

Confini e contesti

La doppia prospettiva della ricerca in design

FRID 2019
(4^a edizione)



I
- - -
U
- - -
A
- - -
V

BEMBO O E

Il curriculum in Scienze del design della Scuola di Dottorato Iuav di Venezia avvia la quarta edizione di FRID, con l'obiettivo di condividere i risultati delle ricerche dottorali in design e di riflettere sugli sviluppi della disciplina nelle sue diverse declinazioni.

L'edizione 2019 Confini e Contesti sollecita una riflessione sia sulle modalità con cui la ricerca si relaziona al contesto accademico, sia sui possibili sconfinamenti che la portano a confrontarsi attivamente con l'esterno. FRID 2019 si pone dunque l'obiettivo di interrogarsi sull'evoluzione della ricerca in design nella contemporaneità, per collocarla all'interno di un processo di coscienza sociale, per individuare e decifrare le complessità del passato e quelle del presente.

ISBN 978-88-31241-38-0



FRID – Fare ricerca in design
Forum nazionale dei dottorati in design
a cura di Scienze del design
Dottorato di Architettura, Città e Design
Università Iuav di Venezia

FRID 2019
LA DOPPIA PROSPETTIVA DELLA RICERCA IN DESIGN
a cura di Raimonda Riccini
con Alessia Buffagni, Stefano Faoro, Marta Franceschini, Monica Pastore (Scienze
del design, XXXIII ciclo)
10-11 febbraio 2020
Palazzo Badoer, Venezia

Con la partecipazione di:
Alma Mater Studiorum - Università di Bologna
ISIA di Urbino
Libera Università di Bolzano
Politecnico di Bari
Politecnico di Milano
Politecnico di Torino
Sapienza Università di Roma
Università degli studi della Campania Luigi Vanvitelli
Università degli studi G. d'Annunzio di Chieti-Pescara
Università degli studi della Repubblica di San Marino
Università degli studi di Camerino
Università degli studi di Ferrara
Università degli studi di Firenze
Università degli studi di Genova
Università degli studi di Sassari
Università Iuav di Venezia

Art direction Luciano Perondi
Progetto grafico della collana Emilio Patuzzo
Immagine di copertina Stefano Faoro, Monica Pastore
Il presente volume è stato realizzato da Antonella Bordignon, Sara Corà, Edoardo
Ferrari, Nacir Imache

Tutti i saggi sono pubblicati con la licenza Attribuzione – Non commerciale –
Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-SA 4.0)
Le figure a supporto dei saggi presenti in questo libro rispondono alla pratica del
fair use (copyright act 17 USC 107 e art 70 della legge n. 633/1941) essendo finalizzate
al commento storico critico e all'insegnamento.

2021, Venezia, Bembo Officina Editoriale

ISBN 9788831241380

FRID 2019
LA DOPPIA PROSPETTIVA DELLA RICERCA IN DESIGN

a cura di Raimonda Riccini

Fare ricerca in design
Forum nazionale dei dottorati di design
Quarta edizione

SOMMARIO

- XI VERSO OCEANI TEMPESTOSI
Alberto Ferlenga
- XIII I CONFINI DEL DESIGN
Benno Albrecht
- 19 INTRODUZIONE
Raimonda Riccini
- 23 IDENTITÀ E TERRITORI DELLA RICERCA
Emanuela Bonini Lessing
- 27 La presenza del canone nella storia del graphic design:
Una prospettiva didattica
Andrea Vendetti
- 39 Design per la cultura produttiva: Modelli di innovazione
collaborativa per la valorizzazione del territorio
e la promozione dello sviluppo economico sostenibile
Laura Succini
- 55 Design strategico per la valorizzazione dei beni culturali:
L'esperienza della ricerca sperimentale e applicata
per i musei di stato della Repubblica di San Marino
Ilaria Ruggeri
- 71 Terza missione per il terzo settore: Ricerca attraverso
il design, dialoghi e progettazione
Alfredo Calosci
- 87 Imparare facendo: Ricerca tra didattica e realtà aziendali
Edoardo Brunello
- 101 TECNOLOGIE APPLICATE
Maximiliano Romero

