuole includere tutto ciò che riguarda l'alimentazione, dal problema della mancanza di cibo per alcune zone del mondo, a quello dell'educazione alimentare, fino alle tematiche legate agli OGM. Milano è stata già sede dell'Esposizione Internazionale nel 1906 con il tema dei Trasporti. Cfr Wikipedia/ Expo\_2015

<sup>101</sup> *Proposta di un'Expo diffusa e sostenibile*. Dal sito <http://sites.google.com/site/paolodeganello/Milano-2015-Expo-Diffusa>.

*esiste di già edificato e urbanizzato*<sup>102</sup>.

Ecco allora che il designer esce dalle vesti di un progettista *tout-court* per entrare in quelle di un essere umano che smuove le coscienze altrui.

Anche Enzo Mari<sup>103</sup>, nel Manifesto di Barcellona (1999), porta avanti una riflessione teorica incisiva in cui sostiene che è necessario ritornare alla *tensione utopizzante delle origini del design*, e attribuisce al marketing la colpa di aver trasformato il designer da filosofo creativo in semplice interprete di tendenze. In questo scenario Mari invoca un nuovo giuramento di Ippocrate per cui l'etica è l'obiettivo di ogni progetto.

Un altro nodo interessante e poco battuto è quello che lega **L'ESTETICA ALLE POLITICHE SOSTENIBILI**. Una estetica da intendere come interpretazione cognitiva di sensibilità e culture condivise<sup>104</sup> e che apre lo scenario a nuovi modelli di sviluppo che possano incorporare una forma di fascino, di bellezza, di armonia. Sarebbe aprirsi una nuova sfida per il progetto etico. Così come sottolineato nell'indagine di Imbesi, il diritto all'estetica è strettamente correlato al concetto di desiderio, interpretato non come mancanza e quindi come assenza procurata dalla privazione e dal bisogno, quanto piuttosto come potenza piena, come un atto creativo virtuoso in grado di rielaborare forme e significati. Nelle parole di Imbesi, l'estetica entra in politica.

---

<sup>102</sup> Battisti, E., Deganello, P., Citazione dal sito <http://sites.google.com/site/paolodeganello/Milano-2015-Expo-Diffusa>.

<sup>103</sup> Enzo Mari è stato uno dei protagonisti dei *radicali*.

<sup>104</sup> Imbesi, L, 2009 p.94

## BIBLIOGRAFIA

Cantazzo, G., *Intervista*. In Design Punto e a capo, inserto di IL, Novembre 2010, n°25. Insetto 01. pag.10.

Design Council, Annual review 2002, Design Council, Londra 2002. p.19.

Imbesi, L., Etica e Design. In Etica e Design, riflessioni, a cura di Lorenzo Imbesi, Quaderni di Cartone- Design Press, 2009.

Latouche, S., La scommessa della decrescita, Feltrinelli, Milano, 2007

Latouche, S., Decolonizzare l'immaginario, il pensiero creativo contro l'economia dell'assurdo, Editrice Missionaria Italiana, Bologna, 2004

Latouche, S., La fine del sogno occidentale. Saggio sull'americanizzazione del mondo (Le planète uniforme), Elèuthera, 2002

Manzini, E., Jegou F., Quotidiano sostenibile. Scenari di vita urbana. Edizione Ambiente, Milano 2003.

Manzini, E., Scenari della materia. Il difficile rapporto del mondo dei materiali e il mondo materiale. Dalla cultura della quantità alla cultura della qualità. Ottagono n°104 settembre 1992. P.47.

Marzano, S., Strategie, metamorfosi dei prodotti in *Il Lato solido di un mondo che cambia*, AA.VV, Edizioni Philips Corporale Design, Naarden, Olanda 1995 p.157.

Papanek, V. Progettare per il mondo reale. Il design come è e come dovrebbe essere. Arnoldo Mondadori Editore, Milano, 1973.

Papanek, V., *Assassinio su scala industriale*, estratto di Papanek, V., 1973. In *Etica e Design, riflessioni*, a cura di Lorenzo Imbesi, Quaderni di Cartone- Design Press, 2009.

Paris, T., *Linguaggi\_Ethic Plus*. In *Etica e Design, riflessioni*, a cura di Lorenzo Imbesi, Quaderni di Cartone- Design Press, 2009.

Tamborrini, P., *Design sostenibile*, Electa, 2009.

Tamborrini, P., *Intervista di Pamela Pelatelli In Green me eMagazine* (<http://www.greenme.it/> )

Thackara, J., *Persone\_Siamo tutti economie emergenti*. In *Etica e Design, riflessioni*, a cura di Lorenzo Imbesi, Quaderni di Cartone- Design Press, 2009.

Thakara, J., *In the Bubble, Design per un futuro sostenibile*, Allemandi &co, 2008.

Walker, S., *Progetti\_Design Effimero e Sostenibilità*. In *Etica e Design, riflessioni*, a cura di Lorenzo Imbesi, Quaderni di Cartone- Design Press, 2009. P. 56.

Walker, S., *Sustainable By Design: Explorations In Theory And Practice* (Paperback), 2006.

## **5 DESIGN E ATTIVISMO\_IL RUOLO CRITICO DEGLI ARTEFATTI**



Un'analisi dell'attivismo nel design contemporaneo è scarsamente rappresentata nella letteratura. Poche sono le pubblicazioni e ancor meno le riflessioni sulla intersezione tra il design, come strumento per un cambiamento positivo della società che ci circonda, e attivismo politico, finalizzato a produrre un cambiamento sociale o politico.

In questa sezione si vuole indagare lo spazio del **DESIGN ACTIVISM** sviscerando le sue espressioni contemporanee e le tipologie emergenti che lo caratterizzano attraverso una analisi sul ruolo degli artefatti di design nell'ambito del discorso attivista, perseguendo uno dei reali intenti di questa tesi: carpire la possibilità di un oggetto di veicolare un certo tipo di informazione propriamente politica.

**DOPO UNA PRIMA RIFLESSIONE TEORICA VENGONO QUINDI PROPOSTI ALCUNI CASI STUDIO INERENTI PRODOTTI REALIZZATI CHE HANNO RIVOLUZIONATO IL PENSIERO O LE PRATICHE QUOTIDIANE SECONDO UNA SPECIFICA GRIGLIA TEMATICA CHE COMPRENDE CINQUE DELLE MAGGIORI SFERE DELL'ESPERENZIALE** (vedi per un dettaglio 5.1)

## **5.1 IL RUOLO CRITICO DEGLI ARTEFATTI: CASI STUDIO**

In questo paragrafo si indaga in che modo un oggetto possa essere considerato come uno strumento "attivista", ossia come un mezzo in grado di modificare una pratica quotidiana e, attraverso questo cambiamento, incidere ai fini di una trasformazione sociale e politica più profonda.

Secondo uno studio condotto da Anne Thorpe<sup>1</sup>, gli artefatti **IN UN'OTTICA ATTIVISTA** possono essere considerati:

di *protesta* laddove impongono una riflessione morale sulla situazione attuale,  
 di *servizio* quando hanno scopi umanitari,  
 di *dimostrativi* quando danno prova evidente di alternative positive superiori a quelle attuali.  
 di *proposizionali*<sup>2</sup> se suggeriscono una visione, anche utopica e immaginifica, al fine di cambiare lo status quo.

A partire dalla proposta da Anne Thorpe, che è intesa in questa sede come una sottospecificazione del design discorsivo (si rimanda alla teoria di Stephanie e BruceTharp esposta nel capitolo 1), vengono analizzati oggetti che rientrano certamente nella categoria “discorsiva” e che, allo stesso tempo, hanno avuto un ruolo incisivo nella pratica quotidiana.

Nello specifico sono stati presi in considerazione alcuni di quegli artefatti<sup>3</sup> che hanno trasformato pratiche sociali e politiche a partire dai seguenti ambiti che caratterizzano il vivere quotidiano: alimentazione, energia, mobilità, intrattenimento, formazione e conoscenza.

<sup>1</sup> Thorpe, A., Design as activism: a conceptual tool, paper presentato nella conferenza Changing the Change, Torino, Italia, 2008.

<sup>2</sup> Dall'inglese propositional, molto simile alla termine “discorsivo” proposto dai Tharp. Tuttavia mentre gli oggetti proposizionali sono proiettati verso uno scenario futuro, il design discorsivo si riferisce in primo luogo alla possibilità di riflettere sullo stato attuale.

<sup>3</sup> Ci si è avvalsi dell'indagine portata avanti da Emily Pilloton. Pilloton, E., Design Revolution, 100 products that empower people, Metropolis Books, 2009.

**BCK SOLAR COOKER**

*Designer:*

Javier Bertani

Ezequiel Castro

Vera Kade

*Implementazione*

America del Sud

*Sito web*

[www.bck.id.com](http://www.bck.id.com)



BCK Solar Cooker è un oggetto trasportabile che sfrutta **L'ENERGIA SOLARE PER CUCINARE IN SITUAZIONI DI SVAGO O DI EMERGENZA**. È un artefatto leggero, dalle piccole dimensioni (25 cm di altezza e 13 di diametro), agevole, che sfrutta come unica fonte di energia il calore diretto del sole.

È composto di un pannello rifrangente che si avvolge a forma di cono intorno ad un contenitore realizzato per essere riempito di acqua. La forma e il materiale termoconduttore del pannello canalizzano i raggi del sole che riscaldano l'acqua fino a 90° a seconda dell'intensità del sole stesso. Una volta scaldata l'acqua, il cibo può essere cotto per circa 45 minuti.

**L'ENERGIA SOLARE, NELLA PRODUZIONE DEI BENI DI CONSUMO, È CONSIDERATA A TUTT'OGGI COME UNA FONTE INUSUALE O UTILIZZATA IN FORMA DEL TUTTO SPERIMENTALE**. BCK per sua natura è un oggetto fruibile anche dai viaggiatori/campeggiatori e dona la possibilità di entrare in contatto e di comprendere in maniera naturale l'uso e le implicazioni ecologiche dell'uso di tale fonte energetica.

## ALIMENTAZIONE

### NATUREMILL

*Designer:*  
Nature Mill, Inc

*Implementazione*  
globale  
*Sito web*  
[www.naturemill.com](http://www.naturemill.com)

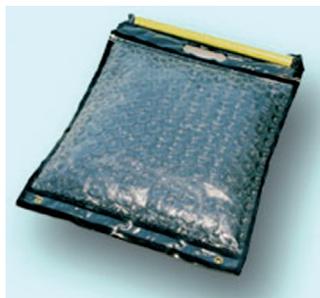


NatureMill è un secchio per la spazzatura realizzato per il **RICICLO DEI RESIDUI COSIDDETTI “UMIDI”**. Il sistema riesce a smaltire oltre 50 kg di composto a volta, mischiandolo e riducendolo in particelle. Un ventilatore è predisposto per ventilare i residui ottenuti mentre un filtro di carbone, con una durata di cinque anni, rimuove e assorbe i cattivi odori. Il materiale viene poi automaticamente trasferito dalla parte superiore del secchio a quella inferiore dove continua il processo di trasformazione in composto e lasciando allo stesso tempo lo spazio per introdurre nuova spazzatura. Il processo si può ritenere concluso in due settimane, e una luce rossa avvisa l'utente del momento buono per rimuovere il composto e gettarlo quindi nella spazzatura pubblica dedicata o nel proprio giardino come fertilizzante. È un oggetto sensibile anche al risparmio energetico.

**ACQUAPACK**

*Designer:*  
Solar Solutions Laboratories

*Implementazione*  
globale  
*Sito web*  
[www.solarsolutions.info](http://www.solarsolutions.info)



Lo zaino acquapack è una **SOLUZIONE PORTATILE** al problema della contaminazione delle acque nelle zone rurali e nei territori in via di sviluppo. Il prodotto **UTILIZZA I RAGGI SOLARI PER ELIMINARE DALL'ACQUA FRESCA TUTTI I BATTERI**, i virus e gli elementi patogeni, inclusi il colera e la salmonella.

Realizzato in un polietilene economico e caratterizzato da un inibitore UV, lo zaino presenta un lato trasparente e l'altro opaco nero. Quest'ultimo ha la funzione di aiutare a riscaldare l'acqua e mantenere il calore fino a 65° - grazie ovviamente all'energia solare – e debellare in questo modo gli agenti patogeni. Un indicatore di temperatura aiuta l'utente a capire il corretto funzionamento. A seconda dell'intensità dei raggi solari acquapack può produrre fino a 15 lt di acqua potabile al giorno, sufficiente per un nucleo famigliare di 4 persone.

## **ALIMENTAZIONE**

### **BURR MILL**

*Designer:*  
Compatible Technology  
International (CTI)

*Implementazione*  
Uganda, Usa, Zimbabwe.  
Distribuzione globale  
*Sito web*



[www.compatibletechnology.org](http://www.compatibletechnology.org)

CTI sviluppa concetti e processi che aiutano le famiglie a **TRASFORMARE IL RACCOLTO IN CIBO** nutriente da stipare e consumare nel corso della stagione secca. Le soluzioni proposte sono sicure e sensibili all'ambiente e appropriate per le tecnologie manifatturiere locali. Diversi modelli permettono di rendere eduli e commestibili caffè, mais, grano e nocciole. Ogni modello può essere attivato a mano, da un motore elettrico o da una bicicletta, tuttavia proprio per la sua semplicità la tipologia più usata è quella attivata manualmente.

**HIPPO WATER ROLLER**

*Designer:*  
Johan Jonker, Pettie Petzer

*Implementazione*

Sud Africa

*Sito web*

[www.hipporoller.org](http://www.hipporoller.org)



Hippo Water Roller è un oggetto realizzato da designer africani per agevolare le popolazioni nei paesi in via di sviluppo a **TRASPORTARE AGEVOLMENTE L'ACQUA**. Generalmente le donne e i bambini dei villaggi sono addetti a procacciare l'acqua, fino a tre volte al giorno per distanze che superano i 10 chilometri. Questo strumento permette di trasportare con minor fatica una quantità d'acqua pari dieci volte quello permesso dal metodo tradizionale. Oltre a una questione di efficienza questo artefatto **HA RIVOLUZIONATO IL MODO DI VIVERE SECONDO DUE MODALITÀ**: da un lato riducendo disagi cronici (craniali e spinali) derivanti dal tradizionale trasporto dell'acqua, dall'altro implementando implicitamente il tasso di educazione femminile e infantile rendendo il trasporto dell'acqua una attività più "mascolina".

## **ALIMENTAZIONE**

### **LIFESTRAW PERSONAL AND FAMILY**

*Designer:*

Vestergaard Frandsen

*Implementazione*

Repubblica democratica  
del Congo

*Sito web*

[www.vestergaard-frandsen.com](http://www.vestergaard-frandsen.com)



È un **PURIFICATORE D'ACQUA** della grandezza di un piccolo tubo che trasforma l'acqua contaminata in potabile. La compagnia danese ha realizzato una versione personale e una per la famiglia che permette di depurare l'acqua al 99,99% di batteri, virus e parassiti e funziona anche con acque altamente torbide – a differenza di molti altri depuratori. Motivo per cui è utilizzabile non solo nelle aree rurali ma anche in contesti urbani. Se usato appropriatamente può depurare fino 10 litri di acqua all'ora, ad un costo piuttosto ragionevole se comparato ad altri depuratori.

**BOGOLIGHT**

*Designer:*  
SunNight Solar

*Implementazione*  
globale  
*Sito web*  
[www.bogolight.com](http://www.bogolight.com)



La lampada solare della SunNight utilizza in maniera efficiente i LED che hanno una durata media di 100.000 ore (mille volte un bulbo tradizionale). Ha un mini **PANNELLO SOLARE** che trasforma l'energia solare in energia utile a ricaricare delle batterie ricaricabili all'interno della pila stessa. La lampada oltre ad essere un oggetto eco friendly permette un certo tipo di **MERCATO "SOSTENIBILE"**: grazie ad una campagna lanciata dalla casa di produzione, chiunque compra una lampada ne regala una a chi ne ha bisogno grazie all'intermediazione di varie ONG, che si occupano delle scuole in USA, Iraq e Afghanistan.

## **ENERGIA**

### **CLUB WATT**

*Designer:*

Sustainable Dance Club  
(SDC); Doll; Enviu.

*Implementazione*

Rotterdam

*Sito web*

[www.sustainabledanceclub.com](http://www.sustainabledanceclub.com)



Club Watt è un locale aperto nel 2008 a Rotterdam che sfrutta **L'ENERGIA CINETICA** creata dalle persone che ballano. Un sistema che, in altre parole, si **AUTOALIMENTA** grazie a un pavimento piezoelettrico che trasforma il movimento generato dalla massa in elettricità per l'ambiente (luci, casse etc.etc). Il processo di trasformazione è rappresentato attraverso delle luci che creano una coscienza del potere dell'energia personale all'interno di un contesto sociale e goliardico. Si è calcolato una riduzione del 40% dei consumi.

