IL DESIGN E IL SUO DOPPIO

a cura di Giovanni Innella e Marco Petroni

IL DSSIGN E IL SUO DOPPIO

Marco Petroni Giovanni Innella

The publication of this book was made possible through the generous support of a Virginia Commonwealth University School of the Arts in Qatar Subvention Grant.

IL DESIGN E IL SUO DOPPIO

A cura di
Giovanni Innella e Marco Petroni

Coordinamento editoriale
Serena Scotti

Graphic design
Mariangela Savoia

Editing
Celeste Napolitano

In copertina
Gionanni Innella, D*esign Skins*
(2007–2017)

© 2025 Postmedia Srl
www.postmediabooks.it
ISBN 9788874904242

Indice

7 *Prefazione* Marco Petroni

9 *Introduzione* Marco Petroni

CAPITOLO I

18 *Simulacri e altri fantasmi* Marco Petroni

34 *Il potere multistrato delle Design Skins* Louise Schouwenberg

44 *Intervista Con Gijs Bakker* Louise Schouwenberg

60 *La tragedia meno conosciuta del design* Craig Bremner

68 *Design Tunes* Marco Petroni

74 *Phenomenal* Marco Petroni

80 *Reinventare la famiglia, Dagli "Uccellini e le Api" alle Tecnologie di Riproduzione Assistita (ART)* Elio Caccavale

88 *Honeywell, sono a casa! L'internet delle cose e The New Domestic Landscape* Justin McGuirk

102 *Cosa può un corpo? The Life Fair, otto anni dopo* Silvio Lorusso

110 *The Life Fair e Domestic Affairs* Scambio di email tra Barbara Visser e Giovanni Innella

CAPITOLO II

130 *Storie e geografie del design contemporaneo* Marco Petroni

136 *Curare il processo: Curatela, Narrazione e la Complessità del Presente* Dialogo tra Martina Muzi, Zoë Ryan, e Giovanni Innella

154 *-162°C Trading Power* Marco Petroni

160 *Geomerce* Marco Petroni

164 *(Racconto del sottosuolo) Geomerce e il suo doppio* Emanuele Quinz

176 *De/Constructed Meanings Conoscenza, identità e potere attraverso una prospettiva derridiana* Noora Abdulmajeed, Rim Albahrani

186 *Burkina Chair* Giovanni Innella

188 *La non-estetica degli oggetti manifesto* Vittorio Venezia

192 *Neoprimitivi* Domitilla Dardi

204 *Il Cambiavalute* Giovanni Innella

CAPITOLO III

212 *Lo spazio degli oggetti* Marco Petroni

220 *Il tempo è un posto ventoso* Bianco-Valente

222 *Rollingstones* Giovanni Innella

228 *Corredo* Giovanni Innella

230 *Ceramica: la lunga genealogia del progetto* Elena Dellapiana

242 *Yours for now* Craig Bremener, Paul A.Rodgers

250 *Melting Pottery* Marco Petroni

258 *La sciarpa e il suo doppio* Giovanni Innella

260 *230130_Giovanni_text_spreadsheet_scarf_mischertraxler.docx* Katharina Mischer, Thomas Traxler

275 *Postfazione* Tommaso Bovo

280 *Outro* Giovanni Innella

284 Indice delle mmagini

290 Autori

PREFAZIONE

Marco Petroni

Questo libro ha la forma di un attraversamento, di un soffio, di qualcosa che tenta di s-fuggire da ciò che normalmente intendiamo o vogliamo considerare design. Non è un caso che il titolo sia *Il design e il suo doppio*. Questo libro è un tentativo di provare a rispondere alla domanda su cosa sia o cosa possa rappresentare il doppio di una disciplina, di un'azione, nel mondo che possiamo definire design, progetto, desiderio di trasformazione. È un modo di attraversare una poetica, una forma di essere designer nel 2025.

Per concretizzare questa modalità esistenziale e operativa di formazione di una soggettività abbiamo scelto, abbiamo pensato, abbiamo attraversato la produzione, la progettazione, l'essere di Giovanni Innella, semplicemente un designer del nostro tempo strambo, un caso, un prototipo, un archetipo in crisi e in radicale trasformazione.

Critica, educazione, cura, il possibile da tentare e l'impossibile contro cui scontrarsi sono il sentiero da tracciare, e ancora una volta provare l'attraversamento, l'essere dentro e allo stesso tempo fuori. Stare nel progetto ma anche nel suo doppio, o forse essere positivi ma anche negativi, nessuna dualità, nessuna ambiguità, solo essere, stare, fare nel mondo, ai margini e al centro.

INTRODUZIONE

Marco Petroni

L'importante è questo: la formazione di una realtà, l'irruzione inedita di un mondo...

ANTONIN ARTAUD, *Il teatro e il suo doppio*

Quando Antonin Artaud scrive *Il teatro e il suo doppio* la cultura teatrale è attraversata da tensioni che ne stanno modificando la natura e i valori. Finzione, rappresentazione, pubblico, critica, scrittura, drammaturgia, urgenza creativa vengono messi sotto la lente di Artaud, che fa un'operazione di riscrittura e immaginazione. Un atto d'amore per il teatro. La vicenda biografica di questa straordinaria figura di artista si intreccia con il senso profondo e l'urgenza dell'opera, che decostruisce e inaugura una nuova visione del linguaggio teatrale. Non è un caso che ancora oggi l'opera complessiva di Artaud sia attraversata da studiosi, attori, pittori, filosofi, antropologi che trovano numerosi elementi d'interesse per elaborare visioni, progetti, concetti per l'oggi.

Anche Giovanni Innella, figura di progettista atipico, è rimasto imbrigliato nelle maglie della vita e dell'opera di Antonin Artaud.

Sin dagli studi al Politecnico di Torino, Innella vede il progetto come ecosistema simbiotico e coagulante dove far convivere strane alleanze tra i linguaggi e le discipline. Così come Artaud si apre a una molteplicità di potenzialità espressive, che siano fisiche o concettuali, Innella abbraccia questa moltitudine, attraversa sentieri, intrecci, ipotesi che si ritrovano a prendere

Hello, tailor

At Savile Row welcomed a second Kilgour boutique recently, we took a tour before the clothing, but after one of the stingrays, had arrived

It's not easy to breathe fresh air into a 100-year-old brand, but Carlo Brandelli, creative director of bespoke tailor Kilgour, has been doing just that since he took charge in 2003. With an ever-growing, loyal clientele, Kilgour has now opened its second Savile Row boutique.

Situated next door to its older sibling, No 8, the façade of the new No 5 is built from Portland limestone. The interior is an amalgam of limestone and wood, and appears minimal yet indulgent, reflecting Kilgour's ethos. Dark oak modular counters and floating shelves inlaid with drops of mother of pearl accent the unobstructed space. No mirrors are visible until they are drawn from behind wooden panels by retractable pulls. The piece de résistance is the built-in glass tank, containing a rippling spotted stingray – a *Leopoldi* to be precise.

We find fashion and live animals don't often mix well, but the stingray at No 5 transcends gimmickry. Kilgour devotees will appreciate that the ray's presence references the house's signature spotted linings, a feature that's embraced in the new collections carried at the store. Kilgour's seasonal No 5 collection is built on a leaner silhouette and is filled with directional pieces, like finely spotted shirts, cashmere cardigans and raw selvedge denim jeans.

The opening of No 5 also sees the debut of Kilgour's 'Unstructured' line, a range of ultra-light menswear, says Brandelli. 'Unstructured is all about the cut, making it easy to wear lots of pieces at once, like a waistcoat under a jacket under an overcoat. There is something provocative about taking off each layer.'