- 105 *Evolving matter*: Nuovi approcci progettuali nell'era della biofabbricazione
Lorena Trebbi
- 119 Biologia 4.0: L'intersezione tra il disegno industriale e la ricerca biologica nell'era 4.0
Valentina Perricone
- 133 Da prassi a ricerca a prassi: Uno strumento progettuale per promuovere il design personalizzabile
Viktor Malakuczi
- 147 *Knowledge design*: L'approccio multidisciplinare nella ricerca sull'interazione uomo-macchina
Giovanna Giugliano
- 159 ORIZZONTI APERTI
Gabriele Monti
- 163 Confini sfocati e contesti liquidi
Ami Liçaj, Anna Paola Vacanti
- 181 Service design: La co-progettazione nella ricerca che sconfinava
Giovanna Tagliasco
- 193 Scrivere "il maschile" tra l'accademia e la mostra di moda: Una riflessione sull'incontro tra ricerca scientifica, archivio vivo e *fashion curating*
Marta Franceschini
- 209 Comunicare sulla linea di margine: Forme di comunicazione breve tra contesto e paratesto
Martina Capurro
- 225 RICERCATORI COME PROGETTISTI
Luciano Perondi

- 227 Il motion design per l'inclusione sociale: Forme e linguaggi animati per sensibilizzare, educare e informare
Giulia Panadisi
- 241 Tassonomia ibrida, sconfinamenti disciplinari e ontologia dinamica: Le dimensioni del motion design tra ricerca, didattica e professione
Vincenzo Maselli
- 257 Da John Maeda a Santiago Ortiz: La nascita del *mate-grafico*
Roberta Angari
- 269 ESTENSIONI/MEDIAZIONI
Massimiliano Ciammaichella
- 271 Il design tra medicina e natura: Design parametrico bio-ispirato per lo sviluppo di dispositivi ortopedici personalizzati innovativi
Gabriele Pontillo
- 283 *Emotional design* e neuroscienze: Confini e contesti mutevoli
Alessio Paoletti
- 299 Progettare contaminazioni: La ricerca in design come *trait d'union* tra le discipline applicate alla cura dell'uomo
Martina Frausin, Francesca Toso
- 311 EMERGENZE
Raimonda Riccini
- 315 Design, antropologia e pedagogia per l'educazione interculturale
Valentina Frosini

- 333 Design e antropologia: Un dialogo concreto
Nicolò Di Prima
- 347 Design in stato di crisi: Popolazioni emarginate
e le sfide del cambiamento climatico e della migrazione
nel Mediterraneo
Azouzi Safouan
- 361 SAGGI BREVI
- 363 *Memoria grafica: Storia del design e cultura materiale*
Fabio Mariano Cruz Pereira
- 371 Design per il settore pubblico
Veronica De Salvo
- 381 Design e innovazione 4.0 per la progettazione
ergonomica di sistemi robotici collaborativi
Elena Laudante
- 391 La ricerca nel design: Breve storia della *design research*
Marta Laureti
- 403 Un sistema di servizi sanitari per anziani basato sul
concetto di sostenibilità
Shuang Liang, Min Zhou

La presenza del canone nella storia del graphic design: Una prospettiva didattica

Andrea Vendetti
dottorando in Design, XXIV ciclo
dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia
dell'architettura
Sapienza Università di Roma

Questo contributo affronta il tema del canone all'interno della storia della comunicazione visiva, e le sue implicazioni nella sfera dell'insegnamento di questa materia. Partendo dalla personale esperienza dell'autore, e dalle sue riflessioni sulla possibile struttura di un corso universitario improntato a una prospettiva storico-critica consapevole, questo paper si sofferma sulle modalità in cui la ricerca storica può essere messa in relazione con la didattica, e sulle ricadute che l'acquisizione da parte dei docenti di nuovi strumenti – capaci di fornire nuove interpretazioni della storia della grafica – può avere nella formazione dei designer.

canone, storia, didattica, storiografia, comunicazione visiva

1. L'INSEGNAMENTO DELLA STORIA DELLA GRAFICA: QUESTIONI PRELIMINARI

La questione dell'insegnamento della storia della comunicazione visiva in ambito universitario implica una serie di temi che devono essere quantomeno accennati prima di entrare nel vivo dell'argomento.

