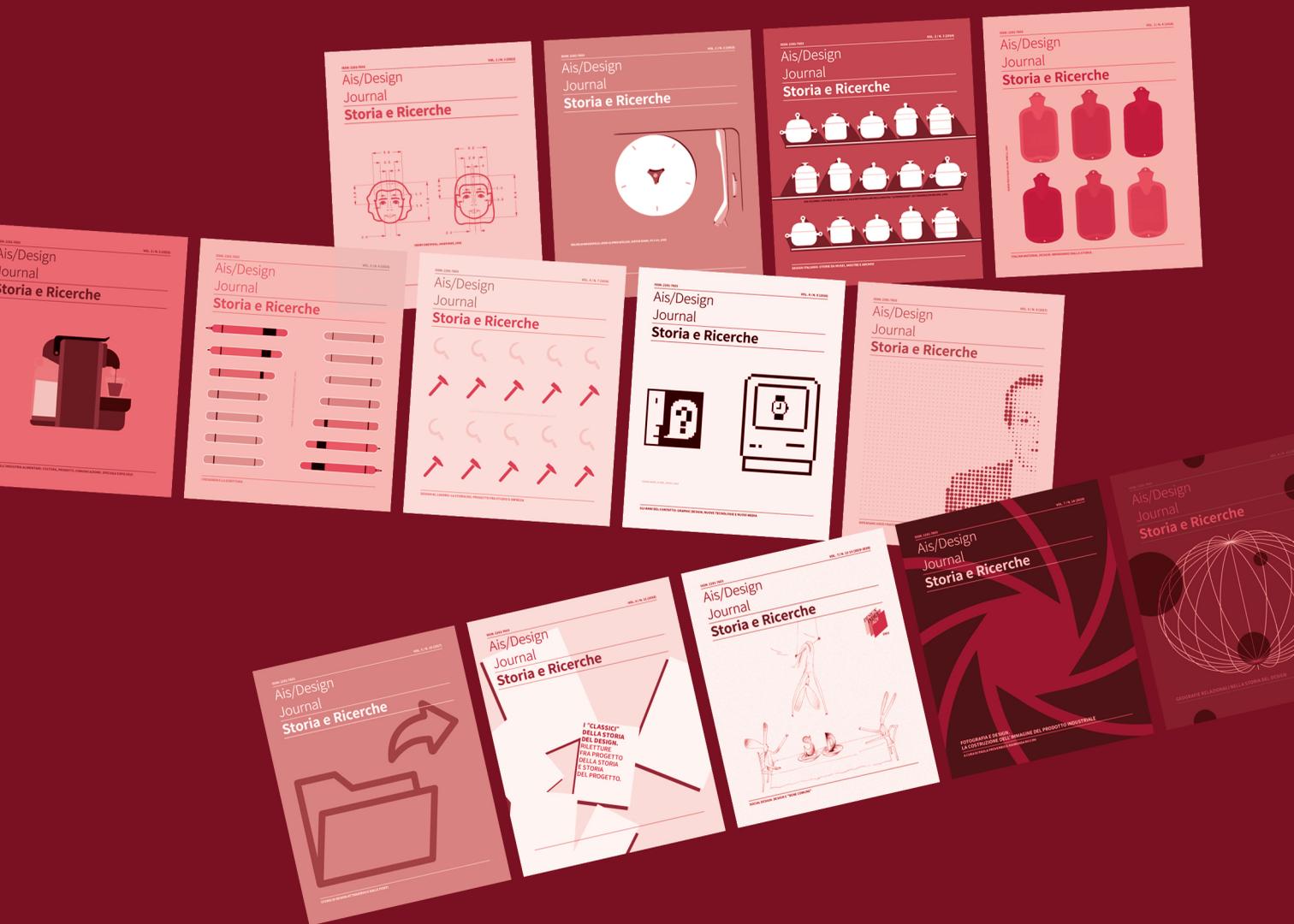


Ais/Design Journal Storia e Ricerche



REPERTORIO PER UNA NOSTRA STORIA DEL DESIGN

**AIS/DESIGN JOURNAL
STORIA E RICERCHE**

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

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

**REPERTORIO PER
UNA NOSTRA STORIA
DEL DESIGN**

ISSN
2281-7603

PERIODICITÀ
Semestrale

SEDE LEGALE
Milano

CONTATTI
caporedattore@aisdesign.org

WEB
www.aisdesign.org/ser/

Ais/Design
Journal

Storia e Ricerche

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

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

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

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

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

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

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

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

STILE INDUSTRIA

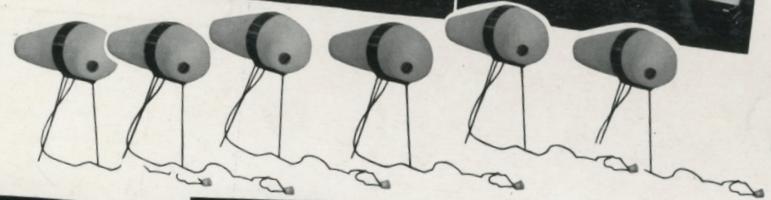
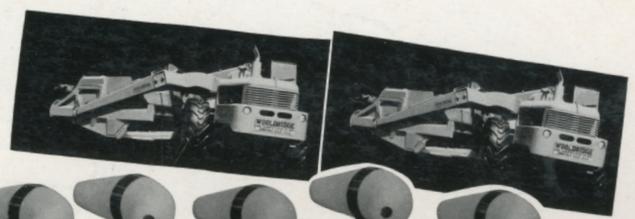
disegno industriale
industrial
design

n. 5 1955

grafica
graphic art

ballaggio
package

55



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

Saggi

I tempi del design

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

FRANCESCO E. GUIDA

Politecnico di Milano

Orcid ID 0000-0003-3679-3367

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

PAROLE CHIAVE

Era della transizione

Blur

Gillian Crampton Smith

DTP

Graphic design

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

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

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

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

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

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

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