No 5 looks set to knock spots off its sartorial rivals. ★

Kilgour, 5 Savile Row, London W1, tel. 44 20 7734 0305, www.kilgour.eu

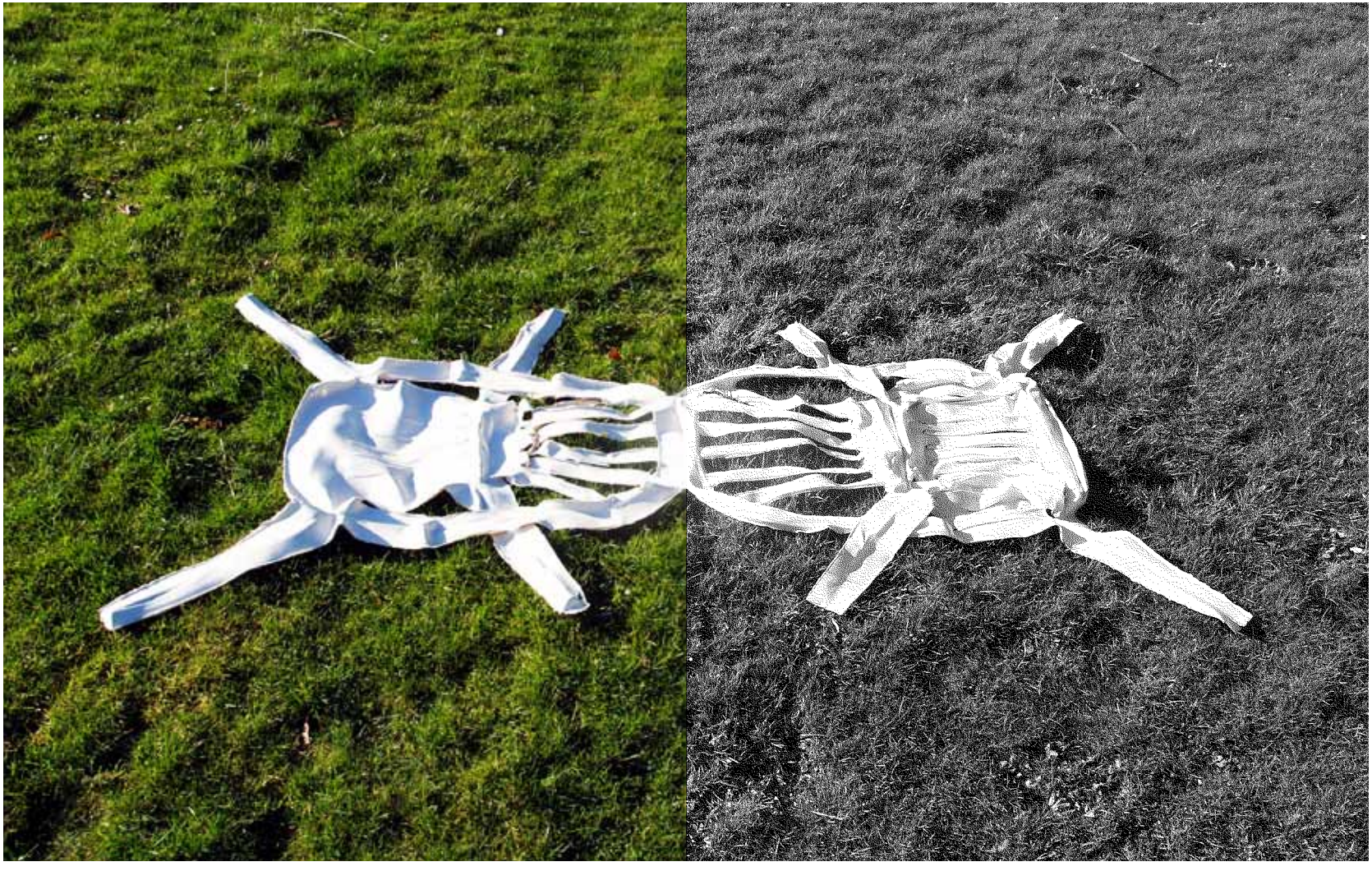
IL POTERE MULTISTRATO DELLE DESIGN SKINS

Louise Schouwenberg

«Oltre il 75 percento del catalogo annuale di IKEA è composto da oggetti completamente generati al computer, inclusi gli scenari di uffici, cucine e camere da letto dove gli oggetti (consumabili) sono accuratamente posizionati». Secondo Jacob Gaboury, scienziato di *Film & Media*, il rendering al computer «influisce anche sulla nostra esperienza dello spazio nel mondo materiale reale»[3]. Probabilmente gli oggetti 3D fotorealistici giocano ruoli importanti in questi contesti computerizzati. Da esseri fisici, tendiamo ad avere relazioni molto strette con tutti gli oggetti fisici che affollano i nostri contesti "reali" nella vita quotidiana: li tocchiamo e li sentiamo, li usiamo, inciampiamo su di essi, li puliamo accuratamente, li ignoriamo, li conserviamo e li rompiamo accidentalmente. Quest'ultimo caso ci fa prestare un tipo di attenzione diverso agli oggetti in questione, cambiando drasticamente il nostro rapporto con essi, come argomenterò a breve. Ma soffermiamoci per un momento su questa relazione tra oggetti e immagini: sebbene non possiamo evitare di avere a che fare con oggetti fisici nella nostra vita, sempre più spesso ci troviamo di fronte a immagini patinate di oggetti che non entreranno mai in nessuna casa reale, poiché esistono solo come promesse di una vita felice nei mondi ombra di un catalogo IKEA, di riviste online e dei social media. Ogni giorno ci immergiamo nei mondi illusori di internet. Essendo completamente costruiti, gli oggetti e gli spazi iperreali evocano inevitabili impressioni di perfezione anche per coloro (come me) che detesterebbero vivere negli ambienti sanitizzati raffigurati. Anche il disordine, abilmente posizionato per migliorare un'immagine di "realismo", contribuisce all'atmosfera alienante, poiché nulla è lasciato al caso, mentre la vita reale tende a essere piena di eventi casuali, di sporco, macchie e odori sgradevoli.

Non solo IKEA, ma il mercato nel suo complesso ha creato mondi idealizzati e alienanti molto lontani dalla vita reale delle persone. Invece di combattere il divario, sembra che le vite reali

3 GABOURY J., *Image Objects. An Archaeology of Computer Graphics*, MIT Press Ltd., Cambridge (Massachusetts-USA) 2021



DESIGN TUNES

Marco Petroni

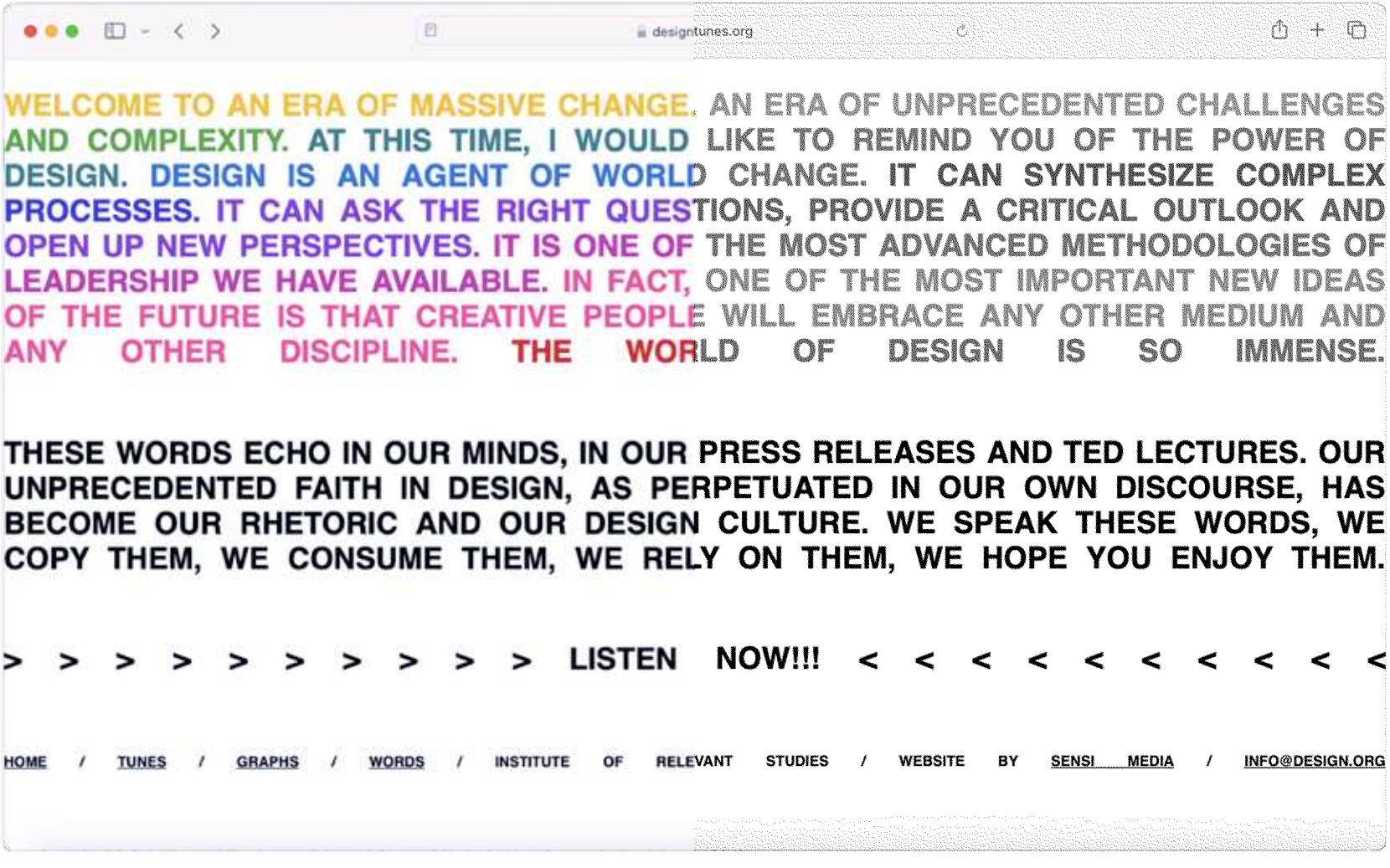
... partecipare attivamente non solo allo spettacolo, ma sempre più alla definizione delle regole stesse dello spettacolo.