Di fatto, la storia della grafica fa parte della più ampia storia del design, che ha sviluppato nel corso degli ultimi decenni metodi e approcci peculiari. Per quanto da tale relazione possano emergere alcune criticità, non solo tipologiche, l'impianto metodologico e il relativo confronto accademico fanno spesso riferimento alla storia del design in generale. Analogamente, nelle università italiane, le due discipline vivono le stesse problematiche: tra queste, una delle più importanti è una "relativa perdita di peso dei corsi di storia" (Pasca, 2013, p. 22). Nello specifico, come evidenziato da Pier Paolo Peruccio e Dario Russo, un

punto cruciale è proprio il peso della storia del design all'interno dei corsi di laurea in Disegno industriale, non soltanto in termini di ore erogate ma in considerazione [del] ruolo della disciplina stessa, della storia a volte vista come mera alfabetizzazione preliminare, a volte vista come funzionale ai laboratori di progettazione su temi specifici. (Peruccio & Russo, 2013, p. 124)

Un altro dei problemi che ancora sussistono è la mancanza di percorsi di formazione specifici per gli storici del design, formazione peraltro spesso non espressamente richiesta dagli istituti. Per quanto si stiano compiendo dei grandissimi sforzi per migliorare la situazione generale dell'educazione alla storia della comunicazione visiva, "resta il fatto che l'importanza della storia è comunque relativamente marginale [...]. Il rischio è che si stia formando una generazione di designer privi di consapevolezza storica e quindi di riflessione sul senso e sulla responsabilità del progettare" (Pasca, 2013, p. 30).

Uno dei motivi più evidenti di queste problematiche riguarda l'ambito istituzionale, e specificamente la possibile collocazione della storia del design in un settore scientifico-disciplinare differente da quello attuale. In tale contesto, un'analisi oggettiva sulle criticità della situazione odierna e sui metodi d'insegnamento della storia della grafica che ne derivano risulta improrogabile. Tra le tematiche specifiche in cui credo sia necessario intervenire c'è quella della presenza di un canone all'interno della storiografia del graphic design, e delle relative conseguenze nella didattica.

2. LA PRESENZA DI UNA NARRAZIONE CANONICA NELLA STORIA DEL GRAPHIC DESIGN

Una delle questioni principali, nella definizione di una storiografia della grafica critica e consapevole, è stata l'indagine sulla presenza di una narrazione canonica, e come questa abbia influito e influisca ancora sulla percezione della storia. Per narrazione canonica si intende la riduzione della storia a una lista di eroi e di *masterpieces* del graphic design, continuamente riproposti in maniera acritica nel racconto della storia della disciplina. Tale prospettiva non lascia spazio a punti di vista maggiormente inclusivi.

Uno dei primi a interrogarsi sulla possibile esistenza di un canone nella storia del graphic design è stato Clive Dilnot, che già nel 1985 affermava:

At present, there is no real discipline of design criticism, but a canonical list of "important" design and designers is rapidly being established, despite that the critical arguments for their inclusion in such a list remain almost unstated. We are seeing this sharp differentiation into "important" and "unimportant" design works, which is tending to exclude the unimportant works from the definition of design and to restrict the material we actually discuss. (p. 5)

