

ALLE RADICI DEL
DESIGN
ESPANSO

QUALI FUTURI PER
LA STORIA
DEL DESIGN ?

CRATÈRA

VI convegno AIS/Design

Associazione italiana storici del design

Politecnico di Milano

24—25 novembre 2023

Programme Committee Chairs

Giampiero Bosoni, Politecnico di Milano

Marinella Ferrara, Politecnico di Milano

Francesco E. Guida, Politecnico di Milano

Chiara Lecce, Politecnico di Milano

Letizia Bollini, Libera Università di Bolzano

AIS/Design Board Members

President: Maddalena Dalla Mura, Università Iuav di Venezia

Vicepresident: Ali Filippini, Politecnico di Torino

Treasurer: Chiara Lecce, Politecnico di Milano

Board Member: Elena Fava, Università Iuav di Venezia

Board Member: Elisabetta Trinchèrini, Università degli Studi di Ferrara

Scientific secretariat: Manuela Soldi, Università Iuav di Venezia

AIS/Design Past Presidents

Vanni Pasca †

Raimonda Riccini

Giampiero Bosoni

Organising Secretariat

Martina Esposito

Giorgia Forloni

Lara Lattuada

Margherita Spairani

Yi Sui

DOI: https://doi.org/10.69077/AIS_ATTIO6_DESIGNESPANSO

ISBN 979-12-80884-25-1

First edition December 2024

The published images, provided by the authors, are used for scientific and educational purposes. The authors remain available to any rights holders who have not been identified.

Copyright



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Visual identity: Martina Esposito

Book design: Stefano Perrotta

Cratera S.r.l.s.

via Palizzi 125

80127 Napoli, Italia

www.cratera.it

Publicato con il contributo del Dipartimento di Design del Politecnico di Milano e dell'Associazione Italiana Storici del Design (AIS/Design)

Scientific Committee (Reviewing Committee)

Michela Bassanelli, Politecnico di Milano

Alberto Bassi, Università Iuav di Venezia

Letizia Bollini, Libera Università di Bolzano

Giampiero Bosoni, Politecnico di Milano

Fiorella Bulegato, Università Iuav di Venezia

Dario Carta, Alma Mater Studiorum Università di Bologna

Rosa Chiesa, Università Iuav di Venezia

Graziella Leyla Ciagà, Politecnico di Milano

Vincenzo Cristallo, Politecnico di Bari

Maddalena Dalla Mura, Università Iuav di Venezia

Kjetil Fallan, University of Oslo

Priscila Lena Farias, Universidade de São Paulo

Chiara Fauda Pichet, Politecnico di Milano

Elena Fava, Università Iuav di Venezia

Maria Teresa Feraboli, Politecnico di Milano

Davide Ferrando, Libera Università di Bolzano

Marinella Ferrara, Politecnico di Milano

Elena Formia, Alma Mater Studiorum Università di Bologna

Michele Galluzzo, Libera Università di Bolzano

Catherine Geel, École normale supérieure de Paris-Saclay

Francesco E. Guida, Politecnico di Milano

Luciana Gunetti, Politecnico di Milano

Hans Höger, Libera Università di Bolzano

Chiara Lecce, Politecnico di Milano

Saul Marcadent, Università Iuav di Venezia

Carlo Martino, Università degli Studi di Roma La Sapienza

Anna Mazzanti, Politecnico di Milano

Jonathan Mekinda, University of Illinois Chicago

Alfonso Morone, Università degli Studi di Napoli Federico II

Francesca Murialdo, Middlesex University London

Gabriele Neri, Politecnico di Torino

Filippo Papa, LogoArchive Italia

Monica Pastore, Politecnico di Bari

Matteo Pirola, Università IULM di Milano

Paola Proverbio, Università Cattolica del Sacro Cuore

Emanuele Quinz, Université Paris 8 Vincennes-Saint Denis

Davide Rapp, Politecnico di Milano

Raimonda Riccini, Università Iuav di Venezia

Catharine Rossi, University for the Creative Arts Canterbury

Ernesto Ramon Rispoli, Università degli Studi di Napoli Federico II

Manuela Soldi, Università Iuav di Venezia

Penny Sparke, Kingston University, London

Francesca Tosi, Università degli Studi di Bologna

Alessandra Vaccari, Università Iuav di Venezia

Andrea Vendetti, Università degli Studi di Roma La Sapienza

Carlo Vinti, Università degli Studi di Camerino

Susan Yelavich, Parsons School of Design

Francesca Zanella, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

ATTI DEL CONVEGNO

CONFERENCE PROCEEDINGS

ALLE RADICI DEL DESIGN ESPANSO QUALI FUTURI PER LA STORIA DEL DESIGN ?