SLAVOJ ZIZEK, *Il godimento come fattore politico*

Progetto sviluppato da Giovanni Innella e Agata Jaworska, indaga nuove traiettorie di critica al sistema del design e prevede lo sviluppo di un programma, *designtunes.org*, che è un sistema digitale di condivisione di brani musicali che mixano frammenti e citazioni di testi e interviste ai protagonisti della scena internazionale. È un tentativo di interrogare lo status culturale del design contemporaneo. *Designtunes* nasce dal desiderio di agganciare in maniera inedita e per certi versi spettacolare la capillare e pervasiva diffusione del design nella nostra quotidianità. Una serie di brani musicali intrecciano citazioni tratte da interviste con designer e altre autorevoli figure del sistema del progetto (Paola Antonelli, Li Edelkoort, Marcel Wanders e altr*), generando risposte più o meno profonde alla domanda: *che cos'è il design?*

«Il mondo del progetto è così immenso» risponde su *designtunes.org* una Paola Antonelli armata di ottimismo. Il mantra della speranza è supportato da una musica elettronica creata automaticamente con un software. Altri frammenti filosofici sono prodotti da un team di musicisti coordinati da *sensimedia.nl*, un progetto collettivo che punta ad avviare un percorso di consapevolezza (non solo teorica) sulla complessità relazionale ed economica che attraversa lo stato attuale del design. Talk, workshop e nuovi brani musicali hanno il compito di tenere alta l'attenzione su *designtunes.org*.

«Il progetto è un commento sullo stato del design come strumento di cultura popolare e di intrattenimento. I concetti selezionati sono pronunciati dai leader del settore, consumati e ripetuti. In questo momento, noi li offriamo come elementi di


designtunes.org
WELCOME TO AN ERA OF MASSIVE CHANGE. AN ERA OF UNPRECEDENTED CHALLENGES AND COMPLEXITY. AT THIS TIME, I WOULD LIKE TO REMIND YOU OF THE POWER OF DESIGN. DESIGN IS AN AGENT OF WORLD CHANGE. IT CAN SYNTHESIZE COMPLEX PROCESSES. IT CAN ASK THE RIGHT QUESTIONS, PROVIDE A CRITICAL OUTLOOK AND OPEN UP NEW PERSPECTIVES. IT IS ONE OF THE MOST ADVANCED METHODOLOGIES OF LEADERSHIP WE HAVE AVAILABLE. IN FACT, ONE OF THE MOST IMPORTANT NEW IDEAS OF THE FUTURE IS THAT CREATIVE PEOPLE WILL EMBRACE ANY OTHER MEDIUM AND ANY OTHER DISCIPLINE. THE WORLD OF DESIGN IS SO IMMENSE.
THESE WORDS ECHO IN OUR MINDS, IN OUR PRESS RELEASES AND TED LECTURES. OUR UNPRECEDENTED FAITH IN DESIGN, AS PERPETUATED IN OUR OWN DISCOURSE, HAS BECOME OUR RHETORIC AND OUR DESIGN CULTURE. WE SPEAK THESE WORDS, WE COPY THEM, WE CONSUME THEM, WE RELY ON THEM, WE HOPE YOU ENJOY THEM.
> > > > > > > > > > LISTEN NOW!!! < < < < < < < < < <
HOME / TUNES / GRAPHS / WORDS / INSTITUTE OF RELEVANT STUDIES / WEBSITE BY SENSI MEDIA / INFO@DESIGN.ORG

REINVENTARE LA FAMIGLIA

Dagli *Uccellini e le Api* alle *Tecnologie di Riproduzione Assistita (ART)*

Elio Caccavale

Aprirò una nuova strada, esplorerò poteri sconosciuti e svelerò al mondo i misteri più profondi della creazione.

MARY SHELLEY, *Frankenstein o il Prometeo moderno* (1818)

Mary sapeva che ci sono diversi modi in cui i bambini entrano a far parte di una famiglia. La maggior parte di loro nasceva dalla propria mamma e dal proprio papà. Ma a volte venivano adottati... e Mary sapeva che sua madre era andata da un dottore che l'aveva aiutata a rimanere incinta grazie al seme di un uomo gentile che sua madre non aveva mai incontrato. Così, c'erano molti modi in cui i bambini entrano nelle famiglie.

Una storia scritta da una madre single per suo figlio, ELIO CACCAVALE, *Famiglie future (adesso).*

La madre di Mary aveva fatto quel che quasi tutti i genitori devono affrontare, mentre i figli crescono: capire quando e come spiegare come sono venuti al mondo e come appartengono alla loro famiglia. Che i genitori riescano o meno a capirlo, i bambini inevitabilmente solleveranno la questione: «Da dove vengo? Sono davvero vostro/a?» Idealmente, ogni genitore si prepara a rispondere a queste domande man mano che emergono. Ma non è un compito facile. Moltiplica questa sfida per mille se sei un genitore che ha avuto un figlio grazie a un donatore di sperma, di ovuli, o a una madre surrogata.

Il 25 luglio 1978 una bambina di nome Louise Brown nacque, aprendo la strada a un nuovo modo di concepire la genitorialità. Fu la prima bambina nata attraverso la fecondazione in vitro (*IVF*), che avrebbe permesso a milioni di donne di diventare madri. Tuttavia con la nascita della prima *bambina IVF* emersero dilemmi su fino a dove ci si potesse spingere per avere un figlio.

HONEYWELL, SONO A CASA!

L'internet delle cose e *The New Domestic Landscape*

Justin McGuirk

Nel 1972, nell'ambito della mostra del *MoMA Italy: The New Domestic Landscape*, il gruppo di design radicale *Superstudio* installò una piccola stanza cubica con pareti a specchio che sembravano replicarsi all'infinito. La proposta del gruppo, presentata al curatore Emilio Ambasz, era composta da una breve descrizione di come installare esattamente questo microambiente, seguita da nove pagine dattiloscritte di esposizione teorica redatte dal cofondatore di *Superstudio* Adolfo Natalini. In quelle pagine – una sorta di manifesto che si avventurava in poesie, prosa e racconti brevi – Natalini delineava un nuovo modo di vivere. Le caratteristiche di quest'esistenza ipotetica includevano il "nomadismo permanente", la "vita senza oggetti" e la "vita senza lavoro". Queste condizioni erano rese possibili da una misteriosa struttura a griglia che Natalini si limitava a chiamare "la rete".

È fin troppo facile scavare negli archivi, tirar fuori qualcosa e proclamare che questo o quell'architetto radicale fosse profetico. Tuttavia la visione di Natalini appare straordinariamente premonitrice. Naturalmente la rete della sua immaginazione non era altro che un atto di soddisfazione del desiderio, – non aveva idea di cosa fosse (anche se, per coincidenza, lo stesso anno *ARPANET* fu dimostrata per la prima volta in pubblico), sapeva solo che era un "sistema totale di comunicazione" che nei fotocollage di *Superstudio* assumeva la forma di una griglia – un piano astratto o una megastruttura grigliata chiamata *Il Monumento Continuo*.

Per quanto fosse solo una finta utopia destinata a criticare sia il modernismo che il consumismo, la rete è divenuta ineluttabilmente realtà. Non è, però, una *megastruttura*. Di fatto, per la maggior parte delle persone che non vedono le *farm* di server e i cavi sottomarini, è invisibile. Gli effetti dell'era della rete sulla vita urbana all'inizio del ventunesimo secolo sono in qualche modo come li aveva previsti Natalini, anche se meno utopici.