## **CYCLEAN**

*Designer:*  
Alex Gadsden

*Implementazione*  
UK  
*Sito web*  
[www.cyclean.biz](http://www.cyclean.biz)



L'idea è molto semplice: una **LAVATRICE AZIONATA DA UNA BICICLETTA** per un progetto “fai da te” e open source (messo a disposizione dal designer online). Anche la lavatrice può essere realizzata in maniera non industriale, utilizzando legno o metallo. È un progetto che unisce due necessità: quella di fare sport e quella di lavare i panni sporchi in maniera efficiente e senza troppo spreco di acqua.

La bicicletta, oltre ad essere un mezzo eccezionale di trasporto, viene sempre più spesso utilizzata in progetti per creare energia alternativa (banalmente, ad uso puramente dimostrativo, l'illuminazione degli alberi di Natale nelle grandi città).

## **ENERGIA**

### **GROW**

*Designer:*  
Sustainable Minded  
Interactive Technology (SMIT)

*Implementazione*  
New York  
*Sito web*  
[www.s-m-i-t.com](http://www.s-m-i-t.com)

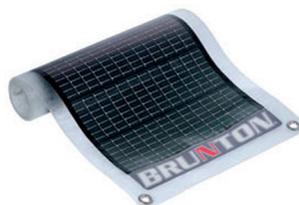


Grow utilizza un **APPROCCIO ALTERNATIVO ALL'ENERGIA SOLARE** ed eolica attraverso un sistema che assomiglia ad una edera che cresce sul muro delle case. Nella realtà sono foglie fotovoltaiche di polietilene riciclabile, con pannelli solari e sensori sensibili al vento. Grow rappresenta una reale combinazione tra scienza, arte e sostenibilità.

## **SOLAR ROLLS**

*Designer:*  
Brunton

*Implementazione*  
Globale  
*Sito web*  
[www.brunton.com](http://www.brunton.com)



La Brunton ha realizzato una serie di **PANNELLI SOLARI PORTATILI E FLESSIBILI**. A seconda del modello può arrivare fino ai 14 watt, ed è composta da cellule solari flessibili, amorfe e resistenti all'acqua e altamente durabili nel tempo. Ogni unità è dotata di cavi che permettono di legare, e quindi di utilizzare, più unità insieme per aumentare l'output di energia. I roll possono ricaricare, telefoni, macchine fotografiche e anche computer portatili a basso consumo di energia. Esistono tre tipologie di dimensioni: dalla più piccola di 30 cm a quella più grande che misura 1 metro e mezzo per 45 cm. Solar può essere utilizzato in ambienti rurali, e generalmente in contesti all'esterno.

## **ENERGIA**

### **SUGARCANE CHARCOAL**

*Designer:*

D-Lab del MIT

*Implementazione*

Brasile, Ghana, Haiti, India

*Sito web*

<http://d-lab.mit.edu>



Questo progetto è stato realizzato per rispondere e risolvere le condizioni malsane prodotte dall'uso del carbon legno nella pratica culinaria: molti bambini muoiono per infezioni alle vie respiratorie a causa dei fumi nera della cucina. Il laboratorio ha creato un **CARBONE DAI RESIDUI DELLA CANNA DI ZUCCHERO**, attraverso un processo particolare che implica, alla fine del processo, un uso di un utensile che dà forma ai pezzi di carbone. Proprio perché si è inciso sull'uso delle materie prime, questo progetto ha permesso negli anni anche di preservare quel poco di foresta preservata. Questo processo è stato esportato anche in Brasile, Ghana e India.

## **BASIC UTILITY VEHICLE**

*Designer:*  
Institute for affordable  
Transportation (IAT)

*Implementazione*  
Paesi in via di sviluppo  
*Sito web*  
[www.drivebuv.org](http://www.drivebuv.org)



Il BUV è un **VEICOLO PER TRASPORTARE PERSONE E MERCI** che può essere utilizzato per compensare la mancanza di infrastrutture di collegamento tra due luoghi nei paesi in via di sviluppo. Può essere utilizzato come scuolabus, ambulanza e trasporto merci. I BUV possono essere prodotti anche localmente in microimprese che hanno accesso al progetto di base e seguiti a distanza dallo IAT. Il veicolo è prodotto e distribuito in Africa, Honduras.

## MOBILITÀ

### CHOP'N DROP WORLDBIKE

Designer:  
Worldbike

Implementazione  
globale  
Sito web  
[www.worldbike.org](http://www.worldbike.org)



Worldbike è una rete internazionale di designer e professionisti che opera **NELL'INDUSTRIA DELLE BICICLETTE** per rendere questo mezzo più efficiente e accessibile economicamente alle fasce più deboli. Il motto è “Bikes that haul, for all”. Piuttosto che il trasporto di biciclette, la rete **FAVORISCE UNA PRODUZIONE LOCALE**. Worldbike offre anche una soluzione per il trasporto, la Chop'N DROP saldando nella parte posteriore di una mountain bike una sorta di portapacchi capace di portare persone e merci. La peculiarità è il ruolo che l'utente viene ad assumere, quello di co-designer e costruttore, grazie ad un progetto open-source.

## **SKYSAILS**

*Designer:*  
SKYSAILS GmbH & CO.KG

*Implementazione*  
globale  
*Sito web*  
[www.skysails.com](http://www.skysails.com)



Skysails sono delle **VELE A GRANDI DIMENSIONI CHE FACILITANO IL TRASPORTO VIA MARE DELLE NAVI MERCI**. A seconda dell'intensità del vento e della grandezza della nave è un dispositivo che permette di ridurre il consumo di carburante fino al 30%. Proprio perché il trasporto merci marittimo è interamente basato sul petrolio, le SKYSAILS rappresentano una **ALTERNATIVA SOSTENIBILE** da un punto di vista economico e ambientale. Collegata alla nave da una fune, la vela è molto simile nella forma a quella di un parapendio. L'artefatto è dotato anche di un sistema di lancio e recupero vela e di una struttura per lo sterzo. È molto facile da abbinare a qualsiasi tipo di nave merci, senza apportare una particolare modifica nella struttura originaria.

## MOBILITÀ

### WALK SCORE

Designer:  
Front Seat

Implementazione  
Canada, UK, USA,  
l'intero web

Sito web

[www.walkscore.com](http://www.walkscore.com)



L'alternativa all'uso delle macchine è di certo, oltre alla bicicletta, la mobilità a piedi. Walk score è uno strumento online che permette di vedere **L'INDICE DI PERCORRIBILITÀ A PIEDI DI UNA DETERMINATA AREA**, dato un certo indirizzo. Così un punteggio pari a 100 indica "il paradiso dei pedoni" mentre un punteggio vicino allo zero segnala una viabilità legata alle sole macchine.

Wolk score è stato pensato come un modo per incoraggiare le persone a camminare sia nei termini di un trasporto urbano alternativo che come forma di esercizio personale. Sopra ogni cosa è un artefatto che permette di instaurare un forte legame con l'ambiente e le comunità locali.

**BOEZELS**

*Designer*  
NEO HUMAN TOY

*Implementazione*  
globale  
*Sito web*  
[www.boezels.com](http://www.boezels.com)



I Boezels sono **PUPAZZI MULTISENSORIALI**, realizzati per essere usati in **AMBITO TERAPEUTICO** da persone diversamente abili o con specifiche malattie come l'Alzheimer. Sono state realizzate 15 tipologie differenti per stimolare specifici sensi e incoraggiare il contatto fisico tra l'utente e il giocattolo: così la scimmia Tummy può emanare calore e Reuka, il serpente, effonde un aroma rilassante. L'obiettivo è quello di stimolare il senso del tatto nelle persone mentalmente ritardate che possono trovare un conforto fisico ed emotivo attraverso il gioco. Ogni Boezel è realizzata a mano.

## **INTRATTENIMENTO**

### **DIY SOCCER BALLS**

*Designer:*

Liza Forester,  
Martí Guixè e altri.

*Implementazione*

globale

*Sito web*

[www.guixe.com](http://www.guixe.com)



**Do It Yours (DIY)** è un pallone da calcio realizzato con i mezzi di fortuna più improbabili. Soprattutto nei paesi in via di sviluppo ma anche in mancanza di altro è comune realizzare palloni da gioco con buste di plastica avvolte una sull'altra, con vestiti, o carta di giornale, legati in una maniera particolare. Molte industrie hanno colto questo fenomeno e numerosi designer si sono cimentati nel progettare particolari **SCOTCH COLORATI PER INCOLLARE TRA DI LORO BUSTE DI PLASTICA**. Azioni del genere avvicinano lo sport a tutte le fasce di età. Un altro modo evidente di rendere il fruitore designer a sua volta.

**GAME FOR MASSES**

*Designer:*  
Futurefarmers

*Implementazione*  
Globale  
*Sito web*  
[www.futurefarmers.com](http://www.futurefarmers.com)



Gioco da tavola per un massimo di 4 persone realizzato da una società di arte e design per studiare **L'INTERAZIONE SOCIALE ATTRAVERSO IL GIOCO** e capire le relazioni di scambio e reciprocità tra gli esseri umani. Nel 2002 è stata realizzata una sessione notturna in una galleria di San Francisco proprio per permettere ai designer di approfondire la loro analisi di gioco.

## **INTRATTENIMENTO**

### **ODO**

*Designer:*  
Sony Corporate

*Implementazione*  
prototipo  
*Sito web*  
[www.sony.net](http://www.sony.net)



Nel 2006 la Sony ha realizzato per Odo una serie di giocattoli a energia cinetica pensati **PER INCORAGGIARE LA CURIOSITÀ, LA CREATIVITÀ NEL GIOCO**. Una delle iniziative della Sony che esplora tematiche inerenti la sostenibilità ambientale e sociale. Tra gli artefatti: una video camera, una macchina fotografica, un mini proiettore video, una cassa per la musica, delle batterie solari. Tutti questi oggetti, per essere attivati, **RICHIEDONO UNA FORTE INTERAZIONE CON L'UTENTE**. Questa linea non ha mai conosciuto una produzione industriale di massa, tuttavia è servita alla Sony per indagare il movimento umano come nuova forma di energia.

**RETE DA GIOCO**

*Designer:*  
Tejo Remy,  
Renè Veenhuizen

*Implementazione*  
Olanda  
*Sito web*  
[www.remyveenhuizen.nl](http://www.remyveenhuizen.nl)



I due designer olandesi, nel realizzare una rete divisoria per una scuola elementare in Olanda, hanno intrapreso un percorso di analisi che li ha portati a considerare il reticolato non più come una barriera a due dimensioni, ma come uno **SPAZIO DI INTERAZIONE TRA GLI STUDENTI DA UN LATO E DAI PASSANTI DALL'ALTRO**. Alterando la forma verticale e introducendo geometrie concave e convesse i designer hanno creato luoghi di incontro, panchine, giochi.

## **INTRATTENIMENTO**

### **TESSERA**

*Designer:*

Christian Jhon

*Implementazione*

IRAQ, GIORDANIA, SYRIA

*Sito web*

[www.design21sdn.com/share/1915](http://www.design21sdn.com/share/1915)



Tessera nasce come un **GIOCO PER GIOVANI RIFUGIATI IRACHENI PER INCORAGGIARE LA COMUNICAZIONE DELLE ESPERIENZE PERSONALI**, sviluppare un senso di identità e appartenenza culturale in uno specifico momento politico e di crescita, in cui il bambino si trova, caratterizzato da una ricerca continua delle proprie radici.

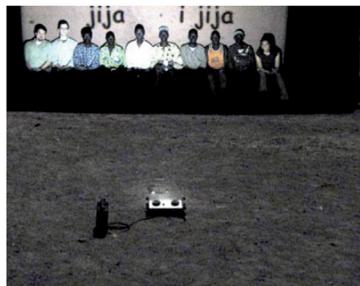
Tessera è un puzzle che sviluppa e si focalizza su tre principi per soddisfare alcuni bisogni dei bambini rifugiati: lo sviluppo cognitivo, l'espressione come forma di terapia, una partecipazione collettiva per richiamare il patrimonio culturale e storico.

## FORMAZIONE E CONOSCENZA

### **KINKAJOU**

*Designer:*  
Design that Matters

*Implementazione*  
Paesi in via di sviluppo  
*Sito web*  
[www.designthatmatters.org](http://www.designthatmatters.org)



Kinkajou è un **PROIETTORE VIDEO SOLARE E ALLO STESSO TEMPO UNA BIBLIOTECA PORTATILE** realizzato per i paesi in via di sviluppo. Molte comunità non hanno ancora accesso all'energia elettrica a spesso gli adulti, che lavorano durante il giorno, hanno difficoltà logistiche per cominciare o perpetuare percorsi formativi per apprendere il linguaggio scritto. Il prodotto è composto anche di un pannello solare che permette di proiettare contenuti culturali (immagini e parole scritte) ed è un ottimo ausilio per gli insegnanti. È stato testato su 45 villaggi nel Mali con uno risultato straordinario: in due anni, più di 3000 adulti hanno imparato a leggere utilizzando il proiettore.

## FORMAZIONE E CONOSCENZA

### MAX CHAIR

*Designer:*  
Tom Wates

*Implementazione*  
globale  
*Sito web*  
[www.dlbtld.co.uk](http://www.dlbtld.co.uk)



Max Chair è una sedia realizzata in Inghilterra per rendere più sicure le ore scolastiche **IMPEDENDO IL CLASSICO DONDOLIO SULLE DUE GAMBE POSTERIORI** grazie ad una struttura differente da quella tradizionale. Pensata in quattro differenti misure, per bambini di tutte le età, e in sette colori diversi, Max Chair ha ridotto di una gran percentuale il numero degli “incidenti” legati all’abitudine dei ragazzi di dondolarsi sulle sedie.

**OBLO**

*Designer:*  
Marco Pavlovic

*Implementazione*  
Globale  
*Sito web*  
[www.marko-pavlovic.com](http://www.marko-pavlovic.com)



Oblo è un **PUZZLE DIDATTICO TRIDIMENSIONALE**, pensato per stimolare il senso tattile nei bambini e svolgere al contempo un ruolo educativo rendendo il bambino confidente con la geometria spaziale.

Il gioco è composto da tre sfere, una dentro l'altra, ognuna di un differente colore. A seconda delle impostazioni di difficoltà può essere utilizzato per bambini di diversa età.

## FORMAZIONE E CONOSCENZA

### TACK TILES

*Designer:*  
Kevin Murphy

*Implementazione*  
globale  
*Sito web*  
[www.tack-tiles.com](http://www.tack-tiles.com)



Tack Tiles - Sistema Braille **È UNO STRUMENTO DIDATTICO CHE UTILIZZA I MATTONCINI LEGO PER INSEGNARE**, attraverso il linguaggio Braille, la lettura e la comprensione di base e avanzata. Il sistema è disponibile in inglese, italiano, francese, tedesco e spagnolo così come in Braille per la matematica, la musica e il computer.

Ogni pezzo di Lego rappresenta una lettera, una sillaba, un numero, un segno di punteggiatura da essere utilizzato in maniera personalizzata sul basamento di plastica in dotazione. Tutto il sistema è da intendersi come una piattaforma personalizzata di apprendimento.

## **5.2 IL RUOLO CRITICO DEGLI ARTEFATTI: UNA RIFLESSIONE**

Cambiare prospettiva di indagine, vale a dire partire da una comprensione della portata e del valore di ogni singolo oggetto, permette di aggiungere un tassello alla conoscenza e alla teorizzazione del design propriamente politico. Nello specifico il passaggio non è più secondo il ragionamento deduttivo dalla teoria alla prassi. Al contrario, si parte da un oggetto specifico per poterlo ricontestualizzare in un sistema più ampio: è raro difatti percepire un artefatto in maniera meramente astratta senza considerare la complessa relazione che l'oggetto stesso intrattiene con lo stile di vita delle persone, con la pubblicità ad esso associato, con il senso di appartenenza che può generare. Chi utilizza il carsharing, ad esempio, non solo abbate i costi per l'uso di un'automobile ma diventa membro di un sistema che accomuna persone che credono alla necessità di ridurre i gas tossici e in generale di vivere la vita secondo uno stile ben determinato. Questo ovviamente dal lato del consumatore.

Quando si progetta un sistema che agevola o facilita il trasporto di acqua potabile in una comunità che non la possiede, il rapporto tra consumatore e produttore viene ribaltato. Non è più solo la logica del mercato ad essere la forza trainante, molte altre variabili entrano in gioco, in primis il valore sociale, l'accessibilità e la sostenibilità. Affinché il design sia una forza per un cambiamento positivo, è importante che il progettista avanzi degli interrogativi sulle conseguenze create dai prodotti da realizzare, a partire dai materiali da utilizzare per finire

con temi legati alla giustizia sociale.