A cura di / Edited by

Letizia Bollini

Giampiero Bosoni

Marinella Ferrara

Francesco E. Guida

Chiara Lecce

SOMMARIO CONTENTS

010	Design Espanso e i futuri per la Storia del Design / Expanded Design and the futures for the History of Design <i>Letizia Bollini, Giampiero Bosoni, Marinella Ferrara, Francesco E. Guida, Chiara Lecce</i>
028	Alle radici di AIS/Design: Vanni Pasca e gli studi storici del design in Italia <i>Maddalena Dalla Mura</i>
038	KEYNOTE 1 Thinking Design Otherwise. Boundaries, Histories, Perspectives <i>Emanuele Quinz</i>
050	TRACK 1 EXPANDED DESIGN: REFRAMING THE HISTORY OF DESIGN RESEARCH 052 Designing is Mining: Historicizing Material Ecologies of Design <i>Kjetil Fallan</i> 066 Reframing Design History in the Ecological Crisis. On Material Design Systems and Research Methods <i>Beatrice Bianco, Marinella Ferrara</i> 080 Material Intelligence: Touch in researching the History of Design <i>Grace Lees-Maffeï</i> 092 Dal Design Espanso al Design Ontologico: note per un Design oltre il Design <i>Fabiana Marotta, Ramon Rispoli</i>
104	TRACK 2 NEW HISTORIES FROM CONTEMPORANEITY 106 Exploring the root causes in the connection between Design Studies and Policy Design <i>Alessandro Deserti, Marzia Mortati</i> 120 1993-2023. 30 years of Italian Web Interface Design as a paradigm of digital artefacts' history <i>Letizia Bollini, Francesco E. Guida</i> 134 Logo, come out!! La storia autoriale della corporate identity e la grafica anti-autoriale dei movimenti LGBTQIA+ <i>Michele Galluzzo</i>

	154	Per un'archeologia del sapere infografico. Un confronto tra la <i>Critical Cartography</i> e la storiografia del Design dell'Informazione <i>Andrea Facchetti</i>	322	TRACK 6 EXPANDING HISTORIES OF FASHION DESIGN
168		TRACK 3 EDUCATION AND DESIGN HISTORY		324 Inside Out: analysing Fashion from within, a New History of Made in Italy <i>Lucia Savi</i>
	170	Cose di poco conto. Studiare la Storia della Grafica a partire dagli oggetti qualunque <i>Silvia Sfligiotti</i>		336 Nuove prospettive di ricerca nella Storia del Design dell'intimo femminile. Il caso studio GRISINA <i>Umberto de Paolis</i>
	186	Intersezioni visive: percorsi di relazione tra design e immagine filmica <i>Walter Mattana</i>		352 A different History of Fashion. Interpreting its evolution with the tools of design <i>Giovanni M. Conti</i>
	202	Per la formazione storica dei designers: nuove esperienze didattiche <i>Isabella Patti</i>	362	KEYNOTE 3 Espanso, ma non troppo. Riflessioni sul design contemporaneo e la sua storia, a partire da Vanni Pasca <i>Raimonda Riccini</i>
	218	Per una Public History del Graphic Design: storia delle Comunicazioni Visive al Politecnico di Milano <i>Luciana Gunetti</i>	376	SPECIAL TRACK IL CONTRIBUTO DI VANNI PASCA ALLA STORIA E ALLA STORIOGRAFIA DEL DESIGN
230		KEYNOTE 2 Design Tales @ MoMA <i>Paola Antonelli</i>		378 Vanni Pasca e la sua "human relation" con il design. Storia di un incontro <i>Rossana Carullo, Vincenzo Cristallo</i>
246		TRACK 4 EXPANDED DESIGN: REFRAMING THE RESEARCH OF THE HISTORY OF DESIGN		394 Vanni Pasca: una direzione di lavoro per il design del prossimo futuro <i>Pietro Nunziante</i>
	248	Lo scostamento elastico. Gradi di libertà del design oltre il moderno <i>Francesca La Rocca</i>	404	PREMIO VANNI PASCA
	260	Identità della Storia del Design come "storia delle cose" ai tempi del progetto digitale e immateriale <i>Alberto Bassi</i>		406 Premio tesi di storia del design "Vanni Pasca" <i>Giampiero Bosoni, Rosa Chiesa, Raimonda Riccini, Elisabetta Trincherini, Carlo Vinti</i>
	270	Orgoglio del pregiudizio: un discorso sul metodo e sui confini per la didattica della Storia del Design <i>Luisa Chimenz</i>		408 Le progettiste italiane e il computer come nuovo strumento di progetto negli anni Ottanta e Novanta <i>Monica Pastore</i>
280		TRACK 5 EXPANDING RESEARCH AND CURATORIAL PRACTICES		422 Stampa omosessuale e battaglie per la visibilità fra anni Settanta e Ottanta in Italia. Le riviste <i>Lambda</i> e <i>Babilonia</i> <i>Linda Raffaelli</i>
	282	At Home: Mobilising Contemporary Design History through Curatorial Practice <i>Catharine Rossi, Jana Scholze, Penny Sparke</i>		438 La <i>reliure de notre temps</i> . La diffusione della rilegatura a spirale metallica in Francia, 1920-40 <i>Claudia Vagnoni</i>
	296	Expanded Archive: designing the new digital fashion archives <i>Simona Secondi, Federica Vacca</i>	456	TRACK 7 EDUCATION AND DESIGN HISTORY
	308	The "problem" of the "woman designer" in Design History <i>Leah Armstrong</i>		458 Teaching Critical Design History <i>Ory Bartal</i>