Ai primi due punti l’autrice sottolinea proprio quanto si diceva in apertura, ovvero il lento adattamento dei professionisti al nuovo medium, alla ricerca dell’auspicata perfezione stilistica nella restrizione dello schermo, piuttosto che alla sua comprensione e ai nuovi orizzonti che questo prefigurava, persistendo nel considerarlo un mero strumento. Nel sottolineare i cambiamenti in termini di processo, accentramento di ruoli che precedentemente erano suddivisi su figure differenti e le conseguenti necessità di acquisire nuove conoscenze e competenze, evidenzia quanto invece lento sia stato l’affermarsi di un differente *mindset*. Ovvero quello di considerare come rilevante il progetto delle informazioni a schermo, incluso quello delle interfacce grafiche.

Ai successivi tre punti sposta l’attenzione sulle responsabilità delle case produttrici di computer e software nel sottovalutare in principio il ruolo dell’utente, professionale o meno. Ripercorrendo alcuni dei passaggi più rilevanti dell’evoluzione della GUI (Graphic User Interface) sottolinea le miopie dell’industria (o per lo meno di parte di essa) nel considerare l’importanza di realizzare interfacce grafiche che potessero facilitare l’uso dei computer a non programmatori. Una delle cause secondo l’autrice è che all’epoca vi erano pochi casi di efficace interazione cui fare riferimento, e questa scarsità ha comportato un ulteriore rallentamento nell’integrazione tra ingegneri informatici e designer.

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

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

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

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

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



magazine of industrial design

Michele Provinciali, *Stile Industria*,
copertina dell'ultimo numero, 1963
(courtesy of AIAP CDPG).

AIS/DESIGN JOURNAL
STORIA E RICERCHE

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

VOL. 9 / N. 16
AGOSTO 2022

REPERTORIO PER
UNA NOSTRA STORIA
DEL DESIGN

ISSN
2281-7603