In altre parole il design, oltre a risolvere problemi legati specificatamente alla forma, alla funzione e all'ergonomia, dovrebbe nell'ottica politica celebrare la vita e renderla migliore.

Dal punto di vista del designer, allora, si dovrebbe pensare a che cosa si sta progettando e non solo a come lo si sta facendo. Gli oggetti menzionati sotto le cinque sfere dell'esperienziale - alimentazione, energia, mobilità, intrattenimento, formazione e conoscenza - sono artefatti dimostrativi, per utilizzare i termini di Anne Thorpe (vedi paragrafo 5.1), in quanto danno prova evidente di alternative migliori di quelle attuali e allo stesso proposizionali in quanto suggeriscono una visione per cambiare lo status quo. Molti di questi oggetti non hanno semplicemente suggerito una nuova visione, piuttosto hanno cambiato radicalmente l'assetto sociale, si pensi ad esempio all'Hyppo Water Roller (Alimentazione). Altri oggetti sono di servizio, con scopi umanitari ben specifici, come il depuratore d'acqua utilizzato nella Repubblica democratica del Congo.

Nel capitolo 7 verranno presi invece in considerazione gli oggetti di protesta, ossia artefatti che impongono una riflessione etica e morale sull'attuale situazione.

I criteri sociali, comunitari, di accessibilità e sostenibilità - alla base della realizzazione di oggetti che intendono rivoluzionare il pensiero e le pratiche quotidiane - diventano le nuove variabili che permettono di comprendere e produrre il design nella sua funzione e nella sua intenzionalità prettamente politica. Un design, detto in altri termini, attivista.

## **BIBLIOGRAFIA**

Faud-Luke, Design Activisme, Earthscan, 2009

Pilloton, E., Design Revolution, 100 products that empower people, Metropolis Books, 2009.

Thorpe, A., Design as activism: a conceptual tool, paper presentato nella conferenza Changing the Change, Torino, Italia, 2008.

## **6 SCENARI PROSSIMI IL CO-DESIGN**



Una delle prospettive future per il design politico è da intravedere nella sua modalità operativa di progettazione: il co-design sembra oramai una pratica essenziale per una trasformazione socio-politica che intende la cultura come un volano di sviluppo della società contemporanea.

Rittel<sup>105</sup> promuove e sostiene la necessità di una progettazione “comune” nella misura in cui le persone hanno bisogno di confrontarsi, dialogare e comprendere insieme come inquadrare una determinata problematica. Tale processo argomentativo è altamente politico, visione supportata anche da Guy Bonsiepe<sup>106</sup> che definisce il design politico nei termini di una determinata modalità di vivere la società: il design partecipativo, per l'appunto, nel coinvolgere utenti e committenti sin dal processo di progettazione diventa un mezzo potente di trasformazione socio-politica. Sin dagli anni '80 è stato possibile notare uno spostamento di tendenza - in alcuni settori del mercato - che prevede un ruolo sempre più attivo del destinatario finale nella creazione di servizi e prodotti sempre più efficienti e rispondenti alle proprie necessità. Come rappresentato graficamente dalla tabella, si è passati dal consumer al co-creatore; trasformazione che ha accompagnato parallelamente il dibattito<sup>107</sup> sul ruolo sociale e politico del design.

---

<sup>105</sup> Rith, C., Dubberly, H. Why Horst W.J. Rittel matters, *Design Issues*, vol 23, n°2, p.73, 2007

<sup>106</sup> Bonsiepe, G., “Design-the blind spot of the theory, or, theory- the blind spot of design”, Aprile 1997.

<http://www.guibonsiepe.com/pdf/files/visudisc.pdf>

<sup>107</sup> Margolin, V., Margolin, S., A social model of design: Issues of practice and research, *Design Issues*, vol 18, n°4, pp.24-30, 2002; Morelli, N., Social innovation and new industrial contexts. Can designer “Industrialize” socially responsible solutions?, *Design Issues*, vol 23, n°4, pp.73-21, 2007.

costumer – consumer – user – participant – adapter – co-creator

1980

1990

2000

Ora che la necessità partecipatoria è stata metabolizzata nei processi che regolano il rapporto tra produttore e consumatore, diventa evidente la necessità di ridefinire il significato della professione del designer e di come questa possa essere inquadrata effettivamente nell'ambito del design "attivista". Una dimensione particolarmente importante è la questione della proprietà intellettuale all'interno di una cultura partecipatoria che vede contrapposti, nei due piatti della bilancia, la prassi di una appropriazione commerciale da un lato e la necessità di creare un sapere e un know-how comune dall'altro.<sup>108</sup>

## 6.1 GLI APPROCCI DEL DESIGN CHE INCORAGGIANO LA PARTECIPAZIONE

Perché tanta enfasi sul termine "partecipazione"? Una prima risposta risiede nell'emancipazione dell'essere umano nel contribuire attivamente ad un determinato processo, piuttosto che essere spettatori passivi. Nel design la partecipazione incontra ideali umani, quali ad esempio quello di reciproco "supporto", con la sempre più evidente utilità di condividere interessi comuni. Molti sono gli approcci emergenti del design partecipativo, che pongono una enfasi particolare sul grado e il livello di partecipazione da parte di alcuni *stakeholder* e di attori coinvolti. Qui di seguito ne vengono analizzati i principali.

<sup>108</sup> In questo contesto i movimenti open source (che regolano l'uso di prodotti come software, hardware, giochi e più di recente musica e in generale contenuti digitali) e open design (che investiga il potenziale dell'open source e la natura collaborativa della rete per la creazione di oggetti fisici) ne sono un caposaldo.

## 6.2 IL CO-DESIGN

Il co-design è un termine che racchiude in sé differenti correnti quali il design partecipativo, il meta-design, il social design e altri approcci (basti pensare allo slow design) che incoraggiano la partecipazione. Il prefisso *co* sta ad indicare un processo congiunto (con gli altri) che conferisce un ruolo attivo al destinatario finale, colui che utilizza l'artefatto, nel determinare le modalità progettuali e nel definire il contesto e le problematiche che ne derivano.

In questo quadro vengono minate le basi di una struttura propriamente gerarchica, top-down, a favore di una visione inclusiva e di apprendimento mutuale tra *stakeholder* e attori nei processi che regolano il design: ideazione, concettualizzazione, realizzazione di una proposta o di un prototipo, selezione di una proposta, implementazione e realizzazione del prodotto, nonché le fasi finali di *feedback* e risoluzione dei problemi.

Il co-design è un metodo, un criterio, un approccio e più in generale una visione ampiamente democratica della modalità di progettazione.

A tutt'oggi la pratica del co-design, tra i professionisti, è molto avanzata nel campo dell'architettura<sup>109</sup> anche se stanno emergendo validi esempi in altri campi di progettazione, come il caso di Dott 07 ([www.dott07.com](http://www.dott07.com)), un progetto di design partecipativo a cadenza biennale nel nord-est dell'Inghilterra, sotto la direzione di John Thackara, o i seminari e workshop di design

---

<sup>109</sup> Si veda a d esempio Wates, N., *The community Planning Event Manual*, Ertshan, London, 2008 oppure Bell, B., *Good deeds, good design: Community Service Through Architecture*, Princeton architectural Press, New York, 2004

realizzati a Londra da System Reload (<http://www.systemreload.org>), azioni di design collaborativo, e in ultimo il nascente Hub, spazio fisico di incontro, in diverse città del mondo, tra professionisti di differenti settori: imprenditori, operatori del terzo settore, liberi professionisti e giovani studenti che cercano risposte e soluzioni per rendere il mondo radicalmente migliore (<http://the-hub.net/about.html>).

## 6.2.1 IL DESIGN PARTECIPATIVO

Il design partecipativo nasce in Scandinavia negli anni '50 grazie ad alcune leggi che favorivano la partecipazione dei lavoratori ai processi decisionali nei luoghi di lavoro. Questo tipo di pratica ha avuto il suo massimo sviluppo negli anni '70, dove apertura mentale e collaborazione ben caratterizzavano lo spirito del tempo.

Il design partecipativo contesta una modalità prettamente gerarchica, top down, favorendo un ruolo critico alle persone nel sistema di progettazione. In altre parole concorre ad una visione sistemica del design inteso come processo necessario a mediare i conflitti di interesse che nascono da differenti prospettive<sup>110</sup>.

Nello specifico il design partecipativo è significativo nei campi legati all'informatica e all'interazione uomo-macchina, ma non di meno presente nella realizzazione di artefatti e progettazione di edifici. In questo senso non è da intendere come una singola metodologia, quanto piuttosto, così come espresso da Carroll<sup>111</sup>,

<sup>110</sup> Schuler, D., Naimioka, A., *Partecipatore Design: Principles and Practices*, Erlbaum Associates, Hillsdale, New Jersey, 1993.

<sup>111</sup> Carroll, J.M, *Dimensions of participation in Simon's design*, *Design issues*, vol 22, n 2, pp. 2-13, 2006. In questo articolo Carroll

come un insieme di entità criteriali differenti che coinvolge il dominio delle attività umane, il ruolo degli stakeholder nel design, la durata e gli obiettivi delle interazioni partecipative, la relazione degli utenti con le attività di progettazione in base ai propri cambiamenti nel tempo delle abilità e delle conoscenze.

In altre parole non si tratta di una mera applicazione di una metodologia per raggiungere un determinato risultato o per realizzare un prodotto specifico: il design partecipativo è uno stato della mente, una propensione rivolta alle persone che diventano attori fondamentali nel processo di progettazione. Non più gerarchie ma reti. È inevitabile la conseguenza che impone di andare oltre il prodotto e di guardare alle relazioni e alle esperienze dense di significato tra utente e prodotto. Un esempio per tutti l'agenzia italiana di design *Experientia* ([www.experientia.com](http://www.experientia.com)) che pone in primo piano gli esseri umani : “putting people first”.

## 6.2.2 META-DESIGN

Il concetto di meta-design nasce negli anni '80 con l'applicazione delle nuove tecnologie dell'informazione alle pratiche culturali, artistiche e del design. Ma è propriamente alla fine degli anni '90 che il meta-design vede la sua massima espansione grazie all'*uso* sempre più diffuso delle nuove tecnologie, basti pensare banalmente a internet.

Alla base di questo vi è da un lato la necessità di operare in modo tale che la società in cui viviamo sia, attraverso gli artefatti realizzati, più ecologica e sostenibile e dall'altro la comprensione dell'impossibilità

---

parla di entità criteriali come vere e proprie “dimensioni” della partecipazione.

da parte di un singolo individuo di modificare da solo, attraverso il suo operare, le conseguenze di un brutale impatto ambientale. Oltre ad una attenzione particolare all'uso dei materiali, i designer si sono trovati di fronte alla necessità di trovare un modo per armonizzare processi visibilmente incommensurabili. Da qui il bisogno di portare il design ad un livello superiore – il meta-design, inteso come processo co-creativo e co-evolutivo che incoraggia la cultura del design. Differisce dal design partecipativo in quanto quest'ultimo giunge lo stesso ad una soluzione o ad un prodotto che non può essere più modificato dagli utenti, una volta realizzato. Il meta-design è invece caratterizzato da una continua evoluzione, ove ognuno porta e contribuisce con delle soluzioni differenti in una perenne partecipazione informata. È un sistema capace di creare nuove sinergie e incoraggiare una vera e propria creatività sociale<sup>112</sup>.

John Wood, ricercatore dell'Università di Londra, attraverso una ricerca collettiva, ha individuato con il suo team 21 strumenti per il meta-design<sup>113</sup> dove lo scambio di prospettive, il ruolo nel gruppo, le singole individualità, le relazioni sistematiche, lo storytelling collettivo, l'innovazione, l'etica e l'ecologia ne rappresentano i principali.

Recentemente sul web è stato attivato un opennetwork di meta-designers (<http://www.metadesigners.com/>) per dare l'opportunità di collaborare in tempo reale e condividere strumenti e idee.

---

<sup>112</sup> Fischer, G., *Meta design: beyond user centred and partecipatore design*, 2003

<sup>113</sup> Wood, J., *21 Metadesign Toolsfor the 21st Century*, in via di pubblicazione (2010)



### 6.2.3 DESIGN SOCIALE

Il termine Design Sociale assume molteplici declinazioni di significato a seconda del contesto di riferimento. In senso lato si può affermare che tutto il design è sociale nella misura in cui si abbraccia le tesi<sup>114</sup> secondo cui il designer progetta cambiando il mondo esistente in una realtà migliore e preferibile a quella attuale.

Già nel '69 Victor Papanek nel suo libro “ progettare per il mondo reale” si era espresso sulle responsabilità sociali e morali del designer diventando l’antesignano di un design socialmente e ambientalmente responsabile.

Se partiamo dall’assunto che l’intento primario del social design è quello di soddisfare i bisogni umani, allora l’indagine tra le interazioni tra il dominio ambientale ( e in questo includiamo quello biologico, quello psicologico, quello culturale, quello sociale e nondimeno quello sociale fatto di oggetti, strade, sistemi di trasporto, palazzi..) e il dominio degli esseri umani (inteso per diverse stratificazioni, da quella che comprende un singolo individuo all’intera comunità passando per nuclei più esigui quali semplici gruppi, organizzazioni etc etc) diventa il punto

*Tavolo di co-progettazione*

<sup>114</sup> Simon H., Sciences of the Artificiale, MIT press, Cambridge, MA 1996 (1969)

nodale. Secondo questo approccio un miglioramento qualitativo di qualsiasi genere a qualsiasi livello del dominio ambientale genererebbe una crescita della soddisfazione dei bisogni umani.

Prendiamo in esame alcuni esempi:

**Yves Bèhar**<sup>115</sup>, designer di One Laptop per Child, intende il design come strumento di promozione sociale. Ultimo progetto è un paio di **OCCHIALI** – indistruttibili e personalizzabili nei colori – distribuiti gratuitamente in Messico per facilitare il rendimento scolastico delle centinaia di migliaia di studenti che nel paese hanno un deficit di apprendimento proprio a causa dei difetti alla vista. Gli occhiali, prodotti da un'azienda ottica locale, la Augen, sono finanziati dal governo messicano.



Il progetto **THE STREET THAT LIVES**<sup>116</sup>, ad opera di alcuni studenti del Politecnico di Milano, Domenico Diego, Cristina Corradini, Dario De Meo e Alessio De Nicolo Volpe, è nato con l'intento di migliorare la viabilità dei ciclisti e motociclisti. L'idea è quella di inserire tra gli strati del manto stradale un layer di asfalto colorato che diventa visibile nel caso si venga a formare una buca. Il tutto a vantaggio dei guidatori su due ruote, che potranno evitare i punti problematici con maggiore tempismo. Il progetto, del 2009, sarà vagliato quest'anno dal Comune di Rho,

*Yves Bèhar  
Occhiali per  
la Augen,  
Messico*

<sup>115</sup> Designer svizzero che ha fondato nel '99 il laboratorio fuseproject a San Francisco ([www.fuseproject.com](http://www.fuseproject.com))

<sup>116</sup> Per un approfondimento del progetto, <http://vimeo.com/9190716>

(178)



che lo adotterà per la manutenzione dei propri manti stradali. Un punto di partenza per una diffusione più capillare.

La **CASA-CAMINETTO**,

disegnata dallo studio di architettura norvegese **Haugen/Zohar Arkitekter**, è stata pensata come uno strumento per la socialità urbana.

L'idea è quella di radunare intorno al fuoco i membri della cittadina di Skjaermveien Barnehage, dove il progetto è stato realizzato, per favorirne il dialogo e la condivisione del tempo libero. La struttura, interamente realizzata in legno, ricorda la forma delle vecchie capanne di terra della tradizione norvegese. Realizzata sovrapponendo 80 strati di blocchi di legno di pino, distanziati tra di loro sull'asse orizzontale per garantire un'adeguata ventilazione, la casa-caminetto si distingue per il focolare che, al suo interno, occupa il centro dello spazio. Un'apertura nella parte superiore permette un corretto defluire del fumo.

L'entrata, invece, si può chiudere con una porta scorrevole per assicurare un buon riscaldamento dell'ambiente.

*Progetto The Street that Live 2009 Politecnico di Milano*

*Casa-Caminetto Haugen/Zohar Arkitekter*

Questi esigui esempi benché si muovano su tre assi ambientali



differenti – quello culturale, quello naturale-spaziale e quello sociale - hanno un comune denominatore che si ritrova nel rapporto che il designer e la sua creazione hanno con la “governance”. Il design sociale non può essere efficace laddove la strategia proposta sia avulsa dalle logiche politico-strutturali che governano il territorio.