Il lavoro immateriale ha portato a un'esistenza flessibile ma precaria in cui, almeno per i giovani, il "nomadismo permanente" non è così lontano dalla realtà. Nel frattempo gli oggetti si stanno dematerializzando in *live streaming*, *download*, *e-Book*, App

THE LIFE FAIR
HEALTH
DEATH
SECURITY
WORK

GEOMERCE

Marco Petroni

— GM

Il problema non è affermare la fine del lavoro
o, all'inverso, annunciare che tutti lavorano,
ma di cambiare i principi di valutazione,
cambiare la maniera di concepire il valore.
MAURIZIO LAZZARATO

Alle profonde trasformazioni del nostro tempo e a scenari economici e culturali sempre più complessi il mondo del progetto ha risposto proponendo una pluralità di strategie che, volendo semplificare, ruotano attorno a due macroaree: quella della sostenibilità e quella dell'artificazione del design. Questioni e temi stratificati, questi, che richiedono un'attenzione ampia e transdisciplinare, che guarda agli slittamenti economici e relazionali che interessano, in senso sempre più esteso, tutte le discipline creative e artistiche.

Prende di petto la questione del valore il progetto *Geomerce*, sviluppato con grande intensità concettuale da Gionata Gatto e Giovanni Innella. *Geomerce* disegna un'evoluzione economica, culturale e politica che devia dalla traiettoria tracciata dallo sviluppo del capitalismo, per suggerire un'idea di progresso che ri-articola la relazione fra natura e finanza. Tutte le piante assorbono i metalli dal suolo attraverso le radici. Alcune piante sono particolarmente efficienti nell'assorbire metalli pesanti come lo zinco, il rame e il nichel dal terreno in cui crescono, e accumulano questi metalli nelle loro foglie. Queste piante sono conosciute come "iper-accumulatori". I metalli assorbiti possono essere estratti raccogliendo le foglie delle piante e bruciandone la biomassa, secondo un processo chiamato "fitoestrazione". Partendo da questo principio, *Geomerce* ripensa il nostro modo di concepire l'agricoltura. Dal momento che molti dei metalli pesanti accumulati sono quotati sui mercati internazionali come il London Metal Exchange, i campi e le coltivazioni diventano attività finanziarie, vere e proprie fonti e riserve di capitali. *Geomerce* nasce

(RACCONTO DEL SOTTOSUOLO) GEOMERCE E IL SUO DOPPIO

Emanuele Quinz

Stolti, perché non sanno quanto più grande
è la metà dell'intero,né quanto grande ricchezza
si cela nella malva e nell'asfodelo.

ESOPO, *Le opere e i giorni*

«Quando ero giovane, ho visitato gli scavi archeologici sotto la Basilica di San Clemente a Roma: una stratificazione caotica di stili e architetture, i pavimenti di mattoni levigati e le pareti in laterizio di una domus romana del III secolo, le volte buie e umide, un insieme confuso di membra sparse di statue antiche e mosaici paleocristiani, di colonne e cornici di travertino, di lapidi e inscrizioni ottocentesche, che spiccavano come fossili sui muri di tufo. Due cose ricordo con precisione: il rumore dell'acqua, di una fonte ipogea, che scorreva seminascosta tra le pietre cupe, e soprattutto le erbe e i muschi che si propagavano sui muri dove le luci elettriche spargevano il loro alone giallo. In una sala che – pensa l'ironia – era stata per un periodo una zecca, pendeva dal soffitto una piantina, tutt'altro che esangue, d'un verde abbagliante, quasi fluorescente. Eravamo sottoterra, e c'era vita. Bastava una luce, anche artificiale. E l'umidità del torrente sotterraneo, e della pietra porosa. Non è molto diverso dalla nostra Coltura, se ci pensi bene».

«In effetti – annuì Evan, sedendosi al tavolo – ma oggi la questione non è tanto ciò che sopravvive sotto il suolo, ma sopra...»

«Non hai tutti i torti» risposi, pensieroso.

«Da quando abbiamo installato la nostra Coltura, molte cose sono cambiate, nel mondo di sopra. Ormai è visitabile solo durante la Corta Stagione – continuò Evan – e sinceramente, molte cose che sono successe, non sembravano prevedibili...»

Lo guardai con apprensione, temendo una delle sue solite tirate da vecchio ecologista. Invece si limitò a scuotere il capo e a rialzarsi per andare a farsi un caffè alla macchina. Dopo qualche minuto, si voltò e mi chiese: «Il tuo libro, come va?»

DE/CON–STRUCTED MEANINGS

Conoscenza, identità e potere attraverso una prospettiva derridiana

Noora Abdulmajeed
Rim Albahrani

Riprendendo le fondamenta della mostra permanente del 2022, l'installazione *De/Constructed Meanings* ha ampliato la missione del *Project Space* del museo, che si propone di sviluppare approcci innovativi alle pratiche visive del mondo arabo e di altre regioni con esperienze storiche affini o condivise. Un tema centrale della collezione permanente con cui il progetto di Hala Amer, Saga Elkabbash, Levi Hammett, Maryam Al Homaid e Giovanni Innella si è interfacciato, è l'evoluzione del movimento *Hurufiyya*, o *"Lettrismo Arabo"*, nato a metà del XX secolo. Questo movimento ha rivoluzionato l'uso della scrittura araba trasformandola in un elemento artistico e in un potente simbolo d'identità culturale ed espressione politica. Attraverso continue sperimentazioni, *Hurufiyya* ha ampliato le possibilità grafiche e multidimensionali della scrittura, aprendo nuovi orizzonti espressivi e rafforzandone il valore come linguaggio universale di creatività e significato.

L'installazione *De/Constructed Meanings* s'inserisce in questa evoluzione, esplorando la versatilità visiva e concettuale della scrittura all'interno dei dibattiti contemporanei su linguaggio, significato e identità. Le metodologie adottate sfidano la comprensione tradizionale di queste geografie, mescolando pratiche curatoriali con tradizioni artistiche moderne e contemporanee.

Quando si affrontano questioni d'identità visiva e linguistica in aree storicamente soggette ad alterizzazione, emergono inevitabilmente contraddizioni e complessità. Narrazioni apparentemente assolute influenzano la natura duale del significato, che oscilla tra variabile fissa e fluida. In questa installazione l'approccio letterario di Derrida, che evidenzia le instabilità del significato, è utilizzato per coinvolgere il pubblico nelle dinamiche ideologiche attraverso illustrazioni testuali. Attraverso una performance simbolica, l'installazione agisce come una macchina che incide frasi programmate su una superficie di sabbia usando una sfera metallica. Il sistema di controllo numerico computerizzato genera movimenti precisi di scrittura e cancellazione in un algoritmo coreografico. Questo processo riflette l'instabilità del significato e il suo costante stato di flusso, plasmato dal contesto e dall'interazione linguistica.

Burkina Chair

Giovanni Innella

– BC

Nel 2009 e 2010, insieme a Franco Papeschi e sotto la supervisione di Valentina Nisi, ho installato una connessione Internet satellitare nella città di Ouahigouya, nel nord del Burkina Faso. Un gruppo di abitanti locali ha partecipato a una serie di workshop progettati per introdurli all'uso di Internet e offrire loro l'opportunità di sviluppare idee per servizi sia su scala locale che globale.

Alessane è un artigiano di Ouahigouya che ha dedicato gran parte della sua vita a trasformare vecchi barili in annaffiatoi. Tuttavia, la sua attività sta attraversando un periodo di crisi a causa dell'importazione massiccia di annaffiatoi di plastica dalla Cina, che minaccia la sua sopravvivenza. Alessane, però, possiede una grande maestria nella lavorazione del metallo riciclato, e insieme abbiamo progettato e realizzato una serie di oggetti, tra cui una sedia.

Se Alessane potesse vendere i suoi prodotti online, probabilmente riuscirebbe a mantenersi dignitosamente, poiché il costo della vita in Burkina Faso è molto basso, soprattutto se paragonato al guadagno che potrebbe ottenere vendendo direttamente ai clienti occidentali. Purtroppo, Alessane non sa né leggere né scrivere, e il suo francese parlato è limitato, il che lo rende incapace di sfruttare appieno Internet. Per agevolare la sua interazione con il web, ho ideato un sistema che traduce gli ordini in semplici illustrazioni, facilmente comprensibili per lui. L'indirizzo del cliente appare in un riquadro che Alessane deve semplicemente ritagliare e incollare sul pacco. Salif, che ha accesso a Internet, funge da intermediario tra gli artigiani locali e il resto del mondo. Stampa l'ordine illustrato automaticamente e lo consegna ad Alessane, che inizia la produzione in base alle richieste. Quando gli oggetti sono pronti per la spedizione, Alessane ritaglia l'indirizzo del cliente, lo incolla sul pacco e provvede alla spedizione.

LA NON-ESTETICA DEGLI OGGETTI MANIFESTO

Vittorio Venezia

In più occasioni abbiamo incontrato Giovanni a Napoli, per merito del buon amico comune Marco Petroni, storico e animatore di questa strana disciplina chiamata design. Di Giovanni abbiamo sempre apprezzato la visione attenta e consapevole nei confronti dell'ambiente che ci circonda; una capacità di osservazione acuta che caratterizza anche i suoi progetti.

