

Università Iuav di Venezia
corso di laurea magistrale in design
aa 2012-13

Storia delle comunicazioni visive
Fiorella Bulegato

lunedì 11-14
bulegato@iuav.it

la grafica è dappertutto
Carta del progetto grafico, 24 giugno 1989, art. 1, <http://aiap.it/documenti/8046/193>

"Oggi viviamo respirando design [...] Abbiamo assorbito il design così profondamente dentro di noi che non siamo più in grado di riconoscere la miriade di modalità con le quali ci persuade, lusinga, disturba ed eccita. È completamente naturale"

Rick Poyner, *First thing first, a brief history*, trad. it. in www.callforcriticism.com
(ed. or. in "Emigre", 51, August 1999)

"Quando mi si chiede quale sia stato il più importante cambiamento nel progetto grafico negli ultimi dieci anni mi viene subito in mente un sola parola: motion"

Steven Heller in Michael Dooley, Steven Heller (eds), *Teaching Motion Design: Course Offerings and Class Projects from the Leading Undergraduate and Graduate Programs*, Allworth Press, New York 2008, p. xi



Cassandre, *Dubo-Dubonnet*, 1932 (trittico in sequenza)



Studio Cerri, set televisivo di *Che tempo che fa*, Rai3

Kyle Cooper, Seven, regia David Fincher, 1995,
www.youtube.com/watch?v=4thzFFdVWc



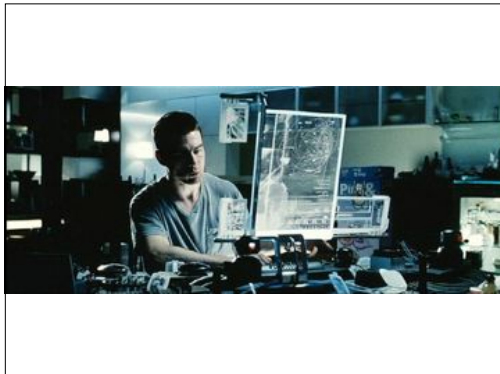
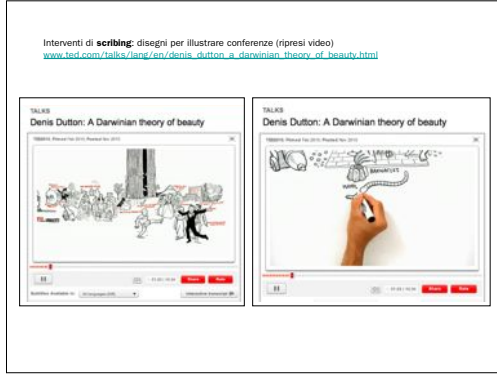
Installazioni urbane

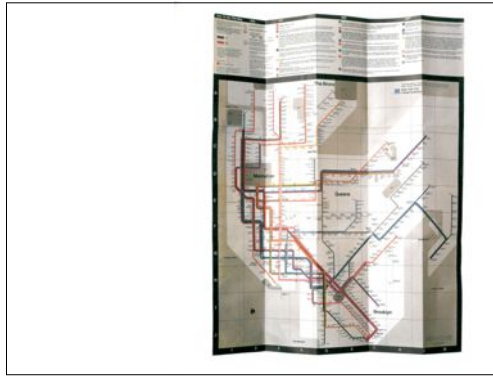
Kunsthhaus Graz Bix media façade

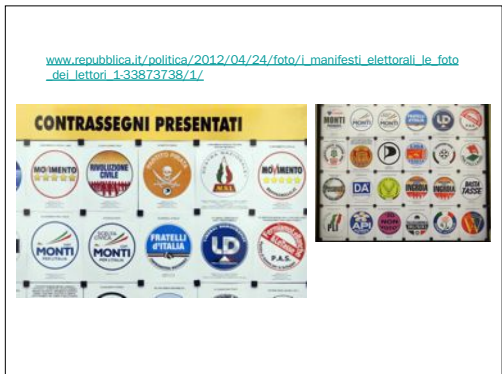
Plot/Bach
2004, Thomas Baumann; Plot, Michael Kleier; Bach

Pixel Tattoos
2009, Marko Batista, Igor Štromajer, Neven Korda, Luka Prinčič, Brane Zorman, Aksioma
www.youtube.com/watch?v=5dQoCHaaZD&feature=related









Datatown

<https://www.youtube.com/watch?v=ckhCMrR7arQ>
www.collectif.fact.ch/datatown/video.html

video, 2002

progetto collectif_fact (Annelore Schneider, Claude Piguet & Swann Thommen)