	472	The pilot project Made in Italy. Stories of Italian Design. Potentialities and limitations of distance learning through MOOCs <i>Graziella Leyla Ciagà, Maria Teresa Feraboli, James Postell</i>		658	Renata Rubim's personal collection: a collection that is interesting in narrating a story of Surface Design <i>Bruna Carmona Bonifácio, Ronaldo de Oliveira Corrêa</i>
488	TRACK 8 DESIGN & ART: INTERSECTIONAL & PLURIVERSE			672	“Chic, poised and intelligent”. Marisa Martelli and the 1955 Australian exposition Italy at David Jones’ <i>Mark Ian Jones</i>
	490	Design e arte nel nuovo millennio. Riemersione e ridefinizione di una storica relazione <i>Rosa Chiesa, Paola Proverbio</i>		686	Elisabetta Ognibene, storia di una progettista militante <i>Monica Pastore</i>
	504	L'immagine come estensione: il contributo della fotografia di design nell'affermazione dell'iconicità del design italiano nelle riviste di progetto <i>Raissa D'Uffizi</i>	700	Biographies	
	518	Contaminazioni verbo-visive: l'esoeditoria come incontro fra arte, progetto e società <i>Ludovica Polo</i>			
	536	Le “carte lacere” di Leonardo Sinisgalli: un'indagine espansa tra architettura, arte e arredamento <i>Antonio Labalestra</i>			
554	TRACK 9 NEW HISTORIES FROM CONTEMPORANEITY				
	556	Dal design nel territorio, al design per il territorio: per una nuova storia dell'approccio italiano ai contesti di progetto <i>Marina Parente</i>			
	576	Accessibility Design: origini ed evoluzione di un concetto <i>Dina Riccò</i>			
	596	Space Design History: beginning and evolution of habitability <i>Annalisa Dominoni</i>			
	612	Il Design tra costruzione e arredo: percorsi storici alle origini del rapporto fra attrezzatura ed edilizia industrializzata nello spazio abitato <i>Barbara Camocini, Laura Daglio</i>			
628	TRACK 10 EXPANDING WOMEN'S HISTORIES				
	630	Paola Lanzani e la Rinascente: la professione di una vita <i>Graziella Leyla Ciagà, Maria Teresa Feraboli</i>			
	644	Reassessing spatial Design practice in contemporary India: role of gender in shaping the operations of Mumbai-based SJK Architects <i>Deepika Srivastava</i>			

DAL DESIGN ESPANSO AL DESIGN ONTOLOGICO: NOTE PER UN DESIGN OLTRE IL DESIGN

Fabiana Marotta, Ramon Rispoli*

Università degli Studi di Napoli Federico II

Abstract

Il paper esplora il concetto di “design espanso” e le sue implicazioni nel contesto della società contemporanea. La nozione di design ha avuto un’ampia estensione, portando a dibattiti sulla sua natura onnicomprensiva e sull’affermazione che “tutto è design” e “tutti sono designer”. Il concetto di espansione porta a riconoscere la natura “pulviscolare” del design, descrivendo la sua pervasività e ibridazione, infiltrandosi in ogni aspetto della nostra realtà. L’espansione del design però pone il problema della “diluizione” o addirittura della perdita del design stesso, e questo conduce a interrogarsi sulla natura di cosa si progetta, cosa vuol dire progettare, e soprattutto a non trascurare gli *effetti* che il design produce. Il design, peraltro, ha anche una sua “ontologia storica”, per dirla con il filosofo canadese Ian Hacking. Il termine stesso *design* è infatti servito nel corso del tempo non solo per includere nel suo ambito alcuni oggetti e artefatti (o progetti) specifici, ma anche per escludere quelli che non avevano le qualità per farne parte: come afferma Anne-Marie Willis, “parlare di artefatti ‘di design’ ci porta a dimenticare la *designedness* di tutto il resto” (Willis, 2018). Oggetti di uso quotidiano, artefatti “banali”, ma anche tecnologie e media: non solo gran parte di ciò che ci circonda è stato disegnato ma ha a sua volta il potere di *disegnarci* – nei corpi, nei comportamenti e nelle modalità della cognizione, della sensibilità e dell’interazione col mondo – al punto che oggi si parla di “design ontologico” (Willis, 2006; Fraga, 2020). Questa dimensione ontologica – cos’è, e soprattutto cosa *fa* il design – è stata per lo più trascurata negli studi storici, che hanno quasi sempre posto tutta l’attenzione su linguaggi, oggetti iconici e maestri, tralasciando gli effetti materiali di ciò che poniamo in essere nel mondo. Questo contributo, partendo dalle nozioni di design espanso e design ontologico, cercherà di individuare nuove possibili traiettorie per una storia materiale del design.

Keywords

design espanso, design ontologico

*Il saggio è frutto della stretta collaborazione degli autori che ne hanno condiviso il background di riferimento e l’articolazione dei contenuti. Il paragrafo 1 è stato redatto da Fabiana Marotta e il paragrafo 2 da Ramon Rispoli.