Tra tutti i suoi lavori, quello che forse più ci ha interessato è *Burkina Chair*, sviluppato tra il 2009 e il 2010 durante un viaggio di ricerca a Ouahigouya, nel nord del Burkina Faso. Amiamo questo progetto per l'innovativo uso di internet, impiegato per acquistare un oggetto in una delle Regioni più remote della terra, e per il contributo all'idea di ridurre le disparità sociali dei mezzi di comunicazione. Oggi esistono molte piattaforme commerciali che includono artigiani di tutto il mondo, come *Etsy*, *Artemest*, *Bombinate*, *Amazon Handmade*. *Burkina Chair* le ha in qualche modo anticipate e superate tutte, inventando un processo commerciale peculiare: un codice consente di tradurre un ordine in un disegno, che viene impresso su un foglio assieme all'indirizzo di chi ordina gli oggetti. L'artigiano Alessane, fabbro esperto nel riconvertire e dare nuova vita a taniche di benzina vuote, deve solo ritagliare e attaccare sulla scatola di spedizione tali informazioni, superando così lo scoglio dell'analfabetismo che gli rendeva impossibile comunicare e vendere a un pubblico internazionale.

Il nostro lavoro, come studio *Martinelli Venezia*, si rispecchia molto in quello di Giovanni: condividiamo molti punti d'interesse. In qualche modo la nostra esperienza di *Officine Calderai* si ispira alla sua *Burkina Chair* e all'idea di cambiare il mondo ripensando i processi di progettazione, realizzazione, vendita e acquisto.

Viceversa, troviamo il suo ultimo progetto *Melting Pottery* (caratterizzato da vasi di terracotta per metà realizzati dall'uomo e per metà dalla stampa 3D9 un ulteriore avanzamento del nostro progetto *Rocca dei Vasi*, dove una metà era prodotta industrialmente e una metà realizzata artigianalmente.

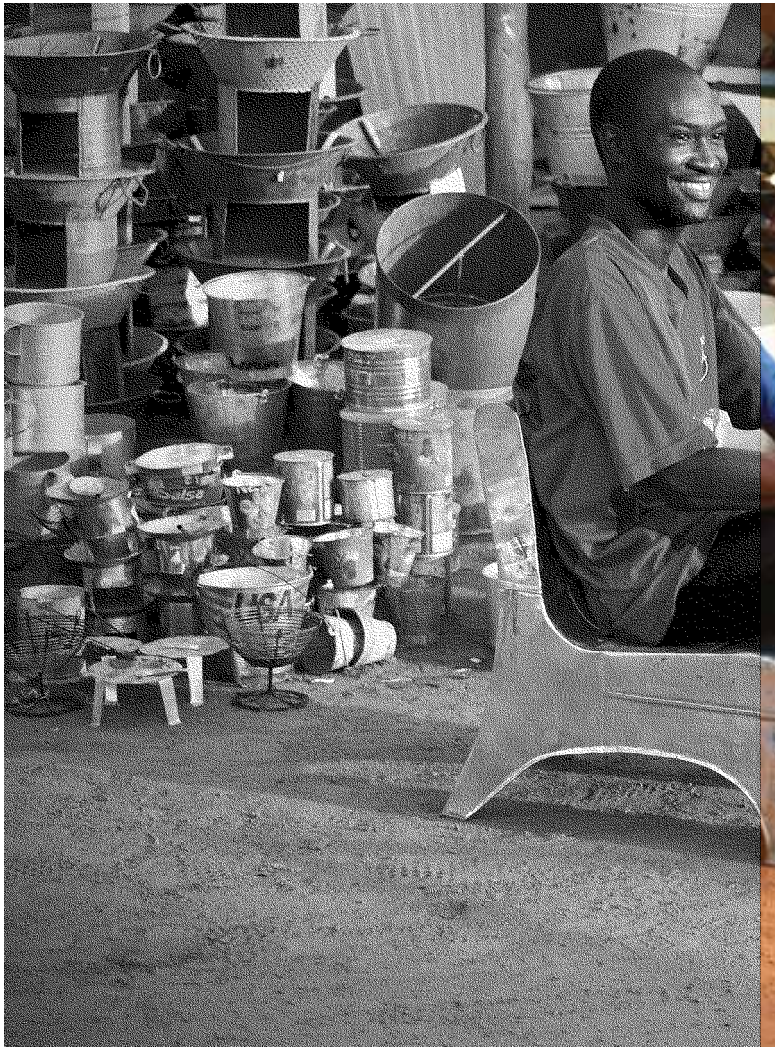
La sperimentazione, la ricerca di nuovi ingredienti o l'individuazione di quali e quanti modi rendano possibile cambiare le

NEOPRIMITIVI

Domitilla Dardi

– BC

Nel 1926 Lionello Venturi scrive *Il gusto dei primitivi*, un saggio che ha segnato fortemente la storia della critica d'arte in Italia e non solo, perché sostanzialmente puntava l'interesse sulle espressioni artistiche prerinascimentali e sul concetto di primigenio, incorrotto, autentico. A guardare con attenzione, ogni stagione dell'arte ha avuto i suoi "primitivi": che si trattasse di icone bizantine, delle sottili e allungate figure del Duecento italiano, delle donne bretoni o di quelle di Thaiti per Gauguin, della scultura africana per Picasso o di quella egea per Modigliani, il gusto per i primitivi è ricorrente. Quello su cui c'è da interrogarsi è a cosa corrisponda oggi questa estetica e, forse di conseguenza, di cosa sia un'alternativa. Nel mondo del design è da diversi anni che esiste un sempre più evidente desiderio di ripartenza che consegue inevitabilmente alla crisi della produzione materiale. Se in passato il design è stato quella disciplina che regolava la produzione di oggetti e cose secondo principii che seguivano la correlazione tra forma e funzione, o un ancor più interpretabile intento alla risoluzione di problemi, ecco che il design – almeno per coloro che lo utilizzano come strumento d'indagine – è morto. Ma non basta un cinico *W il design* come risposta. La negazione dell'oggetto e la speculazione rivolta a processi, catene di distribuzione e materie prime, sono sicuramente una possibile direzione scelta da molti, soprattutto in ambito accademico e formativo, culturale e istituzionale. Qui vogliamo però registrare una produzione di oggetti neoprimitivi che forse, prima di tutto, operano una rivoluzione estetica e di gusto, come a vocarsi quali vessilli di un possibile cambio di paradigma. Più concreti e trasmissibili di una pura ricerca teorica, gli oggetti neoprimitivi sono un grido di battaglia silenzioso, mite, mansueto, ma costante come una goccia che corrode le verità granitiche del postindustrialismo. Essi si caratterizzano sostanzialmente per un richiamo potente alla materia prima naturale – evidenziandone anche suggestioni geografiche e limiti estrattivi – all'archetipo, alle pratiche di riuso.



Rollingstones

Giovanni Innella

– RS

Tra il 2011 e il 2014 mi sono trasferito a Newcastle upon Tyne, in Inghilterra, per portare avanti la mia ricerca di Dottorato, una sorta di ritiro riflessivo. Provenendo dall'esperienza alla Design Academy di Eindhoven, sentivo l'esigenza di approfondire il rapporto tra l'industria del prodotto e quella della comunicazione. Tuttavia rimaneva forte l'inclinazione – forse il bisogno – di concepire e creare oggetti, un'attività che ho sempre svolto come una forma di meditazione.

Con il tempo ho compreso che le idee non realizzate tendono a marcire nella mente, lasciando dietro di sé una sensazione di incompiuto e qualche sgradevole scoria.

Alcune di queste idee riguardavano, stranamente, dei tavolini in marmo. Come accade per molte intuizioni spontanee, è difficile rintracciare la scintilla iniziale che le genera. Forse era dovuto al ritorno del marmo nel design contemporaneo di quegli anni, o forse alla mia ammirazione per la lampada Arco *di Castiglioni, dove il marmo diventa non solo estetica, ma anche funzione e problema. La pesante base in marmo permette infatti alla lampada di sospendere la luce, ma crea una criticità che Castiglioni risolve con un foro perfettamente posizionato, permettendo a due persone di sollevarla con l'ausilio di un semplice manico di scopa.*

Desideravo realizzare un progetto che racchiudesse quel pensiero risolutivo, lavorando con un materiale bello quanto sfidante come la pietra. Nacquero così due idee di tavolini bassi: Rolling Stones*, un tavolino che poggia su quattro sfere di marmo libere di ruotare grazie a cuscinetti nascosti, e un altro tavolino realizzato incastrando battiscopa in granito. Sono riuscito a prototipare quest'ultimo solo dieci anni dopo, durante un soggiorno sull'Himalaya indiano, evitando finalmente che l'idea marcisse.*

CERAMICA: LA LUNGA GENEALOGIA DEL PROGETTO

Elena Dellapiana

La ceramica è da sempre uno di quei materiali – maiolica, terraglia, grès, porcellana che sia – utilizzati per la produzione di artefatti semplici, perlopiù contenitori. La storia della cultura materiale ci insegna che più semplici sono gli utensili, più le sequenze temporali che marcano sono lunghe. A monte della lunghissima sequenza tipica della ceramica risiede il suo forte carattere funzionale e una necessità di produzione in grandi numeri.