Kapitaal

<https://www.youtube.com/watch?v=0uRjH209QI>

video, 2005

progetto StudioSmack / Ton Meijdam, Thom Snels e Béla Zaigmond
per il Graphic Design Museum (oggi Moti – Museum of the Image), Breda NL

Logorama: trailer

<https://www.youtube.com/watch?v=0uRjH209QI>

2009, video

progetto HS / François Alaux, Hervé de Crécy e Ludovic Houplain, prodotto da
Autour de Minuit; vincitore Cannes Film Festival 2009 e Academy Award for
Best Animated Short Film Oscar 2010

Collectif_fact (Annelore Schneider, Claude Piguet & Swann Thommen), Datatown, 2002



Collectif_fact (Annelore Schneider, Claude Piguet & Swann Thommen), Datatown, 2002



Collectif_fact (Annelore Schneider, Claude Piguet & Swann Thommen), Datatown, 2002



I don't know where I'm going
but I want to be there.
The expanding field
of graphic design 1900-2020

(Non so dove sto andando ma voglio esserci. Il campo
di espansione del graphic design 1900-2020,
Symposium, 18 dicembre 2010,
Moti, Museum of the Image, Breda (NL))

participants:

Wim Crouwel, Stefan Sagmeister,
Alice Rawsthorn, Paul D. Miller alias DJ Spooky
That Subliminal Kid, Dunne & Raby, Julian Roberts,
KesselsKramer, Metatavens, Thomas Lommée, Lust,
Sophie Krier, Mieke Gerritzen, Koert van Mensvoort

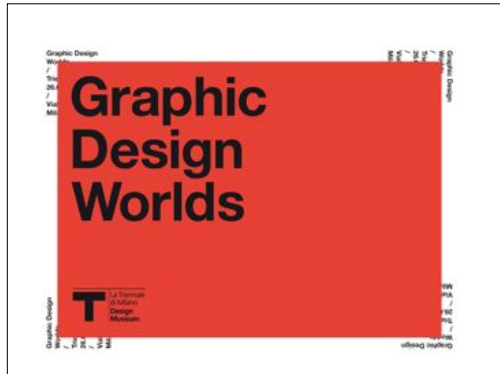


"Quella che in passato era una professione
definita culturalmente e basata su competenze tecnico-
artigianali è diventata una disciplina popolare e
democratizzata che permea tutti i generi di media"

Introduzione al simposio *I don't know where I'm going but I want to be there*

"Nessuno sa dove sta andando il graphic design,
o come si chiamerà domani. Quello che sappiamo certamente
è che è in movimento"

Introduzione al simposio *I don't know where I'm going but I want to be there*



Graphic design = ?
 Un mestiere, una professione, una disciplina in trasformazione, un "universo" in espansione.

Oltre le conoscenze tecniche, oltre il *problem solving* in senso stretto, il graphic design è una piattaforma verso la quale e dalla quale si dipartono direzioni molteplici.

Graphic Design Worlds, a cura di Giorgio Camuffo, mostra, Triennale Design Museum, Milano 26 gennaio-27 marzo 2011
<http://graphicdesignworlds.triennalemuseum.it/it>

il graphic designer
 "I *graphic designer* sono agenti dell'informazione, artigiani, artisti, autori, catalizzatori, connessi, costruttori, creativi, critici, curatori, designer, direttori, editori, facilitatori, filosofi, fornitori di servizi, gente con problemi, geologi, giornalisti, idealisti, imprenditori, indipendenti, intellettuali, interpreti, isolati, lavoratori, maitres à penser, manager, mediatori, operatori culturali, pensatori, persone curiose, poeti, problem solver, produttori, professionisti, pubblicitari, responsabili, ricercatori, scrittori, traduttori, utopisti..."
 G. Camuffo, M. Dalla Mura (a cura di), *Graphic Design Worlds/Words*, Electa, Milano 2011, pp. 16-17

con quale criterio sono stati selezionati i designer?
 "Diversi, finanche opposti per formazione e attitudini – dal piccolo team di design al grande studio di comunicazione visiva, passando per l'artista grafico –, quel che tutti i designer e i team invitati condividono è, appunto, la consapevolezza critica delle possibilità che gli strumenti del graphic design offrono per intervenire nel mondo"
 G. Camuffo, M. Dalla Mura (a cura di), *Graphic Design Worlds/Words*, Electa, Milano 2011, pp. 16-17

chi?
 Åbåke, Brave New Alps, Anthony Burrill, Nazareno Crea, De Designpolitie, Dexter Sinister, Julia, Elliott Earls, Daniel Eatock, Experimental Jetset, FF3300, Fuel, Tommaso Garner, Mieke Gerritzen, Invernornoto, Christophe Jacquet (Toffe), KesselsKramer, Na Kim, Kasia Korczak, Zak Kyes, Harmen Liemburg, Lupo&Burtscher/Lungomare, Geoff McFetridge, Metahaven, Joseph Micali, M/M (Paris), Norm, Radim Pesko, Mathias Schweizer, Studio Temp, Tankboys, Thonik, Francesco Valtolina
Graphic Design Worlds, a cura di Giorgio Camuffo, mostra, Triennale Design Museum, Milano 26 gennaio-27 marzo 2011