La dimensione pulviscolare del design: guardare a ciò che sta nel mezzo

Nella postfazione al testo *Sulla fine del design* (2019) di Umberto Eco e Vittorio Gregotti, lo storico Vanni Pasca faceva un’attenta e chiara lettura del ruolo che il design sta assumendo oggi, affermando che “il design non è morto, si è solo espanso” (Pasca, 2019). Quella di “fine del design” non è un’idea nuova. Già Giulio Carlo Argan nel 1965 aveva riproposto l’idea hegeliana di “morte dell’arte” (Argan, 1965) e nel 1980 aveva discusso la “crisi del design” (Argan, 1980). In quest’ultimo testo Argan scriveva che: “il mondo moderno tende a cessare di essere un mondo di oggetti e soggetti, di cose pensate e persone pensanti. Il mondo di oggi potrebbe non essere più un mondo di progettisti, ma un mondo di programmati” (p. 266). Parole che sembrano riecheggiare il testo comparso nel 1964 nel numero 85 di *Edilizia Moderna*, dal provocatorio titolo “Macroambiente in movimento ovvero tanti elementi tutti uguali”: un testo in cui, con un potente accostamento di immagini – quadranti di orologi affiancati ai tasti di una macchina calcolatrice e alle croci di un cimitero di guerra – veniva problematizzato l’operato dei designers. Qui veniva scritto testualmente:

Intanto, mentre i designers pensano gli oggetti, e li informano dei contenuti che il commento teorico ha codificato, essi (gli oggetti) già rotolano sul mondo e instaurano un loro comportamento collettivo non previsto. Tutti intenti al rispetto della essenzialità dell’oggetto, i designers si sono dimenticati di valutare, non diciamo la forma, ma persino la misura del fenomeno. Trepidanti e sensibili di fronte al problema della sorte dell’arte, hanno instaurato il mito dell’utile, hanno intriso l’utile di convenzioni formali fino a farlo diventare superfluo. E poiché il superfluo, non dovendo coincidere necessariamente con ciò che è conveniente, è opportunamente smisurato, ci troviamo a dover constatare l’invasione materiale e morale del nostro pianeta proprio per mano dell’uomo. (Macroambiente in movimento ovvero tanti elementi tutti uguali, 1964, p. 26)

Il concetto di “design espanso” è illustrato efficacemente da Alberto Bassi in *Design contemporaneo. Istruzioni per l’uso* (2017). In poche righe Bassi fa una riflessione sui tratti della società attuale, immersa in una “estetizzazione diffusa”, penetrata nel nostro quotidiano in cui si intrecciano “esperienza estetica e modalità tecno-performativa” (p. 48). Tentando di proporre una descrizione, Bassi identifica due aspetti strettamente connessi:

da una parte la presenza di una sorta di rumore invadente e continuo determinato dal flusso delle informazioni, che satura sensibilità e capacità cognitive impedendo di distinguere fra le posizioni, equiparandole e neutralizzandole; dall'altra, la velocità nell'azione e nel pensiero che segna l'organizzazione sociale producendo fra gli effetti primari la distrazione: percepiamo superficialmente e di frequente non sappiamo vedere, discernere e intendere. (pp. 48-49)

È su queste premesse che evidentemente si è innescato un processo di *designification*, caratterizzato da un'ampia estensione del termine “design” e dall'idea del design stesso come pratica onnipotente: basti pensare al dibattito contemporaneo sulla disciplina infuso di espressioni come “tutto è design”, “tutti sono designers”. Viene in mente questa idea pulviscolare del design, metafora con cui Andrea Branzi descrive la pervasività capillare e ibridante del design stesso, come il fluido avvolgente di una matrice sistemica (Branzi, 2005, p. 153): il design visto insomma come fenomeno *totale* capace di infiltrarsi “viscosamente” in ogni aspetto della nostra realtà.

Parlare di espansione del design non è certamente un compito facile, data la sua articolazione polisemica e il fatto di essere “attraversato da una molteplicità di fenomeni che ne hanno variato il senso e la natura profonda” (Manzini, 2004, p. 9), ampliando costantemente il suo spettro semantico e diventando *molte* cose, probabilmente anche troppe. Come scrive Dario Mangano elencando alcune delle definizioni di design offerte da Wikipedia, si tratta infatti di

una moltitudine eterogenea di artefatti e problematiche che riescono a stare insieme in nome di una nozione unica come quella di progetto. Mentre gli studiosi si interrogano sulla teoria sottesa all'attività progettuale, questa enorme latitudine di applicazione sembrerebbe però compromettere la specificità della disciplina, secondo l'adagio per cui se tutto è design niente più lo è davvero. (Mangano, 2008, p. 5)

In tal senso, infittire la trama e contenere simultaneamente tutte le possibili frequenze non fornisce la quantità massima di informazione ma genera piuttosto una sorta di “rumore bianco”: un'inestricabile e indecifrabile sovrapposizione di segnali che cessa di informare. Un'idea che parallelamente è stata applicata anche all'ambito dell'arte da Mario Perniola, che parla appunto di “arte espansa” (2015):

ne consegue che è avvenuto un mutamento radicale nella stessa categoria cognitiva di ciò che finora è stato chiamato “arte”: l'opera ha perduto la sua autonomia e per essere riconosciuta come una entità degna di apprezzamento deve passare attraverso tutte quelle mediazioni [...]. I confini del paradigma dell'“arte” si sono a tal punto allargati da comprendere potenzialmente qualsiasi cosa, vale a dire nulla. (p. 116)