Esistono numerosi prodotti, estremamente affascinanti, di design sociale. Tuttavia l’ottanta per cento di questi è isolata dalle dinamiche che regolano un determinato luogo. La necessità di una concertazione con i rappresentanti degli enti pubblici e degli organismi con potere decisionale è oramai espressa da numerose organizzazioni quali il network di social design in partnership con l’UNESCO (<http://www.design21sdn.com/>) o la piattaforma internazionale di progetti di social design ([www.socialdesignsite.com](http://www.socialdesignsite.com)).

## 6.2.4 DESIGN INCLUSIVO

Il design inclusivo è la progettazione di prodotti e ambienti utilizzabili da tutti, nella maggior estensione possibile, senza necessità di adattamenti o ausili speciali. In altri termini, predispone alla inclusione di tutti i membri della società. Il grado di partecipazione degli *stakeholders*, degli attori e dei fruitori è direttamente riconducibile alla direzione e necessità dei designer che portano avanti la proposta progettuale.



*Forbici  
ergonomiche  
Oxo 2001*

Sette sono i 'principi' - messi a punto dal gruppo di lavoro del Center for Universal Design della North Carolina State University, Raleigh - per regolare le modalità di progettazione di un design inclusivo e universale.

Principio 1: **UGUALE UTILIZZABILITÀ** (Equitable Use)

Il progetto è utile e commerciabile per persone con abilità diverse.

1. Consente la stessa utilizzazione a tutti gli utenti: identica quando possibile, altrimenti equivalente.
2. Evita l'esclusione o la penalizzazione di qualsiasi utente-
3. Le condizioni di privacy, sicurezza e incolumità dovrebbero essere equivalenti per tutti gli utilizzatori.
4. Rende il progetto attraente per tutti gli utilizzatori.

Principio 2: **FLESSIBILITÀ D'USO** (Flexibility in Use)

Il progetto consente una vasta gamma di preferenze e abilità individuali.

1. Consente la scelta del metodo d'uso.
2. Permette l'accesso e l'uso con mano sinistra e mano destra.
3. Facilita l'accuratezza e la precisione dell'utilizzatore.
4. Fornisce adattabilità alle caratteristiche dell'utilizzatore.

Principio 3: **SEMPLICE ED INTUITIVO** (simple and intuitive).

L'uso del progetto è facile da capire, a prescindere dall'esperienza, dalle conoscenze, dalle capacità di linguaggio o dal livello corrente di concentrazione dell'utilizzatore.

1. Elimina le complessità non necessarie.
2. Corrisponde alle aspettative e all'intuizione dell'utilizzatore.
3. Fornisce una grande varietà di alternative di lettura e comprensione
4. Struttura le informazioni coerentemente con la loro importanza.
5. Fornisce suggerimenti e segnalazioni durante e dopo le azioni dell'utilizzatore

Principio 4: **INFORMAZIONE PERCETTIBILE** (Perceptible Information). Il progetto comunica effettivamente le informazioni necessarie all'utilizzatore, indipendentemente dalle condizioni ambientali o dalle abilità sensoriali dell'utilizzatore



*Telefono  
BT freestyle  
2008*

1. Usa metodi diversi (visivi, verbali, tattili) per una presentazione ridondante delle informazioni essenziali.
2. Fornisce una adeguata differenziazione tra le informazioni essenziali e quelle di contorno.
3. Massimizza la leggibilità delle informazioni essenziali.
4. Differenzia gli elementi in modo che possano essere descritti (facilitando l'emissione di istruzioni e direttive).
5. Fornisce compatibilità con una varietà di tecniche e dispositivi usati da persone con limitazioni sensoriali.

Principio 5: **TOLLERANZA AGLI ERRORI** (Tolerance for Error). Il progetto minimizza i rischi e le conseguenze avverse di azioni accidentali o non intenzionali.

1. Sistema gli elementi per minimizzare i rischi e gli errori: gli elementi più utilizzati sono più accessibili, gli elementi più rischiosi sono eliminati, isolati o protetti.
2. Fornisce avvertimenti su rischi ed errori.
3. Fornisce elementi di protezione.
4. Scoraggia azioni non intenzionali o che richiedono vigilanza.

Principio 6: **BASSO SFORZO FISICO** (Low Physical Effort)  
Il progetto può essere usato efficientemente e in modo confortevole e con un minimo di fatica.

1. Permette di mantenere una posizione neutra del corpo.
2. Richiede un ragionevole sforzo di attivazione
3. Minimizza le azioni ripetitive.
4. Minimizza lo sforzo fisico sostenuto.

Principio 7: **DIMENSIONE E SPAZIO PER L'APPROCCIO E L'USO** (Size and Space for Approach and Use)  
Devono essere previsti dimensioni e spazi appropriati per l'avvicinamento, il raggiungimento, la manipolazione e l'utilizzazione a prescindere dalle dimensioni del corpo, dalla postura e dalla mobilità dell'utilizzatore.

1. Fornisce una chiara vista degli elementi importanti per qualsiasi utente seduto o in posizione eretta.
2. Rende il raggiungimento di tutte le componenti confortevole per qualsiasi utente seduto o in posizione eretta.
3. Consente variazioni nelle dimensioni delle mani e dell'impugnatura.

## 6.2.5 DESIGN DI COLLABORAZIONE DI MASSA

Il design di collaborazione di massa nasce dalle opportunità rese dai nuovi strumenti di comunicazione legati al web 2.0, quali i social network, i blog, i forum, i wikies che facilitano e favoriscono senza dubbio la possibilità di lavorare in maniera collettiva su network distribuiti.

Ciò che caratterizza e valorizza questo approccio è il fatto che ogni scelta sia guidata dalla comunità degli internauti piuttosto che da ragioni prettamente commerciali. È il fruitore che entra a far parte, in maniera dirompente, della catena di progettazione.

“Sta emergendo una nuova arte/scienza della collaborazione – noi la chiamiamo *wikinomics*. Non stiamo parlando soltanto della creazione di enciclopedie e di altri documenti via Internet. Un wiki è qualcosa in più di un semplice software che consente a diverse persone di modificare un sito web. È una metafora che indica una nuova era basata sulla collaborazione e la partecipazione che, come cantava Bob Dylan, ‘presto farà tremare i vetri delle vostre finestre e i muri delle vostre case’”<sup>117</sup> (p. 14).



In questo scenario il termine “collaborazione di massa” può essere definito come una forma di azione collettiva che occorre quando un gran numero di persone lavora in maniera indipendente su un singolo progetto, spesso modulare per sua natura. Benché i risvolti economico-sociali

*Copertina  
del libro  
Wikieconomics,  
Rizzoli 2006*

<sup>117</sup> Tapscott, D., Williams, A.D, *Wikinomics La collaborazione di massa che sta cambiando il mondo*, Rizzoli ETAS 2007

di questo approccio non siano ancora stati analizzati appieno, il successo di piattaforme il cui contenuto – il caso di wikipedia – o il cui software – il caso di linux – sono il risultato di una continua collaborazione tra le persone fa pensare che questo approccio verrà molto presto sperimentato in altri campi del design.

### 6.2.6. SLOW DESIGN

Un altro approccio emergente che si avvale sempre più di meccanismi e dinamiche di cooperazione è quello che viene definito “slow” (lento), termine coniato inizialmente in opposizione al “fast” (veloce) design - paradigma del flusso non sostenibile delle risorse, per proporre una riflessione ed una procedura incentrate sull’ambiente, sulle sue risorse, sul rapporto diverso e a alternativo da intendere con la natura e l’economia.

Lo slow design, proposto inizialmente da Slow Food<sup>118</sup>, organizzazione italiana fondata da Carlo Petrini nel 1989, comprende oggi giorno una serie di movimenti e network che rivelano un interesse sempre più crescente verso temi che valorizzano la lentezza al posto dell’accelerazione, al fine di deconolizzare l’immaginario degli esseri umani sulla concezione standard del consumo e della produzione.

Lo scenario politico e sociale in cui si inserisce è quello della decrescita<sup>119</sup>, basato su idee ambientaliste, anti-consumistiche e anticapitaliste, secondo le quali la crescita economica (interpretata secondo il PIL, prodotto interno lordo) non è sostenibile per l’ecosistema della terra. In altri termini il sovra

---

118 [www.slowfood.com](http://www.slowfood.com)

119 Latouche, S., La scommessa della decrescita, Feltrinelli, 2007

consumo di alcuni paesi, basato per lo più su produzioni non locali, sarebbe alla radice delle problematiche ambientali di lungo termine e delle grandi diseguaglianze sociali: da qui la necessità di optare verso un modello di consumo sostenibile, basato sull'impiego di risorse e produzione del posto, promuovendo a tutti gli effetti un nuovo stile di vita.

Nonostante la necessità di contestualizzare di volta in volta la teoria della decrescita in funzione della realtà specifica di un certo paese, è possibile individuare tratti comuni per tutte le società e che Serge Latouche – teorico della decrescita – ha sintetizzato nel percorso di interdipendenza che ha definito delle otto R<sup>120</sup>: Rivalutare, Riconcettualizzare, Ristrutturare, Rilocalizzare, Ridistribuire, Ridurre, Riutilizzare, Riciclare.

Nel riprendere una categorizzazione dei movimenti legati alla “decrescita” ad opera di Faud-Luke<sup>121</sup>, tre sono le principali tipologie che connotano in maniera differente i vari gruppi:

- 1) l'attivismo definito “anti”, come il caso di alcuni gruppi che reclamano una qualità di vita migliore attraverso la contestazione (no-global, critical mass, abduster)
- 2) il “positivismo” lento, atto a sottolineare l'importanza di alternative locali e ambientali (slow food, slow lab, slow cities)
- 3) l'approccio “eco”, da parte di consumatori,

120 Latouche, S., op. cit. nota 17

121 Faud-Luke, A., reflection, consciousness, progress: Creatively sow designing the present, 2007 (articolo online in [imaging.dundee.ac.uk](http://imaging.dundee.ac.uk))

produttori e turisti (soil association, international ecotourism society).

Nello specifico i network legati al design condividono il bisogno di creare nuovi spazi culturali per discutere e praticare la filosofia “lenta” applicata alla progettazione. Molte organizzazioni incoraggiano la cross-disciplinarietà abbracciando e attingendo da diversi settori creativi per la realizzazione di progetti e di eventi. Qui di seguito una selezione di gruppi<sup>122</sup> che, pur partendo dalla stessa riflessione, propongono una concezione del design divergente nelle sue espressioni, azioni e prodotti.

### **Slowlab**

[www.slowlab.net](http://www.slowlab.net)

Fondato a New York da Carolyn Strass, è un laboratorio per la ricerca e la prototipazione di materiali, forme ed esperienze che formano una coscienza e aumentano l'armonia della vita dei designer e dei fruitori e in generale, del pianeta che condividiamo. SlowLab è partecipato da designers, architetti e artisti americani ed europei ed è una piattaforma dove vengono pubblicati articoli sullo slow design e raccolti dati su progetti inerenti.

### **Slow planet**

[www.slowplanet.com](http://www.slowplanet.com)

Ad opera del World Institute of Slowness, lo Slow Planet è una rete che promuove i valori che derivano dalla “lentezza” in ogni aspetto della vita umana, dallo shopping alle modalità di viaggio, dalla politica al business, dai mezzi di trasporto da utilizzare al design, ovviamente.

---

122 Dal sito <http://www.slowdesign.org/> Alastair Fuad-Luke 2005

**Slow food**

[www.slowfood.com](http://www.slowfood.com)

Antisegnana della filosofia “lenta”, lo Slow Food è un movimento che coinvolge 42 paesi e che promuove la qualità della vita attraverso la cultura del cibo, apprezzandone le varietà e sostenendo un uso delle risorse alternativo (km zero).

**Slow cities**

<http://www.cittaslow.org/>

Il Movimento Cittaslow è nato nel 1999 dall'allora Sindaco di Greve in Chianti, Paolo Saturnini, con l'obiettivo di allargare la filosofia di Slow Food alle comunità locali e al governo delle città, applicando i concetti dell'ecogastronomia alla pratica del vivere quotidiano.

**Doors of perception**

[www.doorsofperception.com](http://www.doorsofperception.com)

Laboratorio fondato ad Amsterdam da John Thackara noto per le conferenze in cui si affrontano temi fondamentali nel dibattito contemporaneo culturale.

**Sustainable everyday, scenarios of urban life**

[www.triennale.it](http://www.triennale.it)

Sustainable everyday è un programma di ricerca collaborativa che coinvolge dieci paesi per un totale di 15 workshop coordinati da Ezio Manzini e François Jegou del Politecnico di Milano in cui si discutono le strategie da adottare in una società sostenibile, guidata da innovazioni sociali e sistematiche piuttosto che da imperativi tecnologici ed economici. Il programma esamina i concetti di “lentezza”, “cooperazione” e “partecipazione” come punto di partenza di un

cambiamento culturale fondamentale al successo di un design che si vuole avvicinare a una società sostenibile.

Nel 2006 lo SlowLab ha definito sei principi per sviluppare pratiche di progettazione “slow” utili per generare nuovi prodotti, servizi e modelli:

**Rivelazione:** lo slow design deve mostrare quelle esperienze che nella vita quotidiana sono spesso omesse o dimenticate, inclusi i materiali e i processi tralasciati nella realizzazione di un oggetto

**Espansione:** lo slow design deve considerare le “espressioni” reali e potenziali di un artefatto e di un ambiente oltre alle funzionalità percepite.

**Riflessione:** le esperienze, gli ambienti e gli artefatti dello slow design devono indurre a una contemplazione sul consumo critico, riflessivo.

**Inclusione (Engage):** i processi dello slow design devono essere “open source” e collaborativi, grazie alla condivisione e alla trasparenza delle informazioni.

**Partecipazione:** lo slow design deve incoraggiare la partecipazione di ogni fruitore e di ogni utente affinché diventi parte attiva nel processo di progettazione.

**Evoluzione:** lo slow design deve riconoscere la ricchezza delle esperienze nella trasformazione dinamica dell’ambiente, dei sistemi e degli artefatti, guardano ben oltre le circostanze e i bisogni della vita quotidiana.

## BIBLIOGRAFIA

Bonsiepe, G., "Design-the blind spot of the theory, or, theory-the blind spot of design", Aprile 1997.

Carroll, J.M, Dimensions of partecipazione in Simon's design, Design issues, vol 22, n 2, pp. 2-13, 2006.

Faud-Luke, A., reflection, consciousness, progress: Creatively sow designing the present, 2007 (articolo online in [imaging.dundee.ac.uk](http://imaging.dundee.ac.uk))

Faud-Luke, Design Activisme, Earthscan, 2009

Fischer, G., Meta design: beyond user centred and partecipatore design, 2003

Latouche, S., La scommessa della decrescita, Feltrinelli, 2007

Margolin, V., Margolin, S., A social model of design: Issues of practice and research, Design Issues, vol 18, n°4, pp.24-30, 2002;

Morelli, N., Social innovation and new industrial contexts. Can designer "Industrialize" socially responsible solutions?, Design Issues, vol 23, n°4, pp.73-21, 2007.

Papanek, V., Progettare per il mondo reale. Il design: come è e come dovrebbe essere; Arnoldo Mondadori Editore, Milano, (1969)1973

Rith, C. e Dubberly, H. Why Horst W.J. Rittel matters, Design Issues, vol 23, n°2, p.73, 2007

Schuler, D., Naimioka, A., Partecipatore Design: Principles and Practices, Erlbaum Associates, Hillsdale, New Jersey, 1993

Simon H., Sciences of the Artificiale, MIT press, Cambridge, MA 1996 (1969)

Tapscott, D., Williams, A.D, Wikinomics La collaborazione di massa che sta cambiando il mondo, Rizzoli ETAS 2007

Wates, N., The community Planning Event Manual, Ertshan, London, 2008 oppure Bell, B., Good deeds, good design: Community Service Through Architecture, Princeton architectural Press, New York, 2004

Wood, J., 21 Metadesign Toolsfor the 21st Century, in via di pubblicazione (2010)

#### SITOGRAFIA

[the-hub.net/about.html](http://the-hub.net/about.html)

[www.design21sdn.com](http://www.design21sdn.com)

[www.doorsofperception.com](http://www.doorsofperception.com)

[www.dott07.com](http://www.dott07.com)

[www.experientia.com](http://www.experientia.com)

[www.fuseproject.com](http://www.fuseproject.com)

[www.metadesigners.com](http://www.metadesigners.com)

[www.slowdesign.org](http://www.slowdesign.org)

[www.slowfood.com](http://www.slowfood.com)

[www.slowfood.com](http://www.slowfood.com)

[www.slowfood.com](http://www.slowfood.com)

[www.slowlab.net](http://www.slowlab.net)

[www.slowplanet.com](http://www.slowplanet.com)

[www.socialdesignsite.com](http://www.socialdesignsite.com)

[www.systemreload.org](http://www.systemreload.org)

[www.triennale.it](http://www.triennale.it)

**7 FOCUS: IL DESIGN DI  
DENUNCIA POLITICA /  
IL DESIGN DI “FRONTIERA”**



## **7.1 (R)ESISTENZA NEI LUOGHI DI CONFLITTO ATTRAVERSO IL PRODUCT DESIGN**

In questa viene analizzato il design di denuncia politica attraverso i lavori di giovani designer sul tema del conflitto, con riferimento a quei luoghi ancora divisi da muri, recinzioni, barriere, segni tangibili di ostilità e ingiustizia sociale.