Una pietra miliare sul tema del canone, anche per il dibattito che ha successivamente generato, è l'articolo *Is there a canon of graphic*

design? di Martha Scotford, pubblicato nel 1991. La ricercatrice americana utilizzava il concetto di canone per definire una lista autorevole sia dei lavori che dei singoli designer. Affermando che lo studio della storia del graphic design aveva prodotto – forse non intenzionalmente – un proprio canone, Scotford ha analizzato le immagini all'interno di cinque dei testi di storia del graphic design a lei contemporanei. Partendo dalle informazioni relative a queste immagini, Scotford ha incrociato e analizzato i dati ottenuti, dimostrando a quali progettisti era stata data maggiore importanza, ed evidenziando poi alcune caratteristiche – nazionalità, età, genere – a essi riferite. È così di fatto emerso un canone del graphic design, che tra le altre cose è servito all'autrice per alcuni ragionamenti sul rapporto tra chi per mestiere narra la storia e chi questa storia la legge, al netto di vari fattori d'interferenza.

L'autrice concludeva l'articolo ricordando i rischi impliciti in termini di perdita di ricchezza e di complessità nella creazione di un canone in una disciplina ancora giovane: il timore evidenziato è quello dell'esclusione di alcune aree, dell'attribuzione di troppa importanza ad altre, della difficoltà futura nel valutare le "star", della riduzione di una parte importante del materiale di studio, dell'impressione che non ci sia più il bisogno di approfondire poiché il meglio è ormai conosciuto e non c'è bisogno di conoscere altro. La soluzione suggerita da Scotford è quella di abbandonare l'approccio *master/masterpiece* in favore di una maggiore attenzione al contenuto, al pubblico, agli intenti e al concept di comunicazione. Solo in questo modo, per la ricercatrice, il mestiere del graphic design potrà rivelare le sue origini culturali, che non dovranno essere associate a una singola persona o lavoro, ma a tempi, luoghi, popoli: una prospettiva più vicina alla storia culturale che alla storia dell'arte.

Whether we agree that there should be a canon or not, I submit one exists and is being created, and that this process will continue at an increased pace as graphic design history develops further through publications, exhibitions, scholarship, and collections. We need to evaluate and control the process; if we need a canon, if we really need to label and

separate, we need to assess better what canon exists and to amend it to make it intentional, conscious, responsible, and truly meaningful for all. (Scotford, 2012, p. 44)

Come anticipato, questo articolo ha sollevato un dibattito molto importante all'interno della comunità scientifica. A partire da Philip B. Meggs (1991), molte personalità dell'ambiente accademico hanno dibattuto delle ottime riflessioni e al tempo stesso delle mancanze presenti nel testo, contribuendo a una riflessione critica sullo sviluppo della storiografia del graphic design.

Nel corso degli anni, con il rapido sviluppo della disciplina, la problematica sollevata da Martha Scotford – e i possibili modi per risolverla – è tornata in molti dei ragionamenti nel campo della storiografia del design. In tempi recenti, per esempio, il canone è stato definito una “presenza spettrale” nelle ricerche sviluppate durante l'esperienza *Teaching the history of modern design: The canon and beyond*, tenutasi nel 2015 alla Drexel University. In questa sede è stata rimarcata la carenza, nei testi scolastici, di approfondimenti riguardo “social and environmental justice issues such as labor, globalization, sustainability, race and disability” (Kaufmann-Buhler, Rose Pass & Wilson, 2019, pp. 2-3), che di fatto ha marginalizzato narrazioni e prospettive alternative. Contemporaneamente è stato sottolineato il lavoro di alcuni ricercatori in contrasto con tale tendenza, il cui scopo era proprio integrare questi temi all'interno di corsi introduttivi di storia del design al fine di sviluppare una nuova offerta didattica.

Anche in Italia la presenza di un canone è stata una delle questioni affrontate nel dibattito degli ultimi anni sullo stato della storia della disciplina all'interno del mondo accademico. Già nel 2013 era emersa la necessità di “estendere il campo”, includendo ambiti della storia in cui non era ancora stata svolta una ricerca approfondita (Dalla Mura & Vinti, 2013). In occasione di una conferenza svoltasi alla Libera Università di Bolzano, la storica del design Gerda Breuer (2016) ha inoltre affermato chiaramente che “over time, the narration of design history has been continuously implemented and modified. However, these modifications have not had a significant effect upon the mainstream narrative: there is still

a canon to which the telling of the history of design adheres” (p. 39).