Dunque, se da un lato l'espansione del design rimanda alla capacità della disciplina di *mediare* tra campi di applicazione differenti favorendo una contaminazione transdisciplinare, dall'altro lo stesso concetto rimanda alla “diluizione” o addirittura alla “morte” del design stesso. In questa dicotomia quello che conta è che la nozione di espansione rimanda all'idea di un design come tratto costitutivo della realtà contemporanea, ed è proprio all'interno di una tale presunta (e professata) onnipresenza del design che i designer si sforzano di articolare il loro ruolo e la loro posizione, speculando continuamente sulla necessità di ridefinire costantemente il campo di azione e i confini della disciplina, oltre che il suo mandato. Diventa interessante allora posizionarsi in una complessità accordata e avere piena consapevolezza del fatto che il design “non può essere capito (o non può più essere capito) senza considerarlo nella molteplicità dei suoi ‘versi’, nella varietà di punti di vista da cui può essere guardato” (Manzini, 2004, p. 13).

Tutto questo getta luce su un cortocircuito di fondo che troppo spesso sfugge ai più: ovvero, il fatto che il design non può più essere valutato solo nella sua dimensione di “progetto” – solo, cioè, nella dimensione in cui il designer esprime delle specifiche intenzioni per trasformare in “preferibili” le cose esistenti (Simon, 1988/1969). Invece di guardare semplicemente a quell'atto intenzionale che si *in-forma* in un artefatto, bisogna infatti accettare una volta per tutte che l'atto del progettare porta con sé dell'*altro*, soprattutto “in ciò che esso determina (nei mutamenti nella vita sociale e culturale)” (Zingale, 2020, p. 57): in altre parole sugli effetti che produce, effetti che possono “completare” l'intenzione iniziale di progetto in vari modi: confermandola, ridefinendola, mettendola in discussione o persino negandola. E tralasciando la componente interpretativa sovrascritta sugli artefatti e sulle pratiche d'uso degli oggetti – ben rappresentata, ad esempio, dal progetto *Ricerca della comodità su di una poltrona scomoda* di Bruno Munari del 1944, in cui una poltrona qualunque si apre a un ampio ventaglio di possibilità di utilizzo – quello che ci interessa è soprattutto il fatto che progettando gli oggetti, attraverso “affordance” tangibili e non, si progettano gli esseri umani stessi, come si vedrà nel paragrafo a seguire.

What is designed designs back:**raccontare la storia del design a partire dai suoi effetti**

La riflessione sul design espanso sottende, evidentemente, una questione che riguarda quella che il filosofo canadese Ian Hacking, sulla scia di Michel Foucault, definirebbe la sua “ontologia storica” (Hacking, 2009). Se il design non è un qualcosa di metastorico – una capacità connaturata negli esseri umani, a prescindere dalle epoche – allora quali sono le condizioni, situate storicamente, che rendono possibile la sua emergenza come pratica specifica, e quindi come oggetto specifico di indagine?

Anne-Marie Willis afferma che il design come lo intendiamo oggi, in quanto pratica separata dal fare dell’artigiano, è nato in Occidente dalla Rivoluzione industriale in poi: è la produzione in serie a operare il “taglio” decisivo tra prefigurazione e realizzazione, fino ad allora strettamente intrecciate (Willis, 2018, pp. 2-3). Ed è un taglio di natura ontologica: un taglio che fa sì che un oggetto di design *sia* effettivamente qualcosa di diverso da un oggetto ideato e prodotto da un artigiano nel suo laboratorio.

Ma la questione è in realtà più problematica, perché il termine “design” – anche e per scelta, più o meno esplicita e cosciente, di molti di coloro che si sono occupati di scriverne e di narrarne la storia – ha anche funzionato come una sorta di frontiera, di soglia che, includendo nel suo ambito alcuni oggetti e artefatti (o progetti) specifici, lasciava fuori quelli che non avevano le qualità per farne parte. Eppure, il carattere fittizio e costruito di questa frontiera emerge chiaramente se solo ci si guarda intorno: per citare nuovamente Willis, “viviamo circondati da cose disegnate che occultano la loro *designedness*¹. Quelle che dichiarano, che esclamano ‘Guardami! Sono disegnata!’ sono le meno significative. Sono diversivi che deviano la nostra attenzione dalla *designedness* di tutto il resto” (Willis, 2018, p. 142).

Il mondo degli artefatti anonimi, di uso quotidiano – il design “super normale”, per riprendere il titolo della celebre mostra curata da Jasper Morrison e Naoto Fukasawa alla Axis Gallery di Tokyo nel 2006 (Fukasawa e Morrison, 2007) – è già da qualche tempo oggetto dell’attenzione degli storici del design, soprattutto in ambito nordeuropeo: si pensi soprattutto a Kjetil Fallan, che nell’introduzione al suo *Design History: Understanding Theory and Method* afferma che “la cultura del design non è cultura di *élite*, ma cultura del quotidiano” e che per questo “la storia del design oggi non è più una storia di oggetti e dei loro progettisti, ma sta diventando sempre più una storia delle traduzioni, trascrizioni, transazioni, trasposizioni

e trasformazioni che costituiscono le relazioni tra cose, persone e idee” (Fallan, 2010, vii). Dello stesso avviso è Ben Highmore, per il quale la vera importanza del design non va ricercata tanto nello spettacolare, nel raro e nel nuovo, ma piuttosto “nell’ordinario, nell’onnipresente, nel già consolidato” (Highmore 2009, cit. in Fallan 2014, p. 21).