Le opere selezionate offrono possibilità interessanti di approfondimento teorico sul design politico in generale e nello specifico su quella linea di intersezione che si viene a definire tra design discorsivo e design impegnato.

Sono opere differenti che mettono in gioco aspetti cruciali del design impegnato:

- 1) la durata semantica e la valenza culturale dell'oggetto al variare della situazione sociale e politica di riferimento;
- 2) il rapporto tra design e arte in quegli oggetti che hanno perso la funzionalità primaria del prodotto in sé e che per via del loro significato comunicativo diventano forme di design-art;
- 3) la pertinenza geografica di un prodotto realizzato nel, o al di fuori del, luogo di conflitto;
- 4) il rapporto di continuità con i prodotti del design radicale.

I prodotti sono stati realizzati con l'intento primario di veicolare un certo tipo di informazione e di stimolare un dibattito intorno ad una determinata tematica. In questo senso appartengono a quella categoria che abbiamo come definito design discorsivo (vedi capitolo 1).

La portanza si concretizza nella possibilità di amplificare

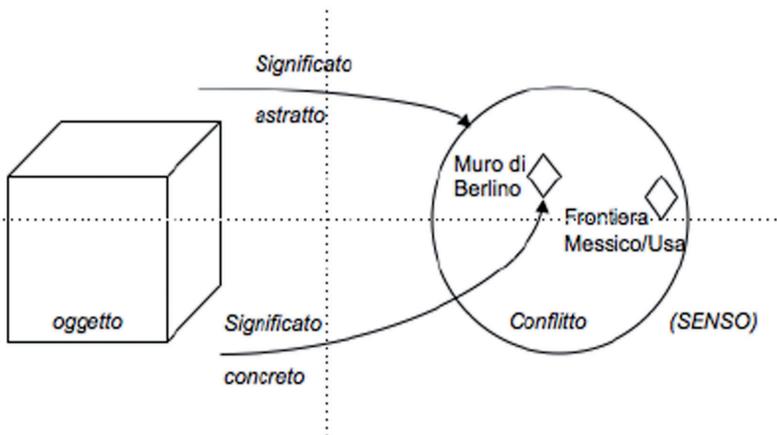
e diffondere il messaggio non solo laddove l'oggetto riesce ad arrivare fisicamente - l'oggetto diventa antenna e totem del messaggio che porta - ma anche in ogni luogo in cui anche la rappresentazione dello stesso oggetto si diffonde attraverso i più svariati mezzi di comunicazione, non in ultimo questo progetto di ricerca. Considerazione non banale se l'opera viene realizzata in luoghi in cui viene negata la libertà di movimento individuale. Ne è un esempio Chic Point, realizzata dal palestinese Sharif Waked, che è stata pensata nel suo complesso come un'opera audiovisiva da far girare su DVD con una annessa pubblicazione. Tra le opere selezionate Chic Point è una delle poche ad esser stata concepita e prodotta da un artista nato e cresciuto nel luogo di conflitto cui l'opera si riferisce. In tutti gli altri casi, ad eccezione del collettivo coreano, i designer appartengono a territori differenti dallo scenario di riferimento dei propri prodotti. È evidente come la circolazione delle opere diventi parte integrante del percorso progettuale nel momento in cui tali prodotti creativi vengono realizzati in quei luoghi dove vige ancora una sorta di censura, e dove di fatto alcuni diritti fondamentali come la libertà di espressione o di movimento vengono negati. Altresì, non è un caso che il prodotto coreano sia un oggetto di uso quotidiano, senza particolari riferimenti formali o iconografici alla questione transfrontaliera: la comunicazione è sotto controllo e la circolazione degli oggetti allegorici ancor più complessa.

Sebbene le opere scelte facciano tutte riferimento a contesti geografici caratterizzati da simboli tangibili del conflitto politico e sociale tra popoli e paesi, ognuna di esse esprime una propria particolare potenzialità -

oltre al messaggio che vuole veicolare - in virtù di una specificità formale. Partition, realizzata da Swafford, è al contempo una produzione industriale ed una installazione, il già citato Chic Point prende vita in forma digitale poiché gli abiti realizzati non hanno un reale commercio di riferimento, Wallfa è parte di una installazione. È interessante allora notare come venga ridefinito il rapporto tra design e arte proprio in quegli oggetti che hanno perso la funzionalità primaria del prodotto in sé e che, per via del loro significato comunicativo, diventano forme di design-art. Un discorso a parte merita The Memory Box, di Conti, che è a tutti gli effetti un prodotto di design experience e che ben ricorda gli esperimenti di Pettena, un oggetto che assume valore solo tramite l'interazione diretta dell'utente. Anche in questo caso la diffusione attraverso la presentazione del progetto a conferenze, seminari o pubblicazioni diventa di cruciale importanza: da un lato l'oggetto ha svolto la sua funzione comunicativa nel periodo in cui è stato installato permettendo a persone della società civile di confrontarsi direttamente con la questione del conflitto, dall'altro, una volta terminata l'esperienza, l'oggetto ha possibilità di vita - e quindi di veicolare il suo contenuto - solo attraverso la disseminazione.

Un ulteriore elemento di riflessione è la durata semantica e la valenza culturale dell'oggetto al variare della situazione sociale e politica di riferimento. Secondo lo schema del paragrafo 1.3 (che riportiamo anche in questo paragrafo) un determinato oggetto mantiene in un rapporto di verità il legame con il senso astratto cui fa riferimento, per tutta la linea temporale che accompagna l'oggetto o la sua

representazione. Nei casi studio qui riportati, il senso astratto è il conflitto, l'ingiustizia sociale, la negazione delle libertà individuali. Tuttavia il legame con il senso concreto si viene a modificare, incidendo quindi sul rapporto di verità: al variare della condizione



specificata di riferimento, ove il conflitto segna un passaggio transitorio, muta la semantica dell'oggetto. Il contenuto, ossia il messaggio da veicolare, passa dalla caratterizzazione di denuncia a quella di memoriale. Le due opere che fanno riferimento al Muro di Berlino offrono un esempio straordinario. Wallfa, pur riferendosi al Muro di Berlino, è stato realizzato numerosi anni dopo la caduta del Muro stesso. Di per sé non è un'opera di denuncia vera e propria quanto piuttosto uno spunto di riflessione sulle barriere in generale. Poiché il significato concreto, ossia il legame con la situazione specifica, è stato consolidato posteriormente alla caduta, tale legame rimarrà sempre vero. Anche la Berlin Lamp, realizzata appositamente per il trentennio della caduta,

avrà per tutto l'arco temporale una condizione di verità assodata. Diversamente è il caso di tutte le altre opere che hanno un significato astratto che soddisfa la condizione di verità nel tempo, mentre inevitabilmente, a condizione di conflitto mutate, modificheranno il valore di verità del significato concreto. Più ampio è il significato astratto, più ampia sarà la sostenibilità culturale dell'oggetto.

Il Dasein, l'esserci, diventa allora conciliabile, contrariamente alla tesi sostenuta da Baudrillard, con lo scambio generalizzato dei segni e del valore segno<sup>123</sup>.

---

123 Baudrillard, J., Design e Dasein, in Agalama, Rivista di studi culturali ed estetici, 1, Giugno 2000.

## 7.2 SCHEDE DI DETTAGLIO

La scelta delle opere si è concentrata sull'idea di presentare la questione del conflitto legata a luoghi dove muri separano stati, popoli e nazioni. Un muro è una barriera, un respingimento, un'esclusione, simbolo tangibile dell'odio e della paura degli esseri umani. Una questione cruciale, controcorrente nel momento stesso in cui, grazie alle nuove tecnologie dell'informazione, si ha l'illusione di essere ovunque, in collegamento diretto con il pianeta intero.

La scelta autoriale è primariamente geografica, non tanto per l'origine o la provenienza degli artisti, quanto piuttosto per il mondo geografico a cui le opere rimandano.

Cinque sono le zone di conflitto prese in considerazione:

- 1 la frontiera che divide il Messico dagli Usa con il design di Christian Swafford;
- 2 la Palestina con Sharif Waked;
- 3 Cipro attraverso l'opera esperenziale di Gianmaria Conti;
- 4 la Corea con gli Sdesignunit;
- 5 la Germania attraverso le voci creative di Jordi Canudas e Freedom of Creation.

Nelle pagine successive vengono presentate delle schede di approfondimento sulla situazione politica dei luoghi di riferimento e sulle opere prese in considerazione.

## MESSICO/USA: CHRISTOFER SWAFFORD

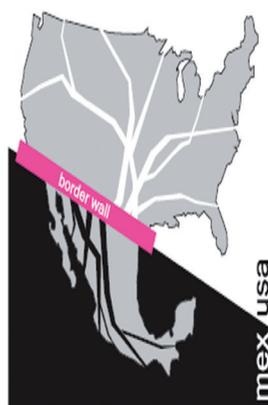
### MESSICO/STATI UNITI : LA FRONTIERA DI CRISTALLO

**FRONTIERA** Messico/Stati Uniti: lunga tremila km, corre dall'Oceano Pacifico all'Oceano Atlantico.

**DENOMINAZIONE:** Frontiera di cristallo (dallo scrittore messicano Carlos Fuentes)

**IL MURO:** barriera di acciaio (*Gatekeeper*) alta 3 metri, lunga 22 km circa, corredata di telecamere a infrarossi, sismografi che rilevano il movimento dei corpi umani, torri di osservazione, potentissimi riflettori e filo spinato per il tratto che va da Tijuana (Messico) a San Ysidro (California, Usa). Il confine con la California era la zona più permeabile al passaggio dei clandestini: nel tratto rimanente esistono barriere naturali difficili da varcare come il deserto, dove la temperatura arriva fino a 50 gradi, e il fiume Rio Grande con correnti fortissime,

**EVENTI STORICI:** nel 1994 fu lanciata l'*operazione Guardian* dall'amministrazione di Bill Clinton per ridurre il flusso degli immigrati messicani e latino americani in genere rafforzando gli effettivi della polizia. Il risultato della politica di irrigidimento è stato quello di spostare l'immigrazione clandestina verso zone meno visibili, ma molto più pericolose.



**CHRISTIAN LOPEZ SWAFFORD**

New York, NY

[christian.swafford@gmail.com](mailto:christian.swafford@gmail.com)<http://www.christianswafford.com>***PARTITION (2008)***

Partition è un progetto di design e allo stesso tempo un'installazione itinerante che Christian Swafford<sup>124</sup> ha realizzato per portare all'attenzione del pubblico una controversa proposta del governo americano: la realizzazione di un muro che prevenga l'immigrazione clandestina lungo il confine Stati Uniti/Messico. **L'obiettivo è quello di stimolare una "conversazione" sulle frontiere fisiche, simboliche e mentali che separano territori e popolazioni.**

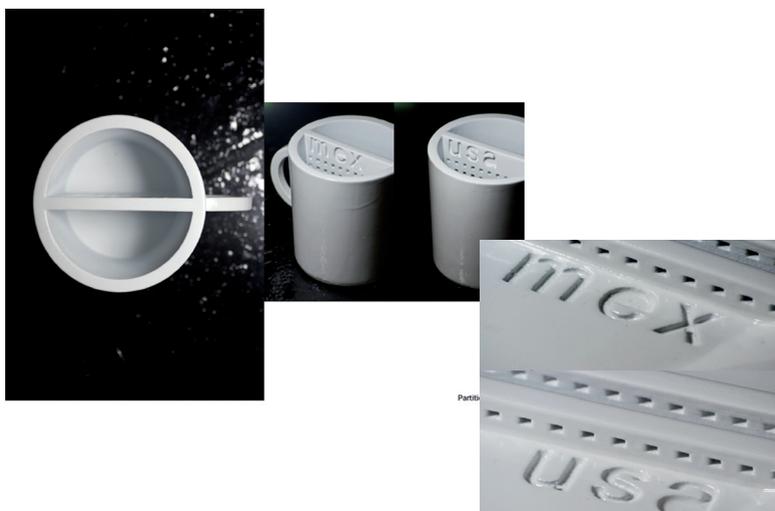
La galleria d'arte è lo scenario iniziale ideale per sviluppare tale disegno discorsivo, è il luogo dove le persone possono dar voce ai propri pensieri, opinioni ed esperienze inerenti al confine tra Messico e Stati Uniti. I muri bianchi della galleria hanno la stessa funzione di una tela vergine, sono liberi da ogni nozione preconcepita (in questo caso sulla questione delle frontiere), e offrono l'opportunità di riflettere sulla problematica con un approccio puro e spontaneo.



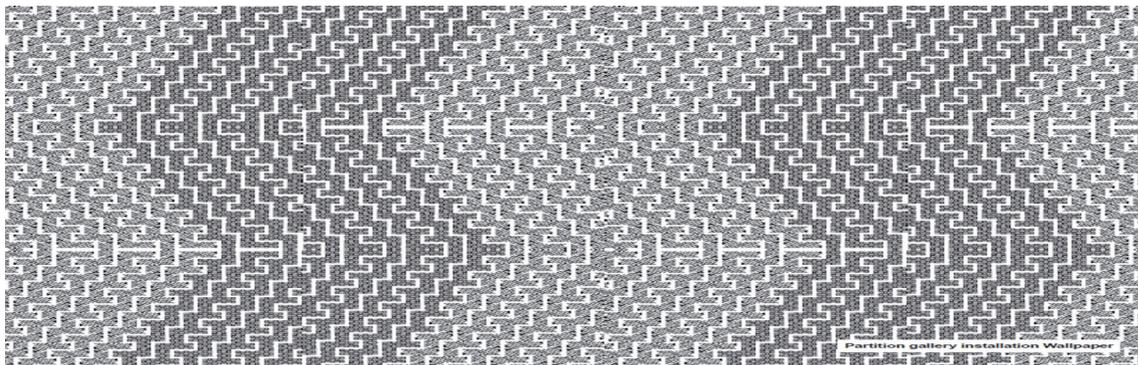
*Tavolo allestito  
Partition 2008*

<sup>124</sup> Tutte le immagini che rappresentano il progetto sono state inviate direttamente da Christian Swafford, che ringrazio caldamente per la collaborazione.

L'installazione è facilmente trasportabile da un luogo di esposizione all'altro.



L'intero progetto è composto da una carta da parati, un tavolo, due sedie e stoviglie – tutti elementi realizzati in modo tale da richiamare l'attenzione sulla questione delle barriere erette su singole e specifiche entità, bloccando il loro flusso naturale: il tavolo è separato da una barriera, aperta solo da alcune feritoie che permettono di intravedere chi siede dall'altra parte, mentre le stoviglie sono divise a metà e posizionate da una parte e dall'altra del tavolo.



Una proposta critica che spinge il visitatore a ragionare su una questione sociale e politica e che promuove una riflessione critica anche al di fuori della galleria stessa grazie alla possibilità di acquistare souvenir dell'installazione (piatti e tazzine) e metterli in circolazione. I proventi della vendita sono destinati a un'associazione di volontari statunitense, Border of Angels, che si occupa dei clandestini messicani lungo il confine.