Un contributo recente è anche quello di Silvia Sfligiotti, che nel 2017 ha presentato alcune sperimentazioni sull’uso delle immagini nei corsi di storia della grafica da lei tenuti. Per l’autrice le immagini rappresentano, oltre che uno strumento fondamentale, anche un problema:

the reason for selecting one specific example is very often its author: the idea that knowing the history of graphic design corresponds to being able to mention a list of important designers is still quite strong. Whatever the reason for their choice, once the selected examples are extracted from a wide array of potentially similar artefacts, their status changes. They are no longer “one out of many”, but instead become icons, symbols, pieces from an established canon. And here lies the problematic side of the use of images: this shift can cause a loss of critical attitude, a disconnection of the chosen object from the many interconnected causes which make it look the way it does. (Sfligiotti, 2017, p. 2)

Alla luce di questi punti di vista, la questione di una narrazione alternativa a quella canonica in seno alla storia della comunicazione visiva sembra ancora lontana dall’essere risolta, per quanto appaiano chiari gli sforzi compiuti dettati da una maggiore consapevolezza del fenomeno.

In riferimento all’ambito italiano, è possibile ipotizzare che il grado di maturità scientifica raggiunto dal confronto tra chi si è occupato di storia del design negli ultimi anni possa indirizzare in maniera tangibile la creazione di un percorso di formazione per gli storici, nonché una collocazione più stabile e definita dei docenti all’interno dei percorsi accademici.

3. UN CONTRIBUTO METODOLOGICO

Durante la stesura della tesi magistrale, discussa all'ISIA di Urbino nel 2017, ho provato in prima persona a riflettere sull'esistenza di un canone nel graphic design. Il presupposto iniziale era un tentativo di ricostruzione del dibattito internazionale su vari temi specifici della storiografia della comunicazione visiva tra cui, appunto, il canone. Capire di cosa fosse composta la storia e il perché di alcune scelte era infatti una questione che mi aveva accompagnato lungo tutto il mio percorso universitario. Già prima di conoscere gli studi di Martha Scotford sentivo l'urgenza di indagare ricorrenze ed eccezionalità tra i testi di riferimento per la didattica, cercando di comprenderne i motivi.

Ho quindi deciso di esaminare otto volumi eminenti della storia della grafica, al fine di operare delle comparazioni mirate su temi specifici. Per fare questo ho utilizzato gli indici analitici, che alla fine dei libri raccolgono i nomi degli autori e dei lavori presi in considerazione. Si trattava chiaramente di un metodo quantitativo e non qualitativo, che però si prestava a rispondere ad alcuni dei miei quesiti. Ho messo a sistema i diversi indici, estrapolando i risultati di alcuni argomenti: i caratteri tipografici, le scuole, i libri, le riviste, i grafici italiani. In questo modo è stato possibile mettere in evidenza quali singoli elementi erano citati e con quale frequenza all'interno di quelli che si possono considerare gli strumenti principali della divulgazione scientifica sul tema in ambito didattico.

Lo scopo di questi confronti non era solamente quello di dimostrare quale fosse il canone rispetto alle diverse variabili, per considerarlo in maniera critica o anche solo per prenderne atto; ma anche quello di mostrare chiaramente, attraverso le differenze tra le liste, come volumi sullo stesso tema potessero avere approcci totalmente divergenti. Inoltre con la pubblicazione nel mio volume di tesi di tutti gli indici, scansionati tramite tecnologia OCR e ora disponibili pubblicamente, ho proposto e facilitato un semplice metodo d'indagine applicabile a qualsiasi altro argomento presente nella narrazione storica della comunicazione visiva (Vendetti, 2017).