KesselsKramer, *Graphic Design Worlds*, a cura di Giorgio Camuffo, mostra, Triennale Design Museum, Milano 26 gennaio-27 marzo 2011



Anthony Burrill, *Graphic Design Worlds*, a cura di Giorgio Camuffo, mostra, Triennale Design Museum, Milano 26 gennaio-27 marzo 2011



M/M Paris, in *Graphic Design Worlds*, a cura di Giorgio Camuffo, mostra, Triennale Design Museum, Milano 26 gennaio-27 marzo 2011



graphic designer come:
 designer as producer
 designer as author
 designer as entrepreneur
 designer as agent
 ...

graphic design come:
 design relazionale (il contesto)
 design come processo
 design partecipativo
 design critico
 social design
 brand design
 ...

"There is no such thing as Graphic Design. There are only graphic designers"
 Sergio Polano parafrasando Ernest Gombrich in G. Camuffo, M. Dalla Mura (a cura di), *Graphic Design Worlds/Words*, Electa, Milano 2011, p. 319

"Il problema del pluralismo è che gli stili diventano opzioni relative e non scelte critiche [...] perché la tolleranza e l'accettazione 'non minacciano lo status quo'"
 Andrew Blauvelt, *Verso una semplicità complessa*, trad. it. in www.callforcriticism.com (ed. or. *Towards a complex simplicity*, in "Eye", 35, Spring 2000)

Leonardo Sennott,
 La mappa non aiuta a capire dove si è,
 in "Il Sole 24 ore",
 domenica 20 marzo 2011



importanza della critica

"Ci sono storie [...] così rappresentative dei cambiamenti sociali, economici, culturali in corso che sarebbe un vero peccato non raccontarle. In questo dovrebbe risiedere l'esercizio principale della critica: individuare opere e progetti che, con la forza delle loro microstorie, possono essere universalizzati nei contenuti di cui sono portatori"

Luca Molinari, *La seconda vita di un museo*, in "Domus", 947, maggio 2011, p. 53



le fonti

"Ogni critica che si rispetti non può esercitarsi che partendo dal testo".

G.K. Koenig, *Il disegno Industriale e la critica del testo*, in "Op. cit.", 1971, settembre, 1984, p. 24

dialettica fra passato e presente

"Non dovrebbero esservi più dubbi sulla dialettica, sulla osmosi, sulla scambievole influenza che il design e il suo farsi e la relativa letteratura critica, fra storia e storiografia [...] scegliamo di studiare un evento piuttosto che un altro in base all'interesse che nutriamo oggi per quell'evento, sia recente che remoto.

Tale criterio conferma il carattere interpretativo della storiografia; dimostra che alla base del lavoro storiografico c'è l'idea di rispondere ad una pratica esigenza attuale"

Renato De Fusco, *Design: la fornice di storia e storiografia*, in "Op. cit.", 82, settembre, 1991, p. 40

Fare storia del design

"La mappa dei diversi modi di intendere il graphic design oggi è difficile da decifrare, in Italia come altrove. Lo scenario attuale appare denso di questioni irrisolte anche perché ci siamo immersi dentro.

Tuttavia – se non si cercano nella storia soltanto momenti fondativi [...] se si restituisce un contesto al lavoro del designer e si ridà voce ai protagonisti e ai commentatori dell'epoca – i problemi emergono con tutta la loro forza e complessità anche nel passato"

Carlo Vinti, *Graphic designer, gente con dei problemi. Alcune riflessioni dall'Italia*, in G. Camurro, M. Dalla Mura (a cura di), *Graphic Design Worlds/Words*, Electa, Milano 2011, p. 89

Fare storia del design

"Una buona storia del design [...] è una storia di idee, quindi di cultura; usa il lavoro del designer non solo come 'punti luminosi' nella pagina, ma come esempi del clima sociale, politico ed economico di un dato luogo e tempo.

[...] La buona storia del design non è solamente una lista di nomi, date e oggetti [...] ma] funge da catalizzatore per le buone idee.