Chi può dire che le anfore olearie betiche del I secolo, che contenevano tutto l'olio commercializzato nel Mediterraneo romano, non fossero un prodotto seriale? Venivano realizzate mediante fasi distinte di fabbricazione con azioni meccanizzate da diverse manifatture, ognuna dotata di licenza e di un "marchio". Erano conformate per un agevole trasporto da parte degli operai e per una buona stabilità dello stoccaggio nelle stive delle navi che le trasportavano attraverso il turbolento Mediterraneo. Una volta giunte a Roma, scaricate e liberate del loro prezioso contenuto, venivano riportate al porto sul Tevere dove, non potendo essere riutilizzate, erano riunite in una discarica apposita, dove si trasformavano in materiale da costruzione per le fresche cantine del monte Testaccio o per la pavimentazione delle strade, a seconda del loro grado d'integrità. Lo stesso processo può essere evidenziato dagli archeologi per altre filiere di oggetti d'uso in terracotta.

Questa sequenza temporale, dalla quale derivano necessariamente anche sequenze formali – serie, è il grande giacimento al quale studiosi, produttori e infine progettisti attingono a partire dal XIX secolo quando l'utensile, per dirla con Kubler, diviene anche il punto di arrivo del processo industriale meccanizzato. Processo che a sua volta, abbastanza consapevole del suo flusso temporale, inizia a essere oggetto di trattazione teorica, di dibattito nell'affannosa ricerca di aggettivazioni utili a definire il progetto, il design.

E il sistema di lavorazione della terra affidata al fuoco, presente da millenni in ogni parte del mondo senza che si sia discostato particolarmente dalle prime sperimentazioni, permette allo sguardo dello storico come a quello del progettista d'indi-

YOURS FOR NOW

Craig Bremner, Paul A. Rodgers

Quando noi, gli Autori, abbiamo iniziato a raccogliere materiale per quello che sarebbe diventato il nostro libro *118 Teorie del Design[ing]* (Rodgers e Bremner, 2021), una delle prime che abbiamo scritto è stata Una Teoria ultima del Design. In questa teoria abbiamo concluso che, se vita e morte sono ora solo altre scelte di consumo, allora il design dovrà considerare la sua teoria ultima. Ma guardando alla collana di Giovanni, *YOURS*, che lui descrive come un invito a riflettere sulla possibilità di donare organi, diventa chiaro che il design della morte non è la teoria ultima. Come gli esseri umani dovranno morire – il design della nostra morte – è la penultima teoria del design. La *Teoria ultima del Design* diventa ciò che si fa con i nostri corpi morti. Noi, gli Autori, ci siamo quindi chiesti se questa possa essere semplicemente la 119a teoria del design o se ciò che ci accade dopo la morte sia il fondamento di tutte le teorie del design.

Per rispondere alla nostra domanda abbiamo cercato prove e, nel paese in cui vive uno degli autori, è stata approvata una legge (*Human Tissue Authorisation Act*, 2019) che stabilisce che, se si muore in circostanze che potrebbero permettere di diventare donatori e non si è registrata una decisione in merito, si può presumere la disponibilità a donare organi e tessuti per i trapianti. In questo senso si potrebbe dire che i politici sono i veri designer. In altre parole, decidono cosa fare dei nostri corpi morti. Se questo è il caso, allora i politici come designer dell'atto ultimo – il destino dei nostri corpi dopo la morte – è una prospettiva inquietante, ma conferma che prima di essere creativo, inventivo, innovativo o derivativo, il design è politico: ci persuade a fare qualcosa. Nel paese dove vive l'altro autore, una legge stabilisce che dopo la cremazione le ceneri non possano essere conservate in casa. Questa legge sembra essere stata emanata per evitare dispute familiari sul possesso di ciò che rimane di noi dopo la morte.

Se sia il design che la morte sono politici, si potrebbe dedurre che il design debba essere morte e la morte debba essere design (nota: non siamo i primi a esplorare questa possibilità, come spieghiamo nella nostra *Teoria ultima del Design*). Le molte crisi in corso ci spingono a pensare al nostro pianeta come a qualcosa

MELTING POTTERY

Marco Petroni

Ci sono progetti che esulano i contesti, trascendono le kermesse e i tempi di presentazione per restare nella cultura del progetto come esempi, sentieri tracciati nella definizione di un campo largo di riferimenti, riflessioni e azioni. È il caso di *Melting Pottery*, un processo-progetto educativo sviluppato dal dipartimento di Master in *Design Studies* di *VCUarts Qatar*, con il prezioso contributo di Marco Bruno e Giovanni Innella, entrambi professori associati presso la stessa università. Il progetto esplora le identità culturali di studenti e docenti utilizzando tecnologie e tecniche di produzione. *Melting Pottery* si compone di tre fattori progettuali e produttivi che si integrano tra loro: la progettazione tradizionale, l'ingegnerizzazione computazionale e la fabbricazione digitale rappresentano le tre fasi integrate attraverso cui il progetto è stato concepito, si è evoluto e infine ha preso una forma ulteriormente espandibile. Si tratta di una collezione di vasi provenienti dai più vari contesti culturali e antropologici, che riflettono una ricchezza di forme ancora vive nell'immaginario collettivo e in grado di attivare nuove narrazioni utilizzando questi oggetti come privilegiati catalizzatori espressivi. È un'esplorazione di territori differenti e lontani, tenuti insieme dalla scelta di un oggetto-archetipo definito dal vaso. Ecco che questa forma-funzione primaria prende vita come uno spazio sospeso, ai confini del design e della vita, luogo di tensione dove tutte le relazioni, i rapporti con gli oggetti, sono capaci di creare un potenziale narrativo determinando un ambiente multiplo affermato unicamente da un senso di pluralità. La progettazione si proietta così in una dimensione allargata fatta di incroci disciplinari dove antropologia, letteratura, filosofia, arte, architettura, disegnano una densità di possibili scenari, attivando le differenze e cooperando in vista di un potenziamento reciproco.

La *jarrah* delle comunità palestinesi, la *gargoulette* adoperata in Tunisia, il *fiasco* di vino tipico dell'Europa meridionale, il *bidone* per il latte usato in Nord America, il *mesob* eritreo, sono stati alcuni degli elementi di partenza utilizzati dagli studenti per definire i profili dei vasi, e per caratterizzare gli artefatti assecondando i propri riferimenti culturali. L'ibridazione di questi dati

La sciarpa e il suo doppio

Giovanni Innella

— SC

Lavorare a un progetto di design significa occuparsi dei suoi significati, della sua estetica, della produzione e dell'economia. Ciascuno di questi aspetti è legato agli altri in modo indissolubile. I designer destreggiano tutti questi elementi per ottenere i migliori risultati. Con l'esperienza, impariamo quanto sia importante gestire i budget. L'economia del design è nascosta al pubblico, manifestandosi solo nel prezzo finale al dettaglio. Quel prezzo è il risultato di un processo economico complesso, influenzato dai numerosi margini di profitto degli attori coinvolti nella produzione e nella distribuzione.

Scarf and its Double *celebra l'impegno che viene profuso nel "fare i conti", sottolineando il fatto che le istituzioni che affermano di promuovere e sostenere il design sono spesso le stesse che rendono il lavoro dei designer non redditizio e insostenibile.*

POSTFAZIONE

Tommaso Bovo

QUANDO È NATO IL DESIGN

C'è una questione che sembra appartenere all'ambito degli storici, ma è invece fondamentale per decifrare e inserire in un contesto più ampio il sistema progettuale di Giovanni Innella.La questione ha a che fare con la domanda: quando è nato il design?