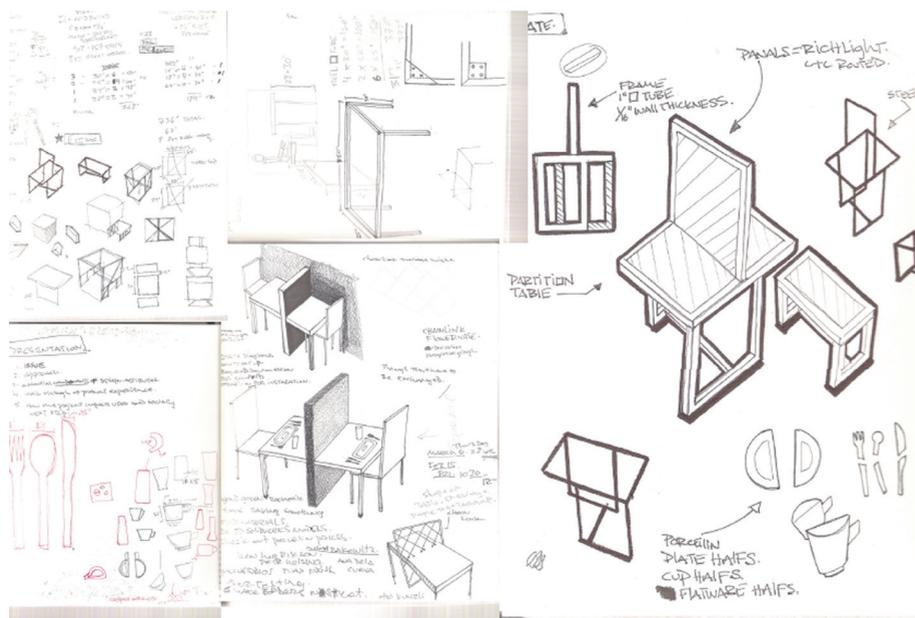


*Carta da parati  
Partition 2008*

*Piatto e Bicchiere  
Partition 2008*

Partition è un'opera che si occupa non tanto della realizzazione di determinati oggetti quanto piuttosto dell'uso di tali oggetti come strumento di progettazione di una conversazione.

In questi termini è un lavoro di riflessione politica che, lungi dall'esprimere un giudizio, intende stimolare una riflessione e un dibattito critico.



Dettaglio  
progettuale  
Partition 2008

*"In my humble opinion the world does not need one more piece of design as art. Partition attempts to re-evaluate this concept by classifying its purpose as design as art for social change."*  
(C. Swafford, dal sito personale)



*Installazione  
Partition 2008*

## PALESTINA: SHARIF WAKED

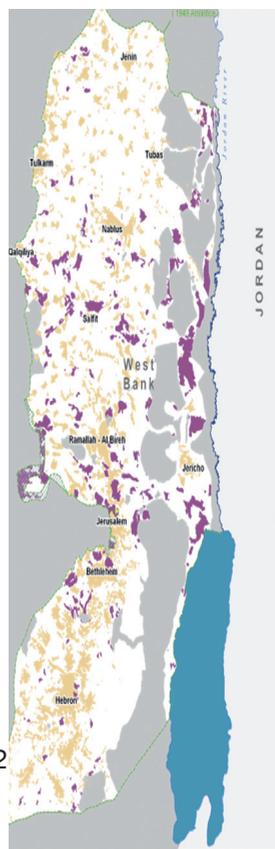
### PALESTINA/ISRAELE: IL MURO DELLA VERGOGNA

**FRONTIERA:** la linea verde traccia il confine tra Palestina (Cisgiordania e Gaza) e Israele.

**DENOMINAZIONE:** muro della vergogna o dell'annessione.

**IL MURO:** costruito nel 2002 da Sharon è oggi lungo più di 700 km. La barriera consiste in una successione di muri, trincee e porte elettroniche e si discosta in certi punti più di 28 chilometri dalla linea verde. Ingloba, nella parte palestinese, più di 500 check point israeliani che spesso rimangono chiusi per ore o giornate intere causando gravi disagi alla popolazione palestinese. La Palestina è di fatto sotto il completo controllo israeliano. Il muro non solo rende impossibile il passaggio dai Territori Occupati palestinesi a quelli israeliani, ma divide soprattutto palestinesi da altri palestinesi.

**EVENTI STORICI:** 1947 e 1967, Le Nazioni Unite tracciano il confine tra Palestina ed Israele, la linea verde, negli accordi di pace contenuti nella Risoluzione 242 delle Nazioni Unite. 2002, inizio della costruzione del muro. 2004, la Corte Internazionale di Giustizia dell'Aia ha condannato l'illegalità del muro, 2005 la Corte Suprema israeliana ha giudicato illegale la barriera. 2010 Il primo ministro di Tel Aviv ha annunciato la costruzione di una barriera tecnologicamente avanzata per chiudere il confine tra Israele e l'Egitto. Sino ad oggi numerose sono state le battaglie non ultima l'operazione Piombo Fuso nel gennaio 2009, con l'attacco dell'esercito israeliano a Gaza.



**SHARIF WAKED**

Nazareth, Palestina

**CHIC POINT\_FASHION FOR ISRAELI CHECKPOINTS<sup>125</sup>, 2003**

Chic Point è una riflessione artistica sulla politica, l'estetica, il potere, la sorveglianza e in generale sulle pratiche e le dinamiche che uomini e donne palestinesi devono affrontare ogni giorno passando per i posti di blocco israeliani, attraverso la realizzazione di abiti.

**Traslitterando Check Point, posti di blocco, in Chic Point, luoghi della moda, il progetto restituisce una realtà riflessiva molto più penetrante di un semplice gioco di parole.**



*Magliette con foro  
Chic Point 2003*

<sup>125</sup> Sharif Waked, *Chic Point\_fashion for isreali Checkpoints*, Andalus Publishing, 2006. Tutte le immagini sono prese dal video in allegato alla pubblicazione.

Sono dodici abiti differenti a servizio di un unico obiettivo: mettere in mostra la nudità di un corpo. Il corpo dei palestinesi è difatti comunemente inteso per lo Stato Israeliano come un'arma pericolosa, da controllare, sorvegliare e talvolta anche torturare. L'intento di Chic Point, portando all'occhio dello spettatore la "carne umana", è proprio quello di sviscerare questa politica e trovare una soluzione artistica per porre fine alle pratiche interrogatorie e di umiliazione subite dai palestinesi nel tentativo di passare la rete sempre più fitta dei blocchi israeliani.



Nella sfilata, uomini-modelli indossano vestiti all'ultimo grido per oltrepassare i Check Point: T-shirt elegantemente perforate per rendere visibili alcune parti del torso, camicie di alta moda sbottonabili anche dal retro o facilmente removibili in alcune delle loro parti grazie a zip predisposte o dispositivi ingegnati per sollevare agilmente parti del tessuto, reti al posto del tessuto integro, eleganti giacche più corte dell'usuale che lasciano scoperti le anche e il bacino, ecco alcune delle caratteristiche degli abiti realizzati ad hoc per Chic Point.

*Camicia con  
dispositivo  
Chic Point 2003*



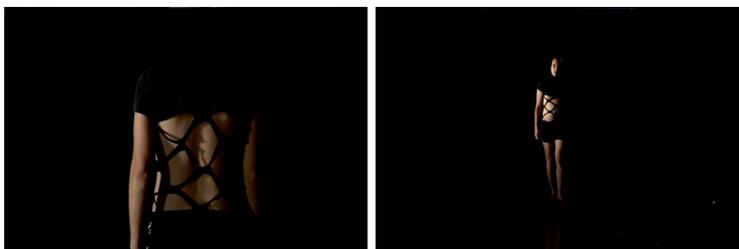
Materie prime, seta e cotone, e vestiti ordinari sono trasformati in capi che seguono – e che allo stesso tempo mettono in discussione - gli standard normativi della moda.



*Camicie con  
diverse aperture  
forature  
Chic Point 2003*



Vestiti seducenti, eleganti, bizzarri. Ci si chiede tuttavia via dove sia lo “chic” se il contesto di riferimento è proprio quello umiliante dei check point. Lo chic è da ritrovarsi nell’eleganza suprema che rassicura lo spirito umano del suo potere. Waked crea un meccanismo che è elegante sia fisicamente che moralmente. Piuttosto che lavorare su una dinamica reattiva, di stimolo-risposta, Chic Point trasforma la risposta in una replica caustica. Gli abiti sono solo lo spunto iniziale per una riflessione critica a cui viene dato un ampio respiro grazie alla realizzazione di un video di 7 minuti, una meta opera che ha permesso di veicolare il messaggio in tutto il mondo accostando scene della sfilata di moda con immagini crude e violente di esseri umani costretti a oltrepassare i check point in condizioni che negano ogni qualsiasi dignità umana.



*Abito corto  
Abito forato  
Chic Point 2003*

Due luoghi, quello dell'alta moda e quello dei posti di blocco, scelti per la contraddizione di una nudità imposta e messa in contrapposizione, rappresentativa di due mondi quello della libertà e quello della militarizzazione e del soggiogo e concretizzata in dicotomie facilmente catturabili: la frivolezza della moda in opposizione alla tragica concretezza dell'oppressione militare; l'ammirazione e l'attrazione scaturite da un evento di moda e la ripulsione e l'avversione associate ai check point; i corpi angelici dei modelli in contrasto con corpi spesso trasfigurati delle vittime.



*Immagini del  
Check Point di  
Jenin 2002  
con dettagli degli  
abiti di Chic Point  
2003*

## CIPRO: GIANMARIA CONTI

### REPUBBLICA DI CIPRO (SUD)/ : REPUBBLICA TURCA DI CIPRO DEL NORD: LA LINEA VERDE

**FRONTIERA:** divide l'isola da est a ovest e taglia come un rasoio la capitale

Nicosia

**DENOMINAZIONE:**

La linea di demarcazione tra le due zone è comunemente chiamata *Green Line*, la linea verde.

**IL MURO:** si compone di fili spinati, guarnigioni

militari e alcuni tratti di vero e proprio muro: tra le linee militari greco-cipriote e turco-cipriote vi è una *terra di nessuno* pattugliata dalla missione Unficyp delle Nazioni Unite che ha il quartier generale a Ledra. Nicosia è l'ultima città europea divisa per le conseguenze di una guerra.

**EVENTI STORICI**

1959: la colonia britannica diventa indipendente; 1964: l'Onu interviene in seguito a violenze interetniche tra greci e turchi; 1974: l'esercito turco invade Cipro in risposta a un tentativo di colpo di stato dei greci; 2003: viene consentito ai cittadini delle due comunità di attraversare liberamente la linea verde, anche se si è aperto solo un transito controllato, non il libero movimento senza restrizioni attraverso Ledra; 2004: la Repubblica di Cipro entra nell'Unione Europea; 2007 abbattuto un tratto di muro posto a Nicosia. Oggi: in attesa dell'integrazione della Turchia nell'Ue.



**GIANMARIA CONTI**

Milano, Italia

***THE MEMORY BOX, 2006***

<http://www.amaze.it>

Nicosia Memory Box è un dispositivo mobile che funziona come antenna culturale per zone d'emergenza, ospitando al contempo una biblioteca, una videoteca, un cinema, un chiosco-bar, installazioni sonore, lectures e performances.

Ideato da Gianmaria Conti di aMAZElab<sup>126</sup> per MAST<sup>127</sup> (Museo di Arte Sociale e Territoriale) e realizzato in collaborazione con Martin Edelmann, Marek Sander, Michael Nieke and Bert Zander della Bauhaus University in Weimar, **The Memory Box nasce con l'obiettivo di riattivare un senso comune di appartenenza e un dialogo interculturale** incoraggiando uno scambio di pensieri, opinioni, ricordi, sogni e desideri tra gli abitanti delle due parti di Cipro, indipendentemente dai mass media e dai canali ufficiali di comunicazione politica.

<sup>126</sup> aMAZElab (che ringrazio per i materiali e le fotografie messi a disposizione) è un network di produzione creativa, di riflessione e di scambio culturale, fondata da Claudia Zanfi e Gianmaria Conti, impegnata in ricerche sui territori, sulle comunità locali, e sulle culture emergenti privilegiando un'attitudine di intervento nel sociale e nelle maglie più nascoste delle politiche pubbliche, del nomadismo, degli attuali insediamenti temporanei.

<sup>127</sup> Ideato da aMAZElab il Museo di Arte Sociale e Territoriale è una piattaforma mobile che dal 2000 lavora in Italia come laboratorio territoriale sperimentale, con ricerche su argomenti di attualità quali: mobilità, migrazione, memoria, confini, nuove geografie, sostenibilità, l'area Mediterranea e il Middle East.



Il dispositivo opera su tre livelli differenti.

Il primo livello è quello della cabina di registrazione che contiene un piccolo divano e una videocamera per registrare le storie. Durante l'installazione chiunque può entrare a raccontare la propria.

Il secondo è un meccanismo di comunicazione composto di un monitor, collocato su uno dei lati esterni del box, che proietta interviste effettuate con le persone del luogo su determinati argomenti. L'idea è coinvolgere le persone su tematiche di volta in volta proposte a seconda del luogo di installazione.

Il terzo livello ha a che fare con la memoria interna del progetto, vale a dire un archivio accessibile online (attualmente in fieri) delle narrazioni raccolte realizzando in tal modo una mappatura georeferenziata delle storie locali narrate.



Nicosia  
The memory Box  
2006

Rendereing  
The memory Box  
2006

Il progetto permette di lavorare sul doppio binario “Storia”, intesa nella sua versione ufficiale e politica, e “Storie”, raccontate da quegli esseri umani che hanno contribuito a creare la “Storia”. In questo senso il box è un collettore di narrazioni, uno spazio libero aperto a tutte le persone che hanno volontà di raccontare episodi della propria vita, i propri sogni e i propri desideri o frustrazioni.



The Memory Box è stato installato a Nicosia<sup>128</sup> in collaborazione con le due comunità, quella greco - cipriota e quella turco - cipriota, in due luoghi differenti della città.

*Installazione a  
Larissa  
The memory Box  
2006*

<sup>128</sup> Il progetto ha visto luce anche in altri due luoghi di confine, Weimar e Larissa.

La prima sosta è avvenuta a Elephtheria Square, la piazza principale a sud di Nicosia, dove gli abitanti locali e gli immigrati sono stati invitati a partecipare con i loro racconti sui grandi temi che hanno caratterizzato la storia recente dell'isola e a confrontarsi sul concetto di "Casa/Home". La seconda fermata è avvenuta nella parte nord della città, in Saray Square, dove è stata colta l'occasione per realizzare una serie di workshop con giovani artisti e studenti dell'Accademia di Belle Arti di Nicosia.

Il progetto ha dunque una doppia valenza simbolica che si concretizza tanto localmente, dando la possibilità agli abitanti del luogo di creare un momento di condivisione e scambio, rafforzando il senso comune di appartenenza e di identità<sup>129</sup>, quanto globalmente, attraverso la presentazione dell'opera in diversi frangenti come è il caso dell'Arte Fiera di Bologna nel 2010 o ancor meglio l'auspicato database online delle narrazioni, dando la possibilità di riflettere sulla situazione politica e sociale cipriota.

The Memory Box Nicosia è parte del progetto internazionale e del network Going Public, con la collaborazione dell'ufficio Cultura Comunità Europea, Anna Lind Foundation e della Regione Emilia Romagna.

Poster del  
progetto  
The memory  
Box 2006

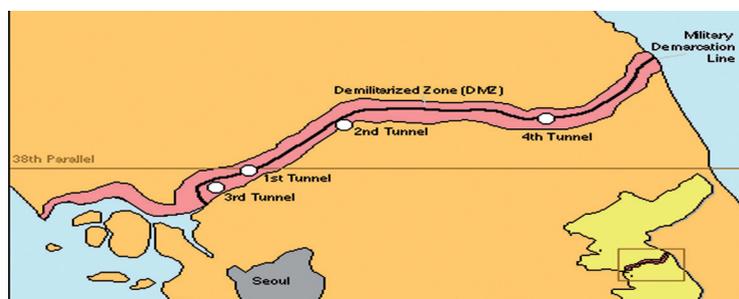


<sup>129</sup> Al termine del progetto è stato realizzato un inserto speciale nelle due lingue - per la prima volta dall'occupazione turca- con una selezione di interviste raccolte durante l'esperienza, e pubblicato su Ystero-grafo, supplemento culturale del maggiore quotidiano di Cipro.

## COREA: SDESIGNUNIT COREA DEL NORD/COREA DEL SUD: ZONA DEMILITARIZZATA

Frontiera: una striscia di terra lunga duecentoquarantotto chilometri che si estende lungo la penisola coreana de est a ovest.

Denominazione: Zona Demilitarizzata (DMZ)



Il muro: coincide con la zona demilitarizzata, al 38° parallelo, larga quattro km e lunga 245 km. Una zona supersorvegliata, chiusa da entrambi i lati da recinti invalicabili, off-limits per ogni essere umano salvo le pattuglie di guardia di frontiera di entrambi i lati (l'unico punto di contatto, nel villaggio di Panmunjon, è la frontiera più chiusa del mondo). Un simbolo della tensione. Questa muraglia è stata eretta a partire dal 1977, durante il regime di Pak Chong Hi, sotto la supervisione americana.

### Eventi storici

La penisola coreana è divisa, dal 1945, tra due stati sovrani: Corea del Sud o Repubblica di Corea sotto l'influenza degli USA e Corea del Nord o Repubblica Democratica Popolare di Corea sotto l'influenza dell'URSS.