Ma ripercorrere la “storia anonima” della tecnologia e del design può essere di grande interesse anche per un’altra ragione. Già più di settant’anni fa, nel monumentale *Mechanization takes Command*, Sigfried Giedion scriveva:

nel loro insieme quelle cose umili, che di solito non vengono prese in seria considerazione, o almeno non vengono valutate per la loro importanza storica [...] hanno scosso il nostro modo di vivere fino alle radici. Modesti oggetti della vita quotidiana si accumulano in forze che agiscono su chiunque si muova nell’orbita della nostra civiltà. (1948, p. 3)

Quella proposta da Giedion era una prima riflessione approfondita sugli *effetti* che diverse innovazioni tecnologiche e progettuali – anche apparentemente di minore portata – avevano avuto nel tempo in ambiti così disparati come le abitudini alimentari, le posture del corpo e persino le relazioni tra individui: dalla meccanizzazione della panetteria che rese il pane sempre più omogeneo e standardizzato nella forma, nella consistenza e nel colore, ai cambiamenti nel modo di sedersi o sdraiarsi provocati dall’introduzione di nuove tipologie di arredo, per arrivare alle conseguenze sociali, anche in termini di classe e di genere, messe in moto dalla progressiva introduzione degli elettrodomestici, dalla lavastoviglie all’aspirapolvere.

Non solo, quindi, gran parte di ciò che ci circonda è stato disegnato, ma ha a sua volta il potere di *disegnarci*, nei corpi, nei comportamenti e nelle modalità della cognizione, della sensibilità e dell’interazione con tutto ciò che ci circonda.

Come ben evidenziava Elaine Scarry (1985) una semplice lampadina elettrica trasforma l’essere umano da una creatura che spenderebbe approssimativamente un terzo di ogni giornata brancolando nel buio a un’altra capace di vedere semplicemente *volendo* vedere, cioè, premendo l’interruttore.

Proprio a questo si riferiscono Tony Fry (1999), Anne-Marie Willis (2006; 2018) e più recentemente Daniel Fraga (2020; 2022) con l’espressione *design ontologico*. “Non c’è una sola cosa intorno a noi che non sia stata oggetto di design”, scrive Fry, riferendosi a porte, finestre, condizionatori,

sedie, lampade, libri, mensole, penne, computer portatili; “tutti gli oggetti disegnati hanno determinate conseguenze, che possono essere di minore o maggiore entità [...]. I progettisti disegnano all’interno di un mondo che è già esso stesso il risultato dell’attività di design, e che disegna a sua volta le loro azioni e i loro oggetti” (Fry, 1999, p. 5). Fraga parla di *feedback loop* proprio per riferirsi a questa capacità di retroazione di ciò che è disegnato (Fraga, 2020).

Lo sguardo del design ontologico, in questo senso, “rende problematica la separazione tra noi e le cose, tra soggetti e oggetti, tra disegnare ed essere, tra il mondo, il sé e gli altri” (Fry, 1999, p. 74). E le implicazioni di ciò sono di portata ben più ampia, anche in termini sia filosofici che antropologici, perché in fondo significa ammettere che l’essere umano – lungi da qualsiasi prospettiva essenzialista che lo veda come qualcosa di già definito sin dalla sua comparsa sulla terra, provvisto dall’inizio di una serie di proprietà invarianti e stabili – è esso stesso un oggetto di design, o meglio un *progetto* (Fraga, 2022). Gli umani *divengono* continuamente, si trasformano plasticamente nel corpo, nelle modalità percettive e cognitive, nelle ritualità e nelle forme simboliche sviluppando una serie di abilità – di *téchnai*, per usare il termine greco – che dipendono anche e soprattutto dalla loro interazione con gli artefatti e gli oggetti di cui si circondano, a partire dalle pietre utilizzate dai primi ominidi (Fry, 2012). Gli artefatti rientrano quindi a pieno titolo in quelle che il filosofo tedesco Peter Sloterdijk (2010) definisce *antropotecniche*.

Quelle di Fry, Willis e Fraga non sono certo posizioni isolate, ma dialogano – dall’ambito specifico della teoria del design – con quelle di diversi esponenti della recente svolta ontologica e neo-materialista in campi come l’antropologia (Ingold, 2013), la filosofia (Bryant, 2014) e i *media studies* (Bollmer, 2019)². Si consideri ad esempio quanto scrive l’antropologo inglese Tim Ingold a proposito di alcuni degli artefatti più comuni della nostra quotidianità:

cadiamo nel tranello di pensare che il cucchiaino sia una soluzione al problema di come trasportare il cibo alla bocca, quando in realtà è proprio il cucchiaino a determinare che noi mangiamo in quel modo, e non, per esempio, portando la scodella direttamente alla bocca. Siamo ingannati nel credere che le sedie ci diano la possibilità di sederci, quando è proprio la sedia a stabilire che stiamo seduti anziché, per esempio, accovacciati. E immaginiamo che il tavolo sia una soluzione per rialzare scatola, brocca, scodella e cucchiaino, quando invece è soltanto a causa del tavolo che ci si aspetta di porre queste cose a una tale altezza, anziché a livello del pavimento.