La storiografia ufficiale tende a collocare la nascita del design tra il Settecento e l'Ottocento, più precisamente nel periodo che va dal 1763 al 1775, quando l'ingegnere James Watt inventa e costruisce la prima macchina a vapore. Dopo quella rivoluzionaria invenzione l'uomo è finalmente in grado di produrre energia e di sfruttarla dove vuole, senza più inseguire venti e corsi d'acqua per trovare l'energia necessaria a far muovere i propri macchinari. Esplode così l'industria, e la possibilità di produrre manufatti in modo seriale. Quando la storiografia ufficiale fa corrispondere la nascita del design con la rivoluzione industriale affermiamo più o meno consapevolmente che il design sia una disciplina antropologicamente e indissolubilmente legata al mondo aziendale. Questo principio è per molti valido ancora oggi: non è difficile infatti sentire l'affermazione che «è design solo quando c'è un'azienda che lo produce».

INDICE DELLE IMMAGINI

fig. 1 | MS · *La merce di scambio del design contemporaneo* p. 22
La merce di scambio del design contemporaneo (2014) è la tesi di dottorato di Giovanni Innella, discussa presso la Northumbria University. La ricerca esplora l'intersezione tra l'industria del design e i media, con un focus su edizioni limitate e artefatti unici. Le mappe e i grafici visualizzano i dati raccolti tramite interviste, fungendo da strumenti per organizzare e riflettere sulle dinamiche di scambio nell'industria del design.

fig. 2-3 | MA · Mostra *Design and its double*, Ayumi Gallery, Tokyo p. 24
Il design oscilla tra effimero consumismo e strumento per affrontare i problemi cruciali della società. Negli ultimi decenni, eventi, riviste e media dedicati al design sono cresciuti esponenzialmente, creando un'industria complessa con un linguaggio proprio. Giovanni Innella analizza criticamente questo fenomeno attraverso una serie di opere raccolte nel progetto *Il design e il suo doppio*, avviato nel 2008 alla Design Academy Eindhoven, che esplora la rappresentazione, la retorica e le dinamiche dell'industria del design. Tra queste opere figurano le *Design Skins*, una tecnica di rappresentazione degli oggetti tramite silicone, che ne restituisce l'interezza visiva eliminando variabili fotografiche come posizione, sfondo e illuminazione, riducendole a due: spessore e colore. Il risultato è una rappresentazione diretta e meno manipolata. Foto di Kei Okano

fig. 4 | DE · *De-Titled* p 28
De-Titled è un progetto che esplora la frattura tra mezzo e contenuto all'interno di una rivista di design. Cancellando le immagini, il lettore diventa osservatore e l'oggetto editoriale emerge nella sua autonomia. Carta, impaginazione, stampa e pubblicità – elementi normalmente subordinati al contenuto – si rivelano invece fattori che influenzano la percezione, diventando protagonisti. L'opera mira a confrontare il visitatore con queste interferenze.

fig. 5-6 | DQ · *Desin Queens* p. 30
Design Queens è una collezione di ritratti che celebra donne influenti nel mondo del design: critiche, curatrici, direttrici di gallerie e trendsetter. Come regine, queste figure combinano carisma, abiti sontuosi e linguaggio raffinato, incarnando autorità e fascino. Le immagini, tratte da fotogrammi di interviste su YouTube, sono stampate su maschere per lozione utilizzando una stampante a getto d'inchiostro. La serie riflette sul potere e l'influenza di queste personalità all'interno della comunità del design.

fig. 7-8 | DS · *Design Skins* p. 56
Design Skins (2007–2017) è una serie di superfici in silicone formate attorno ad oggetti. Questa tecnica rappresenta un'alternativa alla fotografia: l'opera è infatti una rappresentazione veritiera dell'oggetto cui si riferisce, in cui le tre dimensioni sono sviluppate in ampiezza, permettendo all'osservatore di vedere l'intero oggetto nello stesso momento.

fig. 9 | DL · *Design Loop* p. 66
Design Loop (2017) è un'installazione site-specific realizzata all'Ayumi Gallery CAVE di Tokyo. Le stampanti producono contenuti estrapolati da siti e account social specializzati in design. I fogli di carta passano da una stampante all'altra creando collage che documentano, in modo spesso autoreferenziale, il discorso che circola nella comunità del design. Foto di Kei Okano.

fig. 10 | DT · *Design Tunes* p. 72
Stralci di interviste e presentazioni di figure autorevoli nella comunità del design sono campionati e messi in musica da una selezione di musicisti e produttori. Design Tunes (2011) è un progetto sviluppato con Agata Jaworska, tutt'ora accessibile su *designtunes.org*.

fig. 11 | PH · *Phenomenal* p. 78
Phenomenal (2014) è un modello curatoriale per contenuti digitali, in cui la connessione tra gli elementi avviene per associazione concettuale o visiva. I contenuti scorrono in direzioni opposte su uno schermo diviso in due, unendosi di tanto in tanto per evidenziare elementi chiave della curatela. Phenomenal è una sperimentazione sviluppata con Agata Jaworska, presentata al museo MADRE di Napoli.

fig. 12-13 | LF · *The Life Fair* p. 120
The Life Fair (2016–2017) è stata una grande mostra curata da Giovanni Innella e Agata Jaworska per The New Institute di Rotterdam. Realizzata con chiari riferimenti alle fiere commerciali, la mostra fondeva elementi di arte, design, politica, marketing e servizi. Unendo contenuti realmente

AUTORI

LOUISE SCHOUWENBERG è una teorica olandese dell'arte e del design. Ha studiato psicologia, scultura e filosofia. Dal 2010 al 2021, è stata responsabile del programma di Master in *Contextual Design* presso la *Design Academy Eindhoven*. Nel 2015, ha co-scritto con Hella Jongerius il manifesto *Beyond the New*, in cui critica l'ossessione del design contemporaneo per la novità fine a sé stessa. Tra le sue pubblicazioni si annoverano *Material Utopias* (2017), *Beyond the New - On the Agency of Things* (2017) e *The Auto-Ethnographic Turn in Design* (2021, con Michael Kaethler).

GIJS BAKKER è un designer olandese. Ha studiato Design di gioielli e industriale alla *Gerrit Rietveld Academie* e alla *Konstfackskolan* di Stoccolma. Nel 1993 ha co-fondato *Droog Design*, collettivo olandese noto per il suo approccio concettuale al design, di cui è stato direttore artistico fino al 2009. Bakker è stato anche professore alla *Design Academy Eindhoven* e fondatore del brand di gioielli *CHP...?* Le sue opere fanno parte di collezioni di musei prestigiosi come il *Rijksmuseum* e il *Victoria and Albert Museum*.

SILVIO LORUSSO è scrittore, artista e designer. Ha pubblicato *Entreprecariat* (*Onomatopee*) nel 2019 e *What Design Can't Do* (*Set Margins'*) nel 2023. Lorusso è assistant professor presso l'Università Lusófona di Lisbona e tutor presso il dipartimento di *Information Design* della *Design Academy Eindhoven*. Ha conseguito un Dottorato di Ricerca in *Scienze del Design* presso l'*Università Iuav* di Venezia.

ELIO CACCAVALE è un designer e ricercatore italiano. Le sue opere sono state esposte in istituzioni prestigiose come il *Museum of Modern Art* di New York, la *Triennale* di Milano e lo *Science Museum* di Londra. È autore del libro *Design Beyond the Human – Transdisciplinary Conversations about the Planet* (Bloomsbury, 2005) e professore di *Transdisciplinary Design Innovation* alla *Glasgow School of Art*, dove dirige il Master in *Design Innovation and Citizenship*.

MARTINELLI VENEZIA è uno studio di design fondato nel 2015 da Carolina Martinelli e Vittorio Venezia, con sedi a Milano e Palermo. Esplora e valorizza la

tradizione, l'identità locale e i saperi materiali, unendoli a un approccio industriale per dare forma a progetti contemporanei e innovativi.

BARBARA VISSER è artista, regista ed educatrice olandese il cui lavoro esplora le intersezioni tra realtà, finzione e percezione. Nota per l'approccio concettuale e giocoso, utilizza diversi media tra cui fotografia, cinema e installazioni, per sfidare le narrazioni tradizionali e mettere in discussione le convenzioni culturali. Dal 2014 al 2017 è stata presidente della *Society of Arts* presso la *Royal Netherlands Academy of Arts and Sciences* (*KNAW*). Le sue opere sono state esposte a livello internazionale in mostre d'arte contemporanea, biennali e festival cinematografici.