4. L'INFLUENZA DEL CANONE ALL'INTERNO DELLA DIDATTICA

Grazie al mio percorso di tesi magistrale ho potuto riflettere su quanto la presenza di una narrazione canonica influisca nello sviluppo di una storiografia consapevole del graphic design e, di conseguenza, sull'insegnamento.

Nella prima parte di questo contributo ho fatto riferimento ad alcune criticità presenti in ambito italiano, che riguardano principalmente la formazione degli storici del design e il loro ruolo nei settori accademici. Attualmente lo studio della storia viene proposto all'interno di percorsi didattici per studenti la cui principale – se non unica – prospettiva prevista è quella di intraprendere il mestiere del progettista. È quindi necessario riflettere su come lo studio della storia si inserisca a livello pratico in questo contesto, fermo restando che, in generale, non ritengo assolutamente che la storia debba essere considerata un semplice strumento per una migliore progettazione, e che lo sviluppo di percorsi accademici specifici è non solo auspicabile ma urgente, al fine di garantire l'indipendenza disciplinare necessaria.

In questa condizione di partenza, una narrazione canonica può avere sugli studenti degli effetti fortemente negativi. Metodologie erroneamente prese in prestito dalla storia dell'arte e dell'architettura tendono infatti ad alimentare una lettura autoriale. Credere che si passi alla storia grazie a singole icone è fuorviante, in modo particolare se la narrazione esclude i rapporti con committenza e destinatari, limitandosi al racconto di creativi colpi di genio di "eroi" della grafica e trascurando le condizioni di specifici luoghi ed epoche. Al contrario, la disamina dei contesti e dei limiti progettuali è fondamentale, così come quella del rapporto con il fruitore. Questa constatazione è vera per tutti gli ambiti della progettazione, ma è forse ancora più significativa per la storia della comunicazione visiva, che riguarda artefatti effimeri che richiederebbero una prospettiva d'analisi agli antipodi rispetto a quegli oggetti che, nonostante la loro riproducibilità, hanno comunque raggiunto l'aura che Benjamin (1955) attribuiva agli oggetti unici.

Il rischio è che agli studenti non siano forniti gli strumenti per comprendere le questioni legate ai diversi contesti, alle connessioni, a cosa ha veramente influito sulla cultura che conosciamo, e di conseguenza al ruolo del design nella società; e che quindi diano per scontata la narrazione data, senza possibilità di riconsiderazioni. Non che sia necessario ignorare del tutto designer o progetti esemplari; ma queste esperienze andrebbero continuamente riesaminate in maniera critica da chi si occupa di storia della grafica e, per le proprie responsabilità, in maniera particolare da chi insegna. Per portare un esempio, quasi tutti conoscono il lavoro di Aldo Novarese per la Fonderia Nebiolo; ma solo uno studio maggiormente approfondito, che abbia avuto il coraggio di distaccarsi dalla narrazione canonica, ha potuto portare alla riscoperta del ruolo fondamentale di Alessandro Butti o più in generale del lavoro collettivo dello Studio Artistico Nebiolo in alcuni progetti, di fatto ignorato per decenni (Colizzi & Olocco, 2017).

Una riconsiderazione della storiografia canonica risulta inoltre fondamentale, da un lato, al fine di includere una serie di minoranze escluse dalle prospettive occidentali, patriarcali ed economicamente dominanti che fino a oggi hanno scritto gran parte della storia del design che conosciamo; e dall'altro, per comprendere interamente un'epoca nel suo specifico, ricostruendo i contesti e le relazioni tra questi e superando un approccio autoriale sempre più lontano dal mondo del design.