Maneggiare cucchiaini, stare seduti e mangiare a tavola sono tutte abilità corporee che richiedono anni per essere acquisite. (Ingold, 2013, pp. 111-112)

Non si tratta quindi di azioni “naturalì”, nella misura in cui sono gli artefatti stessi a portarci a compierle in quel modo specifico: senza il loro “esserci” nel mondo – senza il loro essere stati disegnati – non potremmo nemmeno concepirle.

Eppure, la questione di cosa *fa* il design è stata per lo più trascurata negli studi storici: “l’oggetto di design è al centro dell’attenzione degli storici del design [...] ma non c’è stato quasi nessuno studio sull’*agency* dell’oggetto progettato” (Willis, 2006, p. 86). L’attenzione è stata posta quasi sempre su linguaggi, oggetti iconici e maestri, e quasi mai sull’ampio ventaglio di conseguenze di ciò che poniamo in essere nel mondo.

Si pensi a un oggetto così comune come il carrello della spesa su ruote, introdotto da Sylvan Goldman nella sua catena di supermercati in Oklahoma nel 1937: il semplice fatto che era più grande e più leggero rispetto un cestino da portare a mano portò all’aumento della spesa media da parte dei clienti, e all’organizzazione del supermercato stesso in grandi corridoi in cui questi potessero girovagare liberamente e servirsi da soli (Davis, 2020, pp. 3-6).

Molte di queste conseguenze, peraltro, sono difficili da prevedere e spesso divergono dalle intenzioni dei progettisti. Un esempio sono le macchine raccoglitrice automatiche di pomodori apparse in California negli anni ’40 che – progettate con l’obiettivo di ottimizzare i raccolti – condussero presto, per il loro prezzo elevato, alla sparizione delle piccole aziende a conduzione familiare e alla concentrazione dell’intero mercato nelle mani di pochi grandi *stakeholders* (Winner, 1980). Willis fa anche riferimento anche al caso esemplare della lavatrice che finì, paradossalmente, per rendere più gravoso il lavoro domestico che avrebbe dovuto facilitare: il fatto che i lavaggi fossero più semplici e più veloci non portò alla riduzione dello sforzo e del tempo che gli si dedicava, ma a un aumento della frequenza dei lavaggi stessi; il che ebbe conseguenze anche sul piano ecologico, con il deciso aumento delle acque di scarico inquinate da fosfati (Willis, 2019, p. 142).

Anche nell’ambito delle tecnologie digitali e dell’intelligenza artificiale si possono individuare esempi, tanto evidenti come inquietanti, di “design che ci disegna”. Si pensi a quella che Eri Pariser chiama *filter bubble* (Pariser, 2012): l’algoritmo inizialmente progettato per personalizzare gli annunci pubblicitari in base alle nostre ricerche precedenti – il cosiddetto

microtargeting – si è rivelato un potentissimo mezzo per rafforzare i nostri pregiudizi in ogni ambito, filtrando notizie e informazioni in base a quello che vorremmo leggere o sentirci dire (Kuang & Fabricant, 2019; Fraga 2022).

È evidente, quindi, che questa capacità del design di disegnare noi stessi e il mondo non va ricercata solo negli ambiti ristretti dell'architettura, del prodotto industriale, delle interfacce utente o della moda. Come si è visto in precedenza, il design è oggi più che mai *espanso*: ci muoviamo in mondo “disegnato” a tal punto che è di fatto impossibile individuare ambiti della vita non toccati dal design in una o più delle sue tante manifestazioni. Oggetti tangibili e digitali, media, ma anche “infrastrutture immateriali” come processi, servizi e sistemi di gestione (Willis, 2006, p. 82): tutte cose che una volta concepite e implementate producono effetti sui nostri corpi, sulle nostre soggettività, sui nostri comportamenti (Pols, 2013), sulle nostre relazioni sociali e sugli ecosistemi in cui siamo immersi.

Proprio quella dell'ecologia è una questione in cui il design – inteso nei modi che si è cercato di illustrare poc'anzi – gioca un ruolo evidentemente centrale. E difatti sono già diverse le voci – ancora una volta, principalmente dal Nord Europa – che sostengono la necessità di un dialogo stretto tra storia del design, studi sociali di scienza e tecnologia (STS) e storia ambientale, con l'obiettivo di allargare il più possibile il campo di indagine sulla complessa e mutevole rete di interrelazioni che intreccia tra loro artefatti, progettisti, utenti-consumatori ed ecosistemi naturali (Jørgensen, 2013; Fallan, 2014). Un'ottica del genere porta all'emergere di temi e questioni finora poco esplorati dagli storici del design: ad esempio, che relazioni è possibile individuare, nel corso del tempo, tra l'impiego massivo di determinati materiali nella produzione degli oggetti di uso quotidiano – dalle plastiche degli anni Sessanta alle terre rare di oggi – e le diverse pratiche di sfruttamento intensivo di risorse e territori?

La storia, e più in generale la cultura del design sono chiamate oggi a lasciare da parte i già tanto celebrati eroi e a concentrare la loro attenzione sugli artefatti nell'accezione più ampia del termine, per gettar luce da una parte sulle condizioni – materiali, tecnologiche, culturali – che li hanno resi possibili, e dall'altra sull'ampio ventaglio delle loro conseguenze, di natura per lo più sistemica.