1950-1953: guerra civile coreana, 1953: Intervento ONU e Armistizio della Guerra Coreana (DMZ)

1998: Sunshine Policy

2000: dichiarazione congiunta del Nord e del Sud

## SDESIGNUNIT

Corea

### A CUP OF LIGHT /

(FOR PEACEFUL CITIZEN GATHERING WITHOUT VIOLENCE)

2006

<http://www.sdesignunit.com>



Letteralmente una tazza di luce. Questo è il progetto di Sdesignunit, un collettivo di designer coreani che sintetizza il proprio metodo attraverso tre parole: osservare-definire-semplificare.

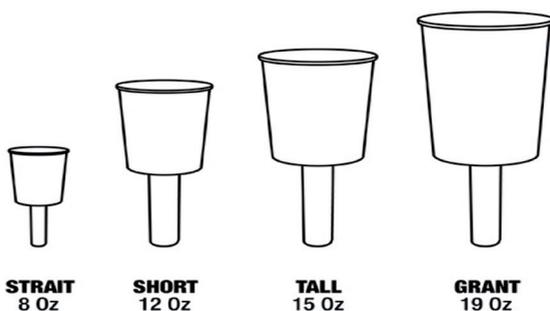
A tutti gli effetti una lampada/torcia portatile pensata per essere utilizzata nelle proteste politiche e che consiste di parti assemblate di oggetti noti, in questo caso

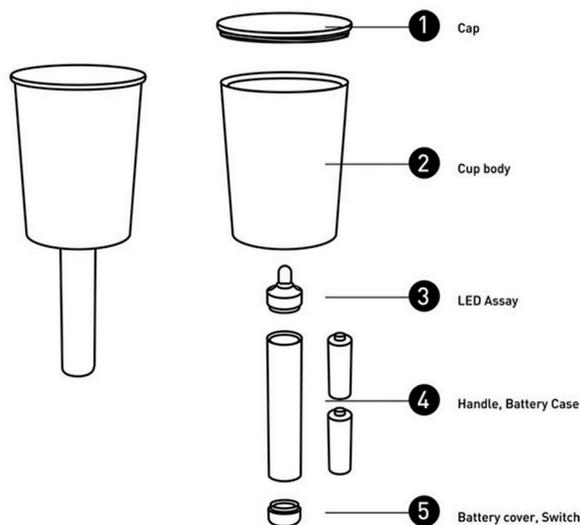
una semplice tazza, ricontestualizzati e riadattati per realizzare un prodotto diverso.

È stata ideata in quattro diverse misure e funziona con due batterie AA per circa otto ore. Il tutto è completato con una luce LED.

*Manifestazione  
Pacifica a Seoul*

*Quattro misure  
della Torcia  
A cup of Light  
2006*



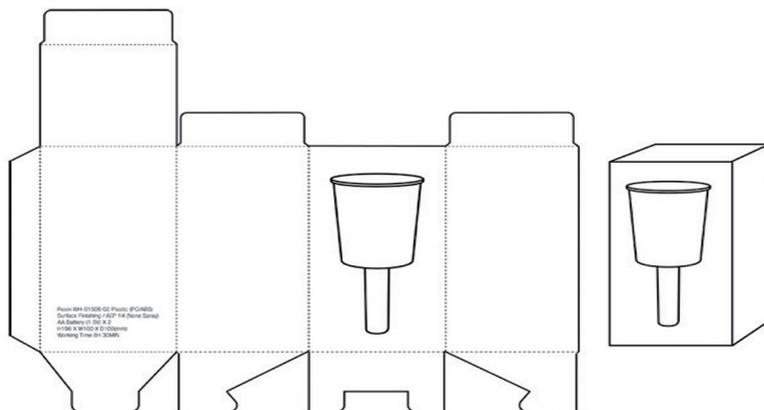


Il progetto in se è molto semplice e al contempo di una **GRANDE VALENZA SIMBOLICA**. In primo luogo per la filosofia che sta dietro alla modalità di progettazione, nella dichiarazione d'intenti dei designer e in particolare della scelta di spostare l'interesse sul processo del design prima ancora che sul prodotto.

L'approccio è tipico di quello inerente l'osservazione e la semplificazione. Analisi del quotidiano per un continuo processo di progettazione che coinvolge oggetti, esseri umani, società e ambiente.

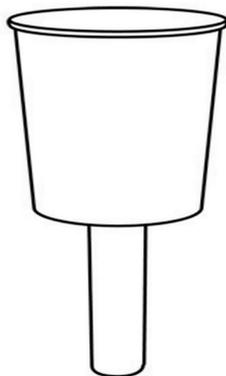
È l'esplorazione della vita quotidiana che offre terreno fertile per la progettazione intesa come una ridefinizione delle azioni o degli oggetti del vivere quotidiano. E, in effetti, questo oggetto è strettamente legato alla vita sociale e politica della Corea, dove una delle forme di protesta politica pacifica più popolari è, non a caso, la veglia con candele accese. Le persone si riuniscono la notte e marcano presso il centro di Seoul con le candele illuminate.

*Dettagli del  
progetto  
A cup of Light  
2006*

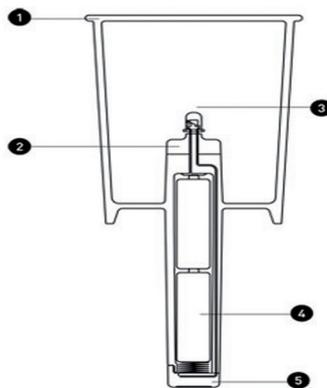


Il riuso in termini tecnologici e la totale ridefinizione di un oggetto rientra in questo processo osservativo. *“Designers should therefore carefully listen to the breathless objects around them. They should carefully listen to what small objects whisper. For the designers who start designing after an object has been selected, it may be strange to make an object for a design by themselves. However, looking around for a while, they will find objects that can be designed from new perspectives”* (Sdesignunit, dal sito personale)

Dettaglio del  
Packaging  
A cup of Light  
2006



Dettagli del  
progetto  
A cup of Light  
2006





La portata simbolica risiede anche nella possibilità che questo oggetto elargisce agli esseri umani di veicolare un messaggio, amplificandolo. Se si considera, a detta del collettivo, ogni torcia come un pixel, allora tutte le torce si trasformano in un grande cartellone con un messaggio scritto da trasmettere a distanza. Per iperbole se immagazzinate digitalmente possono essere usate in maniera permanente. Non si tratta più, come nei precedenti casi di artefatti densi di significato di per sé, quanto piuttosto di una propensione e predisposizione dell'oggetto ad essere portatore di messaggio.

*Manifestazione a  
Seoul*

## GERMANIA: JORDI CANUDAS / FREEDOM OF CREATION IL MURO DI BERLINO



FRONTIERA: eretto dal 1961 al 1989 il muro di Berlino separava Berlino Est, capitale della Repubblica Democratica Tedesca (Germania Est), da Berlino Ovest, Repubblica Federale di Germania (Germania Ovest) . È considerato il simbolo della Cortina di ferro, linea di confine europea tra la zona d'influenza statunitense e quella sovietica durante la guerra fredda.

DENOMINAZIONE: antifaschistischer Schutzwall (Barriera di protezione

antifascista); striscia della morte.

IL MURO: Il muro era lungo più di 155 km. Nel 1962 venne costruito un secondo muro all'interno della frontiera, fu così creata la cosiddetta "striscia della morte". In seguito il muro di prima generazione fu abbattuto. Nel 1975 il muro venne costruito in cemento armato rinforzato, alto 3,6 metri e composto di 45.000 sezioni separate, di 1,5 metri di larghezza, più semplici da assemblare rispetto al muro precedente. Il confine era anche protetto nella "striscia della morte" da recinzioni, trincee anticarro, oltre 300 torri di guardia con cecchini armati e trenta bunker.

EVENTI STORICI: Eretto dal governo comunista della Germania Est, divise in due la città di Berlino per 28 anni, dalla sua costruzione - iniziata il 13 agosto del 1961 - fino al suo crollo - avvenuto il 9 novembre 1989 - dopo lo smantellamento della cortina di ferro da parte dell'Ungheria (23 agosto 1989) e del successivo esodo, attraverso il paese danubiano, dei tedeschi dall'Est a partire dall'11 settembre dello stesso anno. La caduta del muro di Berlino aprì la strada per la riunificazione tedesca che fu formalmente conclusa il 3 ottobre 1990.

## JORDI CANUDAS

SPAGNA, BARCELONA

### WALLFA (2008)

WWW.JORDICANUDAS.COM

Wallfa, oggi esposto al museo di design di Monaco - Die Neue Sammlung, è il primo di una serie di prodotti che compone una installazione più articolata dal titolo "Behind the Wall".

**IL PUNTO DI PARTENZA PROGETTUALE È UNA ESPERIENZA, UN MATERIALE, UN FENOMENO INTERESSANTE O QUALSIASI ALTRO PICCOLO DETTAGLIO CHE COGLIE L'ATTENZIONE DI JORDI.**

In questo caso il riferimento è chiaro: il muro di Berlino.



*Divano Wallfa  
2008*

(222)



Un muro che oramai è già stato abbattuto da quasi trent'anni alla realizzazione di Wallfa e che tuttavia ha lasciato un segno indelebile nella mente delle persone. Oltre il muro significa immaginare cosa esiste oltre quella barriera e Jordi Canudas, grazie al materiale elastico utilizzato, trasforma l'esperienza mentale in un gioco tattile: un mobile che è contemporaneamente divano e muro.

*Divano Wallfa  
2008*

La spalliera è la frontiera che separa i due lati della seduta e permette, grazie alla sua elasticità, una





interazione ludica tra gli utenti da entrambi i lati della parete. Movimento, suono e tatto sono i canali di accesso a quello che accade o potrebbe accadere sul lato opposto.

In questo senso Wallfa è un'opera interattiva, una installazione che permette di

riflettere in termini generali sulla questione delle barriere e delle frontiere attraverso il gioco. È un connubio ben riuscito tra sperimentazione dei materiali e l'intuizione di mettere l'utente di fronte alla percezione derivante dalla tematica presa in considerazione. Wallfa nasce dalle ceneri del Muro di Berlino con l'intento di aprire una riflessione più ampia e generalizzata sulle implicazioni di una barriera fisica.

Il termine "azione" è il denominatore comune delle opere di Jordi: tessuti elastici, gommapiuma, molle metalliche, tutto ciò che può essere rimodellato, cambiato, modificato nel tempo e persino distorto o distrutto. Su questa linea si innesta il processo di fusione della materia, dalla rigidità alla morbidezza, dall'ordine al caos.

*Divano Wallfa*  
2008



**FREEDOM OF CREATION  
(JANNE KYTTANEN, STEFAN  
SCHAD)**

Amsterdam, Olanda  
**LIMITED-EDITION-BERLIN-  
WALL 2009**  
[www.creativesideblog](http://www.creativesideblog)

*Berlin Wall Lamp  
2009*



Per celebrare il 20° anniversario della caduta del Muro di Berlino, Freedom of Creation ha progettato una serie di lampade in edizione limitata. Le lampade sono una versione personalizzata del progetto Riot Light. Così come in questa produzione, per la realizzazione della Berlin Wall Light è stata utilizzata una tecnologia di stampa 3D - un processo di trasformazione di un file CAD in un oggetto reale, attraverso un processo di stampa che permette di aggiungere uno strato di materia sull'altro fino alla completa generazione del prodotto. Visionaria creatività, in grado di esplorare le infinite pos-

sibilità espressive che queste tecnologie offrono.

L'intera produzione di Freedom of Creation è la completa digitalizzazione dei prodotti con la volontà di contribuire a ridurre l'impronta umana sull'ambiente grazie alla possibilità di ridurre attività quali lo stoccaggio e il trasporto.

I materiali aggiuntivi della lampada, ossia quelli non derivanti dalla stampa 3D, sono composti e provengono, a tutti gli effetti, da oggetti riciclati o riutilizzati come ad esempio interruttori, cavi e parti di metallo.

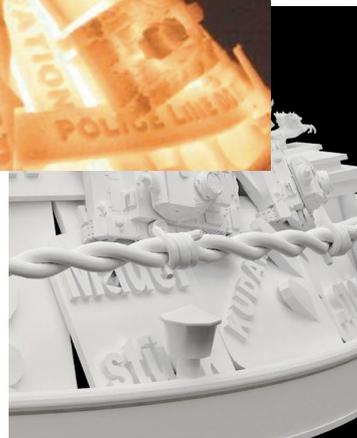
Se la lampada Riot portava un messaggio chiaro sulla problematica del riscaldamento globale, Berlin Wall Lamp è un memoriale per il trentennio della caduta del Muro, attraverso riferimenti di



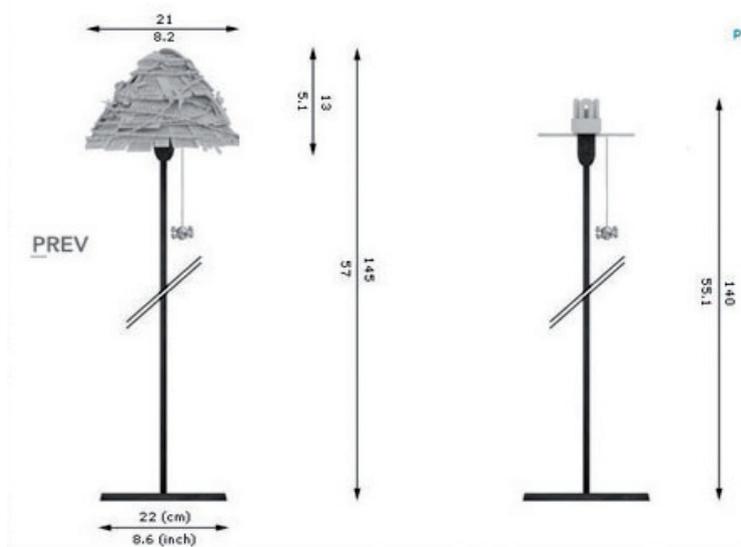
*Berlin Wall Lamp*  
2009

(226)

richiamo espliciti quali il filo spinato, la data 1989 ed altri elementi di forte valenza simbolica. **SENZA NESSUN PARTICOLARE PROGRAMMA POLITICO, I DESIGNER HANNO MESSO IN ATTO UN TENTATIVO CHE PERMETTESSE DI ISPIRARE LE PERSONE A RIFLETTERE SULLA TEMATICA DEL CONFLITTO**, a considerare la tutela degli esseri umani a partire dagli effetti devastanti delle dinamiche di opposizione e guerra.



*Berlin Wall Lamp  
dettagli e progetto  
2009*



## **BIBLIOGRAFIA**

Sharif Waked, Chic Point\_fashion for isreali Checkpoints,  
Andalus Publishing, 2006.

## **SITOGRAFIA**

[www.christianswafford.com](http://www.christianswafford.com)

[www.amaze.it](http://www.amaze.it)

[www.sdesignunit.com](http://www.sdesignunit.com)

[www.jordicanudas.com](http://www.jordicanudas.com)

[www.creativesideblog](http://www.creativesideblog)



## 8 CONCLUSIONI



## 8.1 CONCLUSIONI GENERALI

Nel ricomporre l'ampio e frammentato scenario del design politico, molti sono gli interrogativi emersi: qual è la posta in gioco del design critico e radicale oggi? Quali i cambiamenti? Esistono problemi comuni o fini critici all'interno di movimenti del design di allora e di oggi? Qual è diventato il luogo idoneo per discuterne – una galleria, attraverso i media, nelle accademie, per le strade? Chi è oggi l'interlocutore principale – i consumatori, i produttori, gli esperti, gli enti pubblici, gli enti privati? Cosa significa, in altri termini, il design impegnato a cinquant'anni dalla nascita del movimento radicale?

Due sono state le linee strumentali utilizzate.

**LA PRIMA CI HA PERMESSO DI LEGGERE GLI OGGETTI DEL DESIGN COME PRATICHE COMUNICATIVE** e di affidarci, in tal senso, alle chiavi interpretative forniteci dalle teorie della comunicazione, della logica formale e della semantica. Questo passaggio è stato necessario per comprendere la trasformazione del valore comunicativo dell'oggetto attraverso il tempo. Prendiamo ad esempio la poltrona Up 5 di Gaetano Pesce: è inverosimile non considerare la metamorfosi comunicativa che ha subito in virtù di un consolidamento, negli anni, di determinati valori sociali. Una analisi dettagliata - sul rapporto che intercorre tra un oggetto e la situazione/valore sociale a cui rimanda - è espressa agli esordi del settimo capitolo.