In conclusione, ritengo che un buon corso di storia della comunicazione visiva, almeno nei corsi di laurea magistrale, non possa prescindere da alcune lezioni introduttive sul tema della storiografia, al fine di far acquisire competenze metodologiche e far comprendere i limiti impliciti dello scrivere – e di conseguenza dello studiare – la storia. Inoltre andrebbero affrontate in maniera specifica questioni relative a fonti (archivi, collezionismo, diritti, rapporto con la dimensione effimera) e narrazioni (esposizioni museali, documentari, biografie, volumi di riferimento). Partire quindi dal significato dei termini *storia* e *comunicazione visiva* per comprendere le prospettive che hanno portato a inclusioni ed esclusioni di specifici soggetti. Andrebbero poi alternate lezioni sui temi imprescindibili – ma analizzate e raccontate con i metodi

sopra descritti – con lezioni di approfondimento su questioni molto più specifiche e misconosciute, utilizzando i libri di testo esclusivamente come strumento didattico di base.

Infine gli studenti andrebbero spinti a svolgere in autonomia piccole ricerche mirate e controllabili, ma che comunque riguardino le istanze documentali e narrative sopra descritte: credo che il modo migliore per acquisire la padronanza dei metodi di ricerca sia, infatti, l'esperienza sul campo.

Anche se effettivamente la maggior parte di loro diverranno dei professionisti, e utilizzeranno lo strumento della storia come apporto alla progettazione e come nozione culturale, tra questi ci saranno anche i prossimi dottorandi, ricercatori, docenti, storici: e fino alla creazione di percorsi accademici specifici, la cognizione della necessità di una storiografia critica sarà in effetti un dispositivo prezioso per indirizzare responsabilmente il loro lavoro. Il risultato migliore che si potrà ottenere da un corso impostato in questa maniera sarà la consapevolezza negli studenti che non esiste una sola storia della grafica, ma un insieme complesso e interconnesso di storie che costituiscono il passato rilevante della disciplina.

Riferimenti

- Benjamin, W. (2000). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (3. ed.) (E. Filippini, trad.). Einaudi. (Pubblicato originariamente nel 1955).
- Breuer G. (2016). Women and graphic design in the history of design and in design history. In A. Benincasa, G. Camuffo, M. Dalla Mura, C. Upmeier & C. Vinti, *Graphic design: History and practice* (pp. 39-59). bu,press.
- Colizzi, A., & Olocco, R. (2017, 21 febbraio). *Novarese and Butti, a story to be (re)written*. CAST. <https://bit.ly/3f2q5fc>
- Dalla Mura M., & Vinti C. (2013). Grafica, Storia, Italia: Estendere il campo. *Progetto grafico*, 24, 8-33.
- Dilnot, C. (1984). The state of design history, Part II: Problems and possibilities. *Design Issues*, 1(2), 3-20.
- Kaufmann-Buhler, J., Rose Pass, V., & Wilson, C. S. (2019). Introduction. In J. Kaufmann-Buhler, V. Rose Pass, & C. S. Wilson (a cura di), *Design history beyond the canon* (pp. 1-16). Bloomsbury Visual Arts.
- Meggs, P. B. (1991). Is a design history canon really dangerous?. *AIGA Journal of Graphic Design*, 9(3).
- Pasca, V. (2013). La storia del design oggi: Compiti e prospettive. In AIS/Design (a cura di), *Il design e la sua storia* (pp. 21-31). Fausto Lupetti Editore.
- Peruccio, P. P., & Russo, D. (2013). Commissione tematica, formazione dello storico del design. In AIS/Design (a cura di), *Il design e la sua storia* (pp. 121-126). Fausto Lupetti Editore.
- Scotford, M. (2012). Is there a canon of graphic design history?. In S. De Bondt & C. de Smet (a cura di), *Graphic design: History in the writing (1983-2011)* (pp. 36-44). Occasional Papers. (Pubblicato originariamente nel 1991).
- Sfligiotti, S. (2017, 28 novembre). Out of scale, out of context: The use of images in the teaching of graphic design history. *Proceedings*, 1(9), 880. <https://doi.org/10.3390/proceedings1090880>
- Vendetti, A. (2017). *Storie di grafica: Per una storiografia del graphic design* [Tesi di laurea magistrale non pubblicata]. ISIA Urbino.