La buona storia del design afferma: questo è quel che i designer pensavano del loro lavoro, e questo è il modo in cui quel lavoro si inserisce nella cultura"

T. Kalman, J. Abbott Miller, K. Jacobs, *Good History, Bad Design*, trad. it. in www.callforcriticism.com (ed. or. in "Print", March-April 1991, p. 123)

Fare storia del design

“significa fare molte storie. Storia dell'economia, dell'industria, del lavoro, del commercio, dell'ergonomia, delle tecniche, della tecnologia, della società, dei comportamenti, dell'istruzione, della cultura artistica e scientifica, tecnica e visiva, dei modi e delle abitudini percettive, storia dell'arte, dell'architettura, e si potrebbe continuare, tanto le diverse storie, come fili di una corda, possono intersecarsi, intrecciarsi e sovrapporsi nel loro svolgersi [...].”

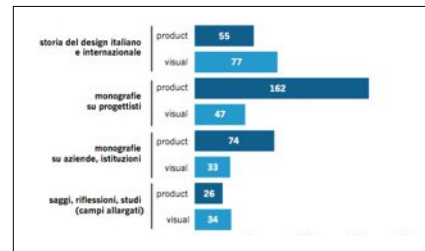
La storia del design [...] non può essere che un'impresa inter (o almeno) pluridisciplinare, nel senso che essa non risulta da una giustapposizione di tante storie, ma da un incontro fra di esse, e proprio i luoghi dove queste vicende si toccano e interagiscono costituiscono i nodi più interessanti, più sintomatici [...].

Solo restituendo il ruolo e l'interazione dei diversi agenti presenti nel campo, le opere, i designer, gli ingegneri, i circuiti commerciali, i processi produttivi, distributivi e promozionali, i committenti, le istituzioni, il pubblico, si potrà arrivare a una storia totale del design”.

E. Castelmuro, *Per una storia del design*, in Id. (a cura di), *Storia del disegno industriale. 1750-1850. L'età della rivoluzione industriale*, vol. I, Electa, Milano 1989, pp. 8, 11

Volumi sul design pubblicati in Italia (1990-2009)

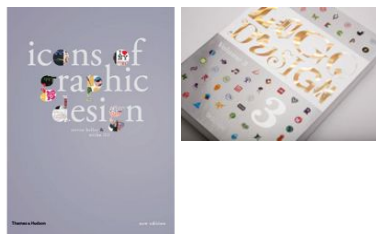
www.aisdesign.it



Stato dell'arte

Impostazioni prevalenti della storiografia (e dell'editoria)

- storia del design è mostrata = decontestualizzata, interessata ai lineamenti stilistici ed estetici (effetto collezione di figurine)
- storia del design è rivolta al designer = per essere riutilizzata
- storia del design privilegia l'“heroic approach”
- storia del design dal punto di vista di altre discipline (es. storia degli artefatti umani, semiotica, comunicazione...)



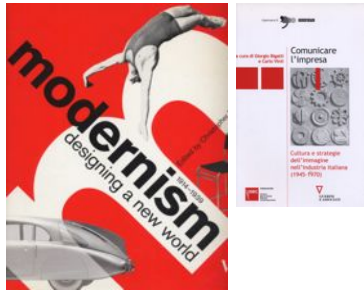
Ma tentativi diversi sono in corso:

“design history was conventionally considered the history of designed objects of high (aesthetic) quality and the designers, ideas, movements and institutions that conceived those objects (...) but the **matter of discipline at large has become much more complex and multifarious** for several internal and external reasons”.

“design history today is no longer primarily a history of objects and their designers, but it is becoming more a history of (...) the **relationship among things, people and ideas**”.

Keith Allan, *Design history. Understanding theory and method*, Berg, Oxford-New York 2010, pp. VIII-IX

ricostruire il contesto in maniera interdisciplinare



importanza delle fonti originali e degli artefatti d'uso comune



l'essenziale del racconto è la selezione

"Fare lo storico è fare un progetto, attraverso le domande che pone al suo materiale, cioè il passato, lo storico deve costruirsi un racconto. Non esiste una storia che non sia racconto (...) l'essenziale del racconto è la selezione".
Il progetto della storia, intervista di J. Rykweert con V.M. Lampugnani, in "Domus", 683, maggio 1987

Tre filoni di indagine

1. Studio delle fonti per la storia del design: musei/archivi/esposizioni
– la relazione fra memoria e racconto; selezionare, conservare, esporre, comunicare
2. La ricostruzione storica: approfondimenti tematici sulla storia della grafica italiana
3. Riflessione sul graphic design contemporaneo: seminario su *Graphic Design World*