Notes

1. Si è scelto di non tradurre il termine originale dell'autrice perché sarebbe risultato poco efficace in italiano. Si potrebbe intendere la *designedness* come “la qualità dell'essere stato disegnato, progettato” di un qualcosa.
2. Da questo *material turn* della teoria contemporanea possono aprirsi nuove potenziali opportunità di ricerca anche per la stessa storia del design, come già intuito da Fallan (2014, pp. 20-21).

References

- Argan, G. C. (1965). *Progetto e destino*. Il Saggiatore.
- Argan, G. C. (1980). La crisi del design. In C. Gamba (Ed.), *Giulio Carlo Argan. Progetto e oggetto. Scritti sul design* (pp. 202-217). Medusa.
- Bassi, A. (2017). *Design contemporaneo. Istruzioni per l'uso*. Il Mulino.
- Bollmer, G. (2019). *Materialist Media Theory: An Introduction*. Bloomsbury.
- Branzi, A. (2005). Il declino degli oggetti. In F. La Rocca. *Il tempo opaco degli oggetti* (pp. 153-158). Franco Angeli.
- Bryant, L. R. (2014). *Onto-Cartography. An Ontology of Machines and Media*. Edinburgh University Press.
- Davis, J. (2020). *How Artifacts Afford. The Power and Politics of Everyday Things*. MIT Press.
- Eco, U. & Gregotti, V. (2019). *Sulla fine del design*. Lotus Booklet.
- Fallan, K. (2010). *Design History: Understanding Theory and Method*. Berg.
- Fallan, K. (2014). Our Common Future. Joining Forces for Histories of Sustainable Design. *Tecnoscienza. Italian Journal of Science and Technology Studies*, 5(2), 15-32.
- Fukasawa, N., & Morrison, J. (2007). *Super Normal. Sensation of the Ordinary*. Lars Müller.
- Fraga, D. (2020, May 28). *The Manifesto of Ontological Design*. Medium.com. <https://medium.com/data-driven-investor/the-manifesto-of-ontological-design-7fdb19169107>
- Fraga, D. (2022). *Ontological Design: Subject is Project*. Technosocial books.
- Fry, T. (1999). *A New Design Philosophy: An Introduction to Defuturing*. UNSW Press.
- Fry, T. (2012). *Becoming Human by Design*. Berg.
- Giedion, S. (1948). *Mechanization Takes Command. A Contribution to Anonymous History*. Oxford University Press.
- Hacking, I. (2010). *Historical Ontology*. Harvard University Press.
- Highmore, B. (2009). A Sideboard Manifesto: Design Culture in an Artificial World. In B. Highmore (Ed.), *The Design Culture Reader* (pp. 1-11). Routledge.
- Jørgensen, F.A. (2013). The Backbone of Everyday Environmentalism: Cultural Scripting and Technological Systems. In D. Jørgensen, F. A. Jørgensen, S. B. Pritchard (Eds.), *New Natures: Joining Environmental History with Science and Technology Studies* (pp. 69-84). University of Pittsburgh Press.
- Kuang, C., & Fabricant, R. (2019). *User Friendly: How the Hidden Rules of Design Are Changing the Way We Live, Work, and Play*. WH Allen.
- Ingold, T. (2013). *Making. Antropologia, archeologia, arte e architettura*. Raffaello Cortina Editore.
- Mangano, D. (2008). Premessa. *E[C, Il discorso del design. Pratiche del progetto e saper fare semiotico, II(3-4)* (D. Mangano, A. Mattozzi, Eds.), 3-6.
- Manzini, E. (2004). Design Multiverso. In E. Manzini, P. Bertola (Eds.), *Design Multiverso. Appunti di fenomenologia del design* (pp. 9-13). Edizioni POLI.design.

- Pariser, E. (2012). *The Filter Bubble: How the New Personalized Web Is Changing What We Read and How We Think*. Penguin Books.
- Perniola, M. (2015). *L'arte espansa*. Einaudi.
- Pols, A. J. K. (2013). How Artefacts Influence Our Actions. *Ethical Theory and Moral Practice*, 16(3), 575-587. <https://doi.org/10.2752/144871306X13966268131514>
- Simon, H. A. (1988). *Le scienze dell'artificiale*. Il Mulino (Original work published 1969).
- Scarry, E. (1985). *The Body in Pain: The Making and Unmaking of the World*. Oxford University Press.
- Sloterdijk, P. (2010). *Devi cambiare la tua vita*. Raffaello Cortina Editore (S. Franchini, Trans.) (Original work published 2009).
- Willis, A.-M. (2006). Ontological Designing. *Design Philosophy Papers*, 4(2), 69-92. <https://doi.org/10.2752/144871306X13966268131514>
- Willis, A.-M. (Ed.). (2018). *The Design Philosophy Reader*. Bloomsbury.
- Winner, L. (1980). Do Artifacts have Politics? *Daedalus*, 109(1), 121-136.
- Zingale, S. (2020). Design o progettualità? Il progetto come trasformazione inventiva. *Ocula*, 21(24), 51-72. <http://dx.doi.org/10.12977/ocula2020-41>