**LA SECONDA LINEA STRUMENTALE È QUELLA CHE CI HA PERMESSO DI INTERPRETARE IN MANIERA CO-EVOLUTIVA**

## **LA RELAZIONE TRA LE PRATICHE DEL DESIGN E LA**

**SOCIETÀ** intesa come insieme di decisioni politiche, sviluppi tecnologici e modalità di partecipazione attiva da parte della società civile.

Anche se il design tradizionale si è occupato, sin dai suoi albori, di produzione industriale e cultura del consumo, tendenze alternative si sono sviluppate, mettendo in discussione il ruolo canonico del designer. Il design viene visto in questo nuovo contesto come partecipazione attiva critica - per mutuare un termine dal gruppo radicale Superstudio - in contestazione con la professione così detta "di servizio" nata per rispondere ai problemi imposti dalle industrie, a valle di provvedimenti politici. A partire dai movimenti radicali negli anni 60 sino ad oggi, i designer hanno avuto modo di sperimentare con le tecniche, i metodi e le teorie proprie dell'arte, del cinema, dei media, della politica e della filosofia, inventando nuove pratiche progettuali - come una sorta di 'critica dal di dentro' - per interagire con questioni sociali e future.

**ALCUNI HANNO REINDIRIZZATO IL DESIGN PER INDURRE UNA RIFLESSIONE CRITICA**, piuttosto che modalità di consumo tradizionali - come, per esempio, Dunne & Raby nel catturare l'immaginazione attraverso materializzazioni, a volte provocatorie, di un'alternativa all'oggi, l'americano Swafford, il palestinese Sharif e lo spagnolo Canudas nel rappresentare le ferite e le cicatrici provocate dai conflitti.

**ALTRI HANNO SPOSTATO L'ATTENZIONE SULLE MODALITÀ PARTECIPATIVE DEL DESIGN**, come Gaetano Pesce nello sviluppare la creatività del consumatore o i Droog Design nel coinvolgere attivamente l'utente finale. Possiamo affermare che la partecipazione attiva e il

coinvolgimento dinamico del fruitore rappresentino le modalità più efficaci per un design politico.

**ALTRI ANCORA SI SONO NATURALMENTE SPOSTATI SU QUESTIONI ECONOMICO-AMBIENTALI**, come il caso di Deganello con il biodesign, Dalisi con la teoria della decrescita o i fratelli Campana nell'uso dei materiali specifici. Oggi, come allora, le nuove possibilità scientifiche, tecniche e industriali coincidono con problematiche sociali e ambientali - e la volontà di impegnarsi nella trasmissione di un pensiero critico da parte del designer viene tradotta in una sensibilità e una attenzione maggiore a queste tematiche.

In questo contesto possiamo affermare che:

**1 IL DESIGN POLITICO** è quella particolare sfera del design che **MIRA AD UN CAMBIAMENTO REALE, CONCRETO E MIGLIORE DELLA SOCIETÀ IN CUI VIVIAMO**;

**2 GLI OGGETTI** di design politico diventano uno **STRUMENTO TOTEMICO DI DENUNCIA E DI CONOSCENZA** grazie alla capacità discorsiva che li caratterizza;

**3 IL DESIGNER** "impegnato" assume un ruolo di responsabilità nella società che lo circonda nella misura in cui, attraverso i propri prodotti e il proprio operato, riesce a scaturire una riflessione su temi sociali, ambientali e politici in senso esteso. Si converte metaforicamente ad **INTELLETTUALE, CAPACE DI CATALIZZARE UN PENSIERO CRITICO, FONDAMENTO DI QUALSIASI TRASFORMAZIONE DELLA SOCIETÀ**.

#### **4 L'IMPEGNO POLITICO ATTRAVERSO IL DESIGN RIFLETTE IL COINVOLGIMENTO ATTIVO DELLA SOCIETÀ CIVILE NELLE ATTIVITÀ DEL QUOTIDIANO.**

Negli anni '60/70, anni di grande contestazione, i temi della rivolta studentesca entrano nella pratica progettuale. Molti autori appartengono a gruppi politici, quali ad esempio potere operaio, in un periodo storico in cui lo strumento partitico aveva una valenza connotante. Dagli anni 80 in poi, grazie anche alla funzione svolta da parte degli organismi non governativi nel canalizzare alcune scelte politiche, il design si è tradotto in avanguardia sociale e attenzione sostenibile. Da qui l'importanza data a modelli di progettazione partecipata, in cui l'utente è coinvolto attivamente nei processi di progettazione, e alle pratiche del DIY (Do It Yourself). Portando avanti l'analisi sulle modalità di contestazione possiamo affermare che negli ultimi anni, grazie anche allo sviluppo e all'incremento di una retizzazione tra persone permessa da internet, sempre di più la cooperazione e la connessione tra i membri della società sono diventate fattori politici trainanti, canalizzando le ultime tendenze delle pratiche progettuali;

#### **5 L'IMPEGNO POLITICO ATTRAVERSO IL DESIGN RIFLETTE LE DIRETTIVE E, ALLO STESSO TEMPO, LE TEORIE ECONOMICO SOCIALI DEL PROPRIO TEMPO.**

Una direzione sempre più forte verso una sensibilità ambientale che include la sostenibilità nelle pratiche progettuali è frutto dell'humus culturale scaturito in parte da teorie alternative - quali quella della decrescita - in parte da linee programmatiche ufficiali quali quella europea. Uno degli obiettivi da raggiungere per il 2020 (chiamato brevemente **EUROPA 2020**) è la crescita

sostenibile. Nello specifico la UE intende, tra le varie, tutelare l'ambiente e prevenire la perdita di biodiversità, aiutare i consumatori a fare delle scelte informate e costruire un'economia a bassa emissioni di CO2 più competitiva, capace di sfruttare le risorse in modo efficiente e sostenibile;

**6** il design può e deve essere inteso come **FATTORE STRATEGICO E VOLANO DELL'ECONOMIA DI UN PAESE**, se inserito in una logica di concertazione con gli enti locali, le imprese e le università;

**7** laddove subentrano processi di autogestione nei processi produttivi, **IL DESIGN SI APRE A VALORI CULTURALI IMPORTANTI E FONDAMENTALI PER LA CRESCITA DELLA COMUNITÀ CHE LI CIRCONDA**;

**8** affinché il design sia una forza per un cambiamento positivo, molte variabili quali **IL VALORE SOCIALE, L'ACCESSIBILITÀ E LA SOSTENIBILITÀ DEVONO ENTRARE** ad affiancare quelle tradizionali legate alla forma, alla funzione e all'ergonomia **NEI PROCESSI DI PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DEGLI OGGETTI**;

**9** **NON ESISTE UN LUOGO SPECIFICO DEPUTATO A DISCUTERE DI DESIGN POLITICO**. Oggi, come allora, tutti i luoghi hanno una importanza strategica :  
le gallerie (si pensi alle mostre di Pettena sul Radical Design o di Dalisi sulla decrescita) e ancor più le strade (La Pietra e Pettena negli anni radicali e tutto ciò che oggi si può chiamare experience design, come il Memory Box di Conti) aprono la strada ai meno addetti;

le accademie, i centri di ricerca, le università facilitano una trasmissione di pensiero, di metodologie e di tecniche appropriate;  
i media come luoghi deputati non solo alla veicolazione di determinate informazioni ma anche come agorà virtuale che facilitano la creazione di comunità di pratica e che, conseguentemente, consolidano un approccio partecipato;

**10 IL MODO PIÙ EFFICACE DI FARE DESIGN POLITICO È QUELLO CHE INCLUDE UNA MODALITÀ PARTECIPATIVA** che richiede un confronto con gli esperti del proprio settore o di settori differenti e un coinvolgimento attivo dei beneficiari finali. Se è vero che alla base del design politico c'è una posizione etica e filosofica che vuole che il design - a servizio della società - debba includere processi democratici, allora possiamo affermare che l'approccio del co-design sia quello più pertinente ed efficace nei risultati. Nella misura in cui tutti i cittadini sono coinvolti attivamente, i processi decisionali e la responsabilità dei prodotti finali vengono condivisi. Si viene a creare così una contro-narrativa che punta a nuove direzionalità. **L'APPROCCIO DI PROGETTAZIONE COMPARTICIPATA DIVENTA UN ATTO POLITICO E DEMOCRATICO, NONCHÈ LA MODALITÀ PIÙ APPROPRIATA PER DARE NUOVE DIREZIONI AL FUTURO: IN UN TERMINE, IL CO-FUTURING.**

## 8.2 RISULTATI SPECIFICI:

### CURATELA DI UNA MOSTRA

#### “(R)ESISTERE CREATIVAMENTE. IL DESIGN DI DENUCIA POLITICA”

Per diffondere in maniera più ampia e concreta i risultati di questa indagine, viene avanzata una ipotesi di curatela di una mostra che si concentra sulle opere dei giovani artisti selezionati nella settima sezione (Focus), come punto di partenza innovativo su un discorso legato al design politico contemporaneo.

Il **LUOGO** deputato ad ospitare la mostra è una galleria d'arte sensibile ai temi sociali e aperta alle sperimentazioni culturali, aperta nel 2006 dalle ceneri di un negozio che vendeva armi: The House of Love & Dissent - via Leonina, 85 – nella zona Monti di Roma.

**LA SCELTA DELLE OPERE SI È CONCENTRATA SULL'IDEA DI PRESENTARE LA QUESTIONE DEL CONFLITTO LEGATA A LUOGHI DOVE MURI SEPARANO STATI, POPOLI E NAZIONI.** Un muro è una barriera, un respingimento, un'esclusione, simbolo tangibile dell'odio e della paura degli esseri umani. Una questione cruciale, controcorrente nel momento stesso in cui, grazie alle nuove tecnologie dell'informazione, si ha l'illusione di essere ovunque, in collegamento diretto con il pianeta intero.

L'**IDEA DI CONFLITTO** nella modernità occidentale oscilla tra due opposte interpretazioni: da un lato come forza propulsiva del mutamento sociale, se non addirittura del progresso, dall'altro come un ostacolo nel regolare riprodursi della società. Chi considera il conflitto come

un fattore positivo vede negli individui la possibilità di migliorare collettivamente la propria condizione di vita attraverso la contestazione come strumento cardine per l'affermazione della giustizia e della parità tra individui, aspirando al raggiungimento di una società giusta ove, a quel punto, il conflitto sociale diventa inessenziale. Di contro, coloro che sottolineano gli aspetti negativi del conflitto sociale, individuano nel mantenimento della pace sociale la sola unica soluzione: un sistema può dare il meglio di sé in condizioni di stabilità e di autoriproduzione nel corso del tempo. È la differenziazione di ruoli, mansioni e risorse a generare un modello ottimale di organizzazione sociale sostenuto da un nucleo forte di valori comuni. Le condizioni di conflitto e di integrazione sociale non sono quindi due condizioni auto-escludenti a vicenda del medesimo sistema, quanto piuttosto due orizzonti utopici distinti, due meta-teorie per molti aspetti diametralmente opposte.

È possibile affermare che **LA POSSIBILITÀ CRITICA E LA VOLONTÀ DI CAMBIAMENTO SI SVINCOLANO DALLE DINAMICHE INTERNE AI SISTEMI CONFLITTUALI CHE LI HANNO GENERATI E SI SITUANO IN AMBITI DI AZIONE TRASVERSALI**: un luogo ancora da definire ma che si presenta in maniera prorompente sulla scena in tutta la sua forza semantica ed epistemica. **TALE LUOGO È INNEGABILMENTE QUELLO DELLE PRATICHE CREATIVE LEGATE AL DESIGN**, un luogo forte della perdita di un ruolo sociale stabile ma che, proprio in forza di tale dispersione, mantiene strutture mobili di adattamento, intervento e azione. La mobilità operativa ne ha fatto un termometro e uno strumento flessibile di azione sociale.

Le pratiche creative possono trovare nuove sintesi in un ambiente in cui gli ambiti di significato sono e rimangono necessariamente aperti alla necessità di legittimarsi all'interno di contesti di riferimento mutati.

**IL CONFLITTO, COME LUOGO DEL MUTAMENTO E DELLA CODIFICA DI PROSPETTIVE EMANCIPATORIE, SI FA CENTRALE NELLA SCANSIONE DI PASSAGGI SIGNIFICATIVI E NELLA COMPrensIONE DELLA DURATA SEMANTICA O CULTURALE DI UN DETERMINATO OGGETTO DI DESIGN DISCORsIVO.**

un **BUDGET DI** 20.000 euro è stato calcolato forfettariamente per coprire le spese di assicurazione delle opere, gettone presenza per gli artisti e spese di coordinamento/allestimento - da richiedere attraverso sponsorizzazioni private o attraverso bandi emanati dagli enti locali o dalle fondazioni bancarie

**LA SCELTA AUTORIALE È PRIMARIAMENTE GEOGRAFICA, NON TANTO PER L'ORIGINE O LA PROVENIENZA DEGLI ARTISTI, QUANTO PIUTTOSTO PER IL MONDO GEOGRAFICO A CUI LE OPERE RIMANDANO.**

In tutto il mondo sono molti i muri che hanno diviso e che continuano a separare persone, comunità, popoli e contribuiscono ad alimentare tensioni. Quello di Berlino, muro per antonomasia, non è stato che l'esempio più conosciuto di barriere fisiche e militari che hanno diviso interi popoli e territori. Simbolo della cortina di ferro, della divisione non solo della capitale tedesca, ma di un intero Paese e della stessa Europa.

Secondo il tracciato di Peacereporter<sup>1</sup> numerose sono le barriere che a tutt'oggi esistono:

<sup>1</sup> <http://it.peacereporter.net/>

- il Muro di Nicosia a Cipro che divide l'isola in due tra ciprioti e turchi;
- il Muro in Belgio campo delle tensioni tra fiamminghi e valloni;
- il Muro tra le due Coree con la completa assenza di contatti tra le due Coree negli ultimi decenni;
- il Muro di Belfast che divide ancora ghetti protestanti e cattolici;
- il Muro Marocchino o Muro del Sahara Occidentale (iniziato nel 1983), che separa i territori occupati dal Marocco dai territori sotto il controllo della Repubblica Democratica Araba dei Sahrawi (RASD);
- la Barriera di separazione di Ceuta e Melilla, lungo la frontiera tra le due enclavi spagnole e il Marocco;
- il Muro di Sicurezza del Quebec (2001), durante la Cumbre de las Américas;
- la frontiera tra Messico e Stati Uniti, per impedire flussi di immigrazione clandestina;
- il Muro in Olanda con lo scopo di impedire a immigranti illegali di allontanarsi dall'area portuale di Hoek van Holland;
- il Muro tra India e Pakistan, a Wagah: un muro tra due importanti membri delle Nazioni Unite, India e Pakistan. Si tratta di una frontiera indo-pakistana vicino a Amritsar;
- il Muro in Iraq: il muro che circonda Sadr City, distretto della città di Baghdad;
- il Muro al confine tra India e Bangladesh;
- il Muro di sabbia e pietre sul confine tra Marocco e Mauritania: tutto intorno, due cordoni di campi minati.;
- il Muro in Cisgiordania (2002) che separa Israele dalla Palestina, con conseguente annessione, di fatto, a Israele di una parte dei territori palestinesi occupati.

Di questi luoghi, cinque sono le zone di conflitto prese in considerazione (si rimanda al capitolo 7 per le schede di approfondimento delle opere):

la frontiera che divide il Messico dagli Usa con il design di Christian Swafford, la Palestina con Sharif Waked, Cipro attraverso l'opera esperenziale di Gianmaria Conti, la Corea con gli Sdesignunit e la Germania attraverso le voci creative di Jordi Canudas e Freedom of Creation.



1. Waked, Chic Point
2. Swafford, Partition
3. Freedom of Creation, Wall Lamp
4. Canudas, Wallfa
5. Conti, Memory Box
6. Sdesignunit, A cup of light

## Abstract

*In this work we aim at investigating categories of product design in terms of cultural communication by exploring artefacts conceived with the intent of encouraging users' reflection upon "conflict" issues. Under this light, we have chosen case studies referred to those conflicts in which walls and fences are still separating populations one from another, as for Palestine, Mexico, etc. The conflict is here read as an event that is able to encode expectations of emancipation, and because of that it becomes central for articulating significant transitions. Such artefacts, rather than for their functionality or utility, might be interpreted through the Stephanie and Bruce Tharp theory of discursive design, where objects are treated like transmitters of ideas and messages. We believe that discursive design can be a good starting point for better understanding the value of the semantic content spread by objects within time and space, and that artefacts can be considered as specific agents of communication. Therefore, if we consider objects as communicative facts, then we can use tools taken from the field of logics and linguistics in order to analyse the semantic and the cultural length of the objects themselves. As a consequence, politically engaged design tends to broaden the role of designers into an intellectual one, being able to boost debates around the issues designers trigger.*