ZOË RYAN è ufficialmente direttrice dell'*Hammer Museum* presso l'Università della California, a Los Angeles, da gennaio 2025. In precedenza è stata direttrice Daniel W. Dietrich II dell'*Institute of Contemporary Art* (*ICA*) presso l'università della Pennsylvania, dove dal 2020 ha ampliato il ruolo dell'istituzione come piattaforma per l'arte contemporanea e la ricerca interdisciplinare. Prima dell'ICA è stata John H. Bryan Chair e Curatrice di Architettura e Design presso l'*Art Institute of Chicago*, dove ha definito strategie per collezionare ed esporre architettura e design moderni e contemporanei in dialogo con le condizioni socio-politiche del tempo. Tra i progetti recenti figura un volume di scritti della designer Clara Porset (Concordia University Press, 2024). Progetti precedenti includono la mostra *In a Cloud, in a Wall, in a Chair: Six Modernists in Mexico at Midcentury* (2019) e il libro *As Seen: Exhibitions that Made Architecture and Design History* (2017). Nel 2014 ha curato la seconda *Biennale* di Design di Istanbul, *The Future is Not What it Used to Be*. Zoë ha insegnato storia e teoria del design presso la *School of the Art Institute of Chicago* e l'Università dell'Illinois. È membro del *Design Trust International Advisory Council* di Hong Kong, del *Board of Advisors* di *MAS Context* e del Comitato Esecutivo della *Confederazione Internazionale dei Musei di Architettura*.

ELENA DELLAPIANA è professoressa ordinaria di *Storia dell'Architettura e del Design* al *Politecnico* di Torino. Studia il rapporto tra design, architettura e contesti culturali di riferimento. Tra le sue pubblicazioni spicca *Il design e l'invenzione del Made in Italy* (2022), premiato con l'*American Association of Italian Studies Award* 2023 e incluso nell'*ADI Index* 2023.

DOMITILLA DARDI è storica e curatrice indipendente di design. Dal 2019 è co-fondatrice e curatrice della fiera del design d'autore *EDIT Napoli*. È stata curatrice per il design del museo *MAXXI* di Roma dal 2007 al 2023. Nel 2016 e nel 2017 ha curato la sezione *Object* di *Miart*, *Fiera internazionale di arte contemporanea* a Milano. Docente nei corsi triennali e nei Master allo *IED* di Roma fin dal 2007, dal 2003 al 2007 ha insegnato alla facoltà di Architettura di Ascoli Piceno, oltre a essere stata visiting professor in diverse istituzioni, tra cui l'*Universidad de Navarra* a Pamplona, l'*Accademia Abadir* a Catania e il *MADE Program* di Siracusa.

Attualmente è curatrice per il design di *Arte Sella* e svolge attività di copywriting per molte aziende di settore. Scrive su diverse riviste, è membro del Comitato Scientifico e collaboratrice di *Interni,* ed è autrice di più di trenta monografie e saggi, tra cui il bestseller *Manuale di Storia del Design* (Silvana editoriale, 2019). I suoi ultimi libri sono *Playgrounding* (Corraini, 2022), *Herbaria* (24Ore Cultura, 2022) e *Bestiaria* (24Ore Cultura, 2023) e *Mineralia* (2024).

JUSTIN MCGUIRK è uno scrittore e curatore britannico, direttore del *Future Observatory* presso il *Design Museum* di Londra. Ha curato mostre al *Design Museum*, tra cui una retrospettiva su Charlotte Perriand, ed è stato direttore della *Strelka Press*, una casa editrice digitale focalizzata su architettura e design. Il suo libro *Radical Cities: Across Latin America in Search of a New Architecture* (2014) esplora soluzioni architettoniche in America Latina. Nel 2012 ha ricevuto il *Leone d'Oro* alla *Biennale* di Venezia.

MARTINA MUZI è una designer e curatrice italiana che esplora il design in contesti geopolitici e culturali. È capo dipartimento di *Technogeographies Studio* alla *Design Academy Eindhoven*, dove ha curato le mostre *GEO-DESIGN* presentate al *Van Abbemuseum*. Ha co-curato mostre come *X is Not a Small Country* al *MAAT* di Lisbona ed è curatrice del programma *Design Signals* a *FABER*, Timişoara.

CRAIG BREMNER è un ex Professore di Design alla *Charles Sturt University* in Australia e ora ricercatore indipendente. Si concentra sul "non sapere" come punto di partenza per il design. Ha pubblicato opere come *Design School: After Boundaries and Disciplines* (2019) e *Design for the Unthinkable-World: Strange Ecology and Unwelcome Change* (2024).

PAUL A. RODGERS è professore di Design presso l'Università di Strathclyde. La sua ricerca si concentra su interventi di design dirompenti nella sanità. Tra le sue pubblicazioni figurano *The Routledge Companion to Design Research* (2023) e *Design Education in the Anthropocene* (2021).

EMANUELE QUINZ è storico dell'arte e del design e curatore. Professore ordinario all'*Université Paris 8* e ricercatore associato all'*EnsadLab* (*École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs*), le sue ricerche esplorano le zone di frontiera tra le diverse discipline artistiche. Ha pubblicato *Il cerchio invisibile. Ambienti, sistemi, dispositivi* (Mimesis, 2014; Les presses du réel, 2017); *Strange Design* (con Jehanne Dautrey, It: éditions, 2014, Les presses du réel, 2024); *Behavioral Objects* (con Samuel Bianchini, Sternberg Press, 2017); *Le comportement des choses* (Les presses du réel, 2021); *Contro l'oggetto* (Quodlibet, 2021, premiato con il *Compasso d'Oro* ADI nel 2022). Collabora regolarmente con centri d'arte e istituzioni internazionali come il *Centre Pompidou*, il *Centre Pompidou-Metz* e l'*Uqàm* di Montréal. Come curatore ha diretto diversi progetti di ricerca ed esposizioni internazionali, tra cui *Invisibile* (Siena, 2004), *Dysfashional* (con Luca Marchetti, Lussemburgo, Losanna, Parigi, Berlino, Mosca, Jakarta, 2007-2011) e *Basic Instincts* (con Luca Marchetti, Berlino, Arnhem, Shenzhen, 2011-2012).

BIANCO-VALENTE (Giovanna Bianco e Pino Valente) vivono a Napoli. Dal 1994 esplorano temi legati a percezione, memoria e relazioni, utilizzando diversi media. Costante nel loro lavoro è l'attenzione al contesto e al dialogo con gli spazi e le comunità, con la messa in atto di dinamiche partecipative. Tra le loro opere spicca *Il mare non bagna Napoli* (2015), installazione permanente al *Museo Madre* di Napoli. Hanno esposto in sedi prestigiose come il *MAXXI* e *The Kitchen* (NY).

RIM ALBAHRANI è artista interdisciplinare e ricercatrice svedese-irachena, con base a New York. Ha conseguito una laurea triennale e magistrale in Storia dell'Arte presso l'Università di York, specializzandosi in identità, rappresentazione e teoria critica nell'arte moderna e contemporanea, con un focus sulle culture visive del Medio Oriente, Nord Africa e Asia. Rim ha lavorato come Assistente alla Ricerca negli Affari Curatoriali presso *Mathaf: Arab Museum of Modern Art*, dove ha co-curato l'allestimento della collezione permanente e la mostra *De/Constructed Meanings*. Ha inoltre pubblicato articoli su metodologie socio-politiche e narrazioni artistiche non occidentali. La sua pratica artistica esplora la diaspora, la memoria e le costruzioni del concetto di casa, influenzata dalle sue esperienze di crescita tra Yemen, Svezia, Qatar e Regno Unito. Attraverso la ricerca e i progetti creativi continua a indagare i temi dell'identità e dell'appartenenza.

NOORA ABDULMAJEED ha un background interdisciplinare nelle pratiche museali, che comprende educazione e coinvolgimento del pubblico, gestione delle collezioni, mostre e curatela. Recentemente è stata nominata Associate Curator presso il *Mathaf: Arab Museum of Modern Art*, dove ha co-curato l'allestimento della collezione permanente e le mostre temporanee *De/Constructed Meanings* e *Inspired by the Land*. Nel 2020 ha collaborato come Assistant Curator alla mostra *Huguette Caland: Faces and Places*. Noora ha inoltre pubblicato articoli e materiali interpretativi su artisti pionieri e affermati presenti nella collezione permanente. Ha conseguito una laurea in Studi Sociali e Culturali presso l'università di Nottingham (2011) e un Master in Storia dell'Arte presso il *Birkbeck College*, Università di Londra (2017). La sua ricerca si concentra sulle storie e le rappresentazioni delle arti visive nel mondo arabo.

MISCHER'TRAXLER è un pluripremiato studio di design austriaco fondato da Katharina Mischer e Thomas Traxler. Con base a Vienna, lo studio esplora l'intersezione tra artigianato, tecnologia e sostenibilità, creando oggetti, installazioni e processi che mettono in discussione il rapporto tra uomo e natura. Il loro approccio si basa su una ricerca attenta dei materiali e delle tecniche di produzione, spesso coinvolgendo sistemi semi-autonomi e processi che